



Desporto com Cultura

II Torneio de Futsal ARCUM

- Principais Regras -

1. Atrasos ao Guarda-redes:

- Não pode agarrar com a mão;
- Após o primeiro atraso a bola tem de ultrapassar o meio campo para poder voltar a ser “atrasada”.

2. Reposição da bola em campo:

- Linha de fundo: o guarda-redes deverá repor a bola em jogo unicamente com a mão, a partir do interior da sua área de grande penalidade e para o exterior desta, mas nunca para além do seu próprio meio campo.
- Linha lateral: Reposição com o pé; O atleta tem 4 segundos para repor a bola em jogo a partir do momento que colocar a bola sobre a linha lateral; O adversário tem de estar a 5 metros;

3. Substituições:

- Livres, junto à mesa de jogo;
- O Guarda-Redes pode trocar quando há paragem de jogo, sendo avisado ao árbitro principal.

4. Em caso de expulsão:

- O jogador que for entrar para o substituir tem de esperar que passe 2 minutos ou que a sua equipa sofra um golo;

5. Penalty:

- Marcado na linha de 6 metros;

6. Faltas Acumuladas:

- Limite de faltas equipa: 5 faltas por período.
- A partir da 6ª falta acumulada não é permitida a formação de barreiras.
- Os jogadores, salvo o guarda-redes e o jogador executante do pontapé livre, terão de estar atrás de uma linha da bola.
- Se a 6ª falta ocorrer antes da linha dos 12m, o pontapé livre deverá ser efectuada na linha dos 12m.
- Guarda-Redes pode sair até os 4 metros e desde que esteja a uma distância mínima de 5m da bola.