

FIFA®

Futsal

LEIS DO JOGO



Fédération Internationale de Football

Presidente: Gianni Infantino

Secretário-Geral: Mattias Grafström

Endereço: FIFA

FIFA-Strasse 20

P.O. Box

8044 Zurich

Switzerland

Telefone: +41 (0)43 222 7777

Website: FIFA.com

Futsal

Leis do Jogo

Aprovado pelo Conselho da FIFA

Esta edição não pode ser reproduzida ou traduzida de forma integral ou parcial sem autorização da FIFA.

Em vigor a partir de 5 de setembro de 2025 – aplicável na época 2025/26

Tradução do Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol

ÍNDICE

NOTAS ACERCA DAS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

9

LEI 1 – O RECINTO DE JOGO

14

1	A superfície de jogo	15
2	Marcações	15
3	Dimensões	16
4	A área de penálti	18
5	A marca dos 10m	19
6	As zonas de substituições	19
7	A área de canto	19
8	A área-técnica	20
9	As balizas	21
10	Deslocamento da baliza	23
11	Publicidade, logótipos e emblemas na superfície de jogo	25
12	Publicidade nas redes das balizas	25
13	Publicidade nas áreas-técnicas	25
14	Publicidade ao redor da superfície de jogo	25
15	Música de fundo e efeitos sonoros	25

LEI 2 – A BOLA

26

1	Características e medidas	27
2	Publicidade na bola	27
3	Substituição de bola defeituosa	28
4	Bolas suplementares	28
5	Bolas adicionais na superfície de jogo	28
6	Golo obtido com uma bola defeituosa	28

LEI 3 – OS JOGADORES	29
1 Número de jogadores	30
2 Número de substituições e substitutos	30
3 Apresentação da lista de jogadores e substitutos	31
4 Procedimento de substituição	31
5 Aquecimento	32
6 Substituição e troca de guarda-redes	32
7 Infrações e sanções	32
8 Expulsão de jogadores e substitutos	33
9 Outras pessoas na superfície de jogo	34
10 Golo obtido com pessoa a mais na superfície de jogo	34
11 Reentrada indevida	35
12 Capitão de equipa	35
 LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	 36
1 Segurança	37
2 Equipamento obrigatório	37
3 Cores	38
4 Equipamento adicional	38
5 Frases, mensagens, imagens e publicidade	40
6 Infrações e sanções	41
7 Numeração dos jogadores	42
 LEI 5 – OS ÁRBITROS	 43
1 A autoridade dos árbitros	44
2 Decisões dos árbitros	44
3 Poderes e deveres	44
4 Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem	47
5 Jogos internacionais	48
6 O equipamento dos Árbitros	48
7 Suporte de vídeo	49

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	50
1 Os árbitros-assistentes	51
2 Poderes e deveres	51
3 Jogos internacionais	54
4 O quarto-árbitro	54
 LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO	 56
1 Períodos do jogo	57
2 Finalização dos períodos do jogo	57
3 Pausa-técnica	58
4 Intervalo	58
5 Interrupção definitiva do jogo	59
 LEI 8 – OCOMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO	 60
1 Pontapé de saída	61
2 Lançamento de bola ao solo	62
 LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	 64
1 Bola fora de jogo	65
2 Bola em jogo	65
3 Recintos cobertos	65
 LEI 10 – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DO JOGO	 66
1 Marcação de golos	67
2 Equipa vencedora	67
3 Penáltis (decisão por penáltis)	68
4 Golos fora	70
 LEI 11 – FORA DE JOGO	 71

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES	73
1 Pontapé-livre direto	74
2 Pontapé-livre indireto	76
3 Decisões disciplinares	78
4 Recomeços de jogo após faltas e incorreções	89
 LEI 13 – PONTAPÉ-LIVRES	 91
1 Tipos de pontapé-livre	92
2 Procedimento	92
3 Infrações e sanções	94
4 Faltas acumuladas	95
5 Pontapé-livre direto a partir da 6ª falta (PLDSB)	95
6 Quadro-sumário (PLDSB)	100
 LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENÁLTI	 101
1 Procedimento	102
2 Infrações e sanções	103
3 Quadro-sumário (PP)	106
 LEI 15 – O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL	 107
1 Procedimento	108
2 Infrações e sanções	109
 LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA	 110
1 Procedimento	111
2 Infrações e sanções	111
 LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO	 113
1 Procedimento	114
2 Infrações e sanções	114

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO	115
1 Princípios	116
2 Decisões e/ou incidentes passíveis de revisão	117
3 Aplicações	118
4 Procedimento	119
 LINHAS DE ORIENTAÇÃO PRÁTICA PARA ÁRBITROS E OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	 122
Sinalética	124
Posicionamento	137
Interpretações e Recomendações	156
 TERMINOLOGIA DE FUTSAL	 177
 TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM	 187

Notas acerca das Leis do Jogo do Futsal



IDIOMAS OFICIAIS

A FIFA publica as Leis do Jogo de Futsal em inglês, árabe, francês e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

OUTROS IDIOMAS

As Federações Nacionais que traduzem as Leis do Jogo de Futsal podem obter o modelo do layout para a edição FIFA 2025/2026 das Leis, através do seguinte endereço: refereeing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis do Jogo de Futsal usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando na capa que se trata da tradução oficial dessa Federação) de modo a poder ser publicada em FIFA.com, e utilizada por outros.

APLICAÇÃO DAS LEIS

Fazer com que as mesmas Leis do Jogo de Futsal se apliquem em todas as confederações, países, cidades e aldeias em todo o mundo é um esforço considerável e que deve ser preservado. É também uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do Futsal em todos os lugares.

Aqueles que participam na formação de árbitros e outros participantes, devem realçar que:

- Os árbitros devem aplicar as Leis do Jogo de Futsal dentro do “espírito” do jogo para ajudar a gerar jogos corretos e seguros;
- Todos devem respeitar os árbitros e as suas decisões, lembrando e respeitando a integridade das Leis do Jogo de Futsal.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade na proteção da imagem do jogo e os capitães de equipa devem desempenhar um importante papel no sentido de garantir que as Leis do Jogo de Futsal e as decisões dos árbitros são respeitadas e defendidas.

MODIFICAÇÕES ÀS LEIS DO FUTSAL

A universalidade das Leis do Jogo de Futsal significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e a todos os níveis. Para além de criarem um “justo” e seguro ambiente de jogo, as Leis do Futsal devem também promover a participação e a satisfação.

Historicamente, a FIFA tem permitido às Federações Nacionais alguma flexibilidade para modificar algumas Leis do Futsal “organizativas” em categorias específicas do Futsal. Contudo, a FIFA acredita firmemente que devem ser dadas mais opções às Federações Nacionais para modificar aspetos do modo como o Futsal é organizado se tal beneficiar o Futsal nos seus países.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todas as superfícies de jogo do mundo. No entanto, as necessidades internas do Futsal de um país devem determinar a duração do jogo, o número de pessoas envolvidas e o modo como são punidos certos comportamentos incorretos.

Em consequência, as Federações Nacionais, as Confederações e a FIFA, têm a possibilidade de modificar todas ou parte das seguintes áreas organizativas das Leis do Jogo de Futsal, pelas quais são responsáveis.

Para jovens, veteranos, pessoas com deficiência e Futsal de base:

- a dimensão da superfície de jogo;
- o tamanho, peso e material da bola;
- a distância entre os postes e a distância da barra transversal ao solo;
- a duração dos dois (iguais) períodos do jogo (e dois períodos iguais do prolongamento);
- limitações no lançamento da bola pelo guarda-redes.

Adicionalmente, para permitir maior flexibilidade às Federações Nacionais para beneficiar e desenvolver o seu futsal interno, são permitidas as seguintes alterações relativamente às “categorias” do Futsal:

- as Federações Nacionais, as Confederações e a FIFA têm a flexibilidade para decidir as restrições de idade, para jovens e veteranos;
- cada Federação Nacional determinará quais competições e quais escalões inferiores do Futsal são designados de “categorias de base”;

As Federações Nacionais têm a opção de aprovar algumas destas modificações para diferentes competições – não existe a exigência de as aplicar universalmente ou de as aplicar todas. Contudo, não são permitidas quaisquer outras modificações sem a permissão da FIFA.



LIMITAÇÕES NO LANÇAMENTO DA BOLA, PELO GUARDA-REDES

A FIFA aprovou algumas limitações no lançamento da bola pelo guarda-redes para competições jovens, de veteranos, de pessoas com deficiência e categorias de base, sujeitas à aprovação da Federação Nacional ou Confederação organizadora da competição ou da FIFA, conforme apropriado.

As referências às limitações encontram-se em:

Lei 12 – Faltas e Incorreções

“Um pontapé-livre indireto é ainda concedido se o guarda-redes comete uma das infrações seguintes:

(...)

- Não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, pessoas com deficiência e/ou categorias de base, lançar a bola diretamente para além da linha de meio-campo (o pontapé-livre será executado no ponto onde a bola atravessou a linha de meio-campo).”

Lei 16 – O Lançamento de baliza

“Não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, pessoas com deficiência e/ou categorias de base, se o guarda-redes lançar a bola diretamente para além da linha de meio-campo, um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária, a executar no ponto onde a bola atravessou a linha de meio-campo.”

A filosofia por detrás desta limitação é a de promover o Futsal criativo e incentivar o desenvolvimento técnico.

Às Federações Nacionais solicita-se informar a FIFA do uso de todas as modificações mencionadas anteriormente, e em que escalões, pois com essa informação, e especialmente as razões por que as modificações estão a ser utilizadas, permitem identificar ideias de desenvolvimento e estratégias que a FIFA pode partilhar para ajudar o desenvolvimento do Futsal, por outras Federações Nacionais.

A FIFA tem igualmente muito interesse em conhecer outras potenciais modificações às Leis do Jogo de Futsal que possam aumentar a participação, tornar o futsal mais atrativo e promover o seu desenvolvimento mundial.

A EVOLUÇÃO DAS ALTERAÇÕES NAS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Em cada proposta de alteração, a atenção deve estar centrada em: equidade, integridade, respeito, segurança, a satisfação dos participantes e a forma como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Jogo de Futsal devem também incentivar à participação de todos, independentemente da sua origem ou capacidades.

Embora os acidentes possam ocorrer, as Leis do Futsal devem tornar o jogo tão seguro quanto possível. Para tal é necessário que os jogadores demonstrem respeito pelos adversários e que os árbitros criem um ambiente seguro lidando firmemente com aqueles que pratiquem um jogo demasiado agressivo e perigoso. As Leis do Futsal incorporam a inadmissibilidade do jogo inseguro nas suas expressões disciplinares, p. ex., “entrada negligente” (advertência = cartão amarelo/CA) e “pôr em risco a segurança de um adversário” ou “usar força excessiva” (expulsão = cartão vermelho/CV).

O Futsal tem de ser atrativo e satisfatório para jogadores, árbitros e treinadores, bem como espectadores, adeptos, administradores, etc. Estas alterações devem ajudar a tornar o jogo atrativo e satisfatório para que essas pessoas, independentemente da idade, raça, religião, cultura, origem étnica, género, orientação sexual, deficiência, etc., queiram fazer parte e divertir-se com o seu envolvimento no Futsal.

Estas alterações visam simplificar o jogo e uniformizar alguns aspetos das Leis do Futsal com as do futebol, mas, como muitas situações são ‘subjettivas’ e os árbitros são humanos (e logo cometem erros), algumas decisões darão inevitavelmente origem a debate e discussão.

As Leis do Futsal não podem tratar de cada uma das possíveis situações, assim, quando não existem disposições diretas nas Leis, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do “espírito” do jogo utilizando a “compreensão do futsal”, o que muitas vezes implica fazer-se a pergunta, “o que será mais vantajoso para o futsal?”.



Lei 1

O recinto de jogo



1 A SUPERFÍCIE DE JOGO

A superfície de jogo deve ser plana, lisa e não abrasiva, preferencialmente de madeira. Não é permitida a utilização de superfícies de jogo perigosas para jogadores, elementos técnicos e árbitros.

Em jogos de competição entre equipas representativas de Federações Nacionais filiadas na FIFA, ou em jogos internacionais de competições de clubes, recomenda-se que a superfície tenha sido produzida e instalada por uma empresa licenciada de acordo com os requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para superfícies de jogo do Futsal e que ostente um dos seguintes selos de qualidade:



Em casos excepcionais, mas apenas em competições nacionais, podem ser autorizadas superfícies com relva artificial, desde que especificado no regulamento da competição.

2 MARCAÇÕES

A superfície de jogo deve ser retangular e marcada com linhas contínuas (não são permitidas linhas descontínuas), que não constituam perigo (i.e., não podem ser escorregadias). Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam e devem distinguir-se claramente da cor da superfície de jogo.

Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas na superfície de jogo.

Quando é utilizado um recinto multidesportivo, são permitidas outras linhas desde que de cor diferente e que se distingam claramente das linhas de Futsal.

Um jogador que faça marcas não autorizadas na superfície de jogo deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros se apercebem que tal ocorre durante o jogo, o jogo deve ser interrompido, caso não possam aplicar a vantagem, e o infrator é advertido por comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com pontapé-livre indireto, executado pela equipa adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que estivesse no interior da área de penákti (ver Lei 13).

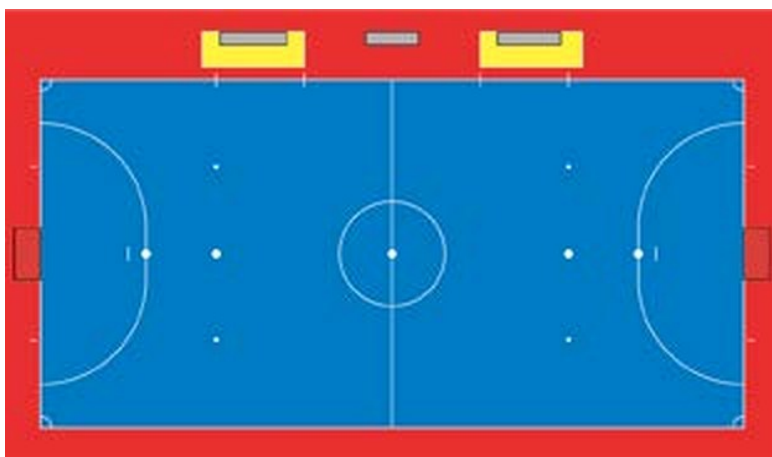
As duas linhas delimitadoras mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas denominam-se linhas finais. O espaço das linhas finais delimitado pela posição normal no interior dos postes, denomina-se como linha de golo.



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

O ponto central da superfície de jogo está sinalizado com uma marca de 6cm de raio, a meio da linha média. Em seu redor é traçado um círculo central de 3m de raio.

Deve ser traçada uma marca no exterior da superfície de jogo, a 5m do arco de círculo de canto, perpendicular à linha final e separada desta por um intervalo de 5cm, para garantir que os jogadores defensores respeitem esta distância mínima (5m) na execução de um pontapé de canto. A sua largura é de 8cm e o seu comprimento de 40cm.



3 DIMENSÕES

As linhas laterais devem ter um comprimento superior às linhas finais. Todas as linhas devem ter 8cm de largura.

Para jogos não internacionais, as dimensões são as seguintes:

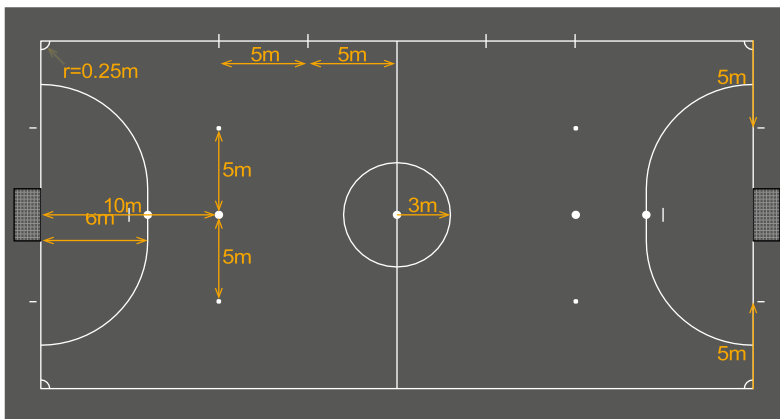
Comprimento (linha lateral):	Mínimo 25m	Máximo 42m
Largura (linha final):	Mínimo 16m	Máximo 25m

Para jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

Comprimento (linha lateral): **Mínimo 38m** **Máximo 42m**

Largura (linha final): **Mínimo 20m** **Máximo 25m**

O regulamento da competição pode determinar o comprimento da linha final e da linha lateral, dentro dos limites acima referidos.



As medições são feitas a partir do exterior das linhas, que fazem parte das áreas que delimitam.

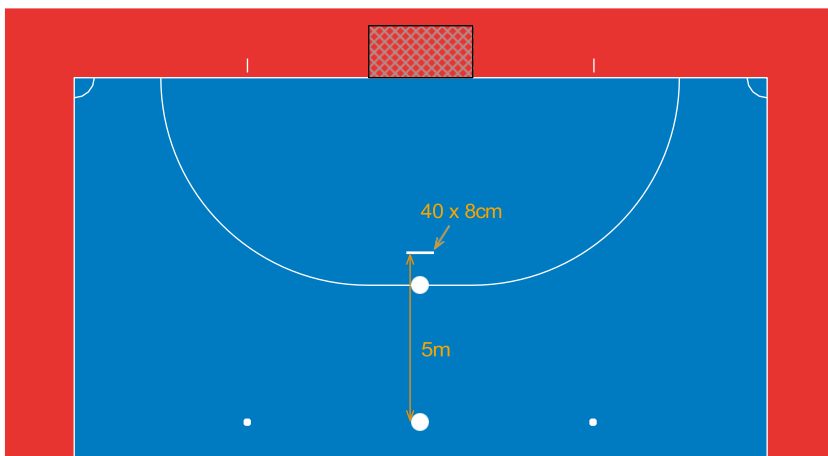
A marca de penáti é medida a partir do centro da marca até ao limite exterior da linha de gol.

A marca dos 10m é medida a partir do centro da marca até ao limite exterior da linha de gol.

A marca dos 5m na área de penáti, indicando a distância a ser observada pelo guarda-redes num pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada (PLDSB), é medida a partir do centro da marca de 10m até ao limite exterior da marca de 5m (isto é, o lado mais próximo da linha de gol).

4 A ÁREA DE PENÁLTI

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



Em cada área de penálti é efetuada uma marca de penálti a 6m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes. Esta marca é circular e tem um raio de 6cm.

Uma linha adicional deve ser feita na área de penálti, a 5m da marca dos 10m, para garantir que o guarda-redes defensor de um PLDSB, cumpre essa distância. Esta linha deve ter 8cm de largura e 40cm de comprimento.

5 A MARCA DOS 10M

É efetuada uma segunda marca a 10m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes. Esta marca é circular e tem um raio de 6cm.

Devem ser feitas duas marcas adicionais, a 5m para a esquerda e para a direita da marca dos 10m, para assinalar a distância mínima a observar na execução de um pontapé executado a partir da marca dos 10m. Estas marcas são circulares e têm um raio de 4cm cada.

Uma linha imaginária que atravessa estas marcas, a 10m da linha final e paralela a esta, delimita o espaço onde, se uma falta que origine PLDSB for aí cometida, permite à equipa que dele beneficia optar por executar o PLDSB desde a marca dos 10m ou desde o local onde a falta foi cometida.

6 AS ZONAS DE SUBSTITUIÇÕES

As zonas de substituições são espaços sobre a linha lateral, em frente aos bancos de cada equipa:

- Situam-se em frente à área-técnica, a 5m da linha de meio-campo e com 5m de extensão. São delimitadas em cada extremo com uma linha de 80cm de comprimento, sendo 40cm marcados no interior e 40cm marcados no exterior da superfície de jogo e 8cm de largura.
- A zona de substituições de cada equipa está localizada na metade da superfície de jogo defendida por essa equipa, mudando no segundo período do jogo e nos períodos do prolongamento, caso exista.

Outros detalhes acerca de substituições e respetivo procedimento encontram-se na Lei 3.

7 A ÁREA DE CANTO

É traçado, em cada canto, um quarto de círculo com um raio de 25cm e uma largura de 8cm, no interior da superfície de jogo.



8 A ÁREA-TÉCNICA

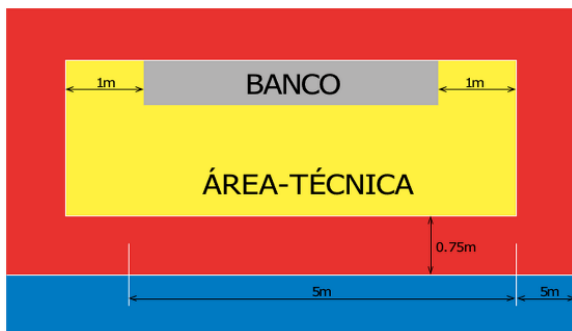
A área-técnica refere-se a um espaço com bancos para elementos oficiais e substitutos. Considerando que o tamanho e a posição das áreas-técnicas sejam variáveis entre as instalações, aplicam-se as seguintes diretrizes:

- A área-técnica deve estender-se 1m para cada lado dos lugares sentados e para a frente, até à distância de 75cm da linha lateral;
- Devem ser utilizadas marcações para delimitar a área-técnica;
- O número de pessoas autorizadas a ocupar a área-técnica é definido no regulamento da competição;

Os ocupantes da área-técnica:

- São identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;
- Devem manter uma conduta responsável;
- Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, p.ex., a intervenção, do fisioterapeuta ou do médico na superfície de jogo, com autorização dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado.
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas, de pé, desde a área-técnica;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo, na zona estabelecida para esse propósito, detrás da área-técnica. Não existindo este espaço, está permitido o aquecimento no exterior da linha lateral e ao longo desta, desde que não se perturbem jogadores e árbitros e mantenham uma conduta responsável.

Zonas de substituições e área-técnica.



Segurança

O regulamento da competição deve estabelecer a distância mínima entre as linhas delimitadoras da superfície de jogo (linhas laterais e linhas finais) e as barreiras de separação dos espetadores (incluindo os painéis publicitários, etc.), mas sempre de forma a proteger a integridade física dos participantes.

9 AS BALIZAS

Uma baliza deve ser colocada no meio de cada linha final.

É constituída por dois postes verticais equidistantes dos cantos da superfície de jogo e unidos na parte superior por uma barra horizontal. Os postes e a barra devem ser feitos de material aprovado, não podendo constituir perigo para os jogadores.

Os postes e a barra das balizas devem ter a mesma forma, a qual deve ser quadrada, retangular, redonda, elíptica ou uma combinação destas formas.

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

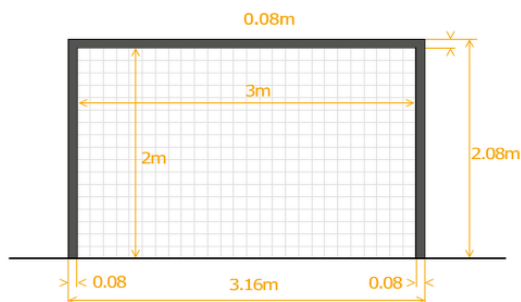
Os postes e a barra têm a mesma largura e espessura da linha de golo, 8cm. As redes, feitas de material aprovado, são presas à parte posterior dos postes e da barra com suportes adequados. Devem estar devidamente presas, não perturbando o guarda-redes.

Recomenda-se que as balizas utilizadas em todas as competições organizadas sob os auspícios da FIFA ou Confederações, não incluam na sua estrutura nenhum elemento suplementar (i.e., além dos postes e barra transversal - p.ex., qualquer tipo de barras de suporte), que possa estorvar a entrada da bola na baliza.

Se a trave se parte ou se desloca, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou recolocada no seu lugar. Se não for possível reparar, o jogo deve terminar. Não é permitido o uso de uma corda para substituir a trave. Sendo reparada, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo (ver lei 8).



Os postes e a barra transversal devem ser de cor diferente da superfície de jogo.



As balizas não devem estar fixas ao pavimento, uma vez que tal pode colocar em perigo a segurança dos participantes. Contudo, devem ter um sistema de estabilização adequado, tal como um peso colocado na parte de trás da baliza, para a evitar a sua queda.

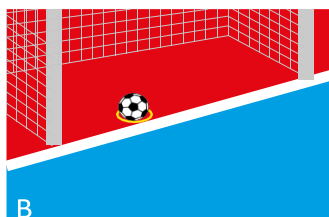
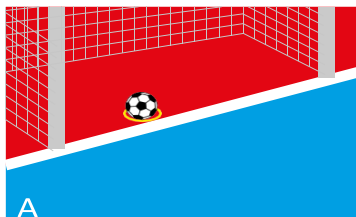


Apenas podem ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam este requisito.

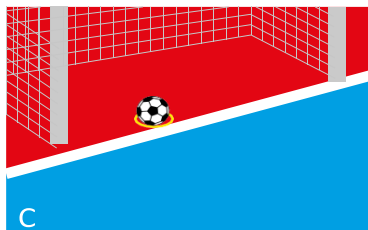
10 DESLOCAMENTO DA BALIZA

Os árbitros devem seguir as seguintes instruções, considerando a posição das balizas sobre a linha final e a marcação de golos:

BALIZA POSICIONADA CORRETAMENTE



BALIZA DESLOCADA



A = Golo válido.

B = Caso ambos os postes estejam a tocar a linha final, o golo deve ser validado desde que a bola tenha atravessado completamente a linha de golo.

C = Considera-se que a baliza se desloca quando pelo menos um dos postes deixa de estar em contacto com a linha final na sua posição natural.

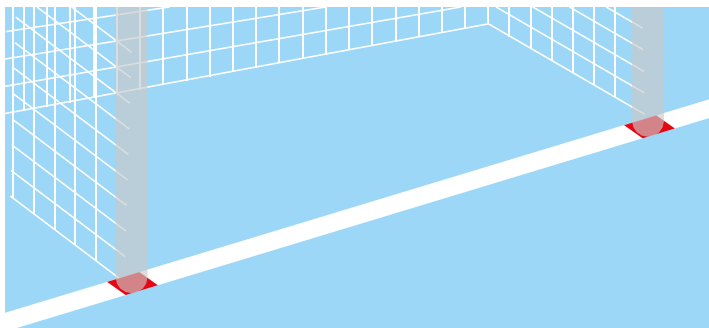
Caso a baliza seja deslocada ou derrubada, a validação de um golo depende de a bola ter ultrapassado totalmente a linha de golo, entre o espaço onde os postes estariam normalmente colocados e sob a barra, com ou sem contacto da bola com os postes ou a barra. Sendo a baliza derrubada, considera-se para esse efeito, a altura normal da barra transversal.

Se um jogador da equipa defensora (incluindo o guarda-redes) deslocar ou derrubar a sua própria baliza e:

- A bola não entra ou toca na baliza, o jogo é interrompido e:
 - No caso de ser accidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;
 - No caso de ser deliberado, o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indireto e o infrator deve ser advertido.
- A bola toca, mas não entra na baliza, o jogo é interrompido e:
 - No caso de ser accidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;
 - No caso de ser deliberado, o jogo é recomeçado com pontapé de penákti e o infrator deve ser expulso por anular um golo da equipa adversária ou uma clara oportunidade de golo.
 - A bola entra na baliza, é concedido um golo e o infrator deve ser advertido no caso de ser deliberado.

Se um jogador da equipa atacante desloca ou derruba a baliza, seja de forma deliberada ou accidental, o golo não deve ser validado e:

- No caso de ser accidental, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo.
- No caso de ser deliberado e a baliza entra em contacto com a bola, o jogo recomeça com pontapé-livre direto para a equipa adversária e o infrator deve ser advertido.
- No caso de ser deliberado e a baliza não entrar em contacto com a bola, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto para a equipa adversária e o infrator deve ser advertido.



Marcas adicionais podem ser feitas debaixo dos postes, para auxiliar os árbitros a assegurar que uma baliza deslocada seja recolocada na posição correta.

11 PUBLICIDADE, LOGÓTIPOS E EMBLEMAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade e a sua reprodução, seja física ou virtual, de logótipos representativos ou emblemas da FIFA, das Confederações, das Federações Nacionais, das Competições, dos Clubes ou outras corporações na superfície de jogo e nas áreas-técnicas, desde que não distraia ou confunda os jogadores e/ou os árbitros. Contudo, essa publicidade, logótipos e emblemas deve estar a pelo menos 0,75 m das linhas delimitadoras e não serão permitidos como parte integrante de marcações, exceto na linha de meio-campo, no exterior do círculo central.

12 PUBLICIDADE NAS REDES DAS BALIZAS

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade nas redes das balizas, desde que não confunda nem limite a visibilidade de jogadores e/ou árbitros.

13 PUBLICIDADE NAS ÁREAS-TÉCNICAS

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade no pavimento das áreas-técnicas, desde que não confunda os ocupantes das referidas áreas ou outros participantes.

14 PUBLICIDADE EM REDOR DA SUPERFÍCIE DE JOGO

A publicidade vertical deve situar-se, no mínimo:

- A 1m da linha lateral, com exceção das áreas-técnicas e zona de substituições, onde está proibida qualquer publicidade vertical;
- À mesma distância da linha final que a profundidade da baliza;
- A 1m das redes da baliza.

15 MÚSICA DE FUNDO E EFEITOS SONOROS

A utilização de música de fundo e efeitos sonoros é permitida durante o jogo, contudo, não poderá sobrepor-se ou interferir com o apito dos árbitros, com o sinal acústico utilizado pelo cronometrista, nem dificultar a comunicação entre jogadores, substitutos, elementos oficiais e/ou árbitros.



Lei 2

A bola



1 CARACTERÍSTICAS E MEDIDAS

A bola deve:

- ser esférica;
- ser feita de material adequado;
- ter uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- pesar entre 400g e 440g, no início do jogo;
- ter pressão equivalente a 0.6-0.9atm (600-900g/cm²), ao nível do mar.

A bola não pode saltar menos de 50cm nem mais de 65cm no ressalto inicial, quando largada da altura de 2m.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputados numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou Confederações devem cumprir os requisitos e ostentar um dos logótipos do "FIFA Quality Programme for Football".

Cada logótipo indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz as especificações técnicas exigidas pela marca, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2, que devem ser aprovadas pela FIFA.

2 PUBLICIDADE NA BOLA

Nos jogos disputados nas competições organizadas sob os auspícios da FIFA, das Confederações ou das Federações Nacionais de Futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola, excetuando-se o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.



3 SUBSTITUIÇÃO DE BOLA DEFEITUOSA

Se a bola se torna defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e recomeçado com lançamento de bola ao solo (ver Lei 8). A exceção é quando a bola se torna defeituosa após embater no poste ou barra e, então e de forma direta, entra na baliza (ver secção 6 desta Lei).

Se a bola se torna defeituosa durante a execução de um pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de penálti, pontapé de linha lateral ou lançamento de bola ao solo, repete-se o recomeço.

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um penálti, decisão por penáltis ou PLDSB, quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em outro jogador ou na barra ou postes da baliza, o pontapé é repetido.

A bola não pode ser substituída durante o jogo sem autorização de um dos árbitros.

4 BOLAS SUPLEMENTARES

Bolas suplementares que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2, podem ser colocadas em redor da superfície de jogo. Todas elas estão sujeitas ao controlo dos árbitros.

5 BOLAS ADICIONAIS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se uma bola adicional entra na superfície de jogo enquanto a bola está em jogo, os árbitros devem interromper o jogo, apenas se esta interfere com o jogo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8).

Se uma bola suplementar entra na superfície de jogo enquanto a bola está em jogo, sem interferir com o jogo, os árbitros permitem que o jogo prossiga e ordenam a sua retirada na primeira oportunidade possível.

6 GOLO OBTIDO COM UMA BOLA DEFEITUOSA

Se a bola se tornar defeituosa após embater num dos postes ou na barra e de forma direta entra na baliza, os árbitros validam o golo.

Lei 3

Os jogadores



1 NÚMERO DE JOGADORES

O jogo é disputado por duas equipas, cada uma composta por um máximo de cinco jogadores, um dos quais é o guarda-redes. Um jogo não poderá iniciar-se ou prosseguir se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

Se uma equipa tiver menos de três jogadores, por um ou mais jogadores terem abandonado deliberadamente a superfície de jogo, os árbitros não estão obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a vantagem, mas os árbitros não devem recomeçar o jogo depois de a bola ter deixado de estar em jogo, se uma equipa não tiver o mínimo de três jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que devem ser nomeados todos os jogadores e substitutos antes do pontapé de saída e uma equipa começar um jogo com menos de 5 jogadores, somente os jogadores e substitutos indicados na ficha de jogo podem tomar parte no jogo quando chegarem.

2 NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES E SUBSTITUTOS

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

COMPETIÇÕES OFICIAIS

Podem ser utilizados substitutos, até ao máximo de nove, em qualquer jogo de uma competição oficial organizada pela FIFA, pelas Confederações ou Federações Nacionais. O regulamento da competição estipulará quantos substitutos podem ser designados.

OUTROS JOGOS

Em jogos oficiais de seleções nacionais “A” podem ser utilizados um máximo de dez substitutos.

Nos restantes jogos poderá ser indicado e utilizado um número superior de substitutos, desde que:

- as equipas envolvidas cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- os árbitros sejam informados antes do início do jogo.

Se o árbitro não for informado, ou se as equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidos mais de 10 substitutos.

3 APRESENTAÇÃO DA LISTA DE JOGADORES E SUBSTITUTOS

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

4 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

Uma substituição pode efetuar-se em qualquer momento, estando a bola em jogo ou não, exceto durante uma pausa-técnica. Para substituir um jogador por um substituto, aplica-se as seguintes disposições:

- O jogador a substituir deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, salvo nas exceções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal;
- O jogador a substituir não necessita de autorização dos árbitros para sair da superfície de jogo;
- O substituto não necessita de autorização dos árbitros para entrar na superfície de jogo;
- Os árbitros não necessitam dar autorização para a entrada do substituto;
- O substituto apenas pode entrar na superfície de jogo após o jogador ter saído;
- O substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua própria equipa;
- A substituição é concluída quando o substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, após entregar o colete ao jogador que substitui, a menos que este jogador tenha deixado a superfície de jogo por outro local, por motivos previstos nas Leis do Jogo, situação que levará a que o colete seja entregue ao terceiro-árbitro;
- A partir desse momento, o substituto converte-se em jogador e o jogador que ele substitui, em substituto;
- Pode ser impedida uma substituição em certas circunstâncias, p.ex., se o substituto não está equipado de acordo com a Lei 4;
- Um substituto que não tenha concluído o procedimento de substituição não pode recomençar o jogo executando um pontapé de linha lateral, pontapé de penáti, pontapé-livre, pontapé de canto ou lançamento de baliza ou recebendo um lançamento de bola ao solo;
- O jogador substituído pode voltar a participar no jogo;
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam ou não chamados a participar no jogo.

5 AQUECIMENTO

O número máximo permitido de substitutos em aquecimento é de 5 por equipa.

6 SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE GUARDA-REDES

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o guarda-redes sem informar os árbitros, nem esperar por uma interrupção do jogo;
- Qualquer jogador poderá trocar de lugar com o guarda-redes; contudo, este jogador deve fazê-lo durante uma interrupção do jogo, informando os árbitros antes da troca;
- Um jogador ou substituto que troque de lugar de guarda-redes deve usar uma camisola de guarda-redes e ostentar o seu número nas costas da mesma. O regulamento da competição pode determinar que o jogador atuando na função de guarda-redes adiantado deve utilizar exatamente a mesma cor de camisola do guarda-redes.

7 INFRAÇÕES E SANÇÕES

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

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se podem aplicar a vantagem);
- Os árbitros advertem o substituto por entrar na superfície de jogo, infringindo o procedimento de substituição, ordenando a sua saída da superfície de jogo.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, este recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária. Se este substituto ou a sua equipa comete outra infração ou interfere com o jogo, o jogo recomeça de acordo com a secção referente à Lei 3 inserida no capítulo Interpretação e Recomendações das Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem.

Se, numa substituição, o jogador a substituir sai da superfície de jogo por um local que não a sua zona de substituição por razões não previstas nas Leis do Jogo de Futsal, os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se podem aplicar a vantagem) e advertem o jogador por sair da superfície de jogo infringindo o procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, este recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária.

Por quaisquer outras infrações:

- Os jogadores em questão são advertidos;
- O jogo recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária.

Em casos especiais, o jogo recomeça de acordo com a secção referente à Lei 3 inserida no capítulo Interpretação e Recomendações das Orientações Práticas para árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem.

8 EXPULSÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS

Um jogador expulso:

- Antes da apresentação da ficha de jogo, não pode ser inscrito na mesma, em nenhuma função;
- Depois de inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo, pode ser substituído por um substituto indicado, o qual não pode ser substituído.

Um substituto expulso, antes ou após o pontapé de saída inicial, não pode ser substituído.

Um substituto pode substituir um jogador expulso após o pontapé de saída e entrar na superfície de jogo dois minutos de tempo de jogo após a expulsão (i.e., depois da sua equipa ter cumprido uma redução numérica de dois minutos), desde que tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro-árbitro, salvo se for marcado um golo no decurso dos dois minutos e se verifique uma das seguintes condições:

- Jogando cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa em inferioridade numérica pode incluir um jogador;
- Jogando ambas as equipas com três ou quatro jogadores e se for marcado um golo, nenhuma das equipas altera o número de jogadores até que cumprida a redução numérica de dois minutos;
- Jogando cinco jogadores contra três e a equipa em superioridade numérica marca um golo, a equipa com três jogadores poderá incluir apenas um jogador;
- Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores até que se cumpram os dois minutos, salvo se a equipa em superioridade numérica, entretanto, marcar um golo.

9 OUTRAS PESSOAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo são considerados como elementos oficiais da equipa. Qualquer outra pessoa não indicada na ficha de jogo de uma equipa como jogador, substituto, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

Se um elemento oficial, um substituto (exceto como participante do procedimento de substituição), um jogador expulso ou um elemento estranho entra na superfície de jogo, os árbitros devem:

- Interromper apenas se houver interferência no jogo;
- Verificar a sua saída na paragem seguinte do jogo;
- Tomar as decisões disciplinares apropriadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência foi provocada por:

- Um elemento oficial, um substituto ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti e é acumulada uma falta, exceto se for concedido um pontapé de penálti;
- Um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8).

Os árbitros devem reportar este incidente, informando os factos às autoridades competentes.

10 GOLO OBTIDO COM PESSOA A MAIS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a interferência foi causada pela equipa atacante.

Se, após a obtenção de um golo e após o jogo ter recomeçado, os árbitros se apercebem que outra pessoa se encontrava dentro da superfície de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado.

Se essa outra pessoa permanece na superfície de jogo, os árbitros devem:

- Interromper o jogo;
- Fazer com que essa pessoa seja retirada;
- Recomeçar o jogo com lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem reportar este incidente, informando os factos às autoridades competentes.

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, os árbitros se apercebem que outra pessoa se encontrava dentro da superfície de jogo quando o golo foi obtido:

- O árbitro deve invalidar o golo se a outra pessoa era:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo e essa pessoa interferiu com o jogo; o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde se encontrava a pessoa estranha ou com um pontapé de penáti se a interferência ocorreu na área de penáti, e é acumulada uma falta, exceto se for assinalado um pontapé de penáti;
 - um elemento estranho que interferiu com o jogo, desviando a bola para a baliza, ou evitando que um jogador defensor jogue a bola; o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.
- O árbitro deve validar o golo se a pessoa estranha era:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo;
 - um elemento estranho que não teve interferência no jogo.

Em qualquer caso, os árbitros devem fazer com que essa pessoa seja retirada.

11 REENTRADA INDEVIDA

Se um jogador que necessita autorização dos árbitros para regressar à superfície de jogo, o faz sem a sua autorização, os árbitros devem:

- interromper o jogo (embora não imediatamente se o jogador não interfere com o jogo ou com um dos árbitros, ou se pode ser aplicada a vantagem);
- advertir o jogador por entrar na superfície de jogo sem autorização.

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

- com um pontapé-livre direto a ser executado no local da interferência ou com um pontapé de penáti se a interferência ocorreu na área de penáti, e é acumulada uma falta, exceto se for concedido um pontapé de penáti;
- com um pontapé-livre indireto, caso não exista interferência.

Um jogador que por ação do jogo ultrapasse acidentalmente uma das linhas delimitadoras da superfície de jogo, não comete nenhuma infração.

12 CAPITÃO DE EQUIPA

Cada equipa deve apresentar um capitão, que ostenta uma braçadeira identificativa. O capitão de equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

Lei 4

O equipamento dos
jogadores



1 SEGURANÇA

Os jogadores não podem usar qualquer equipamento ou artigo que seja perigoso.

É proibido o uso de todo o tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

Todos os jogadores e substitutos devem ser inspecionados antes do início do jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou joia não autorizada ou perigosa, os árbitros devem ordenar ao jogador que:

- Retire o artigo em questão;
- Saia da superfície de jogo na próxima interrupção, se ainda não pôde ou não quis cumprir.

Um jogador que se recuse a obedecer ou volte a usar o artigo deve ser advertido.

2 EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- Camisola com mangas;
- Calções;
- Meias – se aplicada ou usada externamente fita adesiva ou qualquer material, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre;
- Caneleiras – devem ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias. Os jogadores são responsáveis pela dimensão e adequação das suas caneleiras;
- Calçado.

O capitão da equipa deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da competição em causa, ou uma braçadeira de cor única que também pode conter a palavra ‘capitão’ ou a letra ‘C’ ou uma tradução da mesma, que também deve ser uma única cor (ver também ‘Modificações às Leis do Futsal’).

Se um jogador perder acidentalmente uma sapatilha ou uma caneleira, deve recolocá-la logo que possível e, o mais tardar, na paragem de jogo seguinte; se, antes de o fazer, marcar um golo ou estiver envolvido na obtenção de um golo, o golo deve ser validado.



3 CORES

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos árbitros;
- Cada guarda-redes deve usar cores distintivas dos outros jogadores e dos árbitros;
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, os árbitros permitem que o jogo seja disputado.

As camisolas interiores devem ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou um padrão ou conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola.

Os calções interiores ou collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

O regulamento da Competição pode impor aos ocupantes da área-técnica, além dos substitutos, o dever de utilizar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e árbitros.

4 EQUIPAMENTO ADICIONAL

Os equipamentos de proteção não perigosos – p.ex., luvas, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotovelleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados – são autorizados, tal como os óculos de desporto. Os guarda-redes podem vestir calças.

Coletes

Deve ser usado um colete sobre a camisola para identificar os substitutos. O colete deve ser de cor diferente da cor das camisolas de ambas as equipas e dos coletes da equipa adversária.

Proteções de cabeça

Quando usadas proteções da cabeça, as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador;
- estar separadas da camisola;
- não constituir perigo para o jogador que a usa ou qualquer outro jogador (p.ex., devido a mecanismo de abertura ou fecho à volta do pescoço);
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

Joelheiras e cotoveleiras

Quando joelheiras e cotoveleiras são utilizadas, devem ser da mesma cor que a cor predominante das mangas (cotoveleiras) ou do calção/calça (joelheiras), não sendo demasiado salientes.

Não sendo possível combinar com essas cores, proteções pretas ou brancas podem ser utilizadas com mangas de camisolas ou calções (ou calças, se for o caso) de qualquer cor. Quando utilizadas proteções que não correspondam às mangas de camisola ou calções (ou calças), o conjunto deve ter a mesma cor (preto ou branco).

Comunicação eletrónica

Os jogadores (incluindo substitutos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer forma de equipamento eletrónico ou de comunicação (exceto quando forem permitidos sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização).

A utilização de equipamento eletrónico ou de comunicação por parte de elementos oficiais da equipa é permitida quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas/formativas, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (p.ex., microfones, *headphones*, auscultadores, telemóveis, *smartphones*, *smartwatches*, *tablets*, computadores portáteis).

O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inapropriado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação deve ser expulso da área-técnica.

Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (SEDM)

Quando for usada tecnologia (*wearable technology*) como parte de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização em competições oficiais organizadas sob os auspícios da FIFA, Confederações ou Federações Nacionais, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia ligada ao equipamento dos jogadores não é perigosa e que cumpre os requisitos para tecnologia SEDM utilizável sob o Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM.

Quando SEDM são disponibilizados pelo organizador da competição em jogos de uma competição oficial, é responsabilidade do organizador do jogo ou da competição assegurar que as informações e dados transmitidos do SEDM para a área-técnica são fiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM apoia os organizadores de competições, na aprovação de SEDM fiáveis e rigorosos.



5 FRASES, MENSAGENS, IMAGENS E PUBLICIDADE

O equipamento não pode ostentar frases, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com frases, mensagens ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são sancionados pela organização da competição, pela respetiva Federação Nacional ou pela FIFA.

Princípios

A Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo indumentária) usados pelos jogadores e substitutos; estes princípios também se aplicam a todos os elementos oficiais na área-técnica.

Os seguintes casos são (geralmente) permitidos:

- O número do jogador, nome, emblema ou logotipo da equipa, frases ou emblemas de iniciativas que promovam o jogo de Futsal, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelo regulamento da competição ou Federação Nacional, Confederação ou regulamentos da FIFA;
- As referências ao jogo: equipas, data, competição ou evento, local.
- As frases, mensagens ou imagens permitidas devem ser confinadas à parte da frente da camisola de jogo e/ou braçadeira.
- Em alguns casos, a frase, mensagem ou imagem só pode aparecer na braçadeira do capitão.

Interpretação da Lei

Ao interpretar se uma frase, mensagem ou imagem é permitida, deve ser considerada a Lei 12 (Faltas e Incorrções), que exige que os árbitros tomem medidas contra um jogador culpado de:

- Usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e/ou ações;
- Agir de uma forma provocatória, de troça ou inflamatória.

Qualquer frase, mensagem ou imagem que caia nestas categorias, não é permitida.

Embora seja relativamente simples definir os termos "religioso" e "pessoal", o "político" é menos claro, mas não são permitidas frases, mensagens ou imagens relacionadas com o seguinte:

- Qualquer pessoa, viva ou morta (a menos que faça parte do nome da competição oficial);
- Qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.;

- Qualquer entidade governamental local, regional ou nacional ou respectivos departamentos, cargos ou funções;
- Qualquer organização discriminatória;
- Qualquer organização cujos objetivos ou ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- Qualquer ato ou evento político específico.

Ao comemorar-se um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipa adversária (incluindo os seus adeptos) e do público em geral devem ser cuidadosamente respeitadas.

As regras da competição podem conter restrições ou limitações adicionais, nomeadamente em relação ao tamanho, número e posição de frases, mensagens e imagens permitidas. Recomenda-se que as decisões relativas a frases, mensagens ou imagens sejam tomadas antes do jogo ou competição se realizar.

6 INFRAÇÕES E SANÇÕES

Por qualquer infração a esta Lei, que não seja o uso de equipamento perigoso, o jogo não deve ser interrompido e o infrator:

- É instruído pelos árbitros a deixar a superfície de jogo para corrigir o equipamento;
- Deixa a superfície de jogo na interrupção do jogo seguinte, a menos que já tenha corrigido o equipamento.

Um jogador que deixe a superfície de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- Ter o equipamento verificado por um árbitro, antes de ser autorizado a reentrar na superfície de jogo;
- Reentrar apenas com a autorização de um dos árbitros.

Caso um jogador reentre na superfície de jogo sem autorização deve ser advertido e, se o jogo for interrompido para efetuar a advertência, recomeça com um pontapé-livre indireto. No entanto, se existir interferência, deve ser assinalado um pontapé-livre direto no local da interferência (ou pontapé de penálti, se a mesma se dá na área de penálti do infrator), e é acumulada uma falta, exceto se for assinalado um pontapé de penálti.



7 NUMERAÇÃO DOS JOGADORES

O regulamento da competição deve estipular, as regras de numeração de jogadores, que normalmente é entre 1 e 15, com o número 1 (um) reservado ao guarda-redes.

Os organizadores das competições devem considerar a dificuldade de os árbitros sinalizarem números superiores a 15.

O número de cada jogador deve estar visível nas suas costas e distinguir-se da cor principal da camisola. O regulamento da competição deve determinar as dimensões da numeração, assim como da sua obrigatoriedade e dimensões, noutras partes do equipamento básico.

Lei 5

Os árbitros



1 A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

O jogo é controlado por dois árbitros – o árbitro e o segundo árbitro – que dispõem de toda a autoridade necessária para aplicar as Leis do Jogo de Futsal, de acordo com o jogo para que tenham sido nomeados.

2 DECISÕES DOS ÁRBITROS

As decisões dos árbitros sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, são finais.

As decisões dos árbitros e dos outros elementos da equipa de arbitragem devem ser sempre respeitadas.

Os árbitros não podem alterar a decisão sobre um recomeço se verificarem que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se os árbitros tiverem assinalado e confirmado o final da primeiro ou segundo período (incluindo o prolongamento) e deixado a superfície de jogo e as suas proximidades, após ter soado o sinal acústico do cronometrista, ou o jogo tiver sido dado como terminado.

Se um dos árbitros-assistentes indica ou comunica uma ação sancionável com advertência ou expulsão, sem que os árbitros se apercebam e o jogo recomece, os árbitros devem manter a sanção disciplinar que for adequada, mas o recomeço relacionado com a infração não é considerado.

As decisões do árbitro prevalecem sobre as do segundo árbitro, se houver discordância entre ambos.

Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro pode prescindir do segundo árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem nas suas funções e remete um relatório às autoridades competentes.

3 PODERES E DEVERES

Os árbitros:

- Asseguram o cumprimento das Leis do Jogo de Futsal;
- Controlam o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem, quando aplicável;
- Asseguram que qualquer das bolas utilizadas cumpre com o estabelecido na Lei 2;
- Asseguram que o equipamento de jogadores cumpre com o estabelecido na Lei 4;
- Registam os incidentes do jogo;

- Interrompem o jogo, a seu critério, devido a qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;
- Param o jogo temporariamente, suspendem-no ou interrompem-no definitivamente por quaisquer outras razões, tais como razões de interferência externa, p.ex., se:
 - a iluminação artificial é inadequada;
 - um objeto lançado ou pontapeado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador, um substituto ou um elemento oficial das equipas – os árbitros podem deixar prosseguir o jogo ou pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente;
 - um espectador fizer soar um apito que interfira com o jogo – o jogo é interrompido e recomeçado com lançamento de bola ao solo (ver Lei 8);
 - se uma bola adicional, outro objeto ou animal entrar na superfície de jogo com a bola em jogo, os árbitros devem:
 - interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir com o jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defensor jogue a bola; neste caso, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), exceto se a interferência foi causada pela equipa atacante;
 - permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível.
- Interrompem o jogo se, na sua opinião, um jogador está seriamente lesionado e asseguram que este seja transportado para fora da superfície de jogo. Um jogador lesionado, incluindo o guarda-redes, não pode ser tratado na superfície de jogo e só pode regressar à superfície de jogo após o jogo ter recomeçado e pela zona de substituição da sua equipa. As únicas exceções a estas exigências de sair da superfície de jogo são quando:
 - jogadores da mesma equipa choquem e necessitem de cuidados;
 - uma lesão grave ocorra;
 - um jogador fique lesionado em resultado de uma infração com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (p.ex., negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência se completar rapidamente;
 - é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o executante;
 - é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o guarda-redes.
- Garantem que qualquer jogador a sangrar deixe a superfície de jogo. O jogador só pode regressar à superfície de jogo após receber um sinal dos árbitros, depois de



estes se assegurarem que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento;

- Garantem que, após autorizar a equipa médica e/ou maqueiros a entrar na superfície de jogo, o jogador sai, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo;
- Exibem o cartão correspondente quando tenham decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar a superfície de jogo para receber assistência, antes de este sair da superfície de jogo;
- Em casos em que o jogo foi interrompido, o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo, desde que o jogo não tenha sido interrompido por outra razão ou se a lesão sofrida pelo jogador não ocorreu em resultado de uma infração;
- Deixam o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está, na sua opinião, apenas ligeiramente lesionado;
- Permitem que o jogo continue quando é cometida uma infração, e a equipa que não cometeu a infração beneficiará da vantagem, e penalizam a infração se a vantagem prevista não se concretizar, nesse momento ou dentro de alguns segundos;
- Punem a infração mais grave, quando ocorrer mais do que uma infração em simultâneo;
- Tomam medidas disciplinares contra o jogador que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão. Não necessitam fazê-lo imediatamente, mas devem tomar essas medidas logo que a bola deixe de estar em jogo;
- Tomam medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo admoestá-los, adverti-los ou expulsá-los da superfície de jogo e das suas imediações, incluindo da área-técnica. Caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica receberá essa sanção. Um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer se a equipa não tiver outra pessoa da equipa médica disponível e intervir se um jogador necessitar de atenção médica;
- Intervêm por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que os próprios não podem constatar;
- Garantem que pessoas não autorizadas não entrem na superfície de jogo;
- Indicam ou autorizam o recomeço de jogo, após uma interrupção;
- Cumprem com a sinalética descrita na secção intitulada “Sinais dos Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem”;

- Posicionam-se na superfície de jogo ou em seu redor, de acordo com as Linhas de Orientação Prática Para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipe de Arbitragem, quando necessário;
- Remetem às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares tomadas sobre jogadores ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro:

- Desempenha as funções de cronometrista e terceiro-árbitro, nos casos de não estarem presentes estes elementos;
- Suspende ou termina o jogo, a seu critério, temporária ou definitivamente, no caso de transgressão às Leis do Jogo de Futsal;
- Suspende ou termina o jogo, a seu critério, temporária ou definitivamente, por interferência externa de qualquer tipo.

O segundo-árbitro:

- Substitui o árbitro em caso de lesão ou indisposição daquele.

4 RESPONSABILIDADE DOS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Um árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem não pode ser responsabilizado por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, elemento oficial ou espectador;
- Qualquer tipo de danos materiais;
- Qualquer outro prejuízo causado a uma pessoa física, clube, empresa, associação ou a qualquer outro organismo, e que seja imputado ou possa ser imputado a uma decisão tomada em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal ou relativa aos procedimentos normais requeridos para organizar, disputar ou controlar um jogo.

Tais decisões incluem:

- A decisão de permitir ou não o desenrolar do jogo, em virtude das condições da superfície de jogo, da sua área envolvente ou das condições meteorológicas;
- A decisão de interromper o jogo definitivamente seja por que razão for;
- A decisão respeitante ao estado dos acessórios, bola e equipamentos utilizados durante o jogo;
- A decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores;



- A decisão de interromper ou não o jogo para permitir o transporte de um jogador lesionado para fora da superfície de jogo, para tratamento;
- A decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora da superfície de jogo para tratamento (exceto nas exceções descritas acima);
- A decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos;
- A decisão (desde que da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os elementos oficiais das equipas ou do recinto, os agentes da segurança, os fotógrafos ou outros representantes da comunicação social) de estar na proximidade da superfície de jogo;
- Qualquer decisão que os árbitros possam tomar, em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal ou com as suas obrigações, tal como definidas nos regulamentos da FIFA, Confederação, Federação Nacional ou em conformidade com o regulamento da competição que superintende a realização do jogo.

5 JOGOS INTERNACIONAIS

É obrigatória a presença de segundo-árbitro em jogos internacionais.

6 EQUIPAMENTO DOS ÁRBITROS

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem possuir o seguinte equipamento:

- Apito (pelo menos um);
- Cartões (amarelo e vermelho);
- Bloco de anotações (ou outro meio de registar as informações do jogo);
- Relógio (pelo menos um).

Outro equipamento

Os árbitros estão autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem – auriculares, etc.;
- Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros estão proibidos de utilizar qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de utilizar qualquer tipo de bijuteria (contudo ao árbitro é permitido usar um relógio ou artigo similar, para cronometrar o jogo, na ausência de cronometrista).

7 SUPORTE DE VÍDEO

A utilização do suporte de vídeo (SV) apenas é permitida quando a entidade organizadora do jogo ou competição tenham cumprido de forma integral o protocolo de SV e exigências de implementação (conforme estabelecido pela FIFA) e recebido autorização expressa da FIFA.

Os árbitros recorrem ao SV quando o treinador principal de uma equipa (ou outro elemento oficial, na ausência daquele) desafia uma decisão em relação a um dos seguintes casos:

- Golo – sim ou não
- Pontapé de penálti – sim ou não
- Expulsões por cartão vermelho direto
- Erro de identificação

Adicionalmente o SV pode ser utilizado à discrição dos árbitros quando exista um desacordo entre ambos em relação a um incidente, num dos casos acima mencionados.

O SV também pode ser utilizado, a critério dos árbitros, nas situações seguintes:

- Funcionamento indevido do cronómetro
- Se o cronómetro é incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista, nos termos do disposto nas leis 6 e 7
- Para verificar se um golo foi marcado
- Para confirmar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período

O suporte de vídeo envolve uma ou mais repetições do incidente. Os árbitros vão rever as imagens de repetição diretamente e o árbitro tomará a decisão final. A decisão inicial não deve ser alterada a menos que as imagens de repetição demonstrem ter sido cometido um "erro claro e óbvio" ou tenha ocorrido um "incidente grave perdido".



Lei 6

Os outros elementos
da equipa
de arbitragem



1 OS ÁRBITROS-ASSISTENTES

Podem ser nomeados três árbitros-assistentes (terceiro-árbitro, quarto-árbitro e cronometrista), os quais devem cumprir as suas funções, de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Posicionam-se no exterior da superfície de jogo, na direção da linha de meio-campo, do lado das zonas de substituições. O cronometrista permanece sentado na mesa de cronometragem, enquanto o terceiro e o quarto-árbitro podem exercer as suas funções, sentados ou de pé.

O cronometrista, o terceiro e o quarto-árbitro estão munidos de um cronómetro e equipamento adequado para registo das faltas acumuladas, que deve ser fornecido pela Federação ou clube organizador do jogo, podendo ajudar os árbitros nas infrações quando têm uma visão mais clara do que os árbitros.

Dispõem de uma mesa de cronometragem para poder exercer a sua função corretamente.

2 PODERES E DEVERES

O terceiro-árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Regista os jogadores que participam no jogo;
- Controla as trocas de bola, a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes da sua entrada na superfície de jogo;
- Regista o número dos marcadores de golos;
- Informa os árbitros de campo acerca de alguma infração, incorreção ou comportamento antidesportivo por parte de qualquer participante no jogo, cabendo aos árbitros levar a informação em consideração ou não;
- Informa o cronometrista de qualquer pedido da pausa-técnica, quando solicitado por elemento oficial da equipa;
- Faz o sinal obrigatório da pausa-técnica logo que o cronometrista faça soar o sinal acústico, para informar os árbitros e as equipas, da concessão da pausa-técnica;
- Anota as pausas-técnicas solicitadas;
- Regista as faltas acumuladas por cada equipa assinaladas pelos árbitros em cada período do jogo;
- Faz o sinal obrigatório de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada, no respetivo período;



- Coloca um sinal visível na mesa de cronometragem, indicando que uma equipa cometeu cinco faltas acumuladas, no respetivo período;
- Anota os dados referentes aos jogadores advertidos ou expulsos;
- Entrega aos elementos oficiais de cada equipa, antes do início de cada período do jogo, um documento através do qual poderão solicitar a pausa-técnica, recolhendo-os no final de cada período, nos casos de não utilização:

FIFA

TIMEOUT

TEMPS MORT

TIEMPO MUERTO

وقت مستقطع

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

FIFA

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE
IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S)
AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO
EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S) PARA
FINALIZAR EL ____ PERIODO.

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا تبقت في
الكرونومتر ____ دقيقة/ثانية، و ____ ثانية/ثوان
على نهاية الشوط ____.

- Sob a supervisão dos árbitros, controla a reentrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a reentrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo, devido a lesão de qualquer tipo;
- Indica aos árbitros um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou no caso de ter existido um ato de conduta violenta fora do seu campo de visão. Não obstante, os árbitros decidirão sobre os factos relacionados com o jogo;
- Observa o comportamento das pessoas situadas na área-técnica e na zona dos bancos de técnicos e substitutos e comunica aos árbitros qualquer conduta imprópria;
- Regista as interrupções do jogo devido a interferências externas e as razões das mesmas;
- Auxilia os árbitros, facultando qualquer outra informação relevante relacionada com o jogo;
- Posiciona-se em redor da superfície de jogo de acordo com as Linhas de Orientação Prática Para Árbitros de Futsal e Restantes Elementos da Equipa de Arbitragem, quando necessário;
- Substitui o segundo-árbitro no caso de lesão ou indisposição do árbitro ou do segundo-árbitro.

O cronometrista:

Assegura que a duração do jogo cumpre com o estabelecido na Lei 7, devendo:

- Acionar o cronómetro após o pontapé de saída inicial ter sido efetuado corretamente;
- Parar o cronómetro quando a bola deixa de estar em jogo;
- Reiniciar a cronometragem após a execução correta de um pontapé de linha lateral, um lançamento de baliza, um pontapé de canto, um pontapé de saída, um pontapé-livre, um pontapé de penálti ou um lançamento de bola ao solo;
- Interromper a cronometragem após a obtenção de um golo, após ter sido concedido um pontapé de penálti ou um pontapé-livre, ou perante a lesão de um jogador;
- Interromper a cronometragem sempre que os árbitros lhe derem sinal para o fazer;
- Registar os golos, as faltas acumuladas e os períodos de jogo, no painel eletrónico, se existir;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o pedido de pausa-técnica de uma equipa após ser informado pelo terceiro-árbitro ou um dos árbitros de campo;
- Cronometrar a pausa-técnica;



- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final da pausa-técnica;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, que uma equipa atingiu a quinta falta acumulada, no período em causa, após ser informado pelo terceiro-árbitro;
- Cronometrar os dois minutos de redução numérica da(s) equipa(s);
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final do primeiro período, o final do jogo ou o final dos períodos do prolongamento, se for jogado;
- Posicionar-se em redor da superfície de jogo de acordo com as Linhas de Orientação Prática Para Árbitros de Futsal e Restantes Elementos da Equipa de Arbitragem;
- Desempenhar as funções específicas do terceiro-árbitro em caso de ausência deste ou do seu atraso, no caso de não ser nomeado um quarto-árbitro;
- Facultar qualquer outra informação respeitante ao jogo.

3 JOGOS INTERNACIONAIS

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

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

4 O QUARTO-ÁRBITRO

Um quarto-árbitro pode ser nomeado de acordo com o regulamento da competição. As suas funções e deveres devem estar em conformidade com o disposto nas Leis do Jogo de Futsal.

O quarto-árbitro:

- Substitui o terceiro-árbitro se algum dos árbitros ou o terceiro-árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, podendo também substituir o cronometrista, caso necessário;
- Auxilia os árbitros e o terceiro-árbitro em todo o momento, incluindo em deveres administrativos, antes, durante e depois do jogo, conforme instruções dos árbitros;

- Após o jogo, remete um relatório às autoridades competentes, sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão dos árbitros, devendo informar os árbitros da elaboração de qualquer relatório;
- Regista todos os incidentes ocorridos antes, durante e após o jogo;
- Dispõe de um cronómetro manual, para o caso de ser necessário em resultado de qualquer incidente;
- Assume um posicionamento junto ao cronometrista, de forma a estar disponível para auxiliar os árbitros e o terceiro-árbitro, facultando-lhes informação relevante relativa ao jogo.



Lei 7

A duração do jogo



1 PERÍODOS DO JOGO

O jogo compõe-se de dois períodos iguais, de 20 minutos de tempo útil, só podendo ser reduzido se estiver previsto no regulamento da competição.

2 FINALIZAÇÃO DOS PERÍODOS DO JOGO

Cada período, incluindo os períodos do prolongamento se jogado, termina quando o tempo regulamentar se tenha esgotado.

O cronometrista indica o fim de cada período e de cada período do prolongamento, quando jogado, com um sinal acústico diferente do apito utilizado pelos árbitros.

- O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não indiquem o final com o seu apito, a menos que nenhum cronometrista esteja presente ou se o sinal do cronometrista não puder ser utilizado devido a avaria do equipamento. Se não existir o sinal do cronometrista, os árbitros confirmam que os 20 minutos de tempo de jogo ou o tempo de jogo designado para o prolongamento se tenham esgotado e assinalam o final de cada período com o seu próprio apito;
- Se um pontapé-livre direto a partir da 6ª falta acumulada (PLDSB) ou um pontapé de penáti forem concedidos quando o período de jogo estiver prestes a terminar, o período será considerado como terminado logo que o pontapé estiver concluído. Considera-se concluído o pontapé quando, após a bola estar em jogo, ocorra uma das seguintes circunstâncias:
 - a bola deixa de se mover ou deixa de estar em jogo;
 - a bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante) diferente do guarda-redes defensor;
 - os árbitros interrompam o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um colega do executante.
 - se um jogador da equipa defensora cometer uma infração antes do pontapé estar concluído, os árbitros continuam o jogo ordenando a repetição ou concedendo um novo PLDSB ou pontapé de penáti, conforme adequado e de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
- Um golo obtido conforme as leis 1 e 10 após o final do período, de acordo com a indicação dada pelo sinal acústico do cronometrista, apenas será considerado nas situações referidas anteriormente.

Os períodos do jogo não serão prolongados em nenhum outro caso.



3 PAUSA-TÉCNICA

As equipas têm direito a um minuto de pausa-técnica em cada um dos períodos do jogo.

Devem ser respeitadas as seguintes condições:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir uma pausa-técnica de um minuto ao terceiro-árbitro ou ao cronometrista se não existir terceiro-árbitro, utilizando o documento oficial disponibilizado;
- O cronometrista concede a pausa-técnica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, quando a bola deixa de estar em jogo e a equipa que solicitou a pausa-técnica vai efetuar o recomeço ou recebe um lançamento de bola ao solo, de acordo com as Leis do jogo de Futsal.
- Durante a pausa-técnica:
 - os jogadores podem permanecer dentro ou fora da superfície de jogo (para poderem beber, os jogadores devem sair da superfície de jogo);
 - os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo;
 - os elementos oficiais não estão autorizados a dar instruções na superfície de jogo;
- Só podem ser efetuadas substituições após ter soado o apito ou sinal acústico indicando o final da pausa-técnica;
- Se uma equipa não solicita a pausa-técnica no primeiro período, apenas dispõe de uma pausa-técnica no segundo período;
- Não existindo nenhum dos árbitros-assistentes, um elemento oficial da equipa pode solicitar a pausa-técnica aos árbitros;
- Não são concedidas pausas-técnicas durante o prolongamento, se jogado.

4 INTERVALO

Os jogadores têm direito a um descanso entre os dois períodos, que não deve exceder os 15 minutos.

Sendo jogado um prolongamento, não existe intervalo entre os dois períodos, mudando as equipas de meio-campo e os elementos oficiais e substitutos trocam de bancos de técnicos. Contudo, permite-se uma breve pausa para hidratação (não deve exceder um minuto), nesta situação.

O regulamento da competição deve definir a duração do intervalo entre os dois períodos e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro.

5 INTERRUPÇÃO DEFINITIVA DO JOGO

Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo se o regulamento da competição ou os organizadores da competição tomarem outra decisão.



Lei 8

O começo e recomeço
do jogo



Um pontapé de saída começa ambos os períodos do jogo e do prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com pontapés-livres (diretos ou indiretos), pontapés de penálti, pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza e pontapés de canto.

Os lançamentos de bola ao solo são recomeços quando os árbitros interrompem o jogo e as Leis do jogo não exigem um dos recomeços acima indicados.

Sendo cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

1 PONTAPÉ DE SAÍDA

Procedimento

- O árbitro lança uma moeda e a equipa que vence o sorteio pode escolher se executa o pontapé de saída no primeiro ou no segundo período e no primeiro ou no segundo período do prolongamento, se jogado;
- Exceto se determinado de outra forma nos regulamentos da competição, a equipa visitada escolhe qual a baliza que pretende atacar no primeiro período e no primeiro período do prolongamento, se jogado;
- A equipa que não efetua o pontapé de saída no primeiro período, efetua o pontapé de saída para começar o segundo período do jogo;
- Para o segundo período do jogo, as equipas trocam de campo e atacam no sentido contrário;
- No intervalo, as equipas trocam de bancos de técnicos e substitutos, de forma que cada banco se situe do lado defensivo da respetiva equipa;
- Depois de uma equipa marcar um golo, um pontapé de saída é executado pela outra equipa.

Nos pontapés de saída:

- Todos os jogadores, exceto o executante do pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo;
- Os adversários da equipa executante do pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 3 m da bola, até que ela entre em jogo;
- A bola deve ser colocada imóvel sobre o ponto central;
- O árbitro que atua do lado dos bancos de técnicos e substitutos, autoriza a execução apitando;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente;
- Pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária.



Infrações e sanções

- Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto ou, por uma infração de mão na bola, um pontapé-livre direto.

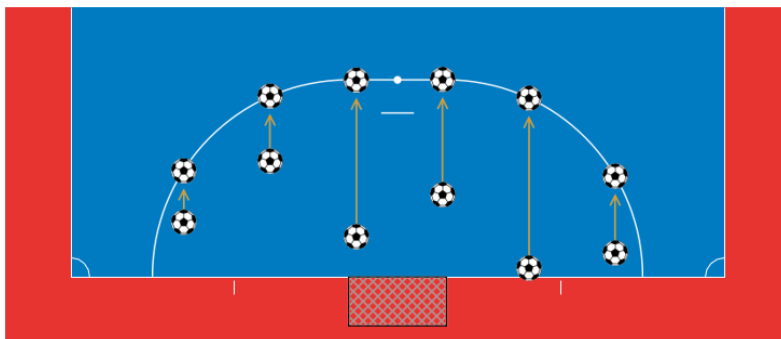
Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

2 Lançamento de bola ao solo (LBS)

Procedimento

O LBS é efetuado para um jogador da equipa que ganhou ou teria ganho a posse de bola, se tal for possível determinar pelo árbitro. Caso contrário, é efetuado para um jogador da equipa que tocou na bola em último lugar.

O LBS é efetuado no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se esta se encontrava no interior da área de penálti da equipa defensora e a equipa atacante ganhou ou teria ganho a posse de bola (ou, no caso de não poder ser determinado a equipa que teria ganho a posse de bola, para um jogador da equipa que tocou a bola em último lugar). Nesse caso, a bola é lançada para um jogador da equipa atacante na linha de área de penálti, no ponto mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (conforme imagem seguinte).



- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 2 m da bola até esta entrar em jogo;
- A bola entra em jogo quando toca no solo, após o que qualquer jogador (de qualquer das equipas) pode jogar a bola.

Infrações e sanções

- A bola ao solo é novamente lançada se:
 - toca um jogador antes de contactar com o solo;
 - sair da superfície de jogo depois de tocar o solo e sem que tenha tocado um jogador.
- Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com:
 - um lançamento de baliza se entrar na baliza adversária;
 - um pontapé de canto se entrar na baliza do jogador para quem foi lançada.

Contudo, se num lançamento de bola ao solo, a bola entra numa das balizas sem ser tocada por dois jogadores pelo menos, devido a circunstâncias alheias ao jogador a quem se concedeu o lançamento de bola ao solo (seja por questões associadas ao recinto desportivo ou por procedimento imperfeito), o lançamento de bola ao solo é repetido.



Lei 9

A bola em jogo e
fora de jogo



1 BOLA FORA DE JOGO

A bola deixa de estar em jogo quando:

- Atravessa completamente a linha final ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo seja interrompido pelos árbitros;
- Toca o teto.

A bola também está fora de jogo quando toca num árbitro, permanece na superfície de jogo e:

- Uma equipa inicia um ataque prometedor; ou
- A bola entra diretamente numa das balizas; ou
- Muda a equipa que tinha a posse de bola.

Nestes três casos envolvendo o contacto da bola e o elemento da equipa de arbitragem, o jogo é reiniciado com lançamento de bola ao solo.

2 BOLA EM JOGO

A bola está em jogo em todas as outras situações após ter tocado num elemento da equipa de arbitragem, assim como ao ressaltar num poste ou na barra transversal e permanecer no interior da superfície de jogo.

Se, sem a intenção de interferir no jogo de uma forma injusta, um elemento oficial, um substituto, um jogador expulso ou um jogador temporariamente fora da superfície de jogo (por lesão, a corrigir o equipamento, etc.) tocar a bola enquanto ela está em jogo, mas está claramente a sair da superfície de jogo, a sua equipa é penalizada com um pontapé-livre indireto, não existindo sanção disciplinar.

3 RECINTOS COBERTOS

O regulamento da prova deve estipular a altura mínima da cobertura da superfície de jogo.

Se a bola em jogo toca o teto, o jogo recomeça com pontapé de linha lateral, a favor da equipa adversária daquela que tocou a bola em último lugar. O pontapé de linha lateral é executado no ponto da linha lateral mais próximo do local onde a bola tocou no teto.



Lei 10

Determinação do
resultado do
jogo



1 MARCAÇÃO DE GOLOS

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de golo, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração tenha sido cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

Caso a baliza se desloque ou tombe, de forma deliberada ou acidental, pela equipa defensora (incluindo o guarda-redes) e os árbitros confirmam que a bola transpôs a linha de golo, os árbitros devem validar o golo se a bola entrou na baliza no espaço normal entre os postes (conforme estipulado na Lei 1). Se a baliza for deslocada ou tombada de forma deliberada, os árbitros advertem o infrator.

Se um jogador da equipa atacante (incluindo o guarda-redes) desloque ou tombe a baliza, os árbitros não validam o golo. Se o fez de modo deliberado, os árbitros advertem o infrator.

Se um guarda-redes lança a bola diretamente para a baliza adversária e esta entra na baliza, é concedido um lançamento de baliza à equipa defensora, exceto nos casos em que o regulamento da competição proíba o lançamento da bola para além da linha de meio-campo nas categorias de base, veteranos e portadores de deficiência. Nesse caso, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, executado onde a bola cruzou a linha de meio-campo.

Não golo

Se um dos árbitros assinala um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de golo, entre os postes e sob a barra, de acordo com o estipulado na Lei 1, e notando de imediato que um erro foi cometido, o jogo recomeça com lançamento da bola ao solo.

2 EQUIPA VENCEDORA

A equipa que marca maior número de golos durante um jogo é a vencedora. Se as duas equipas marcam o mesmo número de golos ou não marcam nenhum, o jogo termina empatado.

Quando o regulamento da competição exige que exista uma equipa vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos para determinar a equipa vencedora:

- Regra dos golos marcados fora;
- Dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 5 minutos cada. O regulamento da competição deve estipular a duração dos dois períodos iguais de prolongamento;
- Penáltis (decisão por penáltis).



Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

3 PENÁLTIS (DECISÃO POR PENÁLTIS)

Os penáltis (decisão por penáltis) têm lugar após o jogo terminar e, salvo determinação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal respetivas.

Os penáltis (decisão por penáltis) não fazem parte do jogo.

Um jogador expulso durante o jogo não está autorizado a participar; admoestações e advertências efetuadas a jogadores, substitutos e elementos oficiais durante o jogo e antes do sorteio por meio de uma moeda para decidir que equipa irá executar o primeiro pontapé não são consideradas durante os penáltis (decisão por penáltis).

Procedimento

Antes do início dos penáltis (decisão por penáltis)

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (p.ex., condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das camaras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir a baliza em direção à qual vão ser executados os pontapés;
- O árbitro procede a um novo sorteio com moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- As posições dos bancos das equipas não se alteram face ao segundo período, ou ao segundo período do prolongamento, se jogado;
- Todos os jogadores e substitutos são elegíveis para participar nos penáltis (decisão por penáltis), excetuando-se aqueles que, no final do jogo ou do prolongamento, tenham saído do jogo por lesão ou tenham sido expulsos;
- Cada equipa é responsável por selecionar, de entre os jogadores e substitutos elegíveis, a ordem pela qual aqueles vão executar os pontapés. Os árbitros não têm de ser informados dessa ordem;
- Se, no final do jogo ou prolongamento, se jogado, e antes de iniciada a execução dos penáltis (decisão por penáltis), uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que os seus adversários, é-lhe permitido escolher entre manter o número de jogadores do final do jogo ou reduzir o seu número para ficar igual à equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este processo, não pode participar nos penáltis (decisão por penáltis), seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito seguidamente);

- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os penáltis (decisão por penáltis) pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído, para ficar com o mesmo número de jogadores, mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um penálti;
- Se o guarda-redes já executou um pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penálti até à próxima ronda de execuções.

Durante os penáltis (decisão por penáltis)

- Só os jogadores e substitutos elegíveis e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer na superfície de jogo;
- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central, sobre a linha de meio-campo ou detrás e junto a esta;
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer na superfície de jogo, fora da área de penálti, sensivelmente em linha com a marca de penálti, à distância mínima de 5m, do lado oposto aos bancos de técnicos e substitutos e do segundo árbitro;
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o guarda-redes;
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai da superfície de jogo ou os árbitros interrompem o jogo por qualquer infração; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez;
- Os árbitros registam os pontapés efetuados;
- Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente, é advertido;
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, este é considerado como falhado e o executante é advertido;
- Se o guarda-redes e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido;
- Se, no decorrer dos penáltis (decisão por penáltis), o número de jogadores de uma equipa for reduzido, a equipa com mais jogadores pode decidir manter o número de jogadores ou reduzir o seu número para ficar igual aos adversários, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada participante excluído. Nenhum dos excluídos fica elegível para continuar a participar nos pontapés, seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito acima).



De acordo com as condições explicadas abaixo, ambas as equipas executam 5 pontapés:

- Os pontapés são executados alternadamente, por cada equipa;
- Cada pontapé é executado por um executante diferente e todos os jogadores e substitutos elegíveis devem ter executado um pontapé, antes que qualquer jogador ou substituto execute o segundo pontapé;
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se siga, mas a equipa pode alterar a ordem dos executantes;
- Se, antes de ambas as equipas terem executado cinco pontapés, uma delas já tiver marcado mais golos do que a outra marcaria, mesmo que completasse a série de pontapés, não são executados mais pontapés;
- Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de pontapés;
- Os penáltis (decisão por penáltis) não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador da superfície de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé.

Substituições e expulsões durante execução dos penáltis (decisão por penáltis)

- Um jogador, substituto ou elemento oficial pode ser advertido ou expulso;
- Um guarda-redes que tenha sido expulso deve ser substituído por um jogador elegível ou por um substituto;
- Um jogador ou substituto, com exceção do guarda-redes, que não possa continuar, não pode ser substituído.
- Os árbitros não devem dar por terminado um jogo, mesmo que uma das equipas fique reduzida a menos de três jogadores.

4 GOLOS FORA

O regulamento da competição pode estipular que, nos casos em que as equipas joguem no sistema casa – fora, se o resultado agregado após o segundo jogo estiver igualado, o(s) golo(s) marcado(s) fora, contam a duplicar.

Lei 11

Fora de jogo



Não é aplicável o fora de jogo, em Futsal.

Lei 12

Faltas e Incorreções



Os pontapés-livres direto e indireto e o pontapé de penáti só podem ser concedidos por infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1 PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Um pontapé-livre direto é concedido se um jogador comete uma das seguintes infrações contra um adversário, de forma que os árbitros considerem imprudente, negligente ou com força excessiva:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar atingir/agredir (incluindo com cabeçada);
- Entrar em tackle, ou entrar contra;
- Rasteirar ou tentar rasteirar.

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penáti:

- “Imprudente” – quando o jogador mostra falta de atenção ou consideração numa disputa, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- “Negligente” – quando o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido;
- “Força excessiva” – quando o jogador faz um uso excessivo da força e/ou coloca em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso.

Um pontapé-livre direto é ainda concedido se um jogador comete uma das infrações seguintes:

- Infração de forma deliberada que envolva a mão/braço no aumento de volumetria do seu corpo de forma não natural (exceto o guarda-redes dentro da sua área de penáti);
- Agarrar um adversário;
- Impedir o movimento de um adversário com contacto;
- Morder ou cuspir sobre alguém inscrito na ficha do jogo ou num árbitro;
- Atirar ou pontapear um objeto à bola, adversário ou árbitro, ou efetuar um contacto com a bola segurando um objeto na mão, ou deslocar deliberadamente a baliza de maneira que esta entre em contacto com a bola.

Todas estas infrações listadas nesta secção são contabilizadas como faltas acumuladas; no entanto, não é registada a falta acumulada quando é concedido um pontapé de penáti.

Jogar a bola com a mão

Com a finalidade de determinar as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.



Nem todos os contactos da mão/braço de um jogador com a bola são considerados infração.

Considera-se infração punível com pontapé-livre direto se um jogador:

- Toca deliberadamente a bola com a mão/braço, p. ex., movendo a mão/braço na direção da bola;
- Toca a bola com a mão/braço quando este torna o seu corpo maior, de forma não natural. Considera-se que um jogador torna o seu corpo maior de forma não natural, quando a posição da sua mão/braço não é consequência nem justificada pelo movimento do seu corpo nessa ação específica. Ao ter a mão/braço nessa posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.

Fora da sua área de penáti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. Se o guarda-redes tocar a bola com a mão dentro da sua área de penáti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez (utilizando ou não, a mão/braço) depois de um recomeço e antes que seja tocada por outro jogador, o guarda-redes será sancionado em conformidade, se com esta ação interrompe um ataque prometedor ou evita um golo ou uma clara oportunidade de golo da equipa adversária.



2 PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária se um jogador:

- Jogar de uma maneira perigosa (conforme descrito abaixo);
- Impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto;
- Tornar-se culpado de desacordo, usando linguagem e/ou atos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou de outras infrações verbais;
- Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está em processo de a soltar ou largar das mãos;
- Iniciar deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada (incluindo num pontapé-livre) para o guarda-redes com a cabeça, peito, joelho, etc., para contornar a lei, quer o guarda-redes toque ou não na bola com as mãos; o guarda-redes é penalizado se for responsável por iniciar deliberadamente o meio ilegal;
- Marcar golo na baliza adversária:
 - diretamente com a mão/braço (incluindo pelo guarda-redes), desde que de forma accidental e que a mão/braço não torne o seu corpo maior, de forma não natural;
 - após tocar accidentalmente a bola com a mão/braço, sem que qualquer outro jogador a tenha jogado deliberadamente de seguida, e que a mão/braço não torne o seu corpo maior, de forma não natural.

Se um jogador não marcar golo imediatamente após ter tocado accidentalmente na bola com a mão/braço, o jogo deve prosseguir, desde que a mão/braço não torne o corpo do jogador maior, de forma não natural.

- Cometer qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Jogo de Futsal, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Um pontapé-livre indireto é também concedido se um guarda-redes:

- Controlar a bola com a mão, braço ou pés, no seu meio-campo, durante mais de quatro segundos;
- Depois de ter jogado a bola em posse controlada e em qualquer parte da superfície de jogo, volta a fazê-lo no seu meio-campo após lhe ter sido cedida deliberadamente por um colega de equipa sem que um adversário a tenha jogado ou tocado; não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar;
- Tocar a bola com as mãos ou braços dentro da sua área de penálti, após lhe ter sido cedida com o pé, por um colega de equipa (incluindo a partir de um pontapé de linha lateral);

- Não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, pessoas com deficiência e/ou categorias de base, lançar a bola diretamente para além da linha de meio-campo (o pontapé-livre será executado no ponto onde a bola atravessou a linha de meio-campo).

No que diz respeito à contagem dos quatro segundos, considera-se que o guarda-redes tem o controlo da bola quando:

- Mantenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre as mãos e os pés ou entre a mão e o pé e qualquer superfície (p.ex., o piso, o seu corpo, etc.) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos, braços ou pés;
- Mantenha a bola na palma da mão aberta;
- Faça ressaltar a bola no piso ou a atire ao ar;
- Drible (jogue) a bola com as mãos ou com os pés.

Não é permitida a disputa de bola por um adversário do guarda-redes que está em controlo da bola, com as mãos e/ou braços.

Jogar de maneira perigosa

Por “jogar de maneira perigosa” entende-se toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de alguém (incluindo ele próprio), incluindo impedir um adversário próximo de jogar a bola por receio de ser lesionado.

Os pontapés de “tesoura” ou de “bicicleta” são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir a progressão de um adversário, sem contacto

Entende-se como “impedir a progressão de um adversário”, a ação de colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, quando a bola não se encontra a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

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

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre o adversário e a bola, desde que a bola se encontre a uma distância jogável e que não segure o adversário, fazendo uso dos braços ou do corpo. Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta pelo adversário.



Bloquear um adversário

“Bloquear um adversário” é considerada uma tática legítima em futsal, desde que o jogador que bloqueia o seu adversário se encontre parado aquando do contacto físico e não cause deliberadamente contacto, seja movendo ou esticando o corpo, e que permita ao adversário evitar o bloqueio. O bloqueio pode ser executado, independentemente de o adversário estar ou não de posse da bola.

3 DECISÕES DISCIPLINARES

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entram na superfície de jogo para a inspeção antes do jogo até que a abandonem após o final deste (incluindo penáltis (decisão por penáltis)).

Se, antes de entrar na superfície para o início do jogo, um jogador ou elemento oficial comete uma infração passível de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo; o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos.

Se os árbitros precisarem de advertir um jogador designado, um substituto ou um elemento oficial antes do início do jogo, devem fazê-lo verbalmente e não exibindo o cartão amarelo, e reportá-lo às autoridades competentes após o jogo.

Se a mesma pessoa cometer outra incorreção passível de advertência durante o jogo, os árbitros advertem-no exibindo o cartão amarelo. Contudo, isto não conta como expulsão por dupla advertência, já que é o primeiro cartão amarelo exibido ao infrator, durante o jogo.

Um jogador ou elemento oficial que cometa uma infração sancionada com advertência ou expulsão, quer seja dentro ou fora da superfície de jogo, contra outra pessoa ou contra as Leis do Jogo de Futsal, é punido conforme a natureza da infração cometida.

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar uma advertência e o cartão vermelho, para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados cartões amarelos ou vermelhos a jogadores, substitutos e elementos oficiais.

Jogadores e substitutos

Retardar o recomeço do jogo para exibição de cartão

Quando os árbitros decidem exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar até que a sanção seja aplicada, a menos que a equipa que sofreu a infração execute rapidamente um pontapé-livre, crie uma clara oportunidade de golo e os árbitros não tenham iniciado o procedimento da sanção

disciplinar. A sanção é aplicada na paragem seguinte. Se a infração original tiver negado uma clara oportunidade de golo à equipa adversária, o jogador será advertido; contudo, o jogador não será advertido se, com a infração cometida, interferiu com/evitou um ataque promissor.

Vantagem

Caso os árbitros apliquem a vantagem por uma infração que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo. Contudo, se a infração original consistiu em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo; se a infração apenas interferiu com/evitou um ataque promissor, o jogador não é advertido.

A vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta, numa segunda infração passível de advertência, numa falta a partir da sexta falta acumulada (ou subsequente), a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. Os árbitros devem expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se, entretanto, o jogador jogar ou disputar a bola ou interferir com um adversário, os árbitros interrompem o jogo, expulsam o jogador e recomeçam o jogo com um pontapé-livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

No caso de os árbitros aplicarem a vantagem e ser exibido um segundo cartão amarelo ou um cartão vermelho após um golo ser obtido, a equipa sancionada prossegue com o mesmo número de jogadores, com a substituição do jogador expulso, por um substituto. Se o golo não é obtido, essa equipa joga com um jogador a menos.

Se um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de penálti e prossegue a sua ação para o interior da área, os árbitros devem conceder um pontapé de penálti.

Infrações passíveis de advertência (cartão amarelo)

Um jogador será advertido, se culpado de:

- retardar o recomeço do jogo;
- manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- entrar ou sair na superfície de jogo sem autorização dos árbitros, ou infringir o procedimento de substituição;
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo, pontapé de canto, pontapé-livre ou pontapé de linha lateral;
- infringir com persistência as Leis de Jogo do Futsal (não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento);
- comportamento antidesportivo.



Um substituto será advertido, se culpado de:

- retardar o recomeço do jogo;
- manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- entrar ou sair na superfície de jogo infringindo o procedimento de substituição;
- comportamento antidesportivo.

Quando cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, p.ex., um jogador entra na superfície de jogo fora da zona de substituições e comete um tackle negligente, etc.

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem diversas circunstâncias pelas quais um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, nomeadamente se um jogador:

- Tenta enganar os árbitros, simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação);
- Comete, de forma negligente, uma infração sancionada com um pontapé-livre direto;
- Joga a bola com a mão com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque prometedor, exceto se os árbitros concedem um pontapé de penáti, por jogar a bola com a mão de forma não deliberada;
- Comete uma outra infração com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque prometedor, exceto se os árbitros concedem um pontapé de penáti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola;
- Impede um golo ou uma clara oportunidade de golo do adversário cometendo uma infração e os árbitros concedem um pontapé de penáti, por jogar a bola com a mão de forma não deliberada;
- Anula uma clara oportunidade de golo do adversário cometendo uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola e os árbitros concedem um pontapé de penáti;
- Toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (seja a tentativa bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo;
- Traça marcas não autorizadas na superfície de jogo;
- Joga a bola quando vai sair da superfície de jogo, depois de ter recebido ordem para sair;
- Demonstra falta de respeito pelo jogo;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada (inclusive vinda de um pontapé-livre) ao guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de contornar a Lei, quer o guarda-redes toque ou não na bola com as mãos; o guarda-redes é advertido se for responsável por iniciar deliberadamente o meio ilegal;

- Distrai de forma verbal um adversário durante o jogo;
- Desloca ou faz tombar uma baliza de forma deliberada (sem que anule um golo ou uma clara oportunidade de golo do adversário).

Celebração de golos

Os jogadores podem celebrar a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva; as celebrações “coreografadas” não são encorajadas e não devem conduzir a uma perda de tempo excessiva.

Deixar a superfície de jogo para celebrar um golo não é uma infração passível de advertência, mas os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido (mesmo que o golo seja anulado) por:

- Aproximar-se dos espectadores, originando problemas de segurança;
- Agir de maneira provocatória, de troça, ou inflamatória;
- Cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante;
- Tirar a camisola ou cobrir a cabeça com a camisola.

Infrações passíveis de expulsão (cartão vermelho)

Um jogador ou substituto deve ser expulso quando comete uma das seguintes infrações:

- Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola ou deslocando ou fazendo tombar deliberadamente a baliza (e com isso evita que a bola ultrapasse a linha de golo);
- Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração não intencional, de mão na bola e no exterior da sua área de penálti;
- Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo adversário quando o movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração sem intenção de disputar a bola ou a sua posse, punível com pontapé-livre ou pontapé de penálti;
- Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo adversário quando o movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração com intenção de disputar a bola ou a sua posse, punível com pontapé-livre;
- Tornar-se culpado de uma falta grosseira;
- Morder ou cuspir sobre alguém;
- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Usar linguagem ou atos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.



Um jogador ou um substituto que tenha sido expulso deve abandonar a zona envolvente da superfície de jogo e a área-técnica.

Impedir a marcação de um golo ou anular uma clara oportunidade de golo (COG)

Quando um jogador impede a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração for cometida.

Quando um jogador impede a equipa adversária de marcar um golo ou anula uma clara oportunidade de golo, cometendo de forma não deliberada, uma infração de mão na bola e os árbitros concedem um pontapé de penáti, o infrator é advertido.

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro da sua área de penáti que anula uma clara oportunidade de golo e os árbitros concedem um pontapé de penáti, o infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar ou de disputar a bola; em todas as outras circunstâncias (p.ex., agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.) o jogador deve ser expulso.

Um jogador, um jogador expulso, um substituto ou um elemento oficial que entre na superfície de jogo sem a necessária autorização de um dos árbitros ou infringindo os procedimentos de substituição, e interfira com o jogo, impedindo um golo da equipa adversária ou anulando uma clara oportunidade de golo, comete uma infração passível de expulsão.

Determinando a existência de uma clara oportunidade de golo, devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- A distância entre o local da infração e a baliza;
- A direção global da jogada;
- A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola;
- A posição e o número de defensores ativos, incluindo o guarda-redes;
- Se a baliza está ou não “protegida”;
- A posição e o número de atacantes ativos.

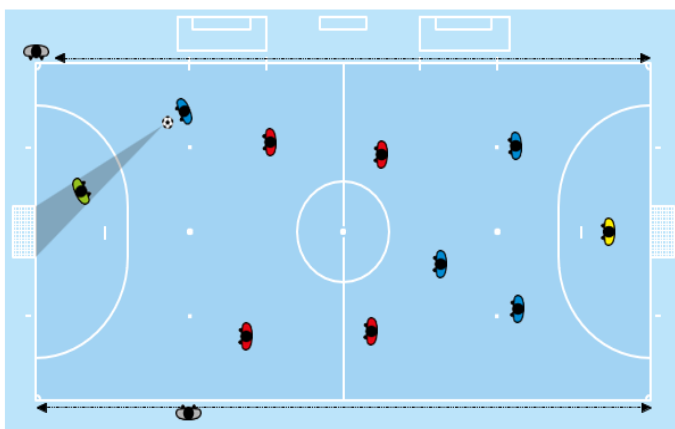
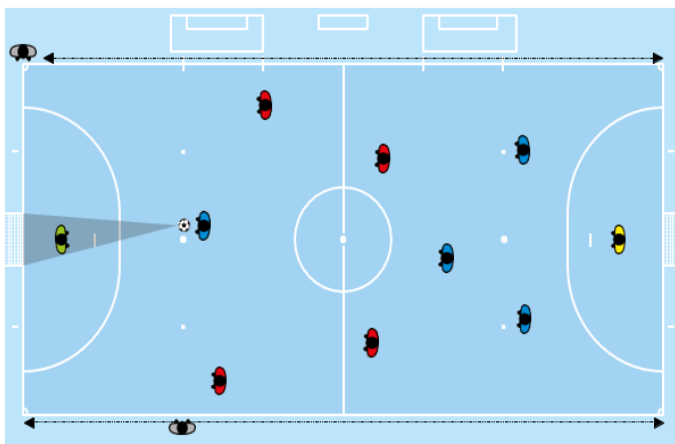
Considera-se como baliza protegida quando o guarda-redes se encontra na sua área de penáti, enquadrado por um triângulo imaginário formado pelos postes e a bola.

Uma situação tem maior probabilidade de ser considerada clara oportunidade de golo:

- quando a baliza está desprotegida;
- quando o número de jogadores atacantes ativos é superior ao número de jogadores defensores ativos (incluindo o guarda-redes, mas excluindo o jogador infrator).

No entanto, o facto de a baliza estar protegida não significa que não possa existir infração de COG, tal como o facto de a baliza estar desprotegida não significa que toda a infração seja COG.

Baliza protegida



Baliza desprotegida





Se um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial anula à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo por uma infração punível com um pontapé-livre, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

Tabela-Sumário

TIPO DE INFRAÇÃO	NATUREZA DA INFRAÇÃO	ANULANDO OU INTERFERINDO COM ATAQUE PROMETEDOR		IMPEDINDO GOLO OU CLARA OPORTUNIDADE DE GOLO	
		DENTRO DA ÁREA DE PENÁLTI (PONTAPÉ DE PENÁLTI)	FORA DA ÁREA DE PENÁLTI (PONTAPÉ-LIVRE)	DENTRO DA ÁREA DE PENÁLTI (PONTAPÉ DE PENÁLTI)	FORA DA ÁREA DE PENÁLTI (PONTAPÉ-LIVRE)
JOGAR A BOLA COM A MÃO	NÃO DELIBERADO	SEM SANÇÃO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO VERMELHO
	DELIBERADO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO VERMELHO	CARTÃO VERMELHO
INFRAÇÃO FÍSICA	TENTATIVA DE JOGAR OU DISPUTAR A BOLA	SEM SANÇÃO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO VERMELHO
	SEM TENTATIVA DE JOGAR OU DISPUTAR A BOLA	CARTÃO AMARELO	CARTÃO AMARELO	CARTÃO VERMELHO	CARTÃO VERMELHO



Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Um tackle ou uma disputa que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou empregue força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira (jogo faltoso grave).

Qualquer jogador que ataque um adversário com força excessiva na disputa da bola de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas ou que ponha em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de uma falta grosseira (jogo faltoso grave).

Conduta violenta

Trata-se de conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contacto.

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

Não deve ser aplicada a vantagem em situações de conduta violenta, a menos que exista uma clara oportunidade de golo ou um golo iminente. Neste caso, o infrator será expulso assim que a bola deixe de estar em jogo.

Recorda-se aos árbitros que a conduta violenta leva frequentemente a confrontos generalizados entre jogadores; por isso, devem empenhar-se proactivamente na sua prevenção, com uma intervenção rigorosa.

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

Elementos Oficiais

Quando é cometida uma infração por qualquer pessoa presente na área-técnica (substituto, jogador expulso ou elemento oficial) e caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica irá receber essa sanção.

Admoestações (a EO)

As seguintes infrações devem geralmente resultar numa admoestação. As infrações repetidas ou ostensivas devem resultar em advertência ou expulsão:

- Entrar na superfície de jogo de uma forma respeitosa e não conflituosa;
- Não cooperar com os árbitros, p.ex., ignorando uma instrução ou pedido de um árbitro-assistente;
- Insignificante ou ligeiro desacordo (palavras ou atos) relativamente a uma decisão;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área-técnica sem cometer qualquer outra infração.

Advertências (a EO)

As infrações passíveis de advertência a elementos oficiais incluem (mas não limitadas a):

- Não respeitar de forma clara e/ou persistente, os limites da respetiva área-técnica;
- Retardar o recomeço do jogo pela sua equipa;
- Entrar deliberadamente na área-técnica da equipa adversária (ainda que sem provocar confrontos);
- Protestar através de palavras ou atos, incluindo:
 - lançar ou pontapear garrafas ou outros objetos;
 - realizar gestos que mostram uma clara falta de respeito pela equipa de arbitragem (p.ex., aplaudir de forma sarcástica);
- Gesticular de forma excessiva e/ou persistente relativamente a um cartão amarelo ou vermelho;
- Agir de forma provocatória ou inflamatória;
- Comportamento inaceitável persistente (incluindo infrações repetidas para admoestação);
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsões (a EO)

As infrações passíveis de expulsão incluem (mas não estão limitadas a tal):

- Retardar o recomeço do jogo pela equipa adversária, p.ex., agarrar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador adversário;
- Sair deliberadamente da área-técnica para:
 - protestar ou discutir com um elemento da equipa de arbitragem;
 - agir de forma provocatória ou inflamatória;
- Entrar na área-técnica da equipa adversária de uma forma agressiva ou de confrontação;
- Lançar ou pontapear deliberadamente um objeto para o interior da superfície de jogo;
- Entrar na superfície de jogo para:
 - confrontar um elemento da equipa de arbitragem (incluindo ao intervalo e no final do jogo);
 - interferir com o jogo, um adversário ou um árbitro;
- Conduta física ou agressiva (incluindo cuspir ou morder) para com qualquer outra pessoa;
- Receber uma segunda advertência durante o mesmo jogo;
- Utilizar atos e/ou linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva;



- Utilizar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento;
- Tornar-se culpado de conduta violenta.

Infrações relacionadas com o lançamento/pontapé de um objeto (incluindo a bola)

Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas:

- Negligência – advertem o infrator, por comportamento antidesportivo;
- Força excessiva – devem expulsar o infrator, por conduta violenta.

4 RECOMEÇO DO JOGO APÓS FALTAS E INCORREÇÕES

Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão anterior.

O recomeço será conforme abaixo se descreve, se um jogador dentro da superfície de jogo comete uma infração física contra:

- Adversário – pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penáلتي;
- Colega de equipa, substituto, jogador expulso, elemento oficial ou árbitro – pontapé-livre direto ou pontapé de penáلتي.

Todas as infrações verbais são penalizadas com um pontapé-livre indireto.

Se, quando a bola está em jogo:

- Um jogador comete uma infração fora da superfície de jogo contra um árbitro ou um adversário, seja jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial, ou
- Um substituto, um jogador expulso, ou um elemento oficial comete uma infração fora da superfície de jogo contra um jogador adversário ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interfere com o mesmo:
 - o jogo recomeça com um pontapé-livre no ponto da linha delimitadora mais próximo do local onde ocorreu a infração ou interferência; é concedido um pontapé de penáلتي se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto e o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha final que pertence à área de penáلتي do infrator.
- Um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial comete uma infração contra um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial, de qualquer das equipas, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (ver lei 8).

Se um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial, cometem uma infração punível com pontapé-livre direto, é considerada como uma falta acumulada contra a sua equipa, exceto se for concedido um pontapé de penáلتي.

Se for cometida uma infração fora da superfície de jogo por um jogador contra um jogador, um substituto ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto em cima da linha limite da superfície de jogo no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.

Se um jogador efetua um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (calçado, caneleira, etc.), o jogo recomeça com pontapé-livre direto (ou pontapé de penáلتي).

Se um jogador que se encontra dentro ou fora da superfície de jogo lança ou pontapeia um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um jogador adversário, ou lança ou pontapeia um objeto (incluindo a bola) contra um substituto adversário, um jogador expulso, um elemento oficial da equipa ou um árbitro ou contra a bola de jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, sendo concedido um pontapé de penáلتي se tal ocorrer dentro



da área de penáلتi do infrator. Se este local for fora da superfície de jogo, o pontapé-livre é executado no ponto da linha delimitadora mais próximo do local; é concedido um pontapé de penáلتi se o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha final que delimita a área de penáلتi do infrator.

Se um substituto, um jogador expulso, um jogador temporariamente fora da superfície de jogo ou um elemento oficial lançar ou pontapear um objeto para o interior da superfície de jogo e o objeto interferir com o jogo, com um adversário ou com um árbitro, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde teria atingido o adversário, o árbitro ou a bola (ou pontapé de penáلتi, se esse local for a área de penáلتi do infrator).

Se os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida por um jogador, na superfície de jogo ou fora, contra um agente externo, o jogo é reiniciado com lançamento de bola ao solo, a menos que um pontapé-livre indireto seja concedido por abandonar a superfície de jogo sem a permissão dos árbitros, a ser executado no ponto sobre a linha delimitadora onde o jogador saiu da superfície de jogo.

Lei 13

Pontapés-livres



1 TIPOS DE PONTAPÉS-LIVRES

Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial que cometa uma infração.

A contagem dos quatro segundos na execução de um pontapé-livre direto ou indireto deve ser feita de forma evidente e pública, por um dos árbitros.

Sinalética de pontapé-livre indireto

Os árbitros indicam o pontapé-livre indireto erguendo um braço acima da cabeça. O braço deverá ser mantido nessa posição até que o pontapé-livre seja executado e a bola toque noutro jogador ou deixe de estar em jogo.

O pontapé-livre indireto deve ser repetido, se um ou ambos os árbitros não assinalarem que o pontapé-livre é indireto e a bola for pontapeada diretamente para a baliza.

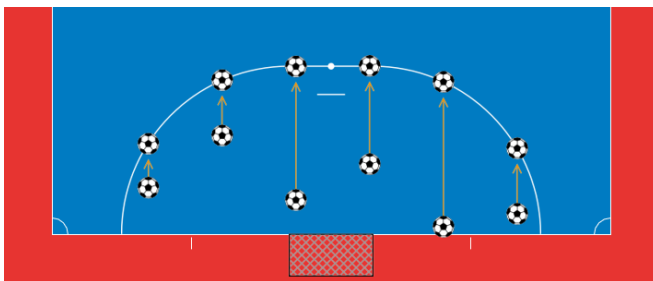
Bola que entra na baliza

- Se, num pontapé-livre direto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é concedido golo;
- Se, num pontapé-livre indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza adversária, é concedido um lançamento de baliza (salvo se a sinalética não tenha sido realizada por um ou ambos os árbitros);
- Se, num pontapé-livre direto ou indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto, à equipa adversária.

2 PROCEDIMENTO

Todos os pontapés-livres são executados:

- Dentro de quatro segundos;
- A partir do local onde a infração foi cometida, exceto nas seguintes situações:
 - Os pontapés-livres a favor da equipa defensora, na sua área de penálti, podem ser executados a partir de qualquer ponto dessa área;
 - Os pontapés-livres indiretos por uma infração cometida pela equipa defensora dentro da sua área de penálti ou porque é assinalada uma infração que determina que o local de recomeço é o local onde a bola se encontrava, estando a mesma no interior da área de penálti da equipa defensora, são executados sobre a linha de área, na projeção paralela à linha lateral, de acordo com a imagem seguinte;



- Os pontapés-livres indiretos resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar a superfície de jogo sem autorização dos árbitros são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, exceto se a mesma se encontrava dentro da área de penálti, caso em que será executado sobre a linha de área de penálti no seguimento de uma linha imaginária paralela à linha lateral (de acordo com a imagem anterior). Contudo, se um jogador cometer uma infração fora da superfície de jogo (exceto se sobre um elemento estranho), o jogo recomeça com um pontapé-livre executado no ponto da linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo do local onde a infração foi cometida; deve ser concedido um pontapé de penálti ao tratar-se de uma infração sancionada com pontapé-livre direto e o ponto de linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo estiver na parte da linha final, que pertence à área de penálti do infrator;
- Onde a respetiva lei determine outros pontos de recomeço.

A bola:

- Deve estar imóvel e o executante não poderá voltar a tocar a bola antes de esta ter tocado outro jogador;
- Entra em jogo logo que pontapeada, se mova claramente.

Até que a bola esteja em jogo todos os adversários devem permanecer:

- Pelo menos a 5m da bola;
- Fora da área de penálti, nos pontapés-livres dentro da área de penálti adversária.



Quando uma barreira é formada por dois ou mais defensores, todos os atacantes adversários devem permanecer a, pelo menos, 1m de distância da barreira até que a bola entre em jogo.

Um pontapé-livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

Fazer fintas na execução de um pontapé-livre é permitido, como parte do futsal.

Se, na execução correta de um pontapé-livre, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder voltar a jogá-la, sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

3 INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se, na execução do pontapé-livre, um adversário se encontra mais próximo da bola que a distância regulamentar, o pontapé-livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada a vantagem; no entanto, se um jogador executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontrava a menos de 5m da bola, a interceptar, os árbitros deixam o jogo prosseguir. Contudo, se o adversário e de forma deliberada, impede a execução rápida de um pontapé-livre, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, na execução do pontapé-livre, um jogador da equipa atacante estiver a menos de 1m de distância da barreira defensiva formada por dois ou mais defensores, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa defensora.

Se, na execução do pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua área de penáti, quaisquer adversários que se encontrem dentro da área de penáti porque não tiveram tempo para sair, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Se um adversário se encontra na área de penáti, no momento da execução do pontapé-livre, ou entra na área de penáti antes de a bola estar em jogo, e toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé-livre é repetido.

Se após a bola entrar em jogo, o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é concedido um pontapé-livre indireto; se o executante cometer infração de mão na bola:

- É concedido um pontapé-livre direto;
- É concedido um pontapé de penáti, se a infração tiver sido cometida na área de penáti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é concedido um pontapé-livre indireto.

Se após a bola entrar em jogo, o executante sair da superfície de jogo e for substituído (em conformidade com o procedimento de substituição), e o substituto tocar a bola antes de esta ter sido tocada por outro jogador, será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado do local onde a bola foi tocada pelo jogador que acabou de entrar na superfície de jogo, exceto se tal acontecer na sua própria área de penáti. Nesse caso, o pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária sobre a linha da área de penáti, no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver a imagem na secção 2 desta Lei).

Se o pontapé-livre não é executado dentro de quatro segundos, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado no local onde devia ter tido lugar a execução original, exceto se uma equipa comete a infração dentro da sua área de penáti; neste caso, o pontapé-livre é executado sobre a linha da área de penáti, no local mais próximo do local da infração, de acordo com uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver imagem no ponto 2 desta Lei).

4 FALTAS ACUMULADAS

- São aquelas sancionadas com pontapé-livre direto, tal como especificadas na Lei 3, na Lei 4 e na Lei 12;
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipa e em cada período do jogo são registadas num documento próprio;
- Os árbitros podem permitir que o jogo prossiga, aplicando a vantagem, se a equipa não tiver cometido anteriormente cinco faltas acumuladas e caso não seja impedido um golo ou uma clara oportunidade de golo;
- Se aplicam a vantagem, logo que a bola deixe de estar em jogo, os árbitros indicam aos árbitros-assistentes, utilizando a sinalética obrigatória, a acumulação da falta;
- Sendo jogado prolongamento, as faltas acumuladas no segundo período do jogo continuam a acumular durante o prolongamento.

5 PONTAPÉS-LIVRES DIRETOS A PARTIR DA 6ª FALTA ACUMULADA (PLDSB)

Um pontapé-livre direto sem barreira é concedido à equipa adversária da equipa que comete seis faltas e todas as faltas acumuladas subsequentes, em cada um dos períodos do jogo. No entanto, sendo a sexta falta ou as subsequentes cometidas dentro da área de penáti do infrator, é concedido um pontapé de penáti.

Pode ser obtido golo diretamente a partir do PLDSB, devendo o executante executá-lo com esse propósito.

A equipa infratora, punida com o PLDSB, não pode formar barreira na execução deste.



Procedimento

- A bola deve estar imóvel sobre a marca de 10m com parte dela a tocar ou a sobrepor o centro da marca de 10m, ou no local onde a infração foi cometida (desde que tenha sido no espaço entre a linha final da equipa do infrator e a linha imaginária paralela à mesma, a 10m de distância);
- Se a falta que origina um PLDSB é cometida nesse espaço, o executante pode optar entre executar nesse local ou na marca dos 10m;
- Os postes, a barra transversal e as redes da baliza não podem estar a oscilar;
- O executante do PLDSB deve estar claramente identificado;
- O guarda-redes defensor deve estar à distância mínima de 5m da bola, até que esta seja pontapeada e não deve comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, p.ex., atrasando a execução do pontapé ou tocando nos postes, barra ou rede da baliza;
- Todos os jogadores, exceto o executante e o guarda-redes defensor, devem estar:
 - Na superfície de jogo;
 - À distância mínima de 5m da bola; *
 - Atrás da linha imaginária da bola;
 - Fora da área de penálti;



* A posição de um jogador, num recomeço, é determinada pela posição dos seus pés ou outra parte do seu corpo, em contacto com o piso (ver Terminologia do Futsal).

- Após os jogadores se posicionarem de acordo com esta Lei, um dos árbitros ordena a execução do PLDSB;
- O executante do PLDSB deve fazê-lo em direção à baliza adversária e com a intenção de obter golo diretamente; pontapear de calcanhar é permitido desde que a bola se mova na direção da baliza com o propósito de obter golo diretamente;
- A bola entra em jogo logo que pontapeada, se move claramente na direção da baliza adversária;
- O executante não pode jogar a bola de novo, sem que esta tenha tocado outro jogador;
- Quando o PLDSB é concedido quando o período está prestes a terminar, este apenas termina quando o PLDSB se considera completado. Considera-se completado o pontapé quando, após a bola entrar em jogo, ocorre uma das situações seguintes:
 - a bola para no seu movimento ou deixa de estar em jogo;
 - a bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante), diferente do guarda-redes defensor;
 - os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um colega de equipa do executante.

Infrações e Sanções

Após os árbitros autorizarem a execução do PLDSB, este deve ser executado dentro de quatro segundos. Se o pontapé não for executado dentro de quatro segundos, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado no local onde o PLDSB devia ter sido executado.

Violação do espaço por jogadores (exceto o guarda-redes defensor)

- Um colega do executante do PLDSB somente é penalizado por invasão, se:
 - a invasão tiver um claro impacto no guarda-redes; ou
 - o jogador que invadiu joga a bola ou a disputa com um adversário e marca golo, tenta marcar golo ou cria uma oportunidade de golo.
- Um colega do guarda-redes do PLDSB somente é penalizado por invasão, se:
 - a invasão tiver um claro impacto no executante; ou
 - o jogador que invadiu joga a bola ou a disputa com um adversário e evita que o adversário marque golo, tente marcar golo ou crie uma oportunidade de golo.

Se um colega do guarda-redes defensor é punido por violação do espaço, será admoestado na primeira infração no jogo e advertido nas infrações subsequentes.



Se, antes de a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- O executante do PLDSB ou um colega de equipa comete uma infração:
 - se a bola entra, o pontapé é repetido;
 - se a bola não entra na baliza, os árbitros interrompem o jogo e ordenam o recomeço com um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária.

Exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, independentemente de ser marcado golo ou não:

- o PLDSB não é executado na direção da baliza adversária e com o propósito de obter golo diretamente;
 - um colega do executante identificado, executa o PLDSB; os árbitros advertem o jogador que executou o PLDSB;
 - o executante simula pontapear, após completar a corrida de balanço (fintar durante a corrida é permitido); os árbitros advertem o executante.
- O guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entra na baliza, o golo é concedido;
 - se a bola não entra na baliza ou ressalta dos postes ou da barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes impactar claramente na ação do executante;
 - se a bola não entra na baliza por ação do guarda-redes infrator, o pontapé é repetido.

Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração no jogo; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, é advertido.

- Se um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza, o golo é concedido;
 - se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; o infrator é admoestado na primeira infração no jogo; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente, deve ser advertido.
- Se um jogador de cada equipa, comete uma infração, o pontapé é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (p.ex., uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração no jogo; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente, deve(m) ser advertido(s). Se um jogador comete uma infração mais grave, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária e o infrator é advertido sem admoestação prévia.
- Se o guarda-redes defensor e o executante cometem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora.

Se o adversário do executante de um PLDSB, o obstrui no seu movimento para a execução, deve ser advertido, ainda que esteja a respeitar a distância dos 5m regulamentares.

Se após a execução de um PLDSB:

- Se o executante joga a bola de novo, antes que esta tenha tocado outro jogador:
 - é concedido um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto, no caso de infração de jogar a bola com a mão/braço), à equipa adversária.
- Se a bola é tocada por um elemento estranho no seu movimento para a baliza adversária:
 - o PLDSB é repetido, a menos que a bola prossiga para a baliza e a interferência não impeça a ação do guarda-redes ou outro defensor de jogar a bola; neste caso, o golo é validado se a bola entra na baliza (ainda que tenha existido contacto com a bola), a menos que a interferência seja causada pela equipa atacante.
- Se a bola é tocada por um elemento estranho após mantida na superfície de jogo, após defesa do guarda-redes ou após embater nos postes ou na barra transversal:
 - os árbitros interrompem o jogo;
 - o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo, no local onde a bola tocou o elemento estranho.



6 QUADRO SUMÁRIO

Resultado da execução do pontapé-livre direto sem barreira (PLDSB)		
INFRAÇÃO	BOLA ENTRA NA BALIZA	BOLA NÃO ENTRA NA BALIZA
Violação do espaço por jogador atacante	IMPACTO: PLDSB repetido. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Violação do espaço por jogador defensor	IMPACTO: Golo. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: PLDSB repetido. Admoestação ao infrator; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Violação do espaço por jogador atacante e jogador defensor	IMPACTO: PLDSB repetido e admoestação para os infratores; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: PLDSB repetido e admoestação para os infratores; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Infração pelo guarda-redes	Golo.	Bola não defendida: PLDSB não é repetido (salvo se o executante tiver sido claramente influenciado). Bola defendida: PLDSB repetido. Admoestação ao guarda-redes; advertência em caso de reincidência.
Infração simultânea pelo guarda-redes e pelo executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.
Execução sem intenção de obtenção de golo (bola não rematada na direção da baliza adversária)	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.
Execução em violação dos 4 segundos	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.
Ludibriar (finta ilegal)	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.
Execução por jogador diferente do identificado previamente	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o infrator, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o infrator, sem admoestação.

Lei 14

Pontapé de Penálti



Um pontapé de penálti é concedido à equipa adversária do jogador que comete uma infração punível com pontapé-livre direto, no interior da sua área de penálti, ou no exterior da superfície de jogo e como ação de jogo, conforme previsto na lei 12.

Pode ser obtido golo diretamente, a partir de um pontapé de penálti.

1 PROCEDIMENTO

A bola deve estar imóvel com parte dela a tocar ou a sobrepor o centro da marca de penálti, e os postes, a barra transversal e as redes das balizas não podem estar oscilando.

O executante do pontapé de penálti deve estar claramente identificado.

O guarda-redes defensor deve permanecer na linha de golo, de frente para o executante, entre os postes da baliza até a bola ser pontapeada, não devendo comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, p.ex., atrasando a execução do pontapé ou tocando nos postes, barra ou rede da baliza.

Todos os jogadores, para além do executante e do guarda-redes, devem encontrar-se:

- Na superfície de jogo;
- À distância mínima de 5m da marca de penálti;
- Atrás da marca de penálti;
- Fora da área de penálti.

Após os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, os árbitros dão o sinal para que o pontapé seja executado.

O executante do pontapé de penálti deve pontapear a bola para a frente; pontapear de calcanhar é permitido desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes defensor deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar, alinhada ou atrás da linha de golo.

A bola está em jogo logo que, pontapeada, se move claramente para a frente.

O executante não pode jogar a bola de novo, antes que esta tenha tocado noutro jogador.

Quando um pontapé de penáلتi é concedido quando o período está prestes a terminar, este apenas termina quando o pontapé de penáلتi se considera completado. Considera-se completado o pontapé quando, após a bola entrar em jogo, ocorre uma das situações seguintes:

- A bola para no seu movimento ou deixa de estar em jogo;
- A bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante) diferente do guarda-redes defensor;
- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um colega de equipa do executante.

2 INFRAÇÕES E SANÇÕES

Logo que os árbitros tenham dado o sinal para a execução do pontapé de penáلتi, o pontapé deve ser executado. Caso não seja executado, os árbitros podem aplicar a sanção adequada antes de reordenar a execução do pontapé.

Violação do espaço por jogadores (exceto o guarda-redes defensor)

- Um colega do executante do pontapé de penáلتi somente é penalizado por invasão, se:
 - a invasão tiver um claro impacto no guarda-redes; ou
 - o jogador que invadiu joga a bola ou a disputa com um adversário e marca golo, tenta marcar golo ou cria uma oportunidade de golo.
- Um colega do guarda-redes do pontapé de penáلتi somente é penalizado por invasão, se:
 - a invasão tiver um claro impacto no executante; ou
 - o jogador que invadiu joga a bola ou a disputa com um adversário e evita que o adversário marque golo, tente marcar golo ou crie uma oportunidade de golo.

Se um colega do guarda-redes defensor é punido por violação do espaço, será admoestado na primeira infração no jogo e advertido nas infrações subsequentes.

Se, antes de a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- O executante do pontapé de penáلتi ou um colega de equipa comete uma infração:
 - se a bola entra, o pontapé é repetido;
 - se a bola não entra na baliza, os árbitros interrompem o jogo e ordenam o recomeço com um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária.



Exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, independentemente de ser marcado golo ou não:

- o pontapé de penáti é executado para trás;
- um colega do executante identificado, executa o pontapé de penáti; os árbitros advertem o jogador que executou o pontapé de penáti;
- o executante simula pontapear, após completar a corrida de balanço (fintar durante a corrida é permitido); os árbitros advertem o executante.
- O guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entra na baliza, o golo é concedido;
 - se a bola não entra na baliza ou ressalta dos postes ou da barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes impactar claramente na ação do executante;
 - se a bola não entra na baliza por ação do guarda-redes infrator, o pontapé é repetido.

Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração no jogo; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, é advertido.

- Se um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza, o golo é concedido;
 - se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; o infrator é admoestado na primeira infração no jogo; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente, deve ser advertido.
- Se um jogador de cada equipa, comete uma infração, o pontapé é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (p.ex., uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração no jogo; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente, deve(m) ser advertido(s). Se um jogador comete uma infração mais grave, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária e o infrator é advertido sem admoestação prévia.
- Se o guarda-redes defensor e o executante cometem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora.

Se o adversário do executante de um pontapé de penáti, o obstrui no seu movimento para a execução, deve ser advertido, ainda que esteja a respeitar a distância dos 5m regulamentares.

Se após a execução de um pontapé de penáti:

- Se o executante joga a bola de novo, antes que esta tenha tocado outro jogador:
 - é concedido um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto, no caso de infração de jogar a bola com a mão/braço), à equipa adversária.
- Se a bola é tocada por um elemento estranho no seu movimento para a baliza adversária:
 - o pontapé de penáti é repetido, a menos que a bola prossiga para a baliza e a interferência não impeça a ação do guarda-redes ou outro defensor de jogar a bola; neste caso, o golo é validado se a bola entra na baliza (ainda que tenha existido contacto com a bola), a menos que a interferência seja causada pela equipa atacante.
- Se a bola é tocada por um elemento estranho após mantida na superfície de jogo, após defesa do guarda-redes ou após embater nos postes ou na barra transversal:
 - os árbitros interrompem o jogo;
 - o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo, no local onde a bola tocou o elemento estranho.



3 QUADRO SUMÁRIO

Resultado da execução do pontapé de penákti (PP)		
INFRAÇÃO	BOLA ENTRA NA BALIZA	BOLA NÃO ENTRA NA BALIZA
Violação do espaço por jogador atacante	IMPACTO: PP repetido. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Violação do espaço por jogador defensor	IMPACTO: Golo. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: PP repetido. Admoestação ao infrator; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Violação do espaço por jogador atacante e jogador defensor	IMPACTO: PP repetido e admoestação para os infratores; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Golo.	IMPACTO: PP repetido e admoestação para os infratores; advertência em caso de reincidência. SEM IMPACTO: Jogo prossegue.
Infração pelo guarda-redes	Golo.	Bola não defendida: PP não é repetido (salvo se o executante tiver sido claramente influenciado). Bola defendida: PP repetido. Admoestação ao guarda-redes; advertência em caso de reincidência.
Infração simultânea pelo guarda-redes e pelo executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora.
Ludibriar (finta ilegal)	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o executante, sem admoestação.
Execução por jogador diferente do identificado previamente	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o infrator, sem admoestação.	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora. Advertência para o infrator, sem admoestação.

Lei 15

Pontapé de linha lateral



Um pontapé de linha lateral é concedido à equipa adversária do último jogador que tocou na bola, antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar, ou após a bola tocar o teto da superfície de jogo, estando em jogo.

Um golo não pode ser marcado diretamente de um pontapé de linha lateral:

- Se a bola entra na baliza adversária – é concedido um lançamento de baliza;
- Se a bola entra na baliza do executante – é concedido um pontapé de canto.

1 PROCEDIMENTO

No momento da execução:

- A bola deve estar imóvel sobre a linha lateral, no ponto onde deixou de estar em jogo ou no ponto mais próximo de onde tocou o teto;
- Apenas o executante pode estar fora da superfície de jogo (salvo nas exceções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal – ver secção sobre a saída autorizada da superfície de jogo, inserta em “Interpretação e Recomendações”, parte das “Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem”);
- Os adversários devem permanecer à distância mínima de 5m do local onde o pontapé de linha lateral é executado.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

A execução deve ser feita dentro de 4 segundos, após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado estar reunidas as condições para a execução.

Se, após a execução do pontapé de linha lateral a bola entrar em jogo e voltar a sair por qualquer ponto de uma linha lateral sem tocar qualquer outro jogador, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária do executante, a ser executado no local onde a bola saiu da superfície de jogo.

Se, na execução correta de um pontapé de linha lateral, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder voltar a jogá-la, sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

O executante não pode voltar a tocar na bola antes de esta ter tocado noutro jogador.

2 INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se após a bola entrar em jogo, o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é concedido um pontapé-livre indireto; se o executante cometer infração de mão na bola:

- é concedido um pontapé-livre direto.
- É concedido um pontapé de penáti, se a infração tiver sido cometida dentro da área de penáti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é concedido um pontapé-livre indireto.

Se após a bola entrar em jogo, o executante sair da superfície de jogo e for substituído (em conformidade com o procedimento de substituição), e o substituto tocar a bola antes de esta ter sido tocada por outro jogador, será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado do local onde a bola foi tocada pelo jogador que acabou de entrar na superfície de jogo, exceto se tal acontecer na sua própria área de penáti. Nesse caso, o pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária sobre a linha da área de penáti, no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver Lei 13).

Um adversário que, de forma incorreta, distrai ou impede o executante do pontapé de linha lateral (inclusive aproximando-se a menos de 5m de distância do ponto de execução) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o pontapé de linha lateral tiver sido executado, é concedido um pontapé-livre indireto.

Se um colega do executante se encontra no exterior da superfície de jogo, no momento da execução, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária. Se o faz na tentativa de ludibriar ou tirar benefício sobre o adversário, o infrator é advertido.

Se, na execução correta de um pontapé de linha lateral, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder voltar a jogá-la, sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração, incluindo se o pontapé de linha lateral não for executado no espaço de quatro segundos, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária.

Lei 16

Lançamento de baliza



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

Um golo não pode ser obtido diretamente de um lançamento de baliza:

- Se a bola entra diretamente na baliza do executante – concedido um pontapé de canto;
- Se a bola entra diretamente na baliza adversária do executante – concedido um lançamento de baliza.

1 PROCEDIMENTO

- A bola é lançada ou largada a partir de qualquer ponto da área de penálti, pelo guarda-redes da equipa defensora;
- A bola está em jogo logo que, largada ou lançada, se mova claramente;
- A execução deve ser feita dentro de 4 segundos, após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado estar reunidas as condições para a execução;
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penálti até que a bola esteja em jogo.

2 INFRAÇÕES E SANÇÕES

- Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante toca a bola de novo, antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - é concedido pontapé-livre indireto.
- Se o guarda-redes executante cometer uma infração por mão na bola:
 - é concedido um pontapé-livre direto, caso a infração ocorra no exterior da área de penálti;
 - é concedido um pontapé-livre indireto, caso a infração ocorra no interior da área de penálti.

Se, na execução de um lançamento de baliza, estiverem adversários no interior da área de penálti, por não terem tido tempo de sair, o jogo prossegue. Se um adversário se encontra dentro da área de penálti quando o lançamento de baliza é executado, ou entra na área de penálti antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o lançamento de baliza é repetido.

Se um jogador entrar na área de penálti antes de a bola estar em jogo e cometer ou sofrer uma infração, o lançamento de baliza é repetido e o jogador infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Se o lançamento de baliza não for executado no espaço de quatro segundos, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária.

Não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, pessoas com deficiência e/ou categorias de base, se o guarda-redes lançar a bola diretamente para além da linha de meio-campo:

- um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária, a executar no ponto onde a bola atravessou a linha de meio-campo.

Por qualquer outra infração, o lançamento de baliza é repetido.

Lei 17

Pontapé de canto



Um pontapé de canto é concedido quando a bola ultrapassa completamente a linha final, seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Pode ser obtido golo diretamente, a partir de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entra diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1 PROCEDIMENTO

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto, do lado mais próximo de onde a bola atravessou a linha final;
- A bola deve estar imóvel e ser pontapeada por um jogador da equipa atacante;
- A execução deve ser feita dentro de 4 segundos, após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado estar reunidas as condições para a execução;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto;
- No momento da execução, apenas o executante pode estar fora da superfície de jogo (salvo nas exceções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal – ver secção sobre a saída autorizada da superfície de jogo, inserta em “Interpretação e Recomendações”, parte das “Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem”);
- Os adversários devem permanecer à distância mínima de 5m da área de canto até que a bola entre em jogo.

2 INFRAÇÕES E SANÇÕES

- Se após a bola entrar em jogo, o executante toca a bola de novo, antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - é concedido um pontapé-livre indireto.
- Se o executante cometer infração de jogar a bola com a mão:
 - É concedido um pontapé-livre direto.
- É concedido um pontapé de penáti, se a infração tiver sido cometida dentro da área de penáti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é concedido um pontapé-livre indireto.

Se um colega do executante se encontra no exterior da superfície de jogo, no momento da execução, é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária. Se o faz na tentativa de ludibriar ou tirar benefício sobre o adversário, o infrator é advertido.

Se, na execução correta de um pontapé de canto, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder voltar a jogá-la, sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração, incluindo se o pontapé de canto não for executado no espaço de quatro segundos ou a partir da área de canto, é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO



1 PROCEDIMENTO

Os árbitros recorrem ao Suporte Vídeo (SV) quando o treinador principal de uma equipa (ou, na sua ausência, outro elemento oficial referenciado na ficha de jogo) desafia uma decisão, nas seguintes situações:

1. Golo – sim ou não;
2. Pontapé de penálti – sim ou não;
3. Cartão vermelho direto (não dupla advertência);
4. Erro de identificação.

Adicionalmente, o SV pode também ser utilizado, sob a ponderação dos árbitros, sempre que exista desacordo entre si, em relação a um incidente, numa dessas situações.

O SV pode ainda ser utilizado sob a ponderação dos árbitros, nestas situações:

5. Se o cronómetro funcionar de forma incorreta;
6. Se o cronómetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista em relação ao disposto nas leis 6 e 7;
7. Para verificar se um golo foi obtido;
8. Para verificar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período, não obstante a eventual extensão do período que permita a execução de um pontapé de penálti ou pontapé-livre direto sem barreira.

Um desafio bem-sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio malsucedido, significa que a decisão inicial dos árbitros é confirmada. A decisão inicial não deve ser alterada a menos que as imagens de repetição demonstrem ter sido cometido um "erro claro e óbvio" ou tenha ocorrido um "incidente grave não observado".

Não há um número limite para desafios bem-sucedidos disponíveis, para cada equipa.

No entanto, cada equipa tem direito a um desafio malsucedido em cada parte do jogo. Os desafios não utilizados durante o primeiro período, não podem ser transferidos para o segundo período do jogo.

Sendo jogado prolongamento para determinar o vencedor do jogo, cada equipa tem direito a um desafio adicional malsucedido durante o prolongamento. Os desafios não utilizados durante o segundo período não podem ser transferidos para o prolongamento.

Sendo executados penáltis (decisão por penáltis) para determinar o vencedor do jogo, cada equipa tem direito a um desafio adicional malsucedido durante os penáltis (decisão por penáltis). Os desafios não utilizados durante o jogo não podem ser transferidos para os penáltis (decisão por penáltis).

Após concedido o pedido de pausa-técnica, não é permitido aceitar o pedido de revisão de decisões relativas a incidentes ocorridos antes do pedido.

Os árbitros irão rever as imagens de repetição diretamente (revisão pelos árbitros – RA) e o árbitro deve tomar a decisão final.

Os árbitros devem permanecer “visíveis” durante o processo RA, para assegurar transparência.

Se o jogo prosseguir após um incidente que depois é revisto, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período que se segue ao incidente não é cancelada, mesmo que a decisão original seja alterada (exceto uma advertência por interromper ou interferir com um ataque prometedora ou uma expulsão por anular uma clara oportunidade de golo).

O período de tempo antes e após o incidente que pode ser alvo de revisão, é determinado por este protocolo.

2 INCIDENTES OU DECISÕES PASSÍVEIS DE REVISÃO

As categorias das decisões/incidentes que podem ser revistas através de um desafio são:

1. Golo

- 1.1 Infração cometida pela equipa atacante na construção da jogada para o golo ou na obtenção do golo (p.ex., mão na bola, falta, etc.);
- 1.2 Bola fora de jogo antes, do golo;
- 1.3 Situações de golo/não golo;

2. Incidente na área de penálti

- 2.1 Pontapé de penálti por assinalar;
- 2.2 Pontapé de penálti incorretamente assinalado;
- 2.3 Infração cometida pela equipa atacante na construção da jogada para o penálti (p.ex., mão na bola, infração, etc.);
- 2.4 Local da infração (dentro ou fora da área de penálti);
- 2.5 Bola fora de jogo, antes do incidente.



3. Cartão vermelho direto (não dupla advertência)

- 3.1 Clara oportunidade de golo (COG);
- 3.2 Infração grosseira (uso de força excessiva);
- 3.3 Conduta violenta, morder ou cuspir alguém;
- 3.4 Atos ofensivos, insultuosos ou grosseiros.

4. Erro de identificação (cartão amarelo ou vermelho)

- 4.1 Se o árbitro pune uma infração e depois exhibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador diferente do infrator, a identificação deste pode ser revista; a infração em si não pode ser revista, a menos que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.

O SV pode também ser utilizado, sob a ponderação dos árbitros, sempre que exista desacordo entre si, em relação aos incidentes acima, assim como às situações seguintes:

1. Se o cronómetro funcionar de forma incorreta, determinando-se a correção do tempo;
2. Se o cronómetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista em relação ao disposto nas leis 6 e 7;
3. Para verificar se um golo foi obtido;
4. Para verificar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período, não obstante a eventual extensão do período que permita a execução de um pontapé de penálti ou pontapé-livre direto sem barreira.

3 APLICAÇÕES

O uso do SV durante um jogo de futsal envolve os seguintes procedimentos:

1. Por princípio, as câmaras a utilizar devem cobrir integralmente a superfície de jogo, o cronómetro principal, as balizas e ambas as áreas de penálti. Isto significa que deve ser usada, no mínimo, uma câmara que cubra totalmente a superfície de jogo, assim como se recomenda que sejam usadas câmaras independentes para cada área de penálti (incluindo uma câmara para cada linha final, com foco na linha de golo) e para o cronómetro principal.
2. O operador de repetição (OR) tem acesso autónomo e controlo da repetição de todas as imagens da transmissão TV.

3. A área de revisão do árbitro (ARA) é o espaço onde os árbitros analisam as imagens de repetição, antes de tomar a decisão final. Deve estar localizada junto à superfície de jogo, em localização claramente identificada.
4. Devem estar disponíveis dois monitores, no âmbito da ARA:
 - Um monitor para o OR, que auxilia os árbitros durante a revisão das repetições;
 - Um monitor virado para a superfície de jogo, para os árbitros reverem as imagens de repetição.
5. O OR auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando as imagens conforme solicitado pelos árbitros (p.ex.: diferentes ângulos da câmara, ajustando velocidade de reprodução, etc.) no monitor dos árbitros.
6. O OR deve ser sujeito a formação especial, incluindo a familiarização com as Leis do Jogo de Futsal, obtendo a certificação necessária.
7. Se a tecnologia não funcionar adequadamente e não houver disponível equipamento de reposição aprovado, o SV não pode ser utilizado, devendo ser informadas de imediato, ambas as equipas.
8. Sendo necessária a certificação para atuar como OR, no caso de um OR não poder iniciar ou continuar o jogo, apenas pode ser substituído por alguém qualificado para a função. Não sendo possível encontrar um substituto certificado, o jogo deve iniciar ou prosseguir sem a utilização de SV, devendo ser informadas de imediato, ambas as equipas.

4 PROCEDIMENTO

Decisão inicial

Os árbitros devem tomar uma decisão inicial (incluindo decisão disciplinar, caso necessária), tal como se não existisse SV (exceto nos casos de incidentes graves não observados).

Desafio ou decisão dos árbitros, para efetuar uma revisão

1. Para desafiar uma decisão, o treinador principal (ou, na sua ausência, outro elemento oficial referenciado na ficha de jogo) deve de forma imediata:
 - rodar o seu dedo no ar; e
 - informar o terceiro ou o quarto-árbitro, do seu pedido de revisão.
2. O terceiro ou o quarto-árbitro vão informar os árbitros do desafio, através do sistema de comunicação e erguendo uma “placa”.
3. Alternativamente e quando aplicável, os árbitros podem decidir executar uma revisão, a seu critério.



4. No caso de o jogo já se encontrar interrompido, os árbitros retardam o seu recomeço para proceder à revisão.
5. No caso de o jogo não estar interrompido, os árbitros interrompem-no quando a bola estiver em espaço ou situação neutra, i.e., quando nenhuma das equipas disponha de uma clara situação atacante.
6. Em todas as situações, os árbitros devem anunciar que irá existir a revisão, fazendo o “sinal de TV” (os contornos de um ecrã TV).

Revisão

1. Os árbitros vão à ARA para ver as imagens de repetição. A revisão será feita por ambos os árbitros, mas será o árbitro a tomar a decisão final.
2. Durante a RA, os outros elementos da equipa de arbitragem controlam o que sucede na superfície de jogo e no interior das áreas-técnicas.
3. Os jogadores, substitutos ou elementos oficiais que entrem na ARA ou tentem influenciar a RA ou a decisão final, serão advertidos.
4. Os árbitros podem solicitar ângulos e velocidades diferentes de repetição da câmara, mas, por princípio, as repetições em câmara lenta apenas devem ser utilizadas para factos, i.e., o local da infração ou posição de um jogador, o ponto de contacto para infrações físicas e tocar a bola com a mão, ou se a bola deixou de estar em jogo (incluindo em situações de golo/não golo); a velocidade normal deve ser utilizada para analisar a intensidade de uma infração ou para decidir se se trata de infração, ao jogar a bola com a mão.
5. No que diz respeito a decisões/incidentes relativos a golos, penáti ou não penáti e cartões vermelhos em clara oportunidade de golo, pode ser necessário rever todo o processo ofensivo de jogo (POJ) que conduziu diretamente à decisão/incidente; isto pode incluir o modo como a equipa atacante ganhou a posse da bola, no processo de jogo normal.
6. Noutras infrações de cartão vermelho (jogo faltoso grave ou conduta violenta), casos de cronometragem e erros de identificação, apenas o incidente é revisto.
7. As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões quanto a recomeços sejam alteradas se, entretanto, o jogo recomeçou. Contudo, pelos propósitos do sistema SV, se existir de forma imediata, um desafio à decisão dos árbitros, o incidente ainda pode ser revisto e a decisão inicial alterada, ainda que o jogo tenha recomeçado.
8. O processo de revisão deve concluir-se da forma mais eficiente possível, mas a exatidão da decisão final é mais importante do que a rapidez. Por esta razão, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/incidentes passíveis de revisão, não se estabelece um tempo-limite para o processo de revisão.

Decisão final e recomeço

1. O árbitro é a única pessoa responsável pela decisão final.
2. Quando a RA estiver concluída, o árbitro deve executar o sinal de TV e comunicar a decisão final em frente à mesa do cronometrista e, se necessário, aos treinadores principais de ambas as equipas; as competições podem também implementar um sistema em que o árbitro explica e anuncia publicamente as decisões após a Revisão do Árbitro (RA).
3. Então, o árbitro tomará/alterará/anulará qualquer ação disciplinar (quando apropriado) e ordenará o recomeço do jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
4. Se a decisão inicial for revogada, ou se for identificado um grave incidente não observado, o jogo recomeçará de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
5. Se a decisão inicial não for revogada, o jogo recomeçará:
 - de acordo com a decisão inicial, se o jogo já estivesse interrompido; ou
 - com um lançamento de bola ao solo, se o jogo foi interrompido pelos árbitros, para proceder à RA.
6. Se a decisão inicial for revogada ou identificado um grave incidente não observado, o momento em que ocorreu o incidente é relevante. O árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto, para que o cronómetro possa ser ajustado.
7. Se a RA estiver relacionada com um incidente de cronometragem, o árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto, para que o cronómetro possa ser ajustado.
8. Assim que os árbitros estejam prontos para recomeçar o jogo, o cronometrista prepara-se para recomeçar a cronometragem a partir do tempo recém-ajustado.

Validade de um jogo

Por princípio, não se pode invalidar um jogo motivado por:

1. Funcionamento indevido da tecnologia;
2. Decisões incorretas, ainda que envolvendo o SV;
3. Decisão de não rever um incidente; ou
4. Revisão de uma situação não protocolada.



Linhas de orientação prática para Árbitros e outros Elementos da Equipa de Arbitragem



SINALÉTICA	124
POSICIONAMENTO	137
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	156



SINALÉTICA

O Árbitro e os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem

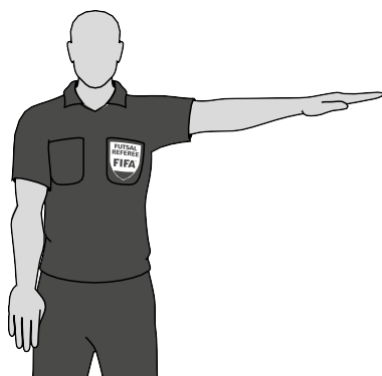
Os árbitros devem utilizar as sinaléticas listadas abaixo, tendo em consideração que alguns dos sinais necessitam ser feitos apenas por um dos árbitros, enquanto um dos sinais (pontapé-livre indireto) deve ser feito em simultâneo por ambos.

Os árbitros-assistentes devem fazer a sinalética referente às pausas-técnicas (time-out) e da quinta falta acumulada.

1. Sinalética executada por um dos árbitros

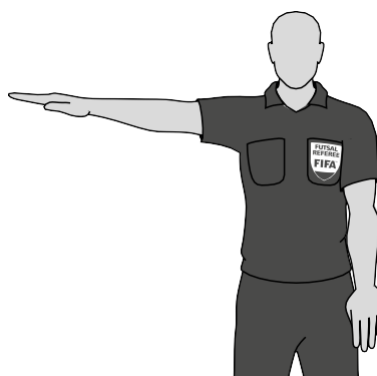


Pontapé de saída e recomeço do jogo



(Opção 1)

Pontapé-livre direto/pontapé de penálti*



(Opção 2)



(Opção 1)

Pontapé de linha lateral



(Opção 2)



(Opção 1)

Pontapé de canto



(Opção 2)



(Opção 1)

Lançamento de baliza

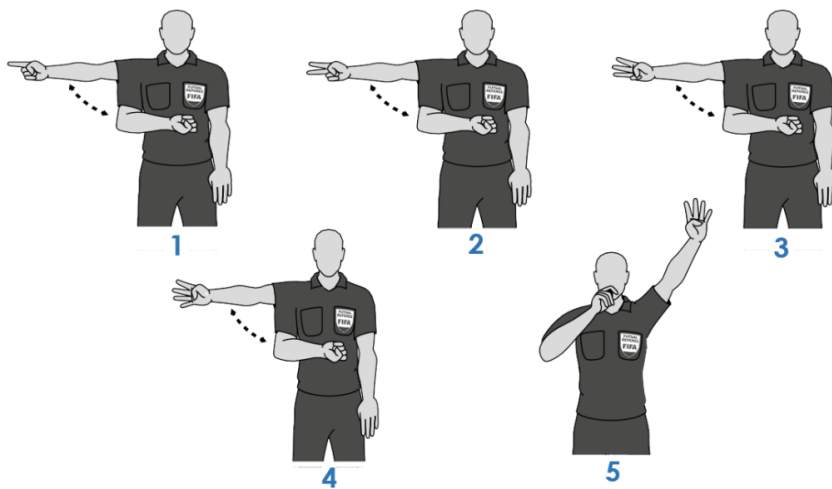


(Opção 2)



Contagem dos 4 segundos

PASSOS



Um dos árbitros deve fazer a contagem dos quatro segundos, de forma visível:

- Nos recomços seguintes:
 - pontapés de canto;
 - pontapés de linha lateral;
 - nos lançamentos de baliza;
 - pontapés-livres diretos e indiretos (incluindo nos PLDSB).
- Quando o guarda-redes controla a bola no seu meio-campo.

Nas seguintes situações, os árbitros não fazem a contagem dos quatro segundos:

- Nos pontapés de saída;
- Nos pontapés de penálti.



**5ª falta
acumulada**

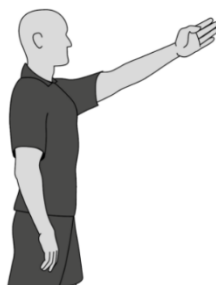


**Pausa-técnica
(Time-out)**





**Vantagem em situação
de pontapé-livre direto**



**Vantagem em situação
de pontapé-livre indireto**

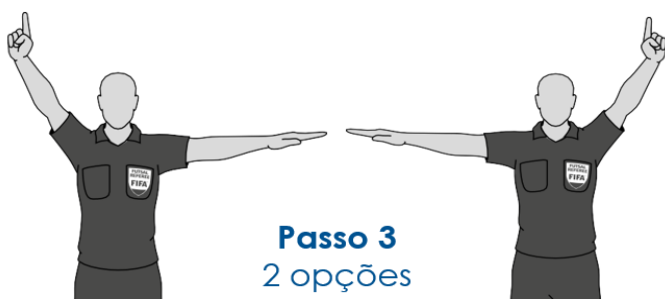
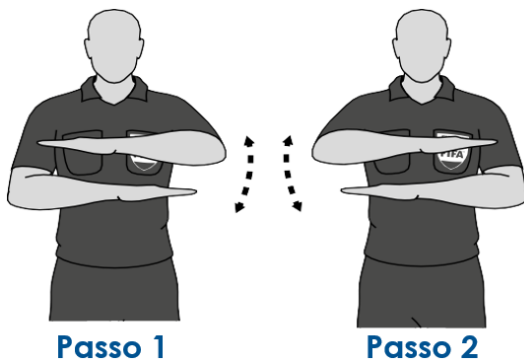


**Advertência
Cartão amarelo**



**Expulsão
Cartão vermelho**

Faltas Acumuladas: sinalética a executar para o cronometrista e terceiro-árbitro, após aplicação de vantagem, logo que a bola deixe de estar em jogo.





Número do jogador – 1



Número do jogador – 2



Número do jogador – 3



Número do jogador – 4



Número do jogador – 5



Número do jogador – 6



Número do jogador – 7



Número do jogador – 8



Número do jogador – 9



Número do jogador – 10



Número do jogador – 11



Número do jogador – 12





Número do jogador – 13



Número do jogador – 14



Número do jogador – 15



(Passo 1)

Número
do jogador
30



(Passo 2)



(Passo 1)

Número
do jogador
52



(Passo 2)



(Passo 1)

Número
do jogador
60



(Passo 2)





(Passo 1)

Número
do jogador
84



(Passo 2)



(Passo 1)

Número
do jogador
90



(Passo 2)

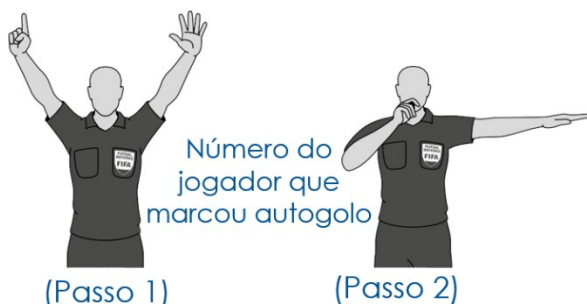


(Passo 1)

Número
do jogador
96



(Passo 2)



1. Sinais executados por ambos os árbitros, em recomeços de jogo



Pontapé-livre indireto

(Este sinal apenas é executado por um dos árbitros, quando o pontapé-livre é concedido)



2. Sinais executados pelos árbitros-assistentes



Pausa-técnica (Time out)

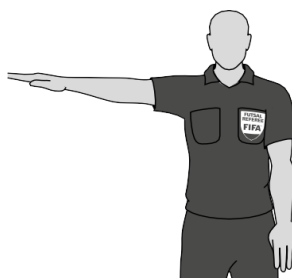


5ª Falta acumulada

Sinais do terceiro ou quarto-árbitro, na validação de um gol obtido, quando em processo de controlo da linha de gol.



(Passo 1)



(Passo 2)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deve decorrer entre ambos os árbitros;
- Os árbitros devem utilizar um sistema dinâmico de diagonal;
- Com a movimentação no exterior e paralela à linha lateral, torna-se mais fácil manter o colega e o jogo, dentro do campo de visão;
- O árbitro mais próximo da ação (“zona de ação”, i.e., o espaço onde a bola está a ser jogada em determinado momento) deve encontrar-se dentro do campo de visão do seu colega, o qual deve focar-se na “zona de influência” (i.e., espaço onde a bola não se encontra nesse instante, mas onde existe a possibilidade de ser cometida uma infração ou incorreção);
- Um dos árbitros deve movimentar-se tão próximo da ação quanto possível, de forma a melhor observar, mas sem interferir com o jogo;
- Apenas com o intuito de dispor de melhor ângulo de visão, os árbitros entram na superfície de jogo;
- “Aquilo que tem de ser observado”, nem sempre acontece na proximidade da bola. Assim, os árbitros devem prestar especial atenção a:
 - agressividade individual, em conflitos fora da zona de ação;
 - possíveis infrações na área de penáti, para onde o jogo se dirige;
 - infrações ocorridas assim que a bola é afastada;
 - as ações seguintes, do jogo (antecipação/prevenção).

2. Posicionamento global durante o jogo

Recomenda-se que um dos árbitros se movimente na linha ou atrás do penúltimo defensor; ou da bola, nos casos em que esta está mais próxima da linha final do que o penúltimo defensor.

Os árbitros devem movimentar-se sempre de frente para a superfície de jogo. Um dos árbitros deve controlar a zona de ação, enquanto o outro controla a zona de influência.

3. Guarda-redes soltando a bola

Um dos árbitros deve alinhar-se com o guarda-redes para verificar se este não toca a bola de novo, após a colocar em jogo. Controla também se o guarda-redes a joga com as mãos ou braços, no exterior da sua área de penáti, enquanto vai controlando o número de segundos do guarda-redes, no controlo da bola.



Igual posição deve ser tomada pelo árbitro responsável pelo lançamento de baliza, iniciando a contagem dos quatro segundos, estando o guarda-redes no interior da área de penálti. Se o guarda-redes permanece no exterior da sua área de penálti, deve ser advertido por retardar o recomeço de jogo.

Após o guarda-redes soltar ou lançar a bola, os árbitros assumem as movimentações adequadas ao jogo.

4. Situações de golo / não golo

Quando um golo é obtido de forma evidente, sem dúvidas na decisão, os árbitros devem olhar-se mutuamente e o árbitro do lado da mesa de cronometragem, após se aproximar dos árbitros-assistentes, comunica através do sinal convencionado, o número do marcador do golo.

Quando um golo é obtido de forma pouco evidente e a bola prossegue em jogo, o árbitro no controlo da linha de golo interrompe o jogo apitando e alertando o seu colega. Em seguida, o árbitro do lado da mesa de cronometragem, após se aproximar dos árbitros-assistentes, comunica através do sinal convencionado, o número do marcador do golo.

Quando uma equipa está a jogar com o guarda-redes adiantado, o terceiro ou o quarto-árbitro devem auxiliar os árbitros de campo, controlando a linha de golo da equipa que joga com o guarda-redes adiantado, com o propósito de dispor de melhor ângulo de visão, nas situações de golo / não golo.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela desde onde os árbitros tomam as decisões corretas e dispõem de uma visão perfeita do jogo e dos jogadores. As orientações acerca do posicionamento são fundamentadas em probabilidades, devendo existir uma adequação, de acordo com as informações recolhidas acerca das equipas, jogadores e outras incidências prévias.

6. Posicionamento para além da linha final, quando utilizado o suporte de vídeo (SV)

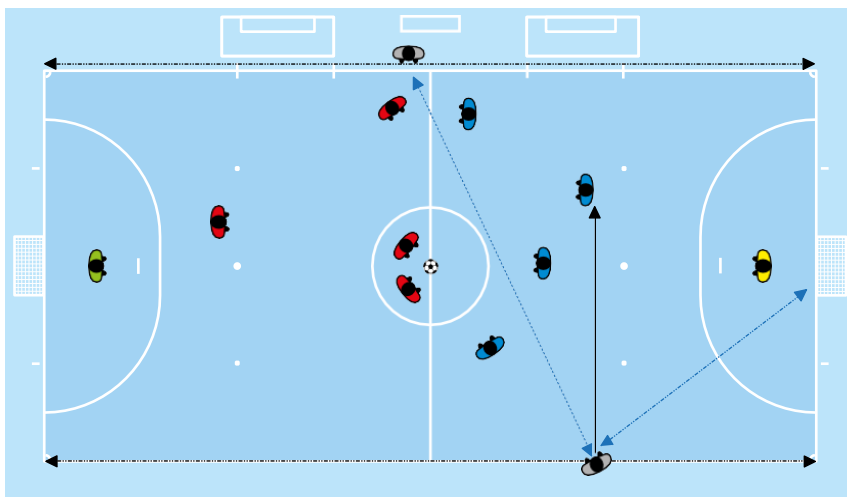
Quando o SV está sendo usado e o árbitro encarregue de verificar se a bola transpõe totalmente a linha de golo, seja no pontapé de penálti, no PLDSB, no pontapé de canto ou durante penáltis (decisão por penáltis), deve manter-se para além da linha final para evitar obstruir as câmaras do SV, particularmente a visão da linha de golo.

7. Posicionamento em cenários específicos

1. Posicionamento – pontapés de saída

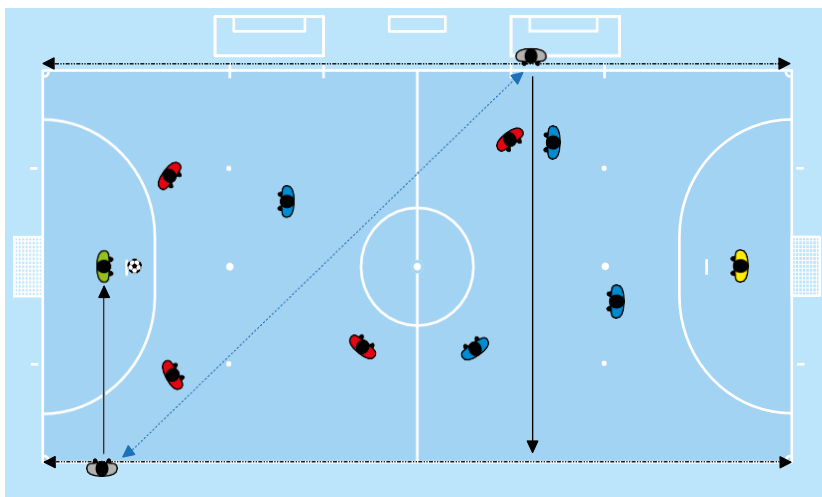
O árbitro que controla a execução do pontapé de saída deve posicionar-se na linha lateral onde se encontram as zonas de substituições, a 1m da linha de meio-campo e do lado da equipa que o executa, para verificar se a execução é realizada de acordo com o procedimento indicado.

O outro árbitro deve posicionar-se na outra linha lateral e alinhado com o penúltimo defensor da equipa defensora.



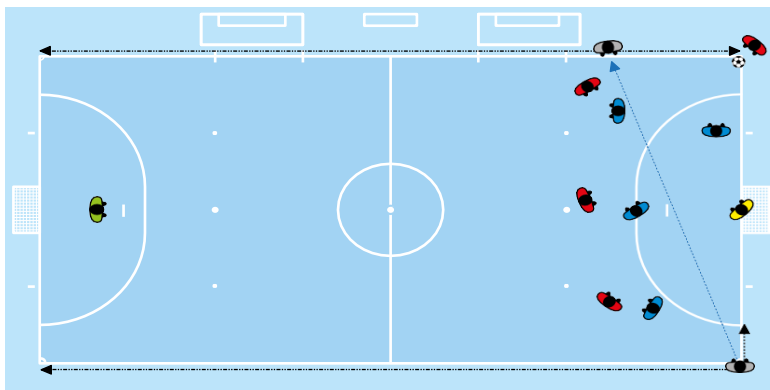
2. Posicionamento – lançamento de baliza

1. Um dos árbitros verifica se a bola se encontra no interior da área de penálti. Se a bola não está no interior da área de penálti, o árbitro inicia a contagem dos quatro segundos, ao considerar que o guarda-redes tem reunidas as condições para a execução do lançamento de baliza ou se demora a tomar a posse da bola por razões táticas.
2. Quando a bola está no interior da área de penálti, o árbitro deve adotar uma posição alinhada com o guarda-redes para verificar se este tem reunidas as condições para a execução do lançamento de baliza e se os seus adversários se encontram fora da referida área de penálti. Iniciam então a contagem dos quatro segundos, a menos que a bola já tenha sido posta em jogo, de acordo com o ponto anterior.
3. Em seguida, o árbitro que controlou o lançamento de baliza, deve adotar a posição adequada ao controlo do jogo, o que deve ser sempre a sua prioridade.

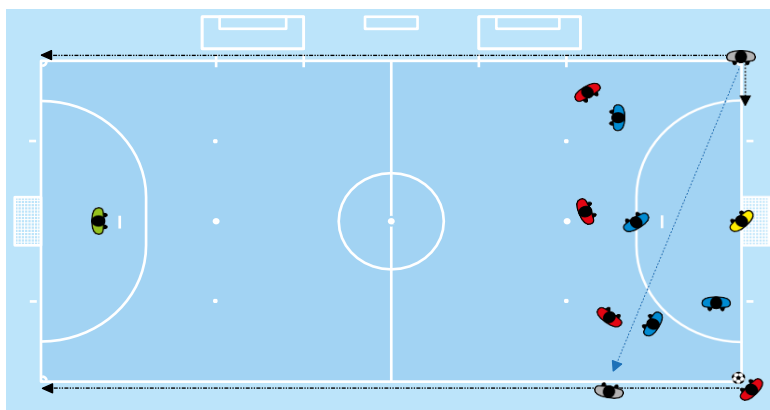


3. Posicionamento – pontapé de canto (1)

No pontapé de canto, o árbitro na proximidade desse arco de canto, posiciona-se na linha lateral a cerca de 5m deste. Desde essa posição, controla se a bola é colocada corretamente na área de canto e se os adversários do executante estão a respeitar a distância mínima de 5m da área do pontapé de canto. O outro árbitro deve adotar uma posição, na mesma linha final onde o pontapé de canto é executado, mas na linha lateral oposta e no vértice desenhado por ambas as linhas. Desde essa posição, controla a bola e as movimentações dos jogadores.



4. Posicionamento – pontapé de canto (2)

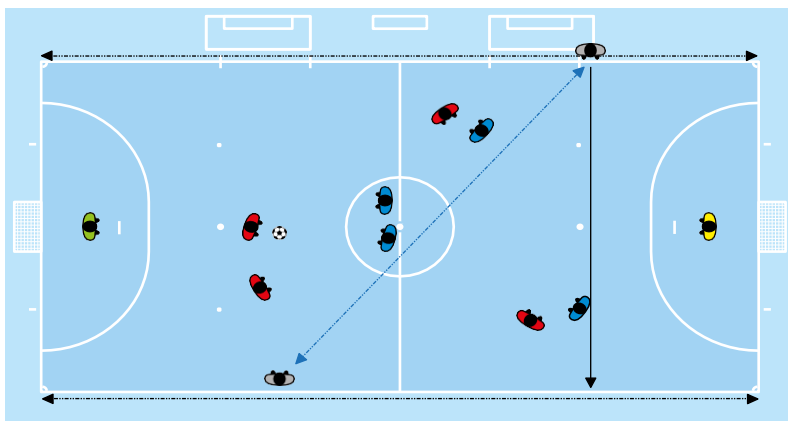


5. Posicionamento – pontapé-livre (1)

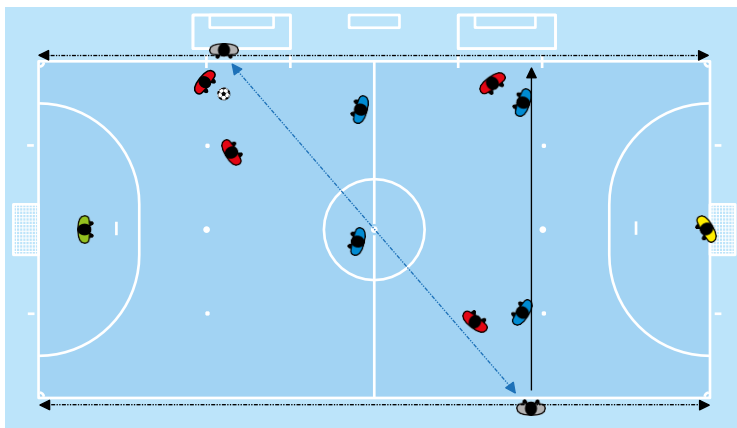
No pontapé-livre, o árbitro mais próximo adota uma posição alinhada com o local da execução, desde onde controla se a bola é colocada corretamente, assim como se a distância mínima é respeitada pelos adversários do executante. O outro árbitro deve posicionar-se na outra linha lateral e alinhado com o penúltimo defensor ou com a linha final, tendo em consideração que esta deve ser a sua prioridade. Os árbitros devem estar preparados para seguir a trajetória da bola, correndo ao longo das linhas laterais e até aos vértices de canto, sempre que um pontapé-livre é executado na direção da baliza e não se encontrava alinhado com a linha final.



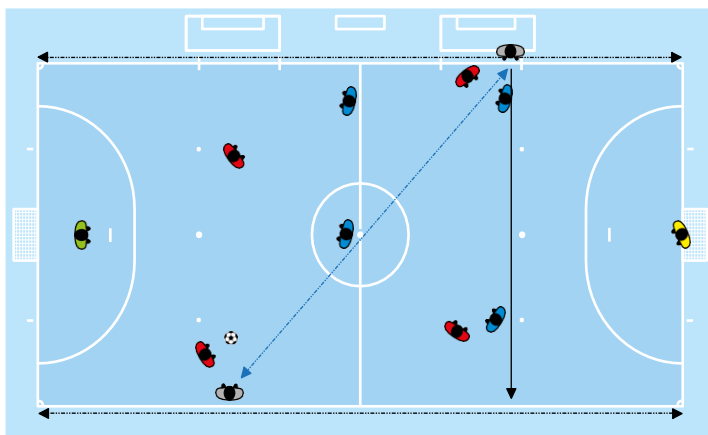
6. Posicionamento – pontapé-livre (2)



7. Posicionamento – pontapé-livre (3)

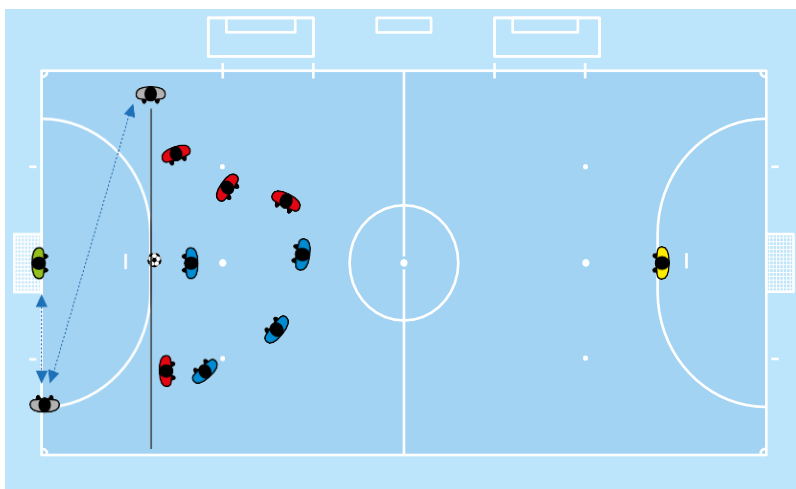


8. Posicionamento – pontapé-livre (4)



9. Posicionamento – pontapé de penáti

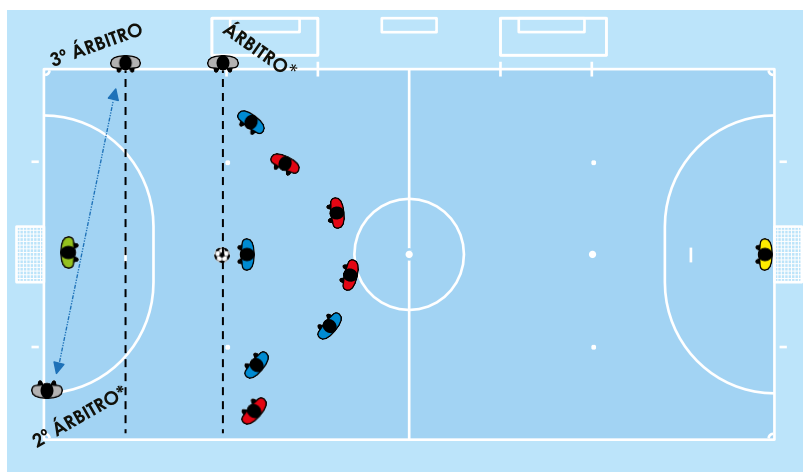
Um dos árbitros adota uma posição alinhada com a marca de penáti, a uma distância aproximada de 5m desta, e verifica se a bola é posicionada de forma correta, identifica o executante e verifica se os restantes jogadores cumprem com as distâncias e posições legais, na execução. Não dá a autorização para a execução até que tudo esteja cumprido, podendo ser auxiliado pelo seu colega, se necessário. O outro árbitro deve adotar uma posição na interseção da linha da área de penáti e linha final para controlar se a bola entra na baliza. Caso o guarda-redes defensor cometa uma infração relevante, de acordo com a Lei 14 e a bola não entra na baliza, este árbitro deve apitar e ordenar a repetição do penáti.



10. Posicionamento – PLDSB a partir da marca dos 10m

Um dos árbitros adota uma posição alinhada com a marca de 10m, identifica o executante e verifica se os restantes jogadores cumprem com as distâncias e posições legais, na execução. Não autoriza a execução até que estejam verificadas as posições corretas dos jogadores e a bola corretamente posicionada, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário. O outro árbitro deve adotar uma posição na interseção da linha da área de penálti e linha final para controlar se a bola entra na baliza. Nos casos em que o guarda-redes defensor não cumpre com as imposições descritas na Lei 13 antes da bola estar em jogo e a bola não entra na baliza, este árbitro deve apitar e ordenar a repetição do PLDSB.

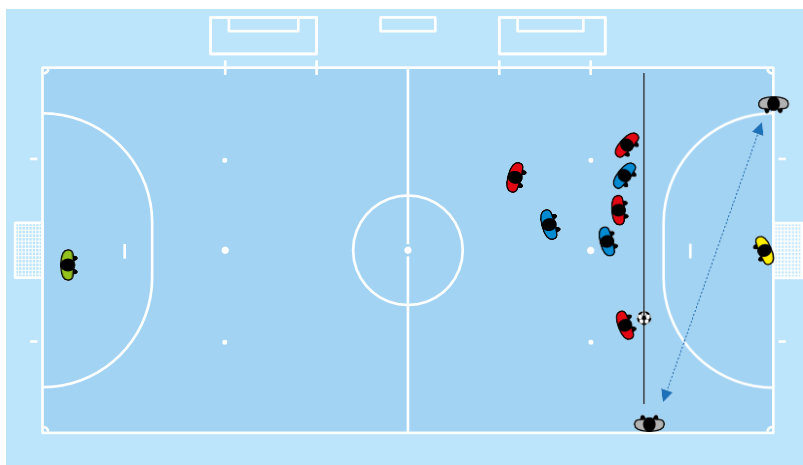
O 3º árbitro adota uma posição alinhada com a marca inscrita no interior da área de penálti, indicativa da distância mínima de 5m que o guarda-redes deve respeitar até à marca de 10m, de acordo com o descrito na Lei 1.



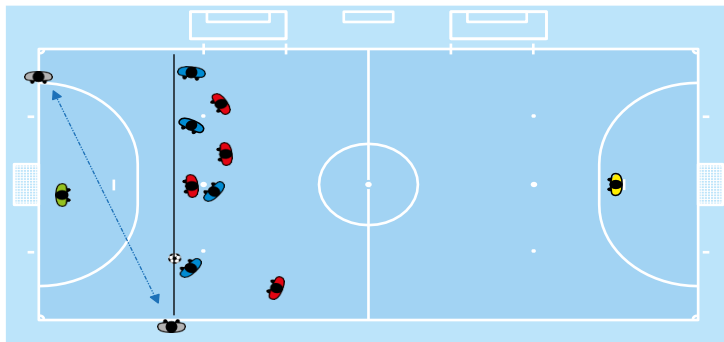
11. Posicionamento – PLDSB de ponto diferente da marca dos 10m (1)

Um dos árbitros adota uma posição alinhada com a bola devidamente posicionada, identifica o executante e verifica se os restantes jogadores cumprem com as distâncias e posições legais, na execução. Não autoriza a execução até que estejam verificadas as posições corretas dos jogadores, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário.

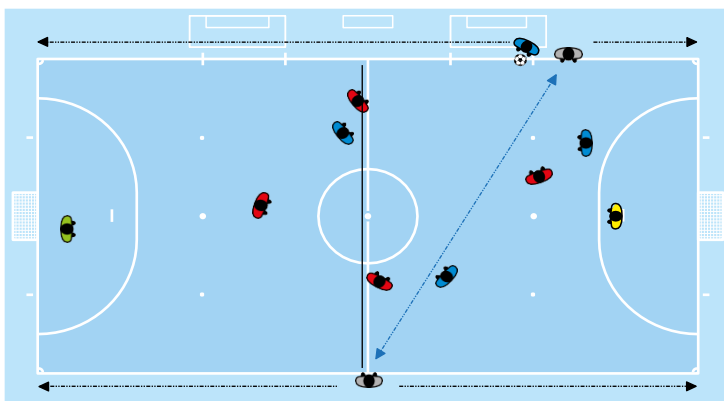
O outro árbitro deve adotar uma posição na interseção da linha da área de penálti e linha final para controlar se a bola entra na baliza. Nos casos em que o guarda-redes defensor não cumpre com as imposições descritas na Lei 13 antes da bola estar em jogo e a bola não entra na baliza, este árbitro deve apitar e ordenar a repetição do PLDSB.



12. Posicionamento – PLDSB de ponto diferente da marca dos 10m (2)



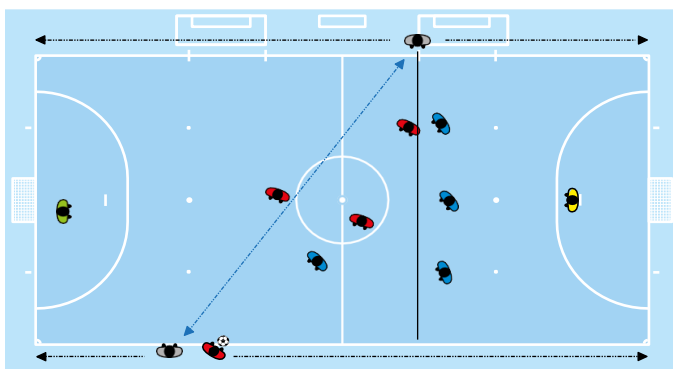
13. Posicionamento – pontapé de linha lateral (1)



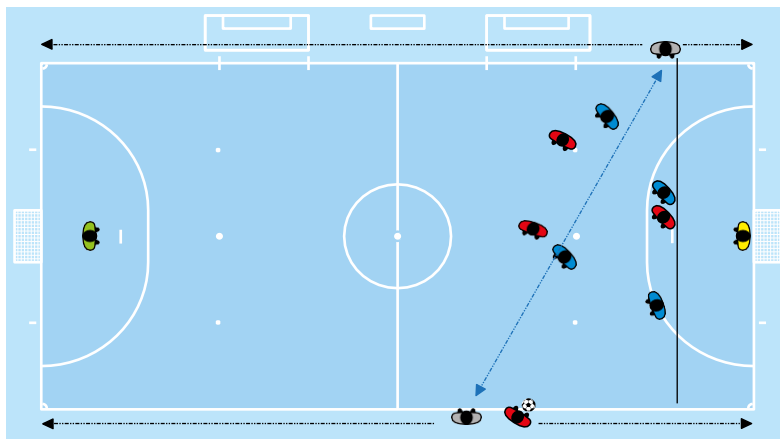
14. Posicionamento – pontapé de linha lateral (2)



15. Posicionamento – pontapé de linha lateral (3)

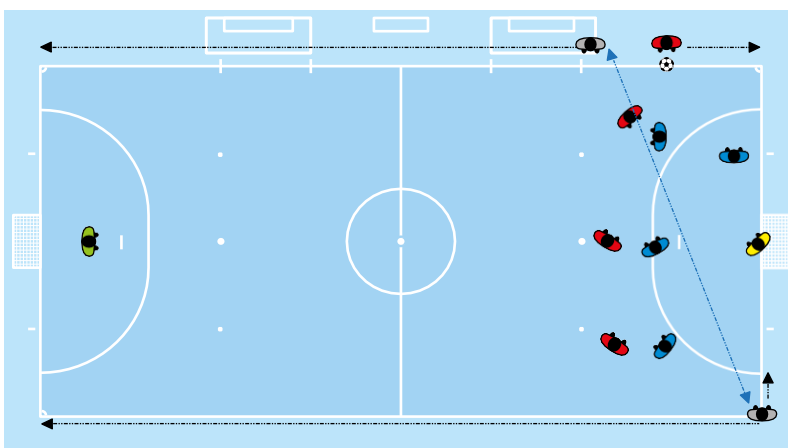


16. Posicionamento – pontapé de linha lateral (4)



17. Posicionamento – pontapé de linha lateral (5)

No pontapé de linha lateral próximo da área de canto a favor da equipa atacante, o árbitro no controlo da execução permanece a uma distância aproximada de 5m. Desde essa posição, controla se a bola é colocada corretamente, assim como se a distância mínima até à bola é respeitada pelos adversários do executante. O outro árbitro deve adotar uma posição na linha lateral oposta e no vértice desenhado por esta linha lateral e pela linha final. Desde esta posição, controla a bola e a conduta dos jogadores.



18A. Posicionamento – decisão por penáltis para determinar o vencedor de um jogo ou de uma disputa a duas mãos (sem a presença do quarto-árbitro).

O árbitro deve adotar uma posição sobre a linha final a aproximadamente 2m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola entra na baliza e se o guarda-redes cumpre com as imposições da Lei 14.

Quando é evidente que a bola entra na baliza, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o segundo-árbitro e confirmar a não existência de alguma infração.

O segundo-árbitro adota uma posição alinhada com a marca de penálti, a uma distância aproximada de 3m, desde onde verifica a posição da bola e do guarda-redes colega do executante, após o que dá autorização para a execução com o apito.

O terceiro-árbitro adota uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e os substitutos de ambas as equipas.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, e garante que todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento se comportam de forma correta, assim como a recolocar o painel do resultado em 0-0 e a registar o resultado dos pontapés nesse painel.



Todos os elementos da equipa de arbitragem registam os pontapés executados e o resultado dos mesmos, assim como os números dos jogadores executantes.

18B. Posicionamento – decisão por penáltis para determinar o vencedor de um jogo ou de uma disputa a duas mãos (com a presença do quarto-árbitro).

Sendo nomeado um quarto-árbitro, o posicionamento dos árbitros é o seguinte:

O árbitro deve adotar uma posição sobre a linha final a aproximadamente 2m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola entra na baliza e se o guarda-redes cumpre com as imposições da Lei 14.

Quando é evidente que a bola entra na baliza, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o segundo e o terceiro-árbitro e confirmar a não existência de alguma infração.

O segundo-árbitro adota uma posição alinhada com a marca de penálti, a uma distância aproximada de 3m, desde onde verifica a posição da bola e do guarda-redes colega do executante, após o que dá autorização para a execução, com o apito.

O terceiro-árbitro deve adotar uma posição sobre a linha final, a aproximadamente 2m da baliza, do lado oposto àquele onde se encontra o árbitro. A sua prioridade deve ser verificar se a bola entra na baliza e auxiliar o árbitro, em caso de necessidade.

O quarto-árbitro adota uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e os substitutos de ambas as equipas.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, e garante que todos os Elementos Oficiais e jogadores excluídos do procedimento se comportam de forma correta, assim como a recolocar o painel do resultado em 0-0 e a registar o resultado dos pontapés nesse painel.



Todos os elementos da equipa de arbitragem registam os pontapés executados e o resultado dos mesmos, assim como os números dos jogadores executantes.



19. Posicionamento – troca de ala de atuação

É permitido aos árbitros trocar de ala de atuação sempre que consideram que, com isso, podem causar impacto positivo no jogo. No entanto, devem ter em consideração o seguinte:

- Não deve ser efetuada a troca com a bola em jogo;
- Por princípio, a troca pode apenas acontecer quando o árbitro que atua do lado das áreas-técnicas toma uma decisão crítica (p.ex., exhibe o cartão amarelo ou vermelho), que pode conduzir a discórdias relevantes, por uma ou ambas as equipas;
- Cabe ao árbitro que toma essa decisão, decidir se a troca se processa ou não;
- Cabe ao árbitro que fica no lado das áreas-técnicas, após a troca, autorizar o recomeço;
- Logo que o decorrer do jogo o permita, os árbitros podem voltar às posições originais.

Exemplos:



1. O árbitro na ala das áreas-técnicas assinala uma infração.



2. O árbitro que assinala vai para o local da infração, para sancionar com cartão amarelo ou vermelho.



3. O outro árbitro vai para o local da infração, para auxiliar no controlo da situação (jogadores e bola).





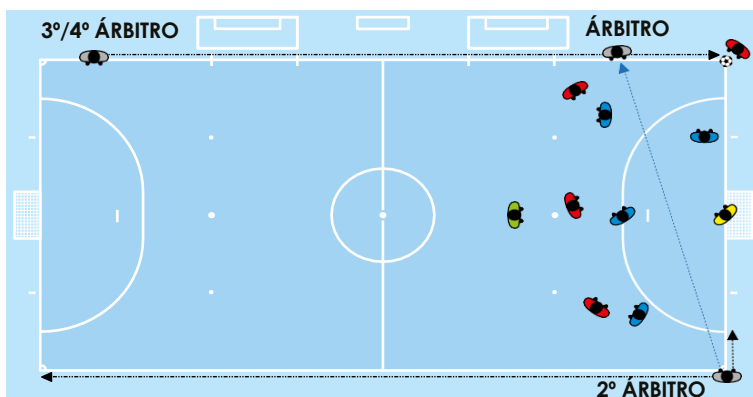
4. O árbitro que exibiu o cartão dirige-se à mesa do cronometrista, para informar os outros elementos da equipa de arbitragem, do número do infrator. O respetivo sinal deve ser feito sobre a linha de meio-campo, a aproximadamente 5m da mesa do cronometrista.



5. Os árbitros ordenam o recomeço de jogo, após cumprida a troca, cabendo ao árbitro que agora está na ala das áreas-técnicas, autorizar com o apito.

20. Posicionamento – terceiro ou quarto árbitro, perante equipa(s) atuando com guarda-redes adiantado

Quando uma equipa joga com o guarda-redes adiantado, o 3º ou o 4º árbitro controla a linha de golo da equipa atacante. No caso de ser obtido um golo nessa baliza, deve sinalizar esse golo com a sinalética descrita anteriormente.



Jogando ambas as equipas adiantando os guarda-redes, e se estão nomeados para este jogo 3º árbitro e 4º árbitro, o 3º árbitro deve controlar uma das linhas de golo e o 4º árbitro deve controlar a outra.

INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES

Lei 1 – O recinto de jogo

Publicidade, logótipos e emblemas na superfície de jogo

Havendo publicidade, logótipos ou emblemas no círculo central, os árbitros devem usar referências visuais de outras partes da linha do meio-campo (p.ex., onde esta interceta as linhas laterais) para interpretar situações relativas à regra dos quatro segundos ou o contacto do guarda-redes com a bola novamente na sua própria metade do campo, após esta lhe ter sido deliberadamente passada por um colega de equipa sem que um adversário tenha jogado ou tocado na bola.

Lei 3 – Os jogadores

Quando um jogador que está fora da superfície de jogo com autorização dos árbitros e sem ter sido substituído, reentra na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e comete uma outra infração sancionável com advertência, este jogador deve ser expulso por acumulação de advertências, p.ex., o jogador entra sem autorização dos árbitros e rasteira um adversário de forma negligente. No caso desta última infração ser cometida com o recurso a força excessiva, a expulsão é feita de forma direta.

Um jogador que ultrapassa, de forma acidental, uma das linhas delimitadoras da superfície de jogo e/ou se o faz, por uma ação dinâmica do jogo, não comete nenhuma infração por tal motivo.

Substitutos

Quando um substituto entra na superfície de jogo infringindo o procedimento de substituição ou levando a que a sua equipa tenha um elemento a mais, os árbitros, auxiliados pelos outros elementos da equipa de arbitragem, devem seguir as seguintes recomendações:

- Interrompem o jogo, embora não de forma imediata, se podem aplicar a vantagem;
- Advertem o substituto por comportamento antidesportivo se a equipa joga com um elemento a mais, ou por infringir o procedimento de substituição;
- O substituto deve sair da superfície de jogo na interrupção do jogo seguinte, se ainda não o fez – seja para completar o procedimento de substituição se a infração é por tal motivo, seja para se posicionar na área-técnica, no caso da sua equipa jogar com um elemento a mais.
- Caso os árbitros apliquem a vantagem:
 - Interrompem o jogo assim que a equipa do substituto infrator fica em posse da bola e ordenam o recomeço com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária, a ser executado no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, a menos que a bola estivesse no interior de uma área de penálti (ver Lei 13);

- Se a equipa do substituto cometer uma infração punível com pontapé-livre indireto, pontapé-livre direto ou pontapé de penáti ou o substituto interfere com o jogo, devem sancionar a equipa do substituto concedendo à equipa adversária o reinício que for mais relevante, de acordo com o espírito do jogo. Se necessário, devem tomar as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
- Se a equipa adversária do substituto cometer uma infração ou porque a bola deixa de estar em jogo, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária do substituto. Se necessário, devem tomar as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
- Se um substituto designado entra na superfície de jogo no lugar de um jogador designado no início do jogo e sem que os árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem sejam informados da troca:
 - Os árbitros permitem que o designado como substituto continue o jogo;
 - Não tomam nenhuma medida disciplinar contra o designado como substituto;
 - Os árbitros reportam o incidente, às autoridades competentes.
- Se um substituto comete uma infração punível com expulsão antes de entrar na superfície de jogo, o número de jogadores não é reduzido e outro substituto ou o jogador que ia ser substituído pode entrar na superfície de jogo.

Saída autorizada da superfície de jogo

Para além das substituições normais, um jogador pode sair da superfície de jogo ainda que sem autorização dos árbitros, nas seguintes situações:

- Por uma ação dinâmica do jogo e regressando de imediato à superfície de jogo, i.e., para jogar a bola ou ultrapassar um adversário. No entanto, não é permitido que saia da superfície de jogo e contorne uma das balizas ou no exterior da linha lateral, reentrando de seguida na superfície de jogo, com o objetivo de ludibriar os adversários ou tirar benefício desse ato. Se tal ocorrer, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a vantagem. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto. O infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo.
- Por lesão. Para reentrar na superfície de jogo, no caso de não ter sido substituído, o jogador necessita da autorização dos árbitros. No caso de existir uma ferida sangrante, a sua reentrada não poderá verificar-se até que a hemorragia esteja estancada, e isto seja verificado pelos árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem;
- Para corrigir ou restabelecer o seu equipamento. Para reentrar na superfície de jogo, no caso de não ter sido substituído, o jogador necessita da autorização dos árbitros. Em qualquer dos casos, os árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem devem verificar o equipamento, antes da sua reentrada.



Saída não autorizada da superfície de jogo

Se um jogador sai da superfície de jogo sem autorização de um dos árbitros e por razões não permitidas nas Leis do Jogo de Futsal, o cronometrista ou o terceiro-árbitro devem fazer soar um sinal sonoro, para informar os árbitros deste facto, se a vantagem não puder ser aplicada. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária do infrator. Sendo aplicada a vantagem, o cronometrista ou o terceiro-árbitro devem fazer soar o sinal sonoro na interrupção seguinte do jogo. O infrator é advertido por sair da superfície de jogo sem autorização dos árbitros.

Número mínimo de jogadores

Apesar de não poder iniciar-se um jogo se uma equipa tiver menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores exigido para disputar um jogo, incluindo substitutos, fica ao critério das Federações Nacionais.

O jogo não pode prosseguir se uma equipa tiver menos de três jogadores. No entanto, se uma equipa tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores abandonaram deliberadamente a superfície de jogo, os árbitros não estão obrigados a interromper imediatamente o jogo, podendo aplicar a vantagem. Neste caso, os árbitros não recomeçam o jogo após a sua interrupção, se a equipa não tiver o número mínimo de três jogadores.

Bebidas refrescantes

Os árbitros devem permitir que os jogadores bebam bebidas refrescantes durante as pausas-técnicas ou em interrupções do jogo, desde que o façam no exterior da superfície de jogo, para não molhar o piso. Não é permitido lançar bolsas ou qualquer outro recipiente contendo líquidos, para o interior da superfície de jogo.

Jogadores expulsos

Se um jogador comete uma infração sancionável com expulsão durante o intervalo ou antes do início de um dos períodos do prolongamento, a sua equipa começa o período seguinte com um jogador a menos na superfície de jogo.

Lei 5 – Os árbitros

Poderes e deveres

Sendo o Futsal um desporto competitivo, os árbitros devem entender o contacto físico entre jogadores como um aspeto normal, aceitável e que faz parte do jogo. Contudo, se os jogadores não respeitam as Leis do Jogo de Futsal e os princípios do desportivismo, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que isso seja respeitado.

Os árbitros têm autoridade para advertir ou expulsar jogadores ou elementos oficiais no intervalo e depois do jogo terminar, assim como durante as interrupções do prolongamento e nos penáltis (decisão por penáltis).

Vantagem

Os árbitros podem aplicar a vantagem sempre que se cometa uma infração e as Leis do Jogo de Futsal não proibam explicitamente a aplicação da vantagem. p.ex., é permitida num lançamento de baliza com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de penákti, se este pretende executar rapidamente; no entanto, não é permitida a sua aplicação num pontapé de linha lateral executado incorretamente.

Não é permitida a aplicação da vantagem por infrações à regra dos quatro segundos, com exceção da infração cometida pelo guarda-redes no controlo da bola em jogo, na sua metade da superfície de jogo e a sua equipa perde de imediato a posse da bola. Nas demais situações referentes a esta regra (pontapés-livres, pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza e pontapés de canto), os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar os fatores seguintes, para a decisão de aplicar ou não a vantagem:

- A gravidade da infração: se esta implica uma expulsão, o jogo deve ser interrompido e os árbitros devem expulsar o jogador, a menos que estejam perante uma clara oportunidade de golo;
- O local onde a infração é cometida: quanto mais próxima da baliza adversária, tanto mais real é a vantagem;
- As probabilidades de um ataque prometededor imediato;
- O facto de não ser a sexta falta acumulada ou seguintes, a menos que estejam perante uma clara oportunidade de golo;
- O ambiente em que decorre o jogo.

A decisão de punir a infração inicial deve ser tomada nos segundos seguintes à sua ocorrência, não se podendo retroceder se a sinalética descrita anteriormente não tiver sido previamente executada, ou se tiver sido permitida outra jogada.

Se a infração implicar uma advertência, esta deve ser efetuada na próxima interrupção do jogo. Contudo, a menos que exista uma clara situação de vantagem, é recomendado que os árbitros interrompam o jogo e advirtam de imediato o infrator. No caso de a advertência não ser efetuada na interrupção do jogo seguinte, não poderá ser efetuada mais tarde.

Se a infração impedir uma clara oportunidade de golo á equipa adversária, o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Porém, se apenas interferir ou anular um ataque prometededor, o infrator não será advertido (ver Lei 12 – Vantagem).



Contudo:

- Se a infração for praticada de forma negligente ou uma infração tática, p.ex., um agarrar tático, o infrator deve ser advertido (ver a secção referente à Lei 12 adiante).
- Se a infração envolver o recurso a força excessiva, o infrator deverá ser expulso.

Se a infração exige que o recomeço do jogo seja com um pontapé-livre indireto, os árbitros devem aplicar a vantagem, garantindo fluidez ao jogo, desde que isso não conduza a qualquer retaliação e não prejudique a equipa contra a qual é cometida a infração.

Infrações simultâneas

Quando cometidas mais do que uma infração em simultâneo, os árbitros punem aquela que é mais grave em termos de sanção, do recomeço, da dureza física e do impacto tático.

Se essas infrações são puníveis com pontapé-livre direto, os árbitros impõem o registo das correspondentes faltas acumuladas.

Interferência externa

Os árbitros devem interromper o jogo se um espetador faz soar um apito, e consideram que essa ação interfere no jogo, p.ex., se um jogador agarra a bola com as mãos. Sendo o jogo interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo (ver Lei 8).

Contagem dos quatro segundos, com a bola em jogo

Sempre que o guarda-redes está de posse de bola, estando esta em jogo e no seu meio-campo, o árbitro no controlo dessa ação deve executar de forma visível, a contagem dos quatro segundos.

Recomeço do jogo

Os árbitros devem garantir que os recomeços de jogo são efetuados de forma rápida e não permitir que sejam retardados por razões táticas (pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza, pontapés de canto ou pontapés-livres). Quando os recomeços são efetuados corretamente, inicia-se a contagem dos quatro segundos sem necessidade de utilizar o apito. Se os árbitros considerarem que o reinício está a ser atrasado por razões táticas, devem apitar e então iniciar a contagem dos quatro segundos, independentemente de o jogador que efetua o recomeço estar pronto ou não. Nas situações em que a contagem dos quatro segundos não é aplicável (pontapés de saída e pontapés de penáلتي), um jogador que retarde o recomeço de jogo deve ser advertido.

É permitida a presença de pessoas em redor da superfície de jogo com bolas na sua posse, de forma a facilitar o recomeço rápido e a fluidez do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Pontapé de saída:
 - no início de cada período do jogo e cada período do prolongamento, se jogado;
 - após cada gol;
- Interromper o jogo:
 - para assinalar um pontapé-livre ou pontapé de penáلتي;
 - para suspender ou dar o jogo por terminado, assim como para confirmar o final do período, após indicação do sinal sonoro do cronometrista;
- Recomeçar o jogo:
 - na execução de pontapés-livres, garantindo o respeito pela distância mínima pelos defensores;
 - na execução de PLDSB;
 - na execução de pontapés de penáلتي;
- Recomeçar o jogo interrompido para:
 - advertir ou expulsar um jogador por uma incorreção;
 - verificar a lesão de um ou vários jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- Interromper o jogo:
 - para assinalar um lançamento de baliza, um pontapé de canto ou pontapé de linha lateral (sendo obrigatório nas situações dúbias);
 - para validar um gol (sendo obrigatório nas situações dúbias da bola entrar ou não na baliza);
- Recomeçar o jogo:
 - na execução de um pontapé-livre em que a distância mínima de 5m não é solicitada ou se a equipa infratora ainda não cometeu pelo menos seis faltas;
 - na execução de um lançamento de baliza, de um pontapé de canto ou pontapé de linha lateral em que a distância mínima de 5m não é solicitada;
- Recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo.

O uso muito frequente do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário. Quando a equipa executante de um pontapé-livre, de um pontapé de linha lateral ou de um pontapé de canto solicita que seja respeitada a distância mínima de 5m, pelos seus adversários, ou o posicionamento correto num lançamento de baliza, os árbitros devem informar claramente o(s) executante(s) de que o jogo apenas recomeça após a sua autorização com o apito. Se esta sua determinação não é acatada e o jogo



recomeça antes dessa autorização, o executante é advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se no decurso do jogo, um dos árbitros apita por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que aquela ação interfere com o jogo. Neste caso, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8). Se o som do apito não interfere com o jogo, os árbitros devem dar claros e manifestos sinais de que o jogo deve prosseguir.

Linguagem corporal

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

- Os ajudar a controlar o jogo;
- Mostrar autoridade e autocontrolo.

A linguagem corporal não deve ser utilizada como um meio de explicar uma decisão.

Lesões

A segurança dos jogadores é de suprema importância e os árbitros devem facilitar o trabalho das equipas médicas, especialmente no caso de uma lesão grave e/ou avaliação de uma lesão na cabeça. Isso inclui respeitar e auxiliar com os protocolos de avaliação/tratamento estabelecidos.

No entanto, como indicação genérica, o reinício não deve ser atrasado por mais de cerca de 20-25 segundos a partir do momento em que todos estavam prontos para recomeçar o jogo, exceto no caso de uma lesão grave e/ou uma avaliação de lesão na cabeça.

Lei 6 – Os outros elementos da equipa de arbitragem

Deveres e responsabilidades

O terceiro-árbitro e o cronometrista auxiliam os árbitros no controlo do jogo em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal. Também auxiliam os árbitros noutros aspetos da direção do jogo, sempre que solicitado e sob a condução dos árbitros. Isto inclui responsabilidades como:

- Inspeccionar o recinto de jogo, as bolas a utilizar e os equipamentos dos jogadores;
- Determinar se os problemas com o equipamento ou, em casos de hemorragia, foram solucionados;
- Verificar os procedimentos de substituição;
- Garantir os registos do controlo do tempo, golos, faltas acumuladas e incorreções.

Posicionamento dos árbitros-assistentes e cooperação

1. Pontapé de saída

O terceiro-árbitro posiciona-se junto à mesa de cronometragem e verifica o correto posicionamento dos substitutos, elementos oficiais e demais pessoas.

O cronometrista, desde a sua posição, verifica se o pontapé de saída é executado corretamente.

2. Posicionamento global, durante o jogo

O terceiro-árbitro verifica o correto posicionamento dos substitutos, elementos oficiais e demais pessoas. Para isso, pode movimentar-se ao longo da linha lateral, em caso de necessidade, mas sem entrar na superfície de jogo.

O cronometrista, desde a sua posição, assegura que o cronómetro é acionado ou parado, de acordo com o desenvolvimento do jogo.

3. Substituições

O terceiro-árbitro verifica o uso correto do equipamento dos substitutos e que as substituições cumprem com o estabelecido. Para isso, pode movimentar-se ao longo da linha lateral, em caso de necessidade, mas sem entrar na superfície de jogo.

4. Penáltis (decisão por penáltis)

Quando não é nomeado um quarto-árbitro, o terceiro-árbitro deve posicionar-se no meio-campo contrário àquele onde se vão executar os penáltis (decisão por penáltis), com os jogadores e substitutos participantes no procedimento. Desde esse local, controla o comportamento dos referidos jogadores e garante que nenhum executante repete um pontapé antes de que todos os jogadores e substitutos habilitados da sua equipa o tenham feito.

Sendo nomeado um quarto-árbitro, o posicionamento dos árbitros é o seguinte:

- O árbitro deve adotar uma posição sobre a linha final a aproximadamente 2m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola entra na baliza e se o guarda-redes se adianta à linha de golo.
- Quando é evidente que a bola entra na baliza, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o segundo e o terceiro-árbitro e confirmar a não existência de alguma infração.
- O segundo-árbitro adota uma posição alinhada com a marca de penálti, a uma distância aproximada de 3m, desde onde verifica a posição da bola e do guarda-redes colega do executante, após o que dá autorização para a execução, com o apito.



- O terceiro-árbitro deve adotar uma posição sobre a linha final, a aproximadamente 2m da baliza, do lado oposto àquele onde se encontra o árbitro. A sua prioridade deve ser verificar se a bola entra na baliza e auxiliar o árbitro, em caso de necessidade.
- O quarto-árbitro adota uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e os substitutos de ambas as equipas.
- O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, e garante que todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento se comportam de forma correta, assim como a recolocar o painel do resultado em 0-0 e a registar o resultado dos pontapés nesse painel.

Todos os elementos da equipa de arbitragem registam os pontapés executados e o resultado dos mesmos, assim como os números dos jogadores executantes.

Sinalética dos árbitros-assistentes (obrigatórios)

Os árbitros assistentes devem fazer os sinais da quinta falta acumulada e do pedido de pausa-técnica, indicando com os braços, o lado da equipa que comete a sua quinta falta acumulada e do pedido de pausa-técnica.

Se o terceiro-árbitro está no controlo da linha de golo da equipa que joga com o guarda-redes adiantado e a bola entra na baliza sob o seu controlo, o terceiro-árbitro ergue o seu braço e de imediato aponta para o centro do campo, informando os árbitros da obtenção de um golo.

Sinal acústico

O sinal acústico é um sinal essencial num jogo de Futsal, que deve ser utilizado apenas em caso de necessidade e por forma a chamar a atenção dos árbitros.

As situações em que se exige a sua utilização:

- Final dos períodos do jogo (o cronometrista pode indicar o início de um período de jogo, com o sinal acústico, após um dos árbitros ter sinalizado com o apito);
- Comunicação do pedido de uma pausa-técnica;
- Comunicação do final da pausa-técnica;
- Comunicação da prática da quinta falta acumulada, por uma equipa;
- Comunicação do comportamento incorreto por substitutos e/ou elementos oficiais;
- Comunicação de irregularidade no procedimento de substituição;
- Comunicação de equívoco disciplinar cometido pelos árbitros;
- Comunicação de interferência externa.

Se, no decurso do jogo, o cronometrista faz soar o sinal sonoro por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que aquela ação interfere com o jogo. Neste caso, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8). Se o som do apito

não interfere com o jogo, os árbitros devem dar claros e manifestos sinais de que o jogo deve prosseguir.

Se uma equipa cometera já quatro faltas acumuladas e comete uma outra (a quinta falta acumulada), mas os árbitros decidem aplicar a vantagem, o terceiro-árbitro coloca um sinal visível da quinta falta acumulada, em local adequado sobre a mesa de cronometragem.

Cronómetro

Se o cronómetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros do facto. O cronometrista deve continuar a cronometragem do jogo com recurso a um cronómetro manual. Neste caso, permitem a presença de um elemento oficial de cada equipa a seu lado, mantendo-os informados do tempo real de jogo.

Se após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquece de acionar o cronómetro, os árbitros ordenam a adição do tempo erradamente cronometrado.

Nos recomços, o cronómetro é acionado da seguinte forma:

- Pontapé de saída – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Lançamento de baliza – após o guarda-redes soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de canto – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de linha lateral – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto fora da área de penáti – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre indireto fora da área de penáti por qualquer das equipas ou pela equipa atacante na linha da área de penáti – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto ou indireto dentro da área de penáti a favor da equipa defensora – após a bola pontapeada, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de penáti – após a bola pontapeada para a frente, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada – após a bola pontapeada com intenção de marcar golo diretamente, se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Lançamento de bola ao solo – após um dos árbitros ter largado a bola das mãos e esta ter tocado no solo, de acordo com o procedimento.



Lei 7 – A duração do jogo

Pausa-técnica

Recomenda-se que os regulamentos da competição estipulem o soar de um sinal acústico (10 a 15 segundos) antes do sinal que indica o fim da pausa-técnica, a fim de informar os jogadores e os elementos oficiais que o fim da pausa-técnica é iminente. No entanto, quaisquer substituições apenas podem ser feitas após o fim da pausa-técnica, depois do sinal acústico indicativo do final da pausa-técnica e não do primeiro sinal sonoro, de acordo com procedimento de substituição estipulado na Lei 3. Se um jogador não regressar à superfície de jogo ou se um substituto entrar na superfície de jogo após o apito ou sinal acústico, em violação do procedimento de substituição, considera-se ter entrado sem permissão dos árbitros e deve ser advertido.

Lei 8 – O começo e recomeço do jogo

Pontapé de saída

Os árbitros não necessitam confirmar junto dos guarda-redes ou qualquer outro jogador, antes de ordenar a execução do pontapé de saída.

Lei 10 – Determinação do resultado do jogo (também aplicável à Lei 13 – Pontapés-livres e Lei 14 – Pontapé de penálti)

Os procedimentos a seguir descritos são relativos a toques duplos:

Pontapés de penálti e penáltis (decisão por penáltis)

- Se o executante do penálti acidentalmente pontapear a bola com ambos os pés simultaneamente ou se a bola tocar o pé ou a perna de apoio imediatamente após o pontapé:
 - Se o pontapé for convertido em golo, será repetido;
 - Se o pontapé não for convertido em golo, será concedido um pontapé-livre indireto (salvo se os árbitros aplicarem vantagem que claramente beneficie a equipa defensora) ou, no caso da decisão por penáltis, será considerado falhado.
- Se o executante do penálti deliberadamente pontapear a bola com ambos os pés simultaneamente ou a tocar deliberadamente uma segunda vez, antes que a bola tenha sido tocada por outro jogador:
 - Será concedido um pontapé-livre indireto (salvo se os árbitros aplicarem vantagem que claramente beneficie a equipa defensora) ou, no caso da decisão por penáltis, o pontapé será considerado falhado.

PLDSB

- Se o executante do PLDSB pontapear a bola com ambos os pés simultaneamente (deliberada ou acidentalmente):
 - Se o pontapé for convertido, o golo é válido;
 - Se o pontapé não for convertido em golo, o jogo prossegue;
- Se o executante do PLDSB acidentalmente tocar a bola com o pé ou a perna de apoio imediatamente após o pontapé:
 - Se o pontapé for convertido, será repetido;
 - Se o pontapé não for convertido em golo, será concedido um pontapé-livre indireto (salvo se os árbitros aplicarem vantagem que claramente beneficie a equipa defensora).
- Se o executante do PLDSB tocar a bola deliberadamente uma segunda vez, antes que a bola tenha sido tocada por outro jogador:
 - Será concedido um pontapé-livre indireto (salvo se os árbitros aplicarem vantagem que claramente beneficie a equipa defensora).

Lei 12 – Faltas e incorreções

Carregar um adversário

A ação de carregar representa a disputa pelo espaço utilizando contacto físico, estando a bola à distância jogável, mas sem utilizar os braços ou os cotovelos. É infração carregar um adversário:

- De forma imprudente;
- De forma negligente;
- Com o recurso a força excessiva.

Agarrar um adversário

Agarrar um adversário inclui a ação de evitar que o adversário se movimente livremente, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir preventivamente e agir com firmeza nas infrações de “agarrar o adversário”, especialmente dentro da área de penáti e previamente à execução de pontapés de canto, de pontapés de linha lateral ou pontapés-livres.

Na gestão destas situações, os árbitros devem:

- Admoestar qualquer jogador que agarre o adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Advertir o jogador se ele continuar a agarrar o adversário antes de a bola entrar em jogo;



- Conceder pontapé-livre direto ou pontapé de penáلتi e advertir o infrator, se a infração ocorrer após a bola estar em jogo.

Se um defensor começar a agarrar o adversário fora da área de penáلتi, continuando a agarrá-lo dentro da mesma, os árbitros concedem pontapé de penáلتi.

Sanções (disciplinares)

- Deve ser advertido por comportamento antidesportivo, o jogador que agarra um adversário para evitar que este adquira a posse de bola ou se coloque numa posição vantajosa;
- Deve ser expulso o jogador que agarra um adversário, anulando uma clara oportunidade de golo da equipa adversária;
- Não deve ser tomada qualquer medida disciplinar, nas demais situações em que um jogador agarra um adversário.

Recomeço do jogo

- Um pontapé-livre direto deve ser concedido à equipa adversária do infrator; ou um pontapé de penáلتi, se a infração é cometida no interior da área de penáلتi da sua equipa.

Jogar a bola com a mão

Se um jogador marca golo na baliza adversária de forma imediata, após tocar acidentalmente a bola com a mão/braço, e sem que esta tenha sido, entretanto, jogada deliberadamente por outro jogador (o ressaltado/desvio não conta para a interpretação “deliberadamente jogar a bola”) o golo não é válido e é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária. Contudo:

- Se o golo não é obtido e a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural, o jogo deve prosseguir;
- Se a bola transpõe a linha final no exterior da baliza, deve ser concedido um lançamento de baliza.

Se um jogador marca golo após um colega de equipa ter acidentalmente tocado a bola com a sua mão/braço, ainda que de forma imediata, o golo é válido.

Sanções disciplinares

Existem circunstâncias onde se exige a advertência por comportamento antidesportivo quando um jogador joga a bola com a mão, p.ex., quando:

- Tenta marcar um golo jogando deliberadamente a bola com a mão;
- Comete uma infração de mão na bola na tentativa de anular um golo à equipa adversária ou uma clara oportunidade de golo, não conseguindo os seus intentos;
- Interfere com ou interrompe o ataque prometededor da equipa adversária, salvo se os árbitros concedem um pontapé de penáti, por uma infração de mão na bola não deliberada;
- Evita um golo da equipa adversária ou uma clara oportunidade de golo e os árbitros concedem um pontapé de penáti, por uma infração de mão na bola não deliberada.

No entanto, um jogador que evita um golo ou anula uma clara oportunidade de golo jogando deliberadamente a bola com a mão, será expulso. Tal sanção não resulta da ação do jogador de tocar intencionalmente a bola com a mão, mas da intervenção inaceitável e desleal de impedir a marcação de um golo adversário.

Recomeço do jogo

- Um pontapé-livre direto deve ser concedido à equipa adversária do infrator; ou um pontapé de penáti, se a infração é cometida no interior da área de penáti da sua equipa.

Fora da sua área de penáti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito a jogar a bola com as mãos. Dentro da sua área de penáti, o guarda-redes não pode incorrer em infração punível com pontapé de penáti, por jogar a bola com a mão, exceto se a infração se deve ao arremesso de um objeto contra a bola ou por promover o contacto com a bola, com um objeto seguro nas mãos.

Contudo, o guarda-redes pode ser culpado de algumas infrações puníveis com pontapé-livre indireto.



Infrações cometidas pelo guarda-redes

Estar de posse de bola significa que o guarda-redes tem o controlo da bola. O guarda-redes é considerado como estando em controlo da bola quando a toca com qualquer parte do corpo, exceto nas situações em que a bola ressalta do seu corpo.

Não é permitido ao guarda-redes ficar de posse de bola por mais de quatro segundos, no seu meio-campo, nestas circunstâncias:

- Com as mãos e/ou braços (no interior da sua área de penálti);
- Com os pés (em qualquer ponto do seu meio-campo).

Nestas situações, o árbitro no controlo da ação deve fazer de forma notória e visível a contagem dos quatro segundos.

Se o guarda-redes de posse de bola entra no meio-campo adversário, o árbitro no controlo da ação interrompe a contagem dos quatro segundos. No entanto, se regressa ao seu meio-campo sem haver perdido o controlo da bola, o árbitro reinicia a contagem, desde o zero.

Se o guarda-redes na posse da bola no seu meio-campo for substituído, o árbitro que controla a ação prossegue a contagem dos quatro segundos logo que o guarda-redes que entra adquira a posse da bola e permaneça no meio-campo da sua equipa.

Cumulativamente, após ter jogado a bola em qualquer parte da superfície de jogo, o guarda-redes não pode jogar a bola de novo no seu meio-campo, após esta lhe ter sido cedida deliberadamente por um colega de equipa e antes que tenha tocado ou sido jogada por um adversário.

Se o guarda-redes jogar a bola em qualquer parte da superfície de jogo e for substituído, o guarda-redes que entra fica igualmente impedido de tocar a bola no meio-campo da sua equipa, após esta lhe ter sido cedida com o pé por um colega de equipa, salvo se a bola tiver sido tocada ou jogada por um adversário após a substituição.

Cumulativamente, o guarda-redes não pode em nenhuma circunstância tocar a bola com as mãos ou braços, ainda que no interior da sua área de penálti, após esta lhe ter sido cedida com o pé por um colega de equipa, incluindo a partir de um pontapé de linha lateral.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre indireto

Não é tomada nenhuma ação disciplinar. No entanto, se o guarda-redes de forma deliberada impede a bola de ir na direção da sua baliza com a(s) mão(s) ou braço(s), no exterior da sua área de penálti, será expulso. Isto aplica-se mesmo que a bola venha de

um passe deliberado (excluindo-se se proveniente de pontapé de linha lateral) ou se ele tocar novamente a bola, após esta lhe ter sido passada deliberadamente, por um colega de equipa, sem que um adversário a tenha jogado ou tocado.

Infrações cometidas contra o guarda-redes

Logo que o guarda-redes ganha a posse de bola, com as mãos e/ou braços, nenhum adversário pode disputar a bola.

É infração:

- Impedir que o guarda-redes liberte a bola das mãos, p.ex., quando este a faz ressaltar no chão;
- Joga ou tenta jogar a bola, quando o guarda-redes a sustém na palma da mão;
 - o jogador que pontapeia ou tenta pontapear a bola quando o guarda-redes está em processo de a saltar deve ser punido pela prática de jogo perigoso;
- De maneira desleal, impede o movimento do guarda-redes, p.ex., na execução de um pontapé de canto;

Caso um atacante adversário do guarda-redes provoque um contacto físico dentro da área de penáti deste, isso não pressupõe que seja cometida qualquer infração, exceto se o atacante salta sobre, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira imprudente, negligente ou com recurso a força excessiva.

Recomeço do jogo

Se o jogo é interrompido por uma infração cometida sobre o guarda-redes de acordo com o descrito nos parágrafos anteriores e não sendo aplicada a vantagem, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto, exceto se o atacante salta sobre, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira imprudente, negligente ou com recurso a força excessiva, casos em que os árbitros, independentemente da decisão disciplinar tomada, ordenam o recomeço com pontapé-livre direto, a ser executado no local onde a infração é cometida.

Prática de jogo perigoso

A prática de jogo perigoso não implica a existência de contacto físico entre os jogadores. Ao existir contacto físico, a ação converte-se numa infração punível com pontapé-livre direto ou pontapé de penáti. Em caso de contacto físico, os árbitros devem considerar seriamente a possibilidade de ter sido cometido um ato de comportamento antidesportivo, no mínimo.



Sanções (disciplinares)

- Se um jogador atua de forma perigosa numa disputa de bola “normal”, os árbitros não tomam qualquer medida disciplinar. Se a ação configura um risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir o jogador por fazer uma entrada negligente contra um adversário;
- Se um jogador evita uma clara oportunidade de golo jogando de forma perigosa, os árbitros devem expulsar o jogador.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre indireto.

No caso de existir contacto ou se os árbitros consideram que a disputa de bola foi feita de forma imprudente, negligente ou com recurso a força excessiva, foi cometida uma infração mais grave, punível com pontapé-livre direto ou pontapé de penálti.

Manifestar desacordo com palavras ou atos

Um jogador ou substituto culpado de discordar protestando (verbalmente ou não) contra as decisões dos árbitros ou árbitros-assistentes, deve ser advertido.

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

Todo o jogador ou substituto que invista sobre um árbitro 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 retarde o recomeço do jogo, com recurso às seguintes táticas:

- Executar um pontapé-livre em local errado, com o único propósito de forçar os árbitros a ordenar a repetição;
- Pontapear ou transportar a bola para longe, após interrupção do jogo;
- Atrasar a saída da superfície de jogo, após ter entrado a equipa médica para avaliar uma lesão sofrida;
- Provocar um conflito, tocando deliberadamente a bola, após interrupção do jogo.

Simulação

Qualquer jogador que tente ludibriar os árbitros ao fingir ter sofrido falta ou estar lesionado, é culpado de simulação e deve ser punido por comportamento antidesportivo. Se o jogo é interrompido por esse motivo, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto.

Confrontação massiva

Nas situações de confrontação massiva:

- Os árbitros devem identificar e lidar com rapidez e eficiência relativamente aos elementos que iniciaram o conflito;
- Os árbitros devem adotar uma boa posição em relação ao conflito, de forma que todos os incidentes possam ser claramente vistos e as incorreções possam ser identificadas;
- O terceiro e o quarto-árbitro devem entrar na superfície de jogo para auxiliar os árbitros, se necessário;
- Após sanado o conflito, devem ser tomadas medidas disciplinares.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre atentos, relativamente a jogadores que infringem persistentemente as Leis do Jogo de Futsal. Devem considerar antes de mais que, mesmo quando um jogador comete uma série de infrações, ainda que de natureza distinta, deve ser advertido por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

Não existe um número definido, nem um padrão de infrações, que constitua “persistência”; trata-se de uma matéria de julgamento exclusiva dos árbitros e que deve ser determinada no contexto da gestão eficaz do jogo.

Utilizando a baliza ou colega, como apoio físico

Não é permitido jogar a bola utilizando deliberadamente a baliza ou um colega de equipa como apoio, incluindo:

- Pendurado na barra da baliza;
- Pontapear/empurrar a baliza para ficar numa posição vantajosa;
- Erguer-se com o apoio do ombro (ou outra parte do corpo) de um colega de equipa para subir mais alto;
- Ser empurrado por um colega de equipa, para ficar em posição vantajosa.

Se um jogador cometer este tipo de infração, deverá ser advertido e será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária (ver Lei 13). Se um jogador cometer este tipo de infração para evitar um golo ou uma clara oportunidade de golo do adversário, deve ser expulso e será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária (ver Lei 13).



Anular uma clara oportunidade de golo (COG)

Devem ser consideradas as seguintes determinações acerca de “jogadores ativos e inativos”, para determinar se estamos ou não, perante uma situação de COG:

- Jogadores defensores devem ser considerados ativos se tiverem a oportunidade de intervir no ataque, incluindo pressionar ativamente, disputar com o jogador atacante ou intercetar a bola.
- Jogadores atacantes devem ser considerados ativos se tiverem tido uma oportunidade clara de participar do ataque.

Jogo faltoso grave (infrações grosseiras)

O jogador culpado de infração grosseira deve ser expulso e o jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto, a ser executado no local da infração ou com pontapé de penáti (no caso de a infração ocorrer no interior da área de penáti do infrator).

Não deve ser aplicada a vantagem, em situações de jogo faltoso grave, a menos que exista uma clara oportunidade de golo. Nesse caso, os árbitros expulsam o jogador infrator na próxima interrupção de jogo.

Lei 13 – Pontapés-livres

Distância

Quando o executante de um pontapé-livre decide executá-lo de forma rápida e um adversário, que se encontra a menos de 5m da bola a interceta, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Quando o executante de um pontapé-livre decide executar de forma rápida e, um adversário que se encontra próximo da bola evita, de forma deliberada, que o pontapé-livre seja executado, os árbitros devem advertir o adversário do executante por retardar o recomeço do jogo.

Quando a equipa defensora e executante de um pontapé-livre, no interior da sua área de penáti, decide executar de forma rápida e um ou mais adversários se encontram ainda no interior da área de penáti por não terem tido tempo para sair da mesma, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Lei 14 – Pontapé de penákti

Procedimento

- Se a bola se torna defeituosa após bater num dos postes ou na barra transversal e entra na baliza, os árbitros concedem o golo;
- Se a bola se torna defeituosa após bater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros interrompem o jogo e não ordenam a repetição do pontapé de penákti. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo;
- Se os árbitros ordenam a repetição do pontapé de penákti, esta não tem de ser executada pelo jogador que o fez anteriormente;
- Se o executante de um pontapé de penákti o executa antes da autorização dos árbitros, estes ordenam a repetição do pontapé e advertem o executante.

Lei 15 – Pontapé de linha lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem recordar os jogadores da equipa defensora de que devem cumprir a distância mínima regulamentar de 5m até ao local da execução do pontapé de linha lateral.

Quando necessário, os árbitros admoestam um jogador que não respeite a distância mínima de 5m, antes da execução, advertindo-o nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância. O jogo recomeça com um pontapé de linha lateral e a contagem dos quatro segundos recomeça do início.

Quando um pontapé de linha lateral é executado de forma incorreta, os árbitros não podem aplicar a vantagem, ainda que a bola vá diretamente para um adversário, mas concedem o pontapé de linha lateral à equipa adversária.

Lei 16 – Lançamento de baliza

Procedimento para infrações

Se um adversário do guarda-redes executante entra na área de penákti ou se permanece dentro da mesma, antes de a bola ser posta em jogo, sofrendo uma infração por parte de um jogador defensor, o lançamento de baliza é repetido e o infrator é advertido ou expulso, de acordo com a natureza da infração cometida.

Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza e um ou mais adversários ainda permanece(m) no interior da área de penákti porque o guarda-redes pretendeu executar o lançamento de baliza de forma rápida e aquele(s) não teve/tiveram tempo para sair da mesma, os árbitros permitem que o jogo prossiga.



Se o guarda-redes, ao executar de forma correta um lançamento de baliza, o faz lançando a bola deliberadamente contra um adversário sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

Quando o guarda-redes executante de um lançamento de baliza, não solta a bola a partir do interior da área de penálti, os árbitros ordenam a repetição do mesmo; no entanto, a contagem dos quatro segundos continua no ponto em que se encontrava, quando interrompida, logo que o guarda-redes tenha as condições para a repetição.

Os árbitros iniciam a contagem dos quatro segundos, assim que o guarda-redes esteja em controlo da bola, independentemente de ser nas mãos ou nos pés.

Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza de forma correta e, de seguida, toca a bola deliberadamente com as mãos ou braços no exterior da área de penálti e antes de qualquer outro jogador ter tocado ou jogado a bola, os árbitros além de conceder um pontapé-livre direto à equipa adversária, devem tomar a decisão disciplinar contra o guarda-redes, de acordo com o descrito nas Leis do Jogo de Futsal.

Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza com o pé, os árbitros devem admoestá-lo e ordenar que execute o lançamento com a mão; no entanto, a contagem dos quatro segundos continua no ponto em que se encontrava, quando interrompida, logo que o guarda-redes tenha as condições para a repetição.

Lei 17 – Pontapé de canto

Procedimento para infrações

Os árbitros devem recordar os jogadores da equipa defensora de que devem cumprir a distância mínima regulamentar de 5m até à área de canto, até que a bola esteja em jogo.

Quando necessário, os árbitros admoestam um jogador que não respeite a distância mínima de 5m, antes da execução do pontapé de canto, advertindo-o nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância.

A bola deve ser colocada no interior da área de canto, entrando em jogo logo que pontapeada, se mova claramente, não necessitando de sair da área de canto para estar em jogo.

Se um guarda-redes na sequência de uma ação de jogo, acaba por encontrar-se fora da sua baliza ou até da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar o pontapé de canto de forma rápida.

TERMINOLOGIA DO FUTSAL

A

Abandonar o jogo

Terminar ou dar o jogo por terminado, sem que esteja cumprido o descrito na Lei 7, quanto ao tempo de jogo.

Acumulado de golos visitado/visitante (casa/fora)

Método de desempate de um jogo/eliminatória em que ambas as equipas obtêm igual número de golos, e os golos obtidos como visitantes contam a duplicar.

Advertência

Sanção disciplinar que implica relatório às autoridades competentes e identificado com a exibição de cartão amarelo. Extensiva a jogadores e substitutos, assim como a elementos oficiais das equipas, uma dupla advertência implica expulsão (as razões encontram-se descritas de forma pormenorizada na Lei 12 e outras).

Agarrar

A infração de agarrar ocorre apenas quando o contacto de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário impede o movimento do adversário.

Área-técnica

Espaço definido pela Lei 1, reservada para elementos oficiais e substitutos e que inclui lugares sentados.

Assistência a jogador lesionado

Rápida avaliação da gravidade de lesão, por elemento da equipa médica, com o intuito de verificar a necessidade de tratamento.



B

Bloqueio

Ação em que um jogador assume ou se movimenta para uma posição na superfície de jogo com o objetivo de distrair ou impedir um adversário de jogar a bola ou de aceder a uma determinada zona da superfície de jogo, mas sem provocar deliberadamente o contacto.

Brutalidade

Ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento.

C

Camisola

Peça de roupa usada sobre a parte superior do corpo de um jogador como parte do equipamento de uma equipa. Para além do comprimento das mangas, as camisolas de todos os jogadores de uma equipa são iguais, exceto a do guarda-redes, cuja camisola o distingue dos restantes jogadores e dos árbitros.

Caneleiras

Peça do equipamento dos jogadores usado para proteger a canela, contra lesões. Os jogadores são responsáveis por usar caneleiras feitas de material adequado e de tamanho apropriado para proporcionar proteção razoável, devendo estar cobertas pelas meias.

Carregar (um adversário)

Disputa de cariz físico contra um adversário, normalmente com recurso ao ombro ou parte adjacente do braço, que é mantido junto ao corpo.

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

Colocar um adversário em perigo ou risco (de lesão).

Comportamento antidesportivo

Ação ou conduta desleal: sancionável com advertência.

Conduta violenta

Ação sem disputa de bola, com recurso ou tentativa de recurso a força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador atinge deliberadamente alguém na cabeça ou rosto, a menos que a força utilizada seja negligenciável.

D

Deliberado

Ação de um jogador que planeava ou pretendia executar, sem que se trate de um ato reflexo ou reação não intencional.

Desacordo

Discordância pública (verbal ou gestual), para com uma tomada de decisão dos árbitros, punível com advertência (cartão amarelo).

Discrecionariedade

Poder de julgamento dos árbitros ou outros elementos da equipa de arbitragem, nas suas tomadas de decisão.

Disputa de bola

Ação em que um ou mais jogadores competem com um ou mais adversários, pela bola.

Distância jogável

Espaço entre jogador e bola, que lhe permite manter a bola em sua posse, ao estender a perna ou, no caso dos guarda-redes, ao saltar com os braços esticados. Esta distância é variável, consoante a envergadura dos envolvidos.

Distrair

Perturbar, confundir ou desviar a atenção, normalmente de forma incorreta.

E

Elemento estranho

Qualquer pessoa que não seja um elemento da equipa de arbitragem e não conste nas fichas de jogo (jogadores, substitutos e elementos oficiais das equipas) ou um animal, um objeto, parte da estrutura, etc.



Elemento oficial da equipa

Qualquer pessoa que não seja jogador ou substituto e que conste na ficha de jogo oficial da equipa, por exemplo, do corpo dirigente, técnico ou médico.

Espírito do jogo

Os princípios essenciais do futsal (ethos) como um desporto, mas também no âmbito de um jogo particular.

Expulsão

Medida disciplinar em que é ordenado ao infrator que abandone a superfície de jogo (incluindo suas zonas adjacentes), por ter cometido infração punida com expulsão (identificada pelo cartão vermelho). Um elemento oficial também pode ser expulso.

F

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Tackle ou disputa de bola que ao colocar a integridade física e segurança de um adversário em perigo, ou empregando força excessiva ou brutalidade, implica sanção de expulsão (cartão vermelho).

Falta táctica

Quando um jogador comete deliberadamente uma falta sobre um adversário como estratégia para beneficiar o ataque da sua equipa (por exemplo, impedindo um adversário de intervir defensivamente) ou para impedir um possível ataque ou contra-ataque da equipa adversária, nomeadamente quando o adversário dispõe de tempo e espaço para atacar a baliza.

Falta acumulada

Falta cometida por um jogador e punida com um pontapé-livre direto. O número de faltas acumuladas de cada equipa é contabilizado a partir de zero no primeiro e no segundo períodos do jogo. Se for necessário disputar prolongamento, as faltas acumuladas no segundo período do jogo transitam e são adicionadas às cometidas durante o prolongamento.

Fichas de jogo

Documentos oficiais das equipas, onde constam os jogadores, substitutos e elementos oficiais.

Fintas

Ação que pretende confundir um adversário, diferenciadas nas Leis de Jogo do Futsal como legais ou ilegais.

Força excessiva

Recurso a demasiada força ou energia, superior ao que seria necessário, que implica sanção de expulsão, identificada pelo cartão vermelho.

G

Guarda-redes adiantado

Guarda-redes que de forma momentânea joga como um jogador comum, normalmente da equipa em posse de bola e movimentando-se no meio-campo adversário e deixando a sua baliza desprotegida. Esta função pode ser exercida quer pelo guarda-redes que se encontra a jogar regularmente como tal, quer por um seu colega jogador que o substitui com esse propósito específico.

I

Imprudência

Ação, através de tackle ou outra disputa de bola, executada por um jogador que demonstra falta de atenção, de consideração ou precaução.

Infração (falta)

Ação que rompe ou viola as Leis de Jogo do Futsal.

Interceção

Evitar que a bola alcance o destino pretendido.

Interferência indevida

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.



J

Jogada

Ação protagonizada por um jogador que promove contacto com a bola.

Jogadores atacantes ou defensores ativos

Jogadores envolvidos na jogada ou com grande possibilidade de se envolverem nela.

L

Lançamento de bola ao solo

Recomeço do jogo, após interrupção pelos árbitros e sem que alguma infração tenha sido cometida, p.ex., devido a lesão, a uma bola defeituosa, etc. (ver lei 8).

Lesão crítica

Lesão considerada de tal forma grave que o jogo deve ser interrompido e é necessária a intervenção da equipa médica para prestar tratamento ou proceder à avaliação na superfície de jogo antes de retirar o jogador lesionado, como nos casos de suspeita de concussão, fraturas ou lesões da coluna vertebral.

Lesão séria

Lesão considerada suficientemente preocupante para que o jogo seja interrompido, mas relativamente à qual a equipa médica deve retirar rapidamente o jogador da superfície de jogo para avaliação ou tratamento, se necessário, a fim de permitir o recomeço do jogo.

Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou atos

Conduta ou expressões (verbal ou gestual) de cariz rude, desrespeitoso ou injurioso, punível com expulsão (cartão vermelho).

Ludibriar

Ato de enganar ou induzir em erro os árbitros, levando-os a tomadas de decisões técnicas ou disciplinares erradas, as quais beneficiem o culpado ou a sua equipa.

N

Negligência

Ação, através de tackle ou outra disputa de bola, executada por um jogador que não tem em conta e ignora o perigo ou as consequências para o adversário.

Negligenciável

Irrelevante, insignificante.

O

Obstrução

Reter, bloquear ou evitar a intervenção ou movimento de um adversário.

P

Pausa-técnica (timeout)

Pausa de um minuto no jogo, ao dispor de cada equipa e em cada período do jogo.

Penáltis (decisão por penáltis)

Método de desempate de um jogo em que ambas as equipas e de forma alternada executam pontapés até que uma equipa tenha obtido um golo a mais e ambas as equipas tenham executado o mesmo número de pontapés (a menos que durante a execução dos primeiros cinco pontapés por cada equipa, uma das equipas não possa igualar a outra, ainda que convertendo os restantes pontapés).

Pontapé

Ação que provoca o movimento da bola, através do contacto do pé ou tornozelo de um jogador.

Pontapé-livre direto

Recomeço de jogo através de um pontapé-livre que pode resultar em golo, se entrar diretamente na baliza do adversário, independentemente de tocar ou ser jogada por outro jogador.



Pontapé-livre indireto

Recomeço de jogo através de um pontapé-livre que só pode resultar em golo, entrando numa baliza, se for tocada ou jogada por outro jogador de qualquer das equipas.

Pontapé-livre “rápido ou imediato”

Pontapé-livre executado de forma imediata, ainda que sem autorização dos árbitros, logo após a interrupção do jogo.

Posição de reinício

A posição de um jogador num reinício é determinada pela posição do seu pé ou de qualquer parte do seu corpo que esteja a tocar na superfície de jogo.

Prolongamento

Método de desempate de um jogo e que consiste em jogar dois períodos iguais e que não podem exceder os cinco minutos.

Protegida (baliza)

Quando o guarda-redes se encontra na sua própria área de penáti e está posicionado dentro de um triângulo imaginário formado pelos postes da baliza e a bola. Este é um dos fatores a considerar para determinar se uma infração impede um golo ou uma clara oportunidade de golo.

Punição (penalização)

Ato de sancionar, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé-livre ou pontapé de penáti à equipa adversária do infrator.

R

Recomeço

Método de retomar o jogo, após ter sido interrompido ou a bola tenha deixado de estar em jogo.

Redução numérica (temporária – 2 minutos)

Situação em que incorre uma equipa quando tem o número de jogadores reduzido por dois minutos de tempo útil de jogo depois de ter um jogador expulso; o número de jogadores pode, no entanto e em determinadas circunstâncias, ser repostos sem cumprido o tempo, se a equipa adversária obtém um gol.

S

Sanção (disciplinar)

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Simulação

Ação que pretende criar a falsa impressão de que algo acontece quando não acontece (ver também ludibriar), cometida por um jogador que pretende retirar vantagem ilícita.

Sinalética

Indicação através de comunicação não-verbal ou gestual, pelos árbitros ou outros elementos da equipa de arbitragem, com recurso ao uso e movimento das mãos ou braços ou o uso do apito.

Sistema eletrónico de desempenho e monitorização (SEDM)

Sistema de registo e análise de dados, referentes às performances físicas e psicológicas dos jogadores.

Superfície de jogo

Área de jogo delimitada pelas linhas laterais e finais, assim como pelas redes das balizas.

Suspensão de jogo

Interromper um jogo por um período de tempo com o propósito de eventual recomeço posterior, por exemplo, devido a problemas na superfície de jogo ou por lesão crítica.

T

Tacle

Disputa de bola com os pés, quer ao nível do solo quer pelo ar.



Tempo de jogo

Duração do jogo, com a bola em jogo, controlado pelo cronometrista; o cronometrista para o cronómetro quando a bola sai da superfície de jogo ou por qualquer outro motivo.

V

Vantagem

Possibilidade dada aos árbitros de permitirem que o jogo prossiga quando exista uma infração, desde que beneficie a equipa adversária do infrator.

Z

Zona de Ação

Espaço da superfície de jogo onde a bola está a ser disputada.

Zona de Influência

Espaço da superfície de jogo onde a bola não está a ser disputada, mas onde podem existir disputas entre jogadores.

TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM

Equipa de arbitragem

Terminologia empregue quanto à pessoa ou pessoas responsáveis por dirigir um jogo de futsal, sob a égide de uma Associação ou Federação de futebol/futsal e/ou da competição sob cuja jurisdição seja disputado um jogo.

ÁRBITROS “DE CAMPO”

Árbitro

Árbitro principal que atua na superfície de jogo. Os demais elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção e controlo do árbitro. O árbitro tem a decisão final.

Segundo-árbitro

O segundo no grau de responsabilidade dos árbitros que atuam na superfície de jogo. Os demais elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção e controlo do árbitro. O segundo árbitro atua sempre sob a supervisão do árbitro.

OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O organizador das competições pode nomear outros elementos para coadjuvar os árbitros:

Terceiro-árbitro

Árbitro-assistente que auxilia os árbitros nas tomadas de decisão na direção do jogo, controlando os elementos oficiais e substitutos, anotando os dados referentes ao jogo, tais como as faltas acumuladas.

Quarto-árbitro

Árbitro assistente que, juntamente com o terceiro-árbitro, auxilia os árbitros no controlo dos elementos oficiais e substitutos, registando os dados do jogo, como faltas acumuladas e tomada de decisões, e quem substitui o terceiro-árbitro ou o cronometrista, em caso de algum deles estar impossibilitado de continuar a atuar.

Cronometrista

Elemento da equipa de arbitragem cuja principal função é controlar o tempo de jogo.



FIFA®