



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

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.

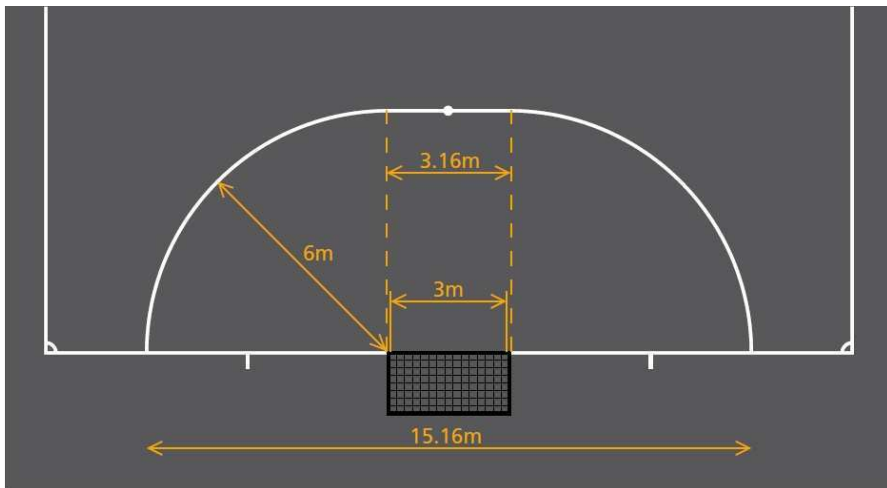
As balizas devem dispor de um sistema estabilizador que as impeça de tombar. Podem ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam este requisito.

Zonas de substituições

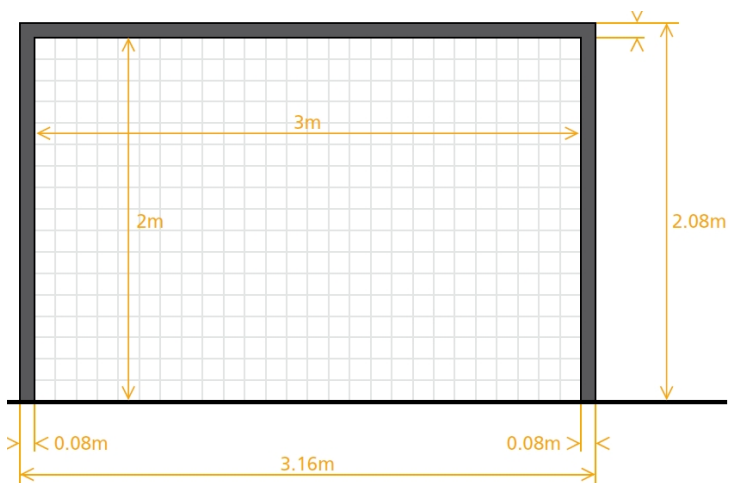
As zonas de substituições são as áreas na linha lateral em frente aos bancos dos técnicos e substitutos, cujo objectivo é descrito na Lei 3.

- 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.

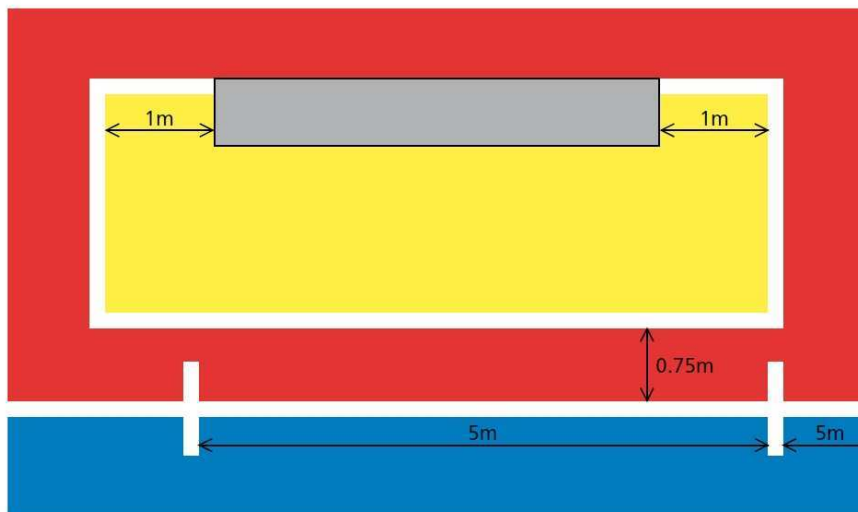
Área de grande penalidade



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 efectuam 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

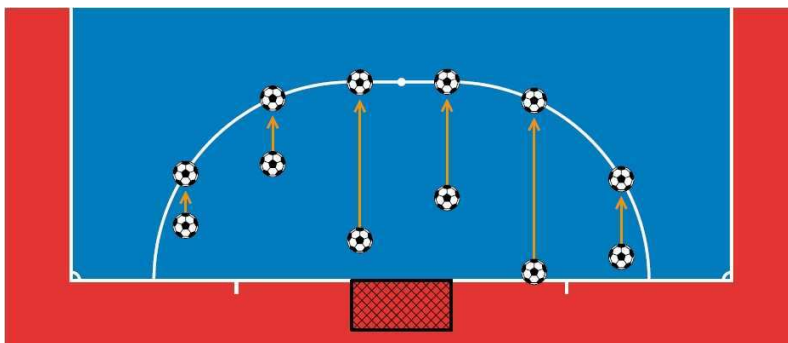
Se, no decurso do jogo, os árbitros tiverem de interromper temporariamente o jogo por uma causa não prevista nas Leis do Jogo de Futsal, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo. O jogo deve também ser recomeçado com uma bola ao solo quando tal for previsto nas Leis do Jogo de Futsal.

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.

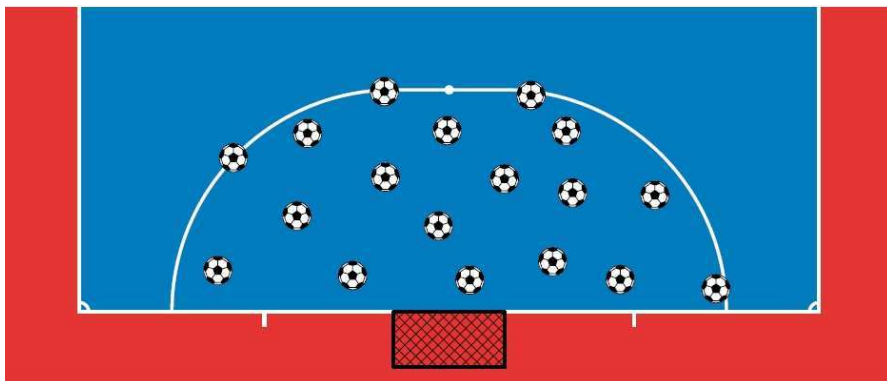
Posição nos pontapés-livres

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.

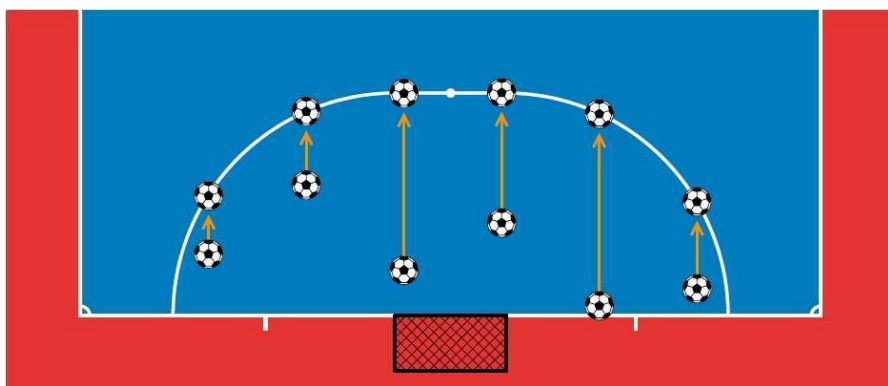


Pontapé-livre directo a partir da sexta falta acumulada em cada período do jogo

- 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).

LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA

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

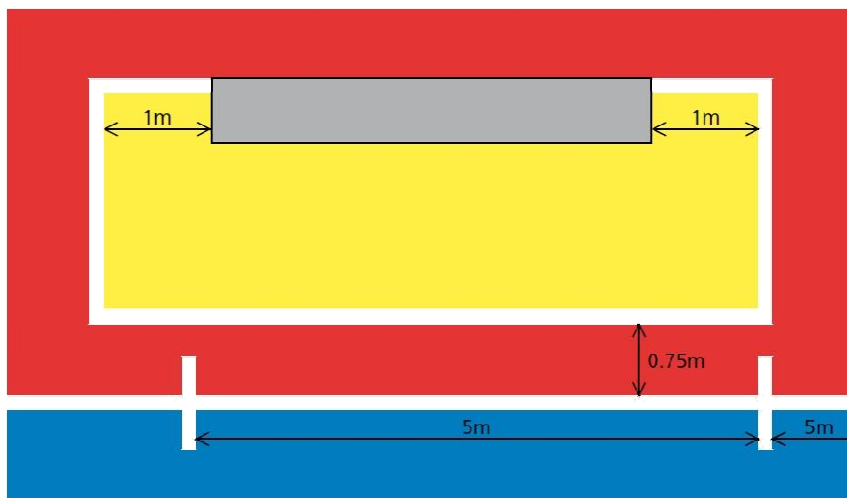
A área técnica é uma zona especial para a equipa técnica e para os substitutos.

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

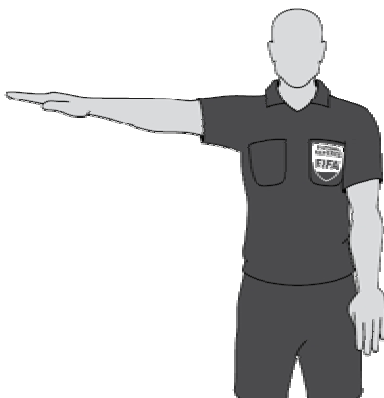
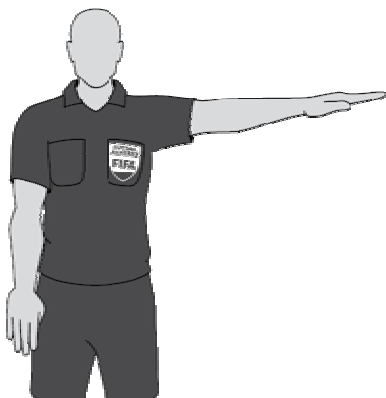
Os árbitros são obrigados a fazer os sinais indicados a seguir, tendo em conta que existem certos sinais que só podem ser feitos por um dos árbitros e um sinal que ambos os árbitros devem fazer simultaneamente.

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

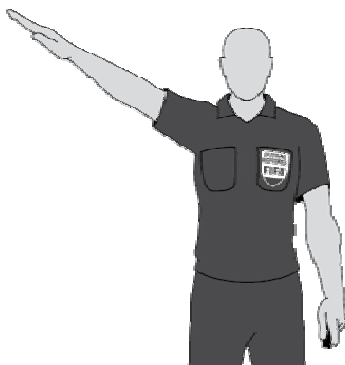


Pontapé livre directo/pontapé de grande penalidade

SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE



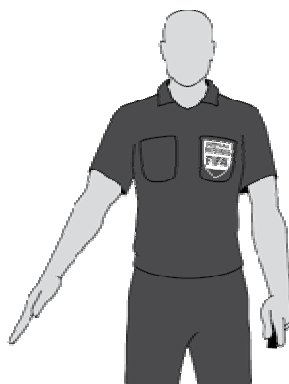
Pontapé da linha lateral (1)



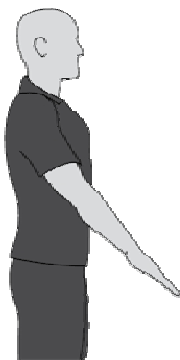
Pontapé da linha lateral (2)



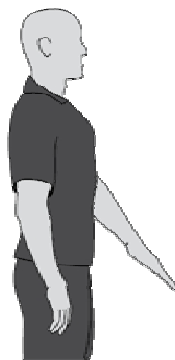
Pontapé de canto (1)



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)

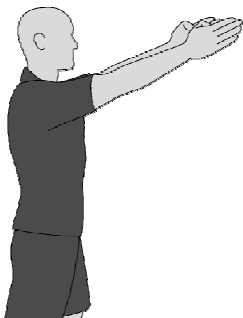


Contagem dos quatro segundos (2)

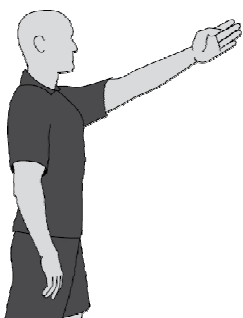


Quinta falta acumulada

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)

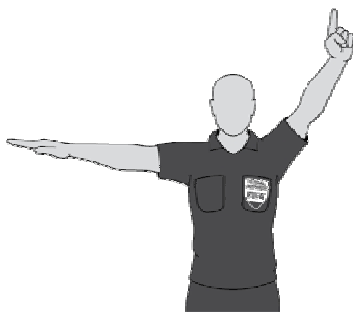


Falta acumulada após ter aplicado a lei da vantagem (2)

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

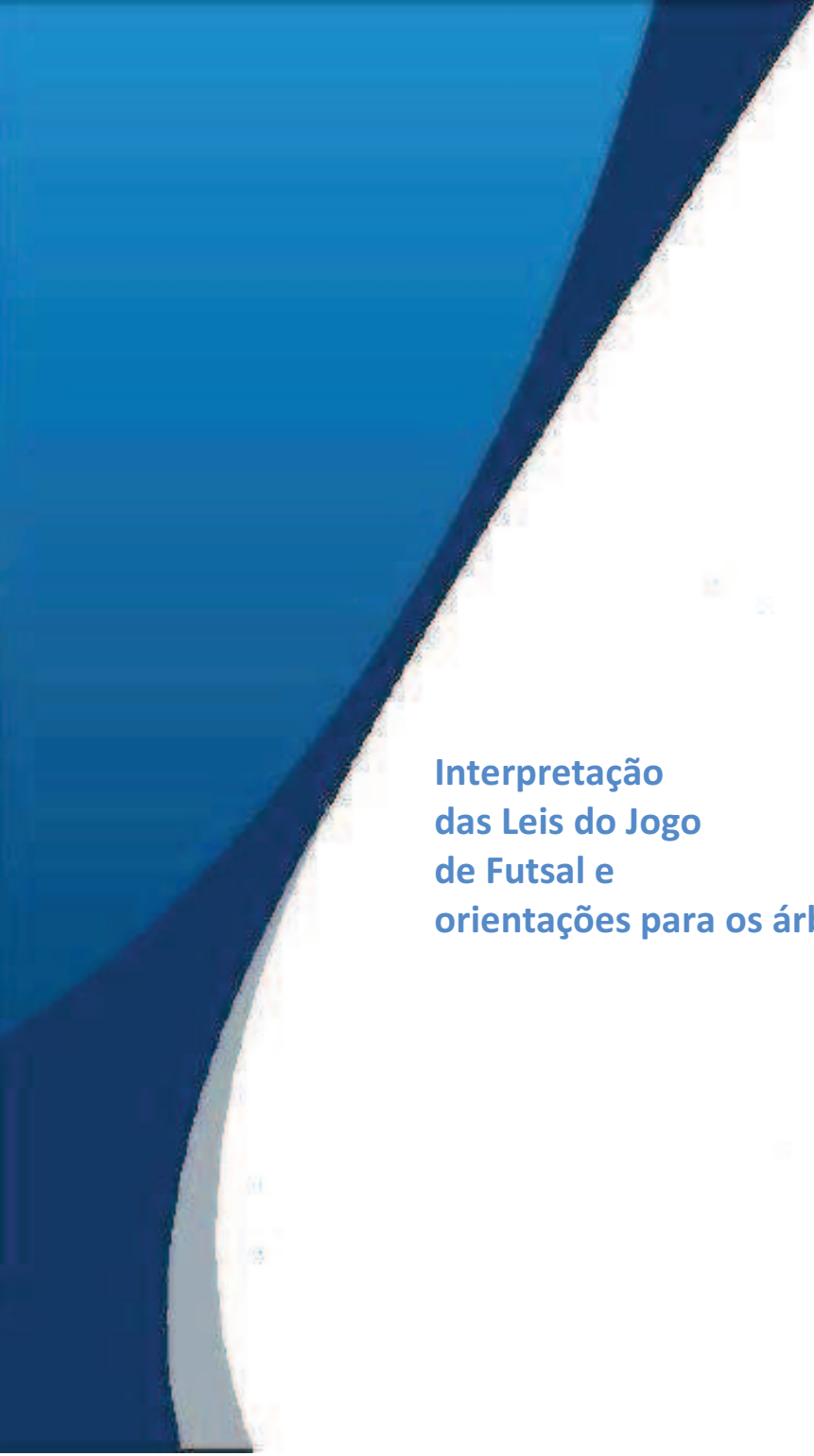
Sinais efectuados pelos árbitros assistentes



Tempo morto



Quinta falta acumulada



**Interpretação
das Leis do Jogo
de Futsal e
orientações para os árbitros**

LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

Superfície de jogo

Os jogos devem ser disputados em superfícies lisas, de acordo com as regras da competição.

Superfícies com relvado artificial

Em jogos de competição entre equipas representativas de federações membros filiadas na FIFA ou em jogos internacionais de competição de clubes não será permitida a utilização de relvado artificial.

Marcação da superfície de jogo

Não é permitido marcar a superfície de jogo com linhas descontínuas.

Se um jogador traça marcas não autorizadas na superfície de jogo, deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros se apercebem de tal facto durante o jogo, devem interromper o mesmo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, advertir o jogador por comportamento antidesportivo, e ordenar que o jogo recomece com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Deve tentar-se utilizar unicamente as linhas estipuladas na Lei 1 para marcar a superfície de jogo mas, uma vez que o Futsal é habitualmente praticado em recintos desportivos equipados para diversos desportos, deverão ser aceites linhas alheias ao Futsal, desde que não confundam os jogadores e os árbitros.

Não são permitidas linhas ou marcas a 5 metros da segunda marca de penalidade e dentro da área de grande penalidade que indiquem a distância a ser respeitada pelo guarda-redes defensor na execução de um pontapé da segunda marca de penalidade.

LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

Balizas

Se a barra transversal se desloca ou se parte, o jogo será interrompido até que a mesma seja reparada ou colocada no seu lugar. Se não for possível reparar a barra transversal, o jogo deve ser dado por terminado. Não será permitida a utilização de uma corda em substituição da barra transversal. Se a barra transversal puder ser reparada, o jogo recomeçará com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará um lançamento de bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Segurança

As regras da competição determinarão a distância que deverá existir entre as linhas de delimitação da superfície de jogo (linhas laterais e de baliza) e as barreiras de separação dos espectadores, mas sempre de maneira a proteger a integridade física dos participantes.

Publicidade na superfície de jogo

Se as regras da competição não o proibirem, será permitida publicidade no solo da superfície de jogo, desde que não confunda os jogadores ou os árbitros e permita ver as linhas de marcação estipuladas nas Leis do Jogo de Futsal.

Publicidade nas redes das balizas

Se as regras da competição não o proibirem, será permitida publicidade nas redes das balizas, desde que não confunda os jogadores ou os árbitros.

Publicidade nas áreas técnicas

Se as regras da competição não o proibirem, será permitida publicidade no solo das áreas técnicas, desde que não confunda as pessoas que se encontram nas referidas áreas, o terceiro árbitro ou os árbitros.

LEI 2 – A BOLA

Bolas adicionais

Poderão ser colocadas bolas adicionais ao redor da superfície de jogo para serem utilizadas durante um encontro, desde que cumpram as especificações estipuladas na Lei 2 e o seu uso esteja sob o controlo dos árbitros.

Bolas extra na superfície de jogo

Se no decorrer do jogo uma segunda bola entrar na superfície de jogo, os árbitros deverão interromper o jogo unicamente se a segunda bola interferir no jogo. Se o jogo for interrompido, deverá ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros lançará a bola sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Se uma segunda bola entra na superfície de jogo durante a partida sem interfere no jogo, os árbitros deverão ordenar que a mesma seja retirada na primeira oportunidade.

A bola rebentada ou deformada

Se a bola rebenta ou se deforma depois de embater num dos postes ou na barra transversal e entra na baliza, os árbitros validam o golo.

Procedimento de substituição

- Uma substituição poderá ser efectuada durante o jogo ou durante uma interrupção do jogo excepto durante um tempo morto.
- O jogador a ser substituído não necessita de obter autorização dos árbitros para sair da superfície de jogo.
- Os árbitros não necessitam de autorizar a entrada do substituto na superfície de jogo.
- Antes de entrar na superfície de jogo, o substituto deverá esperar que o jogador a ser substituído saia da superfície de jogo.
- O jogador a ser substituído deve sair da superfície de jogo pela zona de substituições da sua própria equipa, a menos que já se encontre fora da superfície de jogo com autorização dos árbitros ou pelas razões previstas nas Leis 3 ou 4.
- Em certas circunstâncias pode não ser dada autorização para que seja efectuada uma substituição, por exemplo, se o equipamento do substituto não estiver em ordem.
- Um substituto que não tenha completado o processo de substituição entrando na superfície de jogo pela sua zona de substituições não poderá recomeçar o jogo com um pontapé de linha lateral, um pontapé de canto, etc. até que complete o processo de substituição.
- Se um jogador a ser substituído se recusa a sair da superfície de jogo, a substituição não se poderá efectuar.
- Se se realiza uma substituição durante o intervalo ou antes de qualquer dos períodos do prolongamento, o substituto poderá entrar na superfície de jogo pela sua zona de substituições depois de informar o terceiro árbitro ou o árbitro, no caso de não existir terceiro árbitro.

Outras pessoas na superfície de jogo

Pessoas Estranhas

Todo aquele que não figure na lista de jogadores antes do início do jogo, como jogador ou substituto, ou que não seja um elemento oficial de uma equipa será considerado uma pessoa estranha.

Se um elemento estranho penetra na superfície de jogo:

- os árbitros devem interromper o jogo (embora não imediatamente se o elemento estranho não interferir no jogo);
- os árbitros devem garantir que seja retirado da superfície de jogo e das suas imediações;

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- se os árbitros interrompem o jogo, devem recomeçá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Elementos oficiais de uma equipa

Se um elemento oficial de uma equipa entra na superfície de jogo:

- os árbitros devem interromper o jogo (embora não imediatamente se o elemento oficial não interferir no jogo ou se puder ser aplicada a lei da vantagem);
- os árbitros devem fazê-lo sair da superfície de jogo e, se o seu comportamento for irresponsável, devem expulsá-lo da superfície de jogo e das suas imediações;
- se os árbitros interrompem o jogo, devem recomeçá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Jogadores expulsos

Se um jogador expulso entra na superfície de jogo:

- os árbitros devem interromper o jogo, embora não imediatamente se o jogador expulso não interferir no jogo ou se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- os árbitros devem fazê-lo sair da superfície de jogo e das suas imediações;
- se os árbitros interrompem o jogo, devem recomeçá-lo com uma bola ao solo de no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

Jogador fora da superfície de jogo

Se um jogador que sai da superfície de jogo para corrigir o equipamento base ou qualquer outro equipamento, para receber tratamento por lesão ou hemorragia, porque tem sangue no seu equipamento, ou por qualquer outra razão com autorização dos árbitros, regressar à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros, estes devem então:

- interromper o jogo, embora não imediatamente se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- advertir o jogador por entrar na superfície de jogo sem autorização;
- ordenar que o jogador saia da superfície de jogo se necessário (por exemplo por infracção à Lei 4);

Se os árbitros interrompem o jogo, este deve ser recomeçado:

- com um pontapé-livre indirecto para a equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres), no caso de não ser cometida outra infracção;
- de acordo com a Lei 12, se o jogador a infringir.

Se um jogador que está fora da superfície de jogo com autorização dos árbitros, e que não tenha sido substituído, volta a entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro e comete ainda outra infracção punível com advertência, os árbitros devem expulsá-lo por dupla advertência, por exemplo: o jogador entra sem autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro e passa uma rasteira a um adversário de forma imprudente. Se esta infracção for cometida com excesso de combatividade, o jogador será expulso de forma directa.

Se os árbitros interrompem o jogo, este é recomeçado de acordo com a Lei 12.

Se um jogador atravessa involuntariamente uma das linhas de demarcação da superfície de jogo, não se considerará que cometeu qualquer infracção. Se um jogador sai da superfície de jogo no âmbito da acção do jogo, não se considerará que cometeu qualquer infracção.

Substitutos

Se um substituto entra na superfície de jogo infringindo o processo de substituição ou fazendo com que a sua equipa jogue com um jogador a mais, os árbitros, ajudados pelos árbitros assistentes, devem seguir as seguintes orientações:

- Interromper o jogo, embora não imediatamente se puder ser aplicada lei da vantagem;
- Adverti-lo por comportamento antidesportivo, se a sua equipa joga com um jogador a mais, ou por infringir o processo de substituição, se a substituição não tiver sido realizada correctamente;
- Expulsá-lo se impede um golo ou se anula uma ocasião clara de golo da equipa adversária. O número de jogadores da sua equipa é reduzido se a falta consistir numa infracção ao processo de substituição, mas não é reduzido se a sua equipa estiver a jogar com um jogador a mais;
- O substituto deve sair da superfície de jogo na primeira interrupção do jogo, se não tiver saído antes, ou para completar o processo de substituição, se a infracção tiver sido por esse motivo, ou para se deslocar para a área técnica, se sua equipa estava a jogar com um jogador a mais;
- Se aplicam a lei da vantagem, interromper o jogo no momento em que a equipa do substituto esteja na posse da bola e recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres);
- Se aplicam a lei da vantagem e interrompem o jogo porque a equipa adversária comete uma infracção ou porque a bola sai da superfície de jogo, deverão recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa adversária do substituto no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres). Se necessário, devem tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida pela equipa adversária do substituto;

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- Se aplicam a lei da vantagem e outro jogador da equipa do substituto comete uma infracção punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade, devem punir a equipa do substituto com um pontapé-livre directo (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres) ou um pontapé de grande penalidade. Se necessário, deverão tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida;
- Se aplicam a lei da vantagem e o substituto não cumpre o procedimento de substituição e comete uma infracção punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade, devem punir a equipa do substituto com um pontapé-livre directo (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres) ou um pontapé de grande penalidade. Se necessário, deverão tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida;
- Se aplicam a lei da vantagem e a equipa do substituto joga com um jogador a mais, e este jogador comete uma infracção punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade, devem punir a equipa deste jogador com um pontapé-livre indirecto, a ser executado no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres). Se necessário, deve tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida.

Se um substituto indicado substitui um jogador antes do início do jogo sem que os elementos oficiais da sua equipa tenham notificado o facto à equipa de arbitragem, os árbitros, ajudados pelos árbitros assistentes, deverão seguir as seguintes orientações:

- interromper o jogo (embora não imediatamente se puder ser aplicada a lei da vantagem);
- Não o advertem, mas deverá sair da superfície de jogo na primeira interrupção do jogo para completar o processo de substituição, ou seja, entrar pela zona de substituições da sua equipa;
- Se aplicam a lei da vantagem, interrompem o jogo no momento em que a equipa do substituto esteja na posse da bola, e recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- Se aplicam a lei da vantagem e interrompem o jogo porque a equipa adversária comete uma infracção ou porque a bola sai da superfície de jogo, devem recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa adversária do substituto no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres). Se necessário, devem tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida pela equipa adversária do substituto;
- Se aplicam a lei da vantagem, e o substituto ou outro jogador da sua equipa comete uma infracção punível com um pontapé-livre directo (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres), devem punir a sua equipa com um pontapé-livre directo ou pontapé de grande penalidade. Se necessário, devem tomar ainda a medida disciplinar correspondente à infracção cometida.

Se um substituto comete uma infracção punível com expulsão antes de entrar na superfície de jogo, o número de jogadores da sua equipa não será reduzido, podendo entrar na superfície de jogo outro substituto ou o jogador que ia substituir.

Saída permitida da superfície de jogo

Para além da substituição normal, um jogador poderá sair da superfície de jogo sem autorização dos árbitros nas seguintes situações:

- Devido a uma acção de jogo e voltando imediatamente à superfície de jogo, ou seja, para jogar a bola ou colocar-se numa posição vantajosa fintando um adversário. Contudo, não está autorizado a abandonar a superfície de jogo e a passar por trás de uma das balizas antes de reentrar na superfície de jogo com o intuito de enganar os adversários; se o fizer, os árbitros devem interromper o jogo se não puderem aplicar a lei da vantagem. Se interrompem o jogo, devem recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento em que o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres). O jogador deve ser advertido por sair da superfície de jogo sem autorização dos árbitros;

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- Devido a lesão. O jogador necessitará da autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro para voltar a entrar na superfície de jogo, se não tiver sido substituído. Se tiver uma ferida a sangrar, a hemorragia deverá ter parado antes de voltar a entrar na superfície de jogo, e depois de confirmação pelos árbitros ou do terceiro árbitro;
- Para corrigir ou voltar a vestir o seu equipamento. O jogador necessitará da autorização dos árbitros para voltar a entrar na superfície de jogo, se não tiver sido substituído, e os árbitros ou o terceiro árbitro devem verificar o seu equipamento antes que volte ao jogo.

Saída não permitida da superfície de jogo

Se um jogador sai da superfície de jogo sem autorização de um árbitro e por motivos não autorizados nas Leis do Jogo de Futsal, o cronometrista ou o terceiro árbitro fará soar o sinal acústico para alertar os árbitros, se não se puder aplicar a lei da vantagem. No caso de ser necessário interromper o jogo, um dos árbitros devem punir a equipa do jogador infractor com um pontapé-livre indirecto a ser executado no local onde se encontrava a bola quando a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres). Se se aplica a lei da vantagem, devem fazer soar o sinal acústico na próxima interrupção do jogo. O jogador é advertido por abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem a autorização de um dos árbitros.

Número mínimo de jogadores

Apesar de um jogo não poder começar se qualquer uma das equipas tiver menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores necessário para um encontro, incluindo titulares e substitutos, ficará ao critério das federações membro.

Um encontro não poderá continuar se houver menos de três jogadores em qualquer das equipas.

Se uma equipa tem menos de três jogadores devido ao facto de um ou mais jogadores terem abandonado deliberadamente a superfície de jogo, os árbitros não são obrigados a interromper imediatamente o jogo e podem aplicar a lei da vantagem. Neste caso, os árbitros não devem recomeçar o jogo depois de ter sido interrompido, se uma equipa não tiver um número mínimo de três jogadores.

Jogadores lesionados

No caso de haver jogadores lesionados, os árbitros devem seguir as seguintes orientações:

- Permitir que o jogo prossiga até que a bola esteja fora do jogo se, em seu entender, a lesão é ligeira;
- Interromper o jogo se, em seu entender, a lesão é grave;
- Depois de consultar o jogador lesionado, podem autorizar a entrada de um ou, no máximo, dois médicos na superfície de jogo para avaliar a lesão e proceder ao transporte seguro e rápido do jogador para fora da superfície de jogo;
- Os maqueiros só devem entrar na superfície de jogo com uma maca depois do sinal de um dos árbitros;
- Os árbitros devem garantir que o jogador lesionado é transportado com segurança e rapidez para fora da superfície de jogo;
- Não é permitido a um jogador receber tratamento na superfície de jogo, salvo se a gravidade da lesão assim o exigir;
- Qualquer jogador que tenha uma hemorragia deve sair da superfície de jogo e não poderá regressar até que os árbitros se certifiquem que a hemorragia parou (o terceiro árbitro poderá comprová-lo, mas serão os árbitros a autorizar a sua entrada, se não tiver sido substituído). Não é permitido a um jogador usar equipamento com manchas de sangue;
- Depois de autorizada a entrada dos médicos, o jogador lesionado deve sair da superfície de jogo, seja a pé ou de maca. Se o jogador não respeita esta disposição, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo. O jogo não é recomeçado até que o referido jogador abandone a superfície de jogo;
- Um jogador lesionado pode abandonar a superfície de jogo por um local que não a zona de substituições. Poderá fazê-lo por qualquer linha que delimita a superfície de jogo;

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- Um jogador lesionado pode ser substituído, mas o substituto deve entrar pela zona de substituições, uma vez que o jogador lesionado tenha abandonado a superfície de jogo;
- Se não tiver sido substituído, o jogador que estava lesionado, pode regressar à superfície de jogo só após o recomeço do jogo;
- Se não tiver sido substituído, um jogador que estava lesionado pode reentrar na superfície de jogo quando a bola estiver em jogo, mas unicamente pela linha lateral. Quando a bola estiver fora do jogo, poderá entrar na superfície de jogo por qualquer linha de delimitação (linha de baliza e linha lateral);
- Somente os árbitros podem permitir que o jogador lesionado que não foi substituído volte a entrar na superfície de jogo, quer a bola esteja ou não em jogo. Não lhe é permitida a entrada se a bola estiver em jogo e se a acção se estiver a desenrolar na zona onde se encontra;
- Os árbitros podem autorizar o regresso de um jogador lesionado à superfície de jogo se o terceiro árbitro tiver verificado que o jogador está pronto;
- Se o jogo não tiver sido interrompido por qualquer outro motivo, ou se a lesão sofrida por um jogador não for o resultado de uma infracção às Leis do Jogo de Futsal, os árbitros devem interromper o jogo e recomeçá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido;
- Uma vez que tenham decidido exhibir um cartão a um jogador que esteja lesionado, e este tenha de abandonar a superfície de jogo para receber tratamento médico, um dos árbitros deve exhibir o cartão antes que abandone a superfície de jogo;
- Não exibem o cartão a um jogador lesionado quando estiver a ser tratado, mas só quando tiver voltado e antes que o jogo tenha recomeçado. Se o jogador tiver de abandonar a superfície de jogo de maca, exibem o cartão antes de ele sair da superfície de jogo;

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

- O terceiro árbitro apoia os árbitros para fazer cumprir as autorizações de entrada dos substitutos para o lugar de jogadores lesionados ou de jogadores que se lesionaram.

Só se abrem excepções a esta disposição quando:

- um guarda-redes se lesiona;
- um guarda-redes e qualquer outro jogador tenham chocado e requeiram atenção imediata;
- jogadores da mesma equipa tenham chocado e requeiram atenção imediata;
- tenham ocorrido uma lesão grave, por exemplo, engolir a língua, comoção cerebral, fractura de perna, fractura de braço, etc.

Bebidas refrescantes

Os árbitros permitem que os jogadores tomem bebidas refrescantes durante os tempos mortos ou numa interrupção temporária do jogo, mas unicamente fora da superfície de jogo, para não a molhar. Não é permitido lançar bolsas com líquidos ou qualquer outro recipiente que contenha líquidos para a superfície de jogo.

Jogadores expulsos

- Se um jogador que comete uma infracção é expulso por uma segunda advertência ou de forma directa após a aplicação da lei da vantagem e a sua equipa sofre um golo após a aplicação da lei da vantagem e antes de ser expulso, o número de jogadores da sua equipa não será reduzido, já que a infracção foi cometida antes de o golo ser marcado;
- Se, durante o intervalo ou antes do início de um dos dois períodos do prolongamento, um jogador comete uma infracção punível com expulsão, a sua equipa começará o período de jogo seguinte ou o período do prolongamento com um jogador a menos.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Equipamento base

Cores:

- Se as camisolas dos dois guarda-redes tiverem a mesma cor e nenhum dos dois tiver outra camisola ou camisa, o árbitro permite que se inicie o jogo.

Se um jogador perde acidentalmente o seu calçado e imediatamente depois joga a bola e marca um golo, não existirá qualquer infracção e o golo será validado, uma vez que perdeu o calçado acidentalmente.

Equipamento Suplementar

Para além do equipamento base, os jogadores poderão utilizar equipamento com a única finalidade de se proteger fisicamente, desde que a e não constitua qualquer perigo para eles próprios ou para qualquer outro jogador.

Os árbitros devem inspeccionar qualquer peça de vestuário ou equipamento para determinar que não representa qualquer perigo.

Equipamentos protectores modernos, tais como protectores de cabeça, máscaras faciais, joalheiras e cotoveleiras, se for feito de material macio e leve, não é considerado perigoso e são portanto permitidos.

Os árbitros devem permitir que os jogadores usem óculos desportivos, se não constituírem qualquer perigo para os jogadores.

Os árbitros devem proibir o uso de uma peça de vestuário ou de um equipamento que tenha sido controlado no início do jogo e considerado não perigoso, se durante o jogo se tornar perigoso ou for utilizado de maneira perigosa.

Os árbitros devem proibir a utilização de sistemas de radiocomunicação entre os jogadores e a equipa técnica.

Jóias

É estritamente proibido o uso de qualquer jóia (colares, anéis, pulseiras, brincos, bandoletes de couro ou de borracha, etc.), e devem ser retirados pelos jogadores e substitutos antes do início do jogo. Não se aceita o uso de fita adesiva para cobrir as jóias

Os árbitros e árbitros assistentes estão igualmente proibidos de usar jóias (excepto para o árbitro que pode usar um relógio ou dispositivo similar para cronometrar o jogo, em caso de ausência do cronometrista).

Numeração dos jogadores

As regras da competição devem estipular a numeração dos jogadores, que normalmente será do 1 ao 15, estando o número 1 reservado para o guarda-redes.

Os organizadores devem ter em conta a impossibilidade de os árbitros assinalarem números superiores a 15.

O número de cada jogador deve ser visível nas suas costas e distinguir-se da cor predominante da camisola. As regras da competição determinarão as medidas dos números, a sua obrigatoriedade, bem como quais as medidas noutras partes do equipamento base dos jogadores.

Medidas disciplinares

Antes do início do jogo, jogadores e substitutos devem ser inspeccionados para assegurar que não usam vestuário ou jóias não autorizadas. O terceiro árbitro fará um segundo controlo visual dos substitutos antes que estes penetrem na superfície de jogo. Se se descobre que um jogador está a usar uma peça de vestuário ou jóia proibida durante o jogo, os árbitros devem:

- Informar o jogador que deve retirar a peça em questão;
- ordenar ao jogador que saia da superfície de jogo durante a interrupção do jogo seguinte se não puder ou não quiser acatar a ordem;
- advertir o jogador se este se recusa obstinadamente a acatar a ordem ou se lhe foi ordenado que retirasse a peça se descobre que a está a usar novamente.

Se o jogo é interrompido para advertir o jogador, será concedido um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)

LEI 5 – OS ÁRBITROS

Poderes e deveres

O Futsal é um desporto competitivo e os árbitros devem entender que o contacto físico entre os jogadores é um aspecto normal e aceitável do jogo. No entanto, se os jogadores não respeitarem as Leis do Jogo de Futsal e os princípios do desportivismo, ou seja, do fair play, os árbitros deverão tomar as medidas apropriadas para que as respeitem.

Os árbitros devem interromper o jogo se, em seu entender, a iluminação é insuficiente devido a qualquer tipo de avaria. Se a avaria não puder ser reparada, o árbitro deve dar o jogo por terminado.

Se um objecto lançado por um espectador atinge um elemento da equipa de arbitragem, um jogador, ou um elemento oficial de uma equipa, o árbitro, dependendo da gravidade do incidente, poderá permitir que o jogo prossiga, suspender temporariamente o jogo ou dar o jogo por terminado. Em qualquer dos casos, deverá remeter um relatório do(s) incidente(s) às autoridades competentes.

Os árbitros têm autoridade para advertir ou expulsar jogadores no intervalo e depois do jogo terminar, assim como durante o prolongamento e os pontapés da marca de grande penalidade, uma vez que as decisões disciplinares permanecem sob a sua jurisdição nesses momentos.

Se um dos árbitros está temporariamente incapacitado por qualquer motivo, o jogo poderá continuar sob a supervisão do outro árbitro e dos árbitros assistentes até que a bola esteja fora de jogo.

Aplicação da lei da vantagem

Os árbitros poderão aplicar a lei da vantagem sempre que se cometa uma infracção e as Leis do Jogo de Futsal não proibam explicitamente esta aplicação da Lei da vantagem. Por exemplo, é permitida num lançamento de baliza com jogadores atacantes dentro da área de grande penalidade se o guarda-redes o pretende executar rapidamente; contudo, não é permitida num pontapé de linha lateral executado incorrectamente.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

Não é permitida a aplicação da lei da vantagem por infracções à regra dos quatro segundos, salvo se a infracção for cometida pelo guarda-redes ao controlar a bola, quando esta esteja já em jogo, na sua própria metade da superfície de jogo, e se perde a posse da bola. Nos restantes casos: Pontapés-livres, pontapé de linha lateral, lançamento de baliza e pontapé de canto, os árbitros não podem aplicar a lei da vantagem.

Os árbitros devem considerar as seguintes circunstâncias para se decidirem se devem aplicar a lei da vantagem ou interromper o jogo:

- A gravidade da infracção se a infracção implica uma expulsão, os árbitros deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que ocorra uma clara ocasião de golo;
- O local onde foi cometida a infracção: quanto mais próximo da baliza adversária, mais decisiva poderá ser a lei da vantagem;
- A oportunidade de um ataque imediato e prometedor;
- Que a infracção cometida não seja a sexta falta acumulada de uma equipa ou outra superior, a menos que ocorra uma clara ocasião de golo;
- o ambiente em que o jogo decorre.

A decisão de sancionar a infracção inicial deve ser tomada nos segundos seguintes à sua ocorrência, mas não se pode voltar atrás, se não se tiver sido feita a sinalética correspondente ou se se tiver permitido outra jogada.

Se a infracção implica uma advertência, esta deve ser efectuada na próxima interrupção do jogo. Contudo, a menos que exista uma clara situação de vantagem, recomenda-se que os árbitros interrompam o jogo e advirtam imediatamente o jogador infractor. No caso de não ser efectuada a advertência na próxima interrupção do jogo seguinte, a advertência não poderá ser efectuada mais tarde.

Se a infracção implica um recomeço do jogo através de um pontapé-livre indirecto, os árbitros devem aplicar a lei da vantagem para dar fluidez ao jogo, desde que tal não conduza a qualquer retaliação e não prejudique a equipa adversária à que comete a infracção.

Mais de uma infracção ao mesmo tempo

- Infracções cometidas por dois ou mais jogadores da mesma equipa:
 - os árbitros devem punir a falta mais grave;
 - o jogo deve ser recomeçado de acordo com a falta mais grave;
 - independentemente dos dois parágrafos anteriores, os árbitros devem advertir ou expulsar os jogadores, de acordo com as Infracções cometidas, ou não devem tomar qualquer medida disciplinar;
 - se as faltas cometidas forem punidas com um pontapé-livre directo, os árbitros mandarão registar as faltas acumuladas correspondentes.
- Infracções cometidas por jogadores de equipas diferentes:
 - os árbitros devem interromper o jogo, uma vez que não podem aplicar a lei da vantagem e o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido;
 - independentemente do parágrafo anterior, os árbitros devem advertir ou expulsar os jogadores, de acordo com as Infracções cometidas, ou não devem tomar qualquer medida disciplinar;
 - se as faltas cometidas forem punidas com um pontapé-livre directo, os árbitros mandarão registar as faltas acumuladas correspondentes.

Interferência externa

Os árbitros devem interromper o jogo se um espectador faz soar um apito e considerarem que essa acção interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pega na bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, deve ser recomeçado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

Contagem dos quatro segundos quando a bola está em jogo

Sempre que o guarda-redes de uma equipa esteja na posse da bola quando esta estiver em jogo e na sua própria metade da superfície de jogo, um dos árbitros deve fazer de forma visível a contagem dos quatro segundos.

Recomeço do jogo

Os árbitros devem garantir particularmente que os recomeços de jogo se fazem de forma rápida e não devem permitir que, por razões táticas, não se recomece o jogo imediatamente depois de uma interrupção temporária (pontapés da linha lateral, lançamentos baliza, pontapés de canto ou Pontapés-livres). Nestes casos, iniciam a contagem dos 4 segundos e não é necessário fazer uso do apito. Nos casos em que o recomeço não permita a contagem dos 4 segundos (pontapés de saída ou pontapés de grande penalidade) o jogador ou jogadores que retardem o recomeço do jogo devem ser advertidos.

É permitida a presença de pessoas com bolas ao redor da superfície de jogo para agilizar os recomeços e o desenrolar do jogo.

Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações

- O jogo deverá desenrolar-se entre o árbitro e o segundo árbitro;
- Os árbitros devem utilizar um sistema de diagonal ampla;
- Um posicionamento fora da linha lateral ajuda o árbitro a manter o controlo do jogo e o outro árbitro no seu campo visual;
- O árbitro mais próximo da jogada deve estar dentro do campo visual do outro árbitro;
- Um dos árbitros deverá estar suficientemente próximo da jogada para a observar, sem interferir na mesma;
- Os árbitros só devem entrar na superfície de jogo para seguir melhor o jogo e conseguir um melhor ângulo de visão;
- “O que se precisa de ver” não ocorre sempre próximo da bola. Os árbitros devem prestar atenção a:
 - confrontos agressivos individuais de jogadores sem bola;
 - possíveis Infracções na área de grande penalidade para onde se dirige o jogo;
 - Infracções que ocorram depois de a bola ter sido jogada.

ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

Posicionamento geral durante um jogo

Um dos árbitros deve estar em linha com o penúltimo jogador da equipa defensora ou da bola, se esta se encontra mais próxima da linha de baliza que o penúltimo jogador da equipa defensora. Os árbitros devem estar sempre de frente para a superfície de jogo.

O guarda-redes solta a bola das mãos

Um dos árbitros deve posicionar-se no enfiamento da linha da área de grande penalidade e verificar se o guarda-redes não toca na bola com as mãos fora da área de grande penalidade, enquanto faz a contagem dos segundos em que o guarda-redes está na posse da bola.

Uma vez que o guarda-redes tenha soltado a bola, o árbitro deve situar-se numa posição adequada para controlar o jogo.

Situações de “golo – não golo”

Quando é marcado um golo e não existe qualquer dúvida quanto à decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem estabelecer contacto visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista dirigir-se-á ao cronometrista e ao terceiro árbitro, comunicando-lhes com o sinal obrigatório o número do jogador que marcou o golo.

Se é marcado um golo, mas a bola parece estar ainda em jogo, o árbitro mais próximo fará soar imediatamente o seu apito para chamar a atenção ao outro árbitro, e, de seguida, o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista dirigir-se-á ao cronometrista e ao terceiro árbitro, comunicando-lhes com o sinal obrigatório o número do jogador que marcou o golo.

ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

Posicionamento nas situações em que a bola está fora de jogo

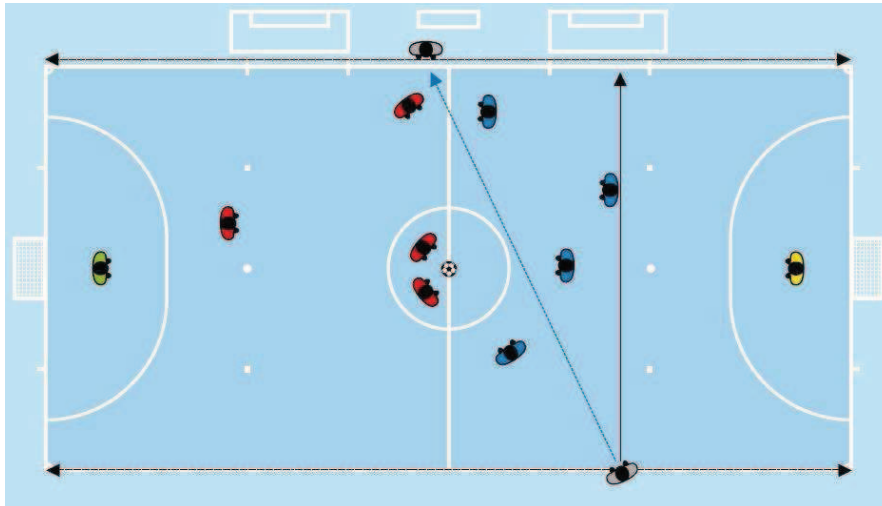
A melhor posição será aquela na qual um árbitro poderá tomar a decisão correcta. Todas as recomendações relativas ao posicionamento num jogo são baseadas em probabilidades e devem ajustar-se utilizando informações específicas sobre as equipas, os jogadores e as situações de jogo ocorridas até essa altura.

As posições propostas nos seguintes gráficos são básicas; umas são recomendadas aos árbitros e outras são obrigatórias. A referência a uma “zona” é utilizada para realçar o facto de cada posição recomendada constituir, na verdade, uma área na qual o árbitro poderá otimizar a sua eficácia. Essa zona poderá ser mais ampla, mais reduzida ou com uma forma diferente, de acordo com as circunstâncias.

1. Posicionamento - pontapé de saída (obrigatório)

No início do jogo, o árbitro, situado na linha lateral onde está localizada a zona de substituições, deverá estar no enfiamento da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, para verificar que o pontapé se efectua de acordo com o procedimento estabelecido.

O segundo árbitro deverá estar no enfiamento com o penúltimo jogador da equipa defensora, adversária à que efectua o pontapé de saída.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

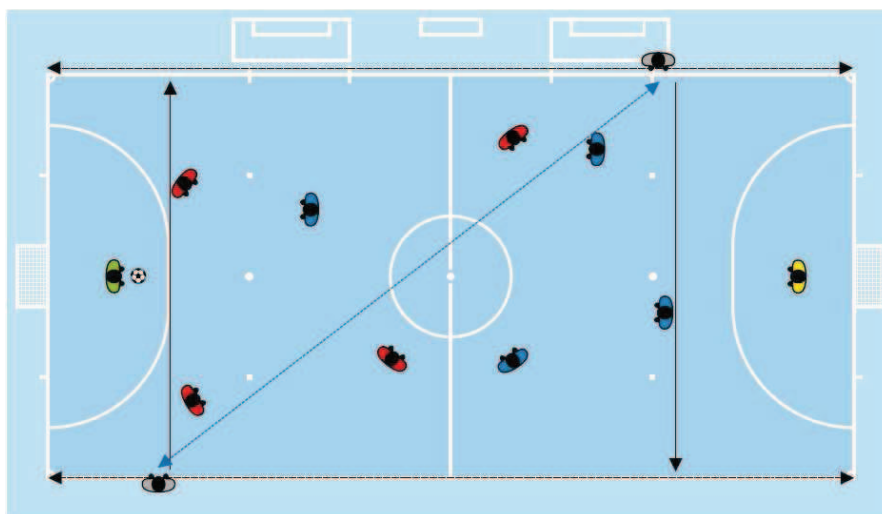
2. Posicionamento - lançamento de baliza

1. Um dos árbitros deve controlar em primeiro lugar se a bola está dentro da área de grande penalidade:

- se a bola não estiver colocada correctamente, o árbitro poderá começar a contagem dos 4 segundos, se considera que o guarda-redes já estava pronto para efectuar o lançamento de baliza ou se se demora a pegar na bola com as mãos por razões táticas.

2. Assim que a bola esteja dentro da área de grande penalidade, um dos árbitros deverá colocar-se no enfiamento da linha da área de grande penalidade para se certificar que a bola sai da área de grande penalidade (bola em jogo) e que os adversários se encontram fora da mesma. De seguida, efectua a contagem dos 4 segundos, independentemente de a ter começado de acordo com o ponto anterior.

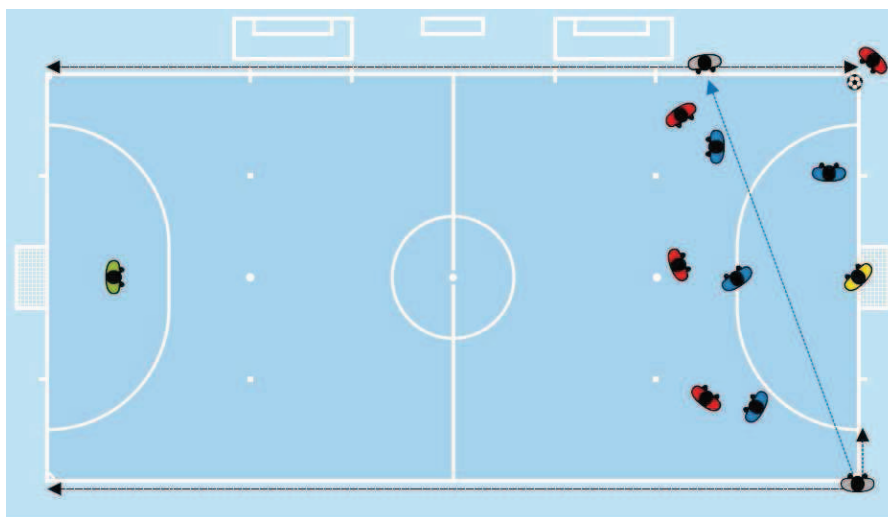
3. Finalmente, o árbitro que supervisionou o lançamento deve colocar-se numa posição adequada para controlar o jogo, o que constitui uma prioridade absoluta.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

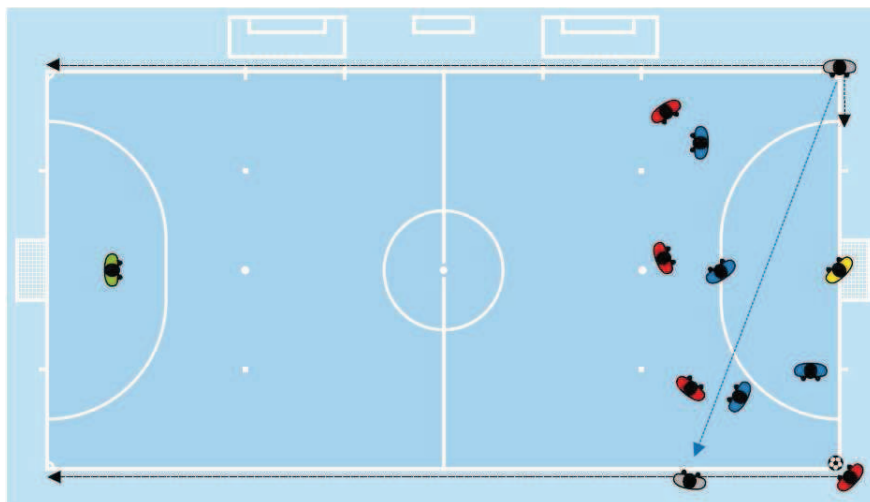
3. Posicionamento – pontapé de canto (obrigatório) (1)

Durante um pontapé de canto, o árbitro mais próximo do local onde o mesmo será executado deve colocar-se sobre a linha lateral a uma distância aproximada de 5 metros do arco de círculo de canto. Desta posição, ele deve verificar se a bola está correctamente colocada no interior do arco de círculo de canto e se os jogadores da equipa defensora se encontram a 5 metros de distância. O árbitro mais afastado do local onde o pontapé de canto será executado deverá colocar-se atrás do arco de círculo de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nessa posição observa a bola e o comportamento dos jogadores.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

4. Posicionamento – pontapé de canto (obrigatório) (2)



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

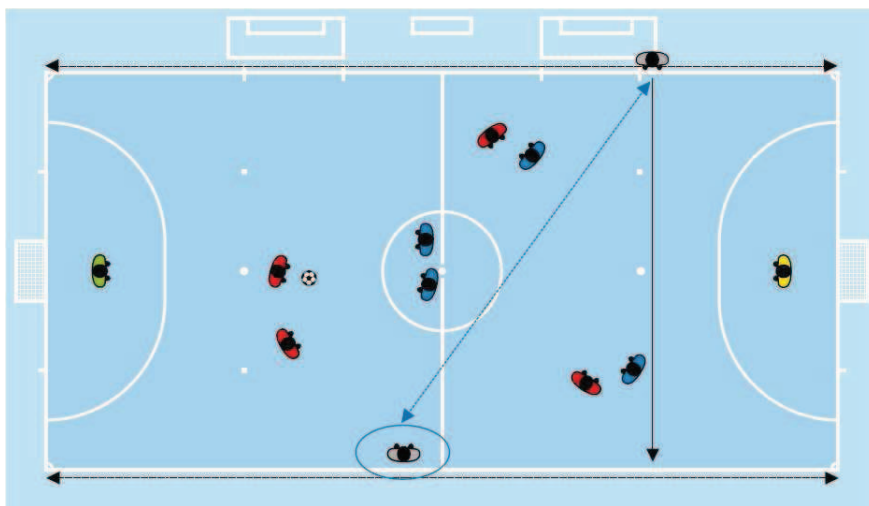
5. Posicionamento – pontapé-livre (1)

Durante um pontapé-livre, o árbitro que está mais próximo posiciona-se no enfiamento do local onde será executado o pontapé e certifica-se que a bola está correctamente colocada, além de verificar se os jogadores respeitam a distância regulamentar durante a execução do pontapé. O árbitro mais afastado do local onde será executado o pontapé-livre deve posicionar-se em linha com o penúltimo jogador da equipa defensora ou da linha de baliza, o que constitui uma prioridade absoluta. Ambos os árbitros devem estar preparados para seguir a trajectória da bola e correr ao longo da linha lateral em direcção ao arco de círculo de canto, se for executado um pontapé-livre directo em direcção à baliza e não estiverem no enfiamento da linha de baliza.

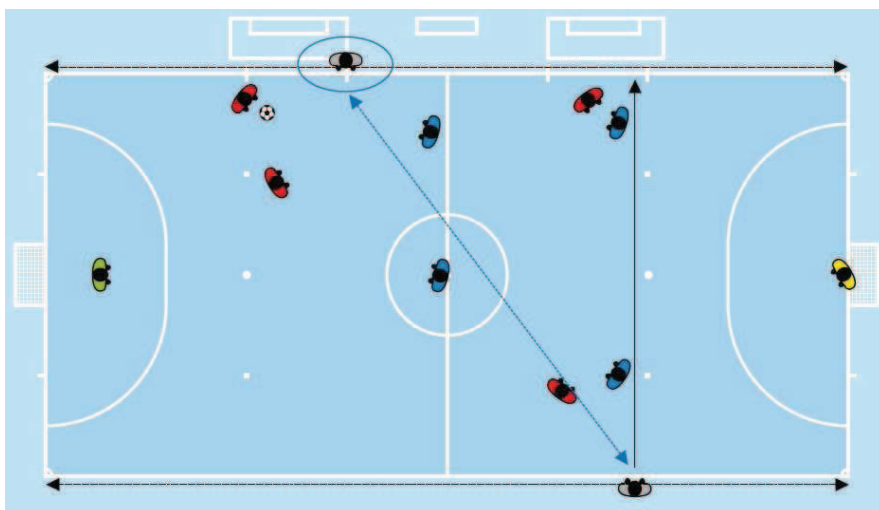


ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

6. Posicionamento – pontapé-livre (2)



7. Posicionamento – pontapé-livre (3)



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

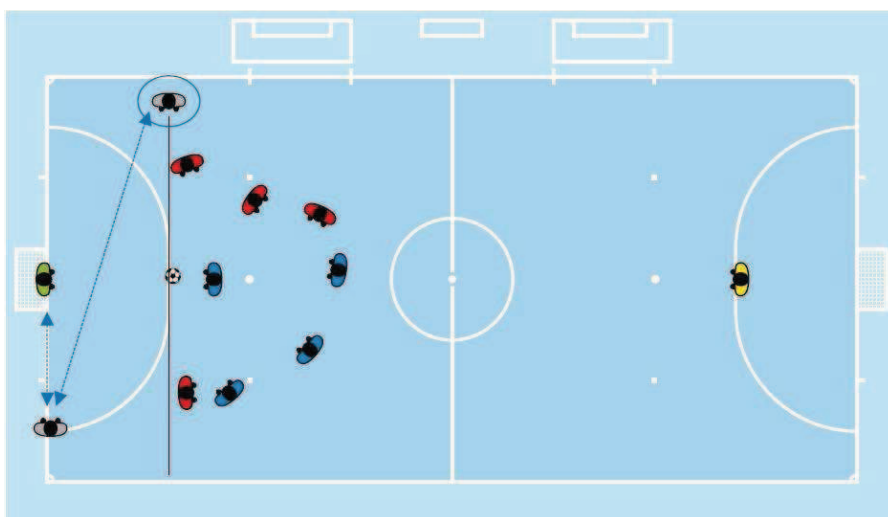
8. Posicionamento – pontapé-livre (4)



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

9. Posicionamento – pontapé de grande penalidade (obrigatório)

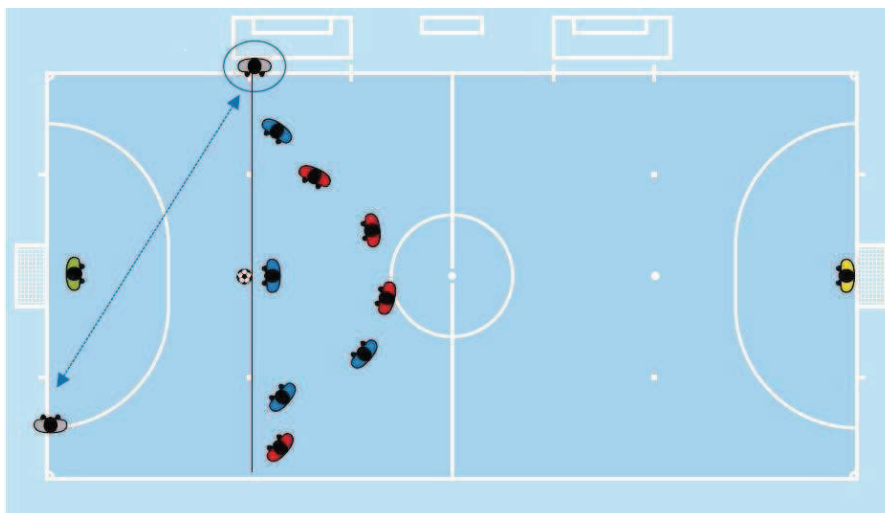
Um dos árbitros está posicionado no enfiamento da marca de grande penalidade a cerca de 5 metros de distância, verifica se a bola está correctamente colocada, identifica o executante e verifica se os jogadores respeitam a distância regulamentar durante a execução do pontapé. Não dá a ordem de execução até que se certifique que a posição de todos os jogadores é a correcta, com a ajuda do outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se na vértice da linha de baliza com a área de grande penalidade. Se o guarda-redes avançar da linha de baliza antes que o pontapé seja executado e não for marcado um golo, o árbitro fará soar o apito para que se repita o pontapé de grande penalidade.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

10. Posicionamento – pontapé da segunda marca de grande penalidade (obrigatório)

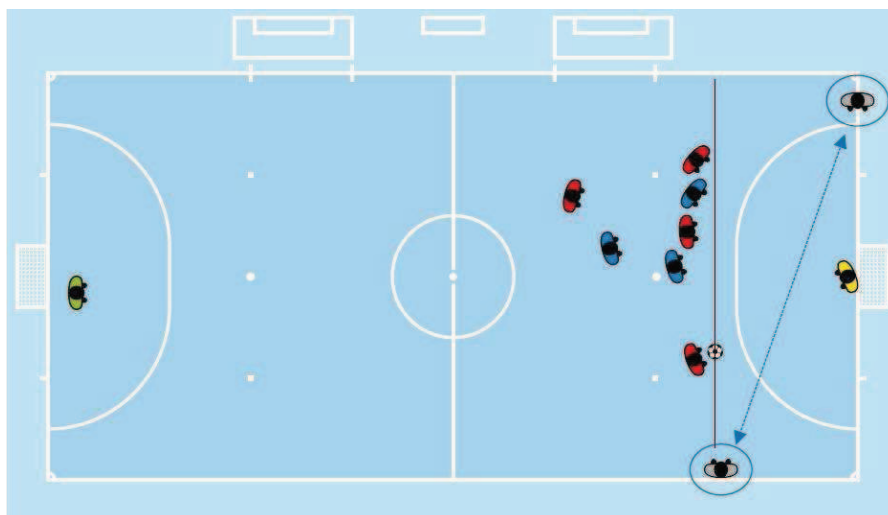
Um dos árbitros posiciona-se no enfiamento da segunda marca de penalidade a cerca de 5 metros de distância, verifica se a bola está correctamente colocada, identifica o executante e verifica se os jogadores respeitam a distância regulamentar durante a execução do pontapé. Não dá a ordem de execução até que se certifique que a posição de todos os jogadores é a correcta, com a ajuda do outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se no vértice da linha de baliza com a área de grande penalidade e verifica se a bola entra na baliza.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

11. Posicionamento – Pontapés-livres a contar da sexta falta acumulada (obrigatório) (1)

Um dos árbitros posiciona-se no enfiamento do local onde se encontra a bola a cerca de 5 metros de distância, se possível, verifica se a bola está correctamente colocada, identifica o executante e verifica se os jogadores respeitam a distância regulamentar durante a execução do pontapé. Não dá ordem de execução até que se certifique que a posição de todos os jogadores é a correcta, com a ajuda do outro árbitro. O outro árbitro posiciona-se no vértice da linha de baliza com a linha de área de grande penalidade e verifica se a bola entra na baliza.

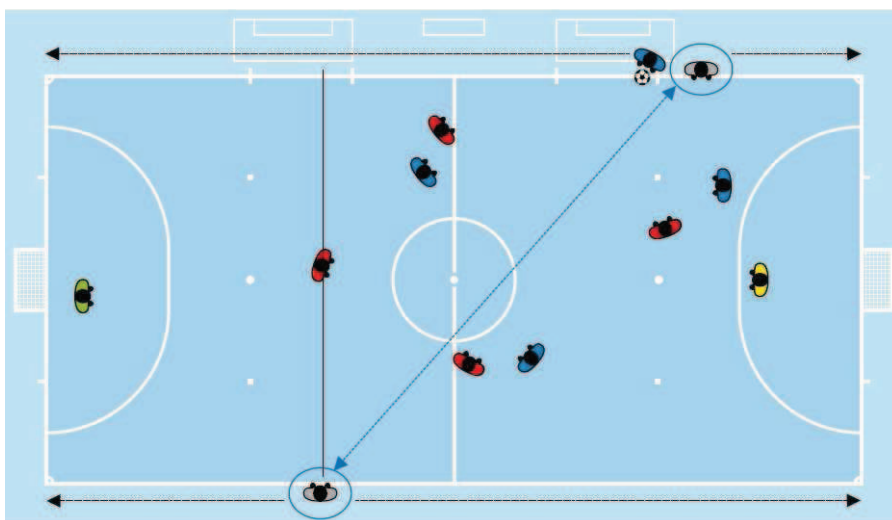


ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

12. Posicionamento – Pontapés-Livres a contar da sexta falta acumulada (obrigatório) (2)

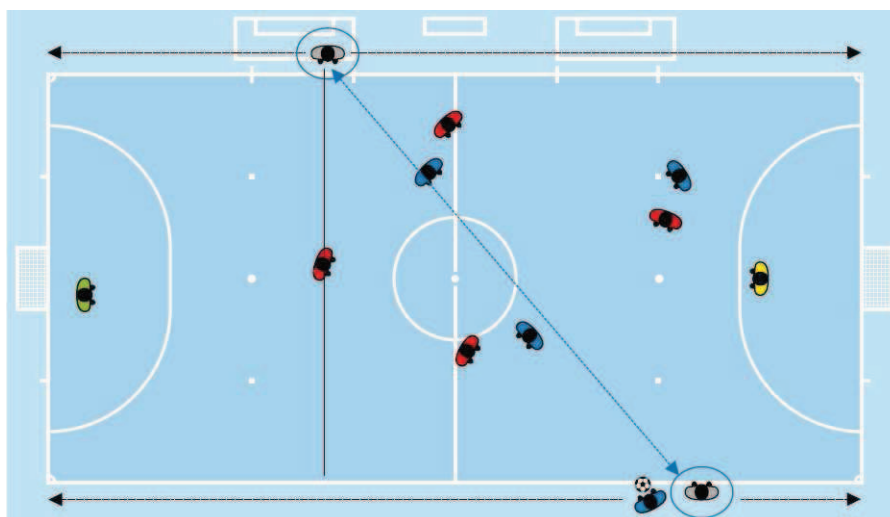


13. Posicionamento – Pontapé de linha lateral (1)

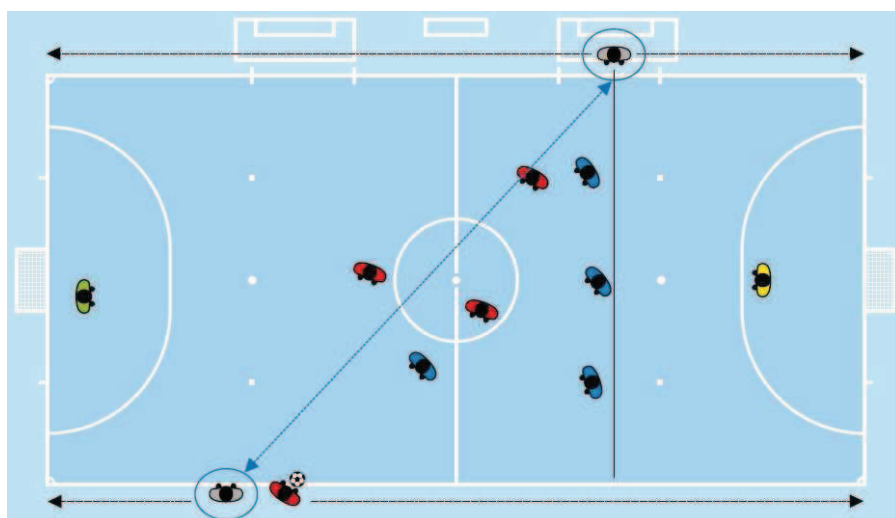


ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

14. Posicionamento – Pontapé de linha lateral (2)

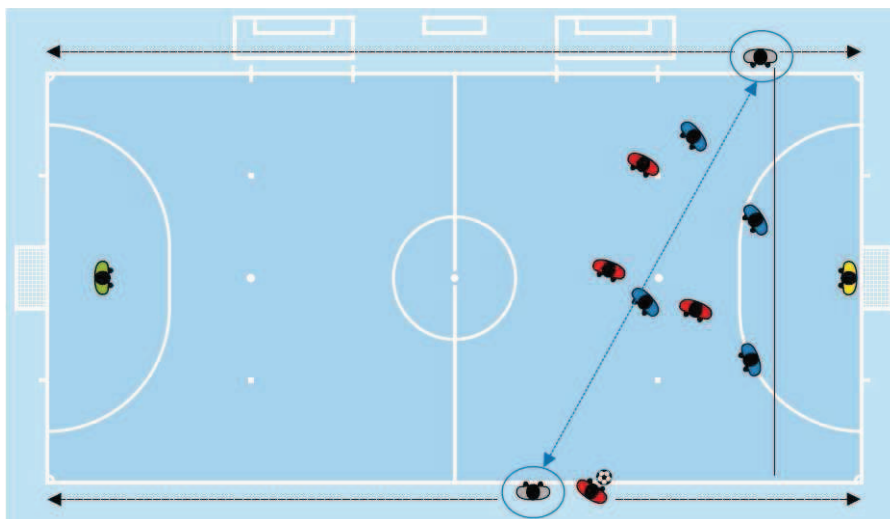


15. Posicionamento – Pontapé de linha lateral (3)



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

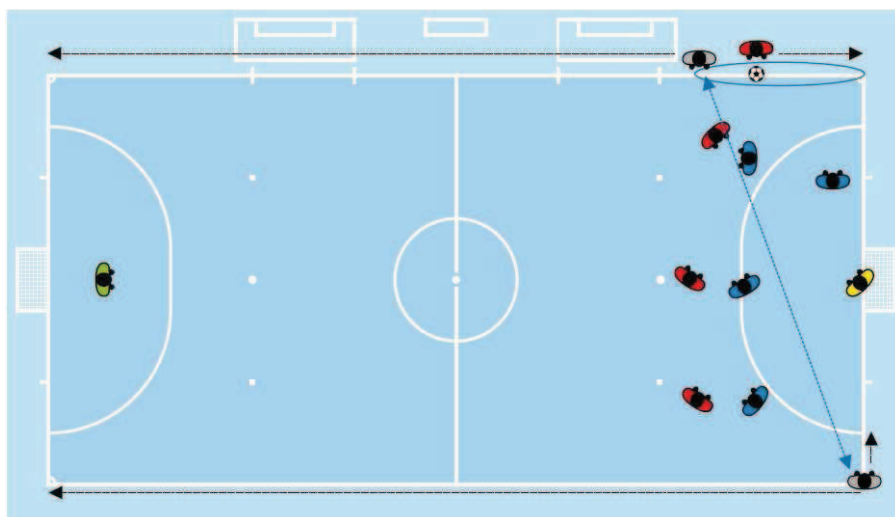
16. Posicionamento – Pontapé de linha lateral (4)



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

17. Posicionamento – Pontapé de linha lateral (5)

Durante um pontapé de linha lateral próximo do arco de círculo de canto, a favor da equipa atacante, o árbitro mais próximo do local onde será executado o pontapé deve colocar-se a uma distância aproximada de 5 metros do local da execução do pontapé. Nessa posição, deve certificar-se que o pontapé de linha lateral se efectua em conformidade com o procedimento e que os jogadores da equipa defensora se encontram a 5 metros de distância da linha lateral. O árbitro mais afastado do local onde é executado o pontapé de linha lateral deve colocar-se atrás do arco de círculo de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nessa posição observa a bola e o comportamento dos jogadores.



ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

18. Posicionamento – Pontapés da marca de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória (obrigatório)

O árbitro deve posicionar-se na linha de baliza a cerca de 2 metros da baliza. O seu dever principal será verificar se a bola ultrapassa a linha de baliza e se o guarda-redes avança:

- Quando for claro que a bola atravessou a linha de baliza, o árbitro estabelece contacto visual com o segundo árbitro para confirmar que não foi cometida qualquer infracção.

O segundo árbitro deve posicionar-se no enfiamento da marca de grande penalidade a cerca de 3 metros da mesma para controlar a correcta posição da bola e do guarda-redes colega de equipa do executante.

O terceiro árbitro deve posicionar-se no círculo central para controlar os restantes jogadores de ambas equipas.

O cronometrista deve posicionar-se na mesa do cronometrista e verifica se os jogadores excluídos da execução dos pontapés da marca de grande penalidade e os elementos oficiais de ambas equipas se comportam correctamente.

Todos os árbitros registarão os pontapés da marca de grande penalidade executados e os números dos jogadores que os executaram.



Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- os pontapés de saída:
 - ao iniciar o jogo (1ª e 2ª partes do jogo e 1º e 2º período do prolongamento, se necessário)
 - ao recomeçar o jogo depois de um golo
- interromper o jogo:
 - a fim de conceder um pontapé-livre ou um pontapé de grande penalidade
 - se suspender temporária ou definitivamente um jogo ou para confirmar o sinal acústico do cronometrista quando dá por finalizado o período, ou quando um remate surte o seu efeito, a bola se dirigia para uma das balizas, quando o período termina
- recomeçar o jogo com:
 - pontapés-livres, quando é exigida uma distância apropriada
 - pontapés da segunda marca de grande penalidade
 - pontapés-livres sem barreira a contar da sexta falta acumulada
 - pontapés de grande penalidade
- recomeçar o jogo depois de ter sido interrompido por:
 - aplicação de uma advertência ou expulsão devido a uma infracção
 - lesão de um ou vários jogadores

O uso do apito não é necessário para:

- interromper o jogo por:
 - um lançamento de baliza, pontapé de canto ou pontapé de linha lateral (é obrigatório se forem situações pouco claras)
 - um golo (é obrigatório se a bola não tiver entrado claramente)
- para recomeçar o jogo após:
 - um pontapé-livre, (se não for solicitada a distância dos 5 metros ou se a equipa adversária do executante não tiver cometido seis faltas acumuladas), um lançamento de baliza, pontapé de canto ou pontapé de linha lateral

Não se poderá usar o apito para:

- recomeçar o jogo com uma bola ao solo

ORIENTAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

Utilizar com demasiada frequência o apito levará a que o mesmo tenha menos impacto quando é de facto necessário. Quando a equipa executante solicita a distância regulamentar num pontapé-livre, pontapé de linha lateral, pontapé de canto, ou o correcto posicionamento dos jogadores adversários num lançamento de baliza, os árbitros devem anunciar claramente aos jogadores que o jogo não pode ser recomeçado antes de ser usado o apito. Se, nestes casos, o jogador recomeça o jogo antes do uso do apito por parte dos árbitros, o jogador é advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros faz soar o seu apito por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que essa acção interfere no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Se o som do apito não interfere com o jogo, os árbitros farão sinais claros para que os jogadores continuem a jogar.

Linguagem corporal

A linguagem corporal é: uma ferramenta que os árbitros utilizam para:

- os ajudar a controlar o jogo
- demonstrar autoridade e auto-controlo

A linguagem corporal não é:

- uma explicação de uma decisão

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista auxiliam os árbitros a dirigir o jogo em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal. Também apoiam os árbitros em outros aspectos da direcção do jogo, a pedido e sob o controlo dos árbitros. Isto inclui responsabilidades como:

- inspeccionar a superfície de jogo, as bolas usadas e o equipamento dos jogadores;
- determinar se foram resolvidos problemas com o equipamento e casos de hemorragia;
- supervisionar o processo de substituição;
- manter o registo do tempo, dos golos, das faltas acumuladas e das sanções disciplinares.

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho de equipa

1. Pontapé de saída

O terceiro árbitro está posicionado na mesa do cronometrista e verifica se os substitutos, elementos oficiais e outras pessoas estão posicionados correctamente.

O cronometrista está posicionado na mesa do cronometrista e verifica se o pontapé de saída é efectuado correctamente.

2. Posicionamento geral durante um jogo

O terceiro árbitro verifica que os substitutos, elementos oficiais e outras pessoas estão posicionados correctamente. Para o fazer, pode deslocar-se sobre a linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

O cronometrista está posicionado na mesa do cronometrista e garantirá que o cronómetro é parado e posto em marcha, de acordo com o desenrolar do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica se o equipamento dos substitutos está correcto e se as substituições se efectuam correctamente. Para o fazer, pode deslocar-se sobre a linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

4. Pontapés da marca de grande penalidade

O terceiro árbitro deve posicionar-se na metade da superfície de jogo contrária àquela onde se executam os pontapés da marca grande penalidade juntamente com os jogadores habilitados a executar os pontapés. A partir desse local, observa o comportamento dos jogadores e confirmará que nenhum jogador repete a execução do pontapé de grande penalidade antes que os restantes jogadores habilitados da sua equipa o tenham efectuado.

O cronometrista deve posicionar-se na mesa do cronometrista e regista todos os golos marcados.

Sinais dos árbitros assistentes (obrigatório)

Os árbitros assistentes devem fazer os sinais da quinta falta acumulada de uma equipa e do pedido de tempo morto, indicando com o braço o banco da equipa que cometeu a sua quinta falta acumulada ou que solicitou o tempo morto.

Sinal acústico

O sinal acústico constitui um sinal primordial num jogo, a ser usado quando necessário de forma a chamar a atenção do árbitro.

Situações em que é obrigatório o uso do sinal acústico:

- fim dos períodos do jogo
- aviso do pedido de tempo morto
- aviso do fim do tempo morto
- comunicação da quinta falta acumulada de uma equipa
- aviso de comportamento incorrecto de substitutos ou elementos oficiais das equipas
- aviso de substituição mal efectuada
- aviso de erro disciplinar cometido pelos árbitros
- aviso de interferências externas

Se, durante o jogo, o cronometrista faz soar o sinal acústico por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que essa acção interfere com o jogo. Se interromperem o jogo, devem recomeçá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Se o som do apito não interfere no jogo, os árbitros farão sinais claros para que os jogadores continuem a jogar.

Se uma equipa que cometeu quatro faltas acumuladas comete mais uma e os árbitros decidem aplicar a lei da vantagem, o terceiro árbitro colocará no local correcto da mesa do cronometrista o sinal correspondente à quinta falta acumulada. Contudo, se essa equipa comete uma nova falta acumulada antes que a bola esteja fora do jogo, os árbitros assistentes devem fazer soar o sinal acústico, salvo se a equipa adversária à que cometeu a falta tiver uma ocasião clara de marcar um golo.

Cronómetro

Se o cronómetro não funciona correctamente, os árbitros assistentes informam os árbitros desse facto. O cronometrista deve continuar com a cronometragem do jogo por meio de um cronómetro manual. Nesta situação, convidam um elemento oficial de cada equipa para os informar do tempo real de jogo.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquece de pôr o cronómetro em marcha, os árbitros devem ordenar que o tempo que não foi contabilizado seja acrescentado.

Após os recomeços, o cronómetro será posto em marcha da seguinte forma:

- Pontapé de saída: após a bola ter sido pontapeada na direcção da metade da superfície de jogo da equipa adversária, cumprindo-se o procedimento;
- Lançamento de baliza: após o guarda-redes ter soltado a bola das mãos, e a bola ter saído da área de grande penalidade, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de canto: após a bola ter sido pontapeada e se ter movido, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de linha lateral: após a bola ter entrado na superfície de jogo, depois de ter sido pontapeada, cumprindo-se o procedimento;

LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

- Pontapé-livre directo fora da área de grande penalidade: após a bola ter sido pontapeada, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre indirecto fora da área de grande penalidade por qualquer das equipas ou executada pela equipa atacante na linha da área de grande penalidade: após a bola ter sido pontapeada, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre directo ou indirecto dentro da área de grande penalidade a favor da equipa defensora: após a bola ter sido pontapeada e saído da área de grande penalidade, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de grande penalidade: após a bola ter sido pontapeada para a frente, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre directo depois da quinta falta acumulada: após a bola ter sido pontapeada com intenção de marcar um golo, cumprindo-se o procedimento;
- Bola ao solo: depois de ter saído das mãos de um dos árbitros e tocado a superfície de jogo, cumprindo-se o procedimento.

SINAIS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES



Tempo morto



Quinta falta acumulada

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

Intervalo

Os árbitros permitem um intervalo entre as duas partes do jogo, se um jogador de uma das equipas o solicita, mesmo que os capitães de ambas as equipas tenham solicitado que não houvesse intervalo.

Prolongamento

Se é jogado prolongamento, não existe intervalo entre os dois períodos. As equipas unicamente trocam de metade da superfície de jogo e os substitutos e elementos oficiais das equipas trocam de área técnica.

LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

Pontapé de saída

- Os árbitros não devem solicitar a confirmação dos guarda-redes ou de qualquer outro jogador antes de ordenar a execução de um pontapé de saída.

Bola ao solo

- Qualquer jogador poderá disputar a bola (incluindo o guarda-redes);
- Não há um número mínimo ou máximo de jogadores a participar numa bola ao solo;
- Os árbitros não podem decidir que jogadores poderão participar ou não;
- Não há requisito de distância que deva ser respeitado pelos jogadores, salvo se o adversário for bloqueado, e a execução for impedida;
- Não será necessário que uma equipa participe numa bola ao solo;
- Se uma infracção é cometida por parte de um jogador antes que a bola esteja em jogo, mas depois que um dos árbitros a tenha soltado das mãos, o árbitro repetirá a bola ao solo depois de ter tomado a medida disciplinar correspondente.

A bola na superfície de jogo toca num dos árbitros

- Se, quando a bola está em jogo, toca num dos árbitros que se encontra temporariamente na superfície de jogo, o jogo continuará, uma vez que os árbitros fazem parte do jogo.
- Se, quando está em jogo, toca num dos árbitros assistentes que se encontra temporariamente na superfície de jogo, os árbitros interrompem o jogo e recomeçam-no com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

LEI 10 – MARCAÇÃO DE GOLOS

Golo marcado enquanto uma pessoa estranha ao jogo está na superfície de jogo

Se, depois de um golo ser marcado, os árbitros se apercebem, antes de o jogo recomeçar, que uma pessoa estranha ao jogo se encontra na superfície de jogo no momento em que o golo foi marcado:

- os árbitros devem invalidar o golo se:
 - a pessoa estranha ao jogo era um agente externo ou um elemento oficial de uma das equipas e interferiu no jogo;
 - a pessoa estranha ao jogo era um jogador, um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial da equipa que marcou o golo.
- os árbitros devem validar o golo se:
 - a pessoa estranha ao jogo era um agente externo e não interferiu no jogo;
 - a pessoa estranha ao jogo era um jogador, um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial da equipa que sofreu o golo.

Golo não marcado

Se um dos árbitros assinala um golo antes que a bola ultrapasse completamente a linha de baliza e se apercebe imediatamente do seu erro, o jogo é recomeçado com uma bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

LEI 11 – FORA DE JOGO

Não existe fora de jogo no Futsal.

Condições básicas para uma falta

Devem reunir-se as seguintes condições para que uma infracção seja considerada uma falta:

- ser cometida por um jogador ou por um substituto que não tenha cumprido correctamente o processo de substituição;
- ocorrer na superfície de jogo;
- ocorrer enquanto a bola esteja em jogo.

Se os árbitros interrompem o jogo devido a uma infracção cometida fora da superfície de jogo (enquanto a bola está em jogo), e não tiver sido cometida por um jogador que abandonou a superfície de jogo sem autorização dos árbitros, devem recomencá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Não será falta se dois ou mais jogadores disputarem a bola ao mesmo tempo com um adversário, se a disputa for legal.

Negligência, imprudência e excesso de combatividade

“Negligência” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração numa disputa de bola ou que agiu sem precaução:

- Não é necessária sanção disciplinar adicional se a falta se considera negligente

“Imprudência” significa que o jogador realiza a acção sem ter em conta o risco ou as consequências para o seu adversário:

- Um jogador que actua de forma imprudente deve ser advertido

“Excesso de combatividade” significa que o jogador se excede na força empregue, correndo o risco de lesionar o seu adversário:

- Um jogador que actue com excesso de combatividade deve ser expulso

Carregar um adversário

A acção de carregar representa uma disputa por espaço utilizando o contacto físico enquanto a bola se encontra a uma distância jogável mas sem utilizar os braços ou os cotovelos.

Constitui infracção carregar um adversário:

- de maneira negligente
- de maneira imprudente
- com excesso de combatividade

Agarrar um adversário

Agarrar um adversário inclui a acção de evitar que ele se mova para a frente ou contorne o infractor, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir atempadamente e agir com firmeza nestas infracções especialmente dentro da área de grande penalidade, e quando se vão executar pontapés de canto, de linha lateral ou Pontapés-livres.

Ao tratar estas situações, os árbitros devem:

- avisar qualquer jogador que agarre um adversário antes que a bola esteja em jogo;
- advertir o jogador se continuar a agarrar o adversário antes que a bola esteja em jogo;
- conceder um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade e advertir o jogador se a infracção ocorre depois que a bola esteja em jogo.

Se um jogador da equipa defensora começa a agarrar um adversário fora da área de grande penalidade e continua a agarrá-lo dentro da mesma, os árbitros devem assinalar um pontapé de grande penalidade.

Sanções disciplinares

- Deve advertir-se por comportamento antidesportivo qualquer jogador que agarre um adversário para evitar que ganhe a posse da bola ou se coloque numa posição vantajosa;

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

- Deve expulsar-se um jogador se impede uma clara ocasião de golo ao agarrar um adversário;
- Não se deve tomar qualquer outra medida disciplinar noutras situações em que um jogador agarre um adversário.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre directo no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres) ou pontapé de grande penalidade se a infracção ocorreu dentro da área de grande penalidade.

Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com a mão implica uma acção deliberada de um jogador de tocar a bola com as mãos ou com o braço. Os árbitros devem ter em consideração o seguinte:

- O movimento da mão em direcção à bola (não da bola em direcção à mão);
- A distância entre o adversário e a mão (bola que chega de forma inesperada);
- A posição da mão não pressupõe necessariamente uma infracção (estar afastada do corpo não significa intenção);
- Tocar a bola com um objecto agarrado na mão (como peça de vestuário, caneleira, etc.) corresponde a tocar deliberadamente a bola com a mão;
- Tocar na bola com um objecto lançado (uma bota, caneleira, etc.) corresponde a tocar deliberadamente a bola com a mão.

Sanções disciplinares

Existem circunstâncias nas quais se requer uma advertência por comportamento antidesportivo quando um jogador toca a bola deliberadamente com a mão, por exemplo, quando o jogador:

- toca deliberada e manifestamente a bola com a mão para impedir que um adversário a receba;
- tenta marcar um golo tocando deliberadamente a bola com a mão;
- simula jogar a bola com outra parte do seu corpo, fazendo-o na realidade com a mão, com o objectivo de enganar os árbitros;

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

- tenta impedir ou anular uma ocasião de golo com a mão, não sendo o guarda-redes na sua própria área de grande penalidade, e falha o seu objectivo.

Um jogador será contudo expulso se impedir um golo ou anular uma clara ocasião de golo tocando deliberadamente a bola com a mão. Esta sanção não resulta da acção do jogador de tocar intencionalmente a bola com a mão, mas da intervenção inaceitável e desleal de impedir a marcação de um golo.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre directo no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres) ou pontapé de grande penalidade.

Fora da sua própria área de grande penalidade, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que qualquer outro jogador, quanto a tocar a bola com as mãos. Dentro da sua área de grande penalidade, o guarda-redes não será culpado pela acção de tocar a bola com as mãos, punível com um pontapé-livre directo. Poderá, no entanto, ser culpado por várias infracções puníveis com pontapés-livres indirectos.

Infracções cometidas por guarda-redes

Um guarda-redes está na posse da bola:

- enquanto a bola está entre as suas mãos ou entre a sua mão e qualquer superfície (por exemplo, o solo, o seu próprio corpo);
- enquanto agarra a bola com a mão aberta estendida;
- enquanto faz ressaltar a bola no solo ou a lança ao ar.

Quando o guarda-redes tiver ganho posse da bola com as mãos, nenhum adversário pode disputar-lhe a bola.

A posse da bola implica que o guarda-redes controla a bola.

O guarda-redes não pode tocar a bola na sua própria metade da superfície de jogo nas seguintes circunstâncias:

- Se controla a bola durante mais de quatro segundos, seja
 - com as mãos na sua área de grande penalidade;
 - com os pés na sua própria metade da superfície de jogo;
 - com as mãos na sua área de grande penalidade e com os pés na sua própria metade da superfície de jogo.

Em todos estes casos, o árbitro mais próximo do guarda-redes deve fazer obrigatoriamente a contagem visível dos quatro segundos.

- Se, depois de jogar a bola, lhe tocar novamente na sua própria metade da superfície de jogo, após ter sido deliberadamente pontapeada para si por um colega de equipa sem ter sido jogada ou tocada por um adversário;
 - considera-se que o guarda-redes joga a bola quando lhe toca com qualquer parte do seu corpo, excepto se a bola ressalta acidentalmente nele
- Se toca a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após lhe ter sido passada por um colega de equipa com o pé;
- Se toca 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.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre indirecto no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)

Infracções contra o guarda-redes

- Constitui infracção impedir que o guarda-redes liberte a bola das mãos, por exemplo quando faz ressaltar a bola no chão;
- Jogar a bola ou tentar fazê-lo quando o guarda-redes a tem na palma da mão;
- Um jogador deve ser sancionado por jogo perigoso se pontapeia ou tenta pontapear a bola quando o guarda-redes tenta soltar a bola das mãos;
- Constitui infracção restringir o raio de acção do guarda-redes tentando impedir os seus movimentos, por exemplo, durante um pontapé de canto;

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- Um atacante entrar em contacto físico com um guarda-redes dentro da área de grande penalidade deste não pressupõe que tenha sido cometida qualquer infracção, excepto se o atacante salta, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira negligente, imprudente ou com excesso de combatividade.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre indirecto no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres), excepto se o atacante saltou, carregou ou empurrou o guarda-redes de maneira negligente, imprudente ou com excesso de combatividade, sendo que nesse caso os árbitros, independentemente da medida disciplinar que adoptem, devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Jogo perigoso

O Jogo perigoso consiste numa acção em que um jogador, ao tentar jogar a bola, põe em perigo um jogador adversário ou a si mesmo. O jogo perigoso é cometido com um adversário próximo e impede que este jogue a bola por medo de lesionar-se ou lesionar o outro jogador.

São permitidos “pontapés de tesoura” ou “pontapés de bicicleta”, desde que, no entender dos árbitros, não constituam qualquer perigo para o adversário.

O jogo perigoso implica não existir contacto físico entre os jogadores. Se existir contacto físico, a acção passa a ser uma infracção punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade. Em caso de contacto físico, os árbitros devem considerar seriamente a possibilidade de se ter cometido também um acto de comportamento antidesportivo, no mínimo.

Sanções disciplinares

- Se o jogador pratica jogo perigoso numa disputa “normal”, os árbitros não tomam qualquer medida disciplinar. Se a acção se realiza com risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir o jogador por fazer uma entrada contra um adversário de forma imprudente.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- Se um jogador impede uma clara ocasião de golo jogando de forma perigosa os árbitros devem expulsá-lo.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre indirecto no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).
- Se existir contacto físico, é cometida uma infracção diferente, punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade, ou se os árbitros consideram que a entrada é feita de maneira negligente, imprudente ou com excesso de combatividade, considera-se que foi cometida uma infracção diferente punível com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade.

Impedir a progressão de um adversário

Impedir a progressão de um adversário significa colocar-se no caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar a mudança de direcção quando a bola não está a uma distância jogável para nenhum dos jogadores envolvidos.

Todos os jogadores têm direito à sua posição na superfície de jogo; encontrar-se no caminho de um adversário não é o mesmo que colocar-se no caminho de um adversário.

É permitido proteger a bola. Um jogador que se coloca entre um adversário e a bola por motivos táticos não comete uma infracção enquanto a bola está a uma distância jogável e o jogador não impede o movimento do seu adversário com os braços ou o corpo.

Retardar o recomeço do jogo para exhibir um cartão

Quando os árbitros tenham decidido exhibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador ou um substituto, o jogo não deverá ser recomeçado até que o cartão tenha sido exibido.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem diferentes circunstâncias nas quais se deve advertir um jogador por comportamento antidesportivo; por exemplo, se um jogador:

- comete de forma imprudente uma das sete Infracções puníveis com um pontapé-livre directo;
- comete uma falta com o propósito tático de impedir um ataque prometededor;
- agarra o adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou impedi-lo que a obtenha;
- toca a bola com a mão para impedir que um adversário se apodere dela ou desenvolva um ataque (à excepção do guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade);
- toca a bola com a mão para tentar marcar um golo (não é necessário que se consiga);
- toca a bola com a mão embora simule jogá-la com outra parte do seu corpo com o objectivo de tentar enganar os árbitros;
- tenta impedir um golo ou anular uma ocasião de golo, quando o guarda-redes não se encontra na sua própria área de grande penalidade, e não atinge o seu objectivo;
- tenta enganar os árbitros simulando uma lesão ou fingindo ter sido alvo de uma infracção (simulação);
- troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo sem autorização dos árbitros;
- actua de uma maneira que evidencie falta de respeito pelo jogo
- joga a bola quando está a sair da superfície de jogo depois de ter recebido autorização para abandoná-la;
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou no seu recomeço;
- efectua marcas não autorizadas na superfície de jogo;

- utiliza deliberadamente um estratagema enquanto a bola está em jogo para passar a bola ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc., de modo a contornar a Lei 12, independentemente de o guarda-redes tocar ou não na bola com as suas mãos. A infracção é cometida pelo jogador que tenta contornar tanto a letra como o espírito da Lei 12. O jogo será recomeçado com um pontapé-livre indirecto.

Celebração de um golo

Embora seja permitido que um jogador expresse a sua alegria quando marca um golo, a celebração não deverá ser excessiva.

Devem ser permitidas celebrações razoáveis. Contudo, não se deve autorizar a prática de celebrações coreografadas se estas conduzem a uma perda de tempo excessiva. Nesses casos, os árbitros devem intervir.

Um jogador deve ser advertido se:

- os árbitros entenderem que faz gestos provocatórios, trocistas ou exaltantes;
- trepa as vedações periféricas para celebrar um golo;
- retira a camisola por cima da cabeça, ou cobre a cabeça com a camisola, embora tenha outra igual por baixo;
- cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou artigos similares.

Sair da superfície de jogo para celebrar um golo é permitido, mas é essencial que os jogadores regressem à superfície de jogo logo que possível.

Manifestar desacordo por palavras ou por actos

Um jogador ou substituto culpado de manifestar desacordo (verbalmente ou não) das decisões dos árbitros ou dos árbitros assistentes deve ser advertido.

O capitão de uma equipa não tem um estatuto especial ou qualquer privilégio de acordo com as Leis do Jogo de Futsal, mas tem um certo grau de responsabilidade no que diz respeito à conduta da sua equipa.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Qualquer jogador ou substituto que ataque um elemento da equipa de arbitragem ou seja culpado de empregar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros, deve ser expulso.

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir o jogador que retardar o recomeço do jogo através das seguintes tácticas:

- Executar um pontapé-livre num local errado com a deliberada intenção de obrigar os árbitros a ordenar a sua repetição;
- Pontapear a bola para longe ou levá-la nas mãos depois de os árbitros terem interrompido o jogo;
- Atrasar a sua saída da superfície de jogo depois de ter entrado a equipa médica para avaliar uma lesão que tenha sofrido;
- Provocar deliberadamente um confronto tocando a bola depois que os árbitros tenham interrompido o jogo.

Simulação

Qualquer jogador que tente enganar os árbitros simulando lesão ou fingindo ter sido objecto de infracção será culpado de simulação e será advertido por comportamento antidesportivo. Se o jogo for interrompido devido a esta infracção, será recomeçado com um pontapé-livre indirecto a ser executado no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Infracções persistentes

Os árbitros devem estar sempre alerta relativamente a jogadores que infringem persistentemente as Leis do Jogo de Futsal. Devem considerar antes de mais que, mesmo quando um jogador comete diferentes Infracções, deve ser advertido por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

Não existe um número específico de Infracções que constitua “persistência” ou a presença de um padrão de comportamento; trata-se de uma apreciação dos árbitros, e que deve ser determinada no contexto de uma gestão eficaz do jogo.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

Falta grosseira (brutalidade)

Um jogador é culpado de falta grosseira (brutalidade) se emprega força excessiva ou brutalidade grave contra o seu adversário no momento em que disputa a bola quando esta está em jogo.

Uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário deve ser sancionada como falta grosseira (brutalidade).

Qualquer jogador que ataca um adversário na disputa da bola de frente, pelo lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas com excesso de combatividade e colocando em perigo a integridade física do adversário, culpado falta grosseira (brutalidade).

Em situações de falta grosseira (brutalidade) não se aplica a lei da vantagem, a menos que exista uma clara ocasião de marcar um golo. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador na próxima interrupção de jogo.

Qualquer jogador culpado de falta grosseira (brutalidade) é expulso, e o jogo será recomeçado com um pontapé-livre directo no local onde ocorreu a infracção (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres), ou com um pontapé de grande penalidade (se a infracção ocorreu na área de grande penalidade do infractor).

Conduta violenta

Um jogador é culpado de conduta violenta se emprega força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que estejam a disputar a bola.

É igualmente culpado de conduta violenta se emprega força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa, um espectador, os árbitros ou os árbitros assistentes, ou qualquer outra pessoa.

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora da superfície de jogo, estando ou não a bola em jogo.

Em situações de conduta violenta não se aplica a lei da vantagem, a menos que exista uma clara ocasião de marcar um golo. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador na próxima interrupção de jogo.

Recorda-se aos árbitros que a conduta violenta leva frequentemente a um confronto colectivo de jogadores e, por isso, devem empenhar-se activamente no sentido de impedir esta situação.

Um jogador ou substituto culpado de conduta violenta deve ser expulso.

Recomeço do jogo

- Se a bola está fora do jogo, o jogo é recomeçado de acordo com a decisão adoptada anteriormente;
- Se a bola está em jogo e a infracção ocorreu fora da superfície de jogo:
 - se o jogador está fora da superfície de jogo por uma saída autorizada pelas Leis do Jogo de Futsal e comete a infracção, o jogo é recomeçado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido;
 - se o jogador sai da superfície de jogo para cometer a infracção, o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indirecto no lugar onde estava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)
- Se a bola está em jogo e um jogador comete a infracção dentro da superfície de jogo:
 - contra um jogador adversário:
 - o jogo será recomeçado com um pontapé-livre directo no local onde ocorreu a infracção (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade (se a infracção ocorreu na área de grande penalidade do infractor);
 - contra um colega de equipa:
 - o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indirecto no local onde ocorreu a infracção (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

- contra um substituto:
 - o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa do jogador que adoptou a conduta violenta, no local onde estava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres), por ser a entrada ilegal do substituto a primeira infracção cometida;
- contra os árbitros:
 - o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indirecto no local onde ocorreu a infracção (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)
- contra qualquer outra pessoa:
 - o jogo é recomeçado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido
- se a bola está em jogo e um substituto ou um oficial de uma equipa comete uma infracção fora da superfície de jogo:
 - contra qualquer pessoa:
 - o jogo é recomeçado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido

Infracções relacionadas com o lançamento de objectos

Se a bola está em jogo e um jogador ou um substituto lança um objecto, ou uma bola, de forma imprudente contra um jogador adversário ou qualquer outra pessoa, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e advertir o jogador ou o substituto.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Se a bola está em jogo e um jogador ou um substituto lança um objecto, ou uma bola, empregando força excessiva, contra um jogador adversário ou qualquer outra pessoa, os árbitros devem interromper o jogo, se não poderem aplicar a lei da vantagem porque pode ocorrer uma clara ocasião de golo, e devem expulsar o jogador ou o substituto por conduta violenta.

Recomeço do jogo

- Se um jogador se encontra dentro da sua própria área de grande penalidade e lança um objecto, ou uma bola, contra um jogador adversário que se encontra fora da área de grande penalidade, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária no local onde o objecto atingiu ou atingiria o adversário (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);
- Se um jogador está fora da sua área de grande penalidade e lança um objecto, ou uma bola, contra um jogador adversário que se encontra dentro da área de grande penalidade do infractor, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé de grande penalidade a favor da equipa adversária;
- Se um jogador está dentro da superfície de jogo e lança um objecto, ou uma bola, contra qualquer pessoa fora da superfície de jogo, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres); considera-se que o jogador saiu da superfície de jogo sem autorização dos árbitros e por causa não autorizada pelas Leis do Jogo de Futsal;
- Se um jogador se encontra fora da superfície de jogo e lança um objecto, ou uma bola, contra um jogador adversário dentro da superfície de jogo, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária no local onde o objecto atingiu ou atingiria o adversário, ou com um pontapé de grande penalidade se a infracção ocorreu na área de grande penalidade da própria equipa;

- Se um substituto se encontra fora da superfície de jogo e lança um objecto, ou uma bola, contra um adversário dentro da superfície de jogo, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres); considera-se que o substituto entrou na superfície de jogo sem autorização dos árbitros, não cumprindo com o processo de substituição;
- Se um substituto se encontra dentro da superfície de jogo, levando a que a sua equipa tenha um jogador a mais, e lança um objecto, ou uma bola, contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, os árbitros devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres); considera-se que o substituto entrou na superfície de jogo sem autorização dos árbitros;
- Se um substituto, que tenha desrespeitado o processo de substituição, lança um objecto, ou uma bola, contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, será tratado como se fosse um jogador;
- Se um elemento oficial de uma equipa se encontra dentro ou fora da superfície de jogo e lança um objecto, ou uma bola, contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, os árbitros devem recomeçar o jogo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Infracções relacionadas com o lançamento de objectos contra a bola

Se um jogador, que não seja um dos guarda-redes, lança um objecto, ou uma bola, contra a bola:

- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo e devem adverti-lo por comportamento antidesportivo ou devem expulsá-lo, se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade, se a bola estava na área de grande penalidade da equipa do jogador infractor;
- Se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo se não poderem aplicar a lei da vantagem, e devem adverti-lo por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Se um dos dois guarda-redes, lança um objecto, ou uma bola, contra a bola:

- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, os árbitros devem interromper o jogo, e devem adverti-lo por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);
- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola fora da área de grande penalidade do guarda-redes, os árbitros devem interromper o jogo, devem adverti-lo por comportamento antidesportivo ou expulsá-lo se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido;

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- Se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não poderem aplicar a lei da vantagem, e devem adverti-lo por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Se um jogador, incluindo os dois guarda-redes, lança um objecto com uma parte do seu corpo diferente das mãos, contra a bola:

- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo e adverti-lo por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)
- Se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não poderem aplicar a lei da vantagem, e devem adverti-lo por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Se um substituto, infringe o processo de substituição e não estando a sua equipa a jogar com um jogador a mais, lança um objecto contra a bola:

- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, e expulsá-lo por dupla advertência, a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o processo de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo, ou expulsá-lo directamente se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade, se a bola estava na área de grande penalidade da equipa do substituto;

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- Se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e devem expulsá-lo por dupla advertência, a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o processo de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres).

Se um substituto, infringe o processo de substituição e não estando a sua equipa a jogar com um jogador a mais, lança um objecto com uma parte do seu corpo diferente das mãos contra a bola:

- Se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo e expulsá-lo por dupla advertência, a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o processo de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo ou expulsá-lo directamente se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)
- Se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e devem expulsá-lo por dupla advertência, a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o processo de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)

Se um substituto lança um objecto contra a bola, jogando assim a sua equipa com um jogador a mais:

- se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, e expulsá-lo por dupla advertência, ambas por comportamento antidesportivo, a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda pelo lançamento do objecto ou expulsá-lo directamente, se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto para a equipa adversário, executado no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres)
- se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e expulsá-lo por dupla advertência, ambas por comportamento antidesportivo, a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda pelo lançamento do objecto. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto para a equipa adversária, executado no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-Livres).

Se um substituto lança um objecto com uma parte do seu corpo diferente das mãos contra a bola, jogando assim a sua equipa com um jogador a mais:

- se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo e expulsá-lo por dupla advertência, ambas por comportamento antidesportivo, a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda pelo lançamento do objecto ou expulsá-lo directamente, se tiver impedido um golo ou anulado uma clara ocasião de golo. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);
- se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e expulsá-lo por dupla advertência, ambas por comportamento antidesportivo, a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda pelo lançamento do objecto. Devem recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Se um elemento oficial de uma equipa lança um objecto com qualquer parte do seu corpo contra a bola:

- se a bola está em jogo e o objecto bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo e expulsá-lo da área técnica e das suas imediações;
- Devem recomeçar o jogo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido
- se a bola está em jogo e o objecto não bate na bola, os árbitros devem interromper o jogo, se não poderem aplicar a lei da vantagem, e devem expulsá-lo da área técnica e das suas imediações. Devem recomeçar o jogo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido dentro da área de grande penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Se a bola não está em jogo e um jogador lança um objecto contra a bola, os árbitros devem adverti-lo por comportamento antidesportivo. O jogo é recomeçado de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

Se a bola não está em jogo e um substituto lança um objecto contra a bola, estando a sua equipa a jogar com um jogador a mais, os árbitros devem expulsá-lo por dupla advertência, ambas por comportamento antidesportivo, a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda pelo lançamento do objecto.

Se a bola não está em jogo e um elemento oficial de uma equipa lança um objecto contra a bola, os árbitros devem expulsá-lo da área técnica e das suas imediações.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

Impedir um golo ou anular uma clara ocasião de golo

Existem duas Infracções puníveis com expulsão e relacionadas com o facto de se impedir um golo ou anular uma clara ocasião de golo. Não é necessário que a infracção ocorra dentro da área de grande penalidade.

Se os árbitros aplicam a lei da vantagem durante uma clara ocasião de golo e o golo é marcado directamente, apesar de o adversário tocar ou jogar deliberadamente a bola com a mão, o jogador infractor não será expulso, mas devem ser advertido.

Se os árbitros aplicam a lei da vantagem durante uma clara ocasião de golo e o golo é marcado directamente, apesar de o adversário cometer uma falta, o jogador infractor não será expulso pela falta em si, mas poderá ser advertido ou expulso se a acção justificar, por si só, uma advertência ou expulsão.

Os árbitros devem considerar as seguintes circunstâncias ao decidir se devem expulsar um jogador por impedir um golo ou anular uma clara ocasião de golo:

- A distância entre a infracção e a baliza
- A probabilidade de manter ou controlar a bola
- A direcção da jogada
- A localização e o número de jogadores da equipa defensora
- A infracção que impede um adversário de marcar golo ou anula uma clara ocasião de golo pode constituir uma falta punível com pontapé-livre directo ou indirecto

- Se a infracção for cometida por um substituto, este deverá ser sempre expulso

Se um jogador tenta impedir um golo tocando deliberadamente a bola com a mão após um recomeço do jogo no qual não se pode marcar um golo directamente, não será expulso, mas é advertido por comportamento antidesportivo. A sua equipa é punida com um pontapé-livre directo ou com um pontapé de grande penalidade.

Se um substituto entra na superfície de jogo com o objectivo de impedir um golo ou anular uma clara ocasião de golo, esse substituto é expulso, quer atinja ou não o seu objectivo.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Procedimento

- A bola estará em jogo no momento em que seja pontapeada e entra em movimento;
- Poderá ser executado um pontapé-livre elevando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente;
- Utilizar fintas durante a execução de um pontapé-livre para confundir os adversários faz parte do Futsal e é permitido. Contudo, os árbitros devem advertir o jogador se consideram que a finta representa um acto de comportamento antidesportivo;
- Se, durante a execução correcta de um pontapé-livre, o executante pontapeia intencionalmente a bola contra um adversário de maneira não negligente, nem imprudente, nem com excesso de combatividade, com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros devem permitir que o jogo continue;
- Deve ser repetido um pontapé-livre indirecto se os árbitros não levantarem o braço para indicar que o pontapé é indirecto e a bola tiver sido rematada directamente à baliza. O pontapé-livre indirecto original não será invalidado devido ao erro dos árbitros;
- Se, devido à acção do jogo, um guarda-redes estiver fora da sua baliza, ou ele ou qualquer outro jogador estiverem fora da superfície de jogo, a equipa adversária poderá executar rapidamente um pontapé-livre directo, desde que seja antes da sexta falta acumulada da sua equipa;
- Se a bola rebenta depois de embater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros não devem ordenar a repetição do pontapé-livre; interrompem o jogo e devem recomeçá-lo com uma bola ao solo, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando rebentou (ver Lei 8 – Procedimento de bola ao solo);
- Se o executante de um pontapé-livre directo a contar da sexta falta acumulada de uma equipa lança a bola para a frente para que um colega de equipa a remate à baliza, os árbitros devem interromper o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem, e devem ordenar que se recomece com um pontapé-livre indirecto que deve ser executado no local onde o colega de equipa do executante tocou na bola (ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres);

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

- Se os árbitros ordenam repetir um pontapé-livre, o novo pontapé-livre pode ser executado por qualquer jogador, não necessitando de ser o que o fez originalmente;
- Se um jogador executa um pontapé-livre directo ou um pontapé-livre indirecto antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente para a execução e antes da sexta falta acumulada de uma equipa, e desde que a equipa executante tenha solicitado que os adversários se colocassem à distância regulamentar, os árbitros devem interromper o jogo, se não puderem aplicar a lei da vantagem, e devem ordenar que seja repetido o pontapé-livre, devendo advertir o jogador;
- Se um jogador executa um pontapé-livre directo antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente para a execução, a contar da sexta falta acumulada de uma equipa, devem ordenar que seja repetido o pontapé-livre e devem adverti-lo;
- Se um período é prolongado para executar um pontapé-livre directo a contar da sexta falta acumulada, e a bola, antes de atravessar a linha de baliza entre os postes e a barra transversal, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros devem conceder o golo;
- Se um período é prolongado para executar um pontapé-livre directo a contar da sexta falta acumulada, os árbitros devem permitir que o guarda-redes defensor possa ser substituído por outro jogador de campo ou por um substituto habilitado, embora neste caso se deva seguir o processo de substituição

Distância

Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário que se encontra a menos de 5 metros intercepta a bola, os árbitros devem permitir que o jogo continue.

Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário que se encontra próximo da bola impede intencionalmente a execução, os árbitros devem advertir o jogador adversário do executante por atrasar o recomeço do jogo.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Se a equipa que defende executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande penalidade e um ou vários adversários permanecem dentro da área porque o jogador da equipa defensora decidiu executar rapidamente o pontapé e os adversários não tiveram tempo de sair, os árbitros devem permitir que o jogo continue, se a bola sai directamente da área de grande penalidade sem tocar noutro jogador.

Infracções a contar da sexta falta acumulada – depois do apito dos árbitros e antes que a bola esteja em jogo

	Resultado do pontapé	
Infracções	Golo	Golo não marcado
Jogador da equipa executante	Pontapé-livre é repetido	Pontapé-livre indirecto
Executante não remata à baliza	—	Pontapé-livre indirecto
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indirecto	Pontapé-livre indirecto
Jogador da equipa defensora	Golo	Pontapé-livre é repetido
Por ambas as equipas	Pontapé-livre é repetido	Pontapé-livre é repetido

Procedimento

- Utilizar fintas durante a corrida em direcção à marca de grande penalidade para confundir os adversários faz parte do Futsal e é permitido. Contudo, utilizar fintas ao pontapear a bola uma vez que o jogador tenha finalizado a corrida em direcção à marca de grande penalidade considera-se uma infracção à Lei 14 e um comportamento antidesportivo, devendo o jogador ser advertido.
- Utilizar fintas durante a execução de um pontapé de grande penalidade para confundir os adversários faz parte do Futsal e é permitido. Contudo, os árbitros devem advertir o jogador se consideram que a finta representa um comportamento antidesportivo.
- Se a bola rebenta depois de embater num dos postes ou na barra transversal e entra na baliza, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta depois de embater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros não devem ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade, mas interromper o jogo, que deve ser recomeçado com uma bola ao solo, sendo que nesse caso um dos árbitros executa a bola ao solo na linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando rebentou.
- Se o executante de um pontapé de grande penalidade pontapeia a bola para a frente para que um colega de equipa a remate à baliza, os árbitros validam o golo, se tiver sido observado o procedimento para o pontapé de grande penalidade estipulado na Lei 14.
- Se os árbitros ordenam a repetição de um pontapé de grande penalidade, o novo pontapé de grande penalidade pode ser executado por qualquer jogador, não necessitando de ser o que o fez originalmente.
- Se o jogador executa o pontapé de grande penalidade antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente, estes devem mandar repetir o pontapé de grande penalidade e devem adverti-lo.
- Se um período for prolongado para ser executado um pontapé de grande penalidade e a bola, antes de atravessar a linha de baliza entre os postes e a barra transversal, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros validam o golo.

- Se um período for prolongado para ser executado um pontapé de grande penalidade, os árbitros devem permitir que o guarda-redes defensor possa ser substituído por outro jogador de campo ou por um substituto habilitado, embora neste caso se deva seguir o processo de substituição.

Preparativos de um pontapé de grande penalidade

Os árbitros devem confirmar o cumprimento dos seguintes requisitos antes da execução de um pontapé de grande penalidade:

- que o executante está identificado
- que a bola está colocada correctamente na marca de grande penalidade
- que o guarda-redes se encontra sobre a linha de baliza entre os dois postes e de frente para o executante do pontapé
- que os colegas de equipa do executante se encontram:
 - fora da área de grande penalidade
 - a 5 m da bola
 - atrás da bola

LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Infracções – depois do apito dos árbitros e antes que a bola esteja em jogo

Infracções	Resultado do pontapé	
	Golo	Golo não marcado
Jogador da equipa executante	Pontapé de grande penalidade é repetido	Pontapé-livre indirecto
Executante chuta para trás	Pontapé-livre indirecto	Pontapé-livre indirecto
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indirecto	Pontapé-livre indirecto
Jogador da equipa defensora	Golo	Pontapé de grande penalidade é repetido
Por ambas as equipas	Pontapé de grande penalidade é repetido	Pontapé de grande penalidade é repetido

Se um atacante ou defensor comete uma infracção contra um jogador adversário antes que a bola esteja em jogo, mas depois que um dos árbitros tenha dado ordem de execução, estes devem permitir a execução do pontapé. Se for marcado golo e a infracção tiver sido cometida pela equipa defensora, validam o golo; se a infracção tiver sido cometida pela equipa executante, ordenam a repetição do pontapé de grande penalidade. Se não for marcado golo e a infracção tiver sido cometida pela equipa defensora, devem ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade; se a infracção tiver sido cometida pela equipa executante, devem punir a sua equipa com um pontapé-livre indirecto a ser executado no local onde a infracção foi cometida (Ver Lei 13 – Posição nos Pontapés-livres). Além disso, árbitros devem tomar as medidas disciplinares apropriadas.

LEI 15 – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

Procedimento – Infrações

Recorda-se aos árbitros que os adversários devem permanecer a uma distância não inferior a 5 metros do local onde deve ser executado o pontapé de linha lateral. Quando necessário, os árbitros devem chamar a atenção de qualquer jogador que se encontre a uma distância inferior antes que seja executado o pontapé de linha lateral, e devem advertir o jogador que não se posicione à distância correcta. O jogo é recommençado com um pontapé de linha lateral e a contagem dos quatro segundos voltará a começar se já se tiver iniciado anteriormente.

Se, durante a execução correcta de um pontapé de linha lateral, o executante chuta intencionalmente a bola contra um adversário, mas não o faz de maneira negligente, nem imprudente, nem com excesso de combatividade, com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros devem permitir que o jogo continue.

Se a bola entra na baliza contrária directamente de um pontapé de linha lateral, os árbitros devem conceder um lançamento de baliza. Se a bola entra na baliza do executante directamente de um pontapé de linha lateral, os árbitros devem conceder um pontapé de canto.

Se a bola não entra na superfície de jogo, a equipa deve repetir o pontapé de linha lateral no mesmo local, desde que o pontapé tenha sido executado em conformidade com o procedimento correcto, mas a contagem dos quatro segundos continua onde foi interrompida, quando a equipa executante estiver pronta a voltar a efectuá-lo. Se o pontapé não foi executado em conformidade com o procedimento correcto, um jogador da equipa adversária deverá executá-lo.

Se, devido à acção do jogo, um guarda-redes estiver fora da sua baliza, ou ele ou qualquer outro jogador estiverem fora da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar rapidamente um pontapé de linha lateral.

Se um pontapé de linha lateral for executado incorrectamente, os árbitros não podem aplicar a lei da vantagem mesmo se a bola se dirigir directamente para um adversário, devendo ordenar que um jogador da equipa adversária o efectue novamente.

LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA

Procedimento – Infracções

Se um adversário penetra na área de grande penalidade ou ainda se encontra na mesma antes que se tenha jogado a bola, e é objecto de infracção por parte de um jogador da equipa defensora, o lançamento de baliza deve ser repetido e o jogador da equipa defensora pode ser advertido ou expulso, de acordo com a natureza da infracção.

Se o guarda-redes efectua o lançamento de baliza e um ou vários adversários ainda se encontram dentro da área de grande penalidade porque o guarda-redes decidiu lançar a bola rapidamente e os adversários não tiveram tempo de sair da mesma, os árbitros devem permitir que o jogo continue, se a bola sai directamente da área de grande penalidade sem tocar noutro jogador.

Se durante a execução correcta de um lançamento de baliza, o guarda-redes lança intencionalmente a bola contra um adversário situado fora da área de grande penalidade, mas não o faz de maneira negligente, nem imprudente, nem com excesso de combatividade, com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros devem permitir que o jogo continue.

Se o guarda-redes que efectua o lançamento de baliza não solta a bola no interior da sua área de grande penalidade, os árbitros ordenam a repetição do lançamento de baliza, embora a contagem dos quatro segundos continue onde foi interrompida, quando o guarda-redes estiver pronto para voltar a efectuar o lançamento.

Não é necessário que o guarda-redes tenha a bola nas mãos para que os árbitros comecem a contagem dos quatro segundos.

Se um guarda-redes que tenha executado correctamente um lançamento de baliza toca deliberadamente a bola com a mão depois de esta ter saído da área de grande penalidade e sem que outro jogador tenha tocado antes a bola, os árbitros, além de concederem um pontapé-livre directo à equipa adversária, podem puni-lo disciplinarmente, de acordo com o estipulado nas Leis do Jogo de Futsal.

LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA

Se o guarda-redes efectua o lançamento de baliza com o pé, os árbitros devem avisá-lo e devem ordenar que execute o lançamento com a mão, mas a contagem dos quatro segundos continuará onde foi interrompida, quando o guarda-redes estiver pronto para voltar a efectuar o lançamento.

Se, devido à acção do jogo, um guarda-redes estiver fora da sua baliza, ou ele ou qualquer outro jogador estiverem fora da superfície de jogo, o guarda-redes adversário pode executar rapidamente um lançamento de baliza.

Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza e a bola sai pela sua linha de baliza sem ter saído previamente da área de grande penalidade, os árbitros devem ordenar que repita o lançamento de baliza, mas a contagem dos quatro segundos continuará onde se foi interrompida, quando o guarda-redes estiver pronto para voltar a efectuar o lançamento.

Se, ao ser executado um lançamento de baliza, a bola toca num dos árbitros dentro da área de grande penalidade sem ter saído previamente da mesma e entra em jogo, os árbitros não tomam qualquer medida.

LEI 17 – Pontapé de canto

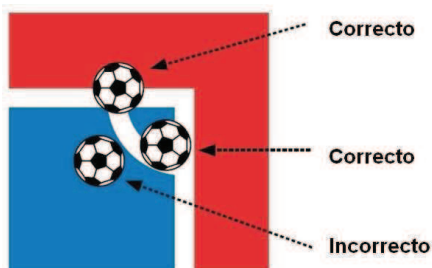
Procedimento – Infracções

Recorda-se aos árbitros que os adversários devem permanecer a uma distância mínima de 5 metros do arco de círculo de canto até que a bola esteja em jogo. Quando necessário, os árbitros devem chamar a atenção a qualquer jogador que se encontre a uma distância inferior antes que seja executado o pontapé de canto e devem advertir o jogador que não se posicione à distância correcta.

Se, durante a execução correcta de um pontapé de canto, o executante chuta intencionalmente a bola contra um adversário, mas não o faz de maneira negligente, nem imprudente, nem com excesso de combatividade, com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros devem permitir que o jogo continue.

A bola deverá ser colocada no arco de círculo de canto e estará em jogo no momento em que seja pontapeada, assim não necessita de sair do arco de círculo de canto para estar em jogo.

Se, devido à acção do jogo, um guarda-redes estiver fora da sua baliza, ou ele ou qualquer outro jogador estiverem fora da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar rapidamente um pontapé de canto.



Prolongamento

Procedimento

- Os dois períodos do prolongamento não fazem parte do jogo.
- Jogadores ou substitutos poderão ser advertidos ou expulsos durante os dois períodos do prolongamento.
- As faltas acumuladas durante os períodos do prolongamento são acrescentadas às da segunda parte do jogo.
- Durante os períodos do prolongamento, as equipas não têm direito a tempos mortos, ainda que não tenham esgotado os tempos mortos da segunda parte do jogo.

Pontapés da marca de grande penalidade

Procedimento

- A série de pontapés da marca de grande penalidade não faz parte do jogo.
- Só se pode trocar a área de grande penalidade onde são executados os pontapés da marca de grande penalidade se a baliza ou a superfície de jogo onde se estavam a executar ficar inutilizável ou por motivos de segurança.
- Depois que todos os jogadores habilitados tenham executado o seu pontapé da marca de grande penalidade, não é necessário respeitar a mesma ordem da primeira série de pontapés.
- Cada equipa é responsável por seleccionar os jogadores que executarão o pontapé da marca de grande penalidade de entre os jogadores e os substitutos, assim como por determinar a ordem em que os jogadores executam os pontapés, devendo comunicá-lo ao terceiro árbitro antes de serem executados os pontapés.
- À excepção do guarda-redes, e uma vez iniciada a execução dos pontapés de grande penalidade, um jogador lesionado não pode ser substituído por um jogador não habilitado, se existir algum.
- Se o guarda-redes for expulso durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade, este pode ser substituído por um jogador habilitado, mas não por outro guarda-redes se este estiver excluído da execução dos pontapés de grande penalidade.

PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA

- Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, jogadores e substitutos podem ser advertidos ou expulsos;
- Os árbitros não devem suspender a série de pontapés da marca de grande penalidade, se uma equipa ficar com menos de três jogadores durante a série de pontapés da marca de grande penalidade;
- Se um jogador se lesiona ou é expulso durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade e a sua equipa permanece com um jogador a menos, os árbitros não devem reduzir o número de jogadores da equipa adversária que estão a executar os pontapés de grande penalidade.
- Apenas no início da série de pontapés da marca de grande penalidade deverá haver um número igual de jogadores por equipa.
- Se a bola, antes de ultrapassar a linha de baliza entre os postes e a barra transversal, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta ou se deforma depois de embater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta ou se deforma depois de embater num dos postes ou na barra transversal e entra na baliza, os árbitros não devem ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade e darão o pontapé de grande penalidade por executado.
- Se as regras da competição determinam a execução de pontapés de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória, e as equipas se recusam a fazê-lo, os árbitros comunicarão o facto às autoridades correspondentes.
- Se antes de começar os pontapés de grande penalidade um ou vários jogadores habilitados abandonam a superfície de jogo, ou se recusam a executar os pontapés de grande penalidade depois de iniciada a sua execução sem estar lesionados, os árbitros devem suspender a execução dos pontapés e informar as autoridades correspondentes.
- Durante a execução dos pontapés de grande penalidade, os árbitros não devem permitir que câmaras ou outros meios de comunicação permaneçam dentro da superfície de jogo.

