

# REGRAS OFICIAIS DA TRIPELA 2022 (RESUMIDAS)

## OBJETIVO DO JOGO

- Marcar mais golos do que a equipa adversária, em cada uma das partes.

## NÚMERO DE JOGADORES POR EQUIPA/SUBSTITUIÇÕES

- 12 (máximo de 5 em campo)/Substituições - volante; não existe um guarda-redes definido, mas sim um Joker – estatuto especial a ver adiante.

## DURAÇÃO DO JOGO

- 20 minutos cada parte; cronómetro só pára por indicação dos árbitros.

## INÍCIO DO JOGO

- 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.

## MANIPULAÇÃO DA BOLA/PROGRESSÃO NO TERRENO

- A bola deverá ser jogada com o pé/membro inferior, após ter sido largada (ou atirada ao ar), antes de tocar o solo (gesto que dá o nome ao jogo – tripela), num máximo de 3 segundos após o seu controlo com as mãos.
- Será assinalada falta por falha na receção de um passe vindo de um colega (se a bola tocar noutra parte corporal que não as mãos ou se tocar o solo após tentativa de agarre inicial; a bola pode ser agarrada do solo ou após ressalto).
- Podem dar-se 3 passos com a bola na mão (semelhante ao andebol).
- Pode utilizar-se auto-passe (tripela seguida de agarre pelo mesmo jogador), o qual poderá incluir um número indeterminado e ilimitado de *quiques* (equivalente ao driblar do andebol), terminando com passe ou remate ou com agarre com a(s) mão(s); o mesmo jogador não poderá realizar dois auto-passes consecutivos.
- A bola, no decorrer do auto-passe, não poderá tocar no solo ou noutra parte corporal que não o membro inferior, antes de ser agarrada com a(s) mão(s).
- Não se pode utilizar o auto-passe na marcação de uma qualquer reposição da bola em jogo/marcação de falta.
- Para realizar uma interceção de um passe ou um bloco a um remate apenas poderão ser usados os membros superiores. Contudo, caso a bola ressalte para o solo, não poderá voltar a ser jogada pelo mesmo jogador que a tocou, antes que um companheiro ou um adversário o faça, com exceção de um jogador especial – Joker – dentro da sua área defensiva e, qualquer outro 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 ou lançar, sem colocar em causa a sua própria integridade física por jogo perigoso passivo.

## FALTAS, CONDUTA ANTI-DESPORTIVA E FALHAS TÉCNICAS

- Qualquer uma destas ocorrências é punida com a marcação de um pontapé – livre, executado pela equipa adversária no local, regra geral, onde foi cometida a infração.

## PONTAPÉS-LIVRES

- Da marcação de qualquer pontapé - livre (adversários a, pelo menos, 3 metros da bola) pode ser marcado diretamente um golo contra a equipa infratora.
- A grande - penalidade é marcada a 6 metros da linha de golo, *guarda-redes* sobre essa linha até à marcação.
- 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 ocorrerem.

## MARCAÇÃO DE GOLOS, PONTUAÇÕES E DESEMPATES

- 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 ou após *quiques*. É permitido marcar golo a partir de qualquer reposição de bola em jogo.
- Nenhum jogo terminará empatado. As pontuações de cada uma das duas partes são independentes. A equipa que vença as duas partes (ou uma, desde que empatem na outra) ganha o jogo. Se cada equipa ganhar uma parte (ou se empatarem nas duas) haverá lugar a um desempate (como no andebol de praia)
- Para a determinação do vencedor de cada parte serão atribuídas pontuações diferenciadas aos golos obtidos: **1 ponto** para golos obtidos por remate no interior da área de baliza adversária, **2 pontos** para golos obtidos por remate no exterior da área de baliza adversária e **1 ponto adicional** em relação aos anteriormente referidos para golos obtidos por ação do Joker.
- DESEMPATE: Caso haja lugar a desempate, cada equipa terá direito a efetuar 5 remates, de forma alternada com a outra equipa; caso a série termine empatada, recorrer-se-á ao remate de ouro.
- Estes remates 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 de meio campo, poderá iniciar o seu deslocamento; 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. 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, nesse remate, 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 auto-passe para se aproximar mais da baliza adversária, podendo, contudo, recorrer a qualquer outra ação do jogo, no respeito das respetivas regras referentes à manipulação da bola.

Rui Matos, Nuno Amaro e Pedro Morouço