



## LEIS DO JOGO FUTSAL

2010/2011

**FIFA®**

*For the Game. For the World.*

# Leis do Jogo de Futsal 2010/2011

Edição autorizada pela Sub-Comissão do International Football Association Board.

A reprodução ou tradução, integral ou parcial, carece de autorização expressa da FIFA.

Publicado pela Fédération International de Football Association  
FIFA-Strasse 20. 8044 Zurique, Suíça.

Em caso de divergência na interpretação entre as várias versões deste texto, a versão inglesa prevalece.

Revisão técnica de:  
Fernando Jorge, Abílio Marques e João Ramos

## FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suíça)  
Secretário Geral: Jérôme Valcke (França)  
Morada: FIFA-Strasse 20  
P.O. Box  
8044 Zurich  
Switzerland  
Tel.: 41-(0)43-222 7777  
Fax: 41-(0)43-222 7878  
Internet: [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

## COMISSÃO DE FUTSAL E FUTEBOL DE PRAIA

Presidente: Ricardo Terra Teixeira (Brasil)  
Vice-Presidente: Mario Lefkaritis (Chipre)  
Membros: Álvaro Melo Filho (Brasil)  
Colin Klass (Guiana)  
Rafael Tinoco Kipps (Guatemala)  
Alberto Vilar (Espanha)  
Samir Zaher (Egipto)  
Hans Boll (Holanda)  
Marco Herrominly (Vanuatu)  
Xue Li (RP China)  
Petr Fousek (República Checa)  
Ali Kaffashian (Irão)  
Richard Lai (Guam)

## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

Presidente: Gilberto Madaíl  
Secretário Geral: Ângelo Brou  
Morada: Rua Alexandre Herculano, nº 58  
1250-012 Lisboa  
Tel.: 21 325 27 00

## PREFÁCIO

Foram feitas algumas alterações de fundo na edição deste ano das Leis do Jogo de Futsal em relação à edição de 2008. Todo o texto das Leis foi examinado e revisto de modo a consolidar e reorganizar o conteúdo e a torná-lo mais uniforme, claro e de mais fácil compreensão. As alterações mais significativas consistem na inclusão de algumas das decisões da edição de 2008, quer nas próprias Leis, quer na secção intitulada “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros”. O objectivo da Comissão de Futsal e Futebol de Praia da FIFA, ao alterar o título desta secção, foi o de realçar o facto de, apesar de a sua finalidade principal ser complementar as Leis do Jogo de Futsal, o seu conteúdo é indubitavelmente de carácter imperativo.

Para além disso, alguns princípios que estavam anteriormente implícitos no jogo, mas que não eram explicitamente mencionados nas Leis, foram incluídos nesta nova edição.

Finalmente, a Comissão de Futsal e Futebol de Praia da FIFA pretende recordar às federações e confederações que é seu dever, de acordo com os Estatutos da FIFA, garantir o cumprimento rigoroso e uniforme das Leis do Jogo de Futsal em todas as competições.

## NOTAS RELATIVAS ÀS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

### Modificações

Com o acordo da respectiva Federação Nacional e no respeito pelos princípios fundamentais das presentes Leis do Jogo de Futsal, as Leis podem ser modificadas na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de jogadoras de Futsal, 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 efectuada com autorização do Departamento de Arbitragem da FIFA e a aprovação da Sub-Comissão de Futsal da FIFA.

### Masculino e Feminino

Por razões de simplificação, qualquer referência ao género masculino nas Leis do Jogo de Futsal relativamente a árbitros, jogadores e elementos oficiais aplica-se tanto a homens como a mulheres.

### Alterações

Tendo em conta as numerosas alterações na estrutura das Leis, foi decidido não utilizar traços para indicar as alterações nesta edição.

## SUMÁRIO

| Lei |   | Página |
|-----|---|--------|
| 1   | A superfície de jogo  | 6      |
| 2   | A bola  | 13     |
| 3   | Número de jogadores   | 15     |
| 4   | Equipamento dos jogadores   | 19     |
| 5   | Os árbitros   | 22     |
| 6   | Os árbitros assistentes   | 26     |
| 7   | Duração do jogo   | 30     |
| 8   | Pontapé de saída e recomeço do jogo                                     | 33     |
| 9   | Bola em jogo e bola fora  | 36     |
| 10  | Marcação de golos   | 37     |
| 11  | Fora de jogo  | 39     |
| 12  | Faltas e comportamento antidesportivo                                   | 40     |
| 13  | Pontapés-livres   | 44     |
| 14  | Pontapé de grande penalidade  | 51     |
| 15  | Pontapé de linha lateral  | 54     |
| 16  | Lançamento de baliza  | 57     |
| 17  | Pontapé de canto  | 59     |
|     | Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória     | 62     |
|     | A área técnica  | 65     |
|     | O árbitro assistente de reserva   | 66     |
|     | Sinais do árbitro e do árbitro assistente                               | 67     |
|     | Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros | 76     |

### Superfície de jogo

---

Os jogos devem ser disputados em superfícies lisas, sem rugosidades e não abrasivas, de preferência feitas de madeira ou em material sintético, de acordo com as regras da competição. Desaconselha-se o cimento e o asfalto.

As superfícies com relvado artificial são autorizadas em casos excepcionais e apenas em competições nacionais.

### Marcação da superfície de jogo

---

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

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

A superfície de jogo é dividida por uma linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, que une os pontos centrais das duas linhas laterais.

O ponto central é marcado ao meio da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais. À volta desse ponto é traçado um círculo de 3 m de raio.

Deve ser assinalada uma marca no exterior da superfície de jogo, a 5 m do arco de círculo de canto perpendicularmente à linha de baliza, para garantir que os jogadores que defendem respeitam esta distância quando é executado um pontapé de canto. A largura desta marca é de 8 cm.

Devem ser assinaladas duas marcas adicionais, cada uma a uma distância de 5 m para a esquerda e para a direita da segunda marca de grande penalidade, para indicar a distância mínima a observar quando é marcado um pontapé da segunda marca de grande penalidade. A largura desta marca é de 8 cm

## Dimensões

---

O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

Todas as linhas deverão ter 8 cm de largura.

Para jogos não internacionais, as dimensões são as seguintes:

|                              |        |      |
|------------------------------|--------|------|
| Comprimento (linha lateral): | mínimo | 25 m |
|                              | máximo | 42 m |
| Largura (linha de baliza):   | mínimo | 16 m |
|                              | máximo | 25 m |

Para jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

|                              |        |      |
|------------------------------|--------|------|
| Comprimento (linha lateral): | mínimo | 38 m |
|                              | máximo | 42 m |
| Largura (linha de baliza):   | mínimo | 20 m |
|                              | máximo | 25 m |

## Área de grande penalidade

---

Duas linhas imaginárias de 6 m de comprimento são traçadas a partir da parte exterior de cada poste da baliza perpendicularmente à linha de baliza; em cada extremidade destas linhas é traçado um quarto de ciclo em direcção 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 metros de comprimento paralela à linha de baliza entre os postes da baliza. A área delimitada por estas linhas e a linha de baliza é designada por área de grande penalidade.

Dentro de cada área de grande penalidade, é assinalada uma marca de grande penalidade a 6 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

## **Segunda marca de grande penalidade**

---

Uma segunda marca de grande penalidade é assinalada a 10 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

## **Arco de círculo de canto**

---

Em cada canto é traçado um quarto de círculo com um raio de 25 cm no interior da superfície de jogo.

## **As balizas**

---

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

São constituídas por dois postes verticais colocados a igual distância dos cantos e unidos ao alto por uma barra transversal. As balizas e as barras transversais devem ser feitas de madeira, metal ou outro material aprovado. Devem ter uma forma quadrada, rectangular, redonda ou elíptica e não podem ser perigosas para os jogadores.

A distância (medida no interior) entre os dois postes é de três metros, e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura de 8 cm. As redes, feitas de cânhamo, juta ou nylon, ou outro material aprovado, são presas à parte de trás dos postes e da barra transversal com suportes adequados. Devem estar devidamente fixadas e não podem interferir com os guarda-redes.

Os postes e a barra transversal têm de ter uma cor diferente da superfície de jogo.

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

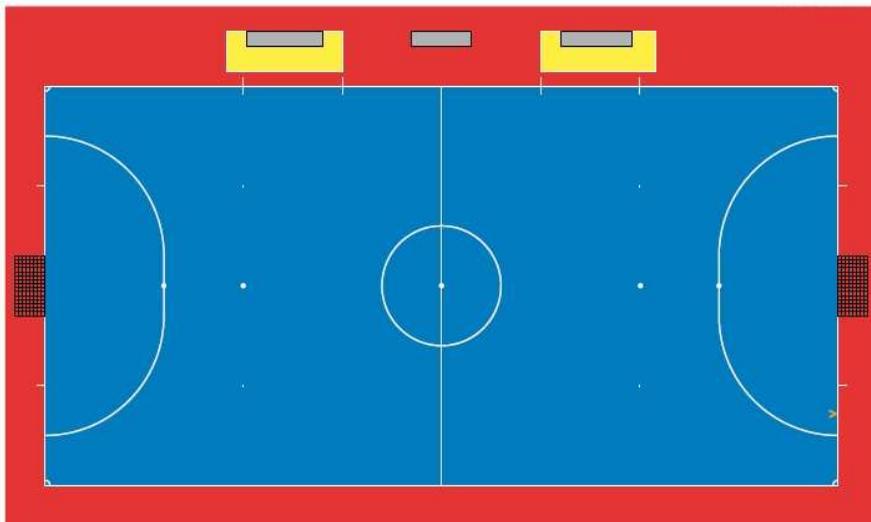
## Zonas de substituições

---

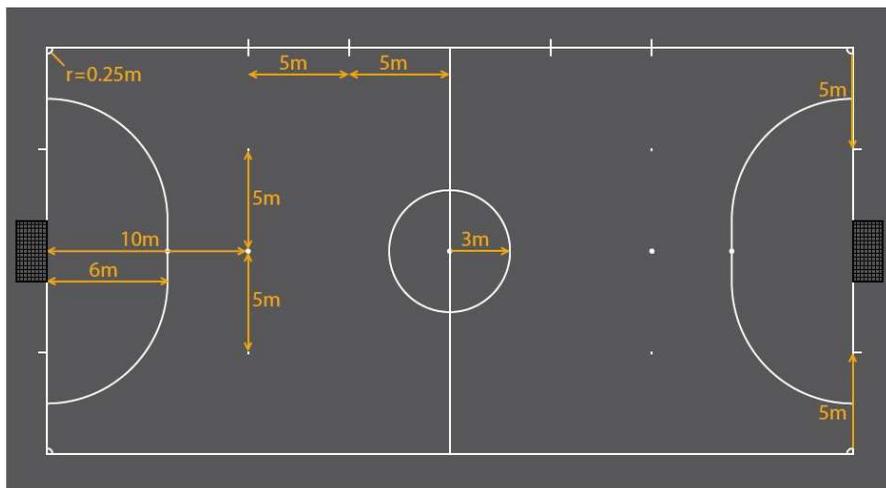
As zonas de substituições são as áreas na linha lateral em frente aos bancos dos técnicos e substitutos, cujo objectivo é descrito na Lei 3.

- Situam-se directamente em frente à área técnica e têm um comprimento de cinco metros. Cada zona é delimitada de ambos os lados por duas linhas com um comprimento de 80 cm, 40 cm no interior e 40 cm no exterior da superfície de jogo, e uma largura de 8 cm.
- A área em frente à mesa dos cronometristas, que se estende cinco metros para cada lado da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, deve estar desimpedida.
- A zona de substituições de uma equipa está localizada na metade da superfície de jogo onde essa equipa defende e muda na segunda parte do jogo e nos períodos de prolongamento, se existirem.

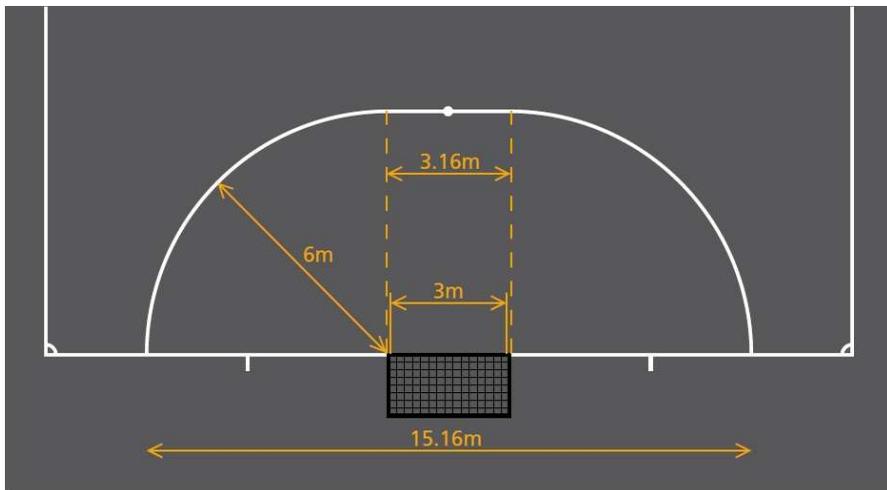
## A superfície de jogo



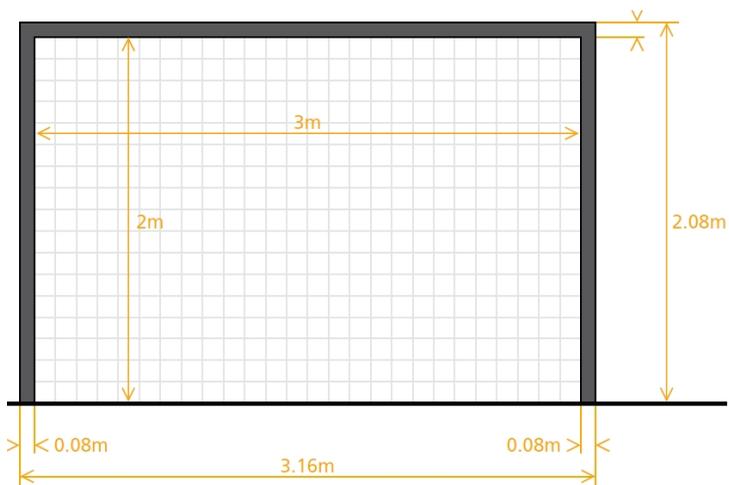
## Dimensões da superfície de jogo



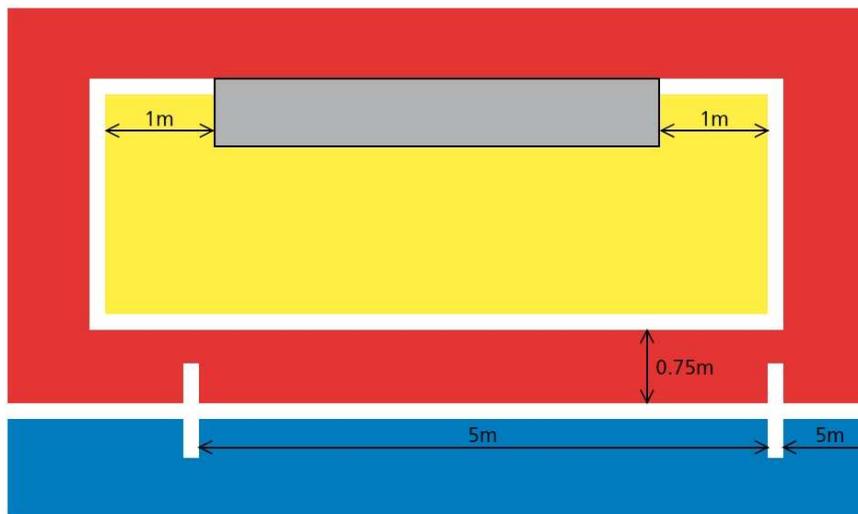
## Área de grande penalidade



## Baliza



## Zona de substituições e área técnica



### Decisão 1

*A área técnica deve cumprir os requisitos contidos na secção desta publicação intitulada “A área técnica”.*

## Características e dimensões

---

A bola:

- é esférica;
- é feita de couro ou de outro material aprovado;
- tem uma circunferência de 62 cm no mínimo e de 64 cm no máximo;
- pesa no mínimo 400 g e no máximo 440 g no início do jogo;
- tem uma pressão entre 0,6 e 0,9 atmosferas ( $600 - 900\text{g/cm}^2$ ) ao nível do mar;
- não pode saltar menos de 50 cm e mais de 65 cm no primeiro ressalto quando largada de uma altura de 2 metros.

## Substituição de bola defeituosa

---

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo, o jogo será interrompido:

- o jogo recomeça, com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou, a menos que o jogo tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, no caso em que um dos árbitros (executa um lançamento de bola ao solo) deixa cair bola nova na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde se encontrava a primeira bola quando o jogo foi interrompido.
- o jogo recomeça com a repetição da execução do pontapé, se a bola rebenta ou se deforma enquanto estiver a ser executado um pontapé-livre directo sem barreira, um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé da marca de grande penalidade, se a bola não tocar os postes da baliza, a barra transversal ou um jogador e desde que não tenha sido cometida uma infracção.

Se a bola rebenta ou se deforma 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 recomeça em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal.

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

## Logótipos nas bolas

---

Além dos requisitos da Lei 2, nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas confederações, só são autorizadas bolas que possuam um dos três logótipos abaixo indicados:

- o logótipo oficial "FIFA APPROVED"
- o logótipo oficial "FIFA INSPECTED"
- logótipo " INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"



**IMS**  
INTERNATIONAL  
MATCHBALL  
STANDARD.

Um destes logótipos numa bola de Futsal indica que a mesma foi oficialmente testada e que satisfaz as especificações técnicas definidas, diferentes para cada logótipo, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A lista das especificações suplementares específicas de cada um dos logótipos deve ser aprovada pelo International F.A. Board. Os institutos que efectuem os testes devem ser aprovados pela FIFA.

As federações nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam um destes três logótipos.

## Publicidade

---

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou das competições organizadas pelas confederações e pelas federações nacionais, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. Os regulamentos das competições podem impor restrições quanto ao tamanho e ao número destas menções.

### Jogadores

---

Os jogos são disputados por duas equipas, compostas cada uma por cinco jogadores no máximo, dos quais um é o guarda-redes.

Um jogo não pode ter início se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

O jogo termina se uma das equipas tiver menos de três jogadores na superfície de jogo.

### Competições oficiais

---

Podem ser usados no máximo sete substitutos em qualquer jogo disputado numa competição oficial organizada pela FIFA, pelas confederações ou federações membros.

O número de substituições que podem ser efectuadas durante um jogo é ilimitado.

### Outros jogos

---

Nos jogos da selecção nacional A, podem ser usados no máximo dez substitutos.

Em todos os outros jogos, pode ser usado 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 se não se tiver chegado a acordo antes do jogo, não são permitidos mais de dez substitutos.

### Todos os jogos

---

Em todos os jogos, os nomes dos jogadores e dos substitutos devem ser fornecidos aos árbitros antes do início do jogo, quer estejam presentes, quer não. Um substituto cujo nome não seja fornecido aos árbitros nesta altura não pode participar no jogo.

## Processo da substituição

---

Uma substituição pode ser efectuada em qualquer momento, esteja ou não a bola em jogo. Para substituir um jogador por um substituto, devem ser observadas as seguintes condições:

- O jogador deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, salvo nas excepções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal.
- O substituto apenas entra na superfície de jogo após o jogador a ser substituído ter saído.
- O substituto entra na superfície de jogo pela sua zona de substituições.
- A substituição considera-se efectuada no momento em que o substituto penetra na superfície de jogo pela sua zona de substituições.
- A partir desse momento, o substituto torna-se um jogador e o jogador que ele substituiu torna-se um substituto.
- O 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 alargado para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre directo sem barreira, apenas o guarda-redes da equipa que defende pode ser substituído.

## Mudança de guarda-redes

---

- Qualquer um dos substitutos pode trocar de lugar com o guarda-redes sem informar os árbitros e sem esperar por uma interrupção no jogo.
- Qualquer jogador pode trocar de lugar com o guarda-redes.
- O jogador que trocar de lugar com o guarda-redes deve fazê-lo durante uma interrupção do jogo e deve informar os árbitros antes que a troca seja efectuada.
- Um jogador ou um substituto que substitua o guarda-redes deve usar uma camisola de guarda-redes com o seu número nas costas.

### Infracções e sanções

---

Se um substituto penetra na superfície de jogo antes de o jogador substituído sair ou se, durante uma substituição, um substituto penetra na superfície de jogo sem ser pela 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 processo de substituição e mandam-no sair da superfície de jogo.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres). Se este substituto ou a sua equipa cometer outra infracção, o jogo recomeça de acordo com a secção intitulada “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros” (Lei 3).

Se, durante uma substituição, o jogador a ser substituído deixa a superfície de jogo por razões não previstas nas Leis do Jogos de Futsal e sem passar pela 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 processo de substituição.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

No caso de ser cometida qualquer outra infracção a esta Lei:

- Os jogadores em questão serão advertidos.
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres). Em casos especiais, o jogo recomeça de acordo com a secção intitulada “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros” (Lei 3).

## Jogadores e substitutos expulsos

---

Um jogador que seja expulso antes do início do jogo pode ser substituído apenas por um dos substitutos indicados.

Um substituto indicado que seja expulso, antes do início do jogo ou após o seu início, não pode ser substituído.

Um jogador substituto pode substituir um jogador expulso e penetrar na superfície de jogo dois minutos completos após a expulsão, desde que tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro (árbitros assistentes), a menos que seja marcado um golo antes de terem decorrido os dois minutos, sendo que nesse caso aplicam-se as seguintes condições:

- Se estão a jogar cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa que só tem quatro jogadores pode ser completada com um quinto jogador.
- Se ambas as equipas estão a jogar com três ou quatro jogadores e for marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores.
- Se estão a jogar cinco jogadores contra três, ou quatro contra três, e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa com três jogadores pode incluir apenas mais um jogador.
- Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores.

### Segurança

---

O equipamento usado pelos jogadores não deve em nenhum caso apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros (incluindo jóias de todos os géneros).

### Equipamento base

---

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

- camisola ou camisa – se o jogador usa camisola interior, a cor das mangas deve ser da mesma cor predominante das mangas da camisola ou camisa;
- calções – se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor predominante dos calções;
- meias;
- caneleiras;
- calçado – só serão autorizadas alpercatas de pano (lona) ou de couro macio, com sola de borracha ou outro material similar.

### Caneleiras

---

- devem ser inteiramente cobertas pelas meias;
- devem ser feitas de borracha, plástico, ou materiais similares aprovados;
- devem oferecer um grau de protecção apropriado.

### Cores

---

- As duas equipas devem usar equipamentos de cores que as distingam uma da outra e dos árbitros e árbitros assistentes.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores, dos árbitros e dos árbitros assistentes.

### Infracções e sanções

---

Por qualquer infracção a esta Lei:

- O jogo não necessita de ser interrompido
- O jogador em falta será mandado sair da superfície de jogo pelos árbitros para corrigir o seu equipamento quando a bola deixar de estar em jogo, a menos que já tenha corrido o seu equipamento.
- Qualquer jogador mandado sair da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento não poderá voltar à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro.
- Os árbitros, quer directamente, quer através do terceiro árbitro, certificam-se 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 voltar a entrar na superfície de jogo quando a bola está fora de jogo ou sob a supervisão do terceiro árbitro quando a bola está em jogo.

Um jogador mandado sair da superfície de jogo devido a uma infracção a esta Lei, e que não tenha sido substituído, que volta a penetrar a superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro deve ser advertido.

### Recomeço do jogo

---

Se o jogo for interrompido pelos árbitros para fazer uma advertência a um jogador faltoso:

- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto 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

---

Os jogadores não estão autorizados a exibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior. O equipamento de base obrigatório não pode conter quaisquer menções de carácter político, religioso ou pessoal.

Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição. A equipa de um jogador cujo equipamento de base obrigatório contenha slogans ou menções de carácter político, religioso ou pessoal será sancionada pela organização da competição ou pela FIFA.

### A autoridade dos árbitros

---

O jogo disputa-se sob o controlo de dois árbitros, o árbitro e o segundo árbitro, que dispõem de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo de Futsal relativamente ao jogo que são chamados a dirigir.

### Competências e obrigações

---

Os árbitros devem:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo de Futsal;
- controlar o jogo em cooperação com os árbitros assistentes, quando for caso disso;
- garantir que qualquer bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2;
- garantir que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei 4;
- registar as ocorrências do jogo;
- interromper o jogo, quando assim o entender, por qualquer infracção às Leis do Jogo de Futsal;
- interromper o jogo em resultado de qualquer tipo de interferência exterior;
- interromper o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora da superfície de jogo. Um jogador lesionado apenas pode voltar à superfície de jogo após o jogo ter recomeçado;
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado;
- garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar sai da superfície de jogo. O jogador apenas pode voltar mediante um sinal dos árbitros, que devem certificar-se, directamente ou através do terceiro árbitro, que o jogador já não está a sangrar;
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar vantagem disso, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
- sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma falta;
- sancionar o comportamento antidesportivo mais grave quando um jogador adopte simultaneamente mais de um comportamento antidesportivo;
- tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador que tenha cometido uma infracção passível de advertência ou expulsão. Não são obrigados a fazê-lo imediatamente, mas devem fazê-lo quando a bola deixar de estar em jogo;

## LEI 5 – OS ÁRBITROS

- tomar medidas disciplinares contra elementos oficiais que não se comportem de modo responsável e podem, se assim o entenderem, expulsá-los da área técnica e das imediações da superfície de jogo;
- garantir que nenhuma pessoa não autorizada penetre na superfície de jogo;
- indicar o recomeço do jogo após este ter sido interrompido;
- fazer os sinais descritos na secção desta publicação intitulada “Sinais dos árbitros e árbitros assistentes”;
- posicionarem-se na superfície de jogo como descrito na secção desta publicação intitulada “Posicionamento com a bola em jogo” que faz parte da “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros” (Lei 5 – Os árbitros), quando tal lhes é exigido;
- remeter às autoridades competentes um relatório onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomaram contra jogadores e/ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

### O árbitro:

- desempenha as funções de cronometrista e de terceiro árbitro se os árbitros assistentes não estiverem presentes;
- suspende ou dá por terminado o jogo, quando assim o entender, por qualquer infracção às Leis do Jogo de Futsal;
- suspende ou dá por terminado o jogo em resultado de qualquer tipo de interferência exterior.

### O segundo árbitro:

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

### Decisões dos árbitros

---

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

Os árbitros só podem modificar uma decisão se verificarem que a mesma é incorrecta ou se o julgarem necessário, mediante a indicação do árbitro assistente, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

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

No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do segundo árbitro ou dos árbitros assistentes, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes.

### Responsabilidades dos árbitros

---

Os árbitros (ou, se for o caso, o árbitro assistente) não são responsabilizados por:

- qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, um elemento oficial ou um espectador;
- quaisquer danos a qualquer tipo de propriedade;
- qualquer outra perda sofrida por um indivíduo, clube, empresa, associação, ou outra entidade, que seja devida ou possa ser devida a qualquer decisão que possam tomar nos termos das Leis do Jogo de Futsal ou relacionada com os procedimentos normais necessários para realizar, disputar e controlar um jogo.

Estas decisões podem incluir:

- a decisão que a condição da superfície de jogo ou a sua envolvência ou as condições climatéricas permitem ou não permitem que um jogo seja disputado;
- a decisão de terminar um jogo, seja por que razão for;
- uma decisão relativa à adequação do equipamento da superfície de jogo e da bola utilizados durante o jogo;

## LEI 5 – OS ÁRBITROS

- a decisão de interromper ou não interromper um jogo devido à interferência dos espectadores ou a qualquer problema na área dos espectadores.
- a decisão de interromper ou não interromper um jogo para permitir que um jogador lesionado seja retirado da superfície de jogo para receber tratamento;
- a decisão de solicitar que um jogador lesionado seja retirado da superfície de jogo para receber tratamento;
- a decisão de permitir ou não que um jogador use um determinado acessório ou equipamento;
- a decisão (quando tiverem autoridade) para permitir ou não que quaisquer pessoas (incluindo elementos oficiais da equipa ou do recinto, 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 nos termos das normas ou regulamentos da FIFA, da confederação, da federação membro ou da liga sob os auspícios da qual o jogo seja disputado.

### **Jogos internacionais**

---

É obrigatório um segundo árbitro nos jogos internacionais.

### **Árbitro assistente de reserva**

---

Em torneios ou competições para os quais seja nomeado um árbitro assistente de reserva, as suas funções e deveres devem estar em conformidade com as orientações contidas nesta publicação.

### A autoridade dos árbitros assistentes

---

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes (um terceiro árbitro e um cronometrista) que devem exercer as suas funções em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal. Devem permanecer no exterior da superfície de jogo, na direcção da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, do mesmo lado das zonas de substituições. O cronometrista permanece 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 deverão estar munidos de um cronómetro adequado e do equipamento necessário para a indicação das faltas acumuladas, que deverão ser fornecidos pela federação ou clube em cujo pavilhão o jogo é disputado.

É-lhes fornecida uma mesa de cronometrista, de modo a exercerem as suas funções correctamente.

### Competências e obrigações

---

O terceiro árbitro terá as seguintes funções:

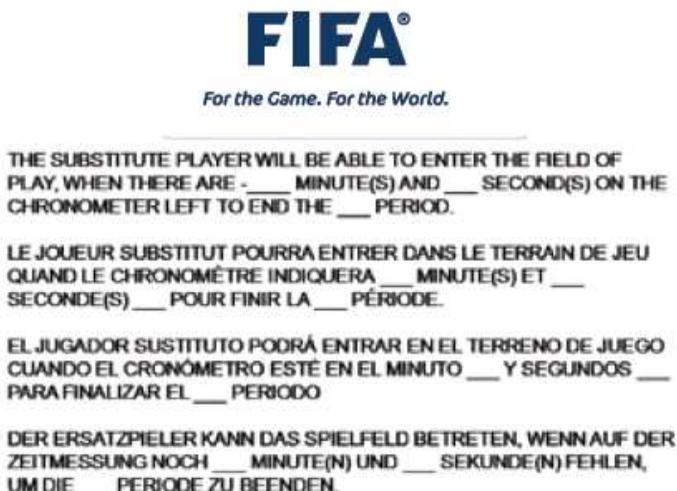
- ajuda os árbitros e o cronometrista;
- regista os jogadores que participam no jogo;
- controla as substituições de bola a pedido dos árbitros;
- verifica o equipamento dos substitutos antes de estes entrarem na superfície de jogo;
- regista o número dos jogadores que marcam golos;
- informa o cronometrista de qualquer pedido de tempo morto por parte de um elemento oficial da equipa (ver Lei 7 – Duração do jogo);
- faz o sinal obrigatório de tempo morto após o cronometrista ter feito soar o sinal acústico, para informar os árbitros e as equipas que o tempo morto foi concedido;
- regista os tempos mortos solicitados;
- contabiliza as faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros;
- faz o sinal obrigatório quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas em cada parte do jogo;

## LEI 6 – ÁRBITROS ASSISTENTES

- colocar um sinal visível na mesa do cronometrista para indicar que uma equipa cometeu cinco faltas acumuladas numa das partes do jogo;
- registar o nome e o número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- entregar um documento aos elementos oficiais de cada equipa antes do início de cada parte de jogo através dos quais podem solicitar tempos mortos e recolhe-o no final de cada parte, se não tiver sido solicitado qualquer tempo morto.



- entregar um documento aos elementos oficiais de cada equipa que indica quando um substituto pode entrar na superfície de jogo para substituir um jogador que tenha sido expulso;



## LEI 6 – ÁRBITROS ASSISTENTES

- sob a supervisão dos árbitros, controlar a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo para corrigir o equipamento;
- sob a supervisão dos árbitros, controlar a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo devido a lesão de qualquer tipo;
- indicar aos árbitros quando tiver sido cometido um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador, ou se tiver sido cometido um acto de violência fora do seu campo de visão. De qualquer modo, cabe aos árbitros decidir sobre todos os factos relacionados com o jogo;
- observar o comportamento das pessoas situadas na área técnica, no banco dos técnicos/substitutos e informar os árbitros de qualquer comportamento incorrecto;
- contabilizar as paragens do jogo devido a interferência exterior e registar as razões dessas paragens;
- fornecer quaisquer outras informações relevantes para o jogo;
- permanecer na superfície de jogo de acordo com o descrito na secção desta publicação intitulada “Posicionamento nas situações em que a bola está fora de jogo” que faz parte da “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros” (Lei 5 – Os árbitros), quando tal lhe é exigido;
- substituir o segundo árbitro no caso de lesão ou indisposição do árbitro ou do segundo árbitro.

O cronometrista terá as seguintes funções:

- controlar o jogo de forma a que tenha a duração estipulada na Lei 7:
  - pondo em marcha o cronómetro a partir do momento em que o pontapé de saída é efectuado correctamente;
  - parando o cronómetro quando a bola estiver fora de jogo;
  - reiniciando a cronometragem após 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, quando executada correctamente.
- registar os golos, as faltas acumuladas e os períodos de jogo no painel electrónico, se disponível;
- indicar o pedido de tempo morto de uma equipa, com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros, após ter sido informado pelo terceiro árbitro;
- controlar o desconto de um minuto de tempo morto;
- indicar o fim do tempo morto de um minuto com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros;

## LEI 6 – ÁRBITROS ASSISTENTES

- indicar a quinta falta acumulada por uma equipa, com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros, após ter sido informado pelo terceiro árbitro;
- controlar os dois minutos de tempo no caso de expulsão de um jogador;
- indicar o final da primeira parte, o final do jogo ou o final dos períodos do prolongamento, se for jogado, com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros.
- permanecer na superfície de jogo de acordo com o descrito na secção desta publicação intitulada “Posicionamento nas situações em que a bola está fora de jogo” que faz parte da “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e orientações para os árbitros” (Lei 5 – Os árbitros), quando tal lhe é exigido;
- desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste;
- fornecer quaisquer outras informações relevantes para o jogo;

### Jogos internacionais

---

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

Nos jogos internacionais, o cronómetro utilizado deve poder realizar todas as funções necessárias (cronometragem precisa, um dispositivo para cronometrar em simultâneo os dois minutos de expulsão para quatro jogadores e para controlar a acumulação de faltas por cada equipa em cada parte do jogo).

### Períodos do jogo

---

O jogo compreenderá dois períodos iguais de 20 minutos cada um, salvo acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipas. Qualquer acordo para alterar a duração dos períodos do jogo deve ter lugar antes do início do jogo e deve respeitar as regras da competição.

### Fim dos períodos de jogo

---

O cronometrista indica o fim de cada período com um sinal acústico ou uma apitadela. Após ouvir a apitadela ou sinal acústico do cronometrista, um dos árbitros anuncia o final do período ou do jogo com o seu apito, tendo em consideração o seguinte:

- se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre directo, a partir da sexta falta acumulada, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado;
- se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da marca de grande penalidade, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado.

Se a bola tiver sido pontapeada na direcção de uma das balizas, os árbitros devem esperar que o pontapé surta o seu efeito mesmo que o cronometrista apite ou accione o sinal acústico. O período termina quando:

- a bola vai directamente para a baliza e é marcado golo;
- a bola sai dos limites da superfície de jogo;
- a bola toca no guarda-redes, nos postes da baliza, na barra transversal ou no solo, atravessa a linha de baliza e é marcado golo;
- o guarda-redes que defende pára a bola ou esta ressalta dos postes da baliza ou da barra transversal e não atravessa a linha de baliza.

Se não tiver sido cometida uma infracção que exija a repetição de um pontapé-livre directo ou de um pontapé de grande penalidade ou se, durante a trajectória da bola, uma das equipas não cometer uma infracção que seja punida com um pontapé-livre directo, a partir da sexta falta acumulada, ou um pontapé de grande penalidade, o período termina quando:

- a bola toca em qualquer jogador que não o guarda-redes depois de ter sido pontapeada para a baliza adversária.

## Tempo morto

---

As equipas têm direito a um minuto de tempo morto em cada um dos períodos.

As seguintes condições aplicam-se ao tempo morto:

- Os elementos oficiais de cada equipa, estão autorizados a pedir um tempo morto de um minuto ao terceiro árbitro ou ao cronometrista, utilizando o documento fornecido.
- O cronometrista concede o tempo morto quando a equipa que o solicitou estiver na posse da bola e a bola estiver fora de jogo, dando sinal por meio do seu apito ou um sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros.
- Durante o tempo morto, os jogadores podem permanecer dentro ou fora da superfície de jogo. Para poderem beber, os jogadores devem sair da superfície de jogo.
- Durante o tempo morto, os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo.
- Durante o tempo morto, os elementos oficiais não estão autorizados a dar instruções na superfície de jogo.
- Só podem ser efectuadas substituições após ter soado o sinal acústico ou o apito indicando o final do tempo morto.
- Se uma equipa não tiver pedido um tempo morto na primeira parte, só tem direito a um tempo morto durante a segunda parte.
- Se não existir terceiro árbitro nem cronometrista, um elemento oficial pode solicitar o tempo morto aos árbitros.
- Não há lugar a tempos mortos durante o prolongamento, se este for jogado.

## **Intervalo**

---

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

O intervalo não deve exceder os 15 minutos.

As regras da competição devem indicar a duração do intervalo.

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

## **Jogo dado por terminado**

---

Um jogo dado por terminado é repetido, salvo disposição contrária nas regras da competição.

### Preliminares

---

A escolha dos campos é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte.

À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

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

No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de posição e atacarão na direcção contrária.

### Pontapé de saída

---

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou recomeçar o jogo:

- no início do jogo;
- depois de ser marcado um golo;
- no começo da segunda parte do jogo;
- no começo de cada período dos prolongamentos, se for caso disso.

Não se pode obter um golo directamente dum pontapé de saída.

### *Procedimento*

- Todos os jogadores devem encontrar-se na sua própria metade da superfície de jogo.
- Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância 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.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova para a frente.

Quando uma equipa marca um golo, desde que não tenha terminado o período de jogo, será a equipa que sofreu o golo a proceder ao novo pontapé de saída.

### ***Infracções e sanções***

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

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

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída:

- O pontapé de saída será repetido e a lei da vantagem não poderá ser aplicada.

### **Bola ao solo**

---

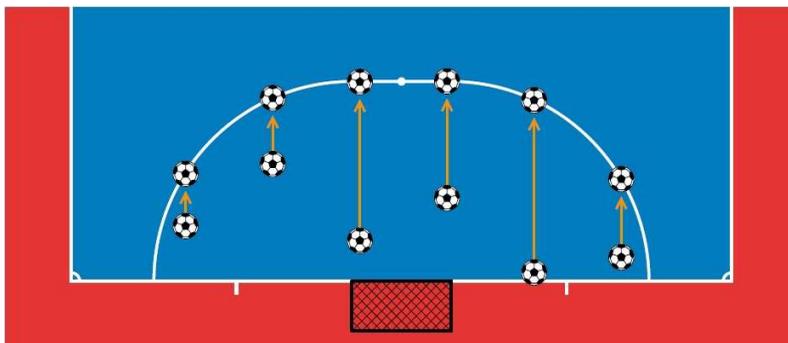
Se, no decurso do jogo, os árbitros tiverem de interromper temporariamente o jogo por uma causa não prevista nas Leis do Jogo de Futsal, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo. O jogo deve também ser recomeçado com uma bola ao solo quando tal for previsto nas Leis do Jogo de Futsal.

### ***Procedimento***

O árbitro ou o segundo árbitro deixa cair a bola no solo 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 um dos árbitros deixa cair a bola na linha da área de grande penalidade no local mais próximo do ponto onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

O jogo recomeça quando a bola toca no solo dentro dos limites da superfície de jogo. Se a bola sair da superfície de jogo depois de entrar em contacto com o solo, sem que um jogador lhe toque depois de estar em jogo, será repetido no mesmo local.

## LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO



### *Infracções e sanções*

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- a bola for tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo.
- Se for cometida qualquer falta antes de a bola entrar em contacto com o solo.

## **Bola fora de jogo**

---

A bola está fora de jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- o jogo seja interrompido pelos árbitros;
- toque no tecto.

## **Bola em jogo**

---

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:

- ressaltar após ter embatido no poste ou na barra transversal e permanecer na superfície de jogo;
- ressaltar após ter tocado num dos árbitros quando este se encontre dentro da superfície de jogo.

## **Recinto fechado**

---

A altura mínima do tecto deve ser 4 m e é estipulada nas regras da competição.

Se a bola bater no tecto, o jogo é 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 tecto (ver Lei 15 – Posição nos pontapés de linha lateral).

### **Golo marcado**

---

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que a equipa que marca não tenha previamente infringido as Leis do Jogo de Futsal.

O golo é anulado se o guarda-redes da equipa que ataca atirar ou tocar na bola intencionalmente com a mão ou braço dentro da sua própria área de grande penalidade e for o último jogador a tocar ou jogar a bola. O jogo recomeça com um lançamento de baliza a ser executado pela equipa adversária.

Se, após ter sido marcado um golo, os árbitros se aperceberem, antes do recomeço do jogo, que a equipa que marcou o golo está a jogar com um jogador a mais ou que efectuou uma substituição incorrectamente, devem invalidar o golo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pelos adversários da equipa infractora, de qualquer ponto dentro da área de grande penalidade. Se o pontapé de saída já tiver sido executado, devem tomar medidas contra o jogador faltoso previstas na Lei 3, mas o golo deve ser validado. Os árbitros devem relatar o facto às autoridades competentes. Se o golo tiver sido marcado pela outra equipa, devem validá-lo.

### **Equipa vencedora**

---

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

### **Regras das competições**

---

Se as regras da competição determinarem que um jogo tem de terminar com uma equipa vencedora ou se uma eliminatória terminar num empate, só são considerados os seguintes procedimentos:

- o número de golos marcados fora
- prolongamento
- pontapés da marca de grande penalidade

Estes procedimentos são descritos na secção desta publicação intitulada “Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória”.

## LEI 11 – FORA DE JOGO

Não existe fora de jogo no Futsal.

As faltas e comportamentos antidesportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

## **Faltas**

---

As faltas são sancionadas com um pontapé-livre directo, um pontapé de grande penalidade ou um pontapé-livre indirecto.

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

---

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender dos árbitros, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das sete faltas seguintes:

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

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das três faltas seguintes:

- agarrar um adversário;
- cuspir sobre um adversário;
- tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade).

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

As faltas acima referidas são faltas acumuladas.

### **Faltas punidas com um pontapé de grande penalidade**

---

Uma grande penalidade será concedida quando uma das dez faltas referidas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, independentemente do local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

### **Faltas punidas com um pontapé-livre indirecto**

---

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- controlar a bola com as mãos ou com os pés na sua própria metade da superfície de jogo por mais de quatro segundos;
- depois de jogar a bola, tocar-lhe novamente na sua própria metade da superfície de jogo, após ter sido deliberadamente pontapeada por um colega de equipa sem ter sido jogada ou tocada por um adversário;
- tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após ter sido deliberadamente pontapeada por um colega de equipa;
- tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após tê-la recebido directamente de um pontapé de linha lateral executado por um colega de equipa.

Um pontapé-livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que, no entender dos árbitros:

- jogue de uma maneira perigosa na presença de um adversário;
- faça obstrução à 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 directo se forem cometidas contra um adversário;
- cometa quaisquer outras faltas não mencionados anteriormente na Lei 12 ou em qualquer outra Lei, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

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

## **Comportamento antidesportivo**

---

O comportamento antidesportivo é sancionado com advertência ou expulsão.

## **Sanções disciplinares**

---

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

O cartão vermelho é usado para comunicar que um jogador ou substituto foi expulso.

O cartão amarelo ou vermelho só pode ser exibido aos jogadores e aos substitutos. O cartão em causa é mostrado publicamente e apenas na superfície de jogo após o jogo ter começado. Em outros 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 penetram no recinto onde se encontra a superfície de jogo antes do início do jogo até que o abandonam.

Um jogador que cometa uma falta passíveis de advertência ou expulsão, dentro ou fora da superfície de jogo, seja contra um adversário, um colega de equipa, os árbitros ou qualquer outra pessoa, é sancionado de acordo com a natureza da falta cometida.

## **Faltas passíveis de advertência**

---

Um jogador deve ser advertido quando cometa uma das sete faltas seguintes:

- tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- infringir com persistência as Leis do Jogo de Futsal;
- retardar o recomeço do jogo;

## LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé-livre ou pontapé de linha lateral (jogadores que defendem);
- entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou infringir o processo da substituição;
- abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

Um substituto deve ser advertido quando cometa uma das quatro faltas seguintes:

- tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- retardar o recomeço do jogo;
- entrar na superfície de jogo infringindo o processo da substituição.

### **Faltas passíveis de expulsão**

---

Um jogador ou um substituto deve ser expulso da superfície de jogo quando cometa uma das sete faltas seguintes:

- tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
- tornar-se culpado de conduta violenta;
- cuspir sobre um adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
- impedir um golo ou anular uma ocasião clara de golo da equipa adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão (à excepção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta punível com um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- usar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Um substituto deve ser expulso quando cometa a falta seguinte:

- impedir um golo ou anular uma ocasião clara de golo.

Um jogador ou substituto que tenha sido expulso deve abandonar as imediações da superfície de jogo e a área técnica.

## Tipos de pontapés-livres

---

Os pontapés-livres classificam-se em directos e indirectos.

### O pontapé-livre directo

---

#### *Sinalética*

Um dos árbitros assinala um pontapé-livre directo mantendo um braço na horizontal e apontando a direcção em que vai ser executado o pontapé-livre. O árbitro aponta para o solo com a outra mão para informar o terceiro árbitro ou o cronometrista que se trata de uma falta acumulada.

#### *A bola entra na baliza*

- Se, num pontapé-livre directo, a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido.
- Se, num pontapé-livre directo, a bola penetra directamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

#### *Faltas acumuladas*

- São aquelas que são sancionadas com um pontapé-livre directo ou pontapé de grande penalidade mencionadas na Lei 12.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipa em cada parte do jogo são registadas no relatório de jogo.
- Os árbitros podem permitir que o jogo prossiga aplicando a lei da vantagem se a equipa não tiver anteriormente cometido cinco faltas acumuladas e se não for impedido um golo ou anulada uma clara ocasião de golo à equipa adversária.
- Se aplicarem a lei da vantagem, os árbitros devem usar a sinalética obrigatória para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro logo que a bola deixe de estar em jogo.
- Se for jogado prolongamento, as faltas acumuladas do segundo período continuam a acumular durante o prolongamento.

## O pontapé-livre indirecto

---

### *Sinalética*

Os árbitros indicam um pontapé-livre indirecto erguendo o braço acima da cabeça, devendo manter o braço nessa posição até que o pontapé-livre indirecto seja executado e a bola seja tocada por outro jogador ou saia da superfície de jogo.

### *A bola entra na baliza*

Só pode ser marcado golo se a bola de seguida tocar outro jogador antes de entrar na baliza:

- Se, num pontapé-livre indirecto, a bola penetra directamente na baliza adversária, é concedido um lançamento de baliza.
- Se, num pontapé-livre indirecto, a bola penetra directamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

## Procedimento

---

Tanto para o pontapé-livre directo como para o indirecto, a bola deve estar imóvel no momento em que é pontapeada.

## Pontapé-livre directo a partir da sexta falta acumulada por cada equipa

---

- O jogador que marca o pontapé-livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a um colega de equipa.
- Depois da execução de um pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar na bola sem que esta tenha sido tocada pelo guarda-redes que defende, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído da superfície de jogo.
- Se um jogador cometer a sexta falta da sua equipa na metade da superfície de jogo adversária, ou na sua própria metade da superfície de jogo entre a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais e uma linha imaginária paralela à linha de meio campo que atravesse o segundo ponto de grande penalidade, o pontapé-livre deverá ser efectuado na segunda marca de grande penalidade. A segunda marca de grande penalidade é descrita na Lei 1. O pontapé-livre deverá efectuar-se de acordo com o estipulado em “Posição nos pontapés-livres”.

## LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

- Se um jogador cometer a sexta falta da sua equipa na sua própria metade da superfície de jogo entre a linha imaginária dos dez metros e a linha de baliza, mas fora da área de grande penalidade, a equipa à qual é concedido o pontapé-livre pode optar entre a segunda marca de grande penalidade ou no local da infracção.
- A partir da sexta falta acumulada, um tempo suplementar deve ser concedido para que um pontapé-livre directo possa ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

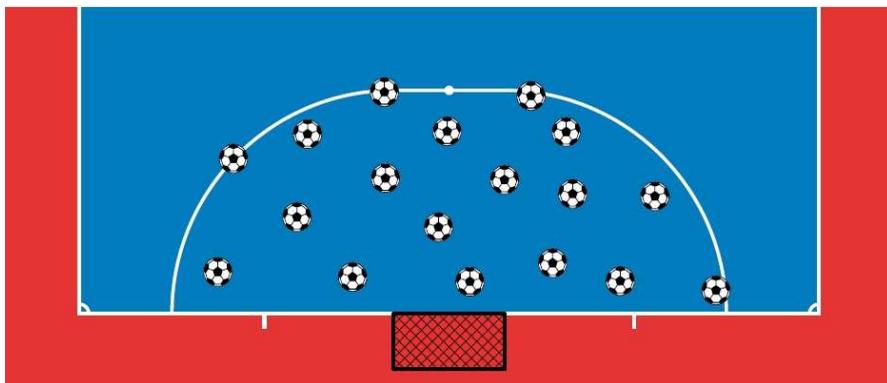
### Posição nos pontapés-livres

#### *Pontapé-livre fora da área de grande penalidade*

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo.
- A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova.
- O pontapé-livre é executado no local da infracção onde a falta foi cometida ou da posição da bola no momento em que a falta foi cometida (de acordo com a falta) ou da segunda marca de grande penalidade.

#### *Pontapé-livre directo ou indirecto dentro da área de grande penalidade a ser executado pela equipa que defende*

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo.
- Todos os jogadores da equipa adversária devem permanecer fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade.
- O pontapé-livre assinalado na área de grande penalidade pode ser executado em qualquer ponto dentro dessa área.

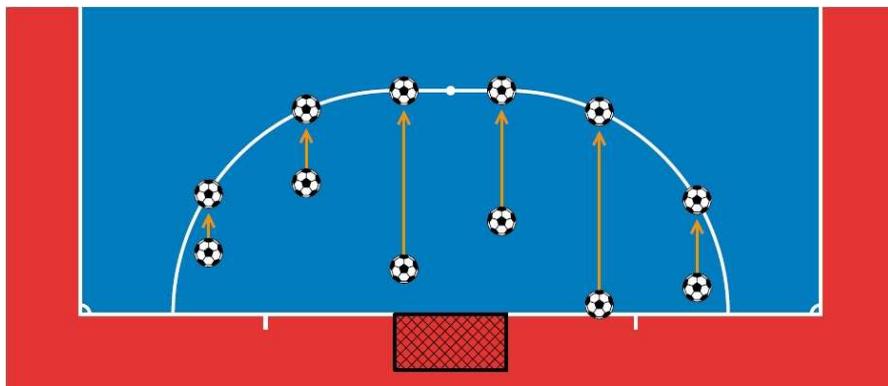


***Pontapé-livre directo a partir da sexta falta acumulada em cada período do jogo***

- Não é permitida a formação de barreiras pela equipa adversária.
- O jogador que executa o pontapé-livre deverá ser devidamente identificado.
- O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de cinco metros da bola.
- Os jogadores deverão permanecer na superfície de jogo, excepto o executante, se assim o desejar.
- Todos os jogadores, excepto o executante e o guarda-redes que defende, deverão estar atrás de uma linha imaginária, ao nível da bola e paralela à linha de baliza, fora da área de grande penalidade, a uma distância mínima de 5 metros da bola. O executante não pode ser obstruído. Nenhum jogador, à excepção do executante, pode ultrapassar a linha imaginária da bola até que esta esteja em jogo.

***Pontapé-livre indirecto para a equipa que ataca***

- Todos os adversários devem estar a uma distância mínima de 5 metros da bola até que esta esteja em jogo.
- A bola está em jogo quando é pontapeada e se move.
- Um pontapé-livre indirecto assinalado na área de grande penalidade é executado na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.



## Infracções e sanções

---

Se, quando um pontapé-livre é executado, um adversário estiver mais próximo da bola do que a distância obrigatória:

- O pontapé é repetido e o jogador infractor é advertido, excepto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida outra infracção que seja punível com um pontapé de grande penalidade. Se a infracção for punível com um pontapé-livre, os árbitros decidem se devem punir a primeira infracção ou aquela que foi cometida posteriormente. Se a segunda infracção for punível com um pontapé de grande penalidade ou com um pontapé-livre directo, é registada uma falta acumulada contra a equipa infractora.

Se, quando a equipa defensora executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande penalidade, a bola não for pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade:

- O pontapé é repetido.

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

- Os árbitros concedem um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, devendo ser executado no local onde o jogo deveria ser sido reiniciado (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

A partir da sexta falta acumulada, se o jogador que executa o pontapé não o fizer com a intenção de obter um golo:

- Os árbitros concedem um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ser recomeçado.

A partir da sexta falta acumulada, se for executado um pontapé-livre por um colega de equipa do jogador que foi identificado previamente:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem-no por comportamento antidesportivo e recomeçam o jogo com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa que defende, no local onde o jogador pontapeou a bola.

*Pontapé-livre executado por um jogador que não o guarda-redes*

Se, quando a bola entra em jogo, o executante toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se, quando a bola entra em jogo, o executante deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé de grande penalidade será concedido, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do executante, e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.

*Pontapé-livre executado pelo guarda-redes*

Se, quando a bola entra em jogo, o guarda-redes toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se, quando a bola entra em jogo, o guarda-redes deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, se a infracção tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

## LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

*Se os árbitros fizerem o sinal para que seja executado o pontapé-livre directo, a partir da sexta falta acumulada, e antes de a bola estar em jogo:*

Um jogador da equipa que executa o pontapé infringe as Leis do Jogo de Futsal, excepto se o executante demorar mais de quatro segundos:

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

Um jogador da equipa que defende infringe as Leis do Jogo de Futsal:

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

Um ou mais jogadores da equipa que defende e um ou mais jogadores da equipa que ataca infringem as Leis do Jogo de Futsal:

- O pontapé é repetido.

*A partir da sexta falta acumulada, se, após o pontapé-livre directo ter sido executado:*

O executante não pontapeia 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 indirecto a ser executado pela equipa que defende do local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

O executante toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

## LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Um jogador que não o executante toca na bola (excepto com as mãos) antes que esta tenha tocado no guarda-redes que defende, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído do campo:

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Um jogador deliberadamente toca na bola com as mãos:

- Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé de grande penalidade será concedido, se a falta tiver sido cometida dentro da própria área de grande penalidade, excepto para o guarda-redes que defende (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.

A bola é tocada por um elemento estranho no seu movimento para a frente:

- O pontapé é repetido.

A bola ressalta do guarda-redes, da barra transversal ou dos postes da baliza para a superfície de jogo e é então tocada por 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 tenha tocado no elemento estranho dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará uma bola ao solo sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola rebenta ou deforma-se enquanto está em jogo e não tocou anteriormente nos postes da baliza, na barra transversal ou noutro jogador:

- O pontapé é repetido.

## LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de grande penalidade e enquanto a bola estiver em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé-livre directo.

Um golo pode ser marcado directamente a partir de um pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que um pontapé de grande penalidade possa ser executado no final de cada um dos períodos do tempo regulamentar ou no final de cada um dos períodos do prolongamento.

### Posição da bola e dos jogadores

---

A bola:

- é colocada sobre a marca do pontapé de grande penalidade.

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

- deve ser devidamente identificado.

O guarda-redes da equipa defensora:

- deve colocar-se sobre a linha de baliza, em frente ao executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja pontapeada.

Os restantes jogadores, excepto o executante, devem encontrar-se:

- dentro dos limites da superfície de jogo;
- fora da área de grande penalidade;
- atrás da marca da grande penalidade;
- pelo menos a cinco metros da marca da grande penalidade.

### Procedimento

---

- Após os jogadores terem tomado as suas posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros faz sinal para ser executado o pontapé de grande penalidade
- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola na direcção da baliza adversária.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

## LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Quando um pontapé de grande penalidade é executado durante o tempo regulamentar ou na extensão de tempo para permitir a sua execução no final da primeira parte ou no final do jogo, ou no final dos períodos do prolongamento, caso exista, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- A bola tocar num dos postes, ou em ambos, e/ou na barra transversal e/ou no guarda-redes.

Os árbitros decidem quando um pontapé de grande penalidade foi completado.

### **Infracções e sanções**

---

Se o executante do pontapé de grande penalidade não chutar a bola em direcção à baliza oposta:

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

Se, enquanto estiver a ser executado um pontapé de grande penalidade, a bola for chutada por um colega de equipa do jogador que foi identificado previamente:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem-no por comportamento antidesportivo e ordenam que se recomece o jogo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa que defende da marca de penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

*Se os árbitros fizerem sinal para que o pontapé de grande penalidade seja executado e, antes de a bola estar em jogo, ocorre uma das situações seguintes:*

Um jogador da mesma equipa do executante do pontapé infringe as Leis do Jogo de Futsal:

- Os árbitros permitem que o pontapé seja executado;
- Se a bola entrar na baliza, o pontapé é repetido;
- Se a bola não entrar na baliza, os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa que defende do local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

## LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

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

- Os árbitros permitem que o pontapé seja executado;
- Se a bola entrar na baliza, o pontapé é validado;
- Se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido.

Um ou mais jogadores da equipa que defende e um ou mais jogadores da equipa que ataca infringem as Leis do Jogo de Futsal:

- O pontapé é repetido.

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

O executante toca na bola novamente (excepto com as mãos) antes de esta ter tocado noutro jogador:

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

O executante deliberadamente toca na bola com as mãos antes que esta seja tocada por outro jogador:

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

A bola é tocada por um elemento estranho e move-se após a execução para a frente:

- O pontapé é repetido.

A bola ressalta do guarda-redes, da barra transversal ou dos postes da baliza para a superfície de jogo e é então tocada por 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 tenha tocado no elemento estranho dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará uma bola ao solo deixando cair a bola na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola rebenta ou deforma-se enquanto está em jogo e não tocou anteriormente nos postes da baliza, na barra transversal ou noutro jogador:

- O pontapé é repetido.

## LEI 15 – 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, quando a bola tenha ultrapassado completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar, ou tenha batido no tecto.

De um pontapé de linha lateral não pode ser marcado golo directamente.

### **Posição dos jogadores**

---

Os jogadores da equipa adversária devem estar:

- na superfície de jogo;
- a uma distância mínima de cinco metros do local na linha lateral onde o pontapé de linha lateral é executado.

### **Procedimento**

---

Existe um procedimento-tipo:

- Pontapé de linha lateral

#### *Posição no pontapé de linha lateral*

No momento em que pontapeia a bola, o executante:

- deve ter um pé na linha lateral ou no solo fora da superfície de jogo;
- deve chutar a bola, que tem de estar imóvel, ou do ponto onde saiu da superfície de jogo ou no solo fora da superfície de jogo a uma distância não superior a 25 cm desse ponto;
- deve executar o pontapé de linha lateral dentro de quatro segundos a partir do momento em que reúna as condições para a sua execução

A bola é considerada em jogo logo que entra na superfície de jogo.

### *Infracções e sanções*

Se, quando um pontapé da linha lateral é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola:

- O pontapé da linha lateral é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem ou seja cometida uma falta punível com um pontapé-livre ou pontapé de grande penalidade pela equipa adversária do executante.

Se um adversário indevidamente distrair ou impedir o executante do pontapé de linha lateral:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

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

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

### *Pontapé de linha lateral executado por um jogador que não o guarda-redes*

Se a bola está em jogo e o executante toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se a bola está em jogo e o executante deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé de grande penalidade será concedido, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do executante, e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.

*Pontapé de linha lateral executado pelo guarda-redes*

Se a bola está em jogo e o guarda-redes toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se a bola está em jogo e o guarda-redes deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, se a infracção tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

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

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

De um lançamento de baliza não pode ser marcado golo directamente.

### Posição dos jogadores

---

Os jogadores da equipa adversária devem estar:

- na superfície de jogo e fora da área de grande penalidade da equipa que executa o lançamento de baliza até que a bola esteja em jogo;

### Execução

---

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.
- O guarda-redes da equipa defensora executa o lançamento de baliza dentro de quatro segundos depois de estarem reunidas as condições para o fazer.
- A bola está em jogo quando for lançada directamente para fora da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.

### Infracções e sanções

---

Se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza será repetido, mas a contagem dos quatro segundos não é reiniciada e continua quando o guarda-redes estiver pronto para o repetir.

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes tocar novamente na bola (excepto com as mãos) antes de esta ter tocado num adversário (excepto se tiver tocado acidentalmente noutro jogador da sua equipa):

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, a ser executado do local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

## LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes deliberadamente tocar a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida fora da área de grande penalidade, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se o lançamento de baliza não for executado dentro de quatro segundos:

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se o lançamento de baliza for executado com jogadores da equipa atacante dentro da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza é repetido se qualquer um dos jogadores atacantes tocar na bola ou impedir que o lançamento de baliza seja executado adequadamente.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- O lançamento de baliza é repetido. Se a falta tiver sido cometida pela equipa que executa o lançamento de baliza, a contagem dos quatro segundos não é reiniciada e continua quando o guarda-redes estiver pronto para repetir o lançamento de baliza.

## LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO

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

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

Pode ser marcado golo directamente de um pontapé de canto, mas unicamente na baliza da equipa adversária.

### **Posição da bola e dos jogadores**

---

A bola deve estar:

- dentro do 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 pelo menos a cinco metros 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 jogador que executa o pontapé deve chutar a bola dentro de quatro segundos assim que reunidas as condições para fazê-lo.
- A bola entra em jogo logo que seja jogada e se mova.

### **Infracções e sanções**

---

Se, quando um pontapé de canto é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola:

- O pontapé de canto é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem ou seja cometida uma falta punível com um pontapé-livre ou pontapé de grande penalidade pela equipa defensora.

## LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO

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

- É advertido por comportamento antidesportivo.

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

- Um lançamento de baliza será concedido à equipa adversária.

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

- O pontapé é repetido. Se a falta tiver sido cometida pela equipa que executa o pontapé de canto, a contagem dos quatro segundos não é reiniciada e continua quando o executante estiver pronto para repetir o pontapé.

### *Pontapé de canto executado por um jogador que não o guarda-redes*

Se a bola está em jogo e o executante toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se a bola está em jogo e o executante deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- um pontapé de grande penalidade será concedido, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do executante, e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.

### *Pontapé de canto executado pelo guarda-redes*

Se a bola está em jogo e o guarda-redes toca a bola novamente (excepto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

## LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO

Se a bola está em jogo e o guarda-redes deliberadamente toca a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres), e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Os golos fora, os prolongamentos e os pontapés da marca de grande penalidade são os três métodos aprovados para determinar o vencedor, sempre que as regras da competição exigirem que haja uma equipa vencedora no final de um jogo que tenha terminado empatado. O prolongamento e os pontapés da marca de grande penalidade não fazem parte do jogo.

### **Golos fora**

---

As regras da competição podem estipular que, se o resultado acumulado for igual após o segundo jogo, os golos marcados no jogo fora contam a dobrar.

### **Prolongamento**

---

As regras da competição podem estipular que sejam jogados dois períodos suplementares iguais, que não excedam os cinco minutos cada um. Aplicam-se as condições da Lei 8.

### **Pontapés da marca de grande penalidade**

---

As regras da competição podem estipular que sejam marcados pontapés da marca de grande penalidade de acordo com o procedimento indicado abaixo.

### **Procedimento**

---

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados.
- O árbitro procede a um sorteio por meio de uma moeda. O capitão da equipa que vence o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé.
- O árbitro, o segundo árbitro, o terceiro árbitro e o cronometrista registam cada um dos pontapés executados.
- As duas equipas executam cada uma, cinco pontapés, observando as disposições a seguir mencionadas.
- Os pontapés são executados alternadamente pelas equipas.
- Se, antes das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas tiver marcado mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de cinco pontapés, a execução não deve prosseguir.

## PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA

- Se, depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado qualquer golo, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.
- Todos os jogadores e substitutos estão habilitados a executar os pontapés de grande penalidade.
- Um guarda-redes pode ser substituído por qualquer jogador durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade.
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.
- Um jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes em qualquer altura durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, desde que o árbitro seja informado e que o seu equipamento seja o adequado.
- Só os jogadores habilitados, incluindo os guarda-redes, os árbitros e o terceiro árbitro poderão permanecer na superfície de jogo durante a execução dos pontapés.
- Todos os jogadores habilitados, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer na metade da superfície de jogo contrária juntamente com o terceiro árbitro.
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer na superfície de jogo, no lado oposto às zonas de substituições, na direcção da marca de grande penalidade e a uma distância mínima de 5 metros da mesma.
- Sem prejuízo de outras disposições contrárias, na execução dos pontapés de grande penalidade, aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal e as orientações do Departamento de Arbitragem da FIFA.
- Se, no final do jogo ou do prolongamento e antes da execução de pontapés da marca de grande penalidade, uma equipa tiver um maior número de jogadores, incluindo os substitutos, que os adversários, deve reduzir o número de jogadores para o número de adversários e o capitão da equipa deve informar o árbitro do nome e número de cada jogador excluído.
- Se uma equipa tiver de reduzir o número de jogadores para igualar o 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 pontapés da marca de grande penalidade, de modo a igualar o número de jogadores da sua equipa com o da equipa adversária, que se encontra, portanto, na sua área técnica, pode substituir o guarda-redes da sua equipa em qualquer altura.

## PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU JOGOS ELIMINATÓRIA

- Antes do início da execução dos pontapés da marca de grande penalidade, o árbitro deve certificar-se que se encontra o mesmo número de jogadores de ambas as equipas habilitados a executar os pontapés de grande penalidade na outra metade da superfície de jogo.



## A ÁREA TÉCNICA

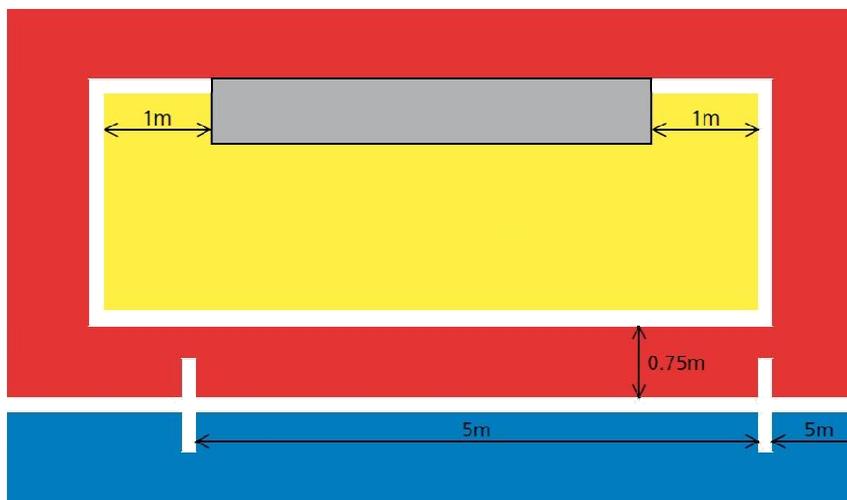
A área técnica é uma zona especial para a equipa técnica e para os substitutos.

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

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado da área dos bancos dos substitutos e estende-se para a frente até 75 cm da linha lateral.
- É recomendada a utilização de marcações para delimitar esta área.
- O número de pessoas autorizadas a estar na área técnica será determinado nas regras da competição;
- Em conformidade com as regras da competição, os ocupantes da área técnica deverão ser identificados antes do início do jogo.
- Somente um elemento oficial da equipa de cada vez estará autorizado a dar instruções técnicas e poderá permanecer de pé.
- O treinador e os outros elementos oficiais deverão 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 tratar um jogador lesionado ou organizar o seu transporte para fora da superfície de jogo.
- O treinador e os outros ocupantes da área técnica deverão comportar-se de maneira correcta, evitando obstruir os movimentos dos jogadores e árbitros.

## A ÁREA TÉCNICA

- Os substitutos e o preparador físico poderão aquecer durante um jogo na zona disponibilizada para este fim, desde que não obstruam os movimentos de jogadores e árbitros e se comportem de forma correcta.



## O ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

O árbitro assistente de reserva:

- Será nomeado conforme as regras da competição e substituirá o cronometrista no caso de um dos árbitros não poder continuar a arbitrar o jogo. Ajudará os árbitros em todos os momentos.
- Ajudará em todas as funções administrativas antes, durante e depois do jogo, conforme pedido dos árbitros.
- Após o jogo, apresentará um relatório às autoridades competentes relativamente a qualquer falta ou outro incidente que tenha ocorrido fora do campo visual dos árbitros. Avisará os árbitros da elaboração de qualquer relatório.
- Tomará nota de todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo.
- Levará um cronómetro manual alternativo para o caso de ser necessário devido a qualquer tipo de incidente.
- Posicionar-se-á num local preferencial, mas não junto aos árbitros assistentes.

## SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE

Os árbitros são obrigados a fazer os sinais indicados a seguir, tendo em conta que existem certos sinais que só podem ser feitos por um dos árbitros e um sinal que ambos os árbitros devem fazer simultaneamente.

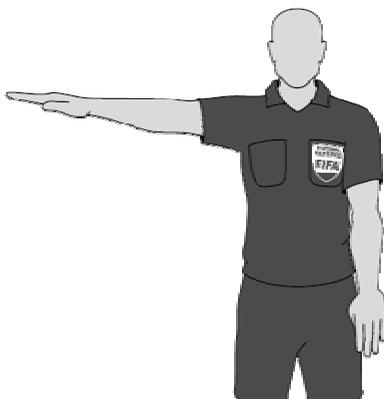
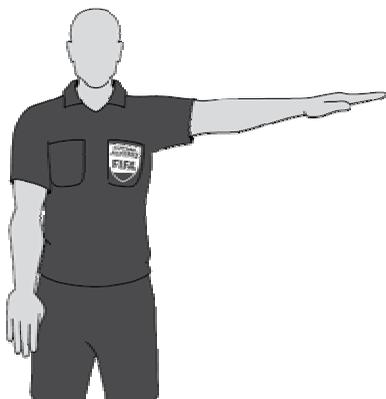
Os árbitros assistentes devem fazer os sinais relativos ao tempo morto e à quinta falta acumulada.

### Sinais que apenas um árbitro pode fazer

---



Início/recomeço do jogo

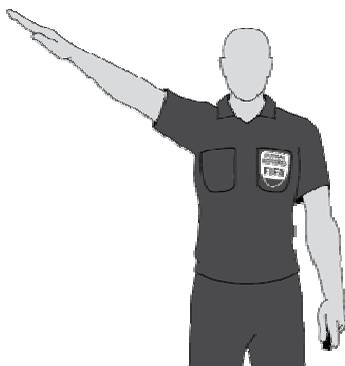


Pontapé livre directo/pontapé de grande penalidade

SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



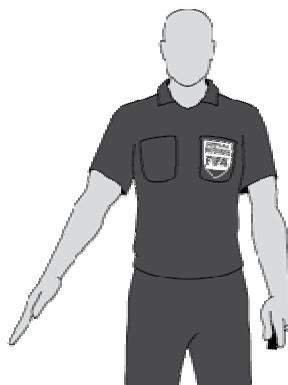
Pontapé da linha lateral (1)



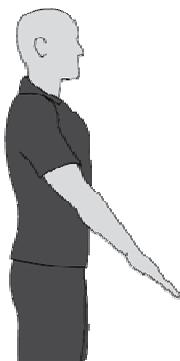
Pontapé da linha lateral (2)



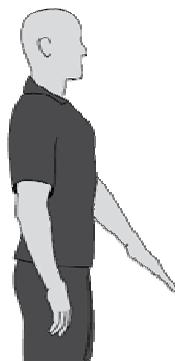
Pontapé de canto (1)



Pontapé de canto (2)



Lançamento de baliza (1)



Lançamento de baliza (2)

SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Tempo morto



Contagem dos quatro segundos (1)

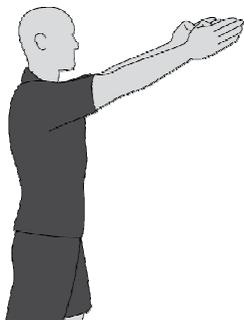


Contagem dos quatro segundos (2)

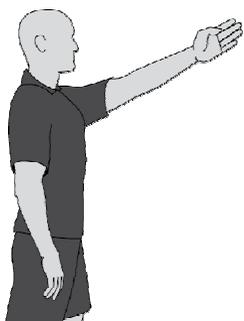


Quinta falta acumulada

## SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Vantagem após falta acumulada



Vantagem após falta não acumulada



Falta acumulada após ter aplicado a lei da vantagem (1)

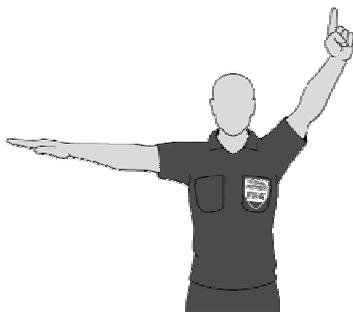


Falta acumulada após ter aplicado a lei da vantagem (2)

## SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Falta acumulada após ter aplicado a lei da vantagem (3)



Falta acumulada após ter aplicado a lei da vantagem (4)



Advertência (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)



Pontapé-livre indirecto

SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Número do jogador – 1



Número do jogador – 2



Número do jogador – 3



Número do jogador – 4



Número do jogador – 5



Número do jogador – 6

SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Número do jogador – 7



Número do jogador – 8



Número do jogador – 9



Número do jogador – 10



Número do jogador – 11



Número do jogador – 12

## SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Número do jogador – 13



Número do jogador – 14



Número do jogador – 15



Golo



Auto-golo (1)



Auto-golo (2)

**Sinal efectuado pelos dois árbitros para recomeço do jogo**

---



Pontapé-livre indirecto

**Sinais efectuados pelos árbitros assistentes**

---



Tempo morto



Quinta falta acumulada

