



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados

Regras do Futebol para Amputados

Índice:	Página
Lei 1 - O Campo de Jogo, as Dimensões e as Marcações	2
Lei 2 - A Bola e as Balizas	3
Lei 3 - Jogadores – Número na Lista e Qualificações	3
Lei 4 - Equipamento dos Jogadores	5
Lei 5 - Árbitros	6
Lei 6 - Duração da Partida	6
Lei 7 - Início e Recomeço do Jogo, Cantos e Penáltis	6
Lei 8 - Foras de Jogo	7
Lei 9 - Faltas e Conduta Antidesportiva	7
Lei 10 - Guarda-redes - Cartão Vermelho	9
Lei 11 - Segurança do Árbitro	9
Diagrama de campo	10



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados

Regras do Futebol para Amputados

Esta Federação reconhece e cumpre as Leis do Futebol da FIFA, com as seguintes alterações para os jogadores de futebol de amputados:

Lei 1: O Campo de Jogo

1.1 Piso do campo - O jogo será disputado em relva ou numa superfície adequada para todos os climas, conforme prescrito pela EAFF. As partidas podem também ser realizadas em campos cobertos.

1.2 Limites do Campo - Ver o esquema na página 9.

1.2.1 O terreno de jogo deve ser retangular e demarcado com linhas. O comprimento do campo será sempre maior que a largura.

1.2.2 As linhas de marcação não devem exceder 12 cm de largura.

1.2.3 As linhas laterais (maiores) devem ser paralelas e de igual comprimento.

1.2.4 As linhas de baliza (curtas) devem ser paralelas e unir-se em ângulo reto às linhas laterais.

1.2.5 Dimensões exteriores: 60 metros de comprimento por 40 metros de largura (variação de +/- 5 metros dependendo do local).

1.2.6 O campo é dividido em duas metades iguais por uma linha média.

1.2.7 O centro do campo é marcado no ponto médio da linha de meio-campo, com um círculo de 6 metros de raio ao seu redor.

1.3 Área de Golo - Ver o esquema na página 9.

Será demarcada uma área retangular em cada extremidade do campo. A área de baliza terá 10 metros de largura e 8 metros de profundidade, equidistante das linhas laterais.

A área de baliza será delimitada por duas linhas paralelas, com início num ponto e perpendicularmente à linha de baliza, a 2,5 metros da borda interior de cada poste. Estas linhas estender-se-ão por 8 metros para o interior do terreno de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de baliza. A área delimitada por estas linhas e pela linha de baliza é a área de baliza.

1.4 A Marca de Penákti - Uma marca indicando o ponto onde será marcado o penákti será colocada equidistante das linhas laterais a 8 metros da linha de baliza, dentro do campo.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados

Regras do Futebol para Amputados

1.5 Postes de bandeira - Um poste de bandeira, com uma altura mínima de 1,5 metros, topo arredondado e uma bandeira hasteada, deve ser colocado em cada canto da área de jogo. Os postes de bandeira também podem ser colocados em cada extremidade da linha central, fora do terreno de jogo, a uma distância mínima de 1 metro da linha lateral.

1.6 Arco de canto - Em cada canto do campo, será marcada uma linha arqueada a 1,5 metros do canto, unindo a linha lateral à linha de baliza.

1.7 Marca de Invasão - Podem ser feitas marcações fora do terreno de jogo, a 6 metros do arco de canto e em ângulo reto com as linhas de baliza adjacentes e as linhas laterais, para garantir que os jogadores da defesa recuam essa distância quando um canto é marcado.

Lei 2: Golos e Bola

2.1 A Bola - A bola é esférica, feita de couro ou outro material adequado. Terá o tamanho padrão FIFA 5 para jogo de adultos e pode ser do tipo resistente a todas as condições meteorológicas.

2.2 Balizas - As balizas serão de um tipo e estilo adequados, acordados pela Federação, com 2,2 metros de altura e 5 metros de largura. Todas as balizas devem estar fixas ao solo para segurança de todos os jogadores. A segurança dos jogadores DEVE ser a principal consideração, tanto antes como durante o jogo.

Lei 3: Número e Qualificação dos Jogadores

3.1 Tamanho do elenco - As equipas que participam em torneios e competições internacionais podem inscrever um máximo de treze (13) jogadores, incluindo um guarda-redes e um guarda-redes suplente. Tanto o guarda-redes titular como o guarda-redes suplente são obrigatórios.

3.2 Idade mínima - Cada jogador da convocatória de uma equipa deve ter pelo menos dezasseis (16) anos de idade antes de poder jogar numa competição específica.

3.3 Qualificação Física

3.3.1 Cada jogador deve ser um amputado ou Les Autres.

3.3.2 "Um amputado" é definido como alguém que não possui um membro inferior ao nível do tornozelo ou acima deste, ou que não possui um membro superior ao nível do pulso ou acima deste.

3.3.3 "Les Autres" é definido como alguém que pode não ser clinicamente um amputado, mas que pode possuir um defeito congénito que afeta um membro, ou que pode possuir um membro inteiro, mas que não tem função significativa.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados ***Regras do Futebol para Amputados***

3.3.4 Apenas os amputados de uma perna e Les Autres podem jogar como jogadores de campo. Os guarda-redes podem ter duas pernas, mas devem ser amputados de um braço ou ter uma deficiência Les Autres.

3.4 Utilização do membro residual

3.4.1 Nem os jogadores de campo nem os guarda-redes podem utilizar o membro deficiente para controlar ou dirigir a bola.

3.4.2 O braço inativo do guarda-redes (membro residual), caso exista, deve ser mantido dentro do corpo da camisola.

3.4.3 Um membro residual com 15 cm (6 polegadas) ou mais de comprimento deve ser fixado ao tronco com fita adesiva desportiva, ligadura elástica ou outros meios aprovados antes do jogo pelos oficiais da competição e/ou árbitro.

3.4.4 A manga da camisola do membro residual deve ser colocada no interior da camisola. Sem exceções.

3.5 Composição da Equipa e Substituições

3.5.1 O jogo será disputado por duas equipas, cada uma com um máximo de 7 jogadores, sendo que um deles deverá ser o guarda-redes. A partida não poderá ser iniciada se alguma das equipas tiver menos de 5 jogadores de campo, um guarda-redes e um guarda-redes suplente.

3.5.2 Cada equipa pode inscrever 6 suplentes, sendo que um deles tem de ser guarda-redes. No máximo, podem entrar em campo 2 suplentes em simultâneo.

3.5.3 As substituições só podem ser efetuadas em caso de interrupção do jogo e apenas com a autorização do árbitro.

3.5.4 Todos os jogadores substituídos poderão regressar ao jogo para substituir qualquer jogador em campo.

3.5.5 Quando um guarda-redes é expulso (cartão vermelho) pelo árbitro, deve abandonar o terreno de jogo. O guarda-redes expulso é substituído por um guarda-redes suplente, e o número de jogadores de campo da sua equipa é reduzido em um para o resto da partida. O jogador de campo que saiu pode regressar como substituto.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados

Regras do Futebol para Amputados

Lei 4: Equipamento dos Jogadores

4.1 Próteses

4.1.1 Todas as próteses devem ser removidas antes do início do jogo. As próteses não são permitidas no terreno de jogo.

4.1.2 Exceção ao disposto anteriormente: nos casos em que ambos os guarda-redes de uma equipa estejam lesionados ou indisponíveis, um jogador de campo, usando uma prótese, poderá atuar como guarda-redes, mas deverá jogar com um braço dentro da camisola, de acordo com as regras para guarda-redes.

4.2 Muletas

4.2.1 O equipamento dos jogadores deverá, em todos os aspetos, estar em conformidade com as leis da FIFA, com exceção das canadianas. Estas devem ser do tipo de apoio para o antebraço e devem ser fabricadas em metal, compósito plástico, fibra de carbono ou outro material aprovado que não parta ou represente qualquer perigo para os participantes.

As muletas axilares não são permitidas em jogos internacionais. Exceção: as muletas axilares que cumpram todos os outros critérios aqui estabelecidos são permitidas quando um jogador de linha tem uma amputação da perna ou outra deficiência (Les Autres) e uma amputação do braço ou outra deficiência (Les Autres).

4.2.2 Antes de um jogador entrar em campo, as porcas, os parafusos, as ligações e os suportes metálicos para o pulso devem estar cobertos e protegidos com fita adesiva. As canadianas dos jogadores devem estar em bom estado de conservação. As ponteiros de borracha devem ser substituídas quando estiverem gastas.

4.2.3 Em todas as competições, as canadianas devem ser identificadas com fita adesiva da cor da mesma da equipa, a 40 cm da base da canadiana. Podem ser utilizados tubos de plástico colados, da mesma cor das meias da equipa, em vez da fita adesiva, mediante aprovação dos responsáveis da competição e/ou do árbitro.

* A equipa deve ter fitas adesivas de cores alternativas disponíveis para combinar com as mudanças de equipamento, conforme necessário. Em alternativa, pode considerar-se a utilização de tubos de plástico leves e bem fixos.

4.3 Caneleiras - É obrigatório o uso de caneleira na perna funcional do jogador de campo e na perna não funcional dos jogadores do LesAutres.

4.4 Meias - As meias de todos os jogadores de linha de uma equipa devem combinar em cor e design.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados *Regras do Futebol para Amputados*

4.5 Identificação do membro residual - Os jogadores amputados abaixo do joelho e os jogadores Les Autres devem usar meias da mesma cor da equipa no membro residual. Recomenda-se também que todos os amputados de pernas usem protetores de coto para sua própria segurança.

4.6 Uniforme de guarda-redes - Os guarda-redes podem usar calças de fato de treino e luvas de guarda-redes, se assim o desejarem.

Lei 5: Árbitros

5.1 Os jogos são arbitrados por um ou dois árbitros. O árbitro principal é o contacto da equipa e é responsável pelas substituições, pela administração da área técnica e pelo relatório do jogo.

5.2 Os jogos e torneios internacionais são arbitrados por três árbitros, utilizando um sistema de dois árbitros, em que o terceiro árbitro é responsável pelas substituições, pela administração da área técnica e pelo relatório do jogo.

Lei 6: Duração da Partida

6.1 A partida será disputada em dois períodos iguais de 25 minutos cada. O jogo poderá ser interrompido para pedidos de desconto de tempo, um por equipa por tempo. Os pedidos de tempo não poderão exceder um (1) minuto. O intervalo entre os períodos não poderá exceder os 10 minutos.

6.2 No prolongamento, serão jogados 10 minutos cada parte, sendo novamente permitido (1) um tempo técnico por equipa por período.

No intervalo do jogo prolongado, ambas as equipas trocarão de lado imediatamente e sem demora.

Lei 7: Início e Recomeço do Jogo, Cantos e Penáltis

7.1 O início da partida, o reinício após o intervalo e o prolongamento, bem como o reinício após um gol, serão conduzidos de acordo com o procedimento padrão da FIFA.

7.2 O lançamento lateral é substituído por um pontapé-livre indireto a partir do local onde a bola cruzou completamente a linha lateral, saindo do terreno de jogo. É cobrado por um adversário ao último jogador a tocar ou a lançar a bola antes de esta passar a linha lateral.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados *Regras do Futebol para Amputados*

7.3 Pontapé de baliza: A bola será colocada imóvel no chão e chutada de dentro da área de baliza. A bola só estará em jogo quando tiver ultrapassado completamente a linha da área de baliza. Se algum jogador tocar na bola antes de esta estar em jogo, o pontapé de baliza deverá ser repetido. O guarda-redes ou um elemento da sua equipa pode cobrar o pontapé de baliza. A bola apenas precisa de estar dentro das linhas da área de baliza. Chutar a bola para além da linha central durante o pontapé de baliza é proibido.

7.4 Não existe qualquer proibição contra um guarda-redes chutar a bola para além da linha central.

7.5 Quando uma falta indireta (IFK) é concedida à equipa atacante dentro da área de baliza adversária, a bola será colocada na linha lateral da área de baliza, paralela à linha de fundo, diretamente em frente ao local da infração.

7.6 Dentro do terreno de jogo, os jogadores que defendem quaisquer pontapés livres diretos ou indiretos devem manter-se a seis (6) metros de distância da bola em todos os momentos.

7.7 O canto é uma falta direta. A bola deve ser colocada imóvel no solo dentro do arco de canto. A bola está em jogo assim que é pontapeada e começa a mover-se.

7.8 Penáltis - Um penálti será cobrado da marca de penálti. Até que a bola seja pontapeada e se mova para a frente, o guarda-redes deve ter ambos os pés sobre a linha de baliza entre as traves, e todos os jogadores, exceto o marcador, devem respeitar a distância, estando pelo menos seis (6) metros de distância e atrás da bola e no terreno de jogo.

Lei 8: Foras De Jogo - A regra do fora de jogo não se aplica.

Lei 9: Faltas e Conduta Antidesportiva

9.1 Utilização de Muletas

9.1.1 As canadianas são consideradas extensões dos braços. Estão sujeitas a uma infração de manuseamento se, na opinião do árbitro, uma muleta for utilizada intencionalmente na tentativa de controlar ou direcionar a bola. O reinício da partida será uma falta direta (DFK).

9.1.2 Se um defesa utilizar canadianas para controlar ou direcionar a bola dentro da sua própria área de grande penalidade, a equipa atacante terá direito a um penálti (PK).

9.1.3 Se um jogador atacante utilizar canadianas para controlar ou dirigir a bola dentro da área de grande penalidade, será concedido um livre direto à equipa defensora, que poderá ser marcado de qualquer ponto dentro da área de baliza.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados *Regras do Futebol para Amputados*

9.2 Utilização de Membros Residuais (Cotos)

9.2.1 Os membros residuais não podem ser utilizados para controlar ou direcionar a bola. O reinício é uma falta direta (DFK).

9.2.2 Se a infração for cometida por um defesa dentro da sua própria área de baliza, a equipa atacante terá direito a um penálti (PK).

9.2.3 Apenas se o árbitro considerar que foi negada uma oportunidade clara de golo, o guarda-redes ou um jogador de campo será expulso por utilizar o membro residual do braço ou da perna na área de baliza.

9.3 Carrinhos

9.3.1 Os carrinhos não são permitidos. A infração será penalizada com um livre direto contra o jogador e a sua equipa. O jogador infrator receberá um cartão amarelo.

9.3.2 O guarda-redes pode mergulhar no solo com os braços e as pernas estendidos para defender a sua baliza. Deslizar com os dois pés em primeiro lugar em direção ao adversário não é permitido.

9.3.3 Caso um jogador de campo escorregue ou caia no chão e a bola toque ou seja jogada com qualquer parte do corpo ou com as canadianas, será concedido um livre indireto (TLI) à equipa adversária.

9.4 Perigo para o Guarda-Redes - Quando o guarda-redes tiver a mão na bola e esta estiver no chão, os jogadores não devem tentar jogar ou pontapear a bola. Isto é considerado jogo perigoso. A reposição de bola é uma falta indireta (IFK) para a defesa.

9.5 Guarda-Redes a Sair da Área de Baliza

9.5.1 Os guarda-redes devem permanecer dentro da área de baliza.

9.5.2 O primeiro incidente em que um guarda-redes defende ativamente a baliza, joga a bola, obstrui um adversário ou se envolve de qualquer outra forma em jogo ativo fora da área de baliza é, no mínimo, passível de cartão amarelo e, possivelmente, de expulsão (cartão vermelho) por impedir uma oportunidade clara de golo (ver Regra 12 da FIFA). A equipa adversária terá direito a um livre direto no local da infração.

9.5.3 O segundo incidente em que um guarda-redes defende ativamente a baliza, joga a bola, obstrui um adversário ou se envolve de qualquer outra forma em jogo ativo fora da área de baliza é uma infração passível de cartão vermelho. O guarda-redes será expulso e a equipa adversária terá direito a uma falta direta no local da infração.



EUROPEAN AMPUTEE
FOOTBALL FEDERATION

Federação Europeia de Futebol para Amputados ***Regras do Futebol para Amputados***

9.5.4 Saídas inadvertidas, acidentais ou inconsequentes da área de baliza por parte de um guarda-redes não são penalizadas.

Lei 10: Cartão Vermelho do Guarda-Redes

Se um guarda-redes for expulso pelo árbitro, ele e um jogador de campo designado deverão abandonar o terreno de jogo. O guarda-redes será substituído pelo guarda-redes suplente.

Lei 11: Segurança do Árbitro

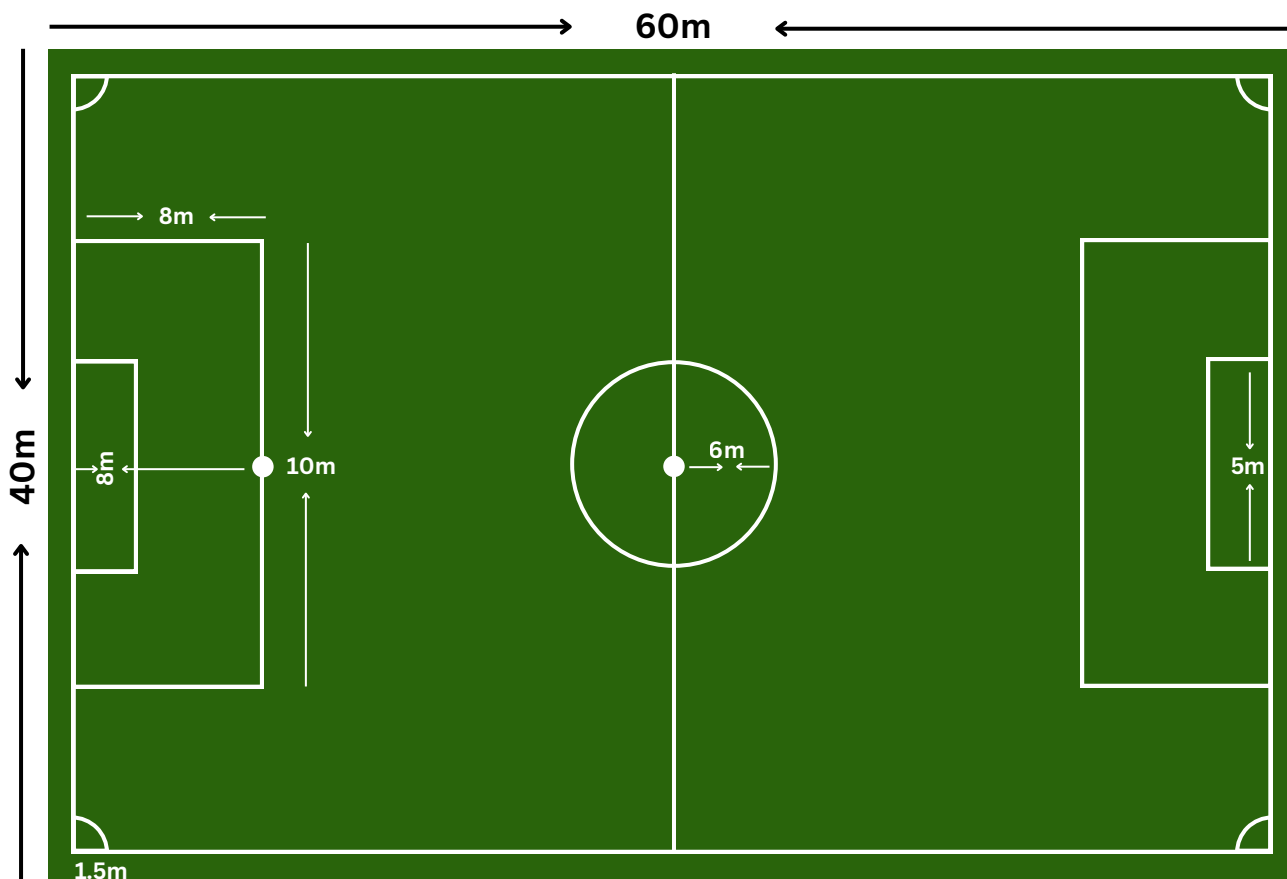
Para além do cartão vermelho, os estatutos da WAFF exigem também uma expulsão mínima de dois anos das competições sancionadas pela WAFF para qualquer jogador, treinador ou membro da equipa que agrida intencionalmente um árbitro ou outro oficial de jogo, e a colocação da associação à qual o jogador infrator pertence em regime de observação até que essa associação demonstre esforços para garantir a segurança dos árbitros.



Federação Europeia de Futebol para Amputados

Regras do Futebol para Amputados

Diagrama de Campo



Marcações do Campo - largura não superior a 12 cm

Dimensões oficiais do campo confirmadas pelo Congresso de Membros da Federação Mundial de Futebol para Amputados Guadalajara, México, dezembro de 2016

