



ALTERAÇÕES LIVRO DE REGRA 2010

REGRA 01 – QUADRA DE JOGO

1- DIMENSÕES

- a) Para os Certames Nacionais nas categorias Adulta e Sub-20, masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 38 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros. Para as Ligas Futsal masculina e feminina, as medidas da quadra de jogo, excepcionalmente, poderão ser definidas em reunião entre clubes participantes e organização, constando, obrigatoriamente, nos regulamentos das competições;
- b) Para os Certames Nacionais nas categorias Adulta, Sub-20, Sub-17 e Sub-15 femininas, bem como nas categorias Sub-17 e Sub-15 masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 36 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;

REGRA 02 - A BOLA

- 2- Para as categorias Adultas, Sub-20, Sub-17 e Sub-15, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência terá no mínimo 62 (sessenta e dois) centímetros e no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no mínimo 400 (quatrocentos) gramas e no máximo 440 (quatrocentos e quarenta) gramas.
- 3- Para a categoria Sub-13, masculina e feminina, a bola em sua circunferência terá no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no máximo 59 (cinquenta e nove) centímetros. Seu peso terá no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas e no máximo 380 (trezentos e oitenta) gramas.

REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES

PUNIÇÃO

- h) O jogador que for atendido dentro da quadra de jogo, pelo seu departamento médico, quando ocorrer uma lesão, deverá obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo, **exceto o goleiro que poderá continuar no jogo sem a obrigatoriedade de ser substituído.**

REGRA 04 - EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

3- Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 1 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 8 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. **Os calções também devem ser numerados em uma das pernas.** É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público. Nos jogos internacionais os números devem ser de 1 a 15, nas camisas e nos calções.

12- Os jogadores não podem usar ataduras por fora dos meiões e o uso de esparadrapo por fora dos meiões, para segurar as caneleiras, somente se for da cor dos mesmos.

13- Os jogadores ao entrarem na quadra devem estar com as camisas por dentro dos calções, porém durante o jogo podem usá-las por fora.

RECOMENDAÇÕES:

- k) **Nos calções é obrigatório o uso de numeração, devendo ser a mesma das camisas;**
- m) **Não permitir que os jogadores usem ataduras por fora dos meiões e nem esparadrapo de cor diferente dos meiões para segurar as caneleiras;**

REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL E AUXILIAR

- v) **O árbitro principal deverá estar no lado da mesa de anotações, para o início do primeiro e segundo períodos e da prorrogação, podendo**

trocar de lado quando julgar necessário e para agilizarem o reinício da partida. O árbitro auxiliar ficará sempre do lado oposto e na diagonal;

REGRA 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

RECOMENDAÇÕES:

- e) Todo o jogador que for atendido dentro de quadra deverá ser substituído, **exceto o goleiro**.

REGRA 11 - FALTAS E INCORREÇÕES

TIRO LIVRE INDIRETO

b) Qualquer jogador que:

12. **Passar por traz da meta adversária no momento da cobrança de qualquer infração ou colocação de bola em jogo tentando ludibriar os árbitros e adversários.**

SANÇÕES DISCIPLINARES

a) O jogador será, obrigatoriamente, penalizado com cartão amarelo se na opinião dos árbitros, cometerem uma das seguintes infrações:

14. **No momento da cobrança de qualquer infração ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem.**
15. **Tentar defender a bola com as mãos com objetivo de impedir um gol contra sua equipe, mas não conseguindo seu intento, exceto o goleiro dentro de sua área penal.**

DECISÕES

5. **Estando 2 (dois) jogadores da mesma equipe cumprindo a expulsão temporária e esta equipe sofrer a marcação de um tento, poderá a equipe recompor-se incluindo um jogador, sendo que a outra recomposição será efetuada somente depois de decorridos 2 (dois) minutos da segunda expulsão ou caso a sua equipe sofrer um outro tento.**

7. Quando 2 (dois) jogadores, 1 (um) de cada equipe, forem expulsos do jogo ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros jogadores em seus lugares após transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados **das expulsões**. Neste caso, se qualquer uma das equipes sofrer um tento, não poderá repor nenhum jogador.

REGRA 13 - FALTAS ACUMULATIVAS

RECOMENDAÇÕES:

- d) Quando os árbitros aplicarem a lei de vantagem devem sinalizar que a estão aplicando, **ficando com o dedo indicador levantado por alguns segundos, indicando que será marcado uma falta acumulativa** e logo após a conclusão da jogada, mandar registrar **em súmula**.

REGRA 14 - PENALIDADE MÁXIMA

- 6- Quando for concedido tempo adicional para a cobrança do tiro penal, a equipe beneficiada não poderá fazer substituições.

RECOMENDAÇÕES:

- e) Quando houver tempo adicional para cobrança de uma penalidade máxima, não permitir que a equipe beneficiada faça substituições.

REGRA 15 - TIRO LATERAL

RECOMENDAÇÕES:

- e) Se o jogador adversário estiver a menos de 5 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar, a cobrança pode ser autorizada.
- f) Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro deverá indicar para que lado deve ser cobrado apontando com o braço num ângulo de 45º (quarenta e cinco graus).

REGRA 16 - ARREMESSO DE META

PUNIÇÃO

- d) Se a bola for arremessada de maneira irregular, ou seja, a mão do goleiro ultrapassar a linha demarcatória da área penal ainda de posse da bola, deverá ser repetida a cobrança e o árbitro reinicia a contagem dos quatro segundos a partir dos segundos que já haviam transcorridos após a primeira autorização.

REGRA 17 - TIRO DE CANTO

- 2- Para a cobrança do tiro de canto a bola deve ser colocada dentro do quadrante. Será executado por um jogador da equipe adversária, com o uso dos pés. O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral ou de meta, ou ainda do lado de fora ou dentro da quadra.
- 3- Se o jogador executar o tiro de canto com a bola fora do quadrante, o árbitro manda repetir a cobrança e reinicia a contagem dos quatro segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os quatro segundos.
- 11- Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, movimentar a bola para fora pela linha lateral, o jogo será reiniciado com tiro lateral para equipe adversária e se a movimentar para fora pela linha de meta, será reiniciado com arremesso de meta em favor da equipe adversária.
- 12- Antes de autorizar uma cobrança, um dos árbitros deve posicionar-se próximo à linha lateral do lado onde será cobrado o tiro de canto, aproximando-se uns 5 (cinco) metros da linha de meta, enquanto o outro árbitro ficará próximo à linha de meta do lado oposto ao qual será cobrado o tiro de canto.

RECOMENDAÇÕES:

- 1- Se o jogador ao executar o tiro de canto, movimentar a bola fora do quadrante, deverá repetir a cobrança e o árbitro reinicia a contagem dos quatro segundos a partir do tempo que já havia transcorrido após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os quatro segundos.
- 2- Ao executar o tiro de canto, o jogador pode pisar com um dos pés dentro da quadra de jogo.

ANEXO II - DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS

Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- c) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de jogadores antes do início das cobranças. Se uma equipe possui mais jogadores que a outra, o capitão da equipe deve indicar o número de cada jogador que deve ser excluído. **Podem executar as cobranças todos os jogadores relacionados em súmula, como também qualquer jogador pode ser designado como goleiro.**
- d) Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos. **Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças desde que comunicado ao árbitro.**