

FIFA®



Futsal

Leis do Jogo 2023-24

Fédération Internationale de Football Association

Presidente:	Gianni Infantino
Secretário Geral Interino:	Mattias Grafström
Morada:	FIFA FIFA-Strasse 20 P.O. Box 8044 Zurich Switzerland
Telefone:	+41 (0)43 222 7777
Website:	FIFA.com

FUTSAL

Leis do Jogo

2023-24

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 1 de novembro de 2023 – aplicável a partir da época 2024/25

Tradução do Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol

ÍNDICE

NOTAS ACERCA DAS LEIS DO JOGO DE FUTSAL 6

LEI 1 - O RECINTO DE JOGO 11

1 Superfície de Jogo	12
2 Marcações da superfície de jogo	12
3 Dimensões da superfície de jogo	13
4 A área de penalti	14
5 A marca de 10m	15
6 As zonas de substituições	15
7 A área de canto	16
8 A área-técnica	16
9 As balizas	17
10 Deslocamento das balizas	19
11 Publicidade na superfície de jogo	21
12 Publicidade nas redes das balizas	21
13 Publicidade nas áreas-técnicas	21
14 Publicidade em redor da superfície de jogo	21

LEI 2 - A BOLA 22

1 Características e medidas	23
2 Publicidade na bola	23
3 Substituição de bola defeituosa	23
4 Bolas suplementares	24
5 Bolas adicionais na superfície de jogo	24
6 Golos obtidos com uma bola defeituosa	24

LEI 3 - OS JOGADORES 25

1 Número de jogadores	26
2 Número de substituições e substitutos	26
3 Apresentação da lista de jogadores e substitutos	26
4 Procedimento de substituição	27
5 Aquecimento	27

6	Substituição e troca do guarda-redes	28
7	Infrações e sanções	28
8	Jogadores e substitutos expulsos	29
9	Pessoas a mais na superfície de jogo	29
10	Golo obtido com pessoas a mais na superfície de jogo	30
11	Reentrada indevida de um jogador	31
12	Capitão de equipa	31

LEI 4 - O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES **32**

1	Segurança	33
2	Equipamento obrigatório	33
3	Cores	33
4	Equipamentos adicionais	34
5	Frases, mensagens, imagens e publicidade	35
6	Infrações e sanções	37
7	Numeração dos jogadores	37

LEI 5 - OS ÁRBITROS **38**

1	A autoridade dos árbitros	39
2	Decisões dos árbitros	39
3	Poderes e deveres	39
4	Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem	42
5	Os jogos internacionais	43
6	O equipamento dos árbitros	43
7	Suporte de Vídeo (VS)	44

LEI 6 - OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM **45**

1	Os árbitros-assistentes	46
2	Poderes e deveres	46
3	Jogos internacionais	49
4	Quarto-árbitro	49

LEI 7 - A DURAÇÃO DO JOGO **50**

1	Períodos de jogo	51
2	Finalização dos períodos de jogo	51



3	Pausa-técnica	51
4	Intervalo	52
5	Interrupção definitiva do jogo	52
LEI 8 - O COMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO		53
1	O pontapé de saída	54
2	Lançamento de bola ao solo	55
LEI 9 - A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO		57
1	Bola fora de jogo	58
2	Bola em jogo	58
3	Superfícies de jogo cobertas	58
LEI 10 - DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DO JOGO		59
1	Marcação de golos	60
2	Equipa vencedora	60
3	Penaltis (desempate por penaltis)	61
4	Golos obtidos fora	63
LEI 11 - FORA DE JOGO		64
LEI 12 - FALTAS E INCORREÇÕES		66
1	Pontapés-livres diretos	67
2	Pontapés-livres indiretos	69
3	Decisões disciplinares	71
4	Recomeço de jogo após faltas e incorreções	78
LEI 13 - PONTAPÉS-LIVRES		81
1	Tipos de pontapés-livres	82
2	Procedimentos	82
3	Infrações e sanções	84
4	Faltas acumuladas	85
5	Pontapés-livres a partir da sexta falta (PLDSB)	85

LEI 14 - O PONTAPÉ DE PENALTI	90
1 Procedimento	91
2 Infrações e sanções	92
3 Tabela / resumo	94
LEI 15 - O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL	95
1 Procedimento	96
2 Infrações e sanções	97
LEI 16 - O LANÇAMENTO DE BALIZA	98
1 Procedimento	99
2 Infrações e sanções	99
LEI 17 - O PONTAPÉ DE CANTO	101
1 O procedimento	102
2 Infrações e sanções	102
PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO	104
1 Princípios	105
2 Incidentes ou decisões passíveis de revisão	106
3 Aplicações	107
4 Procedimentos	108
LINHAS DE ORIENTAÇÃO PRÁTICA PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E RESTANTES ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	111
SINALÉTICA	113
POSICIONAMENTO	127
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	144
TERMINOLOGIA DE FUTSAL	165
TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM	175



**NOTAS
ACERCA DAS
LEIS DO JOGO
DE FUTSAL**

Idiomas oficiais

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

Outros idiomas

As Federações Nacionais que traduzem as Leis de Jogo do Futsal podem obter o modelo do layout para a edição 2023/2024 das Leis através do seguinte endereço: refereeing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis de Jogo do Futsal usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser publicada em FIFA.com e utilizada por outros.

Aplicação das Leis

Fazer com que as mesmas Leis de Jogo do 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 de Jogo do Futsal dentro do “espírito” do jogo para ajudar a gerar jogos corretos e seguros;
- todos devem respeitar os árbitros e as suas decisões, lembrando-se e respeitando a integridade das Leis de Jogo do 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 de Jogo do Futsal e as decisões dos árbitros são respeitadas e defendidas.

Modificações às Leis do Futsal

A universalidade das Leis de Jogo do 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. 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 que participam e o modo como são punidos certos comportamentos incorretos.

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

No futsal jovem, de veteranos, de portadores de deficiência e 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.

Para além disso, para permitir maior flexibilidade às Federações Nacionais para beneficiar e desenvolver o seu futsal nacional, a FIFA aprovou as seguintes alterações relativamente às “categorias” do futsal:

- o futsal feminino deixa de ser uma categoria separada e tem agora o mesmo estatuto que o futsal masculino;
- os limites de idade para futsal jovem e de veteranos foram retirados – as Federações Nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para estas categorias;
- cada Federação Nacional determinará quais as competições ao mais baixo nível do futsal que são designadas futsal “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 portadores de 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 – As Faltas e Incorreções

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

(...)

- não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, portadores de 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, portadores de 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.

As Federações Nacionais devem informar a FIFA do uso de todas as modificações mencionadas anteriormente, e em que níveis, 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 dar assistência ao desenvolvimento do Futsal, por outras Federações Nacionais.

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

A evolução das alterações nas Leis de Jogo do Futsal

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

Embora os acidentes possam sempre 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 os jogadores que praticam um jogo demasiado agressivo e perigoso. As Leis do Futsal incorporam a inadmissibilidade do jogo pouco seguro nas suas expressões disciplinares, por exemplo, “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 trazer satisfação aos jogadores, equipa de arbitragem, treinadores, bem como aos espectadores, adeptos, administradores, etc. Estas alterações devem ajudar a tornar o jogo atrativo e fonte de satisfação para que as 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 ‘subjetivas’ 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 toda e 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, “qual será a melhor decisão para o futsal?”.

Lei 1

O RECINTO DE JOGO

1 Superfície de Jogo

A superfície de jogo deve ser plana, lisa e não abrasiva, preferencialmente de madeira ou material sintético, de acordo com os regulamentos da competição. Não se permite a utilização de superfícies de jogo que resultem perigosas para jogadores, elementos técnicos e elementos da equipa de arbitragem.

Em jogos de competição entre equipas representativas de Federações Nacionais de futebol 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.

2 Marcações da superfície de jogo

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). Essas 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.

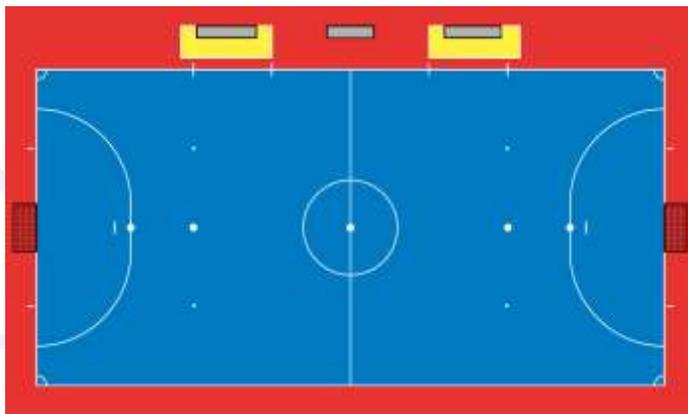
Um jogador que faça marcas não autorizadas na superfície de jogo deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros se apercebem que tal ocorre durante o jogo, o jogo deve ser interrompido, caso não possam aplicar a vantagem, e o infrator é advertido por comportamento antidesportivo.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

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

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

O centro da superfície de jogo está assinalado com uma marca de 6cm de raio, a meio da linha média, à volta do qual é traçado um círculo de 3m de raio, vulgo círculo central.

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



3 Dimensões da superfície de jogo

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

Todas as linhas deverão ter 8cm de largura.

Para jogos não internacionais, as dimensões são as seguintes:

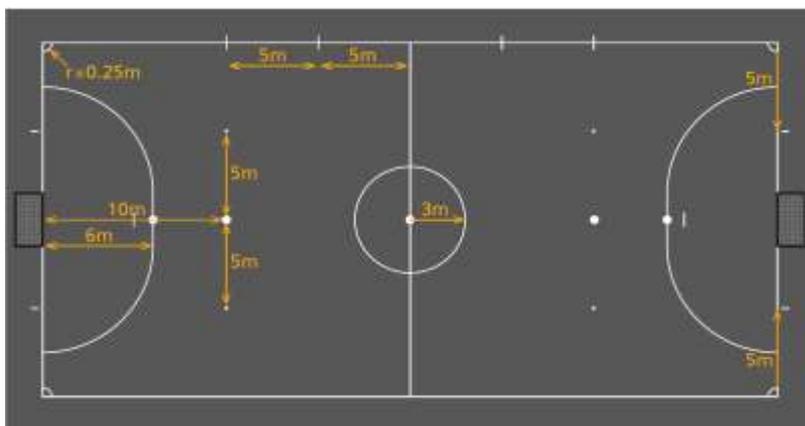
Comprimento (linha lateral):	Mínimo	25m
	Máximo	42m
Largura (linha de baliza):	Mínimo	16m
	Máximo	25m

Para jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

Comprimento (linha lateral):	Mínimo	38m
	Máximo	42m
Largura (linha de baliza):	Mínimo	20m
	Máximo	25m

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





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

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

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

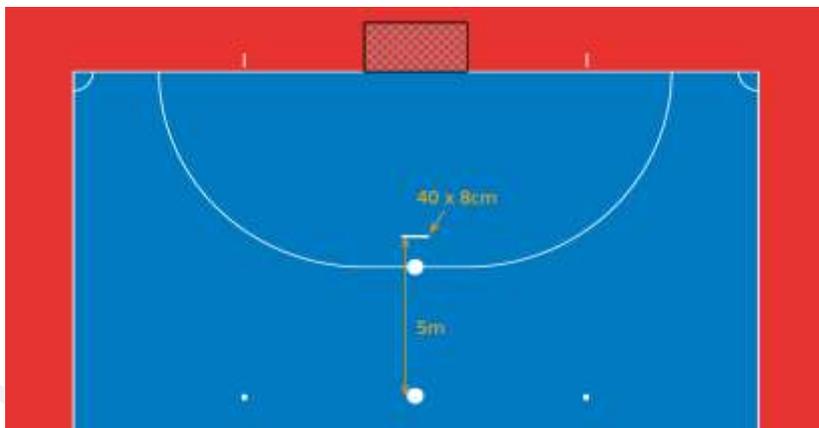
A marca dos 5m na área de penalidade, indicando a distância a ser observada pelo guarda-redes num pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, é medida a partir do centro da marca de 10m até ao limite exterior da marca de 5m (isto é, o lado mais próximo da linha de baliza).

4 A área de penalidade

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

Em cada área de penalidade é efetuada uma marca de penalidade 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 penalidade, a 5m da marca dos 10m, para garantir que o guarda-redes defensor de um pontapé-livre direto após a sexta falta (PLDSB), cumpre essa distância. Esta linha deve ter 8cm de largura e 40cm de comprimento.



5 A marca de 10m

É efetuada uma segunda marca de penaliti 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 segunda marca de penaliti, para assinalar a distância mínima a observar na execução de um pontapé da segunda marca de penaliti. Estas marcas são circulares e têm um raio de 4cm cada.

A linha imaginária que atravessa estas marcas, a 10m da linha de baliza e paralela a esta, delimita o espaço onde, se uma falta que origine PLDSB for cometida, permite à equipa que dele beneficia optar por executar o PLDSB desde a segunda marca de penaliti ou desde o local onde a falta for cometida.

6 As zonas de substituições

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

- Situam-se frente à área-técnica da respetiva equipa, 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 uma equipa está localizada na metade da superfície de jogo onde essa equipa defende, mudando no segundo período do jogo e nos períodos do prolongamento, caso exista.

Outros detalhes acerca das 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

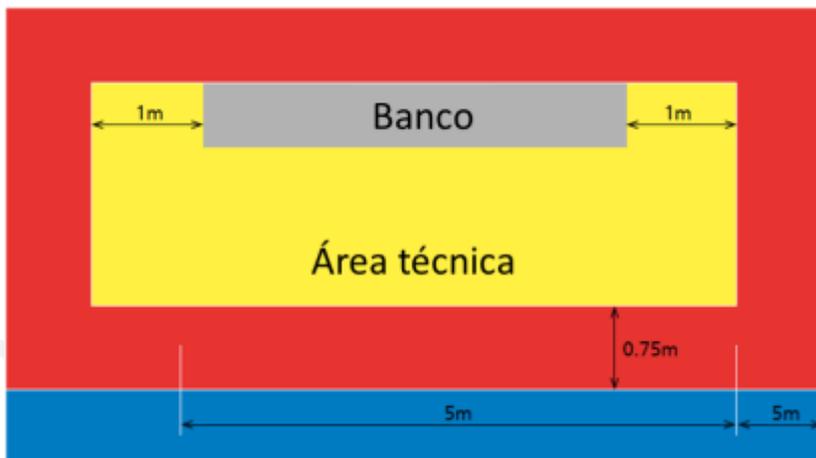
A área-técnica refere-se a um espaço com bancos para elementos oficiais e substitutos. Considerando as diferentes dimensões e posição das áreas-técnicas, consoante as instalações, devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área-técnica estende-se 1m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 75cm da linha lateral;
- Devem ser utilizadas marcações para delimitar a área-técnica;
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na 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 um comportamento responsável;
 - devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por exemplo, a intervenção, com autorização dos árbitros, do fisioterapeuta ou do médico na superfície de jogo 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 tal e detrás da área-técnica e cumprindo as determinações acima. 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.

Segurança

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

Zona de substituições e área-técnica



9 As balizas

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

É constituída por dois postes verticais equidistantes dos cantos e unidos na parte superior por uma barra horizontal. Os postes e a barra devem ser feitos de 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 de 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.

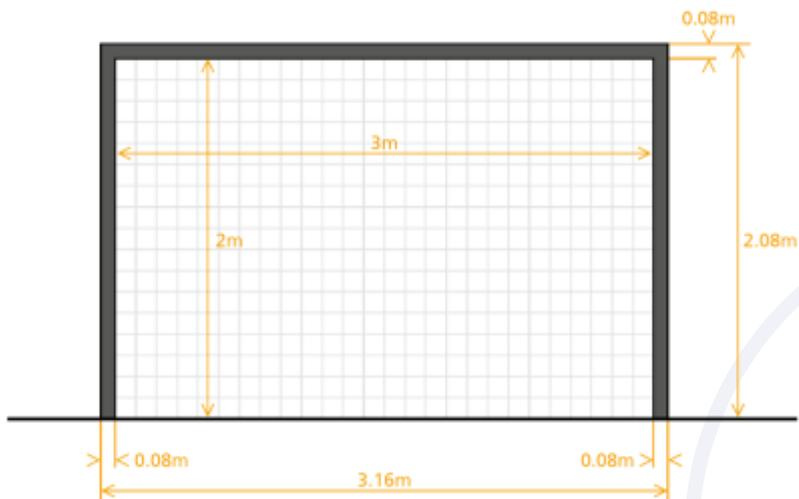
Recomenda-se que as balizas utilizadas em todas as competições organizadas sob os auspícios da FIFA ou Confederações, não incluam na sua estrutura nenhum elemento excedente (i.e., além dos postes e barra transversal - p.ex., qualquer tipo de barras de suporte), que possa evitar a entrada da bola na baliza.

Se a trave se parte ou se desloca, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou substituída por outra baliza colocada no seu lugar. Se não for possível reparar ou substituir, o jogo deve terminar. Não é permitido o uso de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave. Sendo reparada ou substituída a baliza, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo a ser executado no local onde a bola se encontrava, a menos que estivesse na área de



penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola tenha sido a equipa atacante (ver Lei 8).

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



As balizas não devem estar fixas ao solo, 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.

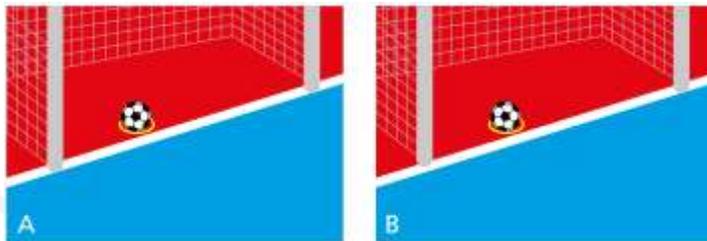


Apenas podem ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam este requisito.

10 Deslocamento das balizas

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

Baliza posicionada corretamente



Baliza deslocada



A = Golo válido.

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

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

Caso um jogador da equipa defensora (incluindo o guarda-redes) de forma deliberada ou acidental desloque ou derrube a sua própria baliza antes que a bola atravesse a linha de baliza, o golo deve ser validado se a bola entrou na baliza no espaço normal entre os postes.

Se um jogador da equipa defensora deslocar ou derrubar a sua própria baliza e:

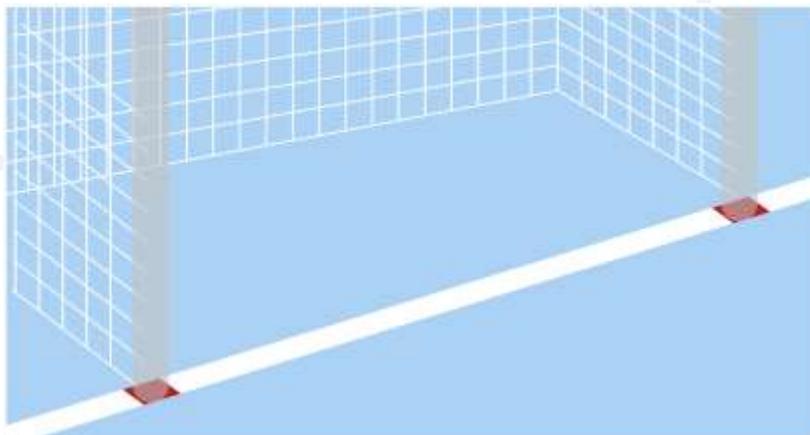
- A bola não entre ou toque na baliza, o jogo é interrompido e:
 - No caso de ser acidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;
 - No caso de ser deliberado, o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indireto e o infrator deve ser advertido.



- A bola toca, mas não entra na baliza, o jogo é interrompido e:
 - No caso de ser acidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;
 - No caso de ser deliberado, o jogo é recomeçado com pontapé de penáti e o infrator deve ser expulso por negar à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo.
- A bola entra na baliza (ultrapassando a linha de baliza) tocando ou não 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 acidental, não deve ser validado o golo, e:

- No caso de ser acidental, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo (ver Lei 8);
- 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 jogador 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 jogador infrator deve ser advertido.



Marcas adicionais podem ser feitas debaixo dos postes para auxiliar os árbitros a assegurar que uma baliza que se tenha deslocado é recolocada na posição correta.

11 Publicidade na superfície de jogo

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade na superfície de jogo e nas áreas técnicas, desde que não confunda os jogadores e/ou os árbitros, exceto a menos de 0,75 m das linhas e em qualquer marcação da superfície de jogo.

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 dos jogadores e/ou árbitros,

13 Publicidade nas áreas-técnicas

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade nas 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 1 m da linha lateral, com exceção das áreas-técnicas e zonas de substituições, onde está proibida qualquer publicidade vertical;
- À mesma distância da linha de baliza que a profundidade da baliza;
- A 1 m das redes da baliza.



Lei 2

A BOLA

1 Características e medidas

A bola:

- é esférica;
- é feita de material adequado;
- tem uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- pesa entre 400g e 440g no começo do jogo;
- tem uma pressão equivalente a 0.6-0.9 atmosferas (600 – 900 g/cm²) ao nível do mar.

A bola não pode saltar menos de 50cm nem mais de 65cm no ressalto inicial, após largada de 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 conter um dos logótipos do Programa de Qualidade da FIFA para Bolas.

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

2 Publicidade na bola

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA, das Confederações ou das Federações Nacionais de Futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.

3 Substituição de bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e recomeçado com lançamento de bola ao solo no local onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área de penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola original tenha sido a equipa atacante (ver Lei 8). A exceção é quando a bola se torna defeituosa após embater no poste ou barra e, então e de forma direta, entre na baliza (ver secção 6 desta Lei).

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de penalti, 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 penalti, pontapés da marca de penalti ou PLDSB, quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza, o pontapé é repetido.

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

4 Bolas suplementares

Podem ser colocadas bolas suplementares em redor da superfície de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelos árbitros.

5 Bolas adicionais na superfície de jogo

Se uma bola suplementar entra na superfície de jogo enquanto a bola está em jogo, os árbitros apenas devem interromper o jogo se esta interfere com o jogo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola original quando este foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área de penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola original tenha sido a equipa atacante (ver Lei 8).

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

6 Golos obtidos com uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa após embater no poste ou barra e de forma direta entrar na baliza, os árbitros devem validar o golo.

Lei 3

OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Os jogos são disputados 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 são obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a vantagem. Nestas circunstâncias, 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 indicados os nomes de 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 cujos nomes foram indicados na ficha de jogo podem tomar parte no jogo quando chegarem.

2 Número de substituições e substitutos

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

Competições Oficiais

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

Outros jogos

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

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

- as equipas envolvidas cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- o árbitro seja informado 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, devem considerar-se as seguintes condições e disposições:

- O jogador a substituir deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, salvo nas exceções indicadas nas Leis de Jogo do 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;
- O substituto apenas pode entrar na superfície de jogo após o jogador a ser substituído ter saído da mesma;
- O substituto entra na superfície de jogo pela zona de substituições da sua própria equipa;
- A substituição é 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, por exemplo, se o substituto não está equipado de acordo com a Lei 4;
- Um substituto que não tenha concluído o procedimento de substituição não pode recomeçar o jogo com um pontapé de linha lateral, pontapé de penalti, pontapé-livre, pontapé de canto ou lançamento de baliza ou participar num lançamento de bola ao solo;
- Um jogador substituído pode voltar a participar no jogo;
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer sejam ou não chamados a participar no jogo.

5 Aquecimento

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



6 Substituição e troca do 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 previamente os árbitros;
- Um jogador ou substituto que ocupe o lugar de guarda-redes deve usar uma camisola de guarda-redes e ostentar o seu número na mesma. O regulamento da competição pode determinar que o jogador atuando na função de guarda-redes adiantado deve utilizar 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 substituiu ou se, no procedimento de substituição, um substituto entrar na superfície de jogo por um local diferente da zona de substituições da sua equipa:

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem);
- Os árbitros advertem o substituto por infringir 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 substituições por razões não previstas nas Leis de Jogo do Futsal, os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem 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 qualquer outra infração:

- 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 Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso:

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

Um substituto expulso, seja antes do pontapé de saída para o início do jogo ou após o mesmo, 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 no decurso dos dois minutos for marcado um golo 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;
- 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 Pessoas a mais na superfície de jogo

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

Se um elemento oficial de uma equipa, 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;
- Ordenar a sua saída da superfície de jogo na paragem seguinte do jogo;
- Tomar as decisões disciplinares correspondentes.

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



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

Os árbitros devem mencionar no seu relatório este incidente, informando este facto às autoridades competentes.

10 Golo obtido com pessoas 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 recomeçar, os árbitros se apercebem que uma pessoa estranha se encontrava dentro da superfície de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado.

Se essa pessoa estranha 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 mencionar no seu relatório este incidente, informando este facto às autoridades competentes.

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

- O árbitro deve invalidar o golo se a pessoa estranha era:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo e essa pessoa interfere com o jogo; o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde se encontrava a pessoa estranha ou com um pontapé de penalti se a interferência ocorreu na área de penalti, e é acumulada uma falta;
 - um elemento estranho que interferiu com o jogo, desviando a bola, que entra na 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 dos casos, os árbitros devem ordenar a saída da pessoa estranha da superfície de jogo.

11 Reentrada indevida de um jogador

Se um jogador que se encontre fora da superfície de jogo e necessita da 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 reentrar 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 penalti se a interferência ocorreu na área de penalti, e é acumulada uma falta;
- com um pontapé-livre indireto no caso de não existir interferência.

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

12 Capitão de equipa

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem 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 qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. 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 retirá-lo.

Um jogador que se recuse a obedecer ou que 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 – ao guarda-redes está permitido usar calças;
- Meias – se for 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;
- Calçado.

Se um jogador perder acidentalmente uma sapatilha ou uma caneleira, deve restabelecer o equipamento 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 e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Cada guarda-redes deve usar cores que o distinga dos outros jogadores, dos árbitros e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, o árbitro deve permitir 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 determinar que os ocupantes da área-técnica, além dos substitutos, devem utilizar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e elementos da equipa de arbitragem.

4 Equipamentos adicionais

Os equipamentos de proteção não perigosos – tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados são autorizados. Os guarda-redes podem utilizar bonés de guarda-redes e óculos de desporto.

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 da cor dos coletes da equipa adversária.

Proteções de cabeça

Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), 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 para qualquer outro jogador (por exemplo, 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 (ou 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, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (por exemplo, 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 utilizável (*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 do 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.

Interpretando a Lei

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

- Usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e/ou atos;
- 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(s), 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 respetivos 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 consideradas.

As regras da competição podem conter restrições ou limitações adicionais, nomeadamente em relação ao tamanho, número e posição de frases, mensagens e imagens autorizadas. 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 tem de ser interrompido e o jogador infrator:

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

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

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

Um jogador que reentre na superfície de jogo sem autorização deve ser advertido e, se o jogo tiver de ser 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 penalti, se a mesma se dá na área de penalti do infrator), e é acumulada uma falta.

7 Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular, as regras de numeração de jogadores, que normalmente é entre 1 e 15, sendo 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 disputa-se sob o controlo de dois árbitros – o árbitro e o segundo árbitro – que dispõem de toda a autoridade necessária para aplicar as Leis de Jogo do 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.

Os árbitros não podem alterar uma 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 o final da primeira ou do 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 e substituir o 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:

- Fazem cumprir as Leis de Jogo do 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 e substitutos cumpre com o estabelecido na Lei 4;
- Registam os incidentes do jogo;
- Interrompem o jogo, a seu critério, quando exista qualquer infração às Leis de Jogo do Futsal;



- Param o jogo temporariamente, suspendem-no ou interrompem-no definitivamente por quaisquer outras razões, tais como razões de interferência externa, por exemplo 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 no jogo – o jogo é interrompido e recomeçado com um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8);
 - se uma bola suplementar, outro objeto ou um 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 no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola; neste caso, o golo deve ser 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 tomam medidas para este ser 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; apenas pode voltar à superfície de jogo pela zona de substituições 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 falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência se completar rapidamente;
 - é concedido um pontapé de penalti e o jogador lesionado seja o executante do mesmo;
 - é concedido um pontapé de penalti e o jogador lesionado seja o guarda-redes.

- Garantem que qualquer jogador que esteja 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 não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não ocorreu em resultado de uma infração, os árbitros recomeçam o jogo com um lançamento de bola ao solo;
- 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 ao mesmo tempo;
- 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, mostrar um cartão amarelo (advertência) ou um cartão vermelho (expulsão), afastando-os 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;
- Não permitem que pessoas não autorizadas 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 Restantes Elementos da Equipa 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 ou não existirem estes elementos;
- Suspende ou termina o jogo, seja temporária ou definitivamente, no caso de transgressão às Leis de Jogo do Futsal;
- Suspende ou termina o jogo, a seu critério, seja 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 considerado responsável por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, elemento oficial das equipas 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 de Jogo do Futsal ou relativa aos procedimentos normais requeridos para organizar, disputar ou controlar um jogo.

Tais decisões incluem:

- A decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude das condições do recinto de jogo e dos seus acessos 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 a fim de 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 situações referidas anteriormente, no ponto 3 desta Lei);
- 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 dirigentes das equipas ou do recinto, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os 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 de Jogo do 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 rege a realização do jogo.

5 Os jogos internacionais

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

6 O equipamento dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:

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

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem;
- 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, apenas na ausência de cronometrista).

7 Suporte de Vídeo (VS)

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

Os árbitros recorrem ao VS quando o treinador principal de uma equipa (ou outro elemento oficial, na ausência daquele) desafia uma decisão nos seguintes casos:

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

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

O VS também pode ser utilizado, à discricção 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 essas funções, de acordo com as Leis de Jogo do 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 o 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 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 jogadores que marcam golos;
- Informa os árbitros 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 após o cronometrista ter feito soar o sinal acústico, para informar os árbitros e as equipas da respetiva concessão;
- Anota as pausas-técnicas solicitadas;
- Anota 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

AUSZEIT

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

FIFA

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.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IN DER ___ HALBZEIT NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo devido a uma lesão de qualquer tipo;
- Indica aos árbitros um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou no caso de ter existido 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;



- Faculta aos árbitros 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 e para isso deve:

- Acionar o cronómetro a partir do momento em que um pontapé de saída é 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 penalti ou um lançamento de bola ao solo;
- Interromper a cronometragem após a obtenção de um golo, após ter sido assinalado um pontapé de penalti 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 no painel eletrónico ou similar, os golos, as faltas acumuladas e os períodos de jogo;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o pedido de pausa-técnica de uma equipa após ser informado por um dos árbitros (terceiro-árbitro incluído);
- 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, no caso de expulsão de um jogador;
- 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, nos casos em que não for 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 expulsão de um ou mais jogadores em simultâneo e registar a acumulação das faltas de cada equipa, no respetivo período).

4 Quarto-árbitro

Um quarto-árbitro pode ser nomeado de acordo com as normas da competição, cuja função e deveres deverão estar de acordo com o estipulado nas Leis de Jogo do 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 seja necessário;
- Auxilia os árbitros e o terceiro-árbitro em todos os momentos, 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. Deve informar os árbitros de qualquer relatório elaborado;
- 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 um incidente de qualquer natureza;
- 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 de jogo

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

2 Finalização dos períodos de jogo

Cada período termina quando os 20 minutos de tempo de jogo se tenham esgotado. Se for jogado um prolongamento, cada período termina quando o tempo de jogo designado se tiver 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 o indiquem 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 o sinal do cronometrista não estiver disponível, 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 penalti 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 penalti, 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 está fora da superfície de jogo e a equipa que solicitou a pausa-técnica vai efetuar o recomeço ou recebe um lançamento de bola ao solo;
- 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 diferente do dos árbitros 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 ao árbitro;
- Não são concedidas pausas-técnicas durante o prolongamento, sendo 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 (que 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 ambos os períodos do prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de penalti, pontapé de linha lateral, lançamento de baliza e pontapé de canto.

O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando os árbitros interrompem o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

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

1 O 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;
- No começo do 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, a equipa que sofreu o golo procede a novo pontapé de saída;

Nos pontapés de saída:

- Todos os jogadores, exceto o executante do pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo;
- Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 3 m da bola, até que ela entre em jogo;
- A bola é colocada imóvel no solo 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

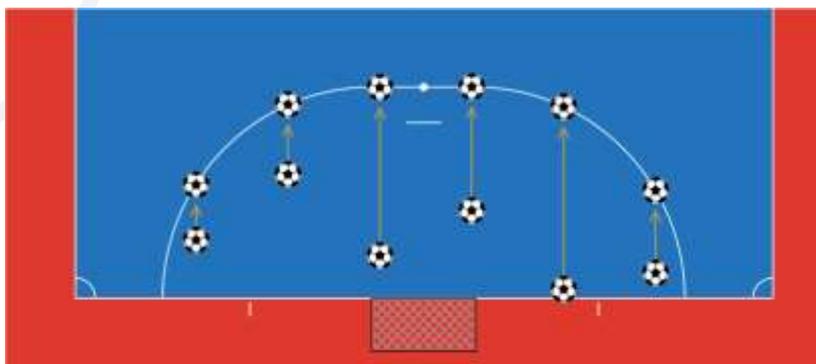
- Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto ou, por uma infração de mão na bola, um pontapé-livre direto.

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

2 Lançamento de bola ao solo

Procedimento

- O lançamento de bola ao solo é executado para um jogador da equipa que tocou pela última vez na bola, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido ou onde tocou pela última vez num jogador, num elemento estranho ou num elemento da equipa de arbitragem, a menos que esta estivesse na área de penalti e a última equipa a tocar na bola tenha sido a equipa atacante. Nesse caso, a bola é lançada para um jogador da equipa atacante na linha de área de penalti, no ponto mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido ou onde tocou pela última vez um jogador, num elemento estranho ou num elemento da equipa de arbitragem, 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 entrar em contacto 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 própria baliza.

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 está fora do jogo quando:

- Atravessa completamente a linha de baliza 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 elemento da equipa de arbitragem, 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 um 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.

3 Superfícies de jogo cobertas

O regulamento da competição deve estipular a altura mínima livre 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 baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

Caso a baliza se desloque ou tombe, seja de forma deliberada ou acidental, pela equipa defensora (incluindo o guarda-redes) e os árbitros confirmem que a bola transpôs a linha de baliza, 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 devem advertir o infrator.

Se um jogador da equipa atacante (incluindo o guarda-redes) desloque ou tombe a baliza, os árbitros não validam o golo. Se se tratou de um ato deliberado, os árbitros devem advertir o infrator.

Se um guarda-redes lançar a bola diretamente para a baliza adversária e esta entrar 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, a ser executado sobre a linha de meio-campo, onde a bola cruzou a linha de meio-campo.

Não golo

Se um dos árbitros assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de baliza, 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 o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado.

Quando o regulamento da competição exige que uma equipa seja declarada 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;
- Penaltis (desempate por penaltis).

Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

3 Penaltis (desempate por penaltis)

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

Os penaltis (desempate por penaltis) não fazem parte do jogo.

Um jogador expulso durante o jogo não está autorizado a participar; as admoestações e advertências efetuadas 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 penaltis (desempate por penaltis).

Procedimento

Antes dos penaltis (desempate por penaltis) terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das câmaras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir a baliza direção à qual vão ser executados os pontapés;
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma 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, quando jogado;
- Todos os jogadores e substitutos são elegíveis para participar nos penaltis (desempate por penaltis), 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. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo ou prolongamento, quando jogado, e antes de ter sido iniciada a execução dos penaltis (desempate por penaltis), uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido escolher entre manter o número de jogadores do final do jogo ou reduzir o seu número para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador



excluído por este procedimento não pode participar nos penaltis (desempate por penaltis), seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito seguidamente);

- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os penaltis (desempate por penaltis) 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 penalti;
- Se o guarda-redes já executou um pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penalti até à próxima ronda de execuções.

Durante os penaltis (desempate por penaltis)

- 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 penalti onde decorre a execução, sensivelmente em linha com a marca de penalti, 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 tomam nota dos pontapés efetuados;
- Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; e se o mesmo jogador comete uma infração subsequente, deve ser 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 penaltis (desempate por penaltis), 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 ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada

jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés, seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito acima).

Sem prejuízo das condições a seguir mencionadas, cada equipa executa cinco pontapés

- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;
- Cada pontapé é executado por um executante diferente e só depois de todos os jogadores e substitutos elegíveis terem executado um primeiro pontapé é que um jogador ou substituto pode efetuar um segundo pontapé;
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes;
- Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas já tiver marcado mais golos do que a outra poderia marcar 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 penaltis (desempate por penaltis) 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 a execução penaltis (desempate por penaltis)

- 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 se uma das equipas ficar reduzida a menos de três jogadores.

4 Golos obtidos fora

O regulamento da competição pode estipular que, nos casos em que as equipas jogam a duas mãos (casa e 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 existe a infração de fora de jogo em Futsal.



Lei 12

**FALTAS E
INCORREÇÕES**

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

1 Pontapés-livres diretos

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa 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 sobre;
- Rasteirar ou tentar rasteirar.

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.

- “Imprudente” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- “Negligente” significa que 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” significa que 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 à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

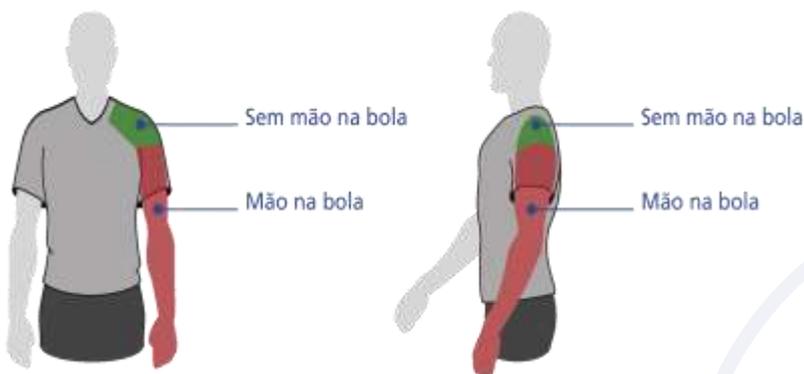
- Infração de mão na bola de forma deliberada e/ou que envolva a mão/braço no aumento de volumetria do seu corpo de forma não natural (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penalti);
- Agarrar um adversário;
- Impedir o movimento de um adversário com contacto;
- Morder ou cuspir sobre alguém inscrito na ficha do jogo ou num elemento da equipa de arbitragem;
- Atirar ou pontapear um objeto à bola, adversário ou elemento da equipa de arbitragem, 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 acima são contabilizadas como faltas acumuladas.



Tocar a bola com a mão

Com a finalidade de determinar com mais clareza 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, por exemplo 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 uma consequência do movimento do seu corpo nessa ação específica, nem é justificada por esse movimento. Ao ter a mão/braço nessa posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado por essa infração.

Fora da sua própria área de penálti, 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 penálti 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 promissor ou se evita um golo ou uma clara oportunidade de golo da equipa adversária.

2 Pontapés-livres indiretos

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

- Jogar de uma maneira perigosa (conforme descrito seguidamente);
- Impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto;
- Manifestar desacordo, usando linguagem e/ou atos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou cometer 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 a soltá-la das mãos ou a lançá-la;
- 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 acidental e que a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural;
 - de forma imediata depois de acidentalmente ter tocado na bola com a mão/braço, desde que a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural.

Se um jogador não marcar um golo imediatamente após ter tocado acidentalmente 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 de Jogo do Futsal, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometer uma das seguintes infrações:

- 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 sanção disciplinar;
- Tocar a bola com as mãos ou braços dentro da sua área de penalti, após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé (incluindo de um pontapé de linha lateral);



- Não sendo permitido pelos regulamentos nacionais para jovens, veteranos, portadores de 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:

- Detenha 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 (por exemplo, o piso, o seu corpo, etc.) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos, braços ou pés;
- Tenha 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.

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

Por “impedir a progressão de um adversário” entende-se colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

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

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um 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 por um 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-se ou esticando-se e

que permita ao adversário evitar o bloqueio. Considera-se bloqueio (legal ou ilegal) 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 abandonem após o final deste (incluindo pontapés da marca de penalti).

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 às autoridades competentes.

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

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, uma vez que é o primeiro cartão amarelo exibido ao infrator no decurso do jogo.

Um jogador ou elemento oficial que cometa uma infração sancionada com uma advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora da superfície de jogo, contra outra pessoa ou contra as Leis de Jogo do 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 aos jogadores, substitutos e elementos oficiais.

Jogadores e substitutos

Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão

Quando os árbitros decidem exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes 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 deve ser advertido; contudo, o jogador não será advertido se, com a infração cometida, interferiu com/evitou um ataque promissor.



Vantagem

No caso de os árbitros aplicarem a vantagem por uma falta 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 consistia em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo; se a infração apenas interferiu com/evitou um ataque prometedor, 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 (inclusive), a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. Os árbitros devem expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se o jogador jogar a bola, disputar a bola ou interferir com um adversário ou com o jogo, 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, o jogo prossegue sem redução numérica dessa equipa, permitindo-se a troca do jogador expulso. 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 penalti e prossegue a sua ação para o interior da área, os árbitros devem conceder um pontapé de penalti.

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido por:

- Retardar o recomeço do jogo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Entrar ou sair na superfície de jogo sem autorização do árbitro, ou infringir o procedimento de substituição;
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um 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 deve ser advertido por:

- Retardar o recomeço do jogo;

- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Entrar na superfície de jogo, infringindo o procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

Quando são cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, como, por exemplo, um jogador que entra na superfície de jogo fora da zona de substituições e comete um tackle negligente ou corta um ataque prometedor em falta/mão, 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;
- Toca na bola com a mão com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque prometedor da equipa contrária;
- Comete uma falta com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque prometedor da equipa adversária exceto se os árbitros assinalarem um pontapé de penalti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou de disputar a bola;
- Anula uma clara oportunidade de golo do adversário cometendo uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola e os árbitros assinalarem um pontapé de penalti;
- Toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo;
- Impede a bola de entrar na baliza, jogando-a deliberadamente com a mão quando a baliza está protegida pelo seu guarda-redes
- 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 seu 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).

Celebração de um golo

Os jogadores estão autorizados a 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) se:

- Se aproxima dos espectadores, originando problemas de segurança;
- Age de maneira provocatória, de troça, ou inflamatória;
- Cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante;
- Tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.

Infrações passíveis de expulsão

Um jogador ou substituto deve ser expulso quando cometa 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 (exceto o guarda-redes na sua área de penalti) ou deslocando ou fazendo tombar deliberadamente a baliza (e com isso evita que a bola ultrapasse a linha de baliza);
- Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário quando o movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre (exceto da forma descrita à frente) quando o guarda-redes defensor não está a defender a sua baliza;
- 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

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 foi cometida (exceto o guarda-redes no interior da sua área de penalti).

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro da sua área de penalti que anula uma clara oportunidade de golo e os árbitros assinalam um pontapé de penalti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar ou de disputar a bola; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola etc.) o jogador tem de 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 anule uma clara oportunidade de golo, comete uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias, para determinar a existência de uma clara oportunidade de golo:

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

Se o guarda-redes impede um golo do adversário ou anula uma clara oportunidade de golo cometendo uma infração de mão na bola no exterior da sua área de penalti, estando a baliza desprotegida ou apenas protegida por um colega defensor na sua retaguarda, o guarda-redes é sancionado com expulsão.

Se o número de atacantes ativos for igual ou superior ao número de defensores ativos exceto o jogador infrator, não estando a baliza protegida pelo guarda-redes e sendo cumpridos os outros critérios para clara oportunidade de golo (COG), pode considerar-se como uma situação de clara oportunidade de golo.

Se um defensor cometer uma infração sem que exista a tentativa de jogar ou disputar a bola (p. ex., segurando, puxando, empurrando, inexistência de possibilidade de jogar a bola, etc.) e o número de atacantes ativos é superior ao número de defensores ativos exceto o jogador infrator, deve também ser considerada como uma clara oportunidade de golo, ainda que a baliza esteja protegida pelo guarda-redes.



Se um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial nega à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo por uma infração punível com um pontapé-livre, cometida com a mão ou com qualquer outra parte do corpo, incluindo os pés, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Um tackle ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de 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

Verifica-se 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.

Em situações de conduta violenta não deve ser aplicada a vantagem, a menos que exista uma clara oportunidade de golo ou um golo iminente. Neste caso, o infrator será expulso na interrupção de jogo seguinte.

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

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

Elementos Oficiais das Equipas

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.

Admoestação

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

- Entrar na superfície de jogo de uma forma respeitosa e não conflituosa;

- Não cooperar com um elemento da equipa de arbitragem, por exemplo, ignorar uma instrução ou pedido de um árbitro-assistente;
- Insignificante ou ligeiro protesto (palavras ou atos) relativamente a uma decisão;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área-técnica sem cometer qualquer outra infração.

Advertência

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

- Não respeitar de forma clara e/ou persistente, os limites da respetiva área-técnica;
- Retardar o reinício 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 (por exemplo, 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 que resultem repetidamente em admoestações);
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsão

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

- Retardar o recomeço do jogo pela equipa adversária, por exemplo agarrar a bola, chutar a bola para longe, obstruir os movimentos de um jogador;
- 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 elemento da equipa de arbitragem;
- 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 equipamento eletrónico ou equipamentos de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento;
- Tornar-se culpado de conduta violenta.

Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (incluindo a bola)

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

- Com negligência – deve advertir o infrator por comportamento antidesportivo;
- Usando força excessiva – deve expulsar o infrator por conduta violenta.

4 Recomeço de jogo após faltas e incorreções

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

Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro da superfície de jogo contra:

- Um adversário – recomeça com pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penalti;
- Um colega de equipa, um substituto, ou um jogador expulso, um elemento oficial ou um elemento da equipa de arbitragem – recomeça com pontapé-livre direto ou pontapé de penalti;

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

Se, quando a bola está em jogo:

- Um jogador comete uma infração fora da superfície de jogo contra um elemento da equipa de arbitragem ou um jogador (substituto incluído), um jogador expulso ou um elemento oficial, todos da equipa adversária, 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 assinalado um pontapé de penalti se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto e o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza que pertence à área de penalti 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).

Mesmo quando uma infração punida com um pontapé-livre direto é cometida por um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial, é considerada como uma falta acumulada contra a sua equipa.

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 penalti).

Se um jogador que se encontre dentro ou fora da superfície de jogo lança ou pontapeia um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um adversário, ou lança ou pontapeia um objeto (incluindo a bola) contra um substituto adversário, um jogador expulso, um elemento oficial da equipa ou elemento da equipa de arbitragem 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 ou é assinalado um pontapé de penalti se tal ocorrer dentro da área de penalti 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 assinalado um pontapé de penalti se o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza que delimita a área de penalti do infrator.

Se um substituto, um jogador expulso, um jogador temporariamente fora da superfície de jogo ou um elemento oficial das equipas 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 (ou pontapé de penalti) no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde teria atingido o adversário, um árbitro ou a bola.



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 uma bola ao solo, a menos que pontapé-livre indireto seja concedido por abandonar a superfície de jogo sem a permissão dos árbitros; o pontapé-livre indireto será 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 a infração.

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

Sinal de pontapé-livre indireto

Os árbitros indicam um pontapé-livre indireto levantando um braço por cima 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.

Um 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.

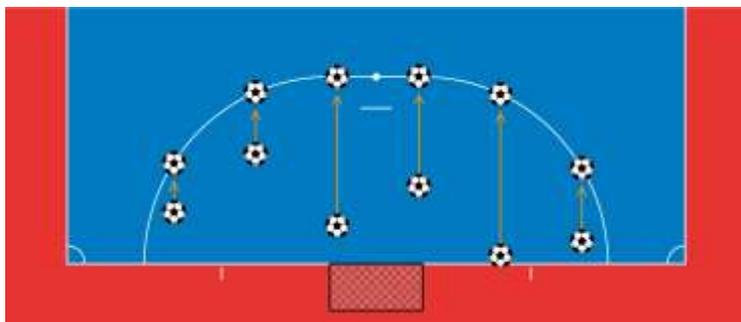
Bola entra na baliza

- Se, num pontapé-livre direto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é assinalado golo;
- Se, num pontapé-livre indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é concedido um lançamento de baliza;
- Se, num pontapé-livre direto ou indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza do executante, é concedido à equipa adversária um pontapé de canto.

2 Procedimentos

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 penalti, podem ser executados a partir de qualquer ponto nessa área;
 - Os pontapés-livres indiretos por uma infração cometida pela equipa defensora dentro da sua própria área de penalti 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 penalti 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 penáلتi, caso em que será executado sobre a linha de área de penalti 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 cometida sobre um elemento estranho), este 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 assinalado um pontapé de penalti se se tratar 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 de baliza que pertence à área de penáلتi do infrator.
- Onde as leis determinem outros pontos a partir dos quais devem ser executados os pontapés-livres.

A bola:

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

Até que a bola esteja em jogo todos os adversários devem encontrar-se:

- Pelo menos a 5m da bola;
- Fora da área de penalti, nos pontapés dentro da área de penalti 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 e faz parte do futsal.

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

3 Infrações e sanções

Se, aquando da execução dum 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 encontre a menos de 5m da bola, a interceptar, os árbitros devem deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução rápida de um pontapé-livre, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, na execução de um 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 de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua área de penalti, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penalti porque não tiveram tempo para sair, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

Se um adversário que se encontra na área de penalti onde o pontapé-livre é marcado, ou entra na área de penalti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé-livre é repetido.

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

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

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 penalti; neste caso, o pontapé-livre é executado sobre a linha da área de penalti, 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 ou pontapé de penalti, 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 permitem que o jogo prossiga, aplicando a vantagem, se a equipa não tiver cometido anteriormente cinco faltas acumuladas;
- Os árbitros podem permitir que o jogo prossiga, aplicando a vantagem, quando uma equipa cometer a sexta falta acumulada ou seguinte, nos casos em que exista uma situação de golo iminente ou uma oportunidade clara de golo da equipa adversária do infrator;
- Se aplicam a vantagem, logo que a bola deixe de estar em jogo os árbitros indicam aos árbitros assistentes, utilizando a sinalética obrigatória, o averbamento da falta acumulada;
- Sendo jogado prolongamento, as faltas acumuladas no segundo período do jogo continuam a acumular durante o prolongamento.

5 Pontapés-livres a partir da sexta falta (PLDSB)

É concedido um pontapé-livre direto sem barreira, à equipa adversária de uma equipa que comete seis faltas, em qualquer dos períodos do jogo, e sempre que sejam cometidas faltas acumuladas subsequentes, no mesmo período. No entanto, se a sexta falta ou as subsequentes são cometidas dentro da área de penalti do infrator, é concedido um pontapé de penalti.

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

A equipa infratora e que é punida com o PLDSB, não pode formar barreira na execução destes.

Procedimento

- A bola deve estar imóvel sobre a marca dos 10m ou no local onde a infração de PLDSB foi cometida (desde que tenha sido no espaço entre a linha de baliza da equipa do infrator e a linha imaginária paralela à mesma e a 10m de distância);
- Se a falta que origina um PLDSB é cometida neste 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 devem estar oscilando;
- 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, por exemplo, atrasando a execução do pontapé ou tocando nos postes, barra ou rede da baliza;



- Todos os jogadores, excluindo 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 penalti;



* A posição de um jogador num recomeço é determinada pela posição dos pés ou por qualquer parte do seu corpo, em contacto com a superfície de jogo (ver Termos de 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 seja pontapeada e se mova claramente na direção da baliza adversária;
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado outro jogador;

- Quando um PLDSB é concedido em prorrogação, o período termina quando o PLDSB se considera completado. O pontapé considera-se completado quando ocorre uma das situações seguintes, após a bola entrar em jogo:
 - 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;
- Se, antes da bola entrar 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, 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 com o propósito de obter o golo diretamente;
 - um colega do executante previamente identificado, executa o PLDSB; os árbitros advertem o jogador que executou o PLDSB;
 - o executante finta ou 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 entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciar claramente a ação do executante;
 - 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 no jogo, deve ser advertido.



- 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; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido.
- Um jogador de cada equipa, comete uma infração, o pontapé é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente no jogo, deve(m) ser advertido(s). Se um jogador comete uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal), o jogo recomeça com um 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.

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

- Se após a execução de um PLDSB:
 - o executante joga a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado outro jogador:
 - é concedido um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto se tocar com a mão ou braço) à equipa adversária.
 - 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 quando ressalta para a 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 um lançamento de bola ao solo, no local onde a bola tocou o elemento estranho.

Tabela / resumo

Resultado da execução do pontapé-livre direto sem barreira (PLDSB)		
Infração	A bola entra na baliza	A bola não entra na baliza
Adiantamento de um atacante	PLDSB é repetido	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora
Adiantamento de um defensor	Golo	PLDSB repetido e admoestação para o defensor infrator; advertência em caso de reincidência
Adiantamento de um defensor e de um atacante	PLDSB é repetido	PLDSB repetido e admoestação para os infratores; advertência em caso de reincidência
Infração pelo guarda-redes	Golo	GR não defende: PLDSB não é repetido (exceto se GR influencia executante) GR defende: PLDSB é repetido e o GR admoestado; advertido em caso de reincidência
Bola não é pontapeada na direção da baliza adversária com intenção de marcar golo diretamente	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora
Finta ilegal	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para o executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para o executante
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para infrator	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para infrator
Infração simultânea por guarda-redes e executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para executante



Lei 14

O PONTAPÉ
DE PENALTI

Um pontapé de penalti deve ser assinalado se um jogador comete uma infração punida com pontapé-livre direto dentro da sua própria área de penalti ou fora da superfície de jogo, como é indicado na Lei 12.

Um golo pode ser marcado diretamente a partir de um pontapé de penalti.

1 Procedimento

A bola deve estar imóvel sobre a marca de penalti e os postes, barra transversal e as redes das balizas não devem estar oscilando.

O executante do pontapé de penalti deve ser claramente identificado.

O guarda-redes defensor deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza até a bola ser pontapeada e não deve comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, por exemplo, 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:

- Dentro da superfície de jogo;
- Pelo menos a 5m da marca de penalti;
- Atrás da marca de penalti;
- Fora da área de penalti.

Depois de todos 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 penalti deve pontapear a bola para a frente; pontapear de calcanhar é permitido desde que a bola se desloque 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 baliza.

A bola entra em jogo logo que é pontapeada e se move claramente.

O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador.

Quando um pontapé de penalti é concedido em prorrogação, o período termina quando o pontapé de penalti 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

Uma vez que os árbitros tenham dado o sinal para a execução do pontapé de penalti, o pontapé deve ser executado. Caso não seja executado, os árbitros podem aplicar a sanção disciplinar adequada antes de ordenar a execução do pontapé.

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

- O executante do pontapé de penalti ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:
 - se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido;
 - se a bola não entra na baliza os árbitros interrompem o jogo e recomeçam-no com um pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária;
exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um golo:
 - um pontapé de penalti é executado para trás;
 - um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; os árbitros advertem o jogador que executou o pontapé;
 - o jogador executante finta para pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); 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 entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciar claramente a ação do executante;
 - se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé é repetido.

Se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido.

- 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; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido.
- Um (ou mais) jogador(es) de ambas as equipas cometem uma infração: o pontapé de penalti é repetido, a menos que um deles cometa uma infração

mais grave (por exemplo, uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente no jogo, deve(m) ser advertido(s). Se um jogador comete uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal), o jogo recomeça com um 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;

O adversário que obstrua o executante de um pontapé de penalti no seu movimento para a execução, deve ser advertido, ainda que respeitando a distância dos 5m regulamentares.

Se, depois de executado o pontapé de penalti:

- O executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto por uma infração de mão na bola) é assinalado;
- A bola é tocada por um elemento estranho no seu movimento para a baliza adversária:
 - o pontapé de penalti é repetido, a menos que a bola prossiga para a baliza e a interferência não impeça a ação do guarda-redes ou de 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 quando ressalta para a 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 um lançamento de bola ao solo, no local onde a bola tocou o elemento estranho.



3 Tabela / resumo

Resultado da execução do pontapé de penalti		
Infração	A bola entra na baliza	A bola não entra na baliza
Adiantamento de um atacante	Pontapé de penalti é repetido	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora
Adiantamento de um defensor	Golo	Pontapé de penalti é repetido
Adiantamento de um defensor e de um atacante	Pontapé de penalti é repetido	Pontapé de penalti é repetido
Infração pelo guarda-redes	Golo	GR não defende: PP não é repetido (exceto se GR influencia executante) GR defende: PP é repetido e o GR admoestado; advertido em caso de reincidência
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora
Finta ilegal	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para o executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para o executante
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para infrator	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para infrator
Infração simultânea por guarda-redes e executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para executante	Pontapé-livre indireto para a equipa defensora e advertência para executante

Lei 15

O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

O pontapé de linha lateral é concedido aos adversários 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 gol não pode ser marcado diretamente dum pontapé de linha lateral:

- Se a bola entra na baliza adversária – é assinalado um lançamento de baliza;
- Se a bola entra na baliza do executante – é assinalado 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 de Jogo do Futsal – ver a secção sobre a saída autorizada da superfície de jogo, no âmbito da “Interpretação e Recomendações”, parte das “Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem”);
- Todos os adversários devem encontrar-se a uma 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 estarem reunidas as condições para 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 um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de linha lateral, pontapear a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

O executante não pode jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.

2 Infrações e sanções

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

- É assinalado um pontapé-livre direto;
- É assinalado um pontapé de penalti, se a infração ocorrer dentro da área de penalti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto.

Um adversário que, de forma incorreta, distraia ou impeça 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, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto.

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

Por qualquer outra infração a esta Lei, incluindo se o pontapé de linha lateral não for executado no espaço de quatro segundos ou se um colega de equipa do executante se encontra fora da superfície de jogo quando o pontapé de linha lateral é executado, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária.



Lei 16

O LANÇAMENTO DE BALIZA

Um lançamento de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer 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 marcado diretamente de um lançamento de baliza. Se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária. Se a bola entrar diretamente na baliza adversária do executante, é concedido um lançamento de baliza a esta equipa.

1 Procedimento

- A bola é lançada ou largada a partir de qualquer ponto da área de penalti, 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 essas condições para execução;
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penalti até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo guarda-redes executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé-livre indireto; se o executante cometer uma infração por mão na bola:

- É assinalado um pontapé-livre direto, se infração ocorre no exterior da área de penalti do executante;
- É assinalado um pontapé-livre indireto, se a infração ocorre dentro da área de penalti do executante.

Se, após a execução de um lançamento de baliza, estiverem adversários no interior da área de penalti por não terem tempo de sair da mesma, o jogo deve prosseguir. Se um adversário que se encontra dentro da área de penalti quando o lançamento de baliza é executado, ou que entra na área de penalti 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 penalti antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta, 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, portadores de 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 a esta Lei, o lançamento de baliza é repetido.



Lei 17

O PONTAPÉ DE CANTO

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

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1 O procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto, do lado mais próximo de onde a bola deixou de estar em jogo;
- A bola deve estar imóvel e é 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 estarem reunidas as condições para execução.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto;
- No momento em que a bola entra em jogo, apenas o executante pode estar fora da superfície de jogo (salvo nas exceções indicadas nas Leis de Jogo do Futsal – ver a secção sobre a saída autorizada da superfície de jogo, no âmbito da “Interpretação e Recomendações”, parte das “Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem”);
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a pelo menos 5m do arco de canto até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

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

- É assinalado um pontapé-livre direto;
- É assinalado um pontapé de penalti, se a infração ocorrer dentro da área de penalti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que, nesse, caso é assinalado um pontapé-livre indireto.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de canto, pontapear a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

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

Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de canto não for executado no espaço de quatro segundos ou a partir da área de canto, ou se um colega de equipa do executante se encontra fora da superfície de jogo quando o pontapé de canto é executado, concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.



PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

1 Princípios

Os árbitros recorrem ao VS quando o treinador principal de uma equipa (ou outro elemento oficial conforme referenciado na ficha de jogo e na ausência daquele) desafia uma decisão nos seguintes casos:

1. Golo – sim ou não
2. Pontapé de penákti – sim ou não
3. Expulsões por cartão vermelho direto
4. Erro de identificação

O VS pode também ser utilizado, sob a discricão dos árbitros, nas seguintes 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 penákti ou pontapé-livre direto sem barreira (ver lei 7.2)

Um desafio bem-sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio mal sucedido 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 inadequado 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 mal sucedido durante o prolongamento. Os desafios não utilizados durante o segundo período não podem ser transferidos para o prolongamento.

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



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 de revisão, 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 interferir com um ataque prometedor 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. Golos:

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

2. Incidentes 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 (mão na bola, falta, etc.)
- 2.4. Local da infração (dentro ou fora da área de penálti)
- 2.5. Bola fora da superfície de jogo antes do incidente

3. Expulsões por cartão vermelho direto:

- 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 abusivos

4. Erro de identificação (cartão amarelo ou vermelho):
 - Se o árbitro pune uma infração e depois exhibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora, a identificação do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.

O VS pode também ser utilizado, sob a ponderação dos árbitros, nas situações seguintes:

1. Funcionamento incorreto do cronómetro, determinando-se como deverá ser corrigido o tempo de jogo
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 (ver lei 7.2).

3 Aplicações

A utilização do VS durante um jogo de futsal impõe os seguintes expedientes:

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 são necessárias pelo menos quatro câmaras: uma para cada área de penálti (incluindo a linha de baliza), uma para o cronómetro principal e outra para toda a superfície de jogo.
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 imagens
 - 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, velocidade de reprodução ajustada, etc.) no monitor dos árbitros.



6. O OR deve ser sujeito a uma 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 VS não pode ser utilizado, sendo 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 VS, sendo informadas de imediato ambas as equipas.

4 Procedimentos

Decisão inicial

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

Desafio ou decisão dos árbitros, para executar uma revisão

1. Para desafiar uma decisão, o treinador principal (ou outro elemento oficial conforme referenciado na ficha de jogo e na ausência daquele) deve de forma imediata:
 - rodar o seu dedo no ar; e
 - informar o terceiro-árbitro ou o árbitro-assistente de reserva do seu pedido de revisão.
2. O terceiro-árbitro ou o árbitro-assistente de reserva informam os árbitros desse desafio através do sistema de comunicação e erguendo uma "placa".
3. Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir executar uma revisão, a seu critério.
4. No caso de o jogo 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 numa situação neutra, i.e., não existindo uma clara situação atacante por nenhuma das equipas.
6. Em qualquer das situações, os árbitros devem sinalizar que irá existir uma 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 nas 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, tais como, o local de uma 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 da infração ou para decidir se se trata de infração, ao tocar a bola com a mão.
5. No que diz respeito a decisões/incidentes relativos a golos, penálti ou não penálti 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), incidentes de cronometragem e erros de identificação, apenas é revisto o incidente.
7. As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões quanto a recomeços sejam alteradas se, entretanto, o jogo recomeçou. Contudo, para efeitos do sistema VS, se o treinador da equipa e de forma imediata, desafiar a decisão dos árbitros, o incidente ainda pode ser revisto e a decisão inicial alterada, mesmo que o jogo tenha já 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 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 de cronometragem e, se necessário, aos treinadores principais de ambas as equipas.
3. Então, o árbitro tomará/alterará/anulará qualquer ação disciplinar (se for caso disso) 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.

Legalidade do jogo

Em princípio, não se pode anular ou invalidar um jogo motivado por:

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

**LINHAS DE ORIENTAÇÃO
PRÁTICA PARA ÁRBITROS
DE FUTSAL E RESTANTES
ELEMENTOS DA EQUIPA
DE ARBITRAGEM**

SINALÉTICA	113
POSICIONAMENTO	127
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	144
TERMINOLOGIA DE FUTSAL	165
TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM	175



SINALÉTICA

Árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem

Os árbitros devem utilizar as sinaléticas listadas abaixo, tendo em consideração que alguns dos sinais devem ser feitos apenas por um dos árbitros, enquanto um dos sinais (na execução do 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 feita por um dos árbitros



Pontapé de saída e recomeço do jogo



Pontapé-livre direto ou pontapé de penalti – 2 opções





Pontapé de linha lateral (Opção 1)



(Opção 2)



Pontapé de canto (Opção 1)



(Opção 2)



Lançamento de baliza (Opção 1)

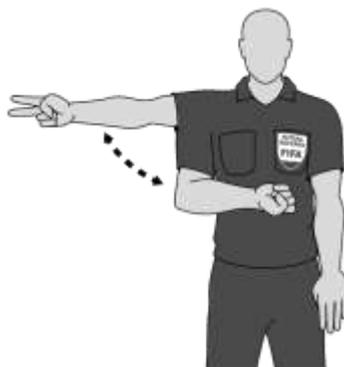


(Opção 2)

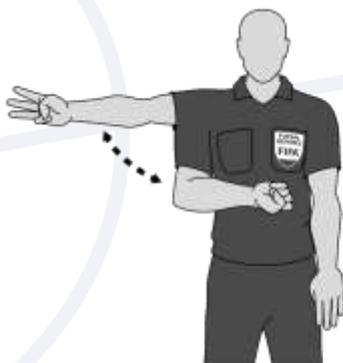
Contagem dos quatro segundos



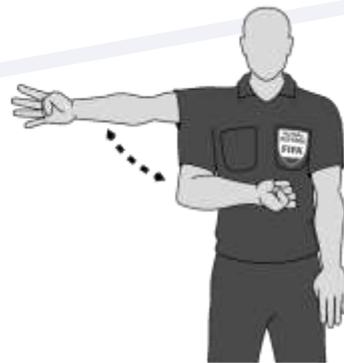
1 segundo



2 segundos



3 segundos



4 segundos



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

- Nos recomeços 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 penalti.



Quinta falta acumulada



Pausa-técnica (Timeout)



Vantagem após falta para pontapé-livre direto



Vantagem após falta para pontapé-livre indireto



Advertência (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)



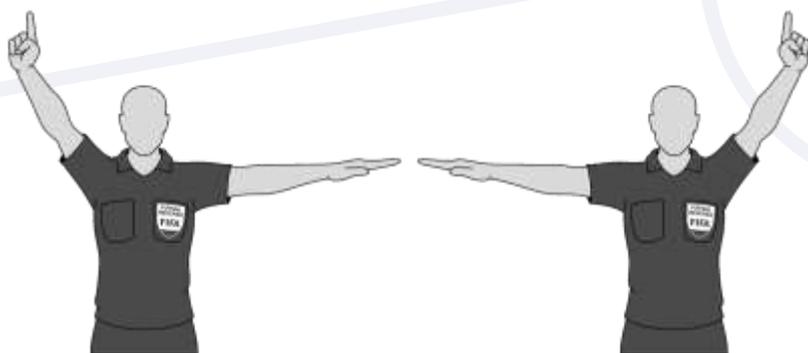
Faltas acumuladas – sinalética a executar para os árbitros-assistentes (cronometrista e terceiro-árbitro), após aplicação de vantagem, após a bola ter deixado de estar em jogo.



Rodando os antebraços,
um sobre o outro



3 voltas completas



Indicando o número de faltas a registar
e o lado da área-técnica da equipa infratora (2 opções).

NUMERAÇÃO DOS JOGADORES, após a obtenção de golos ou sanções disciplinares



Número 1



Número 2



Número 3



Número 4





Número 5



Número 6



Número 7



Número 8



Número 9



Número 10



Número 11



Número 12



Número 13



Número 14



Número 15





Número 30 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 52 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 60 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 84 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 90 (Passo 1)



(Passo 2)





Número 96 (Passo 1)



(Passo 2)



Autogolo – 2 momentos (número do jogador
+ lado da área-técnica da equipa que sofre)

2. Sinalética a executar por ambos os árbitros, em simultâneo



Pontapé-livre indireto

(no momento em que é assinalada a infração, apenas o árbitro que a sanciona, deve erguer o braço).

3. Sinalética dos árbitros-assistentes - a ser complementada com a confirmação por um dos árbitros

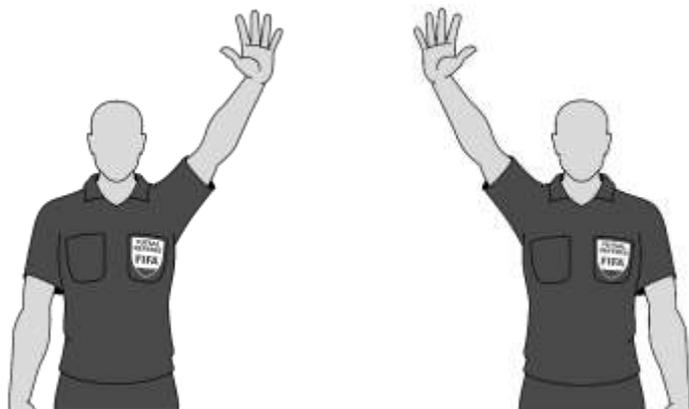


Pausa-técnica



2º momento, indicando o lado da área-técnica que o solicitou.





Quinta (5ª) falta acumulada, com indicação do lado da área-técnica cuja equipa é infratora.

Sinalética do terceiro-árbitro ou árbitro-assistente de reserva, quando está no controlo da linha de baliza da equipa atacante, e um golo é marcado nesta baliza.



(Passo1)



(Passo 2)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações ou instruções:

- O jogo deve decorrer entre ambos os árbitros;
- Para isso, estes devem utilizar um sistema de posicionamento em diagonal;
- Com a movimentação no exterior da superfície de jogo, torna-se mais fácil enquadrar o colega árbitro 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 árbitro, o qual deve focar-se na “zona de influência” (espaço onde a bola não se encontra nesse instante, mas onde existe a possibilidade de ser cometida uma infração);
- Um dos árbitros deve movimentar-se na proximidade da ação, de forma a melhor observar, mas sem interferir com o jogo;
- Apenas com o propósito de alcançar um melhor ângulo de visão, os árbitros devem entrar 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 disputa da bola;
 - Possíveis infrações na área de penalti para onde o jogo se dirige;
 - Infrações ocorridas sem que a bola esteja em jogo;
 - As ações seguintes, no 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 de baliza 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 lançando ou soltando a bola

Com a bola em jogo, um dos árbitros deve alinhar-se com o guarda-redes e, assim que este tem a posse de bola, inicia a contagem dos quatro segundos. Controla também se o guarda-redes no momento de soltar a bola ou após, a joga com as mãos ou braços, no exterior da sua área de penalti.



Num lançamento de baliza, um dos árbitros deve alinhar-se com o guarda-redes controlando se ele toca a bola uma segunda vez após a colocar em jogo (incluindo fora da área de penalti, com as mãos ou braços) e, assim que este tem a posse de bola no interior da sua área de penalti, inicia a contagem dos quatro segundos. Se o guarda-redes permanece no exterior da sua área de penalti, pode 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 jogador 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 baliza interrompe o jogo apitando e alertando o seu colega árbitro. Em seguida, o árbitro do lado da mesa de cronometragem, após se aproximar dos árbitros-assistentes, comunica através do sinal convencionado, o número do jogador marcador do golo.

Quando uma equipa está a jogar com o guarda-redes adiantado, o terceiro-árbitro deve auxiliar os árbitros, controlando a linha de baliza 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 em que a bola não está em 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 adaptação, de acordo com as informações recolhidas acerca das equipas, jogadores e outras incidências prévias.

6. Posicionamento em cenários específicos

1. Posicionamento nos pontapés de saída

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

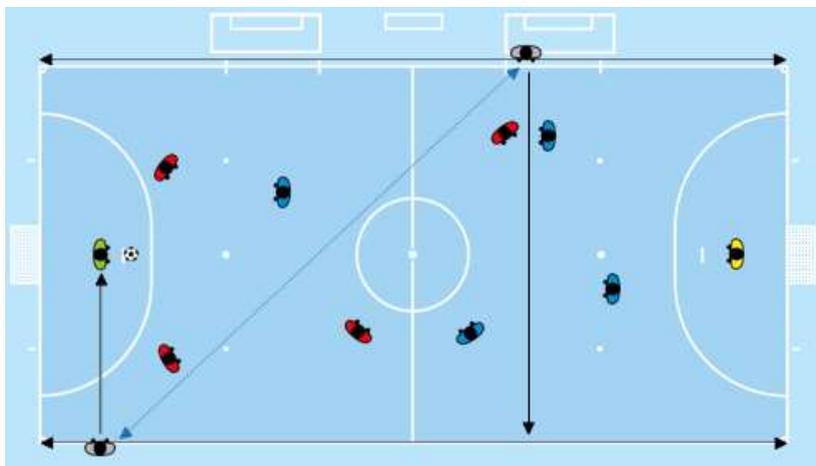
O outro árbitro deve posicionar-se na outra linha lateral e alinhado com o penúltimo defensor da equipa defensiva.



2. Posicionamento no lançamento de baliza

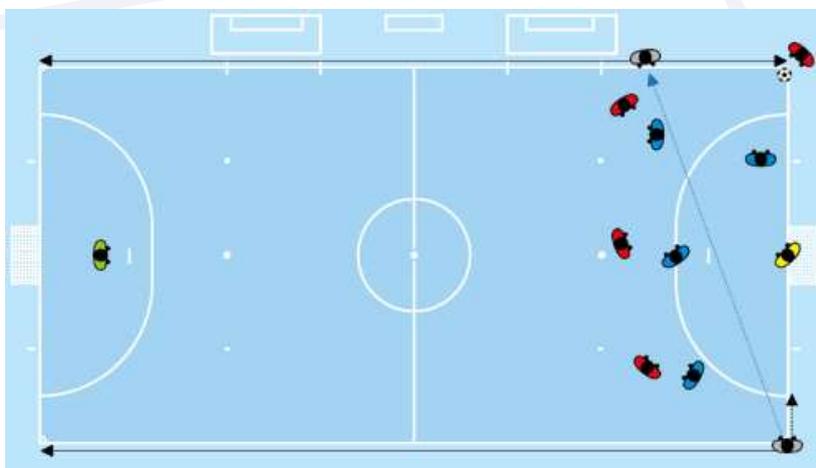
1. O árbitro que controla a execução do lançamento de baliza verifica se a bola se encontra no interior da área de penalti. Se a bola não está no interior da área de penalti, os árbitros iniciam a contagem dos quatro segundos se consideram que o guarda-redes tem reunidas as condições para a execução 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 penalti, o árbitro que controla a execução, 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 penalti. Iniciam 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 no pontapé de canto (1)

Nos pontapés de canto, o árbitro na proximidade desse arco de círculo de canto, posiciona-se na linha lateral a cerca de 5m deste. Desde esta 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 do arco de círculo de canto. O outro árbitro deve adotar uma posição, na mesma linha de baliza onde o pontapé de canto é executado, mas na linha lateral oposta e no vértice desenhado por ambas as linhas. Desde esta posição, controla a bola e as movimentações dos jogadores.



4. Posicionamento no pontapé de canto (2)



5. O posicionamento em pontapés-livres (1)

Na execução de um 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 de baliza, tendo em consideração que a linha de baliza 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 encontra alinhado com a linha de baliza.



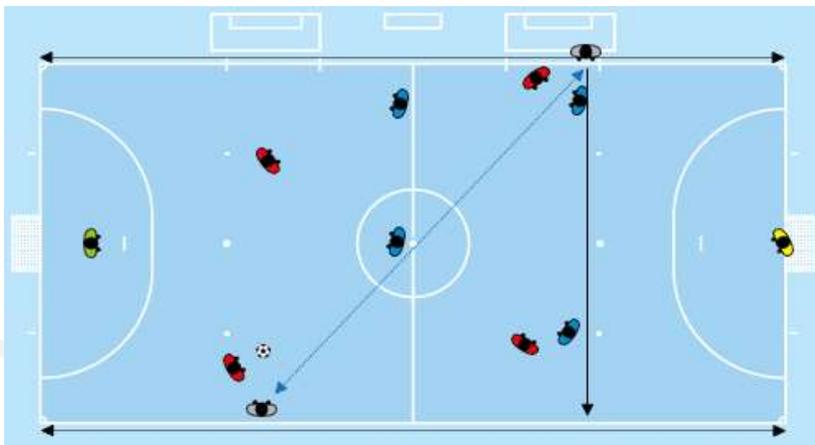
6. O posicionamento em pontapés-livres (2)



7. O posicionamento em pontapés-livres (3)

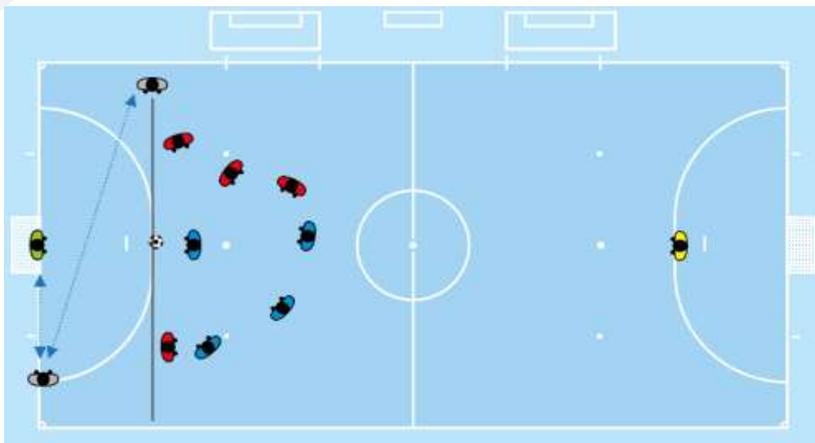


8. O posicionamento em pontapés-livres (4)



9. Posicionamento em pontapé de penalti

O árbitro que controla a execução adota uma posição alinhada com a marca de penalti, 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 não violam a distância mínima nem a linha imaginária da marca de penalti. Não dá a autorização para a execução até que tudo esteja cumprido, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se na confluência da linha da área de penalti e linha de baliza para controlar se a bola ultrapassa a linha de baliza. Nos casos em que o guarda-redes defensor não cumpre com as imposições descritas na Lei 14 antes da bola estar em jogo e a bola não entra na baliza, este árbitro deve apitar e ordenar a repetição do penalti.



10. Posicionamento nos PLDSB, desde a marca dos 10 metros

O árbitro que controla a execução adota uma posição alinhada com a marca de 10m. Desde esse ponto, verifica se a bola é posicionada de forma correta, identifica o executante e verifica se os restantes jogadores não violam a distância mínima nem a linha imaginária da marca de 10m. Não dá a autorização para a execução até que tudo isto esteja cumprido, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário.

O outro árbitro deve posicionar-se na confluência da linha da área de penalti e linha de baliza para controlar se a bola ultrapassa a linha de 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.

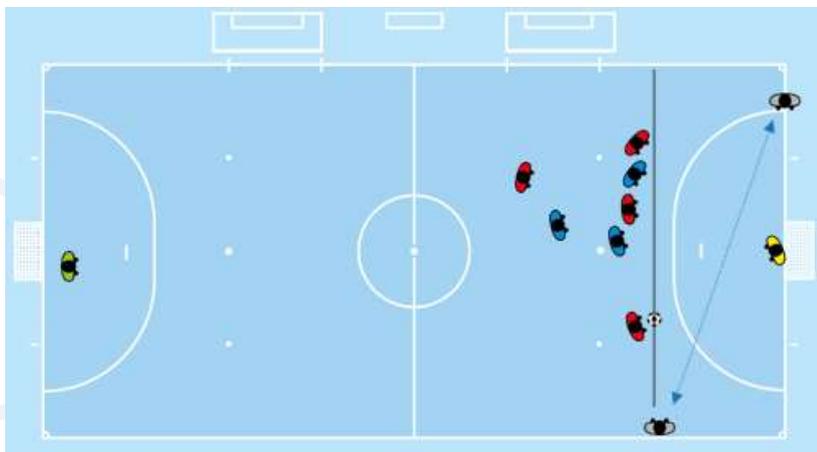
O 3º árbitro adota uma posição alinhada com a marca inscrita no interior da área de penalti, indicativa da distância mínima de 5m que o guarda-redes deve respeitar até à marca de 10m, de acordo com o descrito na Lei.



11. Posicionamento nos PLDSB desde outro ponto (1)

O árbitro que controla a execução adota uma posição alinhada com a bola. Desde esse ponto, verifica se a bola é posicionada de forma correta, identifica o executante e verifica se os restantes jogadores não violam a distância mínima nem a linha imaginária da bola. Não dá a autorização para a execução até que tudo isto esteja cumprido, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário.

O outro árbitro deve posicionar-se na confluência da linha da área de penalti e linha de baliza para controlar se a bola ultrapassa a linha de 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 nos PLDSB desde outro ponto (2)



13. Posicionamento nos pontapés de linha lateral (1)



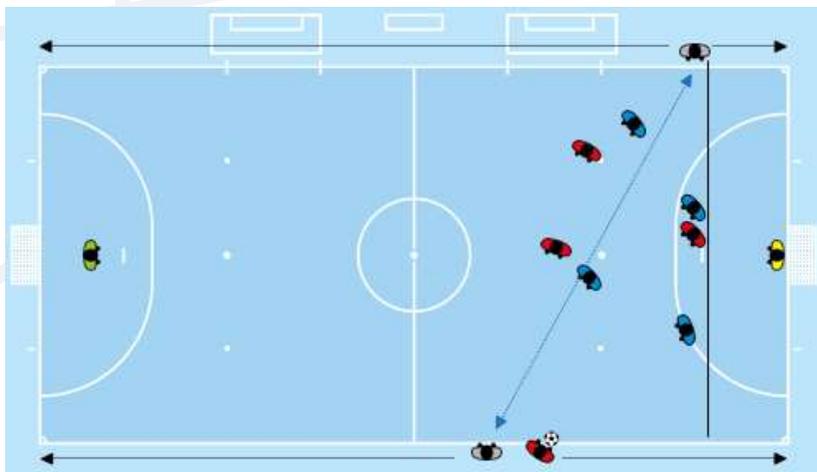
14. Posicionamento nos pontapés de linha lateral (2)



15. Posicionamento nos pontapés de linha lateral (3)

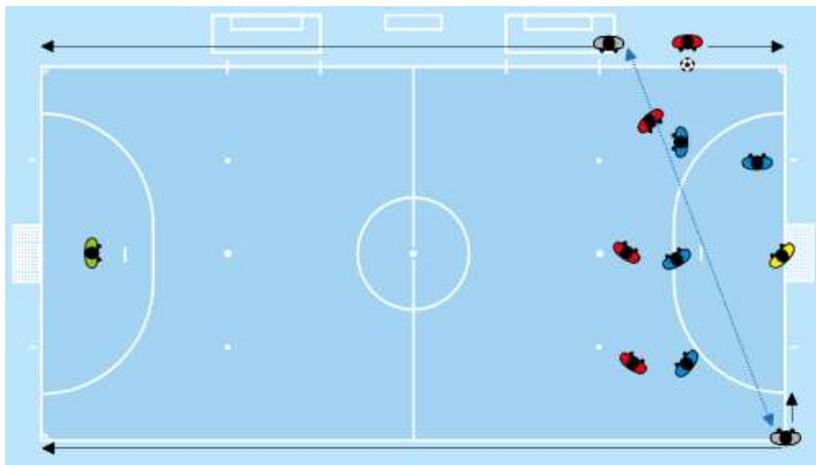


16. Posicionamento nos pontapés de linha lateral (4)



17. Posicionamento nos pontapés de linha lateral (5)

Na execução de um pontapé de linha lateral próximo da área de canto a favor da equipa atacante, o árbitro no controlo da execução adota uma posição a uma distância aproximada de 5m. Desde este local, 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 de baliza. Desde esta posição, controla a bola e as movimentações dos jogadores.



18. A - Posicionamento – penaltis (desempate por penaltis) 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 de baliza a aproximadamente 2m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza e se o guarda-redes cumpre com as imposições descritas na Lei 14.

Quando é evidente que a bola ultrapassa completamente a linha de baliza (entre os postes e a barra transversal), os árbitros devem olhar-se mutuamente e confirmar da existência, ou não, de alguma infração.

O segundo árbitro deve adotar uma posição alinhada com a marca de penalti, 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 no círculo central, onde controla os demais jogadores e os substitutos de ambas as equipas participantes no procedimento.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, de forma a garantir que todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento e de ambas as equipas 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.

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

Nos casos em que é nomeado um quarto-árbitro, os elementos da equipa de arbitragem devem seguir estas instruções:

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

Quando é evidente que a bola ultrapassa completamente a linha de baliza (entre os postes e a barra transversal), os árbitros (todos) devem olhar-se mutuamente e confirmar da existência, ou não, de alguma infração.

O segundo árbitro deve adotar uma posição alinhada com a marca de penalti, a uma distância aproximada de 3 m, 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 de baliza, a aproximadamente 2m da baliza, do lado oposto àquele onde se encontra o árbitro. A sua prioridade deve ser verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza e auxiliar o árbitro, em caso de necessidade.

O árbitro-assistente de reserva deve adotar uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e os substitutos participantes no procedimento, de ambas as equipas.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, de forma a garantir que:

- Todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento e de ambas as equipas, se comportam de forma correta;
- Recolocar o painel do resultado em 0-0 e 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 dos jogadores executantes.

19. Posicionamento dos árbitros na 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, exibe um cartão ou toma uma decisão crítica 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 do lado das áreas-técnicas assinala uma falta.



O árbitro que assinalou a falta dirige-se para o local onde a mesma ocorreu para exibir um cartão.





- 2) O árbitro do outro lado dirige-se para o local onde a falta ocorreu, com o propósito de auxiliar o seu colega a controlar a situação (jogadores e bola).



- 3) Após exibir o cartão, o árbitro dirige-se para o local apropriado, para informar os árbitros-assistentes do número do infrator. Esse local encontra-se a aproximadamente 5m da mesa de cronometragem e em frente desta, sobre a linha de meio-campo.



- 4) O jogo recomeça após a troca estar concluída. O jogo recomeça com um apito, autorizado pelo árbitro que agora se encontra do lado das áreas-técnicas.

20. Posicionamento do 3º árbitro (ou quarto-árbitro), quando uma ou ambas as equipas atuam com o guarda-redes adiantado

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



No caso de ambas as equipas estarem a jogar dessa forma, 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 baliza e o árbitro-assistente de reserva deve controlar a outra.



INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES

LEI 3 – Os Jogadores

Quando um jogador que está fora da superfície de jogo com autorização de um dos árbitros e sem ter sido substituído, reentra na superfície de jogo sem autorização de um dos árbitros e comete uma outra infração punível com advertência, este jogador deve ser expulso por acumulação de advertências. Por exemplo, o jogador entra sem autorização de um 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 sempre que o faz, por uma ação 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.
- Nos casos em que os árbitros aplicam 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 penalti (ver Lei 13);
 - Se a equipa do substituto cometer uma falta punível com pontapé-livre indireto, pontapé-livre direto ou pontapé de penalti 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 este incidente, no seu relatório, 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 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, regressando à superfície de jogo, com o propósito de ludibriar os seus adversários; se isto ocorrer, os árbitros interrompem o jogo se não podem aplicar a vantagem. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto. Em qualquer dos casos, 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 completar 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 de Jogo do Futsal e se a vantagem não pode ser aplicada, o cronometrista ou o terceiro-árbitro devem fazer soar um sinal sonoro, para informar os árbitros deste facto. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária. Se a vantagem é aplicada, o cronometrista ou o terceiro-árbitro devem fazer soar um 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 se poder iniciar um jogo se uma equipa tiver menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores (incluindo substitutos) exigido para disputar um jogo, 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 têm de 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 punível com expulsão durante o intervalo ou antes do início de um dos períodos do prolongamento a sua equipa começa o período de jogo seguinte ou o período do prolongamento com um jogador a menos na superfície de jogo.

LEI 5 - Os árbitros

Poderes e deveres

Os árbitros devem entender que, sendo o Futsal um desporto competitivo, o contacto físico entre jogadores é um aspeto normal, aceitável e que faz parte do jogo. Contudo, se os jogadores não respeitam as Leis de Jogo do Futsal e os

princípios do desportivismo, ou seja, do *fair-play*, 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 penaltis (desempate por penaltis).

Vantagem

Os árbitros podem aplicar a vantagem sempre que se cometa uma infração e as Leis de Jogo do Futsal não proibam explicitamente esta aplicação da vantagem. Por exemplo, é permitida num lançamento de baliza com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de penalti, 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 ao abrigo da 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 de recomeços irregulares (pontapés-livres, pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza e pontapés de canto), os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar as situações seguintes, para a sua decisão de aplicar ou não a vantagem:

- A gravidade da infração: quando 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 prometedora imediato;
- O facto de não ser a sexta falta acumulada ou seguintes, caso em que a vantagem apenas pode ser aplicada perante clara oportunidade de golo;
- O ambiente em que decorre o jogo.

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

Se a infração implica 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 advertam de imediato o infrator. No caso de a advertência não ser efetuada na interrupção do jogo seguinte, não pode ser efetuada mais tarde.



Se a infração impediu uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Porém, se apenas interferiu ou anulou um ataque prometededor, o infrator não será advertido (ver lei 12, Vantagem). Contudo:

- Se a infração foi praticada de forma negligente ou foi uma infração tática, tal como um agarrar tático, o infrator deve ser advertido (ver a secção referente à lei 12 adiante).
- Se a infração envolveu o recurso a força excessiva, o infrator deve ser expulso.

Se a infração exige que o recomeço do jogo seja com um pontapé-livre indireto, os árbitros devem aplicar a vantagem para garantir 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 é cometida mais do que uma infração em simultâneo, os árbitros punem aquela que é mais grave em termos de sanção, do seu 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, se consideram que essa ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador agarra a bola com as mãos. Sendo o jogo interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola tenha sido a equipa atacante (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 meio-campo do guarda-redes, o árbitro no controlo dessa ação deve fazer de forma notória e 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 permitem que sejam retardados por questões táticas (pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza, pontapés de canto ou pontapés-livres). Quando os recomeços são efetuados corretamente, iniciam 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 penalti), um jogador que retarde o recomeço de jogo deve ser advertido.

É permitida a presença de pessoas em redor da superfície de jogo (com ou sem 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:

- Executar o pontapé de saída;
 - no início de cada um dos períodos do jogo e de cada período do prolongamento, se jogado;
 - após cada golo;
- Interromper o jogo:
 - para assinalar um pontapé-livre ou um pontapé de penalti;
 - 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 dos pontapés-livres, após garantir o respeito pela distância mínima pelos defensores;
 - na execução dos PLDSB (desde a marca dos 10m ou outro ponto, de acordo com o descrito na Lei 13);
 - na execução dos pontapés de penalti;
- Recomeçar o jogo interrompido devido a:
 - para advertir ou expulsar um jogador por uma incorreção;
 - para 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 golo (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 e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário. Quando a equipa que beneficia 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 não recomeça antes da sua autorização com o apito. Se esta sua determinação não é acatada e o jogo recomeça antes da sua autorização, o executante é advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se um dos árbitros apita por engano no decurso do jogo, 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, no local onde aquela se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola tenha sido a equipa atacante (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 o árbitro usa para:

- O ajudar a controlar o jogo;
- Mostrar autoridade e autodomínio.

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

Lesões

A segurança dos jogadores é da maior importância e os árbitros devem facilitar o trabalho do pessoal médico, 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 além 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 de Jogo do Futsal. Também assistem os árbitros noutros aspetos da direção do jogo, sempre que solicitado e sob o controlo dos árbitros. Isto inclui responsabilidades como:

- Inspeccionar a superfície de jogo, as bolas a utilizar e o equipamento dos jogadores e substitutos;
- Determinar se foram solucionados problemas com o equipamento ou em casos de hemorragia;
- Verificar os procedimentos de substituição;
- Garantir os registos do controlo do tempo, golos, faltas acumuladas e incorreções (por exemplo, sanções disciplinares).

Posicionamento dos árbitros-assistentes e trabalho de equipa

1. Pontapé de saída

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

O cronometrista, sentado na 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 sentado na sua posição, assegura que o cronómetro é acionado ou parado, de acordo com o decurso 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. Penaltis (desempate por penaltis)

Quando não existe quarto-árbitro, o terceiro-árbitro deve posicionar-se no meio-campo contrário àquele onde se vão executar os penaltis (desempate por penaltis), 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.

Se for nomeado um quarto-árbitro, devem seguir-se estas indicações:

- O árbitro deve adotar uma posição sobre a linha de baliza, a aproximadamente 2m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza e se o guarda-redes cumpre com as imposições descritas na Lei 14;
- Quando é evidente que a bola ultrapassa completamente a linha de baliza (entre os postes e a barra transversal), os árbitros (todos) devem olhar-se mutuamente e confirmar da existência ou não, de alguma infração;
- O segundo árbitro deve adotar uma posição alinhada com a marca de penalti, 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 de baliza, a aproximadamente 2m da baliza, do lado oposto àquele onde se encontra o árbitro. A sua prioridade deve ser verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza e auxiliar o árbitro, em caso de necessidade;
- O quarto-árbitro deve adotar uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e substitutos participantes no procedimento, de ambas as equipas.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, de forma a garantir que:

- Todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento e de ambas as equipas, se comportam de forma correta;
- Recolocar o painel do resultado em 0-0 e 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 (obrigatória)

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

Se o terceiro-árbitro está no controlo da linha de baliza da equipa que joga com o guarda-redes adiantado e a bola entra nessa baliza que controla, 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 casos de necessidade e por forma a chamar a atenção dos árbitros.

As situações seguintes exigem a sua utilização:

- No 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.
- Na comunicação de solicitação de uma pausa-técnica;
- Na comunicação do final da pausa-técnica;
- Na comunicação da prática da quinta falta acumulada, por uma equipa;
- Na comunicação de comportamentos incorretos por parte de substitutos ou elementos oficiais;
- Na comunicação de uma irregularidade no procedimento de substituição;
- Na comunicação de um equívoco disciplinar cometido pelos árbitros;
- Na comunicação de uma 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, no local onde aquela se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti da equipa defensora e a última equipa a tocar na bola tenha sido a equipa atacante (ver Lei 8). Se o sinal sonoro não interfere com o jogo, os árbitros devem dar claros e manifestos sinais de que o jogo deve prosseguir.

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

Cronómetro

Se o cronómetro não funcionar corretamente, os árbitros-assistentes devem informar os árbitros desse 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 numa interrupção do jogo ou após o seu recomeço, o cronometrista se esquece de parar ou acionar o cronómetro, os árbitros ordenam a subtração ou adição do tempo indevidamente contabilizado.



Nos recomeços, o cronómetro é acionado da seguinte forma:

- Pontapé de saída – após a bola ser pontapeada e 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 ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de linha lateral – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto fora da área de penalti – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre indireto fora da área de penalti por qualquer das equipas ou pela equipa atacante na linha da área de penalti – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto ou indireto dentro da área de penalti a favor da equipa defensora – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de penalti – após a bola ser pontapeada para a frente e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada – após a bola ser pontapeada com intenção de marcar um golo diretamente e 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 o piso, de acordo com o procedimento.

LEI 7 – A duração do jogo

Pausa-técnica

Recomenda-se que as regras da competição estipulem o soar de um sinal acústico 10-15 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 devem ser feitas após o fim da pausa-técnica, não após o primeiro sinal acústico.

LEI 8 – O começo e recomeço de jogo

Pontapé de saída

Os árbitros não necessitam confirmar junto de qualquer jogador (incluindo os guarda-redes), antes de autorizar a execução do pontapé de saída.

LEI 12 – Faltas e incorreções

Carregar um adversário

A ação de carregar representa uma disputa pelo espaço utilizando o contacto físico, estando a bola à distância jogável, mas sem utilizar os braços ou os cotovelos. É uma 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 seu adversário se possa movimentar livremente, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir preventivamente e agir com firmeza nestas infrações de “agarrar o adversário”, especialmente dentro da área de penalti e quando se prepara a execução de pontapés de canto, de pontapés de linha lateral ou pontapés-livres.

Na gestão destas situações, os árbitros:

- Admoestam qualquer jogador que agarre um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Advertem o jogador se ele continuar a agarrar o adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Concedem pontapé-livre direto ou pontapé de penalti e advertem o infrator se a infração ocorre após a bola estar em jogo.

Se um defensor começa a agarrar o adversário fora da área de penalti e continua a agarrá-lo dentro da mesma, os árbitros assinalam pontapé de penalti.

Sanções disciplinares

- Um jogador que agarra um adversário para evitar que este adquira a posse de bola ou se coloque numa posição vantajosa, deve ser advertido por comportamento antidesportivo;



- Um jogador que agarra um adversário, anulando uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, deve ser expulso;
- Nas demais situações em que um jogador agarra um adversário, não deve ser tomada nenhuma medida disciplinar.

Recomeço do jogo

- Deve ser concedido um pontapé-livre direto ou um pontapé de penalti se a infração é cometida no interior da área de penalti da equipa do jogador infrator, à equipa adversária desta.

Jogar a bola com a mão

Se um jogador marca golo na baliza adversária de forma imediata, após ter tocado acidentalmente a bola com a sua mão/braço, 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 de baliza no exterior da baliza, deve ser concedido um lançamento de baliza.

O conceito “de forma imediata” é considerado independentemente da distância entre o local da infração de jogar a bola com a mão e a baliza e/ou o tempo decorrido entre a infração de jogar acidentalmente a bola com a mão e a marcação do golo. Por conseguinte, se um jogador marca um golo logo após a bola ter tocado na sua mão ou braço, sem que a bola tenha sido jogada por qualquer outro jogador que não o marcador, o golo não deve ser validado.

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

Sanções disciplinares

Existem circunstâncias onde se exige uma advertência por comportamento antidesportivo quando um jogador joga deliberadamente a bola com a mão, por exemplo, quando:

- Tenta marcar ou marca um golo jogando deliberadamente a bola com a mão;
- Tenta negar um golo à equipa adversária ou uma clara oportunidade de golo por uma infração de mão na bola, quando o seu guarda-redes não se encontra na sua área de penalti, não conseguindo os seus intentos.
- Impede a bola de entrar na baliza por uma infração de mão na bola quando a baliza está protegida pelo guarda-redes;
- Interfere com ou interrompe um ataque prometedor da equipa adversária.

No entanto, um jogador que impede um golo ou anula uma clara oportunidade de golo jogando deliberadamente a bola com a mão, deve ser 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 do adversário.

Recomeço do jogo

- Deve ser concedido um pontapé-livre direto ou um pontapé de penalti se a infração é cometida no interior da área de penalti da equipa do jogador infrator, à equipa adversária deste.

Fora da sua área de penalti, 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 penalti, o guarda-redes não pode ser punido com pontapé de penalti, por jogar a bola com a mão, exceto se a infração se deve ao arremesso de um objeto contra a bola ou por promover um contacto com a bola utilizando um objeto agarrado nas mãos.

Contudo, o guarda-redes pode ser culpado de algumas infrações puníveis com um 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 penalti);
- Com os pés (em qualquer ponto do seu meio-campo).

Em qualquer destas situações, o árbitro no controlo dessa ação deve fazer de forma notória e visível a contagem dos quatro segundos.

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

Além disso, o guarda-redes não pode em nenhum caso tocar a bola com as mãos ou braços, ainda que no interior da sua área de penalti, 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.



Infrações cometidas sobre um guarda-redes

Logo que o guarda-redes ganha a posse de bola com as mãos, nenhum adversário pode disputá-la.

É infração quando um jogador:

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

Quando um atacante adversário de um guarda-redes provoca um contacto físico dentro da área de penalti deste, 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 penalti. Em caso de contacto físico, os árbitros devem considerar seriamente a possibilidade de também ter sido cometido um ato de comportamento antidesportivo, no mínimo.

Sanções disciplinares

- Se um jogador joga 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 contra um adversário de forma negligente;
- Se um jogador impede uma clara oportunidade de golo jogando de forma perigosa os árbitros expulsam-no.

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 crítica, punível com pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.

Manifestar desacordo por palavras ou ações

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 de Jogo do Futsal, devendo atuar com um certo grau de responsabilidade e compromisso no que respeita à conduta da sua equipa.

Todo o jogador ou substituto que invista sobre um elemento da equipa de arbitragem ou seja culpado de empregar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros, deve ser expulso.

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir o jogador que retarde o recomeço do jogo, com recurso às seguintes táticas dilatórias:

- Execute um pontapé-livre em local errado com o propósito deliberado de forçar os árbitros a ordenar a repetição;
- Pontapeie ou transporte a bola para longe do local do recomeço, após interrupção do jogo;
- Atrase a saída da superfície de jogo, após ter entrado a equipa médica para avaliar uma lesão sofrida;
- Provoque um conflito por tocar deliberadamente a bola, após o jogo ter sido interrompido pelos árbitros.

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 a que todos os incidentes possam ser claramente vistos e as incorreções possam ser identificadas;
- Nos casos em que é nomeado um terceiro-árbitro e um árbitro-assistente de reserva, estes devem entrar na superfície de jogo para auxiliar os árbitros, se necessário;
- Após sanado o conflito, devem ser tomadas medidas disciplinares.

Utilizar a baliza ou um colega de equipa como apoio

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;
- Ser levantado por um colega de equipa para ficar numa posição vantajosa;
- Ser empurrado por um colega de equipa para ficar numa 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 negar aos adversários um golo ou uma clara oportunidade de golo, deve ser expulso e será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária (ver Lei 13).

Negar uma clara oportunidade de golo (COG)

Para determinar se uma situação é uma COG ou não quando a baliza está protegida pelo guarda-redes defensor, devem ser tidos em consideração os seguintes fatores:

- A distância entre o local da infração e a baliza;
- A direção da jogada;
- A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola;
- A posição e o número de defensores ativos, incluindo o guarda-redes;
- O número de jogadores defensores ativos, incluindo o guarda-redes defensor ativo, mas excluindo o jogador infrator, bem como o número de jogadores atacantes ativos:
 - os jogadores defensores devem ser considerados ativos se tiverem tido oportunidade de intervir no ataque, incluindo pressionando ativamente, disputando a bola com o jogador atacante ou intercetando a bola;
 - os jogadores atacantes devem ser considerados ativos se tiverem tido uma oportunidade clara de participar no ataque.

- Se o jogador infrator tentou jogar a bola ou disputar a bola (segurar, puxar, empurrar e disputar sem possibilidade de jogar a bola não são consideradas tentativas legítimas de jogar ou disputar a bola).

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre alerta relativamente a jogadores que infringem persistentemente as Leis de Jogo do 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 de Jogo do Futsal.

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

Faltas grosseiras (jogo faltoso grave)

Um jogador que se torne culpado de falta grosseira deve ser expulso e o jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a ser executado no local da infração ou com pontapé de penalti (no caso de a infração ocorrer no interior da área de penalti do infrator).

Em situações de jogo faltoso grave não se aplica a vantagem, a menos que exista uma clara oportunidade de golo. Nesse caso, os árbitros expulsam o jogador infrator na próxima interrupção de jogo.

LEI 13 – Os pontapés-livres

Distância

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



LEI 14 – Os pontapés de penalti

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 penalti. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo;
- Se os árbitros ordenam a repetição do pontapé de penalti, esta repetição não tem de ser executada pelo jogador que o fez anteriormente;
- Se o executante de um pontapé de penalti o executa antes da autorização dos árbitros, estes ordenam a repetição do pontapé e advertem o executante.

LEI 15 – O 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. Nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância, os árbitros devem advertir o infrator. 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 fique na posse de um adversário, mas concedem um pontapé de linha lateral à equipa adversária.

LEI 16 – O lançamento de baliza

Procedimento para infrações

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

Quando o guarda-redes executa um lançamento de baliza e um ou mais adversários ainda permanece(m) no interior da área de penalti 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 um 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 um guarda-redes executante de um lançamento de baliza, não solta a bola a partir do interior da área de penalti, os árbitros devem ordenar a repetição do mesmo; no entanto, a contagem dos quatro segundos continua no ponto em que se encontrava quando foi interrompida, logo que estejam reunidas as condições para a repetição.

A contagem dos quatro segundos deve iniciar-se logo que o guarda-redes está em controlo da bola, independentemente de ser nas mãos ou nos pés.

Se um guarda-redes executa um lançamento de forma correta e de seguida, toca a bola deliberadamente com as mãos ou braços no exterior da área de penalti 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 adequada decisão disciplinar contra o guarda-redes, de acordo com o descrito nas Leis de Jogo do Futsal.

Se um guarda-redes executa um lançamento de baliza com o pé, os árbitros devem avisá-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 foi interrompida, logo que estejam reunidas as condições para a repetição.

LEI 17 – O 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 que os adversários do executante devem observar até ao arco 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. Nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância, os árbitros devem advertir o infrator.

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



Quando um pontapé de canto é executado de forma incorreta, os árbitros não podem aplicar a vantagem, ainda que a bola fique na posse de um adversário, mas concedem um lançamento de baliza à equipa adversária.

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



TERMINOLOGIA DE 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.

Bola ao solo (lançamento de)

Método neutro de recomeço de jogo – um dos árbitros larga a bola para um jogador da equipa que tocou em último lugar na bola; a bola está em jogo logo que toque no solo.

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

Equipamento utilizado para ajudar a proteger a canela do jogador contra lesões. Os jogadores são responsáveis por utilizar caneleiras feitas de material adequado e de tamanho apropriado para proporcionar uma proteção razoável, devendo ser cobertas pelas meias.

Carregar (um adversário)

Entrada com contacto físico e contra 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 incorreta, punível 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).

Discricionariedade

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)

Tacle 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 tática

Uma falta tática é cometida quando um jogador comete uma falta deliberada sobre um adversário como estratégia para evitar a provável hipótese de um contra-ataque ou quando o adversário tem tempo e espaço para atacar a baliza adversária.

Faltas acumuladas

Faltas cometidas por um jogador e puníveis com pontapé-livre direto ou pontapé de penalti, que cada equipa adiciona, a partir do zero e em cada período do jogo. Caso seja jogado um prolongamento, as faltas acumuladas cometidas no prolongamento são adicionadas às faltas acumuladas do segundo período do jogo.

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 objetivo 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

Lesão crítica

Lesão que é considerada crítica, pela qual o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipa médica realize uma avaliação e tratamento na superfície de jogo antes de retirar o jogador lesionado, como em casos potenciais de concussão, ossos quebrados ou lesões na cabeça ou coluna vertebral.

Lesão séria

Lesão que é julgada preocupante o suficiente para que o jogo seja interrompido, mas que permita à equipa médica assistir e retirar rapidamente o jogador da superfície de jogo para avaliação ou tratamento, se necessário, para que o jogo possa recomeçar.

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

Retar, 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.

Penaltis (desempate por penaltis)

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.

Punição (penalização)

Ato de sancionar, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé-livre ou pontapé de penalti 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 (por exemplo, expulsão)

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 cumprir o tempo, se a equipa adversária obtém um golo.

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

Espaço de jogo delimitado pelas linhas laterais e linhas de baliza, 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®