



## REGRAS DO HABAWABA BRASIL

### 1) Equipes

1.1) As equipes são compostas por no máximo 13 jogadores e no mínimo 7, sendo durante o jogo, 5 na linha e 1 no gol.

### 2) Idade

2.1) Na edição 2021 do HaBaWaBa Brasil Plus 13, são admitidos os seguintes atletas:

Meninos e meninas (equipes mistas), nascidos no ano de 2008 e posteriores.

### 3) Campo de jogo

3.1) Campo de jogo: tamanho máximo 20 metros x 20 metros / tamanho mínimo 20 metros x 12,5 metros

3.2) Profundidade mínima: 2,00 metros

3.3) A área de penalidade: 5 metros (sinal amarelo)

3.4) Área de impedimento: 2 metros (sinal vermelho)

3.5) Campo de jogo: linha de fundo e meio de campo (sinal branco)

3.6) Dimensões do gol: 2,5 metros x 0,80 metro

3.7) Bola: WP 4 (feminina)

3.8) Área de jogador excluído, marcação vermelha na raia do fundo de campo.

### 4) Duração do jogo

4.1) Tempo da partida: 2 tempos de 12 minutos e 2 minutos de intervalo, faz a troca de lado do campo ao final do primeiro tempo.

4.2) Somente nas semifinais e finais, os treinadores terão permissão para solicitar 1 tempo de 1min durante cada tempo

4.3) Em caso de lesão, o atleta deverá ser substituído para dar andamento na partida.

4.4) O cronômetro pausa apenas: após o gol, durante a batida de pênalti, em caso de lesão e quando for pedido um time-out.

### 5) Falta

5.1) Qualquer restrição de jogo, empurrando ou encostando no corpo do adversário ou na bola.





## 6) Impedimento

6.1) Será considerado impedimento sempre que o jogador de ataque receber a bola dentro da área vermelha de dois metros.

6.2) Se a bola entrar nos 2 metros passa a ser considerado linha de impedimento a “linha da bola”.

## 7) Reversão bola

7.1) Tocar a bola com as duas mãos, ocorre a reversão de bola. Exceto goleiro dentro dos 5m.

7.2) Não será permitido afundar a bola em disputa; caso afunde, ocorre a reversão bola.

7.3) O arremesso ao gol só será permitido após a passagem para o campo de ataque, caso não ocorra, será reversão. Exceto em caso de exclusão. (Vide regra 10)

7.4) Reversão: caso jogador com posse de bola empurrar o marcador por fora da água.

7.5) Também será reversão puxar o marcador para nadar.

7.6) Goleiro tocar na bola com as duas mãos fora dos 5 metros.

## 8) Falta grave (4 por jogador)

Falta de contato ilegal, o atleta será punido com exclusão.

8.1) Não será permitido impedir que o adversário nade, agarrá-lo ou empurrá-lo. Esta infração será considerada falta grave.

8.2) Os jogadores excluídos devem deixar o campo de jogo através de sua linha de gol, próximo ao banco de reserva na área demarcada, outro jogador regressará ao campo, após o jogador expulso passar a raia. Não pode substituir a exclusão pela lateral.

8.3) Haverá limite de 4 exclusões temporárias individuais.

8.4) É obrigatório efetuar substituição de jogador no momento da exclusão, desde que o jogador substituto aguarde o jogador expulso chegar ao local indicado, caso contrário será nova exclusão. Caso ocorra o gol, o jogador expulso pode retornar.

8.5) Ofensas e agressão serão motivos de exclusão permanente. Pode ser marcado um pênalti contra a equipe que cometeu agressão, em qualquer área do campo.

8.6) Não será permitido a nenhum jogador bloquear a bola com as duas mãos, exceto o goleiro. Esta infração será considerada falta grave ou pênalti caso esteja dentro dos 5m.





## 9) Pênalti

- 9.1) Pênalti: O jogador deverá efetuar o arremesso com um movimento ininterrupto e diretamente ao gol.
- 9.2) Pênalti também será considerado quando o jogador estiver dentro da área amarela e for chutar ao gol e for interceptado por trás.
- 9.3) Bloquear chute com duas mãos dentro da área amarela, exceto o goleiro.
- 9.4) Não sair ou atrapalhar a jogada quando excluído.
- 9.5) Quando for cometida uma agressão na área amarela.

## 10) Chutar direto para o gol

- a. Após exclusão do marcado, pode ocorrer o chute direto em qualquer área do campo de jogo.
- b. Somente na falta grave, quando estiver fora dos 5 metros, após a cobrança, que pode ser individual, a bola está em jogo.
- c. Na exclusão pode ser feito o tiro livre direto em apenas um movimento, mesmo do campo de defesa, sem finta.

## 11) Escanteio

- 11.1) Será concedido escanteio quando a totalidade da bola ultrapassar completamente a linha de gol exterior à baliza, tendo sido jogada ou tocada por último pelo goleiro. Deverá ser cobrado por um jogador da equipe atacante, junto à marca vermelha, mais perto do lado por onde a bola cruzou a linha de gol. Na cobrança, nenhum jogador da equipe atacante poderá estar dentro da área vermelha.
- 11.2) Em caso de escanteio, o tempo de ataque passa a ser 20 segundos, caso o tempo de ataque esteja inferior a 20 segundos.
- 11.3) A cobrança de escanteio pode ser direta ao gol ou após realizar a cobrança para si.

## 12) Substituição

- 12.1) A substituição pode acontecer em qualquer momento do jogo.
- 12.2) Área de substituição, sinalizada no fundo e na lateral do campo.
- 12.3) O jogador substituto deverá aguardar a saída do jogador a ser substituído.
- 12.4) Substituição na lateral do campo de defesa, do lado do banco de reservas, os jogadores devem tocar as mãos antes de entrar em campo, caso contrário será considerado falta grave, o jogador substituído deverá ser excluído e a posse de bola será da equipe adversária.
- 12.5) Substituição na exclusão é obrigatória e somente na linha de fundo, não podendo substituir pela lateral após exclusão.





## 13) Goleiro

13.1) O goleiro pode avançar além da metade do campo a qualquer momento e participar do ataque da sua equipe.

13.2) O goleiro pode ser substituído: depois que um gol é marcado; no intervalo de período do jogo; ou em caso de interrupção pelo árbitro.

13.3) O jogador que substitui o goleiro deve usar touca vermelha.

## 14) Tempo de ataque

14.1) As equipes terão 30 segundos de tempo de ataque.

14.2) O cronômetro será parado na falta.

14.3) Caso a bola seja rebatida pelo adversário, goleiro ou tocar a trave, e a equipe mantiver a posse de bola, ainda terá mais 20 segundos de ataque, caso o tempo de ataque esteja inferior a 20 segundos.

14.4) Caso ocorra uma exclusão ou pênalti, a equipe também terá 20 segundos de tempo de ataque, caso o tempo esteja inferior a 20 segundos.

## 15) Árbitros e mesários

15.1) As partidas serão arbitradas por um árbitro e três mesários (voluntários).

15.2) Haverá um árbitro para cada jogo.

15.3) Haverá um secretário para manter o protocolo do jogo, a pontuação e também para controlar a reentrada imprópria de excluídos, entrada indevida de substitutos, exclusão de jogadores, exceto em jogos não simultâneos.

15.4) Haverá um cronometrista para registrar os períodos exatos do jogo real, e o segundo cronometrista registra os períodos de posse bola de cada equipe (30 segundos), os intervalos entre os períodos e os intervalos (nas semifinais e finais).

## 16) Equipe técnica e banco reserva

16.1) Somente o treinador e até dois assistentes ou oficiais de equipe podem sentar no banco.

16.2) Somente o técnico pode dar instruções à equipe e caminhar ao longo da piscina até a linha dos 5 metros no campo dele. O técnico deve se reposicionar imediatamente no banco no final do ataque de sua equipe.

16.3) O treinador e assistentes não devem dificultar o trabalho do árbitro em nenhum momento.

16.4) Os atletas reservas devem permanecer sentados no banco de reserva, com a touca devidamente colocada e amarrada.

