

# HANDEBOL

**Handebol**, jogo de quadra ou campo disputado entre duas equipes cuja finalidade é mandar a bola ao gol do adversário, jogando-a com a mão desde fora da linha que delimita a área de gol. Como jogo de campo, cada equipe tem onze componentes. Jogado em quadra coberta, que é o mais comum, as equipes são formadas por cinco ou sete jogadores.

## História

O jogo foi criado na década de 1890, quando um instrutor de ginástica alemão chamado Konrad Koch estabeleceu suas regras. É disciplina **olímpica** desde 1936. O órgão diretor atual é a Federação Internacional de Handebol (IHF) fundada em 1946.<sup>1</sup>

O Handebol de Salão em suas regras e orientações, muito se assemelha ao de campo ou clássico. A quadra, de forma retangular, possui 38 a 44 metros de comprimento por 18 a 22 metros de largura. As balizas estão no meio das linhas de fundo, feitas de madeira, possuindo 2 metros de altura cada uma e unidas por uma trave de 3 metros de comprimento.

A bola de handebol de salão é de couro, medindo, para jogos juvenis e masculinos, 58 a 60 cm de circunferência e pesando 427 a 475 gramas. Para o sexo feminino e jogos infantis, a bola tem 54 a 56 cm de circunferência e pesa 326 a 400 gramas.

A equipe é constituída por 12 elementos, 10 de campo e 2 goleiros, entrando para a quadra, 7 jogadores de campo e um goleiro.

A partida é dirigida por dois árbitros ou juízes, assessorados pelo cronometrista e um secretário. Cabe ao árbitro a fiscalização, direção e julgamento da partida.

A direção do jogo para o sexo masculino é de dois tempos de 30 minutos cada, com intervalo para descanso de 10 minutos; as partidas femininas são compostas por dois tempos de 20 minutos cada uma com intervalo de 10 minutos, e para as partidas juvenis, de dois tempos de 25 minutos cada, com intervalo de 10 minutos para descanso.

As regras de jogo obedecem as linhas do handebol clássico ou de campo, sendo permitido: lançar, socar, empurrar, parar e pegar a bola com as mãos, braços, tronco, coxas, joelhos e cabeça.

O jogador poderá barrar com o corpo a passagem do adversário; com a mão espalmada, retirar a bola do adversário ou com os braços ou mãos, apoderar-se da bola.

O jogador cometerá falta quando: segurar, agarrar, saltar, empurrar, bater ou deitar sobre o adversário; propositadamente lançar a bola, bloquear ou arrancá-la do adversário, utilizando uma ou as duas mãos, pernas e braços.

A área de gol é privativa do goleiro, não podendo nenhum jogador invadi-la. Cabe ao goleiro defender a sua baliza e será considerado gol a bola que for lançada regularmente e ultrapassar totalmente por dentro da baliza e linha de gol.

### **TIRO DE META**

O tiro de meta, será cobrado quando a bola transpuser a linha de fundo e for tocada por um jogador da equipe atacante ou pelo goleiro da equipe defensora, estando ele, dentro da área de gol ou se a bola for arrematada diretamente à baliza. O goleiro cobrará o tiro de meta dentro de sua área. Executando-o de qualquer modo com as mãos, não podendo porém, marcar um gol diretamente.

### **LANCE LIVRE**

O lance livre será cobrado no local onde foi cometida a falta; os jogadores da equipe infratora não poderão ultrapassar ou tocar a linha de lance livre, enquanto os da equipe defensora poderão permanecer na linha de área de gol, sendo permitido, deste lance, marcar um gol diretamente.

A execução do lance livre será ordenada pelo juiz toda vez que: um jogador infringir as regras de comportamento para com o adversário ou para com as próprias regras do jogo; tiver conduta irregular após um lance lateral de escanteio, livre de 7 metros ou tiro de meta; manejar a bola irregularmente; lança-la intencionalmente para fora da quadra; entrar ou sair do jogo sem avisar o árbitro.

### **PENALIDADE MÁXIMA**

A penalidade máxima ou de 7 metros será cobrada como o próprio nome indica, na marca correspondente a 7 metros, estando os jogadores, com exceção do cobrador da falta fora da zona compreendida entre a linha de lance livre e a área de gol. Este lance será executado toda vez que um jogador cometer falta grave para com o adversário no meio de campo; invadir a área de gol propositadamente para defender a bola; jogar a bola ao próprio goleiro intencionalmente; irregularmente tentar jogar a bola em gol de qualquer parte da quadra ou quando o goleiro pegar a bola do campo e levá-la para sua área de gol e os jogadores das duas equipes cometerem falta ao mesmo tempo ou o jogo for paralisado sem que haja motivo para isso, será cobrada a **Bola ao chão**; que consiste em o árbitro lançá-la verticalmente ao solo, sem apitar, no lugar onde esta se encontrava antes do jogo ter sido interrompido, permanecendo os jogadores a uma distância de 3 metros do juiz.

*Enciclopédia® Microsoft® Encarta 99. © 1993-1998 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.*