

Associação de Estudantes de Engenharia Mecânica de Bragança



Leis do Torneio de Futebol de 5 da A.E.E.M.B.



Edição de 2005/2006

Leis do Torneio de Futebol de 5 da A.E.E.M.B.

LEI I – O CAMPO DE JOGO

ARTº 1º

Os jogos de Futsal serão realizados preferencialmente no recinto do Instituto Politécnico de Bragança.

ARTº 2º

ÁREA DE GRANDE PENALIDADE

O recinto de jogo apenas possui uma área denominada, área de grande penalidade, que será marcada no topo de cada campo a 6 metros de distância de cada poste da baliza. Nos casos em que os jogos se disputem em recintos de Andebol, a área de grande penalidade será a área de 6 metros desta modalidade.

ARTº 3º

MARCA DE GRANDE PENALIDADE

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, será feita uma marca para as grandes penalidades a 6 metros desta linha.

ARTº 4º

SEGUNDA MARCA DE GRANDE PENALIDADE

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes e a 10 metros dessa linha, será feita de forma visível uma marca que se denominará Segunda Marca de Grande Penalidade.

ARTº 5º

BALIZAS

Serão aproveitadas as balizas existentes nos recintos de jogo respectivos, cujas dimensões podem variar, mas terão que ser iguais no recinto, no entanto aconselha-se balizas 3X2 metros.

As balizas deverão possuir redes que devem prender-se aos postes e à barra e devem manter-se presas à parte inferior por suportes adequados.

ARTº 6º

ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

a) – A zona de substituições situa-se do mesmo lado, em frente de cada banco dos técnicos e substitutos, dessa mesma equipa, ou seja, no lado do meio campo de cada equipa que actua como defensora. Situa-se logo a seguir à zona livre do cronometrista, a 5 metros da linha do meio campo e prolongando-se à mesma distância para a linha de baliza.

b) - Não é obrigatória a marcação desta zona.

LEI II – BOLA

ARTº 7º

A bola a ser usada deverá ser a nº4, só em casos excepcionais poderá ser utilizada a bola nº 5.

LEI III – NÚMERO DE JOGADORES

ARTº 8º

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 5 jogadores, um dos quais será o guarda-redes.

a) Cada equipa pode apresentar-se com um máximo de 8 jogadores e mínimo 5

ARTº 9º

a) - Cada equipa poderá efectuar um número indeterminado de substituições, de entre os 5 substitutos indicados no início do jogo.

b) - **As substituições são “volantes”, incluindo a do guarda-redes, mesmo sem autorização do árbitro.**

c) - Um jogador que tenha sido substituído pode voltar ao campo para substituir outro qualquer jogador.

d) - Substituição “volante” é aquela que é efectuada em qualquer momento do jogo, quer a bola esteja em jogo ou não.

Neste caso convém observar as seguintes disposições:

1) - As substituições devem processar-se obrigatoriamente pela “zona de substituições”.

2) - O jogador que entra no terreno de jogo só deve fazê-lo quando o jogador a substituir tiver abandonado completamente o terreno de jogo.

ARTº 10º

CASTIGOS:

a) - Se durante uma substituição “volante”, não for respeitada a “zona de substituições”, o árbitro deixará seguir o jogo e advertirá o(s) faltoso(s) logo que a bola deixe de estar em jogo.

b) - Se durante uma substituição “volante”, o substituto penetra no terreno de jogo antes que o jogador a substituir tenha saído completamente, o árbitro interromperá o jogo, fará sair o jogador a substituir, advertirá o jogador substituto e recomeçará o jogo com um pontapé livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se, a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade da equipa infractora. Neste caso o livre será executado em cima da linha dos 6 metros no ponto mais próximo do local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

LEI IV – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

ARTº 11º

Não é permitida a utilização de botas com pitons, nem qualquer objecto que ponha em causa a integridade física dos outros jogadores e do próprio.

A utilização de caneleiras é facultativa.

ARTº 12º

Não é obrigatório a numeração nas camisolas, mas os elementos da mesma equipa devem usar equipamento igual entre si e diferente da equipa adversária.

LEI V – O ÁRBITRO

ARTº 13º

De acordo com o regulamento geral e com o espírito do desporto, não há apelo sobre as decisões do árbitro, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do jogo.

Serão nomeados três árbitros para cada jogo.

LEI VIII – DURAÇÃO DO JOGO

ARTº 14º

a) A duração dos jogos será em 2 partes de 20 minutos cada.

b) - O tempo de jogo é controlado pela mesa, “tempo corrido” sem paragens, excepto quando o jogo é interrompido por razões que justifique (lesão de um jogador, bola fora bastante afastada do terreno de jogo, esclarecimento à mesa e outras causas que o árbitro entenda).

ARTº 15º

a) Cada orientador de equipa tem direito a solicitar ao árbitro um desconto de tempo em cada uma das partes com 1 minuto de duração.

LEI IX - COMEÇO DO JOGO

ARTº 16º

Na execução do pontapé de saída, pontapés livres, pontapé de grande penalidade, reposições da bola pela linha lateral, pontapé de canto e lançamento de baliza, os adversários do executante, para além de respeitarem todas as determinações específicas dessas reposições, não podem aproximar-se a menos de 5 metros da bola, antes desta entrar em jogo.

A excepção do pontapé de saída, pontapé de grande penalidade e pontapé livre sem barreira, todas as outras reposições, a equipa executante tem 4 segundos para repor a bola em jogo, caso contrário essa equipa é punida com um pontapé livre indirecto no local dessa reposição, no lançamento de baliza o livre será marcado sobre a linha da área de grande penalidade.

Pode ser obtido golo directamente do pontapé de saída na baliza da equipa adversária.

ARTº 17º

Para recomeçar a partida após uma interrupção temporária provocada por um caso não previsto em qualquer das Leis, e desde que a bola não tenha ultrapassado uma linha lateral ou de baliza imediatamente antes da interrupção, o árbitro executará “bola ao solo” no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se, a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade, que neste caso a bola ao solo será feita em cima da linha da área no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

LEI XI – MARCAÇÃO DE GOLOS

ARTº 18º

Será considerado golo sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra, sem que tenha sido cometida qualquer infracção.

No caso de ser averbada falta de comparência a uma equipa, o resultado a considerar será de 5-0 a favor da equipa contrária.

LEI XII – FALTAS E INCORREÇÕES

ARTº 19º

Para além de tudo o que se encontra regulamentado nas Leis do Jogo relativamente a livres directos e indirectos, haverá ainda lugar à marcação de um livre indirecto quando:

Sendo guarda-redes:

- 1 – Após ter lançado a bola com as mãos ou com os pés, recebê-la de volta de um companheiro no interior da área, tocando-a ou controlando-a com os pés ou com as mãos, **e no exterior da área e no seu meio campo controla-la com os pés**, antes que ela tenha passado a metade da superfície de jogo ou tenha sido tocada ou jogada por um adversário.
 - 2 – Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda de um passe atirado deliberadamente por um colega de equipa.
 - 3 – Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda directamente de uma reposição de bola em jogo pela linha lateral efectuada por um colega de equipa.
- *O guarda – redes pode receber a bola com os pés vinda de um colega de equipa nestas situações:*
 - *Pontapé pela linha Lateral;*
 - *Após passar o meio campo;*
 - *Após ter tocado num adversário.*
 - O guarda-redes após uma defesa pode por a bola em jogo com os pés ou com as mãos para qualquer parte do terreno de jogo.
 - **O guarda-redes não pode introduzir a bola com a mão na baliza adversária, se o fizer o jogo recomeça com lançamento de baliza.**

ARTº 20º

Para além de tudo o que se encontra regulamentado nas Leis do Jogo relativamente a advertências e expulsões, um jogador será também advertido quando:

Entrar no terreno de jogo, aquando de uma substituição "volante", antes que o jogador a substituir tenha deixado completamente o terreno de jogo, ou entrar ou sair por um local indevido.

ARTº 21º

Um jogador expulso não poderá voltar a tomar parte no jogo em que tal acontecer, nem sentar-se no banco dos suplentes, no entanto, a sua equipa poderá ser completada de imediato por outro jogador. O jogador que entra em substituição do expulso deverá receber autorização do árbitro e só poderá entrar no campo quando a bola não estiver em jogo.

LEI XIII – PONTAPÉS LIVRES

ARTº 22º

Regra geral os pontapés livres são marcados no lugar onde são cometidas as infracções, excepto:

a) - Qualquer pontapé livre indirecto concedido à equipa atacante, no interior da área de grande penalidade do adversário, que neste caso deve ser executado sobre a linha da referida área, no ponto mais próximo do sítio onde a falta tiver sido cometida.

LEI XIV – FALTAS ACUMULADAS

ARTº 23º

Faltas acumuladas

- **São todas as sancionadas com pontapé livre directo mencionadas na Lei 12.**
- **As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada parte, deverão ficar registadas no boletim de jogo.**

ARTº 24º

Posição dos pontapés livres

Nos pontapés livres concedidos para as primeiras cinco faltas cometidas:

- **É permitido a formação de barreiras pela equipa adversária;**
- **Os jogadores adversários deverão permanecer à distância de 5 metros da bola;**
- **Poderá ser obtido golo directamente de um desses pontapés livres.**

ARTº 25º

Procedimento a partir da sexta falta acumulada registada para cada equipa:

- **A partir da sexta falta acumulada não é permitida a formação de barreiras;**
- **O jogador que executa o pontapé livre deverá ser devidamente identificado;**
- **O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade a uma distância mínima de 5 metros da bola;**
- **Todos os jogadores deverão estar atrás de uma linha imaginária da bola, fora da área de grande penalidade e a uma distância mínima de 5 metros. O executante não pode ser obstruído, Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada;**
- **O jogador que marca o pontapé livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a outro colega de equipa;**
- **Se a falta foi cometida para além da linha imaginária que passa pela Segunda marca de grande penalidade, a bola será colocada sobre a Segunda marca de grande penalidade;**
- **Se a falta foi cometida entre a linha imaginária que passa pela Segunda marca de grande penalidade e a linha da área de grande penalidade, o executante tem o direito de optar, pelo local da infracção ou pelo Segunda marca de grande penalidade.**

LEI XV – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

ARTº 26º

- a) - A reposição da bola em jogo é feita com o pé.
- b) - A bola deverá permanecer imóvel sobre a linha lateral.
- c) - No momento do contacto com a bola, o pé de apoio deverá estar em cima da linha ou fora do campo.

LEI XVI – LANÇAMENTO DE BALIZA

ARTº 27º

A bola deverá ser reposta em jogo unicamente pelo guarda-redes e utilizando apenas as mãos, sendo este lançamento executado de dentro da área de grande penalidade para o exterior desta.

A bola não pode ser tocada por nenhum jogador dentro da área, nem pelo guarda-redes fora desta sem que alguém tenha tocado primeiro, na execução deste lançamento os adversários deverão estar fora da área de grande penalidade.

Não pode ser obtido golo directamente de um lançamento de baliza.

LEI XVII – PONTAPÉ DE CANTO

ARTº 28º

A bola deverá ser colocada na intersecção da linha lateral com a linha de baliza, no lado mais próximo de onde a bola saiu.

Pode ser obtido golo directamente de um pontapé de canto.

ARTIGO ÚNICO

Todas as situações que não se encontrem contempladas no presente regulamento, serão decididas de acordo com as Leis Oficiais de Jogo e o Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Futebol