FUTSAL

Leis do Jogo

2015/2016

Leis do Jogo

de

FUTSAL

2015/2016

Aprovadas pela Sub-comissão do International Football Association Board.

Tradução autorizada pela FIFA e publicada pela

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

RUA ALEXANDRE HERCULANO, 58

1250-977 LISBOA

Tradução: João Rocha e António Cardoso

NOTAS RELATIVAS ÀS LEIS DO JOGO

Modificações

Com o acordo da respetiva Federação Nacional e o respeito pelos princípios fundamentais das Leis do Jogo de Futsal, podem introduzir-se modificações na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de Futsal feminino, de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas as seguintes modificações:

• Dimensão da superfície de jogo;

• Dimensão, peso e material da bola;

• Distância entre os postes da baliza e altura da barra transversal;

• Duração dos períodos do jogo;

• Substituições.

Qualquer outra alteração só pode ser efetuada com a autorização do IFAB e aprovação da Subcomissão de Futsal da FIFA.

Idiomas oficiais

A FIFA, em nome do IFAB, publica as Leis do jogo nas versões de inglês, francês, espanhol e alemão. Existindo alguma divergência nos textos ou sobre a interpretação das Leis do jogo de Futsal, o texto inglês prevalece.

Género

Todos os termos que se referem a pessoas físicas aplicam-se indistintamente a homens e a mulheres.

Índice

Lei 1 – O recinto de jogo 5
Lei 2 – A bola 10
Lei 3 – O número de jogadores 12
Lei 4 – O equipamento dos jogadores 15
Lei 5 – Os árbitros 17
Lei 6 – Os árbitros assistentes 20
Lei 7 – A duração do jogo 23
Lei 8 – O início e reinício do jogo 26
Lei 9 – A bola em jogo ou fora do jogo 29
Lei 10 – A marcação de golos 30
Lei 11 – O fora de jogo 31
Lei 12 – As faltas e incorreções 32
Lei 13 – Os pontapés-livres 35
Lei 14 – O pontapé de grande-penalidade 42
Lei 15 – O pontapé de linha lateral 45
Lei 16 – O lançamento de baliza 47
Lei 17 – O pontapé de canto 49
Procedimento para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória 51
A área técnica 54
O árbitro assistente de reserva 55
Sinalética – árbitros e árbitros assistentes 56

LEI 1 – O RECINTO DE JOGO

SUPERFÍCIE DE JOGO

Os jogos são disputados em superfícies lisas, sem rugosidades e não abrasivas, preferentemente de madeira ou material sintético, de acordo com os regulamentos da competição. Desaconselha-se o cimento e o asfalto.

Em casos excecionais e apenas em competições nacionais, podem ser autorizadas superfícies com relva artificial.

MARCAÇÃO DA SUPERFÍCIE DE JOGO

A superfície de jogo deve ser retangular e marcada com linhas. Essas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam e devem distinguir-se claramente da cor da superfície de jogo.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas linhas de marcação mais curtas denominam-se linhas de baliza.

A superfície de jogo está dividida em duas metades, por uma linha média, que une os pontos mediais das duas linhas laterais.

O centro da superfície de jogo está marcado com um ponto, a meio da linha média, à volta do qual é traçado um círculo de 3 m de raio, vulgo círculo central.

Deve ser traçada uma marca no exterior da superfície de jogo, a 5 m do arco de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza, para assinalar a distância mínima que os jogadores defensores deverão respeitar na execução de um pontapé de canto. A sua largura é de 8 cm.

Devem ser efetuadas duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 5 m para a esquerda e para a direita da segunda marca de grande-penalidade, para assinalar a distância mínima a observar na execução de um pontapé da segunda marca de grande-penalidade. A sua largura é de 8 cm.

DIMENSÕES

O comprimento da linha lateral deverá ser superior ao comprimento da linha de baliza.

Todas as linhas deverão ter 8 cm de largura.

As dimensões serão as seguintes:

Jogos não internacionais	MÁXIMAS (em metros)	Comprimento (linha lateral)	**42**
		Largura (linha de baliza)	**25**
	mínimas (em metros)	Comprimento (linha lateral)	**25**
		Largura (linha de baliza)	**16**
Jogos internacionais	MÁXIMAS (em metros)	Comprimento (linha lateral)	**42**
		Largura (linha de baliza)	**25**
	mínimas (em metros)	Comprimento (linha lateral)	**38**
		Largura (linha de baliza)	**20**

ÁREA DE GRANDE-PENALIDADE

São traçadas a partir da parte exterior de cada poste da baliza, perpendicularmente à linha de baliza, duas linhas imaginárias de 6 m de comprimento; em cada extremidade destas linhas é traçado um quarto de ciclo em direção à linha lateral mais próxima, cada um com um raio de 6 m a partir da parte exterior do poste da baliza. A parte superior de cada quarto de círculo é unida por uma linha de 3,16 m de comprimento paralela à linha de baliza entre os postes da baliza. A área delimitada por estas linhas e pela linha de baliza designa-se por área de grande-penalidade.

Em cada área de grande-penalidade é efetuada uma marca de grande-penalidade a 6 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

SEGUNDA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

É efetuada uma segunda marca de grande-penalidade, a 10 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

ARCO DE CÍRCULO DE CANTO

É traçado, em cada canto, um quarto de círculo com um raio de 25 cm, no interior da superfície de jogo.

AS BALIZAS

As balizas são colocadas no meio de cada linha de baliza.

São constituídas por dois postes verticais equidistantes dos cantos e unidos na parte superior por uma barra horizontal. Os postes e a barra devem ser feitos de madeira, metal ou outro material aprovado. Devem ter a forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica, não podendo constituir perigo para os jogadores.

A distância interna entre os postes é de 3 m, enquanto a distância da parte inferior da barra ao solo é de 2m.

Os postes e a barra têm a mesma largura e espessura de 8 cm. As redes, feitas de cânhamo, juta ou *nylon*, ou outro material aprovado, são presas à parte posterior dos postes e da barra com suportes adequados. Devem estar devidamente presas, não devendo perturbar o guarda-redes.

Os postes e as barras devem ser de uma cor diferente da superfície de jogo.

As balizas devem dispor de sistema estabilizador que as impeça de tombar. Apenas podem ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam este requisito.

ZONAS DE SUBSTITUIÇÕES

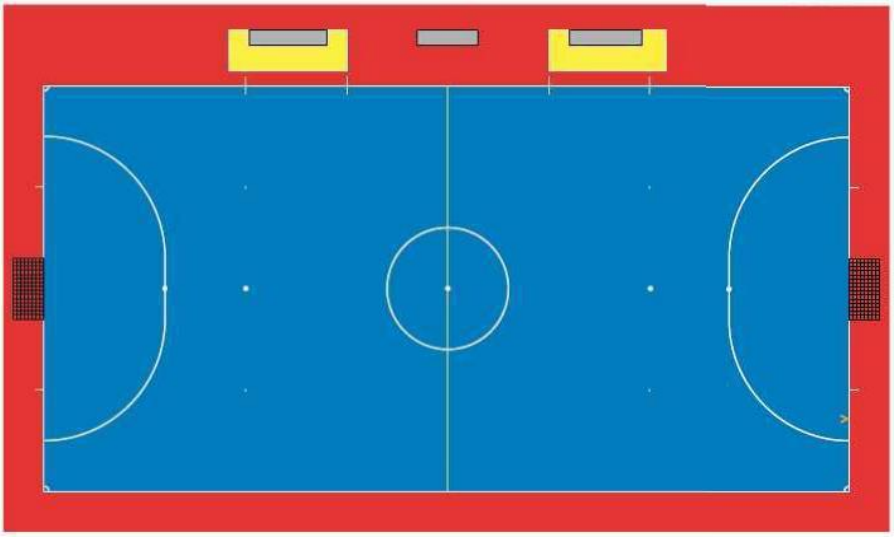
As zonas de substituições são as áreas situadas na linha lateral em frente aos bancos das equipas, cujo objetivo é descrito na Lei 3.

Situam-se frente à área técnica da respetiva equipa, com 5 m de extensão. São delimitadas com uma linha em cada extremo, com 80 cm de comprimento, sendo 40 cm no interior e 40 cm no exterior da superfície de jogo e largura de 8 cm.

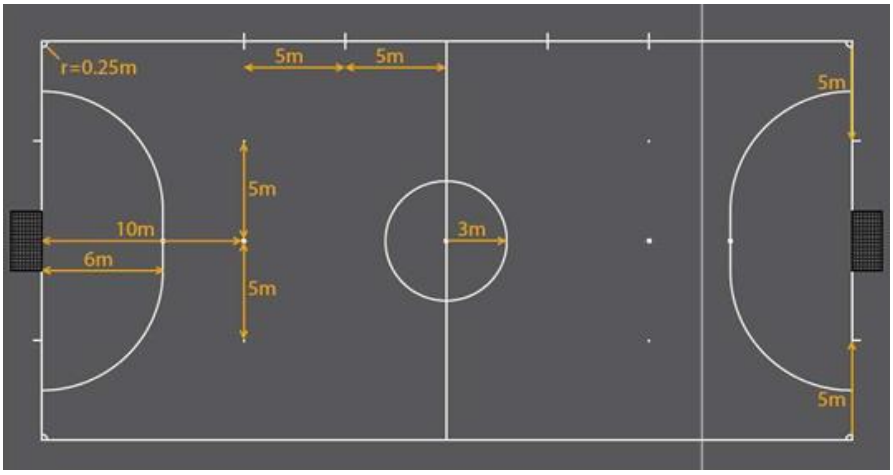
A área à frente da mesa dos árbitros assistentes, estendendo-se por 5 m para cada lado da linha de meio-campo, permanecerá desimpedida (área livre do cronometrista).

A zona de substituições de uma equipa está localizada na metade da superfície de jogo onde essa equipa defende, mudando na segunda parte do jogo e nos períodos do prolongamento, caso exista.

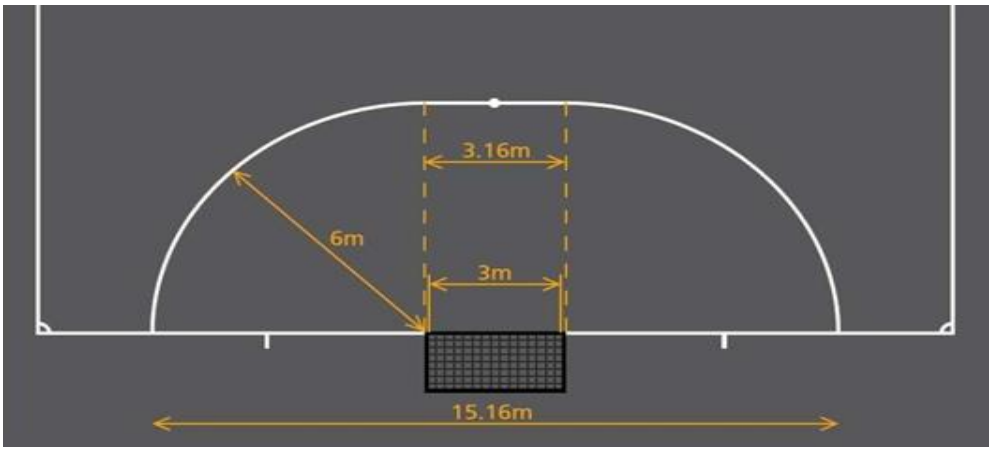
A SUPERFÍCIE DE JOGO



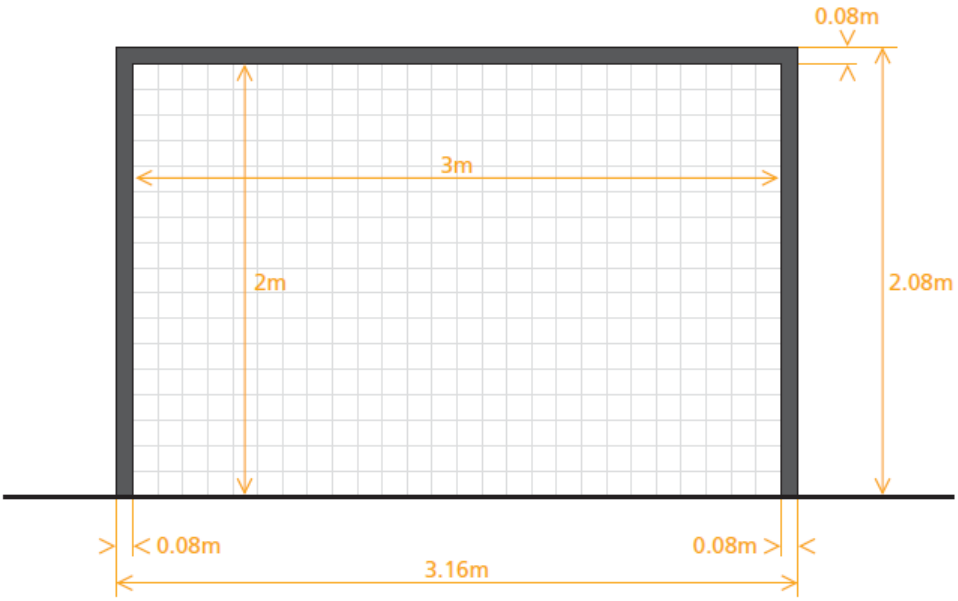
DIMENSÕES DA SUPERFÍCIE DE JOGO



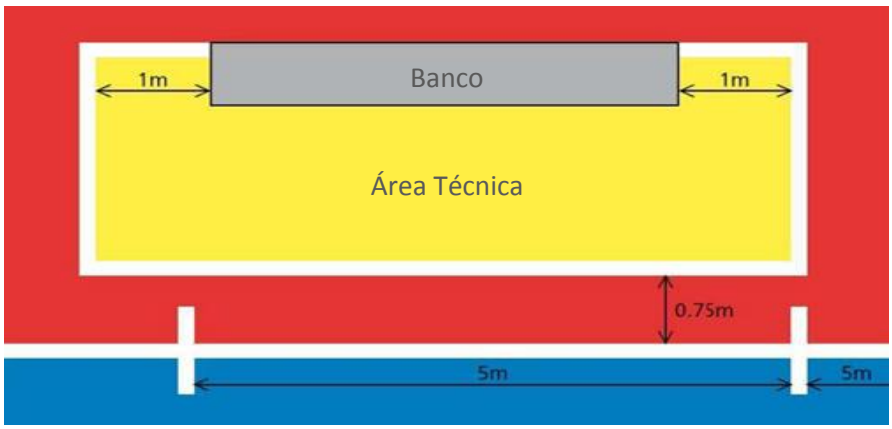
A ÁREA DE GRANDE PENALIDADE



AS BALIZAS



ZONA DE SUBSTITUIÇÕES E ÁREA TÉCNICA



Decisão 1

A área técnica deve cumprir os requisitos descritos na secção intitulada *"A área técnica",* existente mais adiante.

LEI 2 – A BOLA

CARACTERÍSTICAS E DIMENSÕES

A bola:

- É esférica;
- É feita de couro ou outro material aprovado;
- Tem uma circunferência não superior a 64 cm nem inferior a 62 cm;
- Tem um peso não superior a 440 g nem inferior a 400 g no início do jogo;
- Tem uma pressão equivalente a 0.6 - 0.9 atmosferas (600 - 900 g/cm²) ao nível do mar;
- Não saltará menos de 50 cm nem mais de 65 cm no primeiro ressalto quando largada de uma altura de 2 m.

SUBSTITUIÇÃO DE BOLA DEFEITUOSA

Se a bola rebentar ou se deformar enquanto está em jogo, o jogo é interrompido:

- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido dentro da área de grande-penalidade; neste caso, um dos árbitros deixará cair uma bola regulamentar sobre a linha da área de grande-penalidade, no ponto mais próximo do local onde se encontrava a bola original quando o jogo foi interrompido.
- O jogo recomeçará com a repetição do pontapé, se a bola rebentar ou se deformar durante a execução de um pontapé-livre direto sem barreira, um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé de grande-penalidade e antes que a bola tenha tocado os postes da baliza, a barra transversal ou um jogador e não tenha sido cometida uma infração.

Se a bola rebentar ou se deformar quando não está em jogo (na execução de um pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, bola ao solo, pontapé-livre, pontapé de grande-penalidade ou de um pontapé da linha lateral):

- O jogo recomeçará em conformidade com as Leis do jogo de Futsal.

A bola só poderá ser substituída durante o jogo com autorização dos árbitros.

LOGÓTIPOS NAS BOLAS

Além das especificações da Lei 2, nos jogos disputados no quadro das competições oficiais da FIFA ou organizadas pelas confederações, a aprovação das bolas implica que possuam um dos três logótipos oficiais abaixo indicados:

- "FIFA APPROVED"
- "FIFA INSPECTED"
- "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"

Os referidos logótipos, quando colocados numa bola, indicam que a mesma foi oficialmente testada, satisfazendo as especificações técnicas, diferentes para cada logótipo, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A lista das especificações suplementares de cada um dos logótipos deverá ser aprovada pelo International F. A. Board. Os laboratórios que levam a cabo os testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.

As competições organizadas pelas federações nacionais podem também exigir a utilização de bolas que possuam um destes três logótipos.

PUBLICIDADE

Nos jogos disputados no quadro das competições oficiais organizadas pela FIFA, pelas confederações ou federações nacionais, será proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola, à exceção do logótipo da competição, do organizador da competição ed a marca registada do fabricante. O regulamento da competição poderá restringir o tamanho e o número destas menções.

LEI 3 – O NÚMERO DE JOGADORES

JOGADORES

Os jogos são disputados por duas equipas compostas por um máximo de cinco jogadores, um dos quais é o guarda-redes.

Um jogo não poderá iniciar-se se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

O jogo termina se, na superfície de jogo, uma ou ambas as equipas tiver(em) menos de três jogadores.

COMPETIÇÕES OFICIAIS

Podem ser utilizados substitutos, até ao máximo de nove, em qualquer jogo disputado numa competição oficial organizada pela FIFA, pelas confederações ou federações nacionais.

O regulamento da competição estipulará quantos substitutos podem ser designados, até ao máximo de nove.

O número de substituições que pode ser efetuado durante um jogo é ilimitado.

OUTROS JOGOS

Em jogos de seleções nacionais "A" podem ser utilizados um máximo de dez substitutos.

Nos restantes jogos poderá ser utilizado um maior número de substitutos, desde que:

- As equipas participantes cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- Os árbitros sejam informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados ou não se tiver chegado a acordo antes do jogo, não serão permitidos mais de dez substitutos.

TODOS OS JOGOS

Em todos os jogos, os nomes dos jogadores e dos substitutos, estando ou não presentes, devem ser facultados aos árbitros antes do início do jogo. Um substituto cujo nome não seja facultado aos árbitros nesse momento, não pode participar no jogo.

PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

Uma substituição pode efetuar-se em qualquer momento, estando a bola em jogo ou não. Para substituir um jogador, devem considerar-se as seguintes condições e disposições:

- O jogador deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, salvo nas exceções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal;
- O substituto apenas pode entrar na superfície de jogo após o jogador a ser substituído ter saído da mesma;

- O substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua própria equipa;
- A substituição é consumada quando o substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, após entregar o colete ao jogador que substitui, a menos que este jogador tenha deixado a superfície de jogo por outro local, por motivos previstos nas Leis do Jogo, situação que levará a que o colete seja entregue ao terceiro árbitro;
- A partir desse momento, o substituto converte-se em jogador e o jogador que ele substituiu, em substituto;
- Um jogador substituído pode voltar a participar no jogo;
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer sejam ou não chamados a participar no jogo;
- Se um período for prorrogado para permitir a execução de um pontapé de grande-penalidade, um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé-livre direto sem barreira, não serão permitidas substituições, com exceção do guarda-redes defensor.

SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE GUARDA-REDES

- Qualquer um dos substitutos poderá trocar de lugar com o guarda-redes sem informar os árbitros, nem estar o jogo interrompido (conforme procedimento de substituição);
- Qualquer jogador poderá trocar de lugar com o guarda-redes;
- O jogador que trocar de lugar com o guarda-redes deverá fazê-lo durante uma interrupção do jogo, informando previamente os árbitros;
- Um jogador ou substituto que ocupe o lugar de guarda-redes deve usar uma camisola de guarda-redes e ostentar o seu número.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se um substituto entra na superfície de jogo antes da saída do jogador que substituirá ou se, no procedimento de substituição, um substituto penetrar na superfície de jogo por um local diferente da zona de substituições da sua equipa:

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a lei da vantagem);
- Os árbitros advertem-no por infringir o procedimento de substituição, ordenando a sua saída da superfície de jogo.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, recomeçá-lo-ão com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*). Se este substituto ou a sua equipa cometer também outra infração, o jogo recomeça de acordo com o exposto na secção "*Lei 3 – Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros*".

Se, num procedimento de substituição, o jogador a ser substituído deixar a superfície de jogo por razões não previstas nas Leis do Jogo de Futsal e por um local diferente da zona de substituições da sua equipa:

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a lei da vantagem);
- Os árbitros advertem-no por infringir o procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, recomeçá-lo-ão com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- Os jogadores em questão são advertidos;
- O jogo recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*). Em casos especiais, o jogo recomeçará de acordo com o exposto na secção *"Lei 3 – Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros"*.

JOGADORES E SUBSTITUTOS EXPULSOS

Um jogador expulso antes do pontapé de saída para o início do jogo, apenas pode ser substituído por um dos substitutos indicados previamente.

Um substituto expulso, seja antes do pontapé de saída para o início do jogo ou após o mesmo, não poderá ser substituído.

Um substituto apenas poderá substituir um jogador expulso e entrar na superfície de jogo dois minutos completos após a expulsão que lhe corresponde, desde que tenha a autorização de um árbitro assistente, salvo se no decurso dos dois minutos for marcado um golo e se verifique uma das seguintes condições:

- Jogando cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca o golo, pode-se completar a equipa que tem quatro jogadores;
- Jogando ambas as equipas com três ou quatro jogadores e se for marcado um golo, ambas as equipas mantem o número de jogadores;
- Jogando cinco jogadores contra três ou quatro contra três e a equipa em superioridade numérica marca o golo, a equipa com três jogadores poderá acrescentar um e apenas um jogador;
- Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

SEGURANÇA

Os jogadores não utilizarão nem serão portadores de nenhum equipamento ou objeto que constituam perigo para si próprios ou outrem (incluindo joias de qualquer tipo).

EQUIPAMENTO BASE

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- Camisola ou similar – usando camisola interior, a cor das mangas deverá ser da cor predominante das mangas da camisola ou similar;
- Calções – usando calções interiores, estes deverão ser da cor predominante nos calções. O guarda-redes está autorizado a utilizar calças;
- Meias – sendo usada fita adesiva (tape) ou um material similar na parte exterior, deverá ser da mesma cor que o setor das meias onde está sobreposto;
- Caneleiras;
- Calçado – sapatilhas de pano, lona ou couro macio, com sola de borracha ou outro material similar.

CANELEIRAS

- Deverão estar totalmente cobertas pelas meias;
- Deverão ser de borracha, plástico ou material similar aprovado;
- Deverão oferecer proteção adequada.

CORES

- As duas equipas devem vestir equipamentos com cores que as distingam entre si e dos árbitros e árbitros assistentes;
- Cada guarda-redes deve vestir cores que o distinga dos outros jogadores, dos árbitros e dos árbitros assistentes.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Por qualquer infração a esta Lei:

- O jogo não necessita ser interrompido;
- Os árbitros ordenarão ao jogador infrator que saia da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento, assim que a bola deixe de estar em jogo, a menos que entretanto já tenha corrigido ou esteja em processo de correção do seu equipamento;
- Qualquer jogador mandado sair da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento não pode regressar à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro;

- Os árbitros, diretamente ou através do terceiro árbitro, certificar-se-ão que o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir o seu regresso à superfície de jogo;
- O jogador, se não tiver sido substituído, só poderá regressar à superfície de jogo quando a bola não estiver em jogo ou sob a supervisão do terceiro árbitro quando a bola está em jogo.

Será advertido o jogador que, tendo sido mandado sair da superfície de jogo por infração a esta Lei e que não tenha sido entretanto substituído, regresse à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro.

RECOMEÇO DO JOGO

Se os árbitros interromperem o jogo para proceder a essa advertência:

- O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto executado por um jogador da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO

Equipamento básico obrigatório

O equipamento básico obrigatório não deve exibir lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

O organizador da competição ou a FIFA sancionarão a equipa de um jogador cujo equipamento básico obrigatório exiba lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

Roupa interior

Os jogadores não devem exibir na sua roupa interior lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, nem tampouco outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

O organizador da competição ou a FIFA sancionarão os jogadores ou equipas cuja roupa interior exiba lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, assim como outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

Os jogos são controlados por dois árbitros, o árbitro e o segundo árbitro, os quais disporão de autoridade plena para fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal nos jogos para que forem nomeados.

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

Os árbitros:

- Fazem cumprir as Leis do Jogo de Futsal;
- Controlam o jogo em cooperação com os árbitros assistentes, quando for caso disso;
- Asseguram que qualquer bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2 e regulamentos;
- Asseguram que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei 4 e regulamentos;
- Registam os incidentes do jogo;
- Interrompem o jogo, quando adequado, por qualquer infração às Leis do jogo de Futsal;
- Interrompem o jogo em resultado de qualquer tipo de interferência externa;
- Interrompem o jogo se, no seu entender, um jogador sofrer uma lesão grave e asseguram que seja conduzido para fora da superfície de jogo; um jogador lesionado apenas poderá regressar à superfície de jogo após o recomeço do jogo;
- Permitem que o jogo prossiga até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador está ligeiramente lesionado;
- Asseguram que qualquer jogador que esteja a sangrar saia da superfície de jogo. O jogador apenas poderá regressar após um sinal dos árbitros, que deverão certificar-se, diretamente ou através do terceiro árbitro, que a hemorragia terminou;
- Permitem que o jogo prossiga quando a equipa contra a qual foi cometida uma infração possa beneficiar de vantagem, sancionando a infração cometida inicialmente se a presumida vantagem não se concretizar;
- Punem a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma falta;
- Punem a incorreção mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma incorreção;
- Impõe sanções a jogadores que cometam infrações merecedoras de advertência ou expulsão. Os árbitros não estão obrigados a fazê-lo de forma imediata, devendo fazê-lo assim que a bola deixe de estar em jogo;
- Tomam medidas contra elementos oficiais das equipas que não se comportem de modo responsável, podendo se entenderem necessário, expulsá-los da área técnica e das imediações da superfície de jogo;
- Impedem a entrada na superfície de jogo a pessoas não autorizadas;
- Autorizam o recomeço do jogo, após interrupção;

- Devem fazer a sinalética descrita na secção *"Sinais dos árbitros e árbitros assistentes"*;
- Devem posicionar-se na superfície de jogo conforme estabelecido na secção *"Posicionamento com a bola em jogo"*, parte integrante da *"Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros" (Lei 5 – Os árbitros)*, quando definidas como obrigatórias;
- Remetem às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as sanções disciplinares impostas contra jogadores e/ou elementos oficiais das equipas, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro

- Assumirá a função de cronometrista e de terceiro árbitro, caso os árbitros assistentes não estejam presentes;
- Suspenderá ou terminará (de forma temporária ou definitiva) o jogo, quando entenda oportuno, no caso de transgressão às Leis do jogo de Futsal;
- Suspenderá ou terminará (de forma temporária ou definitiva) o jogo, por qualquer tipo de interferência exterior.

O segundo árbitro

- Substituirá o árbitro no caso de lesão ou indisposição deste.

DECISÕES DOS ÁRBITROS

As decisões dos árbitros sobre factos relacionados com o jogo, incluindo a validação ou não de um golo e o resultado do jogo, são irrevogáveis.

Os árbitros apenas poderão modificar a sua decisão se verificarem que a mesma é incorreta ou, caso seja necessário, mediante a indicação dos árbitros assistentes, desde que não tenham recomeçado ou terminado o jogo.

As decisões do árbitro prevalecerão sobre as do segundo árbitro se ambos assinalarem uma falta e estiverem em desacordo.

O árbitro prescindirá do segundo árbitro ou dos árbitros assistentes em caso de ingerência ou conduta incorreta de qualquer deles, dispensando os seus serviços, procedendo à sua substituição e notificando, através de relatório, as autoridades competentes.

RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS

Os árbitros (ou, quando aplicável, os árbitros assistentes) não serão responsabilizados por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, um elemento oficial ou espectador;
- Qualquer dano a qualquer tipo de propriedade;
- Qualquer outra perda sofrida por um indivíduo, clube, empresa, associação ou entidade similar, devido a qualquer decisão que possam ter tomado nos termos das Leis do jogo de Futsal ou relacionada com o procedimento normal e regulamentar para a realização, disputa e controlo de um jogo.

Essas decisões podem incluir:

- Uma decisão pela qual as condições do recinto de jogo ou meteorológicas sejam de forma a não permitir que o jogo seja disputado;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo, por qualquer razão;
- Uma decisão relativa à adequação do equipamento da superfície de jogo e da bola utilizados durante o jogo;
- Uma decisão de interromper ou não um jogo, devido à interferência dos espectadores ou a qualquer problema na área dos espectadores.
- Uma decisão de interromper ou não um jogo, para permitir que um jogador lesionado seja conduzido para fora da superfície de jogo para receber tratamento;
- Uma decisão de solicitar que um jogador lesionado seja conduzido para fora da superfície de jogo para receber tratamento;
- Uma decisão de permitir ou não que um jogador use um determinado equipamento ou acessório;
- Uma decisão (quando tiverem autoridade) de permitir ou não que quaisquer pessoas (incluindo elementos oficiais da equipa ou do recinto de jogo, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes dos meios de comunicação social) estejam presentes nas imediações da superfície de jogo;
- Qualquer outra decisão que possam tomar de acordo com as Leis do jogo de Futsal ou em conformidade com os seus deveres estipulados nas normas ou regulamentos da FIFA, confederação, federação nacional ou liga, sob a jurisdição da qual o jogo seja disputado.

JOGOS INTERNACIONAIS

Em jogos internacionais será obrigatória a presença de um segundo árbitro.

ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

Em torneios ou competições para os quais seja nomeado um árbitro assistente de reserva, as suas competências e obrigações deverão cumprir com o estipulado nas Leis do jogo de Futsal.

LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes (um terceiro árbitro e um cronometrista), os quais devem cumprir as suas funções de acordo com as Leis do jogo de Futsal.

Posicionam-se no exterior da superfície de jogo, na direção da linha de meio-campo e no mesmo lado das zonas de substituições.

O cronometrista permanecerá sentado junto da mesa do cronometrista, enquanto o terceiro árbitro pode desempenhar as suas funções sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro árbitro estarão munidos de um cronómetro adequado e do equipamento necessário para controlar e indicar as faltas acumuladas, que deverão ser fornecidos pela federação nacional ou clube organizadores do jogo.

Dispõem de uma mesa de cronometrista, de modo a exercerem as suas funções corretamente.

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

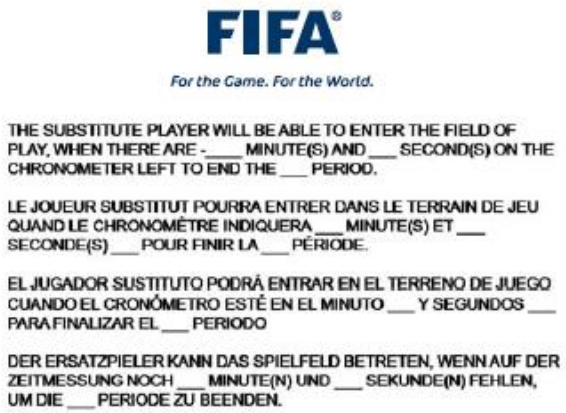
O terceiro árbitro

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Regista os jogadores que participam no jogo;
- Controla as trocas de bola, a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes da sua participação no jogo;
- Anota o número dos jogadores que marcam golos;
- Informa o cronometrista de qualquer pedido da pausa técnica, quando solicitado por elemento oficial da equipa (*ver Lei 7 – A duração do jogo*);
- Faz o sinal obrigatório da pausa técnica após o cronometrista ter feito soar o sinal acústico, para informar os árbitros e as equipas da respetiva concessão;
- Regista as pausas técnicas solicitadas;
- Regista as faltas acumuladas por cada equipa, assinaladas pelos árbitros no respetivo período do jogo;
- Faz o sinal obrigatório de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada, no respetivo período;
- Coloca um sinal visível na mesa do cronometrista, indicando que uma equipa cometeu cinco faltas acumuladas no respetivo período;
- Anota os dados referentes aos jogadores advertidos ou expulsos;
- Entrega, antes do início de cada parte do jogo, um documento aos elementos oficiais de cada equipa através dos quais poderão solicitar pausas técnicas, recolhendo-os no final de cada parte, nos casos de não utilização:

FIFA
For the Game. For the World.

TIME-OUT
TEMP MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- Entrega aos elementos oficiais da respetiva equipa um documento indicativo de quando um substituto pode incorporar-se na mesma, após expulsão de um jogador:


FIFA
For the Game. For the World.

THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE -____ MINUTE(S) AND ___ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ___ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ___ MINUTE(S) ET ___ SECONDE(S) ___ POUR FINIR LA ___ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ___ Y SEGUNDOS ___ PARA FINALIZAR EL ___ PERIODO

DER ERSATZPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ___ PERIODE ZU BEENDEN.

- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo devido a uma lesão de qualquer tipo;
- Indica aos árbitros um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou no caso de ter existido uma conduta violenta fora do seu campo de visão. Não obstante, os árbitros decidirão sobre todos os factos relacionados com o jogo;
- Observa o comportamento das pessoas situadas na área técnica e na zona dos bancos de técnicos e substitutos e comunica aos árbitros qualquer conduta imprópria;
- Regista as interrupções do jogo devido a interferências externas e as razões das mesmas;
- Faculta qualquer outra informação relevante para o jogo;
- Posiciona-se no recinto de jogo segundo o estabelecido na secção *"Movimentação nas situações em que a bola está em jogo"* e *"Colocação nas situações em que a bola não está em jogo"*, partes integrantes da *"Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros" (Lei 5 – Os árbitros),* quando tal lhe é exigido;
- Substitui o segundo árbitro no caso de lesão ou indisposição do árbitro ou do segundo árbitro.

O cronometrista

- Controla o jogo para que tenha a duração estipulada na Lei 7 e para tal:
  - Aciona o cronómetro a partir do momento em que um pontapé de saída é efetuado corretamente;
  - Para o cronómetro quando a bola não está em jogo;

- Reinicia a cronometragem após execução correta de um pontapé de linha lateral, um lançamento de baliza, um pontapé de canto ou pontapé de saída, um pontapé-livre, um pontapé de grande penalidade ou da segunda marca de grande penalidade ou uma bola ao solo.
- Regista no painel eletrónico ou similar, os golos, as faltas acumuladas e os períodos de jogo;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o pedido de pausa técnica de uma equipa após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometra a pausa técnica;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final da pausa técnica;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, que uma equipa atingiu a quinta falta acumulada, no período em causa, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometra os dois minutos de penalização, no caso de expulsão de um jogador;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final da primeira parte, do jogo ou dos períodos do prolongamento, se for jogado;
- Deve posicionar-se no recinto de jogo segundo o estabelecido na secção *"Movimentação nas situações em que a bola está em jogo"* e *"Colocação nas situações em que a bola não está em jogo"*, partes integrantes da *"Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros" (Lei 5 – Os árbitros)*, quando tal lhe é exigido ;
- Desempenha as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste;
- Faculta qualquer outra informação relevante para o jogo.

JOGOS INTERNACIONAIS

Nos jogos internacionais é obrigatória a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista.

Nos jogos internacionais, o cronómetro utilizado deve dispor de todas as funções necessárias (cronometragem precisa juntamente com um dispositivo para cronometrar os dois minutos de expulsão de quatro jogadores em simultâneo e registar a acumulação das faltas de cada equipa, no respetivo período).

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

PERÍODOS DO JOGO

O jogo compreende dois períodos iguais de 20 minutos cada, salvo acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipas. Qualquer acordo para alterar a duração dos períodos do jogo deve acontecer antes do início do jogo e respeitar as normas e regulamentos da competição.

FIM DOS PERÍODOS DE JOGO

O cronometrista indica o fim de cada período com um sinal acústico. Um dos árbitros, após ouvir o sinal acústico do cronometrista, confirma o final do período ou do jogo com o seu apito, tendo em consideração as circunstâncias seguintes:

- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé-livre direto a partir da 6ª falta acumulada, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado;
- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé de grande-penalidade, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado.

Se a bola tiver sido jogada na direção de uma das balizas antes do sinal acústico do cronometrista, os árbitros esperarão que o pontapé surta o seu efeito, para confirmar através do uso do apito, o final do período ou do jogo. O período ou jogo termina quando:

- A bola vá diretamente para a baliza e se marque golo;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque o guarda-redes ou outro jogador defensor, os postes da baliza, a barra ou o solo e, ultrapassando a linha de baliza, se marque golo;
- O guarda-redes ou outro jogador defensor toquem a bola ou esta ressalte dos postes da baliza ou da barra e não ultrapasse a linha de baliza;
- A bola toque qualquer jogador da equipa que a jogou, exceto se tinha sido executado um pontapé-livre indireto e a bola, após tocada por outro jogador, se dirigia para a baliza adversária;
- Não tenha sido cometida nenhuma infração sancionada com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade, nem tenha que ser repetido um pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma falta sancionável com um pontapé-livre direto após a 5ª falta acumulada de uma das equipas ou com um pontapé de grande-penalidade, o período terminará quando:

- A bola não é rematada diretamente à baliza;
- A bola vá diretamente para a baliza e se marque golo;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor e se

marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, não se marcando golo;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma falta, sancionável com um pontapé-livre direto antes da 6ª falta acumulada de uma das equipas, o período terminará quando:

- A bola não é rematada diretamente à baliza;
- A bola vai diretamente para a baliza e se marque golo;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, não se marcando golo;
- A bola toca outro jogador, colega do executante;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma infração, sancionável com um pontapé-livre indireto, o período terminará quando:

- A bola vai diretamente para a baliza, sem ser tocada por outro jogador durante a trajetória ou tocando os postes ou a barra, caso em que o golo não será válido;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes ou a barra, após tocar o guarda-redes ou outro jogador de qualquer das equipas, para além do executante e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes ou a barra, após tocar o guarda-redes ou outro jogador de equipa diferente da que beneficiou do mesmo, não se marcando golo;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

PAUSA TÉCNICA

As equipas têm direito a um minuto de pausa técnica em cada uma das partes do jogo.

Serão respeitadas as seguintes condições:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir uma pausa técnica de um minuto ao terceiro árbitro ou ao cronometrista, utilizando o documento oficial disponibilizado;
- O cronometrista concederá a pausa técnica quando a equipa que a solicitou estiver na posse da bola e a bola não esteja em jogo, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros;
- Durante a pausa técnica, os jogadores podem permanecer dentro ou fora da superfície de jogo. Para poderem beber, os jogadores deverão sair da superfície de jogo;
- Durante a pausa técnica, os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo;

- Durante a pausa técnica, os elementos oficiais não estão autorizados a dar instruções na superfície de jogo;
- Só podem ser efetuadas substituições após ter soado o apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros indicando o final da pausa técnica;
- Se uma equipa não solicitar uma pausa técnica na primeira parte, apenas disporá de uma pausa técnica na segunda parte;
- Não existindo nenhum dos árbitros assistentes, um elemento oficial da equipa poderá solicitar a pausa técnica ao árbitro;
- Não serão concedidas pausas técnicas durante o prolongamento, sendo jogado.

INTERVALO ENTRE AS DUAS PARTES DO JOGO

Os jogadores terão direito a um intervalo entre as duas partes do jogo.

O intervalo não pode exceder os 15 minutos.

Os regulamentos da competição devem estipular a duração do intervalo.

A duração do intervalo só pode ser alterada com o consentimento do árbitro.

JOGO SUSPENSO DEFINITIVAMENTE

Será repetido um jogo suspenso definitivamente, salvo disposição contrária nos regulamentos da competição.

LEI 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

INTRODUÇÃO

Será lançada ao ar uma moeda, que determinará a escolha do campo, sendo que caberá à equipa favorecida decidir a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte.

A outra equipa efetuará o pontapé de saída inicial do jogo.

A equipa que escolheu a superfície de jogo efetuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.

Na segunda parte do jogo, as equipas trocarão de posição e atacarão no sentido contrário.

PONTAPÉ DE SAÍDA

O pontapé de saída será o procedimento para iniciar ou reiniciar o jogo:

- No início do jogo;
- Após ser marcado um golo;
- No começo da segunda parte do jogo;
- No começo de cada período do prolongamento, sendo jogado.

Não se poderá obter um golo diretamente dum pontapé de saída.

Procedimento

- Todos os jogadores devem colocar-se na sua própria metade da superfície de jogo;
- Os jogadores adversários da equipa que executará o pontapé de saída devem colocar-se a uma distância mínima de três metros da bola, até que a mesma entre em jogo;
- A bola deve estar imóvel sobre o ponto central;
- O árbitro dá o sinal do pontapé de saída – um apito;
- A bola entra em jogo logo que, pontapeada, se mova para diante – no sentido do meio-campo contrário.

Após uma equipa marcar um golo e desde que não tenha terminado o período de jogo, a equipa adversária efetuará um pontapé de saída.

Infrações e sanções

Se a bola estiver em jogo e o executante do pontapé de saída tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta seja tocada por outro jogador:

- Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se a bola estiver em jogo e o executante do pontapé de saída jogar deliberadamente a bola com as mãos antes que esta seja tocada por outro jogador:

- Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.

Por outra infração ao procedimento do pontapé de saída:

- O pontapé de saída será repetido, não podendo aplicar-se a lei da vantagem.

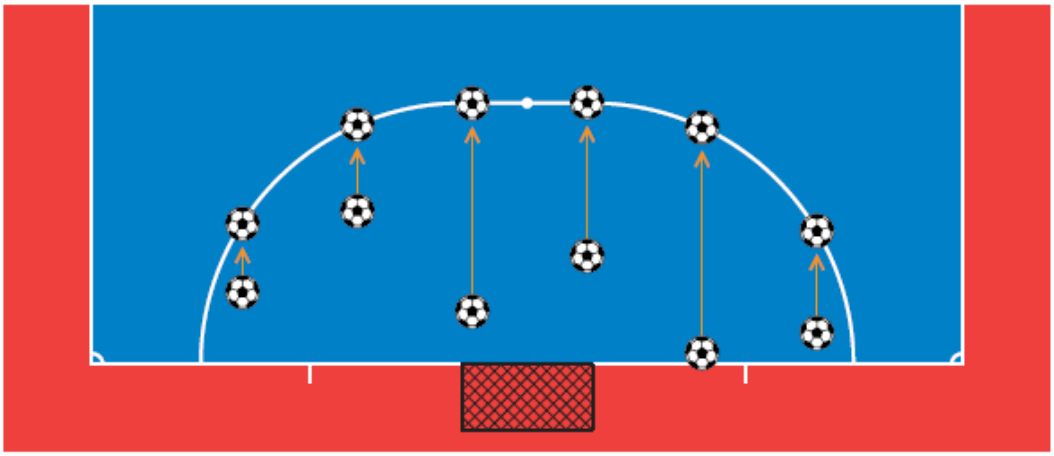
BOLA AO SOLO

Se, com a bola em jogo, os árbitros entenderem dever interromper temporariamente o jogo por causa não prevista nas Leis do Jogo de Futsal, o jogo será recomeçado com uma bola ao solo.

O jogo também será recomeçado com uma bola ao solo, quando tal for previsto nas Leis do Jogo de Futsal.

Procedimento

Um dos árbitros deixa cair a bola no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, a menos que o jogo tenha sido interrompido dentro da área de grande-penalidade, sendo que nesse caso a bola ao solo é efetuada sobre a linha da área de grande-penalidade, no local mais próximo do ponto onde a bola se encontrava no momento da interrupção, na projeção em paralelo com a linha lateral:



O jogo será considerado recomeçado quando a bola toca no solo dentro dos limites da superfície de jogo.

Infrações e sanções

Voltará a executar-se o lançamento de bola ao solo no mesmo local em que se realizou da vez anterior:

- Se a bola for jogada por um jogador antes de tocar o solo;
- Se a bola sai da superfície de jogo após tocar o solo, sem ser tocada por um jogador;
- Se é cometida qualquer infração antes de a bola tocar o solo.

Se um jogador, após a bola tocar a superfície de jogo, a jogar com um único toque, para uma das balizas e a bola entrar diretamente:

- Na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza à equipa adversária;
- Na própria baliza, será concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

LEI 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Se um jogador, após a bola tocar a superfície de jogo, a jogar repetidamente para uma das balizas e a bola entrar, sem que exista nenhuma outra incorreção:

- Será concedido um golo.

LEI 9 – A BOLA EM JOGO OU FORA DO JOGO

BOLA FORA DO JOGO

A bola está fora do jogo quando:

- Tiver cruzado completamente uma linha de baliza ou uma linha lateral, quer pelo solo quer pelo ar;
- O jogo tiver sido interrompido pelos árbitros;
- Tiver tocado no teto.

BOLA EM JOGO

A bola está em jogo em qualquer outro momento, inclusive quando:

- Ressalte no poste ou na barra, permanecendo na superfície de jogo;
- Ressalte num dos árbitros posicionado na superfície de jogo e aí permanecendo.

RECINTO COBERTO

A altura mínima livre dos recintos cobertos é estipulada nos regulamentos da competição, sendo no mínimo 4 m.

Se a bola atingir o teto, estando em jogo, o jogo será reiniciado com um pontapé de linha lateral, a favor da equipa adversária à que tocou a bola em último lugar. O pontapé de linha lateral será executado no ponto mais próximo do local onde a bola tocou no teto (*ver Lei 15 – Posição nos pontapés de linha lateral*).

LEI 10 – A MARCAÇÃO DE GOLOS

GOLO MARCADO

Considera-se marcado um golo quando a bola cruza completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que a equipa que o marcar não infrinja previamente as Leis do jogo de Futsal.

Um golo não será válido se o guarda-redes da equipa atacante lançar ou atingir a bola intencionalmente com a mão ou com o braço, desde a sua própria área de grande-penalidade, sendo o último jogador a tocar a bola. O jogo recomeçará com um lançamento de baliza, a favor da equipa adversária.

Se os árbitros, após ter sido marcado um golo e antes do respetivo pontapé de saída, se aperceberem que a equipa que marcou o golo estava a jogar com um jogador a mais ou que violara o processo de substituição, não validarão o golo e recomeçarão o jogo com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa adversária, a partir de qualquer ponto da área de grande-penalidade. Se o pontapé de saída já tiver sido executado, sancionarão o jogador ou substituto faltoso de acordo com a Lei 3, mas o golo será válido. Os árbitros relatarão o facto às autoridades competentes.

Se o golo tiver sido marcado pela outra equipa, deverão validá-lo.

EQUIPA VENCEDORA

A equipa que marcar o maior número de golos durante um jogo será a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou nenhum, o jogo terminará empatado.

REGULAMENTOS DAS COMPETIÇÕES

Se os regulamentos da competição estabelecerem que deve existir uma equipa vencedora depois de um jogo ou eliminatória que termine em empate, apenas serão considerados os seguintes procedimentos:

- A norma dos golos marcados fora;
- Prolongamento;
- Pontapés da marca de grande-penalidade.

Estes procedimentos encontram-se estabelecidos na secção "*Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória*".

LEI 11 – O FORA DE JOGO

Em Futsal não existe a infração por fora de jogo.

LEI 12 – AS FALTAS E INCORREÇÕES

As faltas e incorreções são infrações às Leis do jogo de Futsal e deverão ser sancionadas da forma que segue.

FALTAS

As faltas são sancionadas com pontapé-livre direto, pontapé de grande-penalidade ou pontapé-livre indireto.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das sete faltas seguintes de forma considerada pelos árbitros como negligente, por imprudente ou com recurso a força excessiva:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar uma rasteira a um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário;
- Atingir ou tentar atingir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Efetuar uma entrada contra um adversário.

Um pontapé-livre direto é igualmente concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das três faltas seguintes:

- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande-penalidade).

O pontapé-livre direto é executado no local onde a falta foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

As faltas acima referidas são faltas acumuladas.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE

É concedida uma grande-penalidade à equipa adversária do jogador que cometer uma das dez faltas acima referidas dentro da respetiva área de grande-penalidade, independentemente da posição da bola, bastando que a mesma esteja em jogo.

FALTAS PUNIDAS COM UM PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- Controlar a bola com as mãos ou com os pés ou de ambas as formas em conjunto, na sua própria metade da superfície de jogo, durante mais de quatro segundos;
- Depois de jogar a bola, em qualquer parte da superfície de jogo, voltar a fazê-lo após lhe ter sido cedida[1] por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé diretamente de um pontapé de linha lateral.

Um pontapé-livre indireto é igualmente concedido à equipa adversária de um jogador que, na opinião dos árbitros:

- Jogue de forma perigosa perante um adversário;
- Obstrui a progressão de um adversário;
- Impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- Cometa, contra um colega de equipa, uma das nove faltas punidas com pontapé-livre direto se cometidas sobre um adversário;
- Cometa qualquer outra incorreção não anteriormente mencionada na Lei 12 ou em qualquer outra Lei, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

O pontapé-livre indireto é executado no local onde a falta foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

INCORREÇÕES

As incorreções são sancionadas com advertência ou expulsão.

SANÇÕES DISCIPLINARES

O cartão amarelo é utilizado para comunicar que um jogador ou substituto foi advertido.

O cartão vermelho é utilizado para comunicar que um jogador ou substituto foi expulsão.

Os cartões apenas podem ser exibidos a jogadores e substitutos. O cartão correspondente é mostrado publicamente, apenas na superfície de jogo e após o jogo ter começado. Noutros casos, os árbitros informam verbalmente os jogadores e os elementos oficiais das equipas da sanção disciplinar aplicada.

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares desde que chegam ao recinto de jogo onde se encontra a superfície de jogo antes do início do jogo e até que o abandonem.

[1] Por cedida deve entender-se “passada deliberadamente” ou simplesmente “colocada à disposição”

Um jogador que cometa uma falta ou incorreção passível de advertência ou expulsão, dentro ou fora da superfície de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, os árbitros ou qualquer outra pessoa, será sancionado conforme a natureza da falta ou incorreção cometida.

FALTAS PUNÍVEIS COM ADVERTÊNCIA

Um jogador é advertido se cometer uma das sete incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Desrespeitar a distância regulamentar aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé-livre ou pontapé de linha lateral (jogadores defensores);
- Entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou se infringir o procedimento de substituição;
- Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

Um substituto é advertido se cometer uma das quatro incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Entrar na superfície de jogo infringindo o processo da substituição.

FALTAS PUNÍVEIS COM EXPULSÃO

Um jogador ou substituto[2] é expulso se cometer uma das sete incorreções seguintes:

- Ser culpado de jogo brusco grave ou brutalidade;
- Ser culpado de conduta violenta;
- Cuspir num adversário ou em qualquer outra pessoa;
- Impedir um golo iminente ou uma ocasião clara de golo da equipa adversária tocando deliberadamente a bola com a mão (não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- Frustrar uma ocasião clara de golo do adversário que se dirige no sentido da sua baliza, através de falta punível com um pontapé-livre ou de um pontapé de grande-penalidade;
- Empregar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Um substituto será ainda expulso se cometer a seguinte incorreção:

- Frustrar uma ocasião clara de golo ou anular um golo iminente.

Um jogador ou substituto expulso deverá abandonar as imediações da superfície de jogo e da área técnica.

[2] Substituto infringindo procedimento de substituição, não jogando a sua equipa com um jogador a mais.

LEI 13 – OS PONTAPÉS-LIVRES

TIPOS DE PONTAPÉS-LIVRES

Os pontapés-livres são classificados como diretos e indiretos.

O PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Sinalética

Um dos árbitros assinalará o pontapé-livre direto mantendo um braço na horizontal e apontando o sentido em que será executado o pontapé-livre, enquanto com a mão do outro braço apontará o solo, informando o terceiro árbitro e o cronometrista que se trata de uma falta acumulada.

A bola entrando na baliza

- Se, no pontapé-livre direto, a bola penetrar diretamente na baliza adversária, é concedido o golo;
- Se, no pontapé-livre direto, a bola penetrar diretamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Faltas acumuladas

- São aquelas sancionadas com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade e referidas anteriormente na Lei 12;
- Num documento próprio, são registadas as faltas acumuladas cometidas por cada equipa, em cada período do jogo;
- Os árbitros podem permitir que o jogo prossiga, em observância à lei da vantagem, se a equipa não tiver anteriormente cometido cinco faltas acumuladas e não exista uma situação de golo iminente ou uma ocasião clara de golo da equipa adversária do infrator;
- Se aplicarem a lei da vantagem, logo que a bola deixe de estar em jogo os árbitros indicam aos árbitros assistentes, utilizando a sinalética obrigatória, o averbamento da falta acumulada;
- Sendo jogado prolongamento, as faltas acumuladas na segunda parte do jogo continuam a acumular durante o prolongamento.

O PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Sinalética

Ambos os árbitros indicam um pontapé-livre indireto erguendo o braço acima da cabeça, mantendo-o nessa posição até que o pontapé-livre indireto seja executado e a bola seja tocada por outro jogador ou deixe de estar em jogo.

A bola entra na baliza

Só pode ser validado um golo se a bola tocar outro jogador, além do executante, antes de entrar na baliza pelo que:

- Se, no pontapé-livre indireto, a bola penetrar diretamente na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.
- Se, no pontapé-livre indireto, a bola penetrar diretamente na própria baliza, será concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

PROCEDIMENTO

Tanto nos pontapés-livres diretos como nos indiretos, a bola deverá estar imóvel no momento da execução.

Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, de cada equipa:

- O executante do pontapé-livre deverá fazê-lo com a intenção de obter golo, não podendo passar a bola a um colega de equipa;
- Após a execução do pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar a bola até que esta tenha sido tocada pelo guarda-redes defensor, ressaltado dos postes ou da barra ou deixado de estar em jogo;
- Se um jogador cometer a sexta falta acumulada no meio-campo adversário ou no seu próprio meio-campo entre a linha imaginária que atravessa a segunda marca de grande-penalidade e a linha de meio-campo, o pontapé-livre será executado na segunda marca de grande-penalidade, cuja localização é indicada na Lei 1. O pontapé-livre deverá ser executado de acordo com o estabelecido em *"Posição nos pontapés-livres"*;
- Se um jogador cometer a sexta falta acumulada no seu próprio meio-campo entre a linha imaginária que atravessa a segunda marca de grande-penalidade e a linha de baliza, fora da área de grande-penalidade, a equipa a quem cabe a marcação do pontapé-livre optará por fazê-lo na segunda marca de grande-penalidade ou no local da falta;
- É concedida uma prorrogação de tempo para a execução de um pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, de acordo com a *"Lei 7 – A duração do jogo"*, quando assinalado, no final de cada uma das partes do jogo ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

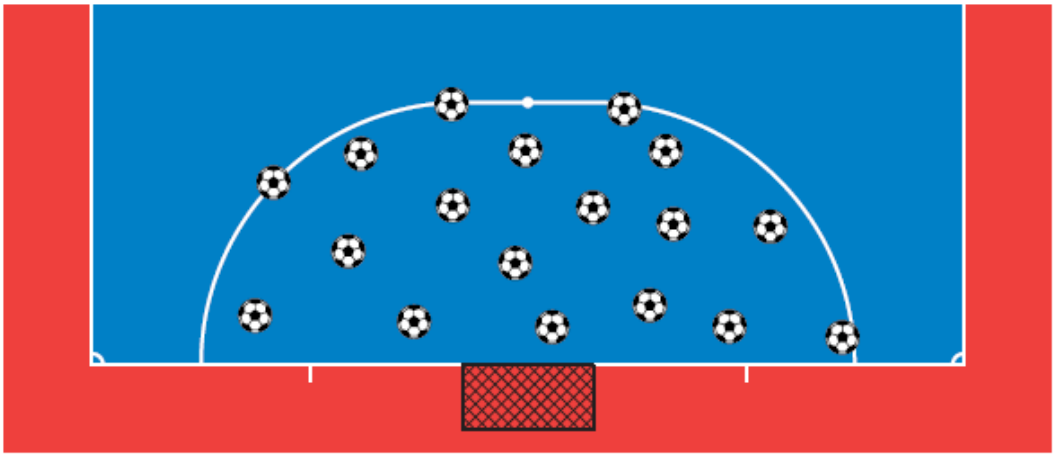
POSIÇÃO NOS PONTAPÉS-LIVRES

Pontapé-livre fora da área de grande-penalidade

- Todos os adversários devem posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova;
- O pontapé-livre é executado no local onde a infração foi cometida ou na posição em que a bola se encontrava quando a infração foi cometida (de acordo com a sua característica) ou na segunda marca de grande-penalidade.

Pontapé-livre dentro da área de grande-penalidade, a favor da equipa defensora

- Todos os adversários deverão posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- Todos os adversários deverão permanecer fora da área de grande-penalidade até que a bola esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada diretamente para fora da área de grande-penalidade, para dentro da superfície de jogo;
- Um pontapé-livre assinalado na área de grande-penalidade pode ser executado a partir de qualquer ponto dessa área.

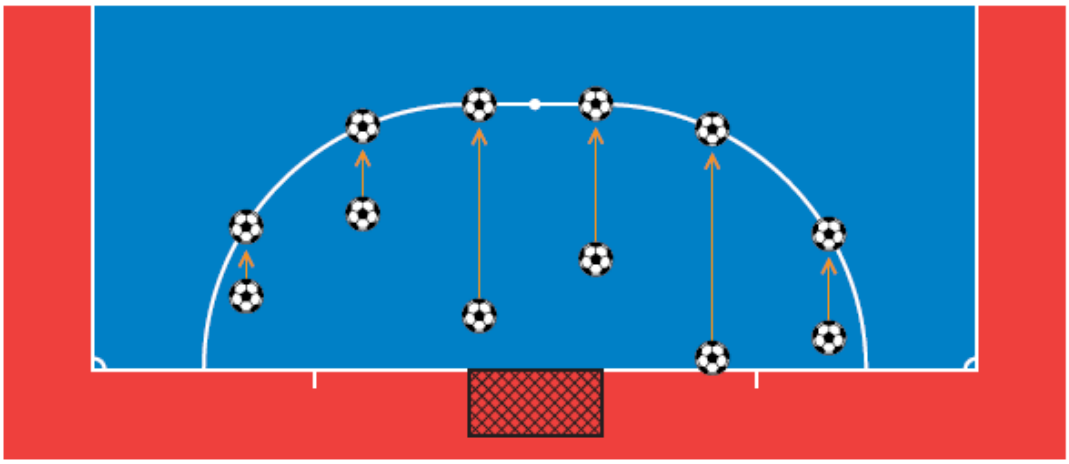


Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada em cada período do jogo

- Não é permitida a formação de barreiras;
- O executante do pontapé-livre está devidamente identificado;
- O guarda-redes permanece na sua área de grande-penalidade, à distância mínima de 5 m da bola;
- Os jogadores permanecem na superfície de jogo, exceto o executante, se assim o desejar;
- Os jogadores, exceto o executante e o guarda-redes defensor, permanecem atrás de uma linha imaginária, que passa pela bola e é paralela à linha de baliza, fora da área de grande-penalidade, à distância mínima de 5 m da bola, não podendo obstruir o executante;
- Nenhum jogador, exceto o executante, pode ultrapassar essa linha imaginária, até que a bola esteja em jogo.

Pontapé-livre indireto, a favor da equipa atacante

- Todos os adversários devem posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova;
- Um pontapé-livre indireto assinalado na área de grande-penalidade é executado na linha da área de grande-penalidade no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida.



INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se na execução de um pontapé-livre, um adversário do executante se posicionar a menos de 5 m da bola:

- O pontapé-livre é repetido e o jogador infrator advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com um pontapé de grande-penalidade. Se essa infração for punível com pontapé-livre, os árbitros decidirão entre punir a primeira infração ou aquela cometida posteriormente. Se a segunda infração (falta) for punível com pontapé de grande-penalidade ou com pontapé-livre direto, será averbada uma falta acumulada à equipa infratora.

Se a equipa defensora executa um pontapé-livre a partir da sua área de grande-penalidade e a bola não é pontapeada para fora da área de grande-penalidade:

- O pontapé-livre é repetido.

Se o executante do pontapé-livre tardar mais de 4 segundos:

- Os árbitros assinalam pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ter sido reiniciado (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o executante de um pontapé-livre direto, a partir da sexta falta acumulada, não o fizer com a intenção de obter golo:

- Os árbitros assinalarão pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ter sido reiniciado.

Sendo executado um pontapé-livre, a partir da sexta falta acumulada, por um colega de equipa do jogador previamente identificado:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator por comportamento antidesportivo e recomeçam o jogo com pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora, a partir do local onde a bola foi irregularmente pontapeada.

Pontapé-livre executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé-livre executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, antes de a bola estar em jogo, os árbitros fizerem o sinal para a execução do pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada e:

Um jogador da equipa que executa o pontapé-livre infringir as Leis do Jogo de Futsal, com exceção da demora de mais de 4 segundos pelo executante:

- Os árbitros permitem a execução do pontapé-livre;
- Se a bola entrar na baliza, o pontapé-livre é repetido;
- Se a bola não entrar na baliza, os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indireto, a ser executado pela equipa defensora, no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Um jogador da equipa defensora infringir as Leis do Jogo de Futsal:

- Os árbitros permitem a execução do pontapé-livre;

- Se a bola entrar na baliza, o golo é validado;
- Se a bola não entrar na baliza, o pontapé-livre é repetido.

Um ou mais jogadores da equipa defensora e um ou mais jogadores da equipa atacante infringirem as Leis do Jogo de Futsal:

- O pontapé-livre é repetido.

Se na execução de um pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada:

o executante do pontapé-livre não pontapear a bola para a frente com a intenção de marcar um golo:

- Os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indireto a ser executado pela equipa defensora, no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após ter sido executado o pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada:

o executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

um jogador, que não o executante, tocar na bola (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado no guarda-redes que defende, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha deixado de estar em jogo:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

um jogador toca na bola com as mãos, deliberadamente:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé de grande-penalidade, se a falta tiver sido cometida dentro da própria área de grande-penalidade, com exceção do guarda-redes defensor (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

a bola tocar um qualquer elemento estranho no seu movimento para a frente:

- O pontapé-livre é repetido.

a bola ressaltar para a superfície de jogo, do guarda-redes, da barra ou dos postes da baliza e, em seguida, tocar um elemento estranho:

- Os árbitros interrompem o jogo;
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde tocou no elemento estranho, a menos que o tenha tocado na área de grande-penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa esse procedimento sobre a linha da área de grande-penalidade, de acordo com a *Lei 8*.

a bola rebentar ou se deformar após estar em jogo e antes de tocar os postes da baliza, a barra ou outro jogador:

- O pontapé-livre é repetido.

LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE

É penalizada com um pontapé de grande-penalidade a equipa que cometer uma das dez faltas punidas com pontapé-livre direto, dentro da sua própria área de grande-penalidade, com a bola em jogo.

Pode ser marcado golo diretamente a partir de um pontapé de grande-penalidade.

É concedida uma prorrogação de tempo para a execução de um pontapé de grande-penalidade, de acordo com a *"Lei 7 – A duração do jogo"*, quando assinalado no final de cada uma das partes do jogo ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

A bola:

- É colocada na marca de grande-penalidade.

O executante do pontapé de grande-penalidade:

- Deve estar devidamente identificado.

O guarda-redes defensor:

- Deve posicionar-se sobre a linha de baliza, de frente para o executante e entre os postes da baliza até ao momento em que a bola esteja em jogo.

Os jogadores, à exceção do executante, deverão encontrar-se:

- Na superfície de jogo;
- Fora da área de grande-penalidade;
- Atrás da marca da grande-penalidade;
- À distância mínima de 5 metros da marca da grande-penalidade

PROCEDIMENTO

- Após cada jogador ter ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, um dos árbitros fará o sinal sonoro para que seja executado o pontapé de grande-penalidade;
- O executante do pontapé de grande-penalidade deve pontapear a bola para a frente;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova para a frente.

Quando for executado um pontapé de grande-penalidade durante o tempo regulamentar, num prolongamento ou numa prorrogação de tempo para a sua execução, um golo é concedido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra:

- A bola tocar um ou ambos os postes, e/ou a barra e/ou o guarda-redes.

Os árbitros decidem quando é concluído um pontapé de grande-penalidade.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se o executante do pontapé de grande-penalidade não pontapear a bola para a frente:

- Os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indireto a ser executado pela equipa defensora, na marca de grande-penalidade (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se um pontapé de grande-penalidade for executado por um colega de equipa do jogador previamente identificado:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator por comportamento antidesportivo e ordenam o seu recomeço o jogo com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora, na marca de grande-penalidade (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, antes de a bola estar em jogo, os árbitros fizerem o sinal para a execução do pontapé de grande-penalidade e:

Um jogador da equipa que executa o pontapé de grande-penalidade infringe as Leis do jogo de Futsal:

- Os árbitros permitem a execução do pontapé de grande-penalidade e:
- Se a bola entrar na baliza, o pontapé de grande-penalidade será repetido;
- Se a bola não entrar na baliza, os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indireto, a ser executado pela equipa defensora, no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Um jogador da equipa defensora infringir as Leis do Jogo de Futsal:

- Os árbitros permitem a execução do pontapé de grande-penalidade e:
- Se a bola entrar na baliza, o golo é validado;
- Se a bola não entrar na baliza, o pontapé de grande-penalidade é repetido.

Um ou mais jogadores da equipa defensora e um ou mais jogadores da equipa atacante infringirem as Leis do jogo de Futsal:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

Se, após ter sido executado o pontapé de grande-penalidade:

O executante do pontapé de grande-penalidade tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

O executante toca na bola com as mãos deliberadamente e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Se a bola tocar um qualquer elemento estranho no seu movimento para a frente:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE

Se a bola ressaltar para a superfície de jogo, do guarda-redes, da barra ou dos postes da baliza e tocar um elemento estranho:

- Os árbitros interrompem o jogo;
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde tocou no elemento estranho, a menos que o tenha tocado na área de grande-penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará esse procedimento sobre a linha da área de grande-penalidade, de acordo com a Lei 8.

Se a bola rebentar ou deformar após estar em jogo e antes de tocar os postes da baliza, a barra ou outro jogador:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

LEI 15 – O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

O pontapé de linha lateral é uma forma de recomeçar o jogo.

Um pontapé de linha lateral é concedido à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar, antes da mesma ter ultrapassado a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar ou ter tocado no teto.

Não pode ser marcado golo diretamente de um pontapé de linha lateral.

POSIÇÃO DOS JOGADORES

Os jogadores adversários devem estar:

- Na superfície de jogo;
- A uma distância mínima de 5 m do local na linha lateral onde o pontapé de linha lateral é executado.

PROCEDIMENTO

Existirá o seguinte procedimento-tipo para o pontapé de linha lateral:

- Executado obrigatoriamente com o pé.
- Executado dentro de 4 segundos a partir do momento em que estejam reunidas as condições para a execução.
- A bola está em jogo assim que entra na superfície de jogo.

Posição no pontapé de linha lateral

No momento de pontapear a bola, o executante deve:

- Ter um pé sobre a linha lateral ou no exterior da superfície de jogo;
- Pontapear a bola, que deve estar imóvel, a partir do ponto onde saiu da superfície de jogo ou fora desta a uma distância não superior a 25 cm desse ponto;

Infrações e sanções

Se na execução de um pontapé da linha lateral, um adversário do executante se posicionar a menos dos 5 m regulamentares, em relação à bola:

- O pontapé da linha lateral é repetido e o infrator é advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com pontapé-livre ou de grande-penalidade, pela equipa adversária do executante caso em que será averbada uma falta acumulada à equipa infratora;

Se um adversário distrair ou impossibilitar o execução do pontapé de linha lateral:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de linha lateral:

- O pontapé de linha lateral é executado por um jogador da equipa adversária.

Pontapé de linha lateral executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de linha lateral tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de linha lateral tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé de linha lateral executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de linha lateral tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de linha lateral tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA

O lançamento de baliza é uma forma de recomeçar o jogo.

Um lançamento de baliza é concedido quando a bola ultrapassa completamente a linha de baliza, seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que se tenha marcado um golo em conformidade com a Lei 10.

Não se pode marcar golo diretamente a partir de um lançamento de baliza.

POSIÇÃO DOS JOGADORES

Os jogadores adversários devem estar:

- Na superfície de jogo e fora da área de grande-penalidade da equipa executante do lançamento de baliza, até que a bola esteja em jogo;

PROCEDIMENTO

- O guarda-redes executante lança a bola – com as mãos – a partir de qualquer ponto da área de grande-penalidade;
- O guarda-redes executante efetua o lançamento de baliza nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;
- A bola esta em jogo assim que lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade pelo guarda-redes executante.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Não sendo a bola lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade:

- É repetido o lançamento de baliza, mas a contagem dos 4 segundos continua quando o guarda-redes voltar a reunir as condições para a sua execução.

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA

Se após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola novamente no seu meio-campo, cedida deliberadamente por um colega de equipa e antes de tocada por um adversário:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o guarda-redes executante do lançamento de baliza tardar mais de 4 segundos:

- Os árbitros assinalam um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado sobre a linha de área de grande-penalidade (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o lançamento de baliza for executado com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de grande-penalidade:

- O lançamento de baliza é repetido se qualquer um desses jogadores tocar a bola ou impedir o correto procedimento do lançamento de baliza.

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- É repetido o lançamento de baliza. Se a infração for da responsabilidade da equipa executante, a contagem dos 4 segundos continuará quando o guarda-redes voltar a reunir as condições para a sua execução.

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que se tenha marcado um golo em conformidade com a Lei 10.

Pode ser marcado golo diretamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

A bola deve estar:

- No arco de círculo de canto mais próximo do ponto onde a bola atravessou a linha de baliza.

Os adversários devem estar:

- Na superfície de jogo e à distância mínima regulamentar de 5 m do arco de círculo de canto até que a bola esteja em jogo.

PROCEDIMENTO

- A bola é pontapeada por um jogador da equipa atacante;
- O executante deve efetuar o pontapé nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se move.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se, na execução de um pontapé de canto, um adversário do executante se posicionar a uma distância inferior aos 5 m regulamentares, em relação à bola:

- O pontapé de canto é repetido e o jogador infrator advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com um pontapé de grande-penalidade, caso em que é averbada uma falta acumulada à equipa infratora.
- Na eventualidade de ser cometida uma falta punível com pontapé-livre, os árbitros decidirão entre repetir o pontapé de canto ou punir a falta. Se esta for punível com pontapé-livre direto, é averbada uma falta acumulada à equipa infratora.

Se um adversário distrair ou impossibilitar o executante do pontapé de canto:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

Se o pontapé de canto não for executado dentro de 4 segundos:

- É concedido à equipa adversária um lançamento de baliza.

Por qualquer outra infração ao procedimento ou à posição da bola:

- O pontapé de canto é repetido. Se a infração for da responsabilidade da equipa executante, a contagem dos 4 segundos continuará quando o executante voltar a reunir as condições para a sua execução.

Pontapé de canto executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de canto tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de canto tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé de canto executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de canto tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA

Os golos marcados fora, o prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade são os três métodos aprovados para determinar o vencedor em caso de empate, sempre que os regulamentos da competição assim o exijam. O prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade não fazem parte do jogo.

GOLOS MARCADOS NO RECINTO DO ADVERSÁRIO

Os regulamentos da competição podem estipular que, jogando um jogo em cada recinto de jogo – próprio e alheio – e o resultado agregado após o segundo jogo se encontra empatado, os golos marcados no recinto do adversário serão contados a dobrar.

PROLONGAMENTO

Os regulamentos da competição podem estipular que sejam jogados dois tempos suplementares iguais, que não excedam os três ou cinco minutos cada.

Aplicam-se as condições da Lei 8.

Os regulamentos da competição devem especificar com rigor a duração dos dois tempos suplementares iguais.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

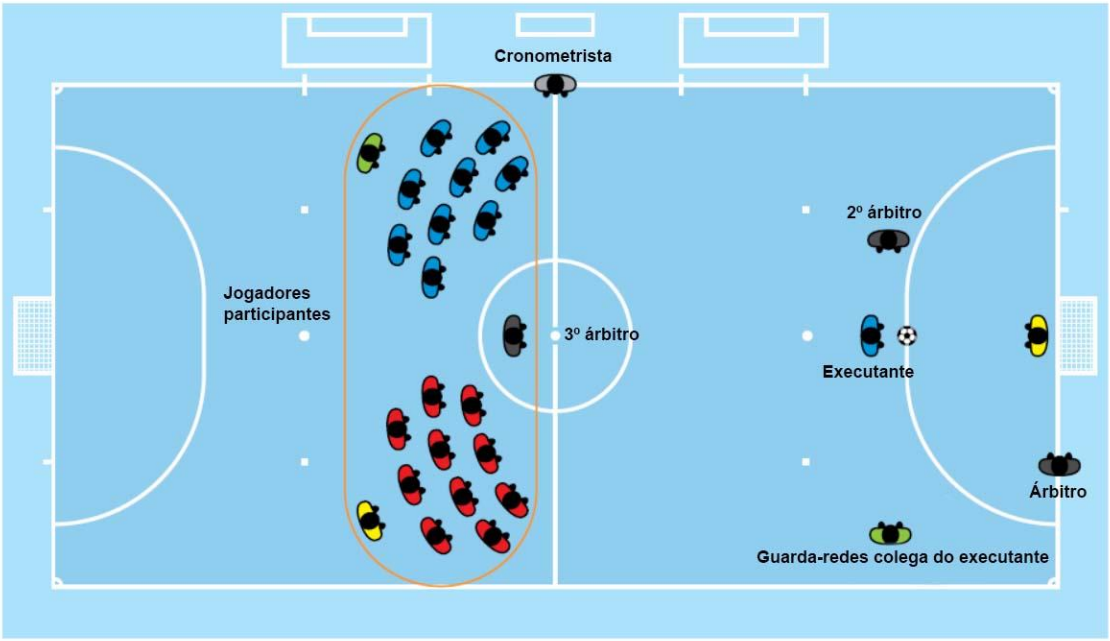
Os regulamentos da competição podemo estipular que sejam executados pontapés da marca de grande-penalidade, sendo aplicado o estipulado no *"Procedimento nos pontapés da marca de grande-penalidade".*

PROCEDIMENTO NOS PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

- O árbitro escolhe a baliza para a qual serão executados os pontapés;
- O árbitro procede a sorteio por meio de uma moeda e o capitão da equipa favorecida escolhe entre executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- O árbitro, o segundo árbitro, o terceiro árbitro e o cronometrista anotam todos os pontapés executados;
- Respeitando as disposições a seguir mencionadas, cada equipa executa três pontapés;
- As equipas executam os pontapés alternadamente;
- Se, antes das duas equipas terem executado os seus três pontapés, uma delas tiver já marcado mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a sua série de três pontapés, a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade será dada por concluída;
- Se, após ambas as equipas executarem os seus três pontapés, marcaram o mesmo número

de golos ou nenhum, a execução prosseguirá pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais que a outra, com o mesmo número de pontapés;

- Todos os jogadores e substitutos estão autorizados a executar os pontapés da marca de grande-penalidade;
- Um guarda-redes pode ser substituído por qualquer colega durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade;
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente e todos os jogadores selecionados para a execução devem executar um pontapé antes que um qualquer jogador seu colega execute o segundo pontapé;
- Qualquer jogador selecionado pode trocar de lugar com o seu guarda-redes em qualquer altura durante a execução de pontapés da marca de grande-penalidade, desde que o árbitro seja previamente informado e que se equipe adequadamente;
- Apenas os jogadores selecionados, incluindo os guarda-redes, os árbitros e o terceiro árbitro podem posicionar-se na superfície de jogo durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade;
- Todos os jogadores selecionados, exceto o que executa o pontapé da marca de grande-penalidade e os dois guarda-redes, devem permanecer na outra metade da superfície de jogo, junto ao terceiro árbitro;
- O guarda-redes colega do executante deverá permanecer no lado oposto às zonas de substituições, na superfície de jogo, na direção da marca de grande-penalidade e a uma distância mínima de 5 m da mesma;
- Sem prejuízo de deliberações contrárias, na execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, serão aplicadas as Leis do jogo de Futsal e as diretrizes para árbitros de futsal FIFA;
- Se, no final do jogo e/ou do prolongamento e antes de se iniciar a execução de pontapés da marca de grande-penalidade, uma equipa tiver um número superior de atletas – jogadores e substitutos – ao do adversário, deve reduzir esse número, igualando-o ao número de atletas adversários e o capitão da equipa deve informar o árbitro do número de cada jogador excluído (jogadores participantes);
- Se uma equipa tiver de reduzir o número de jogadores para equiparar ao número de jogadores adversários, pode excluir os guarda-redes do lote de jogadores habilitados para executar os pontapés da marca de grande-penalidade;
- Um guarda-redes excluído da execução, de modo a igualar o número de jogadores participantes e que se encontra na sua área técnica, pode substituir em qualquer momento o guarda-redes da sua equipa que se encontra a defender;
- Antes do início da execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, o árbitro certificar-se-á de que ambas as equipas dispõem do mesmo número de jogadores participantes e habilitados a executar os pontapés da marca de grande-penalidade, na outra metade da superfície de jogo.

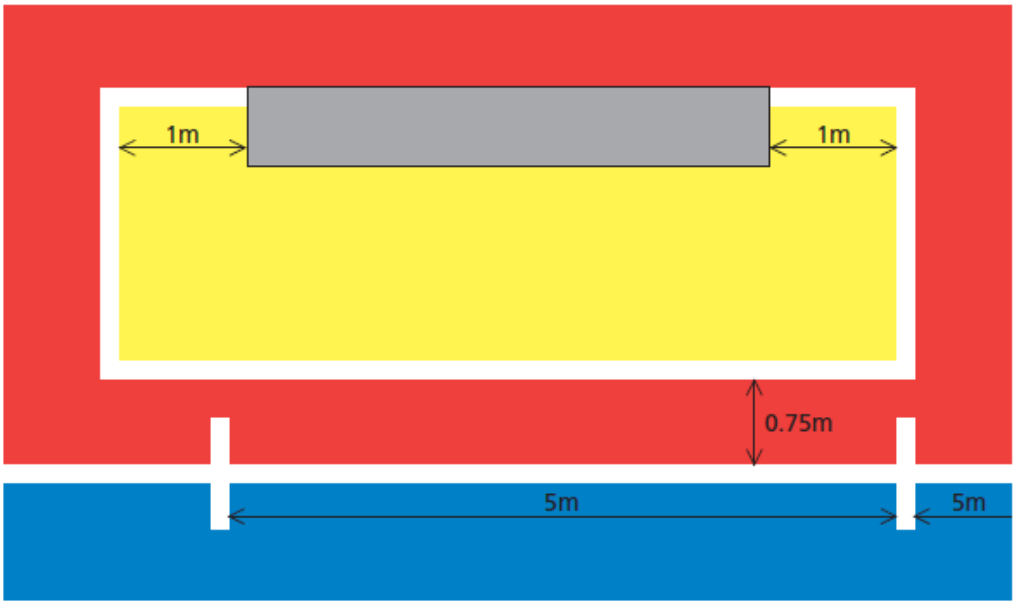

Cronometrista
2º árbitro
Jogadores participantes
3º árbitro
Executante
Árbitro
Guarda-redes colega do executante

A ÁREA TÉCNICA

A área técnica é uma zona especial para os elementos oficiais e substitutos.

Ainda que as dimensões e a posição das áreas técnicas possam diferir de um recinto para outro, as seguintes indicações servem de orientação geral:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado da área dos bancos dos substitutos e para a frente até 0,75 m da linha lateral;
- É recomendada a utilização de marcações para delimitar esta área;
- O número de pessoas autorizadas a estar na área técnica é definido no regulamento da competição;
- Em conformidade com o regulamento da competição, os ocupantes da área técnica devem ser identificados antes do início do jogo;
- Somente um elemento oficial da equipa de cada vez está autorizado a dar instruções técnicas e pode permanecer de pé;
- O treinador e os outros elementos oficiais devem permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico tiver de entrar na superfície de jogo, com a autorização dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado ou organizar o seu transporte para fora da superfície de jogo;
- O treinador e os outros ocupantes da área técnica devem comportar-se de maneira correta, evitando dificultar os movimentos dos jogadores e árbitros;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo e na zona estabelecida para este fim, desde que não dificulte os movimentos de jogadores e árbitros e se comporte de forma correta.



O ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

O árbitro assistente de reserva:

- É nomeado conforme o regulamento da competição e substitui o cronometrista no caso de um dos árbitros não poder continuar a arbitrar o jogo. Ajuda os árbitros em todos os momentos;
- Ajuda em todas as funções administrativas antes, durante e depois do jogo, sob solicitação dos árbitros;
- Após o jogo, apresenta um relatório às autoridades competentes relativamente a qualquer falha ou incidente que tenha ocorrido fora do campo visual dos árbitros. Deve avisar os árbitros da elaboração de qualquer relatório;
- Anota todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Dispõe de uma cronometragem manual alternativa, caso seja necessário por qualquer tipo de incidente;
- Posiciona-se num local preferencial, mas não junto dos árbitros assistentes.

SINALÉTICA – ÁRBITROS E ÁRBITROS ASSISTENTES

Os árbitros são obrigados a fazer a sinalética indicada de seguida, tendo em conta que existem certos sinais que só devem ser feitos por qualquer dos árbitros – não simultaneamente – e um sinal que ambos os árbitros devem fazer simultaneamente.

Os árbitros assistentes devem fazer a sinalética relativa à pausa técnica e à quinta falta acumulada.

SINALÉTICA EXCLUSIVA DO ÁRBITRO

Pontapé de saída

SINALÉTICA PARTILHADA DE ÁRBITRO E SEGUNDO ÁRBITRO – NÃO SIMULTÂNEA

Pontapé-livre direto ou Grande-penalidade

Pontapé de linha lateral

Pontapé de canto

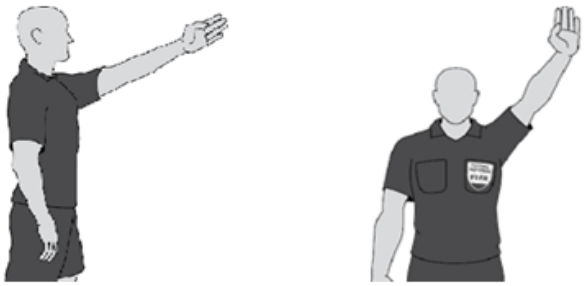
Lançamento de baliza

Contagem dos 4 segundos

Exibição de cartões

Lei da vantagem
em
falta acumulável

Lei da vantagem
(infração/falta não acumulável)
e
pontapé-livre indireto



Números de jogadores,
indicativos de golos ou sanção disciplinar

SINALÉTICA PARTILHADA DE ÁRBITRO E SEGUNDO ÁRBITRO – EM SIMULTÂNEO

Pontapé-livre indireto

(no momento do recomeço)

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

5ª falta acumulada

Pausa técnica