

Punhobol – Regras de jogo
Validas a partir de 1º Abril 2023

Contexto:

Prezada comunidade do Punhobol,
Abaixo você pode ver os ajustes e mudanças que estamos fazendo nas regras do punhobol. Algumas delas são basicamente um processo de “esclarecimento” da redação e não significam mudança da regra propriamente (**verde**). Algumas outras são mudanças quanto às necessidades identificadas nas competições e com os “atores” envolvidos (**laranja**).

Legenda:

Verde – Apenas esclarecimentos para algo que já existe ou já é praticado.

Laranja – Mudanças na regra.

Importante reforçar que essas mudanças são resultado de um processo com muitos “atores”. Seus processos começaram com pesquisas feitas com as equipes e treinadores no WC 2019 em Winterthur, conversa com a Comissão de Atletas e diversas reuniões de análise pela Comissão de Árbitros da IFA.

Obrigado,

Gastão Englert
Diretor da Comissão de Esportes

Alwin Oberkersch
Lider da Comissão de Arbitragem

Itens da regra de Punhobol:

Versão ANTIGA	Versão NOVA	Explicação
1.1.3 As linhas não devem ser mais estreitas do que 5 cm nem mais larga do que 12 cm.	1.1.3 As linhas devem ter entre 10 centímetros (5 centímetros para partidas internas) e 15 centímetros de largura.	Melhor visibilidade para os jogadores e principalmente para a produção de TV.
1.2 (...) Não é erro se a bola ou jogador tocar a fixação dos postes ou a parte dos mesmos que se achar da intersecção acima citada. Prolongamentos da rede (fita/corda) contam como fixação, seu toque pela bola ou por jogador, por isso, não constitui erro. É erro o toque, pela bola ou por jogador, da parte do poste acima dos 2 m de altura.	1.2 (...) O prolongamento da rede (fita/corda) é considerado como ancoragem; portanto, os contatos de jogadores com este alongamento não são faltas, enquanto o contato da bola ou de um jogador com as partes dos postes com mais de 2 metros é considerado falta.	O jogo não deve continuar se a bola tocar na ancoragem. A palavra “bola” foi removida.
1.3 Espectadores, quadras vizinhas e outros obstáculos devem estar afastados 6 m das linhas laterais e 8 m das linhas de fundo. Esta limitação deve estar claramente marcada no chão, através de linhas tracejadas.	1.3 Espectadores, quadras vizinhas e outras barreiras devem estar a pelo menos 6 metros de distância das linhas laterais e das linhas de base. A área de escape deve ser claramente marcada por uma linha tracejada.	Diminuir o comprimento total da quadra em 4 metros sem alterar o sentido da partida.

<p>1.4 (...) No começo de cada jogo ela deverá ter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - peso de 350 – 370 gramas (masculina) - peso de 320 - 340 gramas (feminina) - circunferência 65 - 68 cm - pressão de ar de 0.55 - 0.70 bar 	<p>1.4 (...) Durante toda a partida, a bola deve atender aos requisitos estabelecidos no anexo.</p>	<p>Dados apenas em anexo para uma melhor visão geral.</p>
<p>1.5 Antes do jogo o juiz efetua o sorteio junto aos dois capitães de equipe. O capitão que vencer o sorteio escolhe - o campo, ou - a bola, e com isto dá o primeiro saque. O adversário escolhe dentro das possibilidades que restam.</p>	<p>1.5 Antes do início da partida, os capitães de ambas as equipes realizam o sorteio sob a supervisão do árbitro. O vencedor escolhe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O lado ou - Qual time tem o primeiro saque (“defender” ou “sacar”). <p>O outro capitão decide pela possibilidade restante. A equipe sacadora sempre escolhe todas as bolas apresentadas por uma das equipes para o primeiro set.</p>	<p>Sorteio: quem perde o sorteio também tem opção de escolha.</p>
<p>1.6.3 Caso a bola de jogo se extravie, perca suas condições regulamentares ou não possa ser trazida imediatamente de volta ao campo para o reinício da partida, pode o juiz colocar em jogo uma das outras bolas aprovadas antes do início da partida.</p> <p>1.6.4 Se a equipe que tinha o mando de bola avia apresentado diversas bolas antes do início do jogo, a partida é reiniciada imediatamente com uma destas bolas. O retorno da bola anterior não deve ser permitido. Se a equipe com o mando de bola apresentar apenas uma bola, o jogo é imediatamente reiniciado com uma das bolas do adversário, até que a sua bola possa ser reintroduzida no jogo de forma regulamentar.</p> <p>1.6.5 Se uma equipe optou pela bola do adversário, ela automaticamente optou pelas demais bolas do mesmo. Caso a primeira bola se extravie, perca suas condições regulamentares ou não possa ser trazida imediatamente de volta ao campo para o reinício da partida, o jogo prossegue com as demais bolas do adversário. O retorno da bola anterior não deve ser permitido.</p>	<p>1.6.3 O árbitro decide qual bola das bolas selecionadas pela equipe deve ser jogada.</p> <p>1.6.4 Se nenhuma das bolas selecionadas pela equipe estiver disponível, as bolas enviadas pelo adversário serão usadas. Assim que pelo menos uma das bolas selecionadas estiver disponível, ela é recolocada ao jogo antes do próximo saque.</p>	<p>Gestão da bola: esclarecimentos.</p>
<p>1.7 Cabe ao IFV – para jogos internacionais – e as confederações – para jogos nacionais – aprovar ou prescrever determinados tipos de bolas, redes, fitas e/ou cordas.</p>	<p>1.7 A IFA pode licenciar ou prescrever certos tipos de bolas, redes, fitas ou cordas para competições internacionais.</p>	<p>Editorial.</p>
<p>2.3 Em jogos de competição cada equipe deve apresentar-se com fardamento em ordem e uniforme, em formato e cor.</p> <p>2.3.1 Camisetas com mangas curtas ou longas são consideradas uniformes. (...)</p> <p>2.3.3 Calçados com pontas metálicas são proibidos.</p>	<p>2.3 Cada equipe deve usar um uniforme com o mesmo desenho e cor de base. O uniforme é composto por camisa, calção e meias. (...)</p> <p>2.3.3 Calçados com pontas de metal são proibidos. Calçados e equipamentos de proteção (por exemplo, meias de compressão, calças de compressão, proteções de joelho/tornozelo/cotovelo/cabeça, etc) não são regulamentados.</p>	<p>Esclarecimento.</p>

	<p>3.1.3 Após o primeiro „set“ troca-se campo, escolha de bola e saque inicial.</p>	<p>3.1.3 Após o término do primeiro set, a escolha das bolas passa para a outra equipe. Após o final de cada set, a troca de lado e o primeiro saque são feitos.</p>	<p>Esclarecimento.</p>
	<p>3.1.4 Havendo necessidade de um “set” decisivo, procede-se a novo sorteio. Logo que uma equipe tenha obtido 6 pontos, trocam-se campos, escolha de bola e saque inicial.</p>	<p>3.1.4 Se um set decisivo for necessário; um novo sorteio é realizado. Assim que uma equipe ganha 6 pontos, é feita a troca de lado, escolha das bolas apresentadas que serão utilizadas e troca de saque.</p>	<p>Esclarecimento.</p>
	<p>3.1.5 O intervalo entre „sets“ é no máximo 2 minutos. Após cada 4º set, uma pausa não superior a 10 minutos pode ser realizada.</p>	<p>3.1.5 O intervalo entre os sets não deve exceder 90 segundos.</p>	<p>Menos pausas no jogo.</p>
	<p>3.3 A duração máxima do jogo é de 2 x 15 minutos com intervalo de no máximo 2 minutos. Tempo perdido por interrupções ou demoras é recuperado após o fim do mesmo meio tempo. Início e fim de cada meio tempo são assinalados acusticamente. Cada meio tempo termina ao início do sinal e após a contagem dos últimos 5 segundos. Após cada meio tempo trocam-se campo, escolha de bola e saque inicial.</p>	<p>3.3 O tempo de jogo não é mais do que duas vezes quinze minutos. A pausa não deve exceder 90 segundos. O tempo perdido causado por paralisações ou atrasos deve ser adicionado ao final do mesmo tempo. Após o intervalo, é feita a troca de lado, escolha das bolas que serão utilizadas e troca de saque.</p>	<p>Refere-se a 3.1.5</p>
	<p>3.3.1 (...) O intervalo entre prorrogações é de no máximo 2 minutos. Nas prorrogações não existe intervalos entre tempos.</p>	<p>3.3.1 (...) O intervalo entre esses tempos extras não deve exceder 90 segundos. Durante os tempos extras não há intervalo.</p>	<p>Refere-se a 3.1.5</p>
	<p>4.5 Cometem erro jogadores que permanecem, sem motivo, no campo adversário, durante uma jogada.</p>	<p>4.5 É considerado uma falta se um jogador entrar no campo adversário durante uma jogada sem estar diretamente envolvido na jogada.</p>	<p>Esclarecimento de “sem motivo”.</p>
	<p>6.3.3 O sacador pode passar com uma perna sobre a linha de saque ou a lateral.</p>	<p>Removido.</p>	<p>Esclarecimento.</p>
	<p>7.8 Se um jogador é obstaculizado por um adversário, ele é favorecido por um ponto. Se ele ainda tem o direito a um toque, tem a preferência e não pode ser obstaculizado nem no campo adversário.</p>	<p>7.8 Se um jogador for obstruído por um adversário, isso é considerado como seu ponto. Se um jogador ainda puder bater na bola, esse jogador tem precedência e não deve ser obstruído no campo adversário. 7.8.1 Se o impedimento ocorrer de forma involuntária e não por culpa própria (inevitável devido ao desenrolar do jogo), implica a repetição do último ponto.</p>	<p>Não punir jogadores sem qualquer intenção de perturbar.</p>

<p>9.1 Todo jogo será dirigido por um juiz, auxiliado por dois juízes de linha e um apontador. Salão As federações podem colocar dois juízes nos jogos sob sua jurisdição.</p>	<p>9.1 Cada partida é supervisionada por pelo menos um árbitro, sendo auxiliado por dois bandeirinhas e um apontador. Um Árbitro Assistente de Vídeo “VAR” pode ser usado. Todas as revisões de vídeo serão iniciadas pelo árbitro principal e gerenciadas por um árbitro de vídeo. Nota: Outros regulamentos nos quais são usados mais árbitros são definidos no "Regulamento da Competição (competition rules)". Suas responsabilidades são definidas na "Ordem do Árbitro IFA (Referee Order)".</p>	<p>Número de árbitros: Abre a possibilidade de ter mais árbitros. Deixa as regras prontas para a chance de usar também o VAR (árbitro assistente de vídeo).</p>
--	---	---

Informações sobre a regra 2.2.1 – referente ao capitão

Abaixo você confere a proposta de alteração na regra 2.2.1 referente a permanência do capitão em campo. Esta proposta específica de mudança será testada no WTF – World Tour Finals de 2023 como evento teste. Com base nos resultados obtidos, se forem positivos, serão introduzidos oficialmente no ano de 2024.

<p>2.2.1 O capitão permanece com suas funções mesmo quando substituído, a não ser que seja obrigado a abandonar o local por lesão ou expulsão. A equipe, neste caso, designa um novo capitão,</p>	<p>2.2.1 O capitão nomeado deve ser sempre um dos cinco jogadores em quadra. Um capitão saindo da quadra entrega a braçadeira ao capitão recém nomeado. A equipe que está substituindo pode nomear um novo capitão durante cada substituição.</p>	<p>Evitar que o capitão substituído tenha que deixar o banco. 6 jogadores em campo (área de escape). Capitão em campo: possibilita ao capitão substituído voltar a ser capitão quando voltar a campo.</p>
---	---	--

Anexo – Regulamento por faixa etária, tamanho da quadra, altura da rede, peso da bola, contatos da bola, pressão da bola, número de jogadores e linha de saque:

NOVA a partir de 01.04.2023							
Idade grupo *)	Quadra (m)	Altura rede (m)	Peso da bola (g)	Contatos com a bola	Pressão de ar (bars)	Número de jogadores	Linha de saque
Masculino: U18, U21, Adulto, Masters	50x20	2,00	350 +/- 10	3	0.55 - 0.7	5	3m
Feminino: U18, U21, Adulto, Masters	50x20	1,90	320 +/- 10	3	0.55 - 0.7	5	3m
U16 m	50x20	2,00	320 +/- 10	3	0.55 - 0.7	5	3m
U16 f	50x20	1,90	320 +/- 10	3	0.55 - 0.7	5	3m
U14 m/f	40x20	1,80	290 +/- 10	3	0.55 - 0.7	5	3m
U12 m/f	28x15 ***)	1,60	260 +/- 10	3/4 **)	0.3 - 0.5	3-5 **)	3m
U10 m/f	18x9 ***)	1,50	240 +/-10	3/4 **)	0.2 - 0.3	3-5 **)	3m
U8 m/f	12x6 ***)	1,30	220 +/-10	3/4 **)	0.2- 0.3	3-5 **)	2m

*) de acordo com as regras de competição da IFA (IFCR), cláusula 4.1.3

**) a ser decidido pela federação membro

***) proposta da IFA. As Federações Membros podem usar dimensões alternativas, se necessário.

Significado dos Asteriscos:

As federações só podem decidir sobre o tamanho da quadra, contatos da bola e número de jogadores – não sobre a altura da rede, peso da bola, pressão do ar e linha de serviço.