

## REGRAS OFICIAIS DA TRIPELA 2019



EDIÇÃO DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA



## Regras da Tripela

Lei I - O Campo de Jogo.....	<a href="#">3</a>
Lei II - A Bola .....	<a href="#">4</a>
Lei III - Número de Jogadores .....	<a href="#">4</a>
Lei IV - O Equipamento dos Jogadores .....	<a href="#">5</a>
Lei V – Manipulação da bola.....	<a href="#">6</a>
Lei VI – A equipa (dupla) de arbitragem.....	<a href="#">9</a>
Lei VII - Duração do Jogo .....	<a href="#">9</a>
Lei VIII – Início/Reinício do jogo .....	<a href="#">10</a>
Lei IX - Bola Fora e Bola em Jogo .....	<a href="#">11</a>
Lei X - Marcação de Golos e Pontuações.....	<a href="#">12</a>
Lei XI – Faltas, Conduta Anti-Desportiva e Falhas Técnicas .....	<a href="#">14</a>
Lei XII – Pontapés - Livres.....	<a href="#">15</a>
Lei XIII - Pontapés de Grande Penalidade.....	<a href="#">16</a>
Lei XIV - Reposição da Bola a Partir da Linha Lateral .....	<a href="#">17</a>
Lei XV - Lançamento de Baliza.....	<a href="#">18</a>
Lei XVI - Pontapé de Canto .....	<a href="#">19</a>
DISPOSIÇÕES FINAIS .....	<a href="#">19</a>
GLOSSÁRIO .....	<a href="#">20</a>

## Lei I - O Campo de Jogo

1. **DIMENSÕES:** O campo de jogo é retangular. Tem o comprimento de 40 metros e a largura de 20 metros.

2. **MARCAÇÃO:** O campo de jogo é marcado de acordo com o que se encontra regulamentado para o jogo de andebol, com linhas visíveis de 5 e 8 cm de largura. As linhas de limite mais compridas denominam-se linhas laterais e as mais curtas linhas de baliza. É traçada uma linha de meio campo, a toda a largura do terreno. O centro do campo é assinalado com uma marca visível.



3. **ÁREA DE GRANDE PENALIDADE:** Em cada topo do campo, a 6 metros de distância de cada poste da baliza, é traçado um semicírculo perpendicular à linha de baliza, o qual se prolonga no interior do campo com um raio de 6 metros.

A parte superior deste semicírculo é uma linha de 3 metros de comprimento, exatamente paralela à linha de baliza entre os dois postes da baliza.

O espaço compreendido no interior deste semicírculo denomina-se área de grande penalidade.

4. **MARCA DE GRANDE PENALIDADE:** Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, e a 6 metros desta linha, encontra-se uma marca que se denomina de marca de grande penalidade.

5. **ZONA DE SUBSTITUIÇÕES:** Sobre a linha lateral do lado em que se encontram os bancos dos substitutos, e perpendicularmente a essa linha, traçam-se duas linhas de 80 cm de comprimento (ficando 40 cm dentro do terreno de jogo e 40 cm no exterior), a 4,50 metros de um lado e do outro da linha de meio campo. É por entre cada uma destas duas linhas de 80 cm e a linha de meio campo que os jogadores deverão sair e entrar quando se efetuar uma substituição, do respetivo lado do seu banco.

6. **AS BALIZAS:** A meio da linha de baliza estão colocadas as balizas, constituídas por dois postes verticais espaçados de 3 metros (medida interior) e unidos ao alto por uma barra horizontal, cuja face inferior está a 2 metros do solo. A largura e espessura dos postes e da barra horizontal são de 8 cm.



## **Lei II - A Bola**

A bola é esférica, o invólucro de cabedal ou de outros materiais aprovados. Na sua conceção não pode ser utilizado qualquer material suscetível de constituir perigo para os jogadores.

**ESCLARECIMENTO:** A bola a utilizar poderá ser a já usada no Futsal.

## **Lei III - Número de Jogadores**

A partida será jogada por duas equipas, apresentando cada uma, em campo, o máximo de 5 jogadores, não havendo um guarda-redes específico. Um desses jogadores poderá assumir o papel de Joker, cujo estatuto especial referiremos adiante. O número máximo dos jogadores de reserva (substitutos) é de 7.

É autorizado um número indeterminado de substituições “volantes”. Substituição “volante” é aquela que é efetuada quando o jogo não está interrompido.

Convém observar as seguintes disposições:

O jogador que sai do campo deve sair pela linha lateral, no sector denominado “zona de substituições”;

O jogador que entra no terreno de jogo deve fazê-lo também pela zona de substituições e unicamente quando o jogador a substituir tiver ultrapassado completamente a linha lateral;

Um substituto está sujeito à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer seja chamado a participar no jogo, quer não.

A substituição considera-se efetuada no momento em que o substituto penetra no terreno de jogo.

O Joker pode trocar de estatuto com outro qualquer jogador, mas tal não poderá ocorrer dentro do campo (implica substituição do mesmo, ainda que temporária).

## **CASTIGO**

a) O jogo não será interrompido por uma infração aquando de uma substituição.

Os jogadores faltosos serão advertidos logo que a bola esteja fora de jogo.

b) No caso de uma substituição “volante”, se um substituto penetra no terreno de jogo antes que o jogador substituído tenha saído completamente, os árbitros interromperão o jogo. O árbitro central advertirá o jogador substituto e recomeçará o jogo com um pontapé livre a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se, nesse



momento, ela se encontrava no interior da área de grande penalidade do jogador faltoso. Nesse caso, o pontapé livre deverá ser efetuado sobre a linha de 9 m, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

c) Se durante uma substituição “volante”, um substituto penetra no terreno de jogo ou um jogador deixa o terreno sem passar pela zona de substituições, os árbitros interromperão o jogo. O árbitro advertirá o jogador faltoso e recomeçará o jogo com um pontapé livre a favor da equipa adversária.

O livre será executado no local onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido, salvo se, a mesma se encontrava no interior da área de grande penalidade do jogador faltoso. Nesse caso, o pontapé livre deverá ser executado sobre a linha de 9 metros, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

## **DECISÕES**

É de 4 o número mínimo de jogadores permitido para poder iniciar um encontro. No caso de expulsões de jogadores, o encontro deverá terminar se, por parte de uma equipa (ou de ambas), não houver mais que 2 jogadores no retângulo.

## **Lei IV - O Equipamento dos Jogadores**

1. Nenhum jogador pode usar qualquer objeto perigoso para os outros jogadores.
2. O equipamento de cada jogador compreende: uma camisola, calções, meias e calçado (ténis).
3. O joker deve usar um equipamento (cor) que o distinga de todos os outros jogadores e do árbitro.

## **CASTIGO**

Por qualquer infração a esta lei, o jogador faltoso será mandado sair do terreno de jogo para regularizar o seu equipamento ou para ir buscar qualquer peça do equipamento em falta. A ordem de saída será dada na primeira ocasião em que, após verificação da anomalia, a bola deixe de estar em jogo, a menos que, entretanto, o jogador já tenha regularizado o seu equipamento. Uma infração a esta Lei não implica a interrupção do jogo.

**ESCLARECIMENTO:** Se o jogador abandonou o terreno de jogo para regularizar o seu equipamento, não poderá voltar ao mesmo sem previamente se apresentar a um elemento da equipa de arbitragem, o qual deverá assegurar-se, por si próprio, de que o equipamento do jogador está em



ordem. O jogador só poderá entrar em campo num momento em que a bola deixe de estar em jogo.

Sugere-se que o Joker utilize um colete sobre o equipamento normal, de preferência de cor semelhante a este e relativamente transparente, de modo a facilitar a identificação da equipa a que pertence pelos árbitros, evitando a possível sobreposição/aglomeração, em determinadas circunstâncias, de 4 cores diferentes (duas equipas mais dois jokers).

## **Lei V – Manipulação da bola**

A bola deverá ser jogada com o pé/membro inferior, após ter sido largada (ou atirada ao ar) das mãos do mesmo executante, em qualquer direção, antes de tocar o solo.

O deslocamento no terreno de jogo, na posse da bola, apenas será permitido com recurso a 3 apoios (esclarecimento mais a frente) ou com a execução de um pontapé como o referido anteriormente com posterior receção, com a(s) mão(s), sem que a bola toque, entretanto, no solo. Caso utilize o quicar, o qual poderá incluir um número indeterminado e ilimitado de quiques, terminando obrigatoriamente com o agarrar da bola, o jogador deverá, seguidamente, realizar um passe ou um remate como inicialmente referido; não se podem realizar dois quicares consecutivos, pelo mesmo jogador, pelo que uma sua nova utilização apenas poderá ocorrer por outro jogador ou após a bola ter voltado à posse do que o havia efetuado, após esta ter sido jogada por um outro qualquer jogador, colega ou adversário (exemplo o driblar no basquetebol e andebol); se a bola, no decorrer do quicar com mais de um quique, tocar no solo ou noutra parte corporal antes de ser agarrada com a(s) mão(s), deverá ser marcado um livre contra a equipa do jogador que o realizou. Em caso algum se poderá recorrer ao Quicar na marcação de uma qualquer reposição da bola em jogo.

A ação de tripela ou a utilização de apoios deverá ser iniciada num período máximo de 3 segundos após o agarrar da bola com a(s) mão(s); caso isso não aconteça, deverá ser marcado um livre contra a equipa do jogador que não o fez.

A má receção, após passe de companheiro de equipa, não deverá ser penalizada, desde que a bola toque inicialmente numa ou em ambas as mãos e que não ressalte, após esse toque, para o solo.

Para realizar uma interceção de um passe ou um bloco a um remate apenas poderão ser usados os membros superiores (com exceção do Joker dentro da sua área, o qual poderá utilizar qualquer parte corporal, sem pôr em causa a integridade física do adversário, como, por exemplo, por pé em riste). Contudo, caso a bola ressalte para o solo, não poderá, por norma, voltar a ser jogada pelo mesmo jogador que assim a tocou antes que um companheiro ou um adversário o faça. Constituem exceções a esta regra o Joker dentro da sua área defensiva e, por qualquer jogador, aquando da realização de bloco,



com as duas mãos, a remate do adversário, em qualquer local do terreno de jogo.

Ninguém poderá retirar a bola da mão do adversário, apenas podendo desarmá-lo, com os membros superiores, após este a largar, sem colocar em causa a sua própria integridade física por jogo perigoso passivo. Em caso algum será permitido que se utilize o subterfúgio de má receção para progredir no terreno de jogo ou para ganhar vantagem sobre um adversário.

É permitido:

- Segurar a bola por um máximo de 3 segundos, também quando está em contacto com o solo;
- Dar um máximo de 3 passos com a bola.

Um passo é considerado dado quando:

- a) Um jogador que está com ambos os pés no solo levanta um pé e o baixa novamente, ou move um pé de um lado para o outro;
- b) Um jogador só tem um pé assente no solo e, ao apanhar a bola, pousa o outro pé;
- c) Um jogador, após um salto para apanhar a bola, só toca o solo com um pé, e salta sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé;
- d) Um jogador, após um salto para apanhar a bola, toca simultaneamente com ambos os pés no solo, levanta um dos pés e volta a pousá-lo, ou muda um dos pés de um lado para o outro.

Comentário:

Conta como um passo, se um pé é deslocado de um lado para outro e depois o outro pé é arrastado para junto do mesmo.

Estes aspetos, relativos a tempo com a bola e número de passos/apoios, são os que são aplicados no andebol.

**ESCLARECIMENTO:** um jogador que tenta efetuar uma interceção (com os membros superiores) não incorre em falta mesmo que não a agarre diretamente ou que, após interceção sem agarre, a não consiga agarrar antes que ela toque o solo. Contudo, neste caso, não poderá jogá-la novamente antes de um seu colega ou adversário o fazer. Também não poderá ser aproveitada a interceção para, de forma “forçada”, empurrar a bola para a frente ou na direção de um companheiro de equipa. Assim, sempre que os árbitros considerarem ter havido um não agarrar deliberado quando tal, na interceção, era claramente possível, deverão marcar falta contra a equipa desse jogador. Também deverá ser penalizada a interceção com o pé, apenas permitida ao Joker e na sua área, quando este (Joker), ao fazê-lo, coloque nitidamente em causa a integridade física do executante da tripela. Recomenda-se que esta utilização seja feita a uma distância prudente do executante e num plano lateral, nunca frontal (ou seja, não reduzindo a





distância entre o executante e o pé que se opõe, evitando, assim, o jogo perigoso por “pé em riste”).

Com exceção das situações de reposição da bola em jogo, nas quais deverá o pé de apoio estar sempre em contacto com o solo, e sem se deslocar, até à entrada da bola em jogo, nada impede que, em situação de jogo corrido, um jogador lance a bola em qualquer direção, inclusive na direção da baliza adversária, progredindo assim no terreno, desde que, antes que ela toque o solo, a pontapeie, para a realização do quicar e/ou passe ou remate. Deste modo, o largar/pontapear deve ser visto numa perspetiva mais ampla que o mero largar e pontapear de imediato, podendo jogar-se técnica e taticamente com esta possibilidade. Contudo, a bola, aquando de uma qualquer reposição em jogo, só o estará de facto (em jogo) a partir do momento do contacto do pé com a mesma, pelo que, caso alguém contacte a bola antes de esta ter sido pontapeada pelo executante da reposição em jogo, será necessário repetir a sua execução. Caso seja o próprio executante o responsável pela incorreta reposição em jogo (por exemplo, agarrando-a novamente ou deixando-a cair no solo antes de a pontapear), essa reposição passará a ser executada pela equipa adversária.

## **Lei VI – A equipa de arbitragem**

A equipa de arbitragem é constituída por dois árbitros, um secretário e um cronometrista.

A autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas Leis do Jogo começam no momento em que entra no recinto onde se encontra o terreno de jogo e acabam quando o tiver abandonado.

No decurso do encontro, o seu direito de punir estende-se às infrações cometidas durante uma suspensão temporária do jogo ou quando a bola está fora de jogo.

Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.

- a) Ela velará pela aplicação das Leis do Jogo;
- b) Abster-se-á de punir nos casos em que, fazendo-o, julgue favorecer a equipa que haja cometido a falta (lei da vantagem);
- c) Tomará nota das ocorrências que se produzam antes, durante e após o encontro;
- d) Desempenhará as funções de cronometrista nos casos de não poder contar com um elemento oficial com essas funções;
- e) Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo quando se cometam infrações às leis e para suspender ou fazer terminar a partida sempre que o julgue necessário por motivo de acidentes meteorológicos, intervenção de espectadores ou outras causas. Nestes casos deve apresentar relatório detalhado dos factos à entidade competente (quando a haja)





consoante as formalidades e prazos fixados ou a fixar nos Regulamentos da entidade sob cuja jurisdição o jogo se disputou;

f) A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorreto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do jogo em caso de reincidência. Nestes casos, deverá comunicar o nome do culpado à entidade competente, consoante as formalidades e prazos estipulados nos Regulamentos da entidade sob cuja jurisdição o jogo se disputou;

g) Não permitirá a nenhuma pessoa, para além dos jogadores, o ingresso no terreno de jogo sem a sua autorização;

h) Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado, mandando-o transportar, logo que possível, para fora do campo e fazendo recomeçar imediatamente o jogo. Se um jogador estiver ligeiramente lesionado, a partida só será interrompida quando a bola deixar de estar em jogo;

Se um jogador estiver capaz de se dirigir até à linha de baliza ou à linha lateral, não poderá ser tratado dentro do terreno de jogo;

i) Dará ordem de expulsão do terreno de jogo a todo o jogador que, em sua opinião, for culpado de conduta violenta, de brutalidade, ou ainda que atue com propósitos injuriosos ou grosseiros;

j) Dará o sinal de recomeço do jogo, após qualquer interrupção;

k) Decidirá se a bola apresentada para o jogo satisfaz as exigências da Lei II;

l) Em caso de divergência de opinião entre o árbitro central e o de baliza, relativamente à falta/sanção a assinalar/aplicar, a dupla deverá reunir para chegar a um acordo.

## **Lei VII - Duração do Jogo**

A partida (seniores masculinos e femininos) compreenderá dois períodos de 20 (vinte) minutos cada um, com um intervalo de 10 (dez) minutos, interrompendo-se a contagem do tempo de jogo por indicação da equipa de arbitragem, sendo esta obrigatória sempre que alguém seja admoestado com cartão amarelo ou vermelho.

## **Lei VIII – Início/Reinício do jogo**

**NO INÍCIO DA PARTIDA** – O jogo inicia-se com um lançamento de bola ao ar no meio-campo, com a bola a ser disputada por um jogador de cada equipa.

**APÓS A MARCAÇÃO DE UM GOLO** - O jogo recomeçará ao sinal do árbitro central, com tripela, executada por um jogador no centro do terreno, em qualquer direção.

Todos os jogadores da equipa que sofreu o golo deverão encontrar-se no seu próprio meio - campo e os da equipa oposta devem estar a, pelo menos, 3



metros de distância do jogador que efetua a tripela, até que a bola entre em jogo, não sendo necessário que estes tenham regressado todos ao seu meio – campo.

A bola só será considerada em jogo quando tiver sido pontapeada pelo jogador que executou a tripela, o qual não a poderá voltar a tocar antes que esta tenha sido jogada ou tocada por qualquer outro jogador de qualquer das equipas. Os jogadores da equipa que executa a tripela, com exceção de quem a executa, podem, logo após o apito do árbitro, deslocar-se para o meio - campo oposto.

## **CASTIGO**

No caso de infração a esta Lei, a tripela será repetida, exceto se o jogador que a executou voltou a tocar na bola antes de ela ter sido tocada ou jogada por outro jogador, caso em que será concedido à equipa contrária um pontapé livre, no local onde a falta tenha sido cometida, salvo se ela foi praticada por um jogador na sua área de grande penalidade, caso em que o pontapé livre será executado sobre a linha dos 9 m, no ponto mais próximo do sítio onde a falta foi cometida.

**APÓS QUALQUER INTERRUPTÃO TEMPORÁRIA** – Para recomeçar a partida após uma interrupção temporária provocada por um caso não previsto em qualquer das Leis, e desde que a bola não tenha ultrapassado uma linha lateral ou de baliza imediatamente antes da interrupção, a equipa que estava na sua posse ou que não foi responsável pela interrupção (por exemplo, levá-la a bater no teto do recinto) terá direito a efetuar uma tripela no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade, caso em que o recomeço ocorrerá sobre a linha dos 9 m, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Se a bola não estava na posse de nenhuma das equipas e se nenhuma foi também responsável pela interrupção (por exemplo, faltar a luz num jogo disputado à noite, estando a bola no ar), o recomeço caberá à equipa que, imediatamente antes da interrupção, havia tido a sua posse.

## **Lei IX - Bola Fora e Bola em Jogo**

A bola está fora de jogo:

- a) Quando transpuser completamente uma linha lateral ou de baliza quer junto ao solo quer por alto;
- b) Quando bater no teto do recinto de jogo;
- c) Quando o jogo tiver sido interrompido por um dos árbitros.

A bola está em jogo em qualquer outro momento, desde o começo até ao fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:



- a) Quando ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado num dos árbitros, desde que estes se encontrem dentro do terreno;
- b) Enquanto não for tomada qualquer decisão sobre uma suposta infração às Leis do Jogo.

## **DECISÕES**

1. As linhas de marcação do campo fazem parte das áreas que elas delimitam.

Por consequência, as linhas laterais e de baliza fazem parte do terreno de jogo.

### **Lei X - Marcação de Golos e Pontuações**

Será marcado um golo sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra horizontal, após ter sido pontapeada por um jogador da equipa atacante, independentemente dos ressaltos que possam ocorrer em jogadores adversários.

É permitido marcar golo a partir de qualquer reposição de bola em jogo.

Não poderá ser validado um golo em que a bola entre na baliza adversária após ter sido impelida por qualquer jogador atacante que não tenha utilizado, para esse efeito, a ação de tripela.

Nenhum jogo terminará empatado. A vitória no jogo dependerá das pontuações independentes obtidas em cada uma das partes e num eventual desempate.

Os 3 pontos em jogo serão distribuídos, pelas duas equipas, segundo o esquema que a seguir se descreve:

- A equipa que vença as duas partes do jogo vencerá o jogo e obterá 3 pontos.

À equipa contrária não será atribuído qualquer ponto;

- Se uma equipa vencer uma parte do jogo e a outra vencer a outra parte, haverá lugar a um desempate por shoot-out; quem vencer este desempate obterá 2 pontos e a outra equipa 1;

- Se uma parte acabar empatada (com ou sem golos) e a outra não, serão atribuídos 2 pontos à equipa que venceu uma parte e 1 à que não venceu nenhuma;

- Se cada uma das duas partes acabar empatada, haverá lugar ao desempate já referido, atribuindo-se 2 pontos a quem vencer este desempate e 1 à outra equipa.

Para a determinação do vencedor de cada parte serão atribuídas pontuações diferenciadas aos golos obtidos, de acordo com o seguinte esquema:

- 1 ponto para golos obtidos por ação realizada no interior da área de baliza adversária;



- 2 pontos para golos obtidos por ação realizada no exterior da área de baliza adversária;
- 1 ponto adicional em relação aos anteriormente referidos para golos obtidos por ação do Joker (incluindo a grande penalidade quando a mesma tenha sido provocada sobre o Joker).

**DESEMPATE:** Caso haja lugar a desempate, recorrer-se-á à marcação de pontapés segundo um esquema que descrevemos a seguir. Cada equipa terá direito a executar 5 tentativas, de forma alternada com a outra equipa; nenhum jogador poderá efetuar mais do que uma tentativa nesta série de 5; contudo, e caso a série termine empatada, recorrer-se-á ao golo de ouro, ganhando a equipa que primeiro obtiver vantagem pontual após igual número de tentativas realizadas pela equipa contrária, uma a uma, podendo, neste golo de ouro, voltar a intervir jogadores que já participaram na primeira série. Estas iniciam-se com um jogador na posse da bola, dentro da sua área de baliza, tendo, após o apito do árbitro, 3 segundos para, usando a tripela, a pontapear.

Após este apito, um seu colega, com um pé a pisar a linha do meio-campo, poderá iniciar o seu deslocamento, não podendo, em caso algum, entrar na área adversária; se a bola entrar na baliza adversária sem tocar no seu colega, serão concedidos 3 pontos a essa ação; se for obtido pelo Joker, valerá 2 pontos (uma só utilização por série); se obtido por jogador normal, após tripela na sequência do passe por tripela do seu colega, valerá 1 ponto.

No golo de ouro não vigora a vantagem do Joker. Durante o desempate, o “guarda-redes” que tenta evitar a marcação de golos não pode abandonar a sua área (pisando o solo fora desta ou invadindo o espaço aéreo); se o fizer, serão averbados 3 pontos, nessa tentativa, à equipa adversária.

O jogador que se desloca não poderá rematar se a bola tocar o solo, após tripela inicial do seu colega, antes de chegar à sua posse, ou se, durante ou após a receção, a mesma tocar o solo ou outra parte do seu corpo que não a(s) mão(s). Este jogador não poderá, igualmente, recorrer ao quicar para, por exemplo, se aproximar mais da baliza adversária, podendo, contudo, recorrer a qualquer outra ação do jogo, no respeito das respectivas regras referentes à manipulação da bola (aspetos temporais e espaciais).

## **Lei XI – Faltas, Conduta Antidesportiva e Falhas Técnicas**

Um jogador que cometer intencionalmente qualquer das faltas seguintes:

- a) Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- b) Passar rasteira a um adversário ou baixar-se à frente ou atrás dele, colocando em risco a integridade física deste;
- c) Carregar um adversário de maneira violenta ou perigosa;
- d) Agredir ou tentar agredir ou cuspir um adversário;
- e) Agarrar um adversário;



- f) Empurrar um adversário;
- g) Jogar de maneira que o árbitro considere perigosa;
- h) Não estando a sua equipa na posse da bola, fazer obstrução intencional a um adversário ou interpor-se de forma a oferecer um obstáculo à Acção do adversário; assim, apenas os bloqueios ofensivos serão permitidos como forma de contacto entre adversários, e, nesse caso, deverão ser realizados com o executante perfeitamente equilibrado e parado.

Será punido com um pontapé – livre, executado pela equipa adversária no local onde foi cometida a infração.

Se um jogador da equipa que defende cometer, intencionalmente, na área de grande penalidade, qualquer das faltas atrás indicadas, a sua equipa será castigada com um pontapé de grande penalidade.

O pontapé de grande penalidade pode ser concedido seja qual for a posição da bola, desde que esta esteja em jogo na ocasião em que a falta for cometida dentro da respectiva área de grande penalidade ou mesmo noutro local, caso os árbitros entendam que, por essa via, tenha sido subtraída uma clara oportunidade de golo.

Um jogador será advertido (cartão amarelo) quando:

- a) Entrar no terreno de jogo, aquando de uma substituição “volante”, antes que o jogador a substituir tenha deixado completamente o terreno de jogo, ou entrar por um local indevido;
- b) Infringir com persistência as Leis do Jogo;
- c) Mostrar, por palavras ou por atitudes, desacordo com qualquer decisão do árbitro;
- d) Se tornar culpado de conduta inconveniente.

Por qualquer das infrações anteriores, será concedido à equipa adversária um pontapé - livre no local onde a falta foi cometida, salvo se esta tiver sido praticada no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé - livre será executado sobre a linha dos 9 m, no local mais próximo daquele onde a falta foi cometida.

Um jogador será expulso (cartão vermelho) do terreno se, na opinião do árbitro:

1. Se tornar culpado de conduta violenta;
2. Se tornar culpado de brutalidade;
3. Utilizar propósitos injuriosos ou grosseiros;
4. Se tornar culpado, pela segunda vez, duma falta merecedora de advertência (cartão amarelo).

## **DECISÕES**

Se, na opinião dos árbitros, um jogador que se desloca em direcção à baliza adversária, com ou sem posse da bola, ou esteja em posição clara de marcar golo (com ou sem posse da bola) é travado intencionalmente por um





adversário através de meios ilegais, impedindo assim a clara possibilidade de marcar, o jogador faltoso deverá ser expulso do terreno de jogo por falta grosseira e deverá ser assinalada grande penalidade. Caso resulte golo da sua execução, esta valerá o maior número de pontos possível, face à situação concreta ocorrida (ex: falta sobre o Joker, fora da área, implicará a possível obtenção de três pontos).

No caso de expulsão, o jogador expulso não pode voltar a jogar no encontro em curso nem sentar-se no banco dos substitutos. A sua equipa não poderá ser completada até, eventualmente, sofrer um golo.

No caso da ocorrência de falhas técnicas, será marcado um pontapé – livre contra a equipa que a cometeu, no local onde se verificou essa falha.

Quando estas falhas ocorram na área defensiva, ou entre a linha delimitadora desta e a linha dos 9 metros, os pontapés - livres deverão ser marcados sobre a linha dos 9 metros.

## **Lei XII – Pontapés – Livres**

Da marcação de um pontapé - livre pode ser obtido diretamente um golo contra a equipa infratora.

Quando um jogador executa um pontapé - livre, todos os adversários devem situar-se à distância de, pelo menos, 3 metros da bola, e aí permanecer até que a bola esteja em jogo.

A bola estará em jogo logo que o jogador que executa a tripela a pontapeie, após a ter largado antes que esta toque o solo.

Se um jogador se aproximar a menos de 3 metros da bola antes de ser executado o pontapé - livre, os árbitros poderão fazer repetir o pontapé até que a Lei seja respeitada.

O jogador deverá estar parado no momento em que executa o pontapé-livre, não a podendo jogar de novo antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador. Não é necessário que o árbitro apite para que o livre possa ser marcado, com as seguintes exceções:

- a) marcação de grandes penalidades;
- b) sempre que tenha sido necessário proceder a retificação de posicionamentos;
- c) após advertência (cartão amarelo) ou expulsão (cartão vermelho).

Em caso de necessidade, pode prolongar-se o tempo de jogo, no fim da primeira parte ou da segunda, para permitir a execução de um qualquer pontapé - livre.

As faltas cometidas pela equipa que defende e que ocorram entre a linha de área e a linha dos 9 metros deverão ser marcadas sobre a linha dos 9 metros; as faltas cometidas por esta mesma equipa, dentro da sua área defensiva, originarão grande penalidade ou, caso sejam falhas técnicas, igualmente sobre a linha dos 9 metros; as faltas cometidas no meio campo ofensivo serão marcadas no local onde ocorreram.



## CASTIGO

- a) Se o jogador que executou um pontapé - livre jogar a bola outra vez antes de ela ser jogada ou tocada por outro jogador, será concedido à equipa adversária um pontapé - livre, no local onde foi cometida a falta, salvo se foi praticada dentro da sua área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé - livre será marcado sobre a linha dos 9 metros, no local mais próximo de onde a infração ocorreu;
- b) Se a equipa que deve executar o pontapé - livre demorar mais do que 3 segundos para o fazer, o árbitro concederá um pontapé - livre à equipa adversária.

### Lei XIII - Pontapés de Grande Penalidade

O pontapé de grande penalidade será executado na marca respectiva e, até que seja executado, todos os jogadores, com exceção do que tentará defender o remate e do que vai marcar o castigo, estarão dentro do campo de jogo mas fora da área de grande penalidade e à distância mínima de 3 metros daquela marca. O referido defensor deverá permanecer sobre a linha de baliza, entre os postes, até que a bola entre em jogo.

A bola estará em jogo logo que o jogador que executa a tripela a pontapeie, após a ter largado antes que esta toque o solo.

O jogador que executa a tripela deve pontapear a bola para a frente antes que decorram 3 segundos sobre o apito de autorização do árbitro e não pode voltar a jogá-la antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador.

Na execução da grande penalidade, o pé de apoio não poderá ser levantado do solo até a bola estar em jogo (pontapeada) nem poderá pisar ou ultrapassar a marca dos 6 metros.

O defensor só poderá jogar a bola, caso efetue a sua defesa, se a tiver agarrado sem a largar para o solo; em caso contrário, terá de aguardar que alguém a jogue primeiro; caso não respeite esta situação, será marcado livre – nova grande penalidade – se a infração ocorrer dentro da área ou se, por esta via, um adversário for impedido de obter um previsível golo. Caso o jogador em causa seja o Joker, esta disposição não se aplicará, uma vez que este é o único jogador (com exceção das situações de bloco, onde todos o poderão fazer), que poderá agarrar a bola dentro da sua área, mesmo após queda da mesma para o solo, desde que a bola tenha vindo de um adversário. Se a bola, antes de passar entre os postes e por baixo da barra horizontal, ao executar-se um pontapé de grande penalidade no final do primeiro tempo ou da partida, tocar num ou nos dois postes ou ainda na barra horizontal ou no guarda-redes, ou verificando-se uma combinação destes intermediários, o golo será válido, desde que não tenha sido cometida nenhuma infração.



## **CASTIGO**

Por qualquer infração a esta Lei:

- a) Cometida pela equipa que defende, será repetido o pontapé de grande penalidade, caso não tenha sido marcado golo;
- b) Cometida pela equipa atacante, será concedido à equipa adversária um pontapé - livre no local onde a falta foi cometida (ou sobre a linha dos 9 metros, caso a infração ocorra dentro da área), sendo anulado um eventual golo assim obtido.

### **Lei XIV - Reposição da Bola a Partir da Linha Lateral**

Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, seja pelo ar ou a rolar pelo solo, será reposta em jogo com tripela, em qualquer direção para o interior do terreno, no local onde transpôs aquela linha, por um jogador da equipa contrária à do que tocou a bola em último lugar.

O jogador que efetua a reposição lateral deve, no momento de pontapear a bola, ter uma parte qualquer do pé de apoio sobre a linha lateral.

A bola não poderá voltar a ser tocada pelo jogador que fez a reposição antes de ser tocada ou jogada por outro jogador.

Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância mínima de 3 metros do sítio onde se encontra a bola.

Pode ser obtido golo diretamente a partir desta reposição de bola.

## **CASTIGO**

- a) Se a reposição não tiver sido efetuada corretamente, será executada por um jogador da equipa adversária;
- b) Se a reposição for feita de qualquer posição que não seja aquela por onde a bola atravessou a linha lateral, será feita nova reposição por um jogador da equipa adversária;
- c) Se a reposição não for efetuada dentro de 3 segundos a partir do momento em que o executante ficou de posse da bola e com o pé de apoio sobre a linha lateral, a mesma será executada por um jogador da equipa adversária;
- d) Se o jogador que executou a reposição voltar a jogar a bola antes que esta tenha sido tocada ou jogada por outro jogador, será concedido um pontapé - livre à equipa adversária, no local onde a falta tiver sido cometida, salvo se foi praticada dentro da sua área de grande penalidade, pois neste caso, o pontapé - livre será executado sobre a linha de 9 metros, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.



## **Lei XV - Lançamento de Baliza**

Quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, pelo ar ou a rolar pelo solo, tendo sido tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, qualquer jogador da equipa que defendia deverá repor a bola em jogo unicamente com tripela, a partir do interior da sua área de grande penalidade e para o exterior desta, com o pé de apoio em contacto com o solo até ao pontapear, o qual poderá ocorrer em qualquer ponto da sua área.

A bola será considerada em jogo logo que tenha saído da área de baliza.

Os jogadores da equipa adversária, bem como os colegas da mesma equipa, devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola entre em jogo.

Pode ser obtido golo diretamente a partir do lançamento de baliza.

## **Lei XVI - Pontapé de Canto**

Quando a bola, após ter sido tocada em último lugar por um jogador da equipa que defende, tiver ultrapassado completamente a linha de baliza, por alto ou a rolar pelo solo, sem ser entre os postes, será executado um pontapé de canto por um jogador da equipa atacante. O pé de apoio do executante deverá ser colocado exatamente na intersecção da linha final e da linha lateral e é desse local que a bola deverá ser pontapeada.

Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de canto não podem aproximar-se da bola a menos de 3m, antes que ela esteja em jogo, e o jogador que executou o pontapé não pode voltar a jogar a bola antes de esta ser tocada ou jogada por outro jogador.

Pode ser marcado um golo diretamente através de um pontapé de canto.

## **DISPOSIÇÕES FINAIS**

A qualquer momento, e em função da avaliação que se faça da dinâmica do jogo, poderão ser introduzidas alterações a variados aspetos destas regras, assim como se deverá proceder às adaptações necessárias (duração, espaço, aspetos de manipulação da bola e rigor na aplicação de algumas regras) em função do escalão etário dos praticantes e do seu nível de jogo.

## **GLOSSÁRIO**



**Bloco:** Ação defensiva, na qual apenas podem ser utilizados (tal como na interceptação ou desarme) os membros superiores. Visa impedir que a bola seja impelida com êxito para a baliza que se defende.

**Bloqueio:** Ação ofensiva pela qual um jogador da equipa que tem a posse da bola obstrui a deslocação de um adversário, promovendo o contato com o mesmo, mantendo o seu corpo perfeitamente imobilizado.

**Condução de bola:** Ação em que o jogador progride no terreno utilizando o quicar.

**Desarme:** Ação defensiva pela qual um jogador retira, com o uso exclusivo os membros superiores, a posse de bola a um adversário, a qual apenas pode ocorrer com a bola em trajetória aérea (em condução de bola ou após a ter largado para efectuar tripela).

**Intercepção:** Ação defensiva pela qual um jogador, utilizando exclusivamente os membros superiores, anula a tentativa de passe entre dois jogadores adversários, desviando a trajetória da bola (ou agarrando-a).

**Joker:** Jogador especial, com privilégios ofensivos (golos valem mais pontos) e defensivos (dentro da sua área, defende a bola com qualquer parte do corpo e pode apanhar a mesma, ainda que venha de ressalto do solo).

**Quicar:** Acto de impelir (uma ou mais vezes) a bola com o membro inferior, mantendo-a no ar, com ou sem deslocamento.

**Shoot-out:** Forma de desempate à qual se tem de recorrer quando as duas partes terminam empatadas ou quando as equipas ganham uma parte cada uma.

**Tripela:** Ação principal do jogo; sequência de agarrar, largar e pontapear

**Autores:** Rui Matos, Nuno Amaro e Pedro Morouço  
(sobre regras originais de Rui Matos 2008)