



Leis de Jogo Futebol de 9

2017/18

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VIANA DO CASTELO

Conteúdo

LEI I – O TERRENO DE JOGO	3
LEI II – A BOLA	4
LEI III – OS JOGADORES	4
LEI IV – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	5
LEI V – O ÁRBITRO	5
LEI VI – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	5
LEI VII – DURAÇÃO DO JOGO	6
LEI VIII- O COMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO	6
LEI IX – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	6
LEI X – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO	6
LEI XI – FORA-DE-JOGO	7
LEI XII – FALTAS E INCORREÇÕES	7
LEI XIII - PONTAPÉS LIVRES.....	9
LEI XIV – PONTAPÉ DE PENALTI	10
LEI XV - LANÇAMENTO LATERAL	11
LEI XVI – PONTAPÉ DE BALIZA	12
LEI XVII – PONTAPÉ DE CANTO	12

ANEXOS: O TERRENO DE JOGO - CROQUI

LEI I – O TERRENO DE JOGO

1- DIMENSÕES

O terreno de jogo deve ser retangular, com as seguintes dimensões:

Comprimento:	Máximo 75 metros	mínimo 65 metros
Largura:	Máximo 64 metros	mínimo 55 metros

Devendo sempre a dimensão da largura ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros.

3

2- MARCAÇÃO DO TERRENO

O terreno de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, com uma largura máxima de 0,12 metros (as quais fazem parte integrantes das áreas que delimitam).

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

O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo.

O ponto central é marcado ao meio da linha de meio campo, devendo ser traçado à volta desse ponto um círculo com 7,5 metros de raio.

3- AREA DE BALIZA

Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, correspondendo às especificações seguintes: duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas interseções.

4- AREA DE PENALTI

Em cada topo do terreno é marcada uma área de penalti correspondendo às especificações seguintes: duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior de cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente á linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de penalti. A marca para o pontapé de penalti é feita a 9 metros do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes. No exterior de cada área de penalti é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca do pontapé de penalti.

5- AS BANDEIRAS

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura não pontiaguda elevando-se pelo menos a 1,50 m do solo ou, na sua falta, com cones de sinalização.

6- O QUARTO DE CIRCULO DE CANTO

De cada bandeira de campo é traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros, no interior do terreno de jogo.

7- AS BALIZAS

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distancia das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal.

A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2 metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura, as quais não devem exceder 12 cm, devendo ser pintados de cor branca.

Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza.

As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

4

8- ZONA DO FORA-DE-JOGO

A zona de fora-de-jogo fica compreendida entre a linha de baliza e a linha de meio-campo, ou seja, a uma distância mínima de 28,5 metros da linha de fundo.

LEI II – A BOLA

1- DEFINIÇÃO E DIMENSÕES

A bola deve ser esférica, feita de couro ou doutro material equivalente, com uma circunferência não superior a 66 cm nem inferior a 62 cm e, no começo do jogo não pesará mais 390 gr nem menos de 340 gr. (bola nº.4)

2- SUBSTITUIÇÃO DA BOLA DEFEITUOSA

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo, este deverá ser interrompido e recomeçado com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo, no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou.

A bola só pode ser substituída durante o jogo com autorização do árbitro.

LEI III – OS JOGADORES

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de nove jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes.

Podem ser utilizados sete substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto á linha de meio campo. A substituição do guarda-redes é efetuada durante uma paragem de jogo e com autorização do árbitro.

Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

Uma equipa com menos de seis jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo.

É obrigatória a indicação do capitão de equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador que se encontre em campo ou no banco dos suplentes.

LEI IV – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

O equipamento do jogador compreende:

- Camisola ou colete, numerados
- Calções (se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções)
- Meias
- Caneleiras (devem ser inteiramente cobertas pelas meias, de matéria adequada e oferecendo um grau de proteção apropriado)
- Calçado, só sendo permitida a utilização de botas com pitons de borracha ou sapatilhas

O equipamento usado pelos jogadores não deve, em caso algum, apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a objetos de todos os géneros;

O guarda-redes tem de usar um equipamento de cores que distingam dos outros jogadores e dos árbitros

5

LEI V – O ÁRBITRO

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade para velar pela aplicação das leis de jogo, devendo ainda:

- *Assegurar-se que a bola e o equipamento dos jogadores satisfazem as exigências das respetivas leis.*
- *Parar o jogo temporariamente, suspende-lo ou interrompe-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores.*
- *Parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo.*
- *Deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar.*
- *Sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente várias faltas*
- *Tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão, e também contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável e podendo decidir expulsá-los do terreno de jogo*
- *Dar o sinal de recomeço de jogo após uma interrupção*
- *Intervir sob indicação dos seus árbitros assistentes no que respeita a incidentes que ele próprio não possa constatar, só podendo revogar uma decisão que se comprove ser incorreta desde que o jogo não tenha ainda recomeçado*
- *Remeter às autoridades competentes o relatório do jogo*
- *Efetuar a cronometragem do jogo, na falta do árbitro assistente com funções de cronometrista.*

LEI VI – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Deverá ser designado um árbitro assistente que se movimentará no lado oposto ao do árbitro principal, que terá as mesmas funções e poder discricionário, mas havendo desacordo entre eles, prevalece a decisão do árbitro principal.

Poderá também ser designado um segundo árbitro assistente que apoiará os outros árbitros nas diversas funções de cronometragem, preenchimento do boletim, controlo das substituições, etc..

LEI VII – DURAÇÃO DO JOGO

O jogo compõe-se de duas partes de igual período de tempo, separadas por um intervalo que não deve exceder os 15 minutos que, consoante o respetivo escalão etário, será:

- Seniores e Juniores A: 2x45 minutos
- Juniores B (Juvenis): 2x40 minutos
- Juniores C (Iniciados): 2x35 minutos
- Juniores D (Infantis): 2x30 minutos
- Juniores E (Benjamins): 2x25 minutos

6

LEI VIII- O COMEÇO E O RECOMEÇO DO JOGO

A escolha dos campos é determinada por sorteio: a equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte; à outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

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

No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de campo.

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou de recomeçar o jogo, devendo todos os jogadores encontrar-se no seu próprio meio campo, com os da equipa que não executa o pontapé de saída a mais de 7,5 metros da bola antes do pontapé de saída ter sido executado.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente, mas o executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador. Pode obter-se um golo diretamente do pontapé de saída.

LEI IX – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

A BOLA ESTÁ FORA DE JOGO QUANDO:

Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar.

O jogo seja interrompido pelo árbitro.

A BOLA ESTÁ EM JOGO EM TODAS AS OUTRAS SITUAÇÕES, INCLUSIVE QUANDO:

Ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeira de canto.

Ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro ou no árbitro assistente quando este se encontre dentro do terreno de jogo.

LEI X – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

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

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

LEI XI – FORA-DE-JOGO

Nos jogos disputados na categoria de Juniores D (Infantis) é aplicada a lei geral do fora-de-jogo. A posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infração e só deve ser sancionada se, no momento em que a bola é tocada por um colega ou é jogada por um deles, o jogador toma parte ativa no jogo:

- *Intervindo no jogo*
- *Influenciando um adversário*
- *Tirando vantagem dessa posição*

Não há infração de fora-de-jogo quando um jogador recebe a bola diretamente de:

- *Um pontapé de baliza*
- *Um lançamento de linha lateral*
- *Um pontapé de canto*

Por qualquer infração a esta lei, o árbitro concederá a equipa adversária um pontapé de livre indireto, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

7

LEI XII – FALTAS E INCORREÇÕES

SANÇÕES TÉCNICAS:

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

PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por imprudência, por negligência, ou por força excessiva, uma das seis faltas seguintes:

- *Dar ou tentar dar um pontapé ao adversário*
- *Passar ou tentar passar uma rasteira ao adversário*
- *Saltar sobre um adversário*
- *Agredir ou tentar agredir um adversário (incluindo cabeçada)*
- *Empurrar um adversário*
- *Carregar um adversário*
- *Entrar em tackle ou entrar sobre um adversário*

Um pontapé-livre direto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- *Agarrar um adversário*
- *Cuspir sobre um adversário*
- *Impedir o movimento do adversário com contacto*
- *Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penalti)*

PONTAPÉ DE PENALTI

Um pontapé de penalti será concedida quando uma destas onze faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de penalti, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa uma das três faltas seguintes:

- *jogar de uma maneira perigosa*
- *impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto*

- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Um pontapé-livre indireto será igualmente concedido à equipa adversária do guarda-redes que, encontrando-se na sua própria área de penalti, cometa uma das cinco faltas seguintes:

- manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de a soltar
- tocar a bola com as mãos depois de:
 - ✓ a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
 - ✓ esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
 - ✓ a receber diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa

SANÇÕES DISCIPLINARES

8

FALTAS PASSIVEIS DE ADVERTÊNCIA

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:

- retardar o recomeço do jogo • manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis do Jogo (não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento)
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo

Um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo

FALTAS PASSIVEIS DE EXPULSÃO

Um jogador deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penalti)
- anular uma clara oportunidade de golo de um adversário que se dirija para a sua baliza, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de penalti (exceto da forma descrita abaixo)
- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- tornar-se culpado de conduta violenta
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

Impedir de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penalti que impede a equipa adversária de marcar um golo ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penalti, o jogador infrator é advertido, a menos que:

- a infração seja agarrar, empurrar ou puxar ou
- o jogador infrator não tente jogar a bola ou não haja a possibilidade de o jogador disputar a bola ou

- a infração seja punível com um cartão vermelho, independentemente do local no terreno de jogo onde seja cometida (por exemplo, falta grosseira, conduta violenta, etc.)

Em todas as circunstâncias acima descritas o jogador é expulso.

LEI XIII PONTAPÉS LIVRES

TIPOS DE PONTAPÉS LIVRES

Os pontapés livres classificam-se em diretos e indiretos.

Tanto para o pontapé-livre direto como para o indireto, a bola deve estar imóvel no momento de a pontapear e o executante não deve tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido jogada por outro jogador.

9

PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

- Se a bola penetra diretamente na baliza adversária, o golo é valido
- Se a bola entra em jogo e penetra diretamente na baliza da equipa do executante, um pontapé de canto deve ser concedido á equipa adversaria

PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

O árbitro assinala um pontapé-livre indireto levantando o braço por cima da cabeça.

Deverá manter o braço nessa posição até à execução do pontapé-livre e até que a bola toque noutro jogador ou saia do campo.

O golo só pode ser válido se a bola penetrar na baliza depois de ter tocado num outro jogador.

- Se a bola penetrar diretamente a baliza da equipa adversaria, será concedido um pontapé de baliza a fazer desta equipa
- Se a bola entrar em jogo e penetrar diretamente na baliza da equipa do executante, será concedido à equipa adversaria um pontapé de canto.

INERACÕES / SANÇÕES

- Quando um jogador da equipa adversaria não se encontra à distância obrigatória (7,5 metros) quando da execução de um pontapé-livre deve ser repetido
- Quando a bola não for posta diretamente em jogo pela equipa defensora, sendo o pontapé-livre executado na sua própria área de grande penalidade, o pontapé-livre deve ser repetido
- Quando a bola entra em jogo e o executante toca na bola uma segunda vez (sem ser deliberadamente com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre será concedido à equipa adversaria que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Quando a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador
- Um pontapé-livre direto será concedido a equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Um pontapé de penalti deve ser assinalado se a falta foi cometida dentro da área de penalti do executante
- No pontapé-livre executado pelo guarda-redes, quando a bola entra em jogo e que o guarda-redes toca (sem ser com as mãos) a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indireto será concedido á equipa adversaria que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Quando a bola entra em jogo e o guarda-redes toca a bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador

- Um pontapé-livre direto será concedido a equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de penalti do guarda-redes. Este pontapé-livre direto deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Um pontapé-livre indireto será concedido a equipa adversária se a falta foi cometida na área de penalti do guarda-redes. Este pontapé-livre indireto deve ser executado no local em que a falta foi cometida

LEI XIV – PONTAPÉ DE PENALTI

O PONTAPÉ DE PENALTI

Um pontapé de penalti deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de penalti e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé-livre direto.

POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

- A bola é colocada sobre a marca do pontapé de penalti
- O jogador executante do pontapé de penalti deve estar claramente identificado
- O guarda-redes da equipa defensora deve colocar-se sobre a linha de baliza, frente ao executante, entre os dois postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada
- Os restantes jogadores devem encontrar-se:
 - *Dentro dos limites de jogo*
 - *Fora da área de penalti*
 - *Atrás da marca de penalti*
 - *Pelo menos a 7,5 metros da marca de penalti*

O ÁRBITRO

- Não deve dar o sinal de execução antes que os jogadores tenham tomado a suas posições conforme a lei
- Decide quando o pontapé de penalti é considerado executado

EXECUÇÃO

- O executante do pontapé de penalti deve chutar a bola em direção da baliza´
- O pontapé de penalti é marcado a uma distância de 9 metros da linha de baliza
- Ele não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direção á baliza adversaria

INERACÕES/SANÇÕES

- Se o jogador executante do pontapé de penalti infringe as Leis do jogo, o árbitro deixa executar o pontapé é:
 - *Se a bola entra na baliza, o pontapé de penalti será repetido*
 - *Se a bola não entra na baliza, o pontapé de penalti não será repetido*
- Se o guarda-redes transgride as Leis do jogo, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *Se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado*
 - *Se a bola não entra na baliza, o pontapé de penalti deve ser repetido*
- Se um colega do executante penetra na área de penalti e vai colocar-se á frente da marca de penalti ou se aproxima a menos de 7,5 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *Se a bola entra na baliza, o pontapé de penalti será repetido*
 - *Se a bola não entra na baliza, o pontapé de penalti não será repetido*
- Um colega do guarda-redes penetra na área de penalti, vai colocar-se a frente da marca de penalti ou se aproxima a menos de 7,5 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:

- *Se a bola entra na baliza, o golo será validado*
- *Se a bola não entra na baliza, o pontapé de penalti será repetido*
- Se um ou vários jogadores de cada equipa infringem as Leis do Jogo, a execução deve ser repetida
- Se depois de efetuado o pontapé de penalti, o executante toca a bola uma segunda vez (mas não com a mão) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indireto será concedido á equipa adversaria que dever ser executado no local em que a falta foi cometida
- Se o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre direto será concedido á equipa adversaria que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Se a bola, na sua trajetória, entra em contato com um corpo estranho, o pontapé de penalti será repetido

LEI XV - LANÇAMENTO LATERAL

O LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo.
Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente

O LANÇAMENTO LATERAL É CONCEDIDO:

- Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar
- No local em que a bola ultrapassou a linha lateral
- Á equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar

EXECUÇÃO

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- Fazer frente ao terreno
 - Ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a esta linha
 - Segurar a bola com as duas mãos
 - Lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça
- O executante não pode jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.
A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo.

INERACÕES/SANÇÕES

- Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador, um pontapé-livre indireto será concedido á equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:
- *Um pontapé-livre direto será concedido á equipa adversaria que deve executá-lo no local em que a falta foi cometida*
- *Um pontapé de penalti será concedido se a falta foi cometida dentro da área de penalti do executante*
- Se o executante do lançamento lateral foi importunado ou obstruído por um jogador da equipa adversária, o jogador da equipa adversária será sancionado com uma advertência (cartão amarelo) por comportamento antidesportivo
- Por qualquer infração a esta Lei, o lançamento lateral será repetido por um jogador da equipa adversária

LEI XVI – PONTAPÉ DE BALIZA

O PONTAPÉ DE BALIZA

O pontapé de baliza é uma das formas de recomeço de jogo

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária.

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

12

EXECUÇÃO

- A bola é pontapeada dum ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penalti até que a bola esteja em jogo
- A bola está em jogo quando for pontapeada diretamente para fora da área de penalti

INERACÕES/SANÇÕES

- Se a bola não for posta em jogo diretamente para fora da área de penalti, o pontapé de baliza será repetido
- Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador, um pontapé-livre indireto será concedido á equipa adversaria que deve ser executado no local onde a falta foi cometida
- Se a bola entra em jogo e o executante lhe toca deliberadamente coma as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:
- *Um pontapé livre direto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
- *Um pontapé de penalti será assinalado se a falta foi cometida dentro da área de penalti do executante*
- *Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza será repetido.*

LEI XVII – PONTAPÉ DE CANTO

O PONTAPÉ DE CANTO

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

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversaria.

UM CANTO É ASSINALADO QUANDO:

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

EXECUÇÃO

- A bola é colocada dentro do arco de círculo de canto mais próximo
- As bandeiras de canto ou os cones de sinalização não podem ser removidos
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 7,5 metros da bola até que ela esteja em jogo

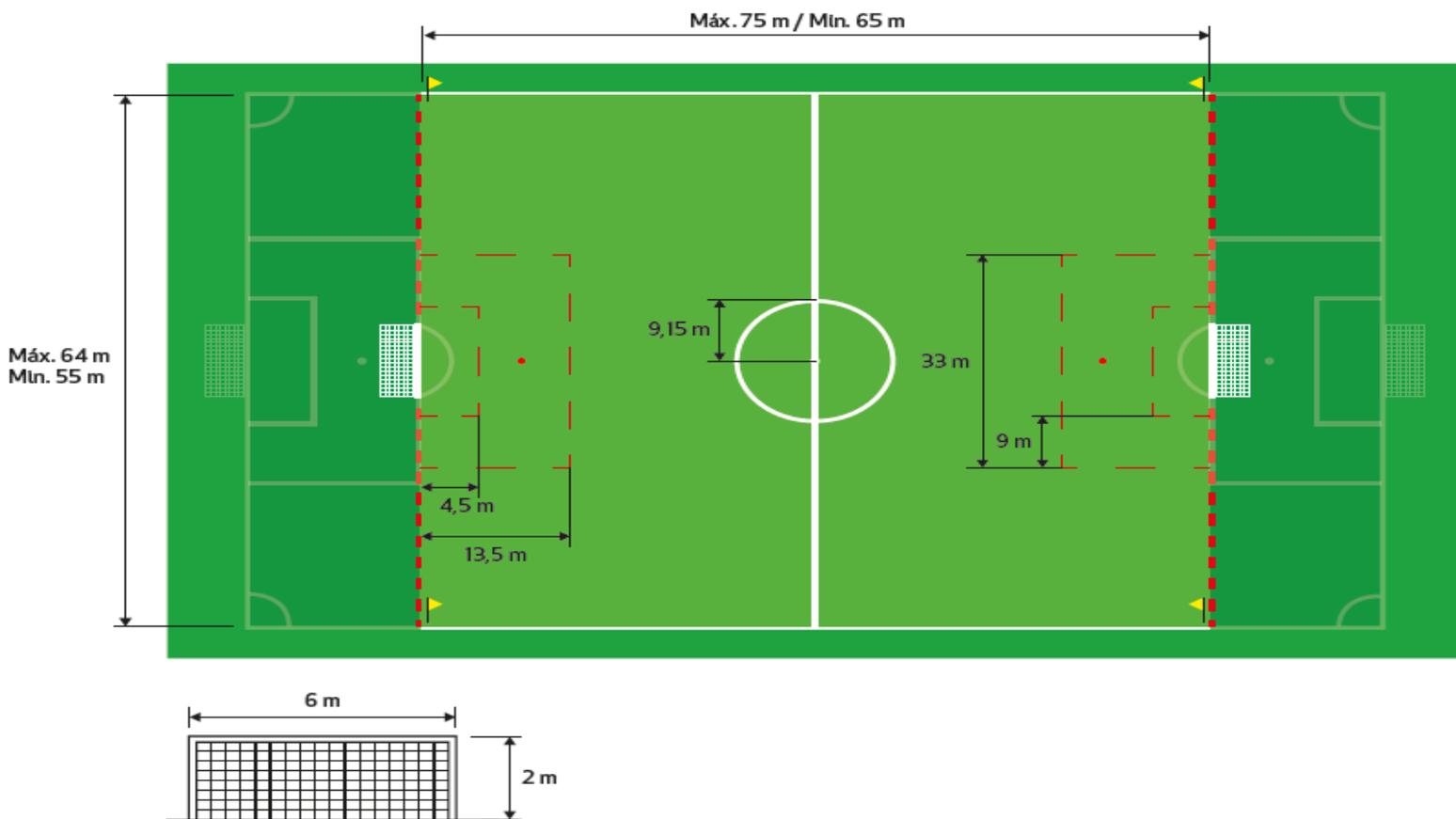
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador

INERACÕES/SANÇÕES

- Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola (excepto intencionalmente com as mãos) uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador, um pontapé-livre indireto será concedido á equipa adversaria que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- Se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:
- *Um pontapé-livre direto será concedido á equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
- *Um pontapé de penalti será assinalado se a falta for cometida dentro da área de penalti do executante*
- Por qualquer outra infração a esta Lei o pontapé de canto será repetido

O TERRENO DE JOGO

TERRENO JOGO FUTEBOL 9



Viana do Castelo, 07 de Setembro de 2017
Edição revista pelo Conselho de
Arbitragem da Associação de Futebol de Viana do Castelo