

REGULAMENTO DO FUTMANOBOL MASCULINO E FUTMANOBOL FEMININO DOS XXXII JIUNBS

1 – Sobre o Futmanobol

O Futmanobol é uma tradição da Universidade de Brasília. Criado em 2010, joga-se até o momento exclusivamente na capital do Brasil. Esta será a quarta edição da competição de Futmanobol masculino nos JIUnBs, sendo os campeões das três primeiras Economia, Educação Física e Biotecnologia.

O esporte em si junta fundamentos de vários esportes coletivos, como futsal e vôlei, no intuito de marcar gols e é o único esporte coletivo com bola disputado igualmente com mãos e pés.

2 – Sobre as competições e número de atletas

Serão realizadas as competições de Futmanobol masculino e feminino, no qual jogam 4 (quatro) jogadores por equipe.

O número mínimo de atletas para poder competir é de 3 (três) no Futmanobol. O número máximo de atletas inscritos é de 15 (quinze), podendo 12 (doze) estar no banco e participar de cada partida.

Em caso de cartão vermelho, o jogador estará suspenso da partida subsequente.

Serão permitidos até 3 (três) atletas especiais (isto é, de cursos diferentes da Entidade, funcionários, professores, ex-alunos) por equipe tanto no masculino quanto no feminino.

3 – Limite de equipes

O número máximo de equipes no Futmanobol masculino é de 16 (sujeito à ampliações) e no Futmanobol Feminino é de 8. As inscrições serão realizadas previamente na DEA ou online até o dia 18 de outubro, com o Congresso Técnico no dia 19 de outubro às 18h na DEA (sujeito a alterações).

Masculino – No primeiro dia, haverá a fase de grupos, com jogos de duração reduzida de 4 tempos de 7 minutos. No segundo dia, haverá a fase eliminatória, com quartas-de-final, semifinais e finais, com tempo oficial de 4 tempos de 10 minutos.

Feminino – Se houver oito equipes, será realizado em um dia em mata-mata. Qualquer outro número de equipes poderá ser adaptado, mantendo-se sempre em um dia toda a competição.

4 – Critérios de desempate

Será atribuída pontuação às Entidades classificadas do primeiro ao décimo lugar (25, 22, 20 e segue conforme Regulamento Geral). Os critérios de desempate para determinar classificação entre equipes na fase de grupos ou eliminadas na mesma fase são: pontos, vitórias no tempo normal, confronto direto, saldo de gols, gols pró e menor número de pontos de indisciplina (amarelo = 1, azul =2 e vermelho = 3).

Mantido o empate, ambas as equipes receberão a mesma pontuação de acordo com a posição em que empataram.

5 – Casos omissos

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação-Geral dos JIUnBs, podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.

6 – Regras

A tudo que não foi explicitado acima, aplicam-se as regras oficiais do Futmanobol, conforme segue.

LEI DO FUTMANOBOL

I - O OBJETIVO

O objetivo de cada equipe é marcar mais gols na meta da equipe adversária.

II - O JOGO COM PÉS E OUTRAS PARTES DO CORPO QUE NÃO SEJAM MÃOS E BRAÇOS

Pode-se jogar livremente com pés, cabeça, coxas, ombro, peito e quaisquer partes do corpo que não sejam mãos e braços.

III - O JOGO COM MÃOS E BRAÇOS

Pode-se jogar com as mãos e braços, desde que:

A - Não se segure ou carregue a bola com as mãos ou braços;

B - Não se jogue com as mãos ou braços quando a bola estiver rente ao chão, exceto em caso de defesa com trajetória direta de gol;

C - O mesmo jogador não execute mais do que três toques consecutivos com as mãos ou braços na bola enquanto esta estiver no ar.

Comentário: É possível dar infinitos toques com as mãos e braços se: forem realizados por um mesmo jogador com a bola encostando-se ao chão entre cada toque; se forem trocas de passes entre jogadores diferentes; e, se a cada três ou menos toques de um mesmo jogador com mãos ou braços pelo ar, este realizar um toque com qualquer outra parte do corpo. Não se pode conduzir a bola no drible no qual a bola é jogada contra o chão repetidas vezes, devendo-se usar o movimento de tapa na bola em direção ao chão ou realizá-lo com o punho fechado.

IV - AS POSSIBILIDADES DOS JOGADORES

Todos os jogadores têm as mesmas possibilidades de jogo listadas nos itens II e III.

Comentário: Não existem jogadores com maiores possibilidades do que os demais, como os goleiros em alguns esportes.

V - AS INFRAÇÕES

A - Infrações de natureza técnica. Se um jogador infringir uma das três regras do jogo com mãos e braços do item III, é cobrada falta do local onde ocorreu a infração. Caso esta infração tenha interrompido uma conclusão que culminaria em gol, é cobrada penalidade máxima. Erros em reinícios de jogo (item VI) acarretam reversão da posse da cobrança.

B - Infrações de natureza violenta. Os jogadores sempre devem portar-se visando a jogar com a bola. Caso um jogador influencie diretamente e negativamente o desempenho de um adversário ou da equipe adversária, propositadamente ou não, o árbitro deverá marcar falta do local onde ocorreu a infração. Caso esta infração seja considerada como proposital e exageradamente violenta pelo árbitro, ele deverá marcar a penalidade máxima (conforme item VI), independentemente de onde ela tenha ocorrido.

Comentário: empurrar, dar rasteiras, puxar a camisa e outras atitudes violentas se enquadram em influenciar direta e negativamente um adversário. Realizar simulação de falta se enquadra em influenciar direta e negativamente a equipe adversária.

Os seguintes cartões podem ser aplicados:

A - Amarelo - o jogador é advertido em caso de infração de natureza violenta.

B - Azul - o jogador está expulso daquela partida, mas outro jogador pode substituí-lo, em caso de infração proposital ou reincidente de natureza violenta. Um segundo cartão amarelo implica em um cartão azul.

C - Vermelho - o jogador está expulso daquela partida e sua equipe, em consequência, jogará até o final com um jogador a menos, em caso de infração proposital de natureza exageradamente violenta.

VI - INÍCIOS E REINÍCIOS DE JOGO

A - Início de cada tempo de jogo. A bola é jogada para o alto pelo árbitro no ponto central do campo. Os jogadores podem se posicionar livremente na quadra, no seu campo de defesa ou ataque, e disputar a bola que foi jogada para o alto, colocando-a em jogo com um toque. O gol feito diretamente é válido.

Comentário: a saída em cada tempo é similar à do basquete.

B - Reinício no meio-de-campo após o gol; Faltas; Laterais; Tiro de Canto; Tiro de Meta; Penalidade Máxima.

Para todos estes reinícios de jogo, a regra é igual, conforme abaixo. A cobrança é realizada por um jogador da equipe com posse de bola, sendo que esta equipe é a que sofreu o gol, a falta ou o pênalti, ou cuja equipe adversária encostou na bola por último para que ela fosse considerada fora de jogo pela lateral ou linha de fundo.

O cobrador pode optar por jogar com: os pés, estando a bola parada no chão; ou, alçando e jogando com as mãos. Os outros jogadores podem se posicionar em qualquer lugar do campo, mas os jogadores adversários só podem encostar na bola após o jogador que vai cobrar ter chutado; ou, após ter alçado, golpear com as mãos. O gol feito diretamente é válido. O jogador que vai cobrar pode alçar a bola e golpeá-la com a mão ou braço saltando, desde que salte detrás da linha que demarca a cobrança; e pode recuar e cobrar mais longe da linha lateral ou linha de fundo quando tiver a seu favor lateral, tiro de canto e tiro de meta. O tiro de meta também pode ser cobrado dentro da área de jogo, desde que próximo ao próprio gol.

Comentário: a saída após o gol com as mãos é similar ao saque do vôlei, pois a bola deve ser alçada para cima antes de golpeada com as mãos e braços. A bola pode ser golpeada com uma cortada, toque, manchete, soco, tapa, antebraço, etc.

O tiro de canto: Quando a bola sai pela linha de fundo com a posse para a equipe atacante, é posta em jogo do exato ponto onde saiu (com um limite mínimo de 3 metros de distância da meta na quadra ou 5 metros no campo, que será a linha da área ou um cone demarcatório).

A penalidade máxima durante o jogo: são duas cobranças, sendo uma com pés e outra com mãos

como num saque. Apenas se as duas forem convertidas é marcado um gol favorável à equipe do cobrador. Caso uma delas não seja convertida, o jogo continua da forma apropriada (bola em jogo, tiro de canto ou tiro de meta). Há apenas um defensor na penalidade, que deve ficar na linha do gol até o momento do chute ou do golpe com as mãos. Os outros jogadores que não sejam o defensor e o cobrador devem posicionar-se atrás do cobrador, com distância lateral mínima de 2 m. O cobrador deverá efetuar a cobrança atrás de uma linha que demarca a penalidade máxima, a uma distância razoável do gol.

VII - INTERRUPÇÕES

A bola está fora de jogo quando:

A - Quando encostar no chão ou forem realizados dois toques consecutivos de quaisquer jogadores fora da área do jogo, o que inclui laterais e linha de fundo.

B - Quando o árbitro apitar uma falta, pênalti ou final de tempo.

Todos os reinícios de jogo (conforme item VI) podem ser cobrados imediatamente, sem esperar o apito do árbitro, exceto a penalidade máxima. Caso tenha ocorrido alguma irregularidade em relação ao local da cobrança ou da equipe que efetuou a cobrança, o árbitro irá apitar revertendo a posse da bola. No caso da penalidade máxima, o cobrador deve esperar o apito do árbitro para prosseguir.

VIII - AS SUBSTITUIÇÕES

As substituições são ilimitadas e podem ser realizadas sem anuência do árbitro em locais específicos delimitados no centro da quadra ou campo. O atleta que sai e o que entra não necessariamente precisam sair pelo mesmo local, mas o árbitro pode marcar infração caso o atleta que entra pisar em quadra ou campo antes do atleta que sai estar fora da área de jogo. Também será anotada infração se a equipe estiver completa dentro de quadra ou campo e um jogador extra tocar na bola fora da área de jogo.

IX - DISPUTA POR PENALIDADES MÁXIMAS

Um critério de desempate em partidas eliminatórias é a disputa por penalidades máximas. Cada equipe escolhe três jogadores para a cobrança, e um quarto diferente para defender o gol. Cada jogador cobrará duas penalidades máximas, sendo uma com o pé e outra com a mão como num saque. Apenas no caso de converter ambas, será anotado um gol. Vence quem fizer mais gols. Em caso de empate, as equipes realizam cobranças alternadas com os atletas que ainda não efetuaram nenhuma cobrança até existir um vencedor. Quaisquer jogadores inscritos e relacionados poderão realizar as cobranças.

Comentário: se as equipes tiverem pelo menos seis jogadores, o regulamento do torneio poderá prever cinco jogadores para cobrar os pênaltis no desempate em partidas eliminatórias.

X - A BOLA

A bola utilizada deve ser esférica, ter circunferência superior a 85 cm e inferior a 100 cm e não ser muito leve para ser chutada com os pés e tampouco muito pesada para ser golpeada com as mãos.

Comentário: a bola é a mesma em todos os tamanhos, materiais e formatos de quadra, meta, número de jogadores e tempo de jogo. Tem se utilizado bolas de futebol de campo que não são pesadas para se jogar com as mãos, de diferentes marcas.

XI - MATERIAL, TAMANHO E FORMATO DA ÁREA DE JOGO E DAS METAS, NÚMERO DE JOGADORES E TEMPO DE JOGO

Quadra: joga-se com quatro jogadores para cada lado, em piso duro com tamanho de pelo menos 13 m x 26 m, gols com área total de 6 m com formato retangular, elíptico ou outro desde que com altura máxima de 2,20 m e partidas com duração de 40 minutos, com divisão possível em 4 tempos

de 10 minutos, intervalo de 1 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto tempo e de 5 minutos entre o segundo e o terceiro tempo.

Society: joga-se com sete jogadores para cada lado, em campo de grama natural ou sintética com tamanho de pelo menos 20 m x 40 m e partidas com duração de 1 hora, com divisão possível em 3 tempos de 20 minutos e intervalos de 5 minutos.

Campo: joga-se com treze jogadores para cada lado, em campo de grama natural ou sintética com tamanho de pelo menos 50 m x 100 m e partidas com duração de 100 minutos, com divisão possível em 2 tempos de 50 minutos e intervalo de 20 minutos.

Comentário: uma possibilidade interessante para o regulamento de um campeonato é não restringir a modalidade. O mandante da partida deverá escolher o material, tamanho e formato da quadra e das metas, o número de jogadores e o tempo de jogo, avisando à equipe adversária com uma semana de antecedência. Em eventos de curta duração com sede única, vários locais de jogo que comportam diferentes modalidades podem ser disponibilizados e sorteados para as partidas.

No caso da modalidade escolhida pelo mandante, algumas condições deverão ser respeitadas.

As equipes deverão ter entre 4 e 13 jogadores dentro de campo. É interessante que o número de inscritos seja limitado em menos de 20 jogadores. O tamanho da quadra e das metas deverá estar de acordo com o número de jogadores, assim como o tempo de jogo. A quadra pode ser de piso duro, sintético, emborrachado, asfalto, madeira, areia, grama sintética ou natural.

O formato da quadra pode ser retangular ou eventualmente em outro formato que seja simétrico, tenha área de jogo total equivalente e garanta que toda a área formada pela distância entre um gol e outro e por 3 m de cada lado de cada gol seja jogável. O formato das metas poderá ser retangular, elíptico ou outro que tenha área equivalente e altura não superior a 2,40 m.

XII - IMPEDIMENTO

A regra do impedimento é aplicada nas modalidades com pelo menos 8 jogadores começando a partida por equipe, em passes realizados com qualquer parte do corpo, sejam pés, mãos e braços ou outros.

Um jogador se encontra em posição de impedimento quando quatro condições se cumprem:

A - Este jogador está no campo de ataque;

B - Ele está mais próximo da linha de fundo adversária do que a própria bola;

C - Ele se encontra mais próximo da linha de fundo adversária do que o penúltimo oponente, contando para tal qualquer parte do corpo;

D - O companheiro que lhe passa diretamente a bola não está cobrando um tiro de meta, um tiro de canto ou um lateral.

Contudo, o simples fato de um jogador estar em posição de impedimento não implica a marcação automática da irregularidade. O árbitro só deve apitar falta para a equipe defensora, se a bola tocar acidentalmente esse jogador em posição irregular, ou no momento em que a bola lhe for destinada num passe direto, e mesmo assim, somente quando na opinião do árbitro, uma das três condições se cumpra:

A - O jogador em posição de impedimento participa ativamente da jogada, recebendo um passe ou desviando a bola; ou,

B - Esse jogador obtém vantagem direta a partir do impedimento, aproveitando um rebote, se no momento do passe estava adiantado; ou,

C - Ele atrapalha diretamente um adversário, ao obstruir claramente sua visão, ou enganá-lo com uma finta de corpo.

XIII - PONTUAÇÃO EM CAMPEONATOS

Em campeonatos, a derrota por não-comparecimento não valerá ponto na classificação, mas a equipe que apresentar-se e jogar a partida, mesmo perdendo, será premiada com 1 ponto. O empate vale 2 pontos e a vitória, 4 pontos.

Os sistemas de disputa podem abranger pontos corridos, fases de grupos e mata-mata, mas

recomenda-se que as equipes necessariamente joguem pelo menos quatro partidas antes de uma possível desclassificação. Os critérios de desempate entre três equipes ou mais são respectivamente: pontos, vitórias, saldo de gols, gols marcados e menor número de cartões.

Os critérios de desempate em partidas eliminatórias simples, ida e volta ou play-off, são: pontos, saldo de gols e disputa por penalidades máximas (item IX).