



## REGRAS DA MODALIDADE DE FUTEBOL DE RUA

(BASEADO NAS LEIS INTERNACIONAIS DE FUTEBOL – DA FIFA PARA FUTEBOL DE RUA)

### Participantes:

As equipas podem ser constituídas, só por jogadores do sexo masculino, só feminino ou mistas;  
Cada equipa deve ser constituída no máximo por 8 jogadores (3 jogadores de campo e 1 guarda-redes + 4 suplentes);

**Duração do jogo:** 2 x 7 minutos. Dimensões da bola: nº4 (futsal)

**Início do jogo:** o jogo inicia-se com o lançamento da bola para campo pelo juiz de campo, No primeiro tempo para uma equipa e no segundo tempo para a outra equipa. Quando for marcado um golo a bola segue do guarda-redes.

**Jogadores:** devem estar em campo 1 guarda-redes e 3 jogadores de campo. O jogo só poderá iniciar ou continuar no mínimo com um guarda-redes e um jogador de campo. Caso as condições mínimas não existam a equipa em falta perderá o jogo.

**Substituições:** o número de substituições durante um jogo é livre e sem ser necessária a autorização do juiz de campo.

### Guarda-Redes:

O guarda-redes não pode marcar golos, se marcar o golo é anulado.  
O guarda-redes não deve sair da grande área, se sair é grande penalidade.  
O guarda-redes não pode ter demasiado tempo a bola em seu poder (5" ).  
O Guarda-redes não pode apanhar a bola com a mão se esta for passada por um colega de equipa. Será livre, marcado do local onde foi efectuado o atraso.

### Regras da Grande área:

O guarda-redes não deve sair da grande área, se sair é livre mas se tocar na bola é grande penalidade.

Os jogadores não devem entrar na grande área independentemente da sua posição ofensiva ou defensiva (ir buscar a bola não é permitido). Se um jogador da equipa que defende entrar na grande área, a outra equipa terá direito à marcação de uma grande penalidade.

Se um jogador da equipa atacante entrar na grande área, a outra equipa terá direito a um pontapé de baliza.

### Grandes Penalidades:

As grandes penalidades são marcadas quando:  
Um jogador da equipa defensiva em disputa da bola entra na grande área;  
Surgirem três passes consecutivos para o guarda-redes sem que nenhum jogador da equipa adversária tenha ainda tocado a bola;  
o guarda redes mantiver a bola mais tempo que o necessário na grande área (5 " );  
Existirem faltas graves;  
Aquando da marcação de uma grande penalidade, o jogador deve colocar a bola na marca de grande penalidade e marcar da forma que desejar até a o limite da grande área (bola corrida).



**Marcação de Livres:** A marcação de um livre surge como consequência de uma falta de um jogador de uma equipa em relação à outra. Todos os livres devem ser marcados de forma indirecta. Se a bola entrar na baliza sem ter tocado em algum jogador, não será golo. O livre é marcado com o pé.

**Distancia entre Jogadores (barreira):** Nos livres, foras ou cantos os jogadores da equipa contrária devem estar no mínimo a 2 metros de distância.

**Bola Fora:** sempre que a bola bate na rede ou sai fora do perímetro de jogo. O lançamento da bola lateral é marcado com a mão e com a bola junto ao chão.

**Canto:** é canto sempre que um jogador de campo da equipa que defende, tocar na bola e ela sair pela linha de fundo. Se for o guarda-redes a tocar na bola por último não é canto. O canto é marcado com a mão e com a bola junto ao chão.

**Regra do meio Campo:** A equipa que defende só o pode fazer com 2 jogadores de campo e o guarda-redes, atrás da linha de meio campo. Ficando sempre um jogador no ataque para além do meio campo. Em caso de desrespeito desta regra é marcado um livre.

#### **Características do Campo de Jogo:**

Dimensões do Campo: 21 metros de comprimento x 16 metros de largura. Tabelas de delimitação de 1 metro a 1,30 de altura. Entrada para o recinto de jogo: duas entradas numa das laterais. Arbitro: 2 árbitros, um principal outro auxiliar.

Dimensões das Balizas: 4 metros de comprimento x 1,30 metros de altura. 1 metro de profundidade. Grande área: 4 metros de diâmetro. Piso: Superfície plana.

Redes: Atrás de cada baliza devem existir redes para que a bola não cause estragos.

#### **Sanções Disciplinares:**

Cartão amarelo: Serve de aviso. Dois cartões dão direito a um azul. A utilização de linguagem menos própria, (asneiras/calão) insultos ou desrespeito por qualquer pessoa dentro ou fora de campo dá direito a um cartão amarelo.

Cartão azul: (Tempo de exclusão): Quando um jogador ignora as regras pode ser excluído do jogo por 2 minutos. A equipa terá de jogar com menos 1 jogador. A marcação de um golo pela equipa adversária não suspende a exclusão do jogador antes do término dos 2 minutos; Dois Cartões azuis no mesmo jogo, dá direito a um vermelho, não podendo jogar no jogo seguinte. O jogador que recebe por acumulação no mesmo torneio, 3 cartões azuis não poderá jogar no jogo seguinte;

Cartão Vermelho: (má conduta - agressões verbais e desrespeito pelo juiz de campo, por outro jogador, audiência ou organização): O jogador será expulso. A equipa terá que jogar com menos 1 jogador até ao fim do jogo; O jogador que recebe cartão vermelho não poderá jogar no jogo seguinte; a acumulação de 2 cartões vermelhos no mesmo torneio dá expulsão do torneio.