



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



Principais alterações introduzidas na edição 2020/21 das Regras do Jogo de Futsal, as quais a Liga Gaúcha adotará nesta temporada:

No caso de futsal juvenil, veteranos, deficientes e categorias menores de futsal (futsal de base / amador):

- Dimensões da quadra de jogo;
- Tamanho, peso e material da bola;
- Distância entre os postes e altura do travessão;
- Duração das partidas e dos tempos extras;
- Limite da bola lançada pelo goleiro.

Além disso, para dar as entidades nacionais de futsal maior flexibilidade para beneficiar e desenvolver seu futsal nacional, a FIFA aprovou as seguintes alterações em relação as “categorias” do futsal:

O futsal feminino deixará de ser uma categoria independente e terá o mesmo status que o futsal masculino;

Os limites de idade para o futsal de base, juvenil, adultos e veteranos foram retirados: Entidades nacionais de futsal, confederações e FIFA tem flexibilidade para definir restrições de idade para essas categorias;

Cada entidade nacional de futsal determinará quais competições e quais categorias inferiores de futsal são designadas como “futsal amador” ou “futsal de base”.

REGRA 3 - NÚMERO DE JOGADORES

Podem permanecer em aquecimento por vez no máximo cinco substitutos, por equipe. Os demais deverão permanecer sentados no banco de reservas. Todos os jogadores substitutos deverão estar usando coletes.

CONSIDERANDO a determinação da FIFA em virtude da pandemia do COVID 19 foi introduzido uma alteração temporária na Regra 3 - Os Jogadores;

REGULAMENTADO o uso dos coletes pelos jogadores em todas os jogos de futsal:

- Todos os jogadores devem usar coletes no banco de reservas e área de aquecimento;
- Cada jogador deve usar o seu colete individualizado;
- No momento da substituição o jogador substituto **NÃO NESCESSITA** entregar o colete na mão do jogador substituído;
- Cada jogador quando for entrar no jogo deve deixar o seu colete em local definido para que somente ele use este colete ao sair da quadra.



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



REGRA 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES, COMISSÕES TÉCNICAS E ARBITRAGEM

Outros equipamentos:

Serão permitidos equipamentos de proteção não perigosos, como protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras desde que sejam feitas de materiais macios, leves e acolchoados e óculos de proteção para todos os jogadores.

Coletes: Os substitutos e os jogadores substituídos devem usar um colete por cima da camisa para serem identificados como tal. Da mesma forma, jogadores substituídos devem receber o colete do jogador substituto e usar, para concluir o procedimento de substituição. O colete deve ser de uma cor diferente das camisas da própria equipe e da equipe adversária.

Joelheiras e cotoveleiras: Se utilizados, as cotoveleiras devem ter a mesma cor principal das mangas da camisa, no caso das joelheiras devem ter a mesma cor principal do calção. Da mesma forma, eles não podem ser excessivamente salientes.

Sabedores das dificuldades, a ABLF não irá adotar a obrigatoriedade das cotoveleiras e/ou joelheiras serem das cores das calças, calções e/ou cores predominantes das mangas de camisas.

Texto aprovado para o futebol e agora também se aplica ao futsal.

* Introdução de sistemas de monitoramento eletrônico de desempenho.

* Introdução de slogans, mensagens, imagens e publicidade, nas camisas dos jogadores desde que todas sejam iguais.

REGRA 05 - OS ÁRBITROS

Poderes e obrigações: Os árbitros tomarão medidas contra os membros da equipe técnica, que não agirem com responsabilidade, infringindo as regras da modalidade, reclamando de forma acintosa em relação a decisão dos oficiais de arbitragem e se dirigindo de agressiva, seja fisicamente ou verbalmente contra seus adversário, advertindo verbalmente, com apresentação do cartão amarelo ou expulsando (cartão vermelho), caso necessário, expulsando da quadra de jogo e de seus arredores, incluído a área técnica. Se não for possível identificar o infrator, o treinador presente na área técnica será punido. Se um médico da equipe técnica cometer uma infração passível de expulsão, ele poderá permanecer no banco de reservas.

Equipamento do árbitro: equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter os seguintes equipamentos:

* Apito

* Cartões amarelos e vermelhos

* Um bloco de anotações ou outro meio para registrar os incidentes do jogo, podendo ser no verso do cartão.

Outros equipamentos:

Os árbitros podem usar:

* Todos os tipos de equipamento de comunicação que permitem que ele entre em contato com outras pessoas ou membros da equipe de arbitragem. (fones de ouvido, intercomunicadores, etc.)



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



* Sistemas de monitoramento eletrônico de desempenho ou outros dispositivos de controle de desempenho físico.

Os árbitros são proibidos de usar qualquer outro equipamento eletrônico, inclusive câmeras.

PODERES E DEVERES

- Paralisar o jogo se na opinião dos árbitros, um jogador está gravemente ferido e assegurar-se que este jogador seja retirado de quadra.

- Um jogador lesionado, incluindo o goleiro, não pode ser atendido dentro da quadra de jogo e só pode regressar a quadra depois que o jogo seja reiniciado. Ele deve ingressar pela zona de substituição de sua equipe.

As únicas exceções ao requisito de sair da quadra de jogo são quando:

- Um goleiro e um jogador de quadra se chocam e necessitam de atendimento;
- Os jogadores da mesma equipe se chocam e necessitam de atendimento;
- Ocorreu uma lesão grave;
- Um jogador se lesionou com o resultado de uma falta pela qual o jogador adversário foi punido com cartão amarelo ou expulso. (Ex: uma falta temerária ou jogo brusco grave);
- Se for marcado um tiro penal e o jogador lesionado será o cobrador.

O jogador lesionado ou atendido dentro de quadra pela equipe médica, quando autorizado pelo árbitro, pode sair por qualquer parte da quadra. O colete de seu substituto deve ser entregue ao 3º árbitro/anotador ou treinador antes de entrar na quadra.

CONTAGEM DOS QUATRO SEGUNDOS

A contagem de todos os quatro segundos deve ser em movimento do braço saindo da altura do peito para a lateral e indicando com os dedos a contagem dos segundos. Não se sinaliza mais com a mão estendida acima da cabeça para não confundir com o tiro indireto.

REGRA 6 - 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA

Árbitro assistente reserva:

Nos torneios ou competições em que um árbitro assistente reserva é designado, as tarefas e os deveres deste devem cumprir o estipulado nas Regras de Jogo de Futsal.

REGRA 7 – DURAÇÃO DO JOGO

* O cronometrista indicará com um sinal acústico que terminou o tempo de duração de cada um dos dois períodos ou da prorrogação.

* Considera-se que um período terminou quando o sinal acústico soa, mesmo que os árbitros não tenham sinalizado o fim do período com o apito.

* Se os árbitros concederem um tiro livre direto a partir da sexta falta acumulativa ou um pênalti antes que um dos períodos terminem, o período terminará após a execução do tiro livre direto sem barreira ou tiro penal. Em qualquer um dos casos acima, a jogada será considerada como finalizada quando ocorre um dos seguintes casos:

- A bola chutada parar de se mover ou sair fora de jogo;
- A bola seja chutada por outro jogador após a cobrança, incluindo o batedor, exceto o goleiro.



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo batedor ou por um jogador de sua equipe.

* Somente nas situações descritas acima, um gol marcado de acordo com as Regras 1 e 10 será concedido após o final de um período de jogo, indicado pelo sinal acústico apropriado do cronometrista.

* Os períodos do jogo não serão prorrogados em nenhum outro caso.

Obs.: Os períodos dos jogos somente serão prorrogados, se no momento de seu término os árbitros tiverem sinalizado uma penalidade máxima ou falta sem direito a formação de barreira.

REGRA 8 – BOLA DE SAÍDA

Procedimento na bola de saída e reinício de jogo após um gol.

Todos os jogadores, exceto o jogador que faz a reposição de bola, devem estar na sua meia da quadra de jogo. Não tem contagem dos quatro segundos.

A bola está em jogo no momento em que é chutada e se move claramente para qualquer parte da quadra.

Será possível marcar um gol direto na equipe adversária com um tiro de início ou reinício de jogo. Se a bola entrar diretamente no gol do batedor, um tiro de canto será concedido ao adversário.

REGRA 10 – CONTAGEM DE GOLS

Em uma decisão por penalidade ambas as equipes executarão cinco chutes a partir da penalidade, em vez de três.

* Se, no final do jogo ou da prorrogação e antes da disputa de pênaltis (chutes da marca de penalidade máxima) uma equipe tiver mais jogadores que a equipe adversária, incluindo os substitutos, ela pode optar se deve ou não equiparar à equipe contrária com o mesmo número de jogadores autorizados. Se essa equipe com maior número de jogadores optar por igualar o número de jogadores, deve informar aos árbitros o nome e o número de possíveis jogadores excluídos. Nenhum jogador excluído pode participar das cobranças, (exceto em casos particulares, expulsões, lesões etc.)

* Se, durante a disputa de pênaltis (chutes da marca de penalidade máxima) uma equipe tiver menos jogadores que a equipe adversária, a equipe com mais jogadores poderá decidir se equipara com o mesmo número de jogadores da equipe adversária; se o fez, deve informar os árbitros o nome e o número dos possíveis jogadores excluídos. Nenhum jogador excluído pode participar da cobrança, (salvo em casos particulares, expulsões, lesões etc.).

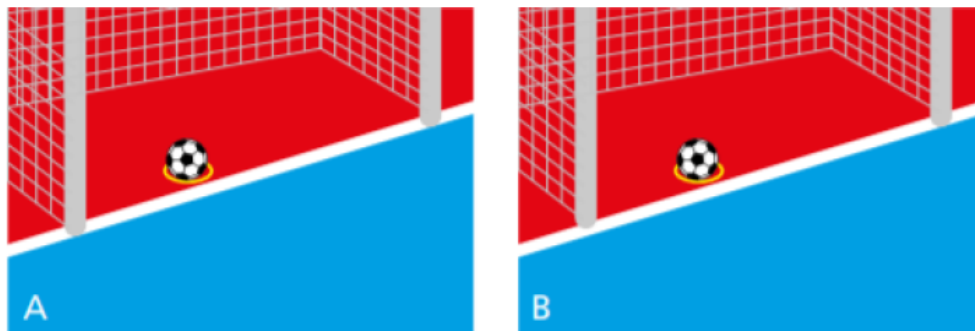


MOVIMENTO DAS METAS

Deslocamento

Os árbitros são obrigados a utilizar as seguintes diretrizes sobre o posicionamento dos objetivos ao longo da linha de gol e pontuação de um gol:

Traves posicionadas corretamente:



A = Gol marcado.

B = Se ambos os postes estão tocando a linha do gol, os árbitros devem permitir que gol se a bola cruzou completamente a linha do gol.

Traves Movidas:



C = Considera-se que uma meta foi movida quando pelo menos um dos postes não está tocando na linha do gol.

No caso de uma meta ser movida ou revertida, deliberadamente ou acidentalmente, por um jogador da equipe de defesa (incluindo o goleiro), para a bola cruzando a linha do gol, os árbitros devem permitir o gol se a bola teria entrado no gol entre a posição normal dos postes.

Se um jogador da equipe atacante mover ou derrubar o gol acidentalmente ou deliberadamente, uma meta não deve ser permitida e:

- Se foi acidental, a partida é reiniciada com uma bola derrubada;
- Se foi deliberado, a partida é reiniciada com um tiro livre indireto e o jogador deve ser avisado.



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



SEGURANÇA DAS METAS

As metas devem ter um sistema de estabilidade que impeça de cair sobre os jogadores (emborcar) através de algum tipo de fixação.

É necessário que as metas tenham um peso adequado na parte posterior que permita que as metas se movam razoavelmente sem estar fixa no solo, para salvaguardar a integridade física dos jogadores participantes.

REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

Tocar na bola com a mão:

Com exceção dos goleiros dentro de sua área penal, um jogador comete uma infração se:

* Tocar na bola de forma intencional com a mão ou braço, inclusive movendo a mão ou braço em direção a bola;

* Recuperar a posse ou controle da bola depois que ela tocar em sua mão ou braço, e em ato contínuo:

- Marque um gol na equipe adversária;
- Cria uma oportunidade manifesta de gol no adversário.

Com exceção dos goleiros dentro de sua área penal, o jogador cometerá uma infração se:

* Tocar na bola com a mão ou braço quando:

- As mãos ou braços estão posicionados de maneira antinatural e aumentando o volume do corpo;
- As mãos ou braços estão acima ou além da altura do ombro, a menos que o jogador voluntariamente jogue a bola com outra parte do corpo e, em seguida toque na sua mão ou no braço.

Essas infrações acima se aplicam mesmo que a bola toque na mão ou braço do jogador depois de bater na cabeça, corpo ou pé de outro jogador que esteja localizado próximo ao primeiro jogador.

Exceto nas infrações acima mencionadas, como regra geral, não será considerada uma infração se a bola tocar na mão ou braço de um jogador:

- Se vier diretamente da cabeça ou do corpo incluindo o pé do próprio jogador;
- Se vier diretamente da cabeça ou do corpo incluindo o pé de outro jogador que esteja próximo;
- Se a mão ou braço estiverem perto do corpo e não estiverem em posição antinatural com o qual é possível ocupar mais espaço;
- Se o jogador cair e a mão ou braço estiver entre o corpo e o solo para apoiar o corpo, mas não estendido lateralmente ou verticalmente longe do corpo.

O goleiro tem as mesmas restrições que qualquer outro jogador em relação a tocar a bola com a mão fora de sua própria área. Se o goleiro tocou a bola com a mão na sua área penal quando não é permitido fazê-lo, um tiro livre indireto será assinalado, mas não haverá qualquer sanção disciplinar.

Evitar um gol ou uma oportunidade manifesta e clara de gol:

Quando um jogador evita um gol ou uma oportunidade manifesta de gol pela equipe adversária ao cometer uma infração de mão, ele deve ser expulso, independentemente de onde isso ocorra.



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área, evitando uma oportunidade manifesta e clara de gol do adversário e o árbitro sinaliza um tiro penal, o infrator só será advertido com cartão amarelo se a infração tiver a intenção de tirar a bola. Em outras circunstâncias (por exemplo, agarrar, puxar, empurrar, impossibilitar de jogar a bola etc.), o infrator deve ser expulso.

Pessoas adicionais na quadra:

- Se o jogo foi paralisado por interferência de:

Um membro da comissão técnica de uma equipe, jogador substituto ou jogador expulso, que entra na quadra de jogo sem a devida autorização de um dos árbitros e interfere no jogo ou comete uma infração e acaba evitando um gol ou uma oportunidade manifesta de gol da equipe adversária, ele terá cometido uma infração punida com expulsão. O jogo será iniciado com um tiro livre direto do local onde ocorreu a interferência ou tiro penal se ocorreu dentro da área penal do infrator.

Se for alguma pessoa ou elemento estranho, o jogo será reiniciado através de bola ao chão.

No caso de ser uma expulsão de qualquer participante do jogo por evitar a marcação de um gol ou uma situação manifesta de gol, a equipe infratora deve retirar de quadra um jogador.

Nestes casos os árbitros devem relatar o incidente as autoridades correspondentes.

Ao determinar se esse tipo de infração ocorreu, o árbitro deve levar em consideração os seguintes aspectos:

- * Distância entre o local onde a infração foi cometida e a meta.
- * Direção do jogo.
- * Probabilidade de manter ou recuperar o controle da bola.
- * Localização e número de jogadores de quadra defensores e o goleiro.
- * E se o gol está ou não está desguarnecido.

Considera-se que, se o goleiro estiver à frente de sua meta para defendê-la, não é considerado como uma infração do tipo "evitar uma oportunidade clara e manifesta de gol", mesmo se todas as circunstâncias da infração existirem.

Se o goleiro cometer uma infração que evita um gol da equipe adversária ou evitar uma oportunidade clara e manifesta de gol, tocando na bola com a mão fora de sua área e quando sua meta está desprotegida ou apenas guardada por um jogador defensor atrás do goleiro, será considerado que o goleiro cometeu uma infração para evitar uma oportunidade clara de gol.

Se o número de jogadores da equipe atacante for maior que o número de jogadores da equipe defensora, sem incluir o goleiro, que está protegendo a meta, será considerado como uma infração por evitar uma oportunidade clara de gol.

Reinício do jogo após faltas e conduta incorreta:

Se a bola está fora de jogo será reiniciado de acordo com a decisão tomada anteriormente.

Se a bola estiver em jogo:

Se a infração foi cometida por um jogador fora da quadra de jogo contra outro jogador de quadra, um substituto ou um membro da comissão técnica, reiniciará o jogo com um tiro livre indireto ou direto dependendo da intensidade da infração, do ponto da linha de demarcação (linha lateral ou linha de meta), mais próximo do local onde a infração foi cometida.



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



Se um jogador tocar a bola com um objeto que ele estava segurando na mão (calçados, caneleiras etc.), o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou um pênalti se ocorre dentro da área do infrator.

Se a bola estiver em jogo e um jogador reserva ou membro da comissão técnica jogar algum objeto e atrapalha, acertar a bola ou um jogador, o árbitro paralisa o jogo e:

- Se não era uma oportunidade manifesta de gol, aplica cartão amarelo, reinicia com um tiro livre direto do local onde ocorreu o impacto e anota uma falta acumulativa para a equipe do infrator.

- Se era uma oportunidade manifesta de gol, aplica cartão vermelho, reinicia com tiro livre direto do local onde ocorreu o impacto, anota uma falta acumulativa para a equipe do infrator e retira um jogador de quadra desta equipe.

Arremesso de Meta nas categorias de base:

Um tiro livre indireto será concedido se um goleiro cometer uma das seguintes infrações:

* Quando as regras das competições nas categorias de base proibirem o goleiro de lançar a bola além da linha central, quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator será penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada na linha divisória da quadra no local mais próximo de onde a bola ultrapassou.

Se considera lançamento do goleiro quando ele domina a bola com as mãos e executa o arremesso intencionalmente com as mãos. Qualquer outra situação que vier acontecer como: defesa parcial, chute com o pé, rebote em qualquer parte do corpo, etc... não é considerada como lançamento.

REGRA 13 – TIROS LIVRES

Um jogador adversário deve ser advertido com cartão amarelo por impedir que o cobrador se movimente em direção a bola para cobrar o tiro livre direto sem formação de barreira, mesmo se o infrator estiver mantendo a distância de 5 (cinco) metros.

REGRA 14 – TIRO PENAL

No momento da cobrança, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé em contato direto ou em cima da linha de meta.

A bola estará em jogo no momento em que é chutada para frente e se move claramente.

Um jogador adversário deve ser advertido com cartão amarelo por impedir que o cobrador se movimente em direção a bola ao se preparar para cobrar o tiro penal, mesmo se o infrator estiver mantendo a distância de 5 (cinco) metros.

REGRA 15 – TIRO LATERAL

Se concederá um tiro lateral ao adversário do último jogador que tocou a bola antes que ela passe completamente pela linha lateral no chão ou pelo ar, ou quando tocar o teto.

Não é permitido marcar um gol diretamente de um tiro lateral, para o qual:

* se a bola entrar na meta do adversário, é concedido um arremesso de meta;

* se a bola entrar na meta do cobrador, é concedido um tiro de canto.

Procedimento ao executar o arremesso lateral:



LIGA
GAÚCHA
SICOOB
2020



- A bola deve estar imóvel e colocada na linha lateral, onde saiu da quadra de jogo ou do ponto mais próximo de onde tocou o teto;

- Todos os adversários devem permanecer a uma distância mínima de 5 m do ponto na linha de toque onde o serviço deve ser realizado. A bola estará em jogo no momento em que é chutada e se move claramente.

A bola estará em jogo no momento em que é chutada com o pé e se move com clareza.

O tiro lateral deve ser realizado no tempo máximo de 4 (quatro) segundos a partir do momento em que a equipe beneficiada com a posse da bola estiver pronta para a execução ou desde que o árbitro deu o sinal para colocar a bola em jogo.

Se, após a execução do tiro lateral e a bola estiver em jogo, ela sair da quadra pela mesma linha de onde o tiro foi executado sem ser tocado por nenhum outro jogador, será concedido um tiro lateral para a equipe adversária do mesmo local do primeiro tiro.

Se, durante a execução correta de um tiro lateral, o executor lança voluntariamente a bola contra um adversário com a intenção de jogar novamente, mas não de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

O executor do tiro lateral não deve tocar na bola uma segunda vez até que tenha sido tocada por outro jogador.

O jogador que executa a cobrança do tiro lateral pode pisar fora da quadra, dentro da quadra ou em cima da linha.

Para a cobrança a bola têm que estar em cima da linha, não pode estar fora ou dentro da quadra.

REGRA 16 – ARREMESSO DE META

Arremesso de Meta: Limitações para o goleiro a qualquer arremesso de bola executado com as mãos.

Com a liberação da FIFA de certas limitações ao arremesso da bola pelos goleiros no futsal, a Liga Gaúcha de Futsal vai usar em competições, no masculino e feminino, nas categorias de base Sub 07, Sub 09, Sub 11, Sub 13 e Sub 15, conforme as modificações aplicáveis.

As regras a seguir se referem a limitações:

Procedimento

A bola é lançada ou jogada de qualquer ponto de dentro da área penal, pelo goleiro da equipe defensora

A bola estará em jogo no momento em que é lançada ou jogada e se mova claramente, não precisando a mesma sair da área de meta.

O arremesso de meta deve ser realizado em um tempo máximo de quatro segundos a partir do momento no qual a equipe de posse da bola estava preparada para execução ou desde que o árbitro deu o sinal para colocar a bola em movimento.

Os adversários devem permanecer fora da área até que a bola esteja em jogo.

* Quando as regras nacionais do futsal nas categorias de base proíbem o goleiro de lançar a bola além da linha central. Quando isso ocorrer a equipe do goleiro infrator será penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada na linha divisória da quadra no local mais próximo de onde a bola ultrapassou. Esta restrição tem como objetivo promover a criatividade do jogo e o desenvolvimento técnico dos jogadores.