

REGRAS DE FUTEBOL DE SALÃO

Aprovadas na 1.^a Assembléia Geral, do dia 25-8-54, da Federação Metropolitana de Futebol de Salão.

Art. 1.^o — OBJETIVO DO JÓGO: — Fazer uma equipe o maior número de tentos válidos e, ao mesmo tempo, impedir, por meios lícitos, que a equipe adversária se apodere da bola e marque tentos em seu favor.

Art. 2.^o — NÚMERO DE JOGADORES: — Cada equipe será formada de 5 jogadores: 1 goleiro, 1 zagueiro e 3 atacantes, havendo 5 reservas, no máximo.

§ Único — Todos os atletas deverão trazer um número de 0,15 cm de altura nas costas da camisa.

Art. 3.^o — DURAÇÃO DO JÓGO: — O tempo de duração é de 40 minutos, divididos em 2 tempos de 20 minutos, com 10 minutos de descanso, entre os dois meios tempos.

§ 1.^o — A saída da partida e após um tento será dada para frente estando o adversário colocado a três passos da bola.

§ 2.^o — A bola só estará em jôgo após o apito do juiz.

Art. 4.^o — PEDIDOS DE TEMPO: — Será permitido ao Capitão ou o técnico da equipe pedir 4 tempos durante a partida (tempo: 1 minuto).

§ 1.^o — E' facultado ao técnico dar instruções ao quadro, sem porém dar entrada no campo, e sem que os jogadores possam sair da linha que demarca o campo.

§ 2.^o — Os pedidos de tempo só deverão ser solicitados quando a bola estiver fora de jôgo.

§ 3.^o — Ao árbitro o pedido de tempo será ilimitado.

§ 4.^o — Ao capitão é facultado estando a bola fora de jôgo, dirigir-se em termos, ao juiz.

Art. 5.^o — SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES: — Durante o decorrer do jôgo cada equipe poderá fazer 5 (cinco) substituições, no máximo. O jogador expulso não poderá ser substituído.

Parágrafo único — E' contada como substituição a volta de um atleta substituído.

Art. 6.^o — OFICIAIS: — Um juiz que controlará o jôgo e será a autoridade suprema em campo; 2 fiscais de linha, que só opinarão quando consultados pelo juiz; um anotador que registrará em súmula própria, tôdas as ocorrências do jôgo; um cronometrista que se encarregará de tudo o que se refira ao tempo de duração de jôgo, pedidos de tempo, desconto entre os meios tempos, interrupções, etc.

Parágrafo único — O juiz é considerado ponto morto.

Art. 7.^o — CAMPO DE JÓGO:

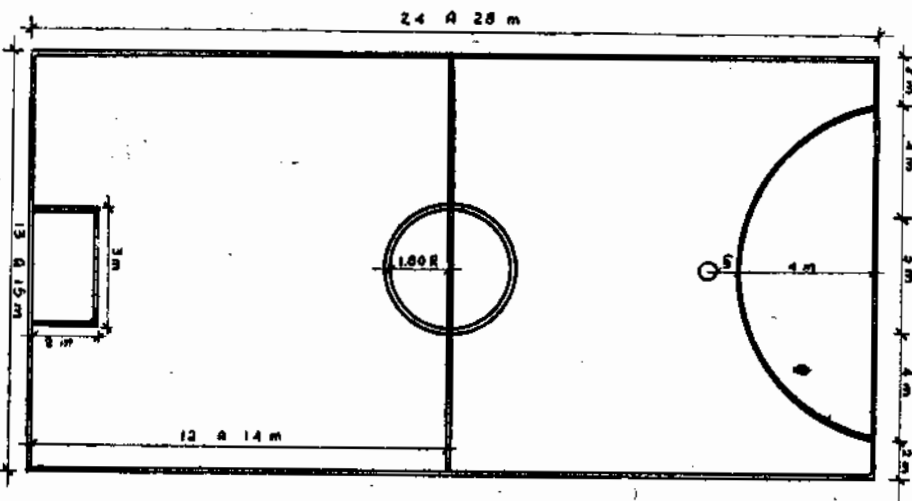
a) **Dimensões:** Podem variar de acôrdo com o local disponível, porém não poderão ter menos de 13x24 m, nem mais de 15x28 m, devendo as variações serem proporcionais.

b) **Marcação:**

§ 1.^o — O contôrno retangular será marcado com linhas "laterais" e de "fundo" de 5 cm de largura.

§ 2.^o — Será dividida no sentido transversal por uma "linha de meio de campo" de 5 cm de largura, eqüidistante das "linhas de fundo".

§ 3.^o — A área de gol é marcada com uma linha de 5 cm de largura que em qualquer ponto fica sempre a quatro metros do gol.



Campo de futebol de salão

§ 4.^o — Um círculo de 5 cm de diâmetro a 5 metros de cada "linha de fundo" e eqüidistante das "linhas laterais" será a "marca da penalidade máxima".

§ 5.^o — **Balisas:** — Serão de três metros de largura e dois metros de altura, as faces dos paus das balisas terão 0,10 cm.

Art. 8.^o — BOLA: — O seu pêso deverá ser de 450 g, com uma circunferência de 50 a 55 cm.

Art. 9.^o — DEFINIÇÃO DOS TERMOS: — Serão os seguintes:

a) **Própria área do gol:** — E' a área onde está o gol que se defende.

b) **Próprio campo:** — E' a metade do campo onde está colocado o gol que se defende.

c) **Campo do adversário:** — E' a metade do campo onde está colocado o gol do adversário.

d) **Tiro direto:** — E' o tiro por meio do qual se pode conquistar um tento sem que outro jogador qualquer tenha tocado a bola.

e) **Tiro indireto:** — E' o tiro por meio do qual só se pode conquistar um

tento quando outro jogador, que não seja o arqueiro adversário tenha tocado a bola.

f) **Penalidade máxima:** — E' o tiro direto feito da marca de penalidade máxima mais próxima do gol da equipe punida.

g) **Escanteio:** — Tiro dado com as mãos, por cima da cabeça do ponto da junção da linha lateral e a linha de fundo.

h) **Bola lateral:** — Tiro como o do escanteio, dado do ponto onde a bola atravessou a linha lateral.

i) **Tiro de meta:** — E' o tiro dado pelo goleiro depois que a bola, atirada por um adversário tenha cruzado a linha de fundo. Tendo batido na tabela,

automaticamente é considerado bola de gol ou escanteio.

j) **Tento:** — E' marcado quando, sob condições legais a bola tenha atravessado totalmente a linha de gol.

k) **Bola ao alto:** — E' a bola atirada pelo juiz, entre dois adversários, os quais só a podem tocar depois de ter atingido o chão.

l) **Linha de meio de campo:** — E' a linha eqüidistante das linhas de fundo, que divide o campo em dois.

Art. 10.^o — FALTAS PESSOAIS: — São as seguintes quando cometidas contra qualquer dos jogadores adversários:

- Segurar.
- Calçar.
- Empurrar.
- Dar trancos.
- Aplicar o carrinho.
- Golpear com qualquer parte do corpo.

PENALIDADES:

§ 1.^o — Quando cometidas dentro da área de gol, será considerado penalidade máxima (com exclusão da alínea f).

§ 2.^o — Quando cometidas fora da área do gol, mas dentro do próprio cam-

po, será tiro indireto, do local em que foi praticada a falta.

§ 3.º — Quando cometidas dentro do campo do adversário, será tiro direto ou indireto, do local em que foi cometida a falta.

§ 4.º — O jogador que cometer 6 faltas pessoais será excluído do jogo.

§ 5.º — O juiz poderá excluir do jogo o jogador que cometer uma falta pessoal violenta, pressupostamente, intencional.

Art. 11.º — FALTAS TÉCNICAS: — São consideradas faltas técnicas:

a) Qualquer jogador, dirigir-se em campo ao juiz, aos fiscais, cronometristas ou anotador;

b) Quer jogador em campo, quer reserva, como também qualquer elemento responsável por uma das equipes, portar-se de maneira inconveniente, para o bom andamento do jogo, com atitude, gesto ou palavra, dirigidos aos oficiais, adversários, companheiros ou assistência.

PENALIDADES:

§ 1.º — Penalidade máxima.

§ 2.º — O juiz poderá expulsar do jogo o jogador que persistir em cometer faltas técnicas, quando a seu juízo perturbou o bom andamento do jogo.

Art. 12.º — VIOLAÇÕES: — São consideradas violações:

a) O goleiro demorar mais de 5 minutos para repor a bola em jogo, fora da área, depois que a mesma fôr agarrada ou declarada em condições de ser jogada.

b) Qualquer jogador demorar mais de 5 segundos para repor a bola em jogo.

c) Segurar ou desviar a bola, intencionalmente, com a mão ou o braço, com excessão do goleiro.

d) Intervir em qualquer jogada estando caído no solo, com excessão do goleiro.

e) O goleiro não poderá intervir em qualquer jogada fora da área.

f) Tocar a bola depois de tirar a bola lateral, escanteio, tiro direto ou indireto, do local em que foi cometida a falta, antes que outro jogador o tenha feito.

g) Dois jogadores de uma equipe disputarem a bola, de um adversário, simultaneamente.

h) Fazer a bola transpor a própria linha de fundo.

i) Fazer a bola transpor a linha lateral.

j) O goleiro arremessar a bola além da linha do meio do campo, sem que esta toque no chão ou em qualquer jogador dentro do próprio campo.

k) Colocar-se a menos de três passos da bola, ou aproximar-se da mesma ao fazer o adversário um tiro direto ou indireto, antes que este toque na bola.

l) Colocar-se a menos de três passos para trás da bola e locomover-se ao ser batida uma penalidade máxima, antes que a bola tenha sido tocada pelo jogador executante.

m) Persistir um jogador em colocar-

se dentro da área do gol do adversário ao ser feito um tiro direto, indireto ou escanteio, bem como nas violações das letras k e l.

n) Fazer um tento de um tiro indireto, sem que a bola tenha tocado outro qualquer jogador, que não seja o goleiro adversário.

o) Fazer um tento de dentro da área de gol do adversário, em qualquer circunstância, não valendo por conseguinte o gol, salvo quando tocar no adversário colocado dentro ou fora da área que não seja o goleiro.

PENALIDADES:

Para as letras a — b:

Reversão do lance.

Para as letras c — d — e — f — g:

Tiro direto, indireto ou penalidade máxima, conforme seja cometida, no campo adversário, no próprio campo ou na própria área.

Para a letra h:

Escanteio.

Para a letra i:

Bola lateral.

Para a letra j:

Tiro de meta, direto ou indireto, para o adversário.

Para as letras k — l:

Nova penalidade será batida se o adversário não fizer o tento.

Para a letra m:

Após duas advertências, expulsão do jogo.

Para as letras n — o:

Tiro de meta para o adversário.

NOTAS SÔBRE O JOGO

Jogo de grande repercussão, tanto no meio civil como militar, o Futebol de Salão, em pleno desenvolvimento, já começou a firmar o seu prestígio, inclusive impondo a fundação da Federação Metropolitana de Futebol de Salão.

As estações de rádio e televisão, sentindo o grande número de interessados, iniciaram suas irradiações no Rio de Janeiro e com isso, o novo jogo cresce dia a dia, graças ao grande número de abnegados que na impossibilidade da prática do "football association" (falta de espaço), procuram nesta modalidade de trabalho físico desenvolver suas qualidades físicas, morais e intelectuais.

No meio militar, na impossibilidade das Unidades possuírem número suficiente de oficiais ou sargentos para a prática do "football association", o futebol de salão vem, sem dúvida, resolver suas situações permitindo a realização do desporto bretão dentro duma quadra simplificada.

(As notas e a iniciativa de divulgação das regras são de autoria do Cap. Arnlindo Carvalho, instrutor da Escola).