

Parceria – Cia da Arbitragem & TI RIO

Resumo das regras do futebol de salão – 2012

« Regras gerais

1 – A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 5 (cinco) jogadores, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro e a duração de cada tempo será de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos.

2 – É vedado o início de uma partida sem que as equipes tenham no mínimo 3 (três) jogadores, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) jogadores na quadra de jogo.

3 – Se um jogador do banco de reservas entrar na quadra de jogo e impedir ou tentar impedir um gol, este deverá ser expulso (cartão vermelho) e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, a ser cobrado no local onde ocorreu a infração, salvo se cometida dentro da área, será pênalti.

4 – A troca de posição entre o goleiro e os demais jogadores da partida poderá ser feita a qualquer momento do jogo, sempre que a bola esteja fora de jogo. Quando for com o jogador do banco de reservas poderá ser com a bola em jogo ou não.

5 – A um dos jogadores, de cada equipe, será atribuída a função de “capitão”, onde o mesmo poderá dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia.

6 – O jogador expulso estará definitivamente excludo e não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas e proximidades.

7 – Quando a equipe em inferioridade numérica, no decurso dos 2 (dois) minutos após a expulsão, sofrer um gol, poderá a mesma colocar outro jogador em quadra, sendo a equipe do infrator marcar um gol, não poderá colocá-lo em jogo. Estando 02 (dois) jogadores da mesma equipe expulsos e cumprindo os 2 (dois) minutos e esta sofrer um gol, poderá colocar outro jogador, enquanto o outro cumprirá o término da suspensão ou levar outro gol. No caso de expulsões de ambas as equipes, somente colocarão após os 2 (dois) minutos (isto serve para o nº igual de expulsões em ambas).

8 – A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada (vantagem) e após o término da jogada, caso necessário aplicar as medidas necessárias.

9 – Se um jogador for expulso antes do início do jogo, poderá ser substituído e se um jogador do banco de reservas for expulso antes do início ou durante o jogo, não poderá ser substituído.

10 – Se uma das equipes estiver com apenas 03 (três) jogadores e ao estar na iminência de sofrer um gol, um jogador sai intencionalmente da quadra, os árbitros devem deixar a jogada prosseguir e após o encerramento do lance, aplicar o cartão amarelo.

11 – Os jogadores da equipe que tiver um gol assinalado, em sua comemoração não poderão usar de provocações ou atitudes que venha a interferir de forma negativa a boa prática do futebol.

12 – O jogador de linha que se tornar o goleiro linha (gol linha), não poderá usar a mesma camisa, terá que usar uma diferente de todos em quadra e com o mesmo número que estava atuando.

13 – Para os jogos que antecedem a final, teremos a arbitragem de 01 (um) profissional da CIA da Arbitragem, quando da final teremos 02 profissionais atuando. Suas funções começam no momento de suas entradas no local onde se encontra a quadra de jogo, onde acontecerá a partida e terminam com a entrega da súmula ao delegado da partida.

14 – O árbitro deverá contar os 4 (quatro) segundos levantando um dos braços na vertical e que a contagem fique publica. Exceto nos tiros livres diretos que deverá ser mental, para não confundir com o tiro livre indireto.

15 – A lei da vantagem quando aplicada, o árbitro deverá após o lance mandar marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora.

16 – Cada equipe terá direito tanto no 1º tempo quanto no 2º a uma solicitação de tempo, no qual terá a duração de 1 (um) minuto. O capitão é que solicitará ao árbitro e será concedido quando a bola estiver fora de jogo e a reposição for a seu favor. No tempo técnico, nenhum jogador reserva ou membros da comissão técnica, poderão entrar em quadra.

17 – Não será validado o gol consignado diretamente de bola de saída.

18 – Somente será válido o gol, quando o goleiro arremessar com o uso das mãos, tanto com a bola em jogo como no arremesso de meta, se a bola tocar em qualquer outro jogador, inclusive no goleiro adversário.

19 – Com a bola em jogo, o goleiro poderá recebê-la em devolução de seu companheiro, sem que a mesma tenha ultrapassado o meio da quadra, desde que tenha antes tocado no adversário ou que seja considerada involuntária. Caso contrário somente da quadra de ataque.

20 – As primeiras 5 (cinco) faltas acumulativas, de cada equipe, em cada tempo, deverão ser assinaladas em súmula. Após a 5ª falta acumulativa, somente dar vantagem em situação clara de marcação de um gol.

21 – A partir da 6ª falta acumulativa, será cobrado um tiro livre direto na marca de 10 (dez) metros da meia quadra da equipe infratora e a linha da área penal. O adversário poderá optar pelo local da cobrança onde ocorreu a falta ou na marca dos 10(dez) metros.

22 – Se o jogador que for executar o tiro livre demorar mais de 4 segundos, sua equipe será punida com um tiro livre indireto contra a mesma.

23 – Se um jogador cobrar um tiro livre a partir da sexta falta, sem a intenção de chutar para a meta e um jogador de sua equipe tocar na bola, o árbitro paralisará o jogo marcará tiro livre indireto contra sua equipe.

24 – Arremesso lateral: O jogador no momento em que executar o lateral deverá fazê-lo com uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou na parte externa da quadra de jogo. Não podendo estar

com o pé totalmente dentro da quadra. A bola deverá estar apoiada no solo e colocada sobre a linha lateral. Deve se respeitar a distância mínima (adversário) de 5 metros da bola. Tempo de 4 segundos para a cobrança.

25 – Arremesso de meta: Somente o goleiro e com as mãos. A bola só estará em jogo ao ultrapassar a linha da área penal. Se o arremesso for cobrado errado, repete a cobrança com a contagem dos 4 segundos a partir da contagem anterior.

26 – Tiro de canto: A bola deverá estar no quadrante. O executor pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral ou de meta, ou ainda fora ou dentro da quadra. Poderá ser assinalado um gol de tiro de canto. Se a cobrança demorar mais de 4 segundos, será revertido em arremesso de meta para o adversário.

« Faltas e incorreções

1 – As faltas e incorreções serão penalizadas com:

■ Tiro livre direto.

- a) Dar ou tentar dar pontapés.
- b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás.
- c) Pular ou se atirar sobre o adversário.
- d) Trancar adversário por trás (exceto se este estiver obstruindo a jogada).
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
- f) Bater ou tentar fazê-lo.
- g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
- i) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação (exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta).
- j) Obstruir intencionalmente adversário (sem posse ou domínio da bola) ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
- k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar, atingir, levar perigo ao adversário na jogada.
- l) Chutar com a sola dos pés tendo o adversário próximo à jogada (solada) com contato físico.
- m) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo a jogada.
- n) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
- o) Usar palavras contra ordem de RACISMO e OFENSAS MORAIS.
- p) Sendo o goleiro com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassando o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder.

Obs.: Estas infrações serão anotadas como acumulativas para a equipe

■ Tiro livre indireto.

« Estando o goleiro com a bola em jogo:

1 – Ficar de posse da bola com suas mãos dentro de sua área ou ficar de posse com os pés em sua meia quadra de jogo por mais de 4 (quatro) segundos.

2 – Toca ou controla a bola com suas mãos, dentro de sua área, depois que um companheiro a tenha passado com os pés.

3 – Após haver tocado na bola em qualquer parte da quadra ou arremessando-a com as mãos ou movimentando-a com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe em sua meia quadra de jogo, de forma intencional, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada, por um adversário.

« Sanções disciplinares

a) Cartão Amarelo.

1 – Infringir, persistentemente as regras do jogo.

b) Cartão Vermelho.

1 – O jogador que receber o cartão vermelho será excluído definitivamente do jogo e o seu substituto entrará no jogo, de acordo com o previsto na regra.

2 – Caberá ao árbitro do jogo a interpretação da falta cometida.

Cia da Arbitragem – e-mail: ciadaarbitragem@yahoo.com.br – site: www.ciadaarbitragem.xpg.com.br

Contato: Marino Najaimé – (21) 7701-8514 (ID: 12*1003104) / 8834-7780