



## **Torneio de inauguração das quadras externas do Departamento de Esportes e Lazer (DEL).**

Modalidade: Futsal masculino e feminino (para alunos de todos os cursos de graduação, pós graduação e servidores).

**PREMIAÇÃO:** Churrasco de confraternização no Parque Aquático, tendo a participação de todos envolvidos no torneio ao término do mesmo.

Data: 13/08/18

Horário de início dos jogos: Às 9:00 horas.

Horário de término: A depender do número de partidas do torneio.

Inscrições: 18/06/18 a 09/08/18 na Secretaria do DEL localizada dentro do Ginásio Poliesportivo.

Número de jogadores por time: até 8 jogadores.

Serão partidas de 40 minutos, sendo divididas em 2 tempos de 20 minutos cada (duração oficial).

O DEL disponibilizará todo material necessário as partidas.

Os confrontos serão definidos após o término do período das inscrições.

**ATENÇÃO:** O Horário de inauguração das quadras será divulgado próximo a data do evento.



## **Regras do futsal:**

Fonte: <http://www.regrasdosportes.com/regras-do-futsal-regras-do-futebol-de-salao/>

### **1)DURAÇÃO DA PARTIDA:**

- Dois períodos de 20 minutos cada;
- O cronômetro para quando a bola sai de jogo ou ocorre uma falta, e só volta a correr quando a partida é reiniciada;
- Intervalo de 10 minutos entre os períodos.

### **2)JOGADORES:**

- Em quadra: cinco para cada equipe (**CASO A QUADRA NÃO COMPORTE HAVERÁ MUDANÇA NESTE NÚMERO**)
- Substituições: ilimitadas. Podem ser realizadas com a partida em andamento. O substituto só pode entrar em quadra quando o jogador substituído já estiver fora dela. As substituições devem ocorrer na área demarcada na lateral da quadra, em frente aos bancos de reservas.

### **3)ÍNICIO DE JOGO:**

- Antes da partida ter início, o árbitro se reúne com os capitães das equipes e faz o lançamento da moeda de cara ou coroa. O time que ganhar escolhe o lado da quadra que prefere defender no primeiro tempo. Oponente começa com a posse de bola;
- No segundo tempo, a equipe que venceu o cara ou coroa começa com a posse de bola e os times invertem os lados da quadra;
- Para dar a saída de jogo, os jogadores das duas equipes devem estar em seu campo defensivo, sendo que o time que não está com a posse deve respeitar a distância imposta pelo círculo central;



– A bola é posicionada no centro da quadra e deve ser rolada ou passada para frente para que a saída de jogo seja válida.

#### 4) POSSE DE BOLA:

– Ao contrário de outros esportes de quadra, no futsal não há um limite de tempo em que o time possa manter a bola sem tentar uma finalização. Por esse motivo, a qualquer momento os adversários podem tentar tomar a bola dos pés de um jogador, desde que o lance seja considerado limpo e não ocorra uma falta;

– Os jogadores podem tocar a bola com qualquer parte do corpo, com exceção dos **braços e mãos**;

– O goleiro é o único jogador que pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, desde que esteja **dentro** de sua própria área de gol;

– O goleiro não pode ultrapassar **quatro segundos** com a posse de bola do seu lado da quadra, seja com ela em suas mãos ou dominando com os pés.

#### 5) GOLS:

– Gols são o principal objetivo de uma equipe;

– Para um gol ser validado, a bola deve passar **por completo** a linha de gol. Se parte de sua circunferência estiver sobre a linha, o gol não será válido;

– Quando um time sofre um gol, ele recebe a posse de bola. A saída de jogo é dada no meio da quadra, igual ao início de uma partida.

#### 6) LATERAL:

– Quando a bola sai da quadra por uma das linhas laterais, o time que não tocou nela por último recebe a posse;



- A cobrança é realizada no **mesmo local** em que a bola saiu de jogo. Para realizar a reposição, ela deve estar posicionada **sobre a linha** e o jogador responsável pela cobrança não pode pisar dentro da quadra antes tocar a bola;
- O jogador tem quatro segundos para recolocar a bola em jogo. Se ultrapassar esse limite, o árbitro dá a **reversão**;
- Se o jogador chutar a bola diretamente para o gol e a mesma ultrapassar a linha de gol sem ter sido tocada por outro atleta, o lance não será validado e a equipe adversária receberá a posse em forma de tiro de meta.

## 7) TIRO DE META:

- Quando a bola sai pela linha de fundo e a última equipe a tocá-la estava no ataque, o time que defendia recebe a posse de bola;
- O tiro de meta é cobrado pelo goleiro com as mãos, em qualquer lugar desde que esteja **dentro** de sua área de gol;

## 8) ESCANTEIO OU TIRO DE CANTO:

- Quando o goleiro ou a defesa desviam a bola e ela sai por sua própria linha de fundo, o time adversário recebe a posse;
- O escanteio deve ser cobrado com a bola posicionada dentro ou sobre o quarto de círculo localizado no encontro entre as linhas de fundo e lateral;
- O jogador que efetuará a cobrança tem quatro segundos para fazê-lo. Caso ele ultrapasse esse limite, o árbitro marca infração e a equipe adversária recebe uma cobrança de tiro de meta;
- Os jogadores da defesa devem respeitar a distância de 5 metros em relação à bola antes da cobrança ser realizada.

## 9) FALTAS NO FUTSAL:



Em alguns casos, o árbitro aplica faltas se o jogador não respeita alguma das regras do futsal, seja enquanto defende ou quando está no ataque.

## **10) FALTAS TÉCNICAS:**

Faltas que geram tiros livres diretos, ou seja, que podem ser cobrados diretamente na direção do gol adversário são chamadas de faltas técnicas. São consideradas:

- Atingir o adversário de forma que ele seja impossibilitado de dar continuidade à jogada, incluindo pontapés e pisões;
- Impedir a trajetória da bola com a mão ou braço;
- Empurrar o adversário;
- Dar um carrinho enquanto o adversário está com a posse da bola. Nos casos descritos, a bola é posicionada no local onde a infração foi cometida e qualquer jogador da equipe pode realizar a cobrança. O time infrator tem o direito de montar uma barreira para proteger seu gol, desde que esta respeite, no mínimo, três metros de distância em relação à bola. Se a falta for cometida dentro da área de gol adversária, o time oponente recebe o direito a uma penalidade máxima. A bola é posicionada na marca do pênalti e a cobrança ao gol é realizada sem barreira.

## **11) FALTAS PESSOAIS:**

Infrações em que o jogador impede o andamento normal da partida são consideradas faltas pessoais e geram tiros livres indiretos ao adversário. Isso significa que a cobrança não pode ser feita diretamente ao gol do oponente. Ocorrem quando:

- O jogador leva mais que quatro segundos para cobrar um escanteio ou lateral;
- O goleiro leva mais que quatro segundos para cobrar um tiro de meta ou recolocar a bola em jogo quando está com ela em suas mãos;



– O goleiro pega a bola com as mãos após esta ter sido recuada por um companheiro de time.

## 12) FALTAS POR INDISCIPLINA:

Em casos em que o jogador pratica um ato antidesportivo, ele é punido com uma falta por indisciplina. Ocorre nos casos:

- O jogador substituto entra em quadra antes que seu companheiro a ser substituído deixe a área de jogo;
- O jogador substituto não respeita a área de substituição ao entrar em quadra;
- O jogador reclama ou xinga o árbitro, o público ou o responsável pelo cronômetro da partida;
- O jogador troca de camisa sem a autorização do árbitro;
- O jogador realiza um ato violento contra o adversário, colocando em risco sua integridade física.

O jogador que cometer uma falta por indisciplina é punido com um cartão amarelo ou vermelho, em casos mais graves.

## 13) PUNIÇÕES:

- **Tiro livre de 10 metros:** as regras do futsal permitem que cada equipe pode acumule, no máximo, cinco faltas pessoais e/ou técnicas por período. A partir da 6ª infração, o adversário recebe o direito a um tiro livre direto e sem barreira na marca de 10 metros, que deve ser cobrado em direção ao gol. Caso a falta ocorra mais próxima ao gol, a equipe pode escolher entre colocar a bola na posição em que a infração aconteceu ou mantê-la na própria marca de 10 metros.
- **Exclusão:** quando um jogador acumulada cinco faltas pessoais e/ou técnicas, ele é excluído da partida. A equipe pode colocar um substituto em seu lugar.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO  
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO  
DEPARTAMENTO DE ESPORTES E LAZER  
del.ufrj@gmail.com



– **Cartão amarelo:** quando o jogador comete uma falta por indisciplina, ele recebe um cartão amarelo, que tem a função de adverti-lo.

– **Cartão vermelho:** caso o jogador acumule dois cartões amarelos por indisciplina ou receba diretamente o cartão vermelho, ele será expulso da partida e sua equipe permanecerá desfalcada de um atleta em quadra durante dois minutos. Após o tempo decorrido, poderá colocar um substituto em quadra.

Caso o adversário marque um gol, o time poderá colocar o substituto na partida antes que os dois minutos sejam cumpridos.