

Regras de pólo aquático

- PA1. Organização
- PA2. Campo de jogo
- PA3. Balizai
- PA4. Bola
- PA5. Bandeiras
- PA6. Gorros
- PA7. Equipes
- PA8. Autoridades
- PA9. Tempo
- PA10. Goleiros
- PA11. Início do jogo e após os lentos
- PA12. Tiro a gol
- PA13. Arremesso pelo goleiro
- PA14. Cobrança de escanteio
- PA15. Arremesso neutro
- PA16. Faltas ordinárias
- PA17. Tiro livre
- PA18. Faltas graves
- PA19. Faltas pessoais
- PA20. Pênalti
- PA21. Fora de jogo
- PA22. Saída da água e substituições
- PA23. Prorrogações

ORGANIZAÇÃO

PA1.

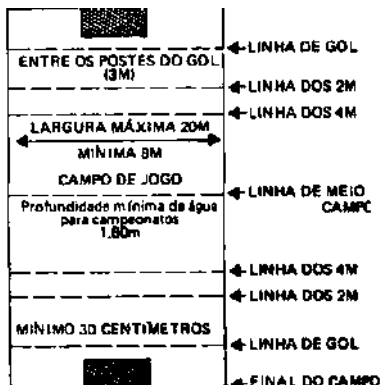
1. A entidade ou clube que organize encontros de pólo aquático será responsável pela delimitação exata do campo de jogo, utilizando os sinais detalhados no gráfico ao lado e providenciando todo o material e acessório necessários para tal finalidade.

3. As duas linhas de gol deverão estar respectivamente separadas por uma distância uniforme de 30 metros, no máximo, e 20, no mínimo. A largura do campo de jogo deverá, também, ser uniforme, não podendo exceder os 20 metros nem ser inferior a oito metros.

A profundidade da água não pode ser, em ponto algum, inferior a um metro.

Para as partidas de jogos olímpicos, campeonatos de Mundo e torneios internacionais, as dimensões do campo de jogo deverão ser as máximas indicadas acima, e a profundidade da água não poderá ser inferior a 1,80 metros.

Para outras partidas, o campo de jogo deve ser tão grande quanto possível, observando-se as medidas já indicadas.



4. Para partidas femininas, as distâncias máximas de comprimento e largura devem ser de 25 e 17 metros respectivamente.

5. As linhas de gol e de meio campo, bem como as de pênalti (quatro metros) e as dos dois metros devem estar claramente marcadas em cada lado da piscina. Essas marcas devem permanecer bem visíveis durante todo o partido.

com tal finalidade, são recomendadas as seguintes cores uniformes: branca para as linhas de gol e de meio-campo, vermelha para as dos dois metros e amarela para as dos quatro metros.

um sinal vermelho ou de qualquer outra cor visível deverá ser colocado a dois metros da linha do final de campo, no canto do juiz de gol. ou no lado oposto do cronometrista, no caso de não haver juiz de gol.

Os limites da piscina ou campo devem estar situados a 30 centímetros atrás de cada linha de gol.

Us árbitros devem dispor de espaço suficiente para se movimentar ao longo da piscina. Convém, igualmente, assegurar um espaço adequado para os juizes de gol, situado na prolongação exata de cada linha de gol.

BALIZAS

PA3.

7. Os postes e o travessão das balizas de pólo aquático devem ter de madeira, metal ou plástico, construídos em forma retangular, alinhados e apurados sobre a linha de gol, devendo medir 7,5cm (sete centímetros e meio) e estar pintados de branco. Os postes devem ser fixos, rígidos e perpendiculares a cada final de campo, e estar situados a distâncias uniformes dos lados, a 30cm, no mínimo, de seus limites. As balizas devem ficar totalmente desimpedidas de qualquer obstáculo. Não é permitida a existência de qual quer lugar que possa servir de apoio ao goleiro para permanecer parado ou descansando, a não ser o próprio fundo da piscina.

8. A largura das balizas deve ser de três metros livres entre os postes.

9. A barra transversal ou travessão deve ter sua borda inferior a uma altura de 0,90 metros sobre o nível da água, quando a profundidade desta seja de 1,60 metro ou mais, e 2,40 metros do fundo da piscina, quando a profundidade não atinja 1,50 metro.

10. As redes devem estar firmemente presas aos postes e ao travessão, de forma a fecharem sólida e completamente o espaço do gol, a uma distância mínima livre de 30 centímetros atrás da linha de gol. em toda a extensão da área correspondente.

A BOLA

PA4.

11. A bola deve ser esférica, provida de uma câmara-de ar com válvula automática, e estar completamente inchada.

12. Sua circunferência máxima não pode ser inferior a 0,68 metros nem exceder a 0.7m.

13. Deve ser impermeável, sem apresentar quaisquer costuras salientes ou protuberâncias externas, e não pode estar impregnada com especie alguma de graxa ou substâncias similares.

14. O peso da bola não pode ser inferior a 400 grama, nem exceder as 400

BANDEIRAS

PA5.

15. Os árbitros deverão estar munidos de um bastão de 0.70 metro de comprimento, com uma bandeira branca em uma de suas extremidades e uma azul na outra, medindo 35x20 centímetros cada uma.

16. Os juizes de gol deverão estar munidos de uma bandeira vermelha e outra branca, também de 35x20cm cada uma, montadas em bastões separados, de 50 centímetros de comprimento.

um dos secretários estará provido de uma bandeira branca e outra azul, para indicar a volta ao jogo dos jogadores expulsos, e o outro com uma bandeira vermelha para registrar a terceira falta pessoal (Regra 19/122). Essas bandeiras devem ser das mesmas dimensões indicadas acima.

GORROS

PA6.

17. uma das equipes deverá usar gorros azuis, em quanto os da outra serão brancos, excetuando-se os goleiros. cujos gorros deverão ser vermelhos.

Os gorros deverão ser amarrados com cordões por baixo do maxilar inferior. No caso de algum jogador perder o gorro deverá recolocá-lo na primeira parada do jogo. Nos jogos olímpicos e campeonatos do Mundo, os gorros são providos de protetores flexíveis para as orelhas, cujo uso e também recomendado em todas as competições.

18. Os gorros devem estar numerados dos dois lados, com algarismos de 0,10m de altura.

19. O goleiro usará o gorro número 1. sendo os outros gorros numerados de 2 a 11. No caso de substituição do goleiro, seu suplente deverá usar o mesmo número 1. Não é permitida a troca de número de gorro dos jogadores sem autorização do árbitro.

EQUIPES

PA7.

20. Cada equipe se compõe de sete jogadores, um dos quais deverá ser o goleiro e usará o gorro correspondente, e quatro reservas que possam ser empregados como substitutos. Antes de dar início à partida, os jogadores deverão despir-se de qualquer objeto suscetível de causar feridas ou danos ocasionais.

O árbitro deve examinar os jogadores, certificando-se de que todos se apresentam de acordo com as regras estabelecidas. e excluindo do jogo aquele que, eventualmente, as contrarie. Os jogadores devem usar uma sunga ou calção de banho com outra sunga separada debaixo.

Observação:

quando um jogador, por causa deste parágrafo, for excluído do jogo. poderá ser imediatamente substituído por outro.

21. mão é permitido aos jogadores impregnarem o

corpo com graxa, óleo ou quaisquer substâncias similares No caso de o árbitro verificar, antes de dar início ao jogo, que algum jogador está utilizando algum desses produtos, deverá ordenar que o retire imediatamente. Se esta verificação tiver lugar após o início do jogo, o árbitro ordenará a saída da água do jogador culpado, o qual ficará excluído definitiva-mente do jogo e poderá ser substituído imediatamente por outro, que entrará pelo espaço dot doit metros do canto do campo de fogo, na sua linha de gol e pelo ponto mais proximo ao juiz de gol (ou no lado oposto ao do cronometrista, se não houver juiz de gol).

22. Os capitães devem ser escolhidos entre os jogado-res de suas equipes respectivas e sero responsáveis pela ordem e disciplina de seus companheiros.

23. Na presença do árbitro e antes de dar início i partida, os capitães de cada equipe devem proceder ao sorteio do direito de escolha das cores e do campo, pertencem do esse direito ao ganhador.

AUTORIDADES

PA8.

24. Para jogos olímpicos e campeonatos mundiais, at autoridades devem estar constituídas da seguinte forma. dois árbitros, dois juizes de gol, cronometristas e secretá rios. Para outras competições, haverá, quando menos: um secretário, um cronometrista, a) dois árbitros ou b) um árbi tro e dois juizes de gol. No entanto, á recomendada a utiliza ção de dois árbitros em todas as competições. Os crono metristas e secretários podem ter ajudantes, cato necessário.

As autoridades do pólo aquático têm os poderes e direitos indicados nos parágrafos que se seguem, exctetuando-se os casos nos quais as competições tenham lugar com dois árbitros e sem juizes de gol. nesses casos, os árbitros assumirão os deveres estabelecidos para os juizes de gol na Regrá 3. parágrafos 38 a 41 inclusive, com a diferença de não ter necessário que executem quaisquer dos sinais com as bandeiras, especificados nessas regras.

ÁRBITROS

25. Os árbitros exercem o controle absoluto do jogo. Sua autoridade sobre os jogadores e efetiva durante todo o tempo e se estende ate o momento em qua eles deixam o lugar no qual foi celebrada a partida.

26. Cada árbitro deve estar munido de um apito estridente, para indicar o início ou reinício do jogo. confirmar os gols. repostos em jogo pelo goleiro e escanteios (tanto se estes são marcados pelo juiz de gol, como no cato contrário), bem como todas as infrações do regulamento.

27. As decisões dos árbitros em questões de fato são definitivas Suas interpretações do regulamento devem ser obedecidas durante todo o logo.

28. Os árbitros têm o direito de não apitar uma falta quando acharem que. ao fazê-lo. darão vantagem è equipe que a cometeu

Observação

á importante que os árbitros apliquem este critério em seu pleno significado; por exemplo, considera-te como estar dando vantagem á equipe que cometeu

uma falta, quando asta è assinalada em favor de um jogador que. estando de posse da bola. avança para a meta adversará, ou quando a bola esta sendo jogada por sua equipe.

29. Os árbitros podem modificar suas decisões, desde que o façam antes de a bola ser posta em jogo novamente.

30. Podem ordenar que um jogador se retire da água, de acordo com at regras correspondentes e, no caso de esse jogador negar-se a obedecer, deverão suspender o jogo.

31. Os árbitros têm, também, o direito de suspender o jogo a qualquer momento, se, de acordo com seu critério, a conduta dot jogadores ou dos espectadores, ou qualquer outra circunstância, impede que a partida chegue a um final normal.

32. Em todos estes casos, os árbitros deverão apresentar seu relatório da ocorrência á autoridade competente (comité diretor da competição).

CRONOMETRISTAS

33. Os cronometristas devem conhecer perfeitamente as regras de pólo aquático e estar munidos de um apito muito estridente e de um cronômetro especial para pólo aquático.

34. As obrigações dos cronometristas são:

a) registrar no relógio o tempo exato de duração do jogo efetivo e as pausas ou intervalos entre os quartos, de acordo com o previsto nestas regras,

b) registrar os respectivos periodos de expulsão do jogador ou jogadores que tenham tido expulsos da água, em virtude destas regras;

c) registrar o tempo de posse continuada da bola por cada equipe (Regra 16/93).

Observação:

o cronometrista encarregado de registrar os 35 segundos somente deverá reativar o cronômetro quando a bola for posta novamente em jogo.

35. Todas as paradas do jogo devem ser assinaladas com um toque de apito. O jogo se considera reiniciado a partir do momento em que a bola sai da mão do jogador que executa o tiro à gol. tiro livre, cobrança de escanteio ou pênalti, ou quando o árbitro a põe em jogo mediante um lançamento neutro.

36. um cronometrista deve indicar o final de cada tempo (quarto) com um loque de apito, independentemente do árbitro. Esse sinal produzirá efeito instantâneo, exctetuando-se o cato previsto na Regra 20/133.

O último minuto da partida ou do qualquer prorrogação deverá ser anunciado de forma completamente audível.

Observação.

o cronometrista podará dar este sinal utilizando outro meio que não seja o apito, desde que ele seja bem distinguível, eficientemente acústico e realmente compreensível.

37. Os cronometristas devam estar próximos de um árbitro.

38. Os juizes de gol escoltarão de comum acordo suet linhas de gol e deverão situar-se no lado da piscina oposto ao ocupado pelo árbitro, permanecendo na altura da linha escolhida durante toda a partida.

Comentário, quando uma partida é controlada por dois árbitros e dois juizes de gol, estes devem se colocar em lados mutuamente opostos, tendo a linha de final de campo a esquerda de cada um deles.

39. Suas obrigações consistem em assinalar as saídas da bola por trás das linhas de gol. levantando a bandeira branca (vide Regra 13): as cobranças de escanteio, levantando a bandeira vermelha (vide Regra 14): os gols. levantando do as bandeiras vermelha e branca (vide Regra 12) e a entra da incorreta dos jogadores expulsos levantando a bandeira vermelha (vide Regra 19/119(1) e Regra 19/121 (a))

Suas obrigações também incluem o lançamento de uma nova bola quando a que está em jogo sair do campo. Os juizes de gol devem ter sempre bolas sobressalentes (vide Regra 4).

Quando a bola em jogo sair do campo e motivar um tiro de "posta em jogo" (recolocação) ou uma cobrança de escanteio, o juiz de gol entregará imediatamente uma nova bola ao goleiro, no caso do arremesso de "posta em jogo". ou ao jogador mais próximo da equipe atacante, no da cobrança de escanteio.

40. Os juizes de gol são responsáveis perante o árbitro pelo registro correto dos tentos marcados por cada equipe em seus lados respectivos.

41. Os juizes de gol levantarão a bandeira vermelha para indicar ao árbitro que os jogadores estão corretamente alinhados na linha de gol correspondente (de acordo com a Regra 11), porém unicamente o apito do árbitro terá efeito imediato para iniciar ou reiniciar o jogo.

SECRETARIOS

42. As obrigações dos secretários compreendem

a) O registro de todos os jogadora, tentos e faltas graves (tempo, cor e número de gorro), bem como o aviso imediato da terceira falta pessoal de qualquer jogador (Regra 19).

Esclarecimento: o uso do apito pelos secretários pode dar lugar a confusão com o do árbitro, devendo, portanto, ter um som diferente.

b) Controlar os tempos de expulsão dos jogadores e indicar a permissão para voltar ao campo, uma vez terminado o tempo de cada um deles, levantando a bandeira correspondente à cor do jogador.

c) Indicar as entradas mal efetuadas (inclusive depois do sinal com a bandeira do juiz de gol. indicando a mesma irregularidade). Esse sinal dos secretários deverá parar imediatamente o jogo.

COMENTÁRIO

É conveniente notar que, de acordo com seu grau de importância, os partidos podem ser controlados por grupos de quatro e até de oito autoridades, segundo os seguintes termos :

1) árbitros e Juizes de Gol

Dois árbitros e dois juizes de gol: dois árbitros e nenhum juiz de gol. ou um árbitro e dois juizes de gol, e

2) Cronometristas e Secretários
um cronometrista e um secretário; dois cronometristas e um secretário, ou dois cronometristas e dois secretários

Seus deveres e funções são:

a) com um cronometrista e um secretário:

O secretário controlará o tempo exato da duração do tempo de jogo efetivo e os intervalos entre os quartos. Da mesma forma, registrará os respectivos tempos de expulsão do jogador ou jogadores que tenham sido expulsos da água em virtude destas regras, e terá a seu cargo os deveres estabelecidos no parágrafo 42. O cronometrista registrará o tempo de posse continuada da bola por cada equipe, de acordo com o estabelecido no parágrafo 93.

b) com dois cronometristas e um secretário:

O cronometrista nº 1 deverá controlar o tempo exato de duração dos quartos, bem como o dos respectivos intervalos. O cronometrista nº 2 deverá controlar o tempo de posse continuada da bola por cada equipe, de acordo com o disposto no parágrafo 93 destas regras. O secretário será responsável pelo registro do jogo e deverá cumprir as obrigações que estabelece o parágrafo 42 destas regras. No caso de não dispor de um cronômetro de contagem regressiva, deverá ler os tempos no cronômetro do cronometrista nº 1.

c) com dois cronometristas e dois secretários:

O cronometrista nº 1 deverá controlar os tempos exatos de duração dos quartos, assim como o dos intervalos entre os mesmos. O cronometrista nº 2 deverá controlar o tempo de posse continuada da bola por cada equipe, do acordo com o disposto no parágrafo 93 destas regras. O secretário nº 1 controlará o registro do jogo e cumprirá as obrigações estabelecidas no parágrafo 42(a) destas regras. O secretário nº 2 deverá cumprir as obrigações fixadas no parágrafo 42(b) e (c).

A experiência prática mostra que, com uma organização cuidadosa e autoridades competentes, uma equipe de quatro autoridades é suficientemente satisfatória para dirigir uma partida sem maiores problemas. Para facilitar a direção adequada de qualquer jogo, sugere-se a utilização do formulário impresso que se descreve a seguir. Este formulário tem sido experimentado na prática com resultados satisfatórios.

Na coluna 1 anotam-se os números dos gorros, de 1 a 11, encerrando-se em um círculo o número correspondente ao gorro do capitão de cada equipe.

Na coluna 2 são anotados os nomes dos jogadores, de acordo com a seqüência numérica dos gorros correspondentes.

Na coluna 3 marcam-se com um "X" os nomes dos jogadores que iniciam a partida, e com outro "X". encerra do em um círculo, o daqueles que entram no jogo após este ter sido iniciado. Desta forma é fácil saber quais são os jogadores que iniciaram o jogo e quais os que jogaram no seu decorrer.

Na coluna 4 registram-se as faltas, exclusões e cobranças de faltas. O método de anotação é mostrado no formulário. Por exemplo, o jogador azul número 2 cometeu uma falta grave aos três minutos e 30 segundos do início do

primeiro quarto, adicionando-lhe 45 segundos pela exclusão, o registro da exclusão será feito em 4'15", o qual permitirá lembrar e controlar seu retorno ao jogo. Se no segundo minuto e 25 segundos do segundo quarto o mesmo jogador cometer uma falta, em virtude da qual deve ser executado um tiro livre, ele não será expulso, motivo pelo qual os 2'25" serão anotados, adicionando-se-lhes um quarto fechado em um círculo, o qual será uma indicação do tiro livre. Finalmente, se o mesmo jogador comete sua terceira falta pessoal aos dois minutos e 45 segundos do terceiro quarto e é expulso pelo tempo que resta da partida, um substituto poderá ocupar seu lugar após transcorrer 45 segundos de jogo, o que equivale aos 3'30". tempo que será anotado no registro.

Na coluna 5 será levado o controle dos tentos obtidos por cada jogador. Por exemplo, se o jogador azul número seis marcar um gol aos dois minutos e 28 segundos do segundo quarto, e outro, de tiro livre, a um minuto e quinze segundos do terceiro quarto, este deverá ser diferenciado com um número 4 fechado em um círculo, tal como mostra o formulário impresso

Na coluna 6 serão registrados os tentos marcados por cada jogador em cada um dos quatro quartos da partida.

Na coluna 7 será lançado o total de tentos marcados por cada jogador e por cada equipe.

TEMPO OU DURAÇÃO

PA9,

43. A duração de uma partida é de quatro períodos (quartos) de cinco minutos de jogo efetivo cada um. As equipes devem mudar de campo ao finalizar cada quarto, havendo um intervalo de dois minutos entre um e outro quarto. A duração deve ser contada a partir do primeiro sinal do árbitro para dar início à partida. O cronômetro deve ser parado a cada sinal de interrupção do jogo, e assim permanecer até seu reinício

Comentário: um relógio bem visível deverá indicar o tempo, por contagem regressiva (ou seja, esse relógio deve mostrar o tempo que falta de um quarto ou período de jogo). Isto também é aplicável para o relógio que indica o tempo que falta com referência ao disposto na Regra 16 '93 (regra dos 35 segundos) e o que falta dos quartos.

Explicação:

"Esta forma os tempos de 45 e 35 segundos devem ser indicados por contagem regressiva. Assim, na Regra PA16/93 o "... deve ser reiniciada a partir de zero" significa que o relógio de contagem regressiva deve > iniciá-la no '35."

GOLEIROS

PA10,

44. Desde que o goleiro fique dentro de sua área de quatro metros, estará isento das seguintes restrições da Regra 26

Ficar parado e caminhar.

Bater na bola com o punho fechado.

Pular apoiando-se no fundo.

Tocar na bola com as duas mãos simultaneamente.

45. O goleiro não pode ultrapassar a linha de meio campo nem tocar a bola além dessa linha. O tiro livre com respondente a essa falta será concedido ao adversário mais próximo do lugar no qual foi cometida.

46. O goleiro não pode lançar a bola além da linha dos quatro metros do campo contrário. O tiro livre correspondente a essa falta será concedido ao adversário mais próximo do lugar da passagem da bola cruzando essa linha.

47. Regulamentação: considera-se também como lançamento o rechaço ou rebote da bola no goleiro.

48. Quando o goleiro se agarra ou dá impulso na barra ou borda da extremidade da piscina, o tiro livre que corresponde a essa falta deve ser lançado desde a linha dos dois metros, na mesma altura em que a falta for cometida.

49. Quando o goleiro, em um tiro livre ou "posta em jogo", solta a bola e a pega novamente, introduzindo-a em sua baliza antes de algum outro jogador tê-la tocado, deve conceder-se um escanteio a seus adversários. Se, nas mesmas circunstâncias, solta a bola e, após tê-la tocado outro jogador, volta a pegá-la introduzindo-a em sua baliza, deve ser anotado um gol a favor da equipe contra.

50. Se o goleiro sair da água devido a algum acidente, doença ou indisposição, será aplicada a Regra 122/140.

51 - Se na ocasião da "posta em jogo" da bola o goleiro te encontrar fora da água, essa "posta em jogo" deverá ser feita pelo jogador de sua equipe que estiver mais próximo, o qual ficará sujeito às mesmas limitações e terá iguais privilégios que o goleiro

Em todos os demais casos, os jogadores que defendem a baliza não estão sujeitos às restrições nem têm as vantagens concedidas ao goleiro, (vide Regulamentações 14/71 e 20/1301

52. Quando um goleiro substituído por um reserva voltar ao jogo, poderá fazê-lo jogando em qualquer posição.

INICIO DO JOGO E APÓS OS TENTOS

PAI!

53. Ao dar início a cada quarto ou período de jogo, os jogadores deverão colocar-se na linha de gol, separados em três si por uma distância de um metro, e afastados outro metro, no mínimo, dos postes da baliza, dentro da qual não será permitida a presença de mais de dois jogadores.

Os jogadores deverão esperar o sinal do árbitro, o qual se certificará do que as duas equipes estão preparadas, antes de fazê-lo. A saída é dada mediante um único toque de apito quando, simultaneamente, o árbitro lança ou deixa a bola livre no centro do campo.

54 Após cada gol marcado, os jogadores devem colocar-se no lugar de sua preferência, porém dentro de seu campo respectivo e atrás da linha de meio-campo. A equipe contra a qual tenha sido marcado o gol designará um jogador, que se colocará no centro do campo imediatamente depois do sinal do árbitro, esse jogador lançará a bola para outro de sua equipe, o qual deverá estar atrás da linha de meio-campo ao recebê-la.

65. Regulamentação, considera-se reiniciado o jogo quando a bola sai da mão do jogador que o reinicia.

56. Os inícios de jogo mal-executados devem ser efetuados outra vez.

67. Regulamentação nas saídas efetuadas partindo

da linha de gol, nenhuma pana do corpo dot jogadores. situada por cima da água, poderá ultrapassar essa linha. Quando a saída for feita do centro do campo, nenhuma parte do corpo dos jogadores poderá ultrapassar a linha do meio.

TIRO A GOL

PA12.

58. Considera-se como gol toda vez que a bola passa completamente pela linha de gol e entra na baliza, desde que se cumpram as condições a seguir enumeradas.

59. um gol pode ser marcado com qualquer parte do corpo, excetuando-se o punho fechado, porém, no início e a cada reinício do jogo, a bola deve ter sido tocada por dois ou mais jogadores, independentemente da equipe à qual pertençam e do lugar de onde tenha sido feito. Jogar a bola significa manuseá-la com a palma da mão.

60. No caso de o goleiro, ao intentar deter a bola, tocá-la antes de ter sido jogada na forma mencionada acima e ela passar pela linha de gol ou ser rechaçada pelos postes, ou pelo travessão da baliza, ou rebatida pelo próprio goleiro, ou arremesso para a "posta em jogo" da bola deve ser concedido ao goleiro.

61. é permitido nadar com a bola (driblar) até as baillazas

62. Quando uma falta ocorrer antes da aplicação desta regra, aplicar-se-ão as Regras 16, 17, 18, 19, 20 e 21.

ARREMESSO PELO GOLEIRO

PA13.

63. O árbitro deverá apitar no momento em que a bola sair da linha de gol.

64. Quando a bola sair além da linha de gol (por fora dos postes da balizai e for tocada por último por um jogador atacante, conceder-se-á arremesso ao goleiro defensor. o qual, voltando a sua posição normal entre os postes e na linha de gol, deverá arremessar a bola para pola em jogo.

65. No caso da "posta era jogo" não ser feita na forma regulamentar, deverá ser executada de novo.

66 Regulamentação: se o goleiro estiver excluído do campo, a "posta em jogo" deverá ser executada por outro jogador, o qual, neste caso, ficará sujeito às mesmas restrições e terá os mesmos privilégios do goleiro.

COBRANÇA DE ESCANTEIO

PA14.

67. O árbitro deve marcar imediatamente com um toque de apito a passagem da bola quando esta cruza totalmente a linha de gol.

68 Quando a bola cruzar totalmente a linha de gol (por fora dos postes da baliza) e for tocada por último por um jogador do campo atacado, deverá ser concedido um escanteio à equipe atacante, que será cobrado pelo adversário mais próximo da marca dos dois metros, do lado por onde tenha saído a bola.

69. A cobrança de escanteio deverá ser executada desde a marca da linha dos dois metros.

70. No momento da cobrança de um escanteio, nenhum jogador, excetuando-se o goleiro da equipe que defende, poderá estar dentro da área dos dois metros.

71. Regulamentação se, quando da cobrança de um escanteio, o goleiro defensor estiver expulso, sua posição na linha de gol poderá ser ocupada por outro jogador de sua equipe, sem ficar submetido às suas restrições nem ter suas vantagens.

72. Quando o goleiro beneficiário de um tiro livre ou arremesso de "posta em jogo" soltar a bola, voltar a pegá-la e introduzi-la na sua baliza, antes que a tenha tocado outro jogador, deverá ser concedido um escanteio a seus adversários.

73. Se o escanteio não for cobrado na forma regulamenta, deverá ser executado de novo.

74. Regulamentação: se o escanteio for executado antes que os jogadores tenham saído da área dos dois metros, deverá ser executado novamente.

75. Se um jogador beneficiário de um tiro livre arremessar a bola para o seu goleiro e, antes de outro jogador tocá-la, ela entrar na baliza ou cruzar a linha de gol, deverá ser concedido escanteio à equipe adversária. A tentativa de parar a bola efetuada pelo goleiro não é considerada como tocá-la, para os efeitos desta regra.

ARREMESSO NEUTRO

PA15.

76. No caso de o jogo ser parado, devido à qualquer indisposição, acidente ou outra circunstância imprevista, ou em virtude de faltas cometidas simultaneamente por um ou vários jogadores de ambas as equipes, sem que o árbitro possa certificar-se de quem foi o primeiro a cometê-las, ele pedirá a bola a arremessará o mais próximo possível do lugar da ocorrência do incidente, de forma que os jogadores das duas equipes tenham oportunidades iguais de obter sua posse, após ela ter tocado na água. Neste caso deverão ser aplicadas as disposições das clausolas 105, 106 e 107.

77. Regulamentação quando, em um arremesso neutro, a bola cai na água com vantagem para uma das equipes, o árbitro deve fazer um novo arremesso.

FALTAS ORDINARIAS

PA16.

78. Consideram-se faltas ordinárias (para as exceções relativas ao goleiro, vide Regra 10) as que se seguem.

79. Sair antes do sinal do árbitro (toque de apito), no início ou reinício do jogo.

80. Ajudar um jogador na saída, na repetição desta ou durante o jogo.

81. Agarrar-se ou pranchar nos postes da baliza ou nas barras de sustentação da mesma. Apoiar-se sobre as barras ou qualquer outro ponto fixo, salvo nas diferentes piscinas. Agarrar-se ou pranchar nas bordas ou paredes da piscina durante o jogo.

82. Tomar parte ativa no jogo estando em pé sobre o fundo da piscina ou andar apoiando se nele durante o jogo

83. Afundar ou manter a bola submersa na água quando se é atacado.

É essencial interpretar este paragrafo corretamente. visto que o fato de ter a bola submersa na água nem sempre significa uma infração desta regra. Por exemplo, não existe falta alguma quando o goleiro sobressai da água para deter um tiro a gol e, ao cair, empurra a bola para baixo da água durante um breve instante. Porém se, pelo contrario quando é atacado por um oponente, ele continua mantendo a bola submersa, deverá considerar-se que está infringindo «sta regra Também deve ser notado que um jogador infrin-ge a regra quando, estando de posse da bola presa com a mão, um adversário empurra sua mão, junto com a bola, para baixo da água (fig. 1). Neste caso carece de importan ja o fato de a bola ser submersa contra sua vontade.



p que importa é que ele está de posse da bola no momento em que esta, apertada em sua mão, se encontra em baixo da água. A falta, de acordo com esta regra, consiste justamente em manter a bola presa e aperçada, submergindo-a na água quando se é atacado.

84 Golpear a bola com os punhos fechados.

85 Jogar ou salpicar água no rosto do adversário.

Comentário, "salpicar"

Salpicar no rosto de um adversário é uma ação tática muito utilizada nos jogos. Geralmente, os árbitros unica Atente apitam falta quando essa ação ocorre de forma a evidenciar que os jogadores estão se defrontando e desejam salpicar se (fig. 2). Este é um caso simples, fácil de julgar. No entanto, essa tática é freqüentemente empregada no pólo aquático, contra o jogador que está de posse da bola. 'quando outro jogador adversário produz, deliberadamente, uma cortina de água com seu braço, criando assim um obs táculo sobre a superfície, a fim de interferir na visibilidade de seu oponente e dificultar lhe o arremesso a gol ou o passe a outro companheiro de equipe. Nesse caso, o árbitro Heve concentrar-se e observar bem a ação. para julgar se o jogador que a realizou o fez intencionalmente, ou se, pelo contrário, foi uma ocorrência natural e imprevista.



86. Tocar a bola antes de ela chegar à água, quando é lançada pelo árbitro.

87. Pular apoiando se no fundo da piscina, para jogar a bola ou para atacar um adversário.

88. Impedir deliberadamente a liberdade de movimentos de um oponente, quando este não está de posse da bola. Nadar sobre os ombros, costas ou per nas de um adversário é considerado como obstrução. Ter a bola significa levanta la, levá-la ou tocá-la. Driblar a bola não é té-la.

Comentário: obstrução

Esta regra é continuamente infringida durante o jogo um jogador pode ser irregularmente obstruído ou impedido em sua ação de diversas formas. Para determinar se um jogador está sendo obstruído ou impedido (leve ou gravemente), o primeiro fator a considerar é se ele detém ou não a bola. É claro que um jogador detém a bola quando a mantém presa com a mão, sem soltá-la, mesmo levantando-a por cima da água (fig. 3), ou em contato com sua superfi



cie, agarrando-a como mostra a figura 4. Porém o nado com



a bola (driblando), como mostra a figura 5, não deve ser considerado como estar agallando a ou prendendo-a. um jogador que leva a bola driblando, como na figura 5, é



continuamente obstruído ou impedido em sua ação por algum oponente, bastando para isso que esse oponente passe

nadando por cima de suas pernas (fig. 6), o que radutti sensivelmente a efetividade de seus movimentos. É necessário lembrar qua uma falta por obstrução ou impedimento



Figura 6

também pode ser cometida pelo jogador que está de posse da bola, como ocorre repetidamente na prática quando, por exemplo, um jogador mantém a bola agarrada com uma mão e executa movimentos que forçam seu adversário o afastar-se dele. a fim de conseguir maior liberdade de ação (fig. 7).



A figura 8 mostra outra tífica de obstrução ou impedimento. utilizada por um jogador quando, estando de posse da bola, empurra seu oponente com movimentos da



Figura 8

cabeça para trás. Todas estas táticas constituem faltas por obstrução ou impedimento. um jogador, mesmo sem agar rar nem manter a bola, pode também incorrer nessas faltas. quando, como mostra a figura 9, permanece flutuando de forma a bloquear a passagem do adversário com o corpo, ou abre os braços lateralmente, impossibilitando seu deslocamento para chegar à bola. Esta falta é continuamente co metida nas proximidades da beirada do campo, sendo conhecida por alguns técnicos como "bloqueio".



Figura 9

(fig. 10), a sanção é um tiro livre, enquanto no segundo (fig. 11) constitui uma falta grave (vide parágrafo 112 das re. gras). Embora a ilustração da figura 11 seja para mostrar uma falta grave (de acordo com o disposto na Regra 18/112) que, nos termos da Regra 18/116, pode considerar-se como implicando um certo grau de brutalidade, é importante que os árbitros diferenciem entre uma conduta como a descrita e a de um simples empurrão com os pés (pranchar), nos termos da Regra 16/90.

91. Estar ou permanecer dentro da área dos dois metros da baliza contrária, salvo no caso de encontrar-se atrás da linha da bola.

Regulamentação: não será considerado como falta que um jogador pague a bola dentro da área dos dois metros



Figura 10

89. Tocar a bola com as duas mãos simultaneamente

90. Empurrar o adversário ou utilizar seu corpo para dar-se impulso, ou simular estar sendo objeto de uma falta.

Comentário: "empurrar ou dar-se impulso" (pran-char).

A falta por empurrar um adversário é comumente cometida pelos defensores, enquanto a de impulsar-se sobre um oponente é característica dos atacantes. É importante distinguir entre empurrar ou dar-se impulso com a mão (fig 10), ou com os pés (fig. 11), visto que, no primeiro caso



Figura 11

para passá-la a um companheiro de equipe situado atrás da linha da bola. mesmo que este a arremesse imediatamente a gol antes que o primeiro jogador tenha tido tempo de abandonar a área dos dois metros

92. Perder tempo.

93. Reglamentação

(i) Quando uma equipe, mesmo com menos jogadores que a adversária, retém a bola durante mais de 35 segundos, considera-se que está perdendo tempo. Neste caso, deve ser concedido um tiro livre a favor da equipe contrária. tomando-se como referência para o arremesso o jogador que tocou a bola por último, antes de apitar a falta.

(ii) Quando uma equipe, após chutar a gol, volta a ganhar a posse da bola por rebote ou por estar novamente em jogo, devido a qualquer outra circunstância, a contagem dos 35 segundos deve ser reiniciada a partir de zero.

(iii) Quando a bola fica em poder da equipe contrária ou quando, após uma falta grave, o posto novamente em jogo, o tempo passa imediatamente a contar de zero.

Reglamentação a bola não deixa de estar em poder de uma equipe pelo simples fato de ter sido tocada, no ar, por um jogador da equipe contrária, desde que não tenha sido desviada e fique com a equipe do jogador que a desviou.

(iv) Quando, terminados os 35 segundos, a bola está em voo e, nas condições que determinam as Regras 12, 13 e 14, cruza a linha de gol ou, de acordo com a Regra 21, sai de jogo ou se produzem as condições que determinam um lançamento neutro, o gol eventualmente resultante, arremesso lateral, escanteio, tiro livre ou arremesso neutro não deve ser concedido e deve ser aplicada a regra de perda de tempo

(v) Terminados os 35 segundos, o tiro livre será executado pelo jogador oponente mais próximo do lugar de parada do jogo e, se algum jogador da equipe que cometeu a falta procura indevidamente atrasar o lançamento, deverá ser-lhe atribuída uma falta grave.

(vi) De acordo com a Regra 16/92, o árbitro terá, sempre, a possibilidade de castigar uma falta, antes de expirar o tempo de 35 segundos.

94 Para o goleiro, arremessar a bola além da linha dos quatro metros da equipe contrária, e tocar a bola e sair além do meio campo

95. Executar um pênalti de forma não-regulamentar.

96. Demorar indevidamente na cobrança de um tiro livre.

97. Reglamentação, o tempo para a execução de um tiro livre por um jogador fica a critério do árbitro. Deve ser razoável e sem demoras, mas também não deve ser imediato

98 Excetuando-se o previsto na Regra 10/48 ou 17/100, a penalidade por uma falta ordinária é um tiro livre a favor do adversário, que pode ser cobrado por qualquer de MUS jogadores

Comentário um tiro livre deve ser cobrado sem demoras. Se um jogador se encontra com uma posição clara para efetuar a cobrança e não o faz, deverá considerar-se que está perdendo tempo « violando a Regra 16/96.

PA17.

99. O árbitro deve marcar as faltas com um toque de apito e indicar a equipe a favor da qual o tiro é concedido, mediante a bandeira da cor dos gorros daquela equipe.

100. O tiro livre concedido por uma falta ordinária, cometida dentro da área dos dois metros, deve ser executado desde a linha dos dois metros e na mesma altura em que a falta foi cometida. Excetuando-se este caso, todos os tiros livres devem ser executados desde o lugar de ocorrência das faltas.

101 Reglamentação quando é concedido um tiro livre a uma equipe, são seus jogadores os que têm o encargo de fazer chegar a bola ao companheiro encarregado da cobrança. Os jogadores da equipe contrária não têm qualquer obrigação de fazê-lo.

Nenhum jogador pode arremessar deliberadamente a bola, de forma que possa dificultar o prosseguimento normal do jogo (vide Regra 18/118)

102. Reglamentação: quando é concedido um tiro livre ao goleiro, ele é quem deve executá-lo, com as restrições e privilégios que lhe são próprios.

103. O tiro livre deve executar-se de forma que os demais jogadores possam ver quando a bola sai da mão do jogador que o executa.

É permitido driblar a bola, antes de efetuar o passe para outro jogador.

Comentário: Tiro livre

Os parágrafos 96 e 103 dizem respeito ao tiro livre, e cada um deles é complemento do outro, por esse motivo, não devem haver diluições em sua execução (parágrafo 96), que deve ser realizada de maneira que os demais jogadores possam ver quando a bola sai da mão do jogador encarregado do arremesso (parágrafo 103). Frequentemente, os jogadores cometem o erro de atrasar a cobrança, por então serem equivocadamente o disposto no parágrafo 103, que permite ao arremessador driblar a bola antes de passá-la a outro jogador. O tiro deve ser executado imediatamente, mesmo no caso de que o arremessador não possa encontrar, no momento, outro companheiro para passar a bola. Neste caso, o arremessador pode efetuar o tiro inclusive soltando a bola na água para retomá-la com a mão (fig. 12), ou lançando a para o ar (fig. 13); desta forma, ele poderá continuar soltando, lançando ou driblando a bola; porém, seja como for, o tiro deverá ser executado de maneira que os jogadores possam vê-lo.



Figure 12



Figure 13

104. A bola está em jogo a partir do momento em

que sai da mão do jogador que executa o tiro livre. Nessa oportunidade, todos os Jogadores podem mudar de lugar.

105. Excetuando-se o previsto na Regra 10/49. em todos os casos de tiro livre, cobrança de escanteio ou arremesso neutro, para um gol ser considerado como válido, a bola deverá ter sido jogada ou tocada, no mínimo, por dois jogadores (sem contar o goleiro que defende).

106. Tocar a bola significa tocá-la voluntariamente.

107. com exceção do previsto na Regra 10/49. quando o goleiro intenta deter a bola lançada por um atacante. antes de ela ter sido tocada por um segundo adversário, e a bola cruza a linha de gol. Ou bate nos postes, no travessão ou nele mesmo, deve ser concedido ao goleiro o tiro de "posta em jogo".

108. Se, antes da execução de um tiro de "posta em jogo", tiro livre, penalti, cobrança de escanteio ou arremesso neutro, for cometida uma falta contra as Regras 16/85, 16/88. 16/90. ou contra a Regra 18, por um jogador da equipe que não está de posse da bola. o culpado deverá ser excluído do jogo por um período de 45 segundos de jogo efetivo, ou ate ser marcado um gol, no caso de este acontecer antes, e a falta será cobrada logo a seguir.

Se a falta for cometida por um jogador da equipe que está de posse da bola. ser-lhe-á concedido um tiro livre à equipe contrária (exceção, quando a penalidade imposta for um penalti, em cujo caso prevalecerá esta decisão) e deverá ser-lhe atribuída uma falta pessoal ao jogador que a cometeu (vide Regra 19/122).

Observação:

se as faltas de que trata esta regra forem cometidas simultaneamente por jogadores de equipes contrárias, ambos os jogadores deverão ser excluídos da partida durante um período de 45 segundos de jogo efetivo. ou até ser marcado um gol. no caso de este acontecer antes, e a falta será marcada logo a seguir.

Regulamentação: nas circunstâncias especiais detalhadas neste parágrafo, uma falta contra as Regras 16/85, 16/88 ou 16/90 deverá ser considerada como falta grave. atribuindo-se uma falta pessoal ao jogador que a cometeu.

Comentário: esta regra encerra um novo conceito da regra anterior e. por este motivo, não tem sido compreendida facilmente por todos os árbitros Isto diz respeito às faltas cometidas no tempo morto. A falta pode ser cometida. tanto por um jogador atacante como por um que defende. O jogador que comete a falta quando defende deve ser excluído do jogo; quando a falta e cometida pelo jogador atacante, ele perde a posse da bola e lhe é atribuída uma falta pessoal. O árbitro deve, após apitar a falta, indicar a Imposição da penalidade ao secretário e, logo a seguir, autorizar a "posta em jogo" da bola.

109. Os tiros livres executados de forma irregular de vem ser repetidos.

FALTAS GRAVES

PA 18.

110. Consideram-se faltas graves, para um jogador:

111. Agarrar, afundar ou puxar um adversário que não esteja do posse da bola.

Comentário, "agarrar", "afundar" ou "puxar" para "tris"

Este parágrafo constitui um dos principais fundamentos do pólo aquático e tem permanecido sem alterações durante muitos anos. No entanto, e necessário saber se no decorrer do jogo sua importância é correta ou incorreta mente interpretada, a fim de poder avaliá-la de forma devida e adequada. Durante estes últimos anos. a maior parte das queixas contra os árbitros, nas competições internacionais mais importantes, têm sua origem na interpretação ar



bitrria deste parágrafo. No entanto, sua redação é clara, « sua interpretação só pode dar-se em um único sentido "Agarrar" ou "segurar" (fig. 14). "afundar" (fig. 15) ou "puxar para trás" (fig. 16) um oponente que não está segu. rando a bola é uma falta grave punida com um tiro livre e a expulsão do jogador que a cometeu, por um período de 45 segundos ou até ocorrência de um gol (vide também o pará-



grafo 124). E obviamente necessário que o árbitro se guie pelas regras, estando proibida qualquer interpretação arbi-

trária, não apenas a respeito deste parágrafo, mas também de todos os demais. visto que nenhum deles pode ser mais importante que o presente 111. o qual, embora por uma parte permita a existência de ataque no jogo, pela outra também especifica as normas que regem a defesa e, principalmente, as bases que limitam o jogo rude. É conveniente considerai que os árbitros devem saber diferenciar aquelas ações que infringem este parágrafo 111 daquelas cometidas dentro da área adversária dos quatro metros, evitando a possível anotação de um gol. Estas faltas constituem uma violação da Regra 113. que, nesses casos, determina a aplicação da penalidade máxima (pênalti) (vide Regra 30/1231.

Observação

esta regra é de grande importância, insistindo-se na necessidade de que os árbitros lhe concedam a devida atenção, aplicando-a corretamente. 112. Dar patadas ou golpear um adversário, ou fazer movimentos desproporcionados com essa intenção.

Comentário "dar patadas" ou "golpear".

As faltas descritas neste parágrafo ocorrem continuamente durante o jogo, sob diversas formas. um jogador com a posse da bola pode cometer a falta de bater com os pés ou golpear seu oponente, mas também este pode cometê-las contra ele. Por essa razão, o elemento decisivo deste parágrafo é determinar se há patada ou golpe, carecendo de importância o fato de que o jogador tenha ou não a bola. Este tipo de ação deve chegar a considerar-se como ofensa. inclusive até quando, mesmo sem chegar ao fato exato de golpear ou dar patadas no adversário, são feitos movimentos desproporcionados com essa intenção. Contrariamente ao que acontece na realidade, acredita-se geralmente que o árbitro vê mais facilmente os golpes dados acima da superfície da água que as patadas dadas com os pés debaixo dela. Para que o árbitro possa realmente observar essas faltas é apenas necessário que dirija o jogo de maneira adequada. Existem no entanto, faltas sérias que são continuamente cometidas a sua revelia, ou à "chucha calada" e que, naturalmente, são mais difíceis de observar. é dar cotoveladas a um oponente situado atrás do agressor (fig. 17). ocasionando lhe



Figura 17

muito frequentemente, lesões graves. Constitui também falta grave dar cabeçadas no rosto de um adversário, aproveitando sua proximidade nas costas do agressor, togando a cabeça para trás intencionalmente. No caso de estas agressões, sejam elas feitas com o cotovelo ou com a cabeça, resultarem em lesões graves do jogador agredido, deverão ser punidas com a expulsão de quem as cometeu, para todo o resto da partida, sem possibilidade de substituição (parágrafo 116).

113. Cometer qualquer falta dentro da área dos

quatro metros, a fim de evitar um gol provável.

Observação;

além de outras, constitui falta grave, nos termos deste parágrafo, deslocar a baliza, golpear a bola com o Punho, ou tocá-la com as duas mãos, com o propósito de evitar um gol. Nesses casos será concedido um pênalti à equipe atacante.

Regulamentação, quando o goleiro, ou qualquer outro jogador, puxa a baliza para evitar um gol, a falta é considerada como desacato e o jogador que a comete deve ser expulso pelo resto do jogo (Regra 18/115), podendo ser substituído por outro, que deverá entrar no jogo por dentro dos dois metros do canto do campo, do lado do juiz de gol (ou do lado oposto ao do cronometrista, no caso de não haver juizes de gol), e passando por baixo de sua linha de gol. Essa substituição só poderá ser feita após transcorridos 45 segundos de fogo efetivo, ou ao produzir-se um gol, no caso de este ocorrer antes daquele período. A expulsão do jogador e adicional à imposição da penalidade máxima (pênalti).

Comentário este parágrafo se refere a todos aqueles casos especiais, nos quais, tendo-se quase que conseguido um gol, ele é evitado cometendo faltas não consideradas



Figura 18

como pessoais. Essas faltas podem ser de tres tipos: (i) um jogador, incluindo o goleiro, puxa a baliza para baixo ou a empurra para fora (fig. 18): (ii) um jogador, excluindo-se o



figura 1*

goleiro, toca a bola com as duas mãos (fig. 19) e (iii) esse jogador bate na bola com o punho fechado (fig. 20) Todas essas ações devem ser consideradas como faltas, quando são cometidas dentro da área dos quatro metros, com o propósito de evitar que seja realizado ou marcado um gol. As

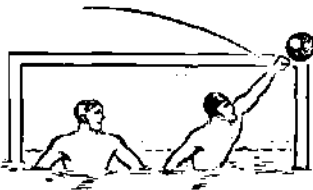


Figura 20

faltas mencionadas, que podem ser consideradas como ordinárias, passam a ser faltas graves quando seu objetivo é evitar a marcação de um gol e, nesses casos, a sanção correspondente é um pênalti.

114. Persistir cometendo faltas ordinárias.

Observação:

o que se segue diz respeito ao mesmo jogador, quando ele persiste em sua conduta.

115. Não obedecer ao árbitro ou mostrar-se desrespeitoso com ele. O jogador culpado sota expulso por todo o resto da partida, podendo ser substituído por um reserva, que deverá entrar pela linha de seu gol e pelo ponto mais próximo do juiz de gol, uma vez transcorridos 45 segundos de jogo efetivo, ou quando for marcado um gol, se for antes de transcorrer aquele período.

116. Cometer atos de brutalidade, em cujo caso deve ser concedido um tiro livre à equipe ofendida, excluindo-se do jogo o jogador culpado, sem dar lugar a substituição.

Observação:

brutalidade inclui o bater ou dar patadas deliberadamente.

117. Comportar-se incorretamente, ou seja, ser violento, usar linguagem não adequada, persistir no jogo sujo, etc

118. Dificultar a cobrança de um tiro livre, arremesso de "posta em jogo", pênalti ou escanteio.

Observação:

"dificultar" inclui:

(j) Arrematar a bola para longe, com o propósito de impedir o prosseguimento normal do jogo. (ii) Qualquer tentativa de jogar a bola, antes dela sair da mão do jogador que a arremessa.

Comentar io parágrafo 118. A falta que se refere este paragrafo é cometida quando se interfere no lançamento de um tiro livre e menos freqüentemente quando se trata de um pênalti. Existe interferência indireta no lançamento de um tiro livre, quando se obstrui, ou para a bola que pretende lançar o executante do tiro, e direta quando o tiro é desviado (fig. 21) ou se impede o movimento do arremes-



Figura 21

sador (fig. 22). O método mais freqüente para interferir na execução de um pênalti é o de dar patadas no jogador que faz a cobrança, no momento em que ele vai lançar ou lança a bola. Por esse motivo, é essencial que sejam observadas as disposições do parágrafo 127.



Figura 22

119. Para um jogador expulso voltar a entrar no jogo, ou para um substituto entrar na água de forma inadequada.

Observações:

- Entradas e retornos inadequados são os feitos a) sem permissão do secretário; b) pulando ou dando-se impulso desde a beira da parede ou do próprio campo de jogo; c) de qualquer outro lugar que não seja de conformidade com o disposto na Regra 121 a.
- Quando esta falta ocorrer durante o último minuto do quarto período de jogo, ou durante o último minuto das duas prorrogações (Regra 23), o jogador que a cometeu será expulso do campo de jogo, sem substituição, e será concedido um pênalti à equipe contrária.

Pergunta: qual será a atitude do árbitro no caso de ocorrer a expulsão de dois jogadores, um de cada equipe, por entrada ilegal no último minuto de jogo? Resposta: concederá um pênalti a cada equipe. O primeiro será executado pela equipe que estava de posse da bola no momento da suspensão e, após a cobrança do segundo, a bola voltará às condições de arremesso neutro.

Regulamentação: a entrada ilegal, a qualquer momento, de um jogador que, na ocasião, não possa participar do

jogo (excetuando-se a do jogador que espera o término dos 45 segundos de expulsão para voltar à água a o caso previsto na Regra 121 c) motivará a expulsão do infrator pelo resto da partida (com substituição imediata, se for o caso), e será concedido um pênalti a equipe adversária.

Regulamentação: a entrada ilegal, em qualquer momento, de um jogador que espera a terminação de seu período de expulsão, com o propósito de fazer um gol, constituirá uma violação do disposto na Regra 18/113 e, depois que esse jogador tenha saído da água para completar o tempo de expulsão que lhe foi imposto, deverá ter concedido um pênalti à equipe advertida. A cobrança desta penalidade terá precedência sobre a da Regra 18/119 (expulsão ou pênalti).

Comentário, quando ocorrer um acidente ou lesão, será permitida a entrada de um substituto para ocupar a posição do jogador acidentado. Essa entrada poderá ser (erta desde qualquer lugar fora do campo de jogo, respeitadas as condições dos parágrafos 54 ou 143, dependendo do caso.

120. com exceção do previsto nesta Regra, na Regra 17/108, ou na Regra 20. a penalidade a ser aplicada por uma falta grave é:

121. O jogador culpado deve ter expulso da água por um período de 45 segundos de jogo efetivo, ou até que um sol seja marcado, se o for antes, concedendo-te um tiro livre a equipe contrária, que deverá ser executado quando o jogador tenha saído da água e quando o árbitro tenha autorizado sua execução. O tempo de expulsão começará a contar a partir do momento da cobrança do tiro livre. Se, ao sair da água, o jogador expulso interfere propositadamente na jogada, sua ação será considerada como uma falta grave adicional e deverá conceder-se um pênalti à equipe contrária.

Observações:

- a) após ter expirado os 45 segundos de jogo efetivo, o jogador expulso poderá voltar ao jogo, na altura dos dois metros do canto do campo, do lado do juiz de gol (ou do lado oposto ao do cronometrista, no caso de não haver juiz de gol), por baixo da linha de gol. porém sem afetar o alinhamento da baliza;
- b) no caso em que vários jogadores de ambas as equipes cometam faltas graves simultaneamente, os jogadores culpados deverão ser expulsos na forma indicada e será lançado um arremesso neutro.
- c) se um jogador é expulso sem cometer as três faltas pessoais e, terminado o período de expulsão, outro jogador substituto entra em seu lugar, deverá entender-se que foi cometida uma violação da Regra 18/116.

FALTAS PESSOAIS

PA19.

122. Serão atribuídas faltas pessoais aos jogadores que cometam faltas graves, em qualquer ponto do campo. O jogador com três faltas pessoais será excluído do jogo por todo o tempo que restar da partida, sendo substituído por um reserva, que deverá entrar no campo pela sua linha de gol e pelo ponto mais próximo do juiz de gol. após transcor-

ridos os 45 segundos de jogo efetivo, ou depois de ter marcado um gol, se isso ocorrer antes dos 45 segundos. Consultar a Regra 20/124.

Se a terceira falta pessoal de um mesmo jogador for objeto de penalidade máxima (pênalti), a entrada do substituto será imediata, antes de efetuar a cobrança. Se essa falta for devida a uma violação da Regra 17/108, a se tratar de um jogador da equipe que está de posse da bola, a entrada do substituto será imediata.

PÊNALTI

PA20.

123. Se, de acordo comas Regras 18/112 ou 18/116, um jogador for objeto de falta dentro da linha dos quatro metros do gol contrário, ou cometer uma das faltas previstas nas Regras 18/113, 18/119(2) ou 18/121. deverá ser concedido um pênalti contra a equipe culpada. O árbitro indicará o número do jogador que cometeu a falta ao secretário.

124. O jogador culpado será expulso da água unicamente se a falta cometida for tão grave que justifique sua expulsão pelo que restar do jogo (Regras 18/116, 18/119(2) e 19/122).

125. A cobrança do pênalti será efetuada por qualquer jogador da equipe favorecida, excetuando-se o goleiro, e o encarregado desta cobrança poderá executá-la desde qualquer ponto da linha dos quatro metros do adversário.

126. O jogador encarregado da cobrança de um pênalti deve esperar o sinal do árbitro para efetuá-la. Este sinal deve ser dado mediante um loque de apito e descendo a bandeira, simultaneamente, da posição vertical para a horizontal. O jogador deverá, então, fazer o lançamento imediatamente, com um movimento ininterrupto e diretamente a gol (Regra 16/95).

Quando a bola rebota para o campo de jogo, depois de bater nos postes ou no travessão, é considerada em jogo, não sendo necessário que seja tocada ou jogada por outro jogador, para poder ser marcado o gol.

Regulamentação: o tiro de um pênalti pode ter iniciado levantando a bola desde a água ou segurando-a na mão. É permitido que o lançador faça um movimento para trás segurando a bola. Para preparar o tiro a gol, porém o lançamento deverá ser iniciado imediatamente após o sinal do árbitro e em continuação a esse movimento, que não pode ser interrompido até que a bola saia da mão do lançador.

Comentário: "pênalti". O sinal claro e preciso do árbitro tem tornado mais fácil a execução de um pênalti de forma adequada. A descida da bandeira precedendo imediatamente o final ou toque de apito permite, sob qualquer condição, mesmo quando os espectadores fazem muito barulho, que o tiro a gol seja realizado de acordo com esta regra. Quando a bandeira for levantada, o jogador estará devidamente concentrado no tiro que deve lançar, porque saberá que, imediatamente após, virá o sinal ou toque de apito do árbitro. Quando esse sinal seja dado, o jogador lançará a bola, tem qualquer movimento de interrupção e diretamente a gol. Visto que o texto da regra não deixa claro os pontos entre os quais o lançamento pode conside-

rar-se interrompido, é necessário explicar qua o tiro se inicia. ou poda ter iniciado, pagando a bola desde a água para cima (fig. 23). ou tendo-a agarrada no ar com a mão Que vai



lança-la (fig. 24). Visto, igualmente, que as regras também não estabelecem que o lançador deva executar o tiro olhando para a baliza adversária (o parágrafo 125 somente especifica o lugar de onde deve ser executado), a cobrança de um



pênalti pode ser efetuada partindo de uma posição de meio giro, ou até de giro completo, isto é. o lançador pode, inclusive. colocar-se de costas para a baliza. No entanto, para qua a cobrança de um pênalti seja válida desde qualquer posição, o importante é que a bola seja lançada imediatamente após o sinal do árbitro, e que o movimento contínuo de lançamento não seja interrompido antes que a bola saia da mão do lançador. No caso do cronometrista dar o sinal indicando o término dos 35 segundos de possa continua (Regra 16/93), o sinal do árbitro terá preferência e o pênalti deverá ser executado. O relógio deverá iniciar novamente a contagem, partindo de zero, de acordo com a Regra 16/93(iii).

127. Todos os jogadores, excetuando-se o goleiro que defende, ou o jogador que ocupa seu lugar (Regra 20/130), devem abandonar a área de quatro metros, até a execução do lançamento, e nenhum jogador pode situar-se a uma distância inferior a dois metros do jogador encarregado da cobrança do pênalti.

128. O goleiro deve colocar-se sobre a linha de gol, certificando-se o árbitro do cumprimento desta condição, antes de dar o sinal para a cobrança.

129. Nenhuma parte do corpo do goleiro, situada no nível da água, pode ultrapassar a linha da gol.

130. Regulamentação, no caso do goleiro, que defenda, ser expulso, antes ou depois da concessão de um pênalti, outro jogador de sua equipe poderá ocupar seu lugar na linha de gol. porém sem beneficiar-se das vantagens nem restrições do goleiro.

131. Os jogadores devem cobrar os pênaltis de acordo com as regras acima. A penalidade pela desobediência às mesmas será um tiro livre concedido ao adversário mais próximo.

132. Quando, por descumprimento das Regras 20/127 ou 20/128, a cobrança de um pênalti for dificultada, os culpados sofrerão sanções nos termos da Regra 18/115, e a cobrança deverá ser repetida.

133. Quando, no momento em que o árbitro apita um pênalti, ou antes de este ser executado, o cronometrista dá o sinal que finaliza um dos períodos de jogo, ou põe término à partida, a cobrança deve ser efetuada. Neste caso, se a bola bater nos postes ou no travessão e rebotar para o campo de jogo, não poderá ser arrematada, já que este rebote marca Instantaneamente o final do jogo.

Observação :

quando é concedido um pênalti nas condições do parágrafo acima, todos os jogadores, com exceção do goleiro que defende e do jogador que efetua a cobrança, devem sair da água

FORA DE JOGO

PA2V

134. Quando um jogador arremessa a bola além dos limites laterais do campo, é concedido um tiro livre à equipe contrária, que deve ser efetuado pelo jogador daquela equipe que se encontre mais próximo do lugar da saída da bola, e deve ser lançado desde esse lugar.

135. Se a bola tocar em um obstáculo por cima do campo de jogo, ou ficar presa nele, será considerada como fora de jogo. O árbitro parará a partida e porá a bola novamente em jogo, arremessando-a sob o obstáculo em que se encontra. Nesse caso, os jogadores não podem tocar a bola até ela ter entrado em contato com a água com exceção da posição nas Regras 12/60 e 17/107, quando a bola rebota nos postes ou no travessão de uma baliza, ou na beirada do campo, no nível da água. deve considerar-se que ainda está em jogo; porém, será considerada como fora de jogo no caso de rebotar na beirada do campo por cima do nível da água

SAÍDA DA água E SUBSTITUIÇÕES

PA22.

136. Nenhum jogador pode sair da água durante uma partida, nem ficar sentado ou agarrado às escadas ou à beirada, salvo as seguintes exceções.

- a) nos Intervalos entre os quartos;
- b) em caso de doença ou acidente.
- c) com autorização do árbitro

137. A infração desta regra por um jogador implica ato de indisciplina. um jogador que tenha saído da água de forma regulamentar poderá entrar novamente, desde que o faça pela sua linha de gol, pelo ponto mais próximo ao juiz de gol e autorizado pelo árbitro.

138 No caso de acidente ou indisposição, o árbitro pode, de acordo com seu critério, suspender o jogo durante três minutos, no máximo.

139 Qualquer jogador atacado de câibras deve sair da água o mais rápido possível, e a partida deve continuar imediatamente após sua saída, sem que possa ser substituído.

140 No caso de um jogador ter que sair da água, como resultado de um acidente ou lesão, o árbitro autorizará sua substituição imediata por um reserva, mas negará essa autorização se considerar a petição injustificada. O jogador que se tenha retirado nessas condições (acidente ou lesão) não será autorizado a entrar novamente no jogo.

Além deste caso, um jogador somente pode ser substituído

a) de acordo com as Regras 7/20. 7/21. 18/115 ou 19/122.

b) durante os intervalos dos quartos de jogo;

c) após a ocorrência de um gol;

d) antes do início das prorrogações.

Observação

durante as prorrogações, serão também aplicadas as disposições previstas em a, b e c.

141 não é permitida a substituição de um jogador que tenha sido expulso do jogo por ter infringido as Regras 18/116 e 18/119(21).

142 Os substitutos devem estar preparados para ocupar os lugares correspondentes sem dilações. No caso de um jogador não estar apto para fazer a substituição, o árbitro poderá ordenar o início do jogo sem ele e, nesse caso, não poderá entrar no campo de jogo até o próximo intervalo.

143. Regulamentação: em caso de acidente, doença ou indisposição, o jogador substituído deverá colocar-se no lugar em que tenha se produzido a ocorrência e executará o tiro livre ou cobrança do escanteio concedido ao jogador acidentado. Se não houver um jogador substituído, a cobrança poderá ser feita por outro jogador.

144. O capitão, treinador ou o delegado da equipe informará ao árbitro sobre as substituições.

PRORROGAÇÕES

PA23.

145. Quando os encontros que necessitam terminar com um resultado definitivo terminarem com um empate ao finalizar o tempo regulamentar (Regra 9), o árbitro determinará uma prorrogação, a ser iniciada após um descanso de cinco minutos. Essa prorrogação deverá ser jogada em dois períodos de três minutos cada um, com um intervalo de um minuto para mudar de campo.

146. Caso necessário, essa prorrogação será repetida até chegar a um resultado decisivo.

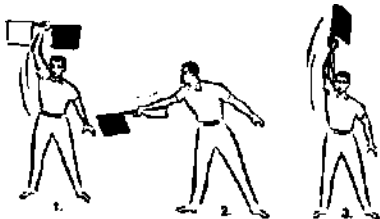
147. Os jogadores que tenham sido expulsos da água pelo árbitro, mas não pelo tempo que reste da partida, poderão voltar a suas equipes respectivas durante a prorrogação, porém unicamente após transcorrer seus tempos de expulsão, ou depois de produzir-se um gol.

APÊNDICE

Sinais dos árbitros

As explicações anteriores, chamadas "Comentários", têm a finalidade de tornar adequadamente compreensíveis as palavras ou redações das regras que, às vezes, não são muito concretas e podem dar lugar a interpretações errôneas. Da mesma forma, essas explicações objetivam facilitar a interpretação uniforme dessas regras, ajudando o árbitro a aplicá-las de maneira adequada e idêntica ou similar no decorrer do jogo. Para a interpretação das regras ser efetivamente correta, é importante que a execução dos sinais do árbitro, assim como a dos juizes de gol, ou qualquer outra autoridade do jogo, seja feita de forma clara e não ambígua, e que esses sinais sejam perfeitamente visíveis pelos jogadores, as autoridades e o público. Conseqüentemente, convém descrever os diversos tipos de Sinais que, de acordo com a experiência adquirida em importantes competições internacionais, têm dado resultados satisfatórios.

Devido a sua própria função e obrigação, o árbitro é a autoridade que deve intervir no jogo com maior frequência: ele é obrigado a apitar ou marcar, de acordo com seu bom critério, todas as faltas cometidas infringindo as regras, e deve dar o sinal de saída ou início do jogo, quando este começa e depois de cada gol, ou quando a bola fica fora de jogo. Para dar início a uma partida, ou reiniciar o jogo depois dos gols, o árbitro deve segurar a bandeira em posição horizontal, mantendo-a tão alta quanto possível e dando, simultaneamente, o toque de apito correspondente (fig. 25-11). Para os tiros livres, deve levantar a bandeira adequada, com a mão indicando o ponto em que a falta foi cometida. Os tiros a gol e escanteios são indicados mediante esse mesmo sinal, com a diferença de que, nesses casos, ele deve apontar com a outra mão a baliza ou a marca dos dois metros situada no limite do campo (fig. 25-2). Nas cobranças de pênalti, deve manter a bandeira em posição vertical, o mais alto possível por cima de sua cabeça, para, logo a seguir, descê-la acompanhando o sinal dado com o toque de apito (fig. 25-3).



Sinais dos juizes de gol

Os sinais dos juizes de gol devem ser feitos levantando-se a bandeira com a mão tão alta quanto possível e inclinando-a em um ângulo aproximado de 45 graus, tanto nos inícios do jogo como nos tiros a gol ou cobranças de escanteio (fig. 26-1). É claro que as bandeiras devem ser as cor-

respondentes à cor de cada equipe e que os sinais devem ser feitos de forma dirimente visível Para marcar ou indicar a realização de um gol, deve-se levantar as duas bandeiras e cruzá-las varias vezes por cima da cabeça (fig. 26 3)

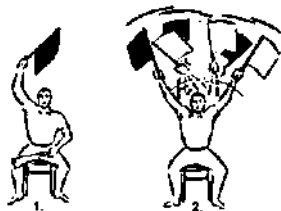


Figura 26