

Regras de Futsal



Prof.º Rodrigo Zimmerman

Regra 01 – Quadra de jogo

- Quadra Oficial: 42 x 18 ;
- Linhas Demarcatórias: 8cm;
- Área de Meta: 6m;
- Penalidade Máxima: Distância de 6m;
- Tiro Livre sem Barreira: 10m do ponto central da meta;
- Zona de Substituição: Espaço de 5m em cada metade da quadra;
- Metas: Dois postes verticais separados (3m entre eles) e ligados por um travessão horizontal (2m).

Regla 1



LA SUPERFICIE DE JUEGO

Regra 02 - Bola

- Categorias:

Inferior a Sub 09 – circunferências máx. 43cm / peso máximo 280gr. ;

Sub 11 e 09 – circunferência máx. 55cm peso máx 330gr.;

Sub 13/Fem 15 e 13 – circunferência máx. 59 cm peso máx. 380gr.;

Sub 15, 17 e 20 e Adultos – circunferência máx. 64cm peso máx. 440gr.

Regra 03 – Número e Substituições de Atleta.

- Início da partida: Nunca inferior a 5 atletas. Sendo um desses, obrigatoriamente o goleiro.
- Decorrer da partida: Nunca inferior a 3 atletas.

Obs.: Vedado o início e continuação da partida.

- Máximo de 7 atletas para reserva / Substituições volantes.

Regra 04 - Equipamentos

- O equipamento dos atletas compõe-se de camisa de manga curta ou manga comprida, calção curto, meias cano longo, caneleiras e tênis.
- É proibido o uso de camisa sem mangas e de sapatos com solado de couro ou pneu.

Regra 05 – Árbitro Principal e Auxiliar

- Aplicar as Regras do Jogo de Futsal;
- Relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;

Em caso de discordância entre os árbitros
sempre prevalecerá a decisão do **Árbitro
Principal**

Regra 06 – Cronometrista e Anotador

- Cronometrista: Controlar o tempo de jogo, expulsão e demais necessidades do cronômetro.
- Anotador: Fazer todas anotações necessárias na súmula.

Regra 07 – Duração da Partida

- Adulto, Sub 20 e 17:
 - 40 minutos = 2x 20 minutos (Cronometrados).máximo 10 minutos de descanso.

- Categoria Sub 15:
 - 30 minutos = 2x 15 minutos.

Obs: 2 tempos técnicos um em cada período (1min).

Regro 08 – Bola de Saída

- Início da Partida, escolha de lado ou saída de bola: Sorteio;
- Se na saída o jogador movimentar a bola para o lado ou para traz...



Regra 09 – Bola em Jogo e Fora de Jogo.

- Bola Fora:
 - * Quando atravessar completamente pelo solo ou pelo alto;
 - * Sempre que a partida for interrompida pelo árbitro.

Regra 10 – Contagem de Tentos

- Será válido o tento quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta.

Regra 11 – Faltas e Incorreções

a) TIRO LIVRE DIRETO	b) TIRO LIVRE INDIRETO
Acumulativas para a equipe.	Não acumulativas para a equipe.

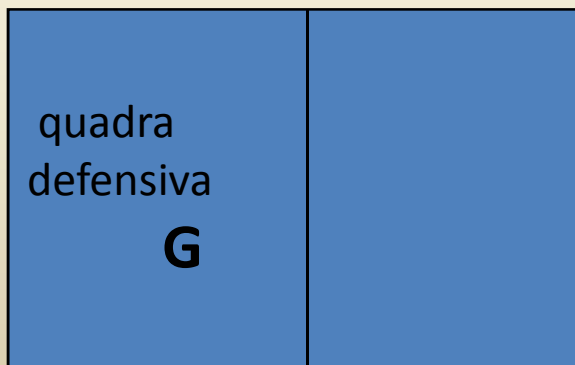
a. TIRO LIVRE DIRETO

Dar ou tentar dar pontapé, segurar o adversário, empurrar o adversário, bater ou tentar bater em adversário ou companheiro de equipe.

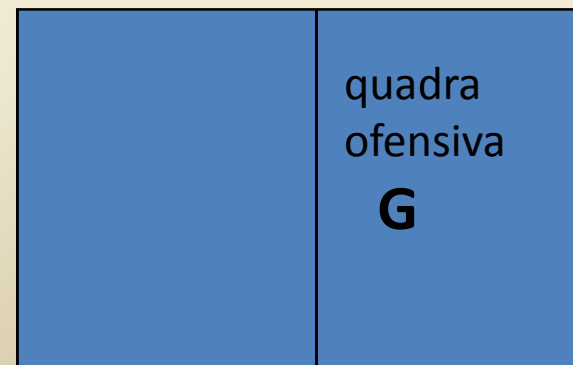
b) TIRO LIVRE INDIRETO

Recuo de bola para o goleiro:

- Meia quadra defensiva: Falta.
- Meia quadra ofensiva: Não é falta.



4 SEGUNDOS



TEMPO ILIMITADO

1. Se tocar ou controlar a bola com suas mãos depois que um companheiro a tenha passado com o pé.
2. Se tocar ou controlar a bola com as mãos **depois de um arremesso lateral** efetuado por seu companheiro.
3. Após haver tocado a bola ou arremessando-a com as mãos ou movimentando a mesma com o pé, volta a recebê-la de um companheiro de equipe **sem que a bola tenha ultrapassado a linha da meia quadra ou tenha tocado no adversário.**

- Qualquer jogador que:
 - Jogar perigosamente;
 - Obstruir a jogada;
 - Fazer a bola permanecer mais de 4s dentro da própria área penal;

Regra 12 – Tiros Livres

- Tiro Livre Direto: - Através do qual se pode consignar diretamente um tento contra a equipe que cometeu a infração;
- Tiro Livre Indireto: Através do qual não se pode consignar um tento, salvo se bola, antes de entrar na meta, seja tocada ou jogada por um atleta que não seja o executor do chute.
- Tempo do Tiro: Menos de 4 segundos.

Regla 13



TIROS LIBRES

Regra 13 – Faltas Acumulativas

- 5 Faltas acumulativas com direito a formação de barreira de atleta.
- A partir da 6ª falta acumulativa os tiros livres direto passarão a ser cobrados sem formação de barreira.

Regra 14 – Penalidade Máxima

- É um tiro livre direto, todos os atletas menos o goleiro, deverão estar numa distância de 5m atrás da linha da bola.

Regra 15 – Tiro Lateral

- A bola deverá ser colocada sobre a linha demarcatória no ponto a qual ela saiu. Os adversários deverão permanecer a uma distância de 5m de distância da bola, o executor do tiro lateral não poderá demorar mais que 4s para realizar o tiro (reversão).

Regra 16 – Arremesso de Meta

- A execução é de exclusividade do goleiro, com o uso das mãos, não ultrapassando o limite máximo de 4s.

Regra 17 – Tiro de Canto

- Sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de fundo pelo alto ou pelo solo, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por um atleta que estiver na defensiva.

