

**REGULAMENTO**

**Número de Jogadores**

* Um jogo possui duas equipes com 5 jogadores cada, sendo que um deles é o goleiro.
* Se uma das equipes ficar com menos de três jogadores, a partida deverá ser cancelada; e a mesma será considerada desclassificada por WO.
* Uma equipe pode ter no máximo 14 jogadores, contando com os reservas.
* As substituições podem ser feitas em qualquer momento do jogo e não possuem uma quantidade específica; podendo assim o mesmo jogador que fora substituído retornar a partida.

**Equipamentos dos Jogadores**

* O jogador não pode usar nenhum objeto considerado perigoso pelo árbitro. Exemplo: pulseiras, colares, anéis, alianças e brincos.
* Os jogadores devem usar: camisa de manga curta ou comprida, calção curto, caneleiras (não é obrigatório), tênis, meias de cano longo (não é obrigatório).
* Na entrada das equipes, os candidatos devem ficar com a camisa dentro dos calções.
* O uniforme do goleiro deve ser em uma cor diferente dos outros.

**Marcação do Campo**

**Área de Substituição:** é uma área por onde os jogadores substituídos devem sair do campo e os substitutos entram no jogo. É um retângulo que possui 4 metros de comprimento e 50 centímetros de largura. São duas áreas de substituições: uma para cada time.

**Área Penal:** É a área em que o goleiro pode defender com as mãos. É uma em cada extremidade do campo e fica na frente dos gols.



**Faltas e Incorreções**

Para que uma atitude seja considerada falta, deve-se considerar os seguintes aspectos:

* Ter sido cometida por um jogador em campo ou reserva;
* Deve ser realizada na superfície do jogo e enquanto a bola estiver em jogo.

As faltas são penalizadas com o Tiro Livre Direto e Tiro Livre Indireto:

**Tiro Livre Direto**

O tiro livre direto são os chutes cobrados após a paralisação do jogo depois de alguma infração cometida na partida. O tiro livre direto é concedido a uma equipe quando o jogador adversário apresentar as seguintes atitudes: falar palavrão, discutir com os colegas ou com o árbitro (zangar-se), dar pontapé, derrubar o jogador do outro time, bater, cuspir, tentar segurar o adversário, empurrar o adversário, oferecer perigo a outro jogador de maneira imprudente ou praticar uma jogada que atinja de forma perigosa qualquer jogador. A falta é anotada para a equipe e caso ela ocorra na área penal de quem cometeu, a equipe adversária executará uma cobrança de uma penalidade máxima.

**Tiro Livre Indireto**

Será cobrado quando o jogador adversário apresentar as seguintes atitudes: o goleiro tocar com as mãos a bola que venha de um recuo do próprio jogador de sua equipe de um tiro lateral ou de canto cobrado por um companheiro, tentar retirar a bola das mãos do goleiro, prender a bola, tentar enganar o adversário se passado por um companheiro de time (não ser honesto), tentar retardar o tempo da partida, impedir que o goleiro lance a bola com as mãos.

**Tiro Livre Sem Barreira:** é uma penalidade, sem que haja jogadores do outro time, exceto o goleiro, da bola até a meta (gol) adversária. A marcação para a cobrança dessa penalidade é de 10 metros do ponto central da meta (gol).

**Tiro de Canto (escanteio):** A marcação do campo dessa penalidade (saída de bola sendo que ultimo toque na bola tenha sido do time que esteja defendendo a meta (gol) de tal linha) estão nos cantos da quadra.



**Árbitro Principal e Auxiliar:** O jogo terá um árbitro auxiliar e um árbitro principal.

**Cronometrista e Anotador:** Eles trabalham em uma mesa que fica fora do campo. O cronometrista acompanha e controla o tempo de jogo. Já o anotador trabalha examinando as fichas de identificação dos jogadores e comissão, registra as faltas cometidas pelas equipes, controla infrações, anota na súmula as ocorrências do jogo, etc.

**Impedimento:** Não existe a regra de impedimento.

**Arremesso Lateral:** Ocorre quando a bola passa, em sua totalidade, pela linha lateral. A cobrança é feita com as mãos do exato local onde a bola tenha saído. O jogador que está cobrando o arremesso lateral deve estar de frente para o campo, com os dois pés no solo, sendo que os pés devem estar sobre qualquer parte da linha ou fora dela. A distância que deve ser respeitada pelos adversário na cobrança desse tiro é de 3 metros para a bola. Se o arremesso for diretamente para o gol, só será validado se houver desvio de outro jogador (incluindo o goleiro). Caso o arremesso lateral seja cobrado de forma incorreta, ocorrerá a reversão, ou seja, a equipe adversária ganha um arremesso lateral.

**Arremesso de Canto (escanteio):** Ocorre quando a bola sai totalmente pela linha de fundo e o último a tocar seja o time que está defendendo a meta (gol) dessa linha de fundo. Deve ser executado com um pé fixado no solo em cima da linha ou fora da quadra. O lado a ser escolhido para a cobrança será o mais próximo de onde a bola tenha saído. Se a bola for em direção à meta (gol) adversária e entrar, mesmo sem desviar em nenhum jogador, o gol será validado. O tempo limite para execução desse arremesso é de 4 segundos.

**Penalidade Máxima:** Um tiro direto que deve ser cobrado da marca, propriamente feita para a execução desse lance, em que todos os jogadores, exceto o executor do lance e o goleiro adversário, estão atrás da linha da bola. O jogador que executa a penalidade máxima, depois da execução, não pode encostar novamente na bola antes que outro jogador tenha encostado na mesma ou a bola tenha batido na trave e voltado para ele. Só pode ser cobrado para frente e a cobrança deve ser feita em 4 segundos.

****

**Duração da partida:** Uma partida terá dois tempos de duração de 15 minutos diretos sem intervalo. O tempo de jogo é marcado com um cronômetro e isso deixa a partida mais dinâmica. Nas punições existiram o cartão amarelo (para advertir o jogador), e o cartão vermelho para a expulsão ( sendo que poderá entrar outro jogador no lugar). O cartão vermelho causa a suspensão automática do jogador expulso para o próximo jogo.

**Lei da Vantagem**

Os árbitros devem priorizar a disputa de um futebol atrativo e de qualidade com a obediência às regras. Eles devem evitar as interrupções do jogo e o excesso de uso de apito que retiram o dinamismo do espetáculo. A Lei da Vantagem funciona como uma garantia de que os infratores não sejam beneficiados pela paralisação do jogo.

**Observação:**

Qualquer conselheiro ou embaixador que por ventura, se achar no direito de ir contra a soberania do árbitro durante ou após a partida, tendo em vista, que sua equipe classificou-se ou tem possibilidade de classificação a mesma estará desclassificada automaticamente; por não cumprir com as regras dos esportes e está em desacordo com o contido neste regulamento; pois a exaltação de cobrança como reclamações, palavras que denigram a imagem do àrbitro ou até mesmo a indevida interposição da atitude do árbitro; seram entendidas como ofensas diretas ao árbitro, que por sua vez quando sentir-se ameaçado estará com todo o direito de punir a equipe do conselheiro ou embaixador que participara dessas atitudes; e seram colocadas em súmula as ocorrências acontecidas.

° **O time que estiver escrito na copa futsal, e se por acaso, em alguma rodada da copa faltar sem se justificar com antecedência, contribuirá com 100 reais para ajuda do pagamento da comissão arbitral**.

**Sanções Disciplinares**

**O cartão amarelo é apresentado ao jogador, caso ocorram algumas das seguintes infrações:**

- Caso o jogador entre na quadra antes dos três minutos de expulsão temporária;

- Quebrar constantemente as regras do jogo;

 -Ter conduta anti-desportiva;

- Se dirigir aos árbitros, anotador ou cronometrista para reclamar ou discutir sobre alguma decisão;

- Impedir ou dificultar o reinício da partida;

- Um jogador, que não seja o goleiro, tentar defender a bola com as mãos para que sua equipe não sofra o gol.

**O cartão vermelho é apresentado ao jogador, caso ocorram algumas das seguintes infrações:**

- Apresentar uma conduta violenta;

- Ter duas vezes na mesma partida uma atitude punível com cartão azul;

- Fizer jogo brusco grave;

- Realizar gestos obscenos, grosseiros e ofensivos;

- Ter duas vezes na mesma partida uma atitude punível com cartão amarelo ou azul;

- Cuspir em alguma pessoa durante a partida;

- Dar uma entrada que possa comprometer a integridade física de um jogador;

- Um jogador reserva invadir o campo para reclamar ou atrapalhar a partida.

**Atenção:**

O árbitro da partida tem poder legal, conferido pela Diretoria de Esportes do Daersem de cumprir e fazer com que se cumpra a ordem e decência de toda a programação da 2ª Copa futsal do Daersem 2016; podendo assim utilizar de forma legal para a punição de qualquer equipe, desde que a Diretoria de Esportes esteja ciente e de acordo com esta punição dada.