



ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA



# ALTERAÇÕES E RECOMENDAÇÕES ÉPOCA 2010/2011

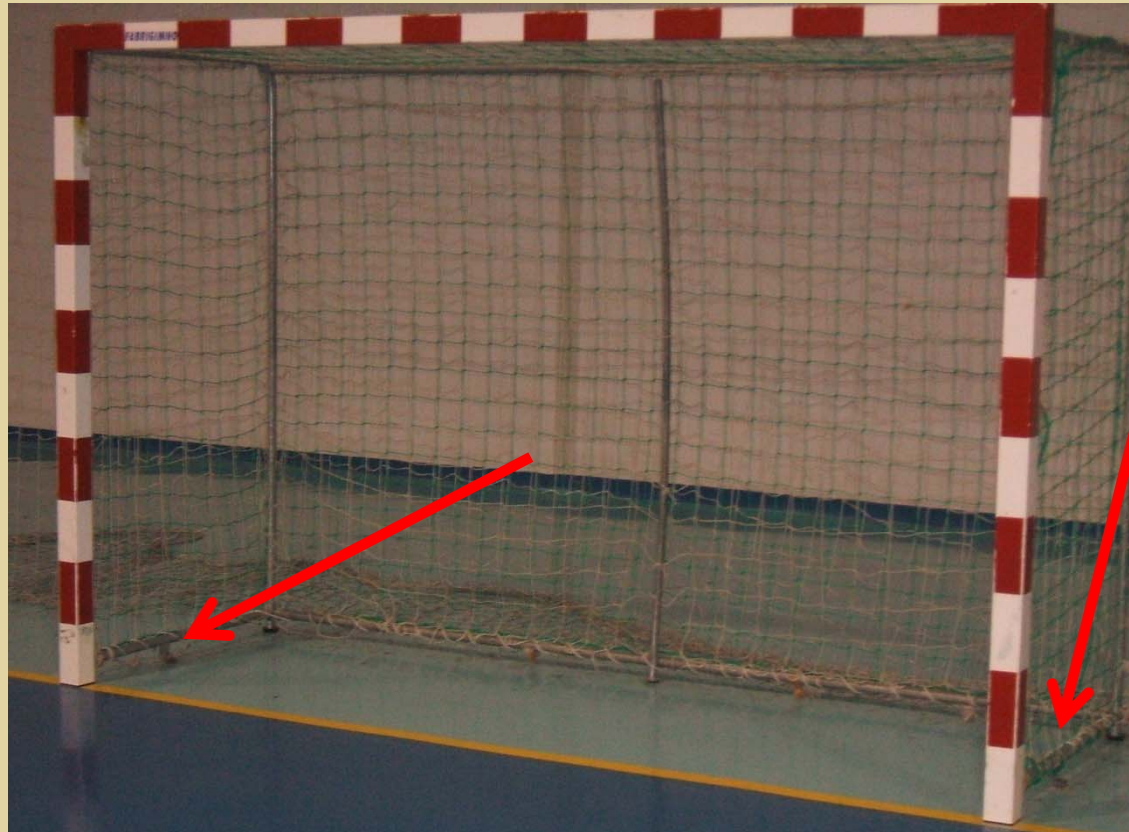


- 1- A Superfície de Jogo
- 2- A Bola
- 3- Número de jogadores
- 4- Equipamento de Jogadores
- 5- Os Árbitros
- 6- Os Árbitros Assistentes**
- 7- Duração do Jogo
- 8- Pontapé de Saída e Recomeço do Jogo
- 9- Bola em Jogo e Bola Fora
- 10- Marcação de Golos
- 11- Fora de Jogo**
- 12- Faltas e Comportamento Antidesportivo**
- 13- Pontapés-Livres**
- 14- Pontapé de Grande Penalidade
- 15- Pontapé de Linha Lateral
- 16- Lançamento de Baliza
- 17- Pontapé de Canto



ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA

**FUTSAL**

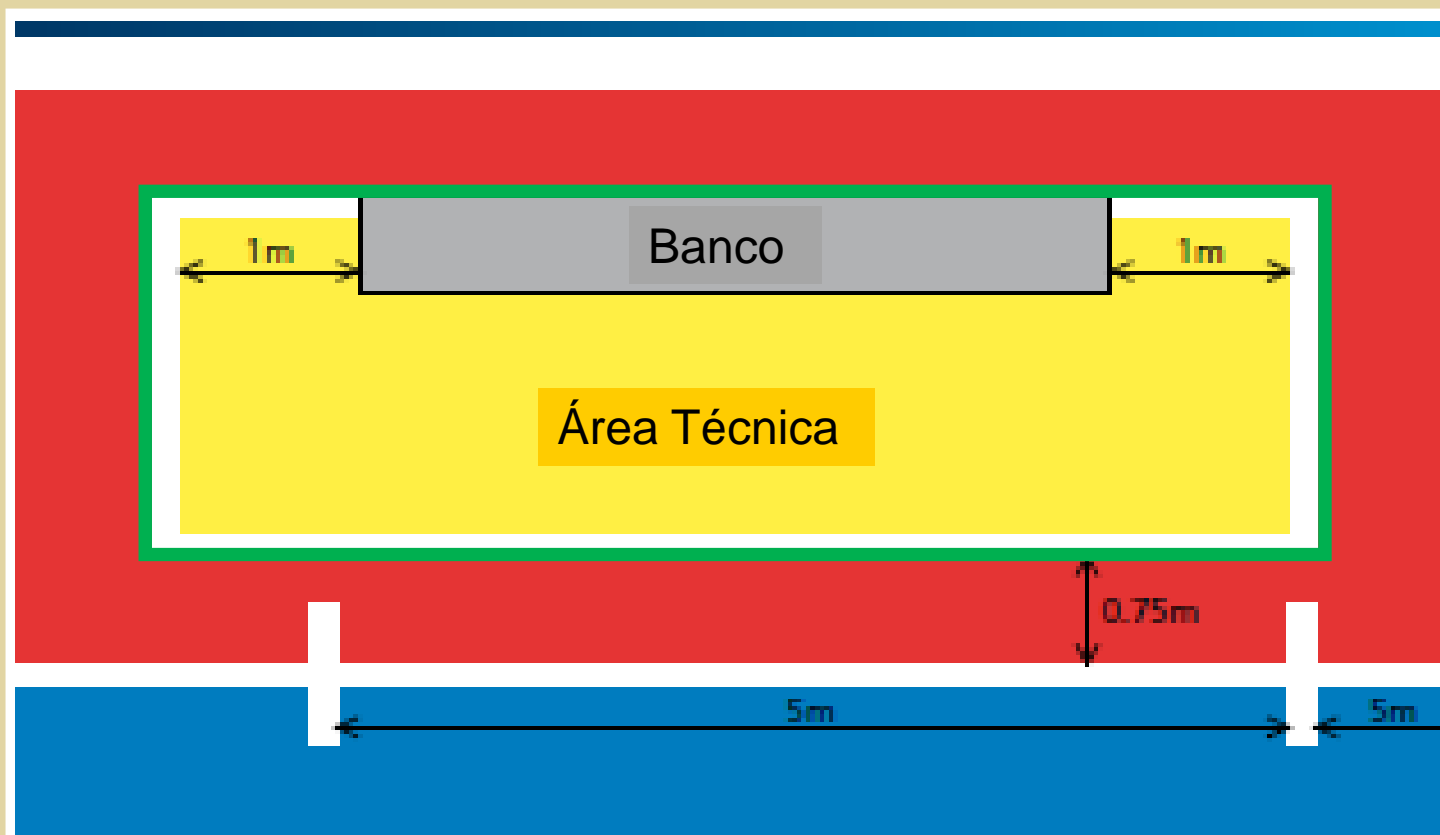


**As balizas devem dispor de um sistema de fixação ao solo.**

**A superfície de jogo poderá ter publicidade, desde que não meta a verdade desportiva em causa.**



## A área técnica





ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA

**FUTSAL**



**Caso a bola venha a rebentar na marcação de uma grande penalidade ou de um pontapé livre sem barreira; (antes de tocar nos postes, na barra ou no guarda-redes) o pontapé será repetido com nova bola.**



**Cada equipa pode iniciar o jogo com;**

**três jogadores**

**Um dos quais tem que ser o guarda-redes.**

**O capitão tem que estar de forma visível.**

**Os delegados devem apresentar aos árbitros o cinco inicial de cada equipa.**



**A numeração da camisola dos jogadores deve ser de;**

**1 a 15**

**Havendo uma número 1 esta terá que ser sempre do guarda-redes.**

**Equipamentos de cor diferente da outra equipa;**

**Camisola**

**Calções**

**Meias**

**Camisola dos guarda-redes**

**Camisola do guarda-redes volante**



**Caso tenha que haver troca de equipamentos deverá ser a equipa da casa a fazê-lo.**

**Caso não haja possibilidade de troca de alguma cor, deverá o delegado justificar nos mod.144 a razão.**

**Todos os jogadores tem que ter número nas camisolas **incluindo o guarda-redes volante.****

**Todos os substitutos tem que usar colete, mesmo que tenham um casaco de fato treino ou outra peça de roupa.**



**Se os árbitros mandarem sair um jogador para rectificar o seu equipamento, este só poderá entrar numa próxima interrupção depois de vistoriado pelo árbitro. (mesmo que o jogador seja substituído, tem que ser vistoriado quando for para entrar).**

**Em caso de lesão tipo sangue, que o árbitro mande sair, é da mesma forma da anterior.**

**O Jogadores **não estão autorizados** a usar qualquer tipo de jóias nem adornos, mesmo que cobertos por fitas.**

**Não podem exhibir slogans nas camisolas interiores.**



**Os elementos oficiais não devem ter camisolas da mesma cor do equipamento da sua própria equipa.**

**Só poderá estar um elemento oficial de pé.**

**Caso haja um treinador inscrito nos mod.144 terá que ser este a dar instruções à sua equipa.**

**Não será permitido haver treinador jogador no banco a dar instruções.**



**Será entregue aos delegados por parte do árbitro ou do cronometrista, uma placa para o pedido de um tempo morto na 1ª parte e um para a 2ª parte.**

**Caso a equipa não goze o tempo morto na primeira parte, não poderá acumular para a 2ª.**

**Nos prolongamentos não é permitido tempos mortos.**

**Os jogadores substitutos, tem que permanecer com colete vestido durante o tempo morto, a substituição só pode ser feita após o buzão do cronometrista.**



ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA



# MINUTO DESCONTO DE TEMPO MORTO



1<sup>a</sup>  
PARTE



ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA



MINUTO  
DESCONTO  
DE  
TEMPO  
MORTO



2<sup>a</sup>  
PARTE



**Não poderá ser obtido golo num pontapé de saída.**

### **Fim dos períodos de jogo**

**Caso haja alguma infracção, para pontapé de grande penalidade ou pontapé livre sem barreira em simultâneo com o buzirão do cronometrista, o jogo deverá ser prolongado para a execução dos mesmos.**

**Caso toque o buzirão do cronometrista e haja um remate à baliza, o árbitro deve deixar que a bola produza o seu efeito.**



**Caso toque o buzirão do cronometrista e haja um remate à baliza, o árbitro deve deixar que a bola produza o seu efeito.**

**É golo quando;**

**A bola é chutada e entra directamente.**

**Bate no guarda redes e entra.**

**Bate no poste e entra.**

**Bate na barra e entra.**

**Bate no solo e entra.**

**Bate num jogador e entra.**

**Em outras situações que tenha mais que um toque não é considerado golo.**



## LEI 12 - FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

### Faltas punidas com um **Pontapé-livre directo**

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário
- **passar uma rasteira a um adversário**
- carregar um adversário
- agredir ou tentar agredir um adversário
- empurrar um adversário
- **entrar em tackle sobre um adversário**
- passar uma rasteira a um adversário
- saltar sobre um adversário



## **Simulações**

**Qualquer jogador que tente simular um contacto com um adversário;**

**Caso não haja lugar à lei da vantagem.**

**O árbitro interrompe o jogo.**

**Adverte o jogador infractor.**

**A sua equipa será penalizada com um pontapé livre indirecto.**



**Caso os jogadores peçam cartões para um adversário, será esse mesmo jogador a ser advertido ou expulso consoante o seu comportamento.**

**Um jogador efectivo caso seja **expulso durante o tempo de intervalo**, a sua equipa recomeça o jogo com menos um jogador.**

**Um jogador que seja expulso durante o minuto tempo morto, a sua equipa recomeça o jogo com menos um jogador.**

**Os jogadores que façam retardar o reinício de jogo, serão advertidos.**



# Guarda-Redes

## Poder ou não jogar a bola

Após uma defesa, o guarda-redes só poderá voltar a jogar a bola no meio campo adversário. **(excepto se ela tocar num adversário ou acidentalmente num colega).**

Numa reposição de bola feita por um colega de equipa, caso haja atraso ao guarda-redes este poderá jogar a bola, tendo 4 segundos para o fazer, depois de fazer o passe, só a pode voltar a jogar no meio campo adversário. **(excepto se ela tocar num adversário ou acidentalmente num colega).**



## Guarda-Redes

Caso o guarda-redes venha a tocar a bola novamente no seu meio campo, sem que esta toque num adversário, a sua equipa será penalizada com um pontapé-livre indirecto no local da infracção. Se ele o **fizer com as mãos fora da sua área de grande penalidade**, será a sua equipa penalizada com um **pontapé-livre directo**.

## Lançamento de baliza

Após o lançamento de baliza, o guarda-redes não pode voltar a jogar a bola, nem no seu meio campo nem no meio campo adversário. **(excepto se ela tocar num adversário ou acidentalmente num colega)**.

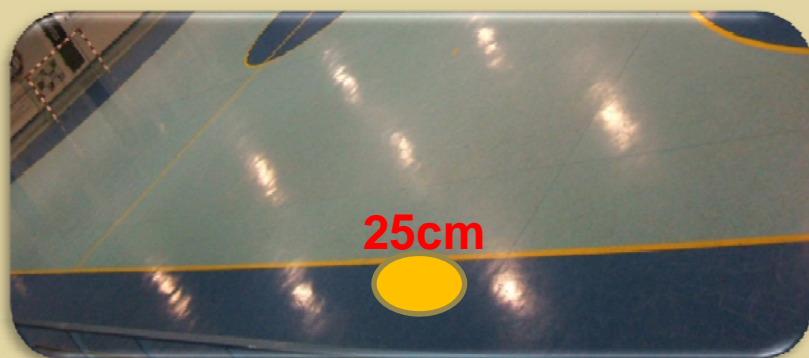


## Pontapé linha lateral

**No momento de pontapear a bola, o executante:**

**Tem um pé na linha lateral ou no solo fora da superfície de jogo.**

**Chuta a bola, que deve estar imóvel, quer no ponto onde a bola saiu da superfície de jogo ou fora da mesma, desde que a uma distância não superior a 25cm desse ponto.**





## **Pontapé de canto**

**Caso um jogador infrinja a regra dos 4 segundos na marcação de um pontapé de canto;**

**O jogo recomeça com lançamento de baliza para a equipa adversária.**



ASSOCIAÇÃO  
DE FUTEBOL  
DE COIMBRA



**DESEJOS  
DE UMA BOA ÉPOCA 2010/2011  
A  
TODOS OS INTERVENIENTES**