

Confederação Brasileira de Futebol de Salão - Futsal

Fundada em 15 de Junho de 1979

FUTSAL - Esporte genuinamente brasileiro

Rua Coronel Ferraz, 52 - Edifício Dona Bela - Bloco B – Fortaleza – Ceará – Brasil – CEP: 60.060-150

Tel. 55.85.3533.8300 – Fax: 55.85.3253.6425 – e-mail: cbfs@cbfs.com.br

Futsal do Brasil passa a adotar novidades na regra em 2011

A temporada de 2011 ainda nem começou, mas o futsal brasileiro já tem novidades importantes. A partir do dia 1º de janeiro, passaram a vigorar as novas regras da modalidade e, por isso, árbitros, jogadores e comissão técnica terão que ficar atentos às mudanças, aprovadas em setembro de 2010 pela comissão de arbitragem para futsal da Federação Internacional de Futebol (FIFA).

Dentre as novidades, duas chamam mais a atenção. A primeira é a que envolve a participação dos goleiros na partida e a segunda trata de lances que ocorrem após o apito final do cronômetro. Outras mudanças também serão aplicadas, como a possibilidade de cobrar o tiro lateral sem a bola em cima da linha e a delimitação da área reservada aos técnicos.

Para o diretor de arbitragem da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), Paraguassu Fisch de Figueiredo, as novas regras fazem parte da intenção da Fifa de difundir a prática do futsal pelo mundo. “Nossos jogos são vistos em todo o mundo e, por isso, temos que nos adaptar a essas regras, pois o futsal brasileiro é referência na modalidade”, afirmou. Segundo ele, as mudanças no Brasil só passaram a valer a partir do dia 1 de janeiro, pois, não há como alterar as regras durante a temporada. “A Fifa decidiu pela alteração no fim de setembro, mas nossas competições já estavam em andamento. Por isso, nas competições nacionais elas só começam a valer a partir de 2011”, explicou. Porém, todas as competições internacionais da modalidade disputadas a partir de setembro de 2010 já foram realizadas de acordo com as novas regras. Dentre elas, podem ser destacadas o 6º Grand Prix de Futsal, o Campeonato Sul-Americano sub-20, o I Torneio Mundial de Futsal Feminino e todos os amistosos da Seleção Brasileira.

Mudanças

O goleiro é a posição mais afetada pelas novas regras, segundo Paraguassu. A principal mudança é que, a partir de agora, quando o arqueiro efetuar o arremesso de meta, ele não mais poderá receber a bola em qualquer parte da quadra sem ela tocar no adversário. “Caso ele receba a bola sem ela pegar em algum jogador do outro time, será dado tiro livre indireto”, explicou o diretor de arbitragem.

Além disso, com a bola em jogo, o goleiro só poderá receber a bola no campo de ataque, o que irá alterar a utilização do goleiro-linha. Segundo Paraguassu, a mudança quer evitar que os times usem a estratégia para, na expressão do futsal, “cozinhar o jogo”. “Não terá mais aquilo de ficar tocando a bola e fazendo o tempo correr. Por isso mudaram a regra”, disse o dirigente. A última mudança em relação ao goleiro é que, no arremesso lateral, ele só poderá receber o passe no seu campo de defesa uma vez.

Outra alteração importante trata do apito final do cronômetro. Agora, se um jogador chutar a bola e disparar o sinal do fim da partida, o árbitro deve esperar a conclusão da jogada para encerrar o jogo. Caso a bola entre no gol ou toque no goleiro e ultrapasse a linha, o gol é validado. No entanto, caso ela toque em qualquer outro jogador, a jogada é terminada e a arbitragem pode encerrar a partida. Antes disso, o disparo da sirene significava automaticamente o final do jogo.

As outras mudanças que Paraguassu destaca são a possibilidade de cobrança do lateral até a 25 cm para fora da linha lateral e a saída de bola do círculo central. Agora, para valer o gol, a bola tem que tocar em algum jogador adversário. A última alteração destacada pelo diretor de arbitragem é a possibilidade de iniciar a partida com uma equipe – ou até as duas – possuindo apenas o goleiro e dois jogadores de linha.

Confira abaixo o novo texto das regras

REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES

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.

4-

h) Não pode ser feitas substituições durante o pedido de tempo técnico. Após o sinal informando o término do tempo técnico, os jogadores devem retornar para dentro da quadra e fazerem as substituições.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

11. Quando 2 jogadores sendo um de cada equipe forem expulsos ao mesmo tempo, e antes de transcorrido os dois minutos das expulsões um outro jogador for expulso, se essa equipe sofrer um gol, poderá repor imediatamente um jogador no tempo correspondente a primeira expulsão e as outras reposições serão após completado dois minutos de cada expulsão;

26. Se um jogador for expulso antes do início do jogo, poderá ser substituído por um jogador do banco de reservas. Se um jogador do banco de reservas for expulso antes do início ou durante o jogo, não poderá ser substituído

RECOMENDAÇÕES:

i) O jogador não pode executar nenhuma cobrança antes de entrar na quadra;

j) Não permitir nenhuma pessoa no banco de reservas que não esteja relacionado em súmula;

k) Não permitir que sejam feitas substituições tentando ludibriar arbitragem e a equipe adversária.

REGRA 04 - EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

1- É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis ou alianças. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

DA COMISSÃO TÉCNICA

Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas desde que tenham uma identificação do clube (nome ou escudo) ou agasalhos, desde que sejam uniformes dos clubes. Não será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos, uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação (rádio, telefone, etc...)

DOS ÁRBITROS

3- Quando em baixas temperaturas poderão usar camisas de manga longa, calça, cinto, meias e tênis brancos.

5- Os árbitros não podem usar relógios ou qualquer tipo de jóias.

RECOMENDAÇÕES:

p) O jogador que sair da quadra para arrumar o uniforme somente pode retornar com autorização de um dos árbitros;

q) Não permitir o uso de tornozeleiras por fora dos meiões, ainda que sejam da mesma cor dos meiões.

REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL E AUXILIAR

RECOMENDAÇÕES:

c) Os árbitros sempre que possível devem aplicar a lei da vantagem;

d) Os árbitros devem considerar algumas circunstâncias para decidirem se devem aplicar a vantagem ou interromperem o jogo dependendo da falta, local onde ocorreu, oportunidade clara de gol ou falta após a quinta;

e) Quando for caso de aplicação de cartão devem paralisar o jogo para penalizar, caso não seja uma situação clara de gol;

f) Um dos árbitros deve contar os quatro segundos levantando um dos braços na vertical e que a contagem fique pública, de acordo com a regra, exceto nos tiros livres diretos que deverá contar mentalmente para não confundir com tiro livre indireto;

g) Quando os árbitros perceberem que por questões táticas o jogador atrasa o reinício de jogo, pode iniciar a contagem dos quatro segundos, mesmo que o jogador não esteja de posse da bola;

h) A lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deverá sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 graus, apenas por alguns instantes, e após a paralisação do lance, mandar marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora.

REGRA 06 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR

O ANOTADOR terá como atribuições:

r) Entregar aos treinadores antes do início de cada período uma plaqueta para o pedido de tempo técnico e recolher no final quando não for solicitado;

s) Entregará uma ficha ao treinador ou na falta deste, a um membro da comissão técnica, quando tiver jogador expulso, onde deve constar o tempo em que o jogador substituto poderá entrar em quadra;

t) O anotador e cronometrista devem sempre ajudarem os árbitros e vice-versa, fazendo um trabalho de equipe.

RECOMENDAÇÕES:

e) Os anotadores devem portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico e de controle do tempo de expulsões.

REGRA 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA

2- O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista cujas funções estão especificadas na regra 06. O cronometrista determinará com o uso de seu apito ou ao toque da sirene do cronômetro o final de cada período. Um dos árbitros ao ouvir o sinal finalizará o período ou a partida observando a seguinte situação:

- Em caso de ter que executar ou repetir um tiro livre dos 10 metros, tiro penal ou tiro livre direto após a sexta falta acumulada, se prorrogará a partida até que seja executada a cobrança.

3- Se a bola for chutada em direção a uma das metas e o cronometrista apitar ou a sirene do placar eletrônico tocar finalizando um dos períodos, os árbitros finalizarão o jogo quando:

a) A bola entre diretamente na meta e se anotar um gol;

b) A bola saia dos limites e da superfície de jogo;

c) A bola toque no goleiro, nos postes ou travessão e ultrapasse a linha de meta e a anote um gol;

d) Se não for cometido uma infração que obrigue a repetir um tiro livre direto, de um tiro penal ou se durante a trajetória nenhuma das equipes comete infração sancionada com tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada ou tiro penal.

e) O período ou jogo terminará quando o goleiro executar a defesa, a bola tocar em algum jogador, exceto o goleiro defensor, tocar nas traves ou travessão e retornar a quadra ou quando a bola sair da quadra de jogo..

4-

a) Os técnicos, treinadores ou membros da comissão técnica das equipes deverão solicitar o tempo técnico apresentando a plaqueta de pedido de tempo técnico ao anotador ou ao cronometrista;

d) Nos pedidos de tempo técnico, não será permitido que os jogadores reservas e membros da comissão técnica entrem na quadra. Os jogadores que estavam jogando podem sair da quadra, sentar no banco de reservas para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores. Água ou qualquer outro reidratante líquido deverá ser servida fora da quadra;

6- O técnico ou treinador, no momento de orientar seus jogadores, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista e anotador nem ultrapassar o limite de sua área técnica em direção ao fundo de quadra.

RECOMENDAÇÕES:

d) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo ou período suplementar, no exato momento em que ocorrer uma infração, será concedido tempo adicional na partida para a execução de penalidade máxima e tiro livre direto sem barreira ou quando a bola estiver na trajetória da meta;

f) O Cronometrista deve alertar aos árbitros, quando faltar um minuto para o encerramento da partida e aquele que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, deve procurar ficar próximo desta, aonde o cronometrista irá lhe informando o tempo que ainda resta para o término da partida, para que possa encerrá-la simultaneamente junto com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não esteja na trajetória da meta, tiro penal ou tiro direto após a sexta falta acumulada;

h) Sempre que for assinalado um gol, o anotador e o cronometrista antes de fazerem suas anotações devem confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol.

REGRA 08 - BOLA DE SAÍDA

7- Não será válido o tento consignado diretamente de bola de saída.

RECOMENDAÇÕES:

c) Na bola de saída, para que o gol seja válido a bola deverá ser tocada ou tocar em qualquer outro jogador.

d) Se na bola de saída o jogador chutar diretamente na meta adversária e a bola entrar sem tocar em nenhum jogador, os árbitros marcarão tiro de meta.

REGRA 10 - CONTAGEM DE TENTOS

4- O término do 1º e 2º períodos de tempo normal e do tempo suplementar será determinado por um dos árbitros, no exato momento em que o cronometrista avisá-lo do término do tempo regulamentar com o toque da campainha ou do apito, exceto quando a bola estiver na trajetória do gol, que será finalizada após concluir a trajetória da bola.

RECOMENDAÇÕES:

c) Se a bola estiver indo na direção da meta ao término do 1º ou 2º períodos ou ainda no término do período suplementar e o tempo terminar, os árbitros devem esperar o final da trajetória da bola para encerrar a partida.

REGRA 11 – IMPEDIMENTO

Não existe infração de impedimento em futsal.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

Para que seja considerada uma falta devemos reunir as seguintes condições:

- Ser cometida por um jogador de quadra ou reserva que não tenha cumprido corretamente o procedimento de substituição;

- Deverá ocorrer na superfície de jogo;

- Ocorrer quando a bola está em jogo.

1- As faltas e incorreções serão penalizadas com:

a) Tiro Livre Direto;

b) Tiro Livre Indireto.

TIRO LIVRE INDIRETO

3- Será concedido um tiro livre indireto em favor de uma equipe quando um jogador adversário cometer uma das seguintes infrações:

a) Estando o goleiro com a bola em jogo:

4. Após haver tocado na bola ou arremessando-a com as mãos ou movimentando a mesma com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe postado em sua meia quadra de jogo, de forma intencional, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada, por um adversário. Na quadra de ataque poderá receber normalmente a bola.

SANÇÕES DISCIPLINARES

a) Cartão Amarelo;

b) Cartão Vermelho.

Somente os jogadores titulares e reservas podem ser penalizados com cartões amarelos e vermelhos. Deve ser apresentado o cartão de forma pública somente na superfície do jogo após a partida ter iniciado. Nos demais casos os árbitros informam ao treinador de forma verbal a penalização.

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que chegam ao local do jogo, até a entrega da súmula na entidade pela qual estejam atuando.

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. Deverá ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem.

- Se no momento que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;

- Se no momento que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe.

RECOMENDAÇÕES:

16) Para se considerar mão, tem que haver um movimento da mão ou braço em direção a bola, considerar também a distância percorrida pela bola e chegando de forma inesperada;

17) Quando for o caso de abrir contagem dos quatro segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;

19) Quando o jogador está em condições de pegar a bola para reiniciar o jogo e este não o faz, o árbitro inicia a contagem dos quatro segundos;

20) Se o jogador levantar a bola intencionalmente para devolver de cabeça, peito, joelho, etc...e o goleiro pegar ou tocar com as mãos, será cobrado tiro indireto do jogador que devolveu e no local onde ele se encontrava;

21) Os jogadores podem comemorar o gol sem excessos em suas coreografias e desde que não retardem o reinício da partida;

22) O capitão das equipes não possui nenhum privilégio na regra em relação aos demais jogadores, devendo cumprir rigorosamente como os demais.

23) Com a bola em jogo, o goleiro poderá receber em devolução de um seu companheiro, sem que a mesma tenha ultrapassado o meio da quadra, desde que tenha antes tocado em adversário ou que seja considerada uma devolução involuntária;

24) Com a bola em jogo o goleiro poderá receber em devolução de um seu companheiro, sem que a mesma tenha tocado em adversário, somente na quadra de ataque.

25) Os árbitros devem considerar as circunstâncias para decidirem se devem expulsar o jogador por impedir um gol ou oportunidade clara de gol considerando, a distância entre a infração e a meta, a possibilidade do jogador manter a posse de bola, a direção da jogada, o local e o número de jogadores defensores, se a infração impede uma oportunidade clara de gol através de uma falta de tiro livre direto ou indireto.

Se for cometida por um jogador do banco de reservas deverá sempre ser expulso;

26) Se um jogador impede a marcação de um gol por meio de uma mão voluntária, após o reinício do jogo, no qual não se pode marcar um gol diretamente, este jogador não deve ser expulso e sim advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva e a equipe penalizada com um tiro livre direto ou tiro penal.

REGRA 13 – TIROS LIVRES

5- Um tiro livre direto sem direito a formação de barreira deve ser cobrado para frente, com intenção de chutar em direção a meta, não podendo a bola em sua trajetória ser tocada por outro jogador da sua equipe.

9- Se o jogador da equipe adversária não respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro livre e aplicará cartão amarelo ao infrator, observando sempre a lei da vantagem.

14- Quando for tiro livre direto, os árbitros devem levantar o braço na horizontal, sinalizando a direção em que deve ser cobrado, com a mão do outro braço sinalizando em direção a quadra, de maneira que fique bem claro para todos, que se trata de uma falta acumulada.

RECOMENDAÇÕES:

g) Se um tiro livre for cobrado pelo goleiro e após a bola entrar em jogo, e o mesmo volta a tocar na bola com a mão, antes que outro jogador o toque, os árbitros deverão:

- Se for fora da área de meta marcar um tiro livre direto e uma falta acumulativa;

- Se for dentro da área de meta marcar um tiro livre indireto;

* e se for dentro da área será tiro livre indireto;

h) 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 e cobrará um tiro livre indireto contra sua equipe.

REGRA 14 - PENALIDADE MÁXIMA

RECOMENDAÇÕES:

f) Na corrida para a cobrança o jogador pode fazer fintas mas não pode parar, pois será considerado como atitude antidesportiva devendo ser penalizado com cartão amarelo e manda repetir a cobrança;

g) Se o árbitro mandar repetir a cobrança, pode ser trocado o executor da cobrança;

h) O jogador que executa a cobrança, pode passar para um companheiro, desde que essa cobrança seja para frente.

REGRA 15 - TIRO LATERAL

4- A bola estará em jogo assim que o tiro lateral for concretizado de acordo com esta regra, e a bola depois de movimentada entrar na quadra de jogo.

9- Na execução do tiro lateral a bola deverá estar apoiada no solo, ser colocada na direção onde saiu, estar imóvel ou podendo mover-se levemente, colocada sobre a linha lateral ou no máximo 25 (vinte e cinco) centímetros para fora da linha.

11- A equipe que for executar o tiro lateral deverá fazê-lo nos 4 segundos posteriores em que a bola esteja à disposição.

13- Se o goleiro cobrar o tiro lateral em sua meia quadra de jogo, ele não poderá receber a bola, em sua meia quadra vinda de um seu companheiro enquanto a bola não tocar em jogador adversário. Se for um companheiro que executou a cobrança, o goleiro poderá receber uma vez em sua meia quadra.

14- Se o goleiro receber a bola em sua meia quadra de jogo vinda de um companheiro e o mesmo for de posse de bola para o ataque, não poderá retomar com ela para sua metade, sem antes tocar em um jogador adversário. Se isso ocorrer será marcado um tiro livre indireto contra o goleiro.

15- Se o goleiro receber a bola na quadra de ataque poderá retomar para sua quadra respeitando os quatro segundos.

RECOMENDAÇÕES:

c) A bola estará em jogo quando for movimentada e entrar ou tocar na linha lateral;

e) 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 45° (quarenta e cinco graus) acima de sua cabeça;

REGRA 16 - ARREMESSO DE META

7- Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não poderá recebê-la de um companheiro de equipe, em qualquer parte da quadra, sem que a bola tenha antes sido jogada ou tocada por um adversário.

9- Se o goleiro executar a cobrança de maneira incorreta, os árbitros devem mandar 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.

PUNIÇÃO

c) Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de um seu companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, sem esta haver tocado em jogador adversário, sua equipe será punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrido dentro de sua área penal, quando a bola será colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração;

RECOMENDAÇÕES:

a) Se após o arremesso de meta, a bola for devolvida ao goleiro, em qualquer parte da quadra, sem que seja antes tocada por jogador adversário, os árbitros deverão penalizar com um tiro indireto;

b) O goleiro pode arremessar a bola com os jogadores adversários dentro da área penal, desde que estes não prejudiquem o arremesso.

REGRA 17 - TIRO DE CANTO

9- Se um jogador demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o tiro de canto, o árbitro determinará a perda de posse de bola e a partida reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta a favor da equipe adversária.