

Regra I – Campo de Jogo

1) O campo de jogo e seus detalhes obedecerão ao seguinte:

a) DIMENSÕES - O campo será retangular. Seu comprimento não será maior que 48 metros e nem menor que 43 metros. A largura não será maior que 34 metros e nem menor que 32 metros e revestido de grama natural ou sintética. (NR).

b) MARCAÇÃO DO CAMPO: O campo será marcado por linhas bem visíveis, que não terão mais de 12 centímetros de largura, não podendo apresentar sulcos em forma de “V” evitando que apresentem depressão ou buracos no campo de jogo. Deverão ser marcadas as linhas laterais, as de fundo, a divisória do gramado, o círculo central do campo e as áreas de penalidade máxima. (NR).

c) ÁREA DE PENALIDADE MÁXIMA:

§1º - Para marcação da área penal é necessário que se faça uma linha de seis (6) metros paralela e distando de 7 metros da linha de fundo de forma que o 3º (terceiro) metro dessa linha que, se ligada com o ponto que marca o meio da linha de gol, deverá formar uma linha imaginária paralela, à linha lateral do campo. (NR).

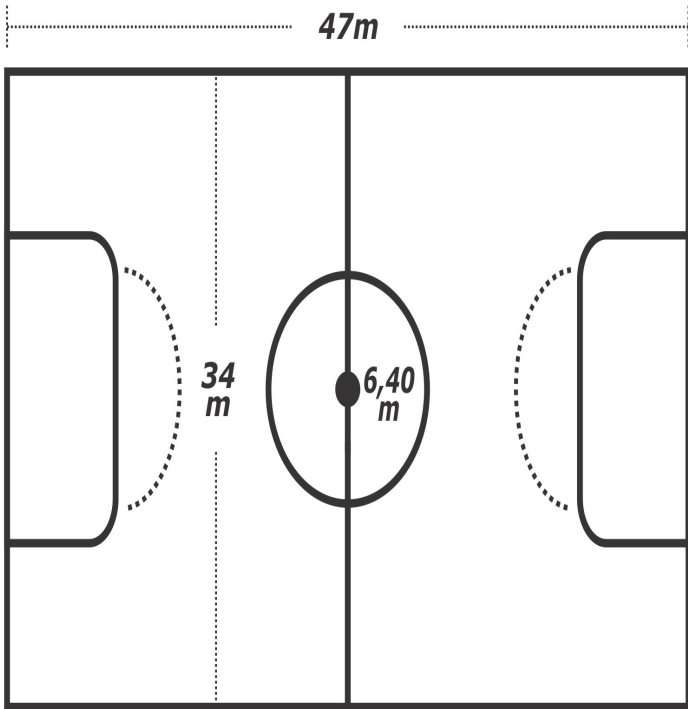
§2º - Deverá ser traçada, partindo da linha de fundo e distando de 5 metros do poste mais próximo da meta de gol, uma linha também paralela à linha lateral do campo até atingir 3 metros. (Este trabalho deverá ser feito em ambos os lados de cada poste da meta do gol). (NR).

§3º - Do ponto que marca o 3º metro da linha descrita no parágrafo anterior e da extremidade da linha descrita no parágrafo primeiro, deverá então, ser traçado um semicírculo. (Este procedimento deverá ser feito em ambos os lados fechando assim a área de penalidade máxima). (NR).

d) METAS: As metas serão colocadas no centro de cada linha de fundo e serão formadas por dois postes verticais, equidistando dos pontos de escanteio, separados um do outro de 4,05 metros e ligados por uma barra transversal, cuja face inferior ficará a 2,10 metros do solo. A largura e espessura dos postes e travessão não excederão a 12 centímetros.

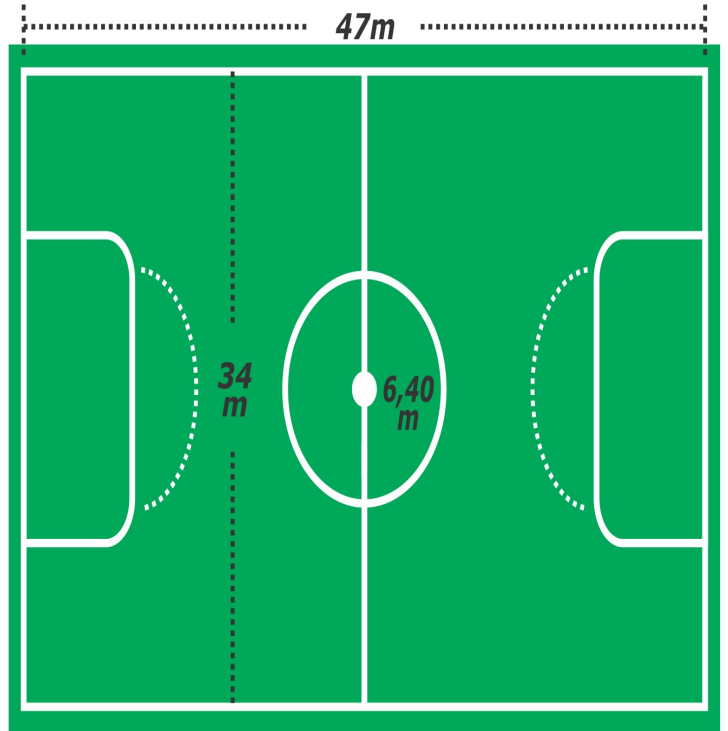
e) MARCA DE PENALIDADE: A marca de penalidade máxima distará da linha de fundo de 7 metros, ficando, porém, sobre a linha da área penal. Poderá ser traçado um semicírculo pontilhado, fora da área penal para limitar a distância mínima de 6,40 metros ou sete jardas que nenhum jogador, exceto quem for cobrar a penalidade máxima, poderá ficar em relação a bola no momento da cobrança dessa falta. (NR).

Gráfico Nº 01 - CAMPO DE JOGO



Obs.: círculo central com raio de 6,40m

Gráfico Nº 01 - CAMPO DE JOGO



Obs.: círculo central com raio de 6,40m

Gráfico Nº 02 - ÁREA PENAL

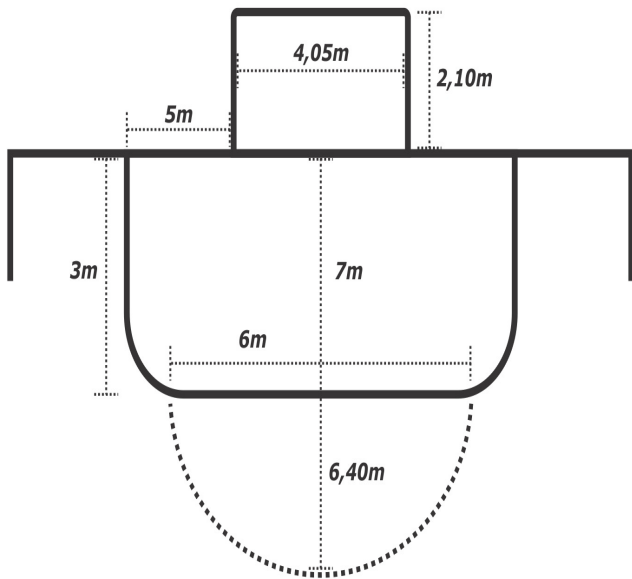
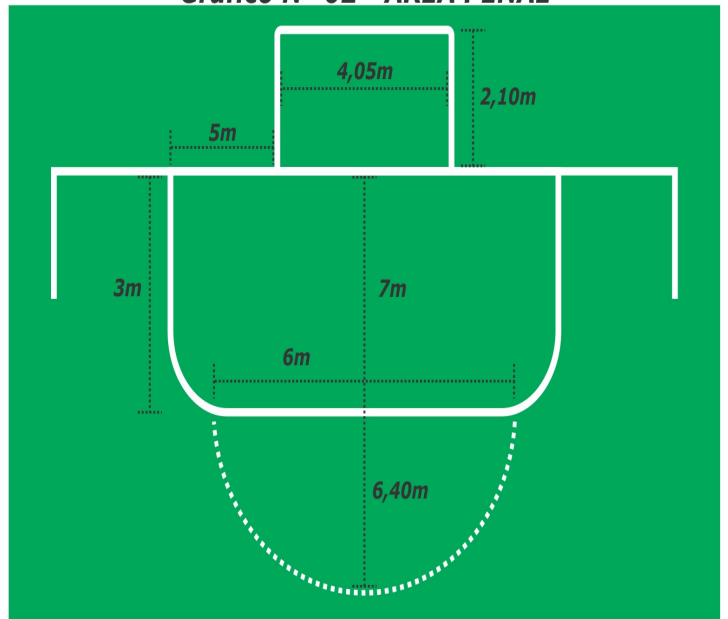


Gráfico Nº 02 - ÁREA PENAL



Regra II – A Bola

1 - A bola usada na partida deverá ser impermeável, do tipo oficial nº 5 usada no futebol bretão, com circunferência de 68 cm, peso não inferior a 396gr nem superior a 410gr e não poderá estar demasiadamente cheia, com pressão sugerida de seis (6) a sete (7) libras. (NR).

Regra III – Número de jogadores

1) O jogo será disputado por dois quadros integrados cada um, por não mais de sete (7) jogadores, um dos quais será o goleiro, sendo os mesmos substituídos a qualquer momento, salvo regulamento disciplinar a ser observado para cada partida ou campeonato. (NR).

2) Para que a partida seja iniciada, cada quadro apresentar-se-á no mínimo com cinco (5) jogadores.

Regra IV – Equipamentos dos jogadores

1) Nenhum jogador poderá adentrar o campo de jogo, com objetos perigosos para si e para os demais jogadores.

2) As duas equipes deverão iniciar e terminar a partida diferentemente uniformizadas. Para maior colorido e exultação da partida, as equipes usarão uniformes completos, ou seja: com camisas e calções compreendendo a parte fundamental e, com meias, tênis ou calçados especiais, compreendendo a parte secundária. (NR).

3) Nenhum jogador poderá usar chuteiras ou calçados contendo cravos de metal, madeira ou plástico, nem jogar descalço. (NR).

Regra V – Árbitros

1) Será indicado um árbitro para cada partida. Salvo regulamento disciplinar a ser observado para cada partida ou campeonato, as equipes poderão escolher o árbitro que tenha conhecimento teórico e prático das regras estabelecidas pelo Departamento de Futebol-Médio do Tênis Clube de Lucélia no ano de 1967 e das alterações posteriores registradas no Cartório de Título e Documentos da Comarca de Lucélia. (NR).

2) O árbitro tem o poder de julgar o jogador faltoso dentro do campo, expulsando-o ou não. Sempre que dirigir uma partida, o árbitro deverá relatar na súmula do jogo todas as ocorrências anormais nele verificadas. (NR).

3) Nos casos de paralisação de uma partida, o árbitro levantará a mão direita aberta, fechando-a em seguida (cronômetro parado) e, ao reiniciar, o árbitro deverá levantar a mão direita fechada, abrindo-a em vista a maior exatidão do tempo de jogo e do trabalho do cronometrista da partida.

Regra VI – Auxiliar de linha.

1) Será indicado um auxiliar de linha (bandeirinha), cujas funções sujeitas à decisão do árbitro serão de, indicar quando a bola está fora de jogo e a qual quadro cabe o tiros de meta e de escanteio e o arremesso lateral. Ajudarão também ao árbitro a dirigir a partida, marcando os toques “bola-mão” e também proceder a contagem de passos para formação de barreiras. (NR).

Parágrafo Único – o árbitro da partida indicará o lado em que o auxiliar de linha deverá ficar.

Regra VII – Duração da Partida

- 1) A duração da partida será de 60 (sessenta) minutos e será dividida em dois períodos iguais de trinta (30) minutos, com um intervalo de dez (10) minutos. (NR).
- 2) O tempo de que trata esta regra será controlado por um cronometrista que terá também, a incumbência de relatar as ocorrências anormais na súmula de jogo durante o transcorrer da partida. (NR).

Regra VIII – Início da partida

- 1) A partida será iniciada por parte de uma equipe, sendo que a outra não poderá se aproximar a menos de sete (7) jardas. Sempre que houver a marcação de gol, a partida será reiniciada do mesmo modo do início, pela equipe que sofreu o gol.

A bola deverá ser impulsionada sempre para frente

Regra IX – Bola em jogo e fora de jogo

- 1) A bola estará em jogo em todas as ocasiões, desde o começo da partida até o fim, inclusive:
 - a) Se ela ressaltar dum poste da meta ou da barra transversal (trave);
 - b) Se ela tocar no árbitro ou no auxiliar de linha quando estiverem dentro do campo;
 - c) No caso de suposta infração às regras, até que seja dada uma decisão.
- 2) A bola estará fora do jogo:
 - a) Quando atravessar inteiramente a linha lateral ou a linha de fundo quer junto ao solo, quer pelo alto;
 - b) Quando a partida for interrompida pelo árbitro.

Regra X – Marcação de Gol

- 1) O gol será marcado quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes da meta e sob a barra transversal, contanto que não tenha sido carregada, arremessada ou batida com a mão ou braço por um jogador atacante;

Parágrafo Único – Se a bola, quando for arremessada pelo quadro atacante da linha lateral, entrar no gol adversário sem que outro jogador a tenha tocado ou ainda que tenha tocado em um ponto neutro, será cobrado o tiro de meta. E, se ocorrer por parte do quadro que se defende e a bola entrar na própria meta de gol, será cobrado um escanteio em favor da equipe atacante. (NR).

Regra XI – Impedimento

- 1) Estará impedido de tocar na bola pela segunda vez, antes que outro jogador a tenha tocado, o jogador que executar a cobrança de falta, penalidade máxima, escanteio ou arremesso lateral, configurando por consequência, o chamado “2 toques”.
- 2) Se nas mesmas condições do item anterior, estará o jogador impedido ao receber a bola que tenha ressaltada de um ponto neutro no campo de jogo. (NR).

Parágrafo Único – São considerados pontos neutros no campo de jogo: o árbitro, o auxiliar de linha, os postes e o travessão da meta, qualquer animal ou agente estranho que porventura entrar no campo de jogo.

- 3) Estará impedido também, o jogador atacante que estiver na área penal no momento em que estiver sendo executado o arremesso lateral, o escanteio e o tiro livre (falta). (NR).

Regra XII – Má Conduta e Faltas

- 1) Deverá ser punido com tiro-livre indireto o quadro que, cujo jogador cometer dois toques ou estar o atacante na área penal no momento em que estiver sendo executado pela sua equipe o arremesso lateral, o tiro livre, o escanteio, a falta de devolução da bola em jogo pelo goleiro nos termos do item 2 da Regra XVIII. (NR).
- 2) Deverá ser punido com tiro-livre direto o quadro que, cujo jogador cometer quaisquer faltas, com exceção das contidas no item “1”, ocorridas fora da área penal, e com penalidade máxima as ocorridas dentro da área penal. (NR).
- 3) Qualquer toque de mão ou braço com a bola, de propósito ou não, será caracterizado como “toque” e punido na forma do item “2”.

Parágrafo Único – Qualquer tentativa de tocar na bola com a mão por parte dos jogadores, exclusive o goleiro, também a punição será na forma do item “2”.

- 4) Será julgado pelo árbitro da partida no momento do jogo e de acordo com a gravidade da falta cometida, o jogador que, praticar jogo violento propositadamente ou não, sem que o evite, proferir a quem que seja, palavras obscenas, praticar atos que atentem contra a moral e os costumes, fazer reclamações, demorar notadamente para a execução do tiro-livre, arremesso lateral ou na cobrança de escanteio. (NR).

Regra XIII – Tiro Livre

- 1) Os tiros-livres serão classificados sob (2) dois títulos: Diretos: do qual poderá ser feito o gol direta ou indiretamente contra o lado infrator e, Indiretos: do qual não poderá ser feito o gol sem que a bola, antes de entrar na meta, tenha sido jogado ou tocado por outro jogador além daquele que executar o tiro-livre.
- 2) Quando o tiro-livre direto ou indireto estiver para ser executado, nenhum jogador do lado oposto, poderá aproximar-se a mesmo de sete jardas da bola, até que esteja em jogo. Considere-se que sete jardas correspondem a 6,40 metros.

Parágrafo Único – Sem prejuízo de subsequente aplicação disciplinar ao jogador faltoso, o árbitro da partida tem o poder de não conceder um tiro-livre se, em sua opinião, tal concessão beneficia à equipe infratora, configurando, por conseguinte, a chamada “lei da vantagem”.

Regra XIV – Penalidade Máxima

- 1) A penalidade máxima será executada da marca correspondente de sete (7) metros e no momento em que for cobrada, todos os jogadores, com exceção do goleiro deverão estar no campo de jogo e fora da área penal assim dispostos: (NR).
 - a) O goleiro deverá ficar a sete metros distantes da bola e sobre a linha de gol conforme item 2; (NR).
 - b) O jogador que for cobrar poderá ficar junto à bola, mas fora da área penal e, (NR).
 - c) Os demais jogadores não poderão se aproximar a menos de 6,40 metros da marca da cobrança da penalidade. (NR).
- 2) O goleiro que defende deverá permanecer, sem mudar a posição dos pés, em cima de sua própria linha de fundo, entre os postes da meta, até que o pontapé seja aplicado à bola.
- 3) O jogador que bater o tiro, deverá chutar a bola para frente. Ele não poderá tocá-la pela segunda vez antes que outro jogador a tenha tocado, ou ainda, se a bola ressaltar de um ponto neutro da partida voltar ao seu poder.
- 4) Se o goleiro rebater a bola, todos poderão tocá-la.

Regra XV – Arremesso Lateral

- 1) Quando a bola sair pela linha lateral, quer pelo solo, quer pelo alto, um jogador da equipe contrária daquele que a jogou para fora, arremessá-la-á para dentro do campo, em qualquer direção, do ponto lateral por onde ela deixou o campo de jogo. (NR).
- 2) O jogador deverá executá-lo, jogando-a com as duas mãos por cima da cabeça, estando os pés à vontade, contudo que estejam em contato com o solo. Somente a ponta do pé, não implica quanto a posição correta do lançamento manual. (NR).
- 3) O lançamento manual do arremesso lateral deverá ser executado fora do campo de jogo.

Regra XVI - Tiro de Meta

- 1) Quando a bola transpuser inteiramente, quer pelo alto, quer pelo solo, a linha de fundo, exclusive a parte compreendida entre os postes e a trave da meta, tendo sido tocada em último lugar por um jogador do quadro atacante, será chutada a bola por um jogador do quadro atacado e que deverá ser o goleiro de qualquer ponto da linha demarcatória da área penal, mas sempre do lado por onde sair a bola.
- 2) O tiro de meta executado pelo goleiro não poderá transpor a linha divisória do campo pelo alto. Se transpuser pelo alto o meio de campo, reverte-se em tiro de meta em favor do adversário. (NR).
- 3) Quando um tiro de meta estiver para ser executado, nenhum jogador do lado oposto poderá se aproximar a menos de sete jardas ou 6,40 metros.

Regra XVII – Escanteio

1) No caso da bola transpor a linha de fundo, exclusive a parte compreendida entre os postes da meta, quer no alto, quer no solo, tendo sido tocada em último lugar por um jogador do quadro atacado será concedido um tiro de canto “escanteio” devendo ser executado por um dos componente do quadro atacante, exceto o goleiro, na posição correspondente ao vértice das linhas de fundo e lateral do lado de onde saiu a bola. (NR).

Regra XVIII – Goleiros

1) O goleiro deverá permanecer dentro da área penal, também conhecida por área do gol. Sua saída, porém, poderá ser feita para defender-se, a não ser que:

- a) Toque na bola fora da área penal e esta na mesma jogada não entre na meta;
- b) Se não houver toque de bola pelo goleiro fora da área penal, a partida não poderá ser interrompida;
- c) Se ocorrer o toque de bola pelo goleiro fora da área penal e se ela não entrar no gol na mesma jogada, então o arbitro marcará contra o quadro defensor o tiro livre direto;
- d) A punição de que trata a letra “c” deverá ser executada no local onde o goleiro cometer a infração, isto é, no local ocorreu o toque com a bola.

2. O goleiro quando detiver a bola com a mão dentro da área penal, terá o prazo de sete (7) segundos para repô-la em jogo. (ACRESCENTADO).

3. Quando uma bola for atrasada por parte de um jogador de sua equipe, o goleiro não poderá usar as mãos ou braços para tocá-la. (ACRESCENTADO).