



FIFA®

FUTSAL
Leis do Jogo
2015/2016

Leis do Jogo

de

FUTSAL

2015/2016

Aprovadas pela Sub-comissão do International Football Association Board.

Tradução autorizada pela FIFA e publicada pela

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

RUA ALEXANDRE HERCULANO, 58

1250-977 LISBOA

Tradução: João Rocha e António Cardoso

NOTAS RELATIVAS ÀS LEIS DO JOGO

Modificações

Com o acordo da respetiva Federação Nacional e o respeito pelos princípios fundamentais das Leis do Jogo de Futsal, podem introduzir-se modificações na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de Futsal feminino, de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas as seguintes modificações:

- Dimensão da superfície de jogo;
- Dimensão, peso e material da bola;
- Distância entre os postes da baliza e altura da barra transversal;
- Duração dos períodos do jogo;
- Substituições.

Qualquer outra alteração só pode ser efetuada com a autorização do IFAB e aprovação da Subcomissão de Futsal da FIFA.

Idiomas oficiais

A FIFA, em nome do IFAB, publica as Leis do jogo nas versões de inglês, francês, espanhol e alemão. Existindo alguma divergência nos textos ou sobre a interpretação das Leis do jogo de Futsal, o texto inglês prevalece.

Género

Todos os termos que se referem a pessoas físicas aplicam-se indistintamente a homens e a mulheres.

ÍNDICE

Lei 1 – O recinto de jogo.....	5
Lei 2 – A bola	10
Lei 3 – O número de jogadores.....	12
Lei 4 – O equipamento dos jogadores	15
Lei 5 – Os árbitros.....	17
Lei 6 – Os árbitros assistentes	20
Lei 7 – A duração do jogo	23
Lei 8 – O início e reinício do jogo.....	26
Lei 9 – A bola em jogo ou fora do jogo	28
Lei 10 – A marcação de golos	29
Lei 11 – O fora de jogo.....	30
Lei 12 – As faltas e incorreções	31
Lei 13 – Os pontapés-livres.....	35
Lei 14 – O pontapé de grande-penalidade	42
Lei 15 – O pontapé de linha lateral.....	45
Lei 16 – O lançamento de baliza.....	47
Lei 17 – O pontapé de canto.....	49
Procedimento para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória.....	52
A área técnica.....	55
O árbitro assistente de reserva	56
Sinalética – árbitros e árbitros assistentes	57
Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e Diretrizes para árbitros e agentes desportivos	61

LEI 1 – O RECINTO DE JOGO

SUPERFÍCIE DE JOGO

Os jogos são disputados em superfícies lisas, sem rugosidades e não abrasivas, preferentemente de madeira ou material sintético, de acordo com os regulamentos da competição. Desaconselha-se o cimento e o asfalto.

Em casos excepcionais e apenas em competições nacionais, podem ser autorizadas superfícies com relva artificial.

MARCAÇÃO DA SUPERFÍCIE DE JOGO

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

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 mediais das duas linhas laterais.

O centro da superfície de jogo está marcado com um ponto, a meio da linha média, à volta do qual é traçado um círculo de 3 m de raio, vulgo círculo central.

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

Devem ser efetuadas duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 5 m para a esquerda e para a direita da segunda marca de grande-penalidade, para assinalar a distância mínima a observar na execução de um pontapé da segunda marca de grande-penalidade. A sua largura é de 8 cm.

DIMENSÕES

O comprimento da linha lateral deverá ser superior ao comprimento da linha de baliza.

Todas as linhas deverão ter 8 cm de largura.

As dimensões serão as seguintes:

Jogos não internacionais	MÁXIMAS (em metros)	Comprimento (linha lateral) Largura (linha de baliza)	42 25
	mínimas (em metros)	Comprimento (linha lateral) Largura (linha de baliza)	25 16
Jogos internacionais	MÁXIMAS (em metros)	Comprimento (linha lateral) Largura (linha de baliza)	42 25
	mínimas (em metros)	Comprimento (linha lateral) Largura (linha de baliza)	38 28

São traçadas a partir da parte exterior de cada poste da baliza, perpendicularmente à linha de baliza, duas linhas imaginárias de 6 m 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 6 m a partir da parte exterior do poste da baliza. A parte superior de cada quarto de círculo é unida por uma linha de 3,16 m 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 grande-penalidade.

Em cada área de grande-penalidade é efetuada uma marca de grande-penalidade a 6 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

SEGUNDA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

É efetuada uma segunda marca de grande-penalidade, a 10 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

ARCO DE CÍRCULO DE CANTO

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

AS BALIZAS

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

São constituídas 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 madeira, metal ou outro material aprovado.

Devem ter a forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica, não podendo constituir perigo para os jogadores.

A distância interna entre os postes é de 3 m, 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 8 cm. As redes, feitas de cânhamo, juta ou nylon, ou outro material aprovado, são presas à parte posterior dos postes e da barra com suportes adequados. Devem estar devidamente presas, não devendo perturbar o guarda-redes.

Os postes e as barras devem ser de uma cor diferente da superfície de jogo.

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

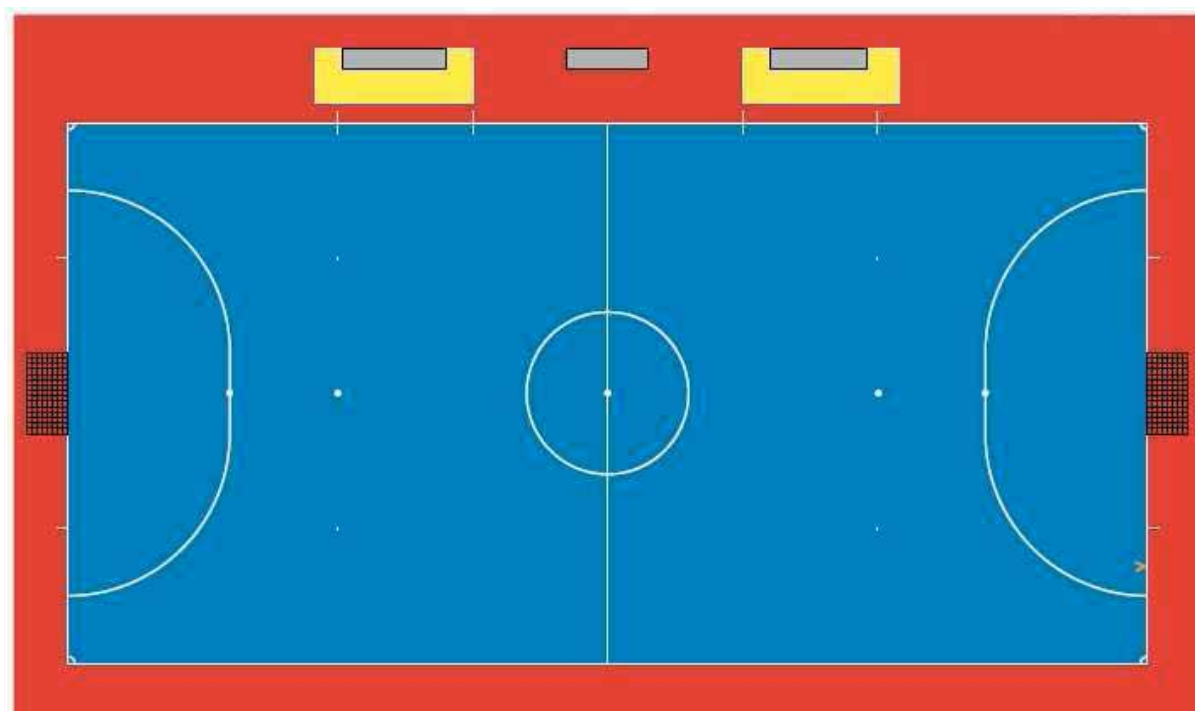
ZONAS DE SUBSTITUIÇÕES

Situam-se frente à área técnica da respetiva equipa, com 5 m de extensão. São delimitadas com uma linha em cada extremo, com 80 cm de comprimento, sendo 40 cm no interior e 40 cm no exterior da superfície de jogo e largura de 8 cm.

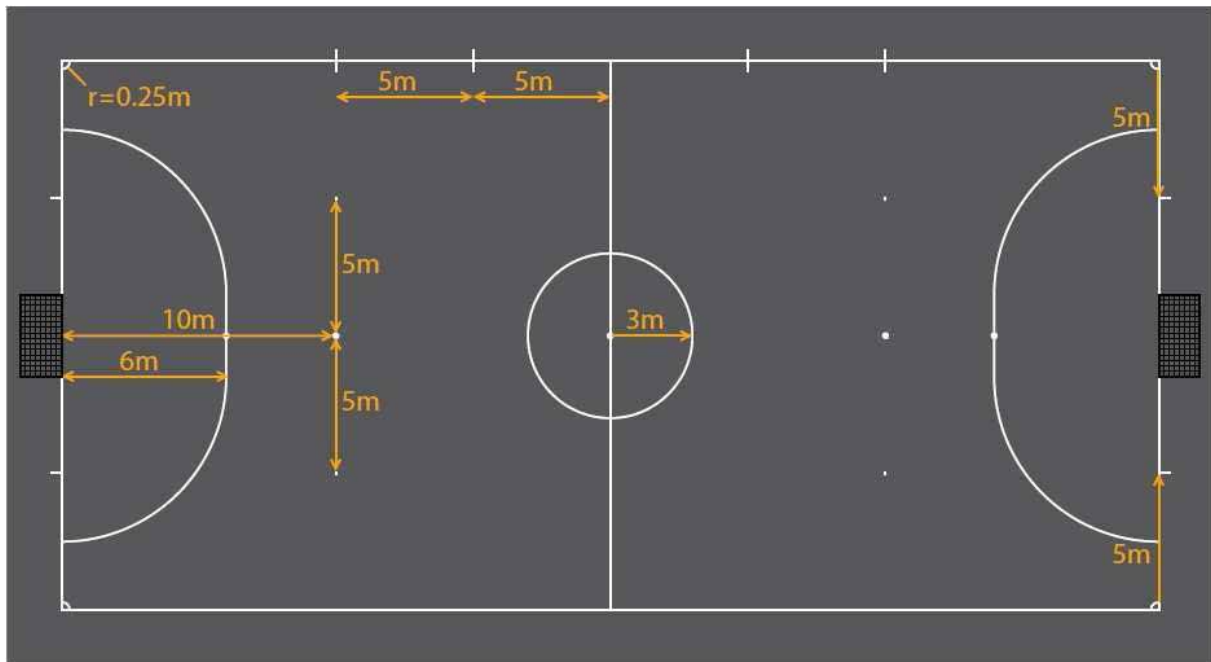
A área à frente da mesa dos árbitros assistentes, estendendo-se por 5 m para cada lado da linha de meio-campo, permanecerá desimpedida (área livre do cronometrista).

A zona de substituições de uma equipa está localizada na metade da superfície de jogo onde essa equipa defende, mudando na segunda parte do jogo e nos períodos do prolongamento, caso exista.

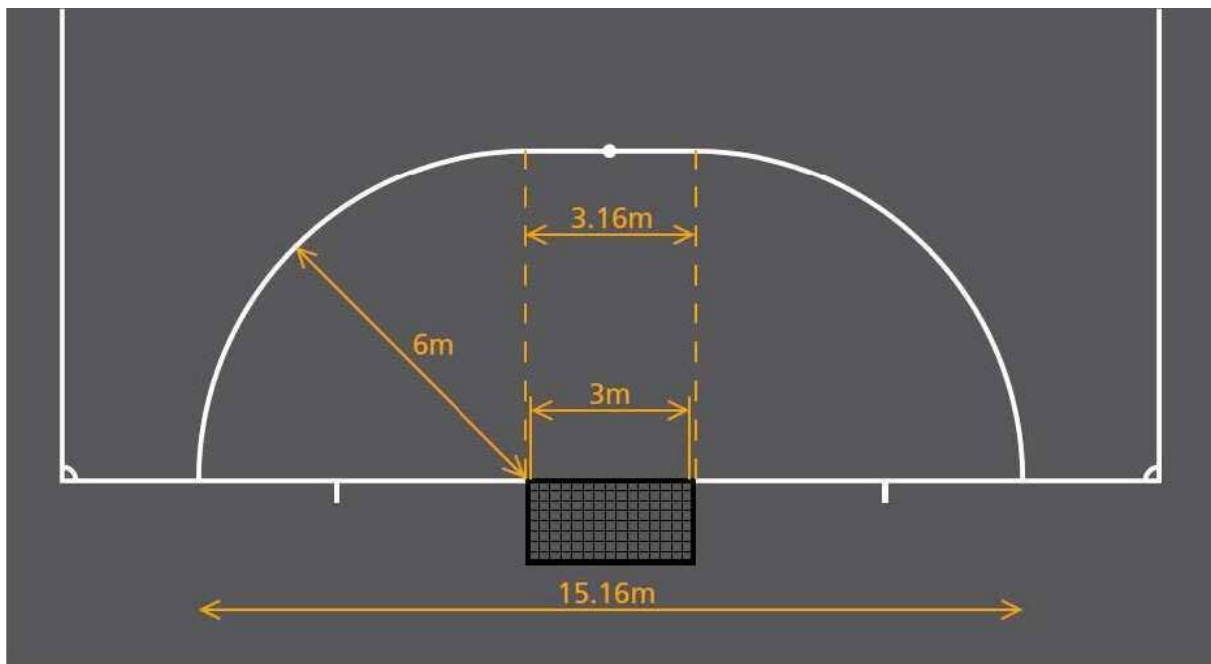
A SUPERFÍCIE DE JOGO



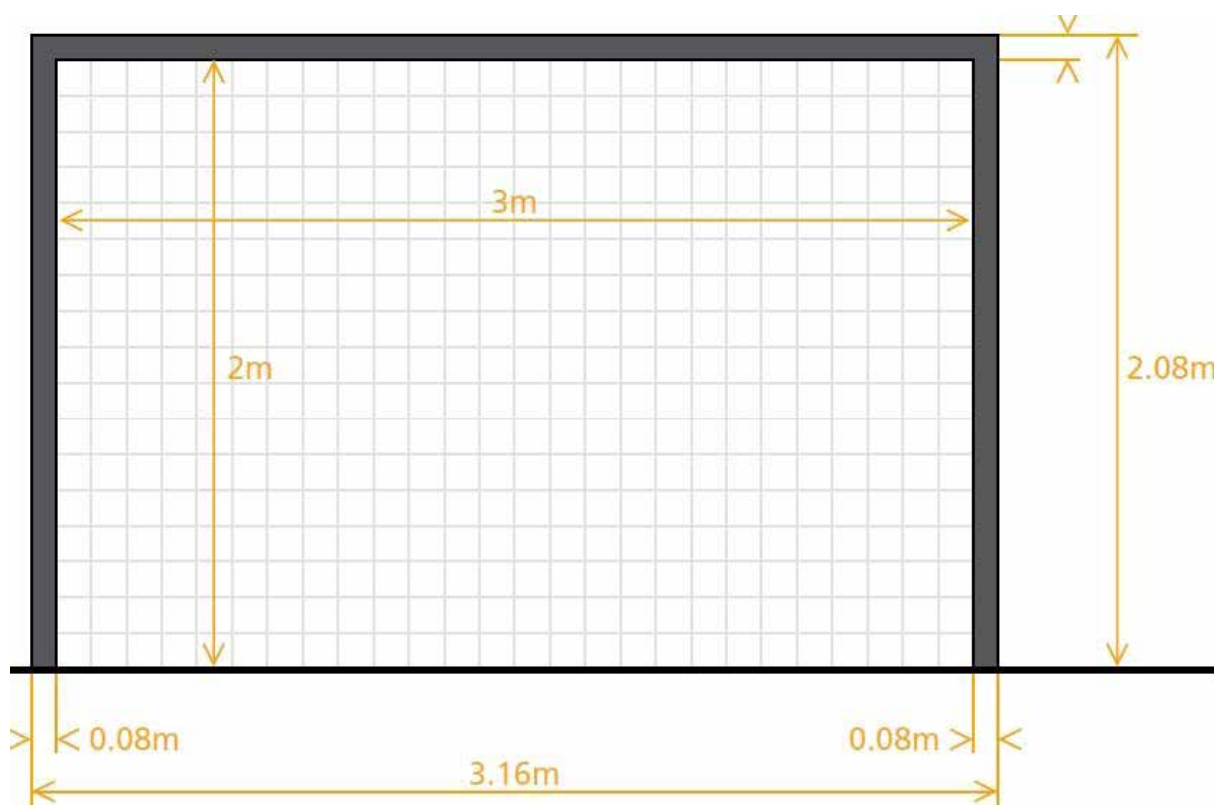
DIMENSÕES DA SUPERFÍCIE DE JOGO



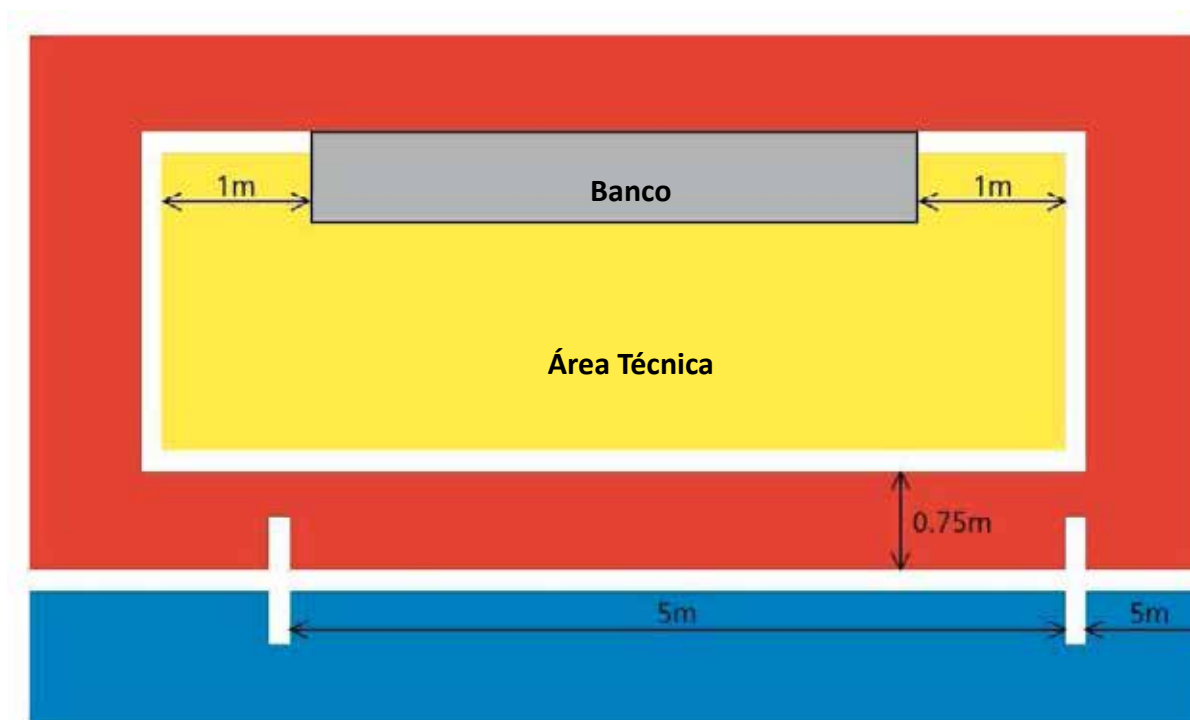
A ÁREA DE GRANDE PENALIDADE



AS BALIZAS



ZONA DE SUBSTITUIÇÕES E ÁREA TÉCNICA



Decisão 1

A área técnica deve cumprir as requisitos descritos na secção mais adiante.

LEI 2 – A BOLA

CARACTERÍSTICAS E DIMENSÕES

A bola:

- É esférica;
- É feita de couro ou outro material aprovado;
- Tem uma circunferência não superior a 64 cm nem inferior a 62 cm;
- Tem um peso não superior a 440 g nem inferior a 400 g no início do jogo;
- Tem uma pressão equivalente a 0.6 - 0.9 atmosferas (600 - 900 g/cm²) ao nível do mar;
- Não saltará menos de 50 cm nem mais de 65 cm no primeiro ressalto quando largada de uma altura de 2 m.

SUBSTITUIÇÃO DE BOLA DEFEITUOSA

Se a bola rebentar ou se deformar enquanto está em jogo, o jogo é interrompido:

- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido dentro da área de grande-penalidade; neste caso, um dos árbitros deixará cair uma bola regulamentar sobre a linha da área de grande-penalidade, no ponto mais próximo do local onde se encontrava a bola original quando o jogo foi interrompido.
- O jogo recomeçará com a repetição do pontapé, se a bola rebentar ou se deformar durante a execução de um pontapé-livre direto sem barreira, um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé de grande-penalidade e antes que a bola tenha tocado os postes da baliza, a barra transversal ou um jogador e não tenha sido cometida uma infração.

Se a bola rebentar ou se deformar quando não está em jogo (na execução de um pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, bola ao solo, pontapé-livre, pontapé de grande-penalidade ou de um pontapé da linha lateral):

- O jogo recomeçará em conformidade com as Leis do jogo de Futsal.

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

LOGÓTIPOS NAS BOLAS

Além das especificações da Lei 2, nos jogos disputados no quadro das competições oficiais da FIFA ou organizadas pelas confederações, a aprovação das bolas implica que possuam um dos três logótipos oficiais abaixo indicados:

- "FIFA APPROVED"
- "FIFA INSPECTED"
- "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"



Os referidos logótipos, quando colocados numa bola, indicam que a mesma foi oficialmente testada, satisfazendo as especificações técnicas, diferentes para cada logótipo, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A lista das especificações suplementares de cada um dos logótipos deverá ser aprovada pelo International F. A. Board. Os laboratórios que levam a cabo os testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.

As competições organizadas pelas federações nacionais podem também exigir a utilização de bolas que possuam um destes três logótipos.

PUBLICIDADE

Nos jogos disputados no quadro das competições oficiais organizadas pela FIFA, pelas confederações ou federações nacionais, será proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola, à exceção do logótipo da competição, do organizador da competição e da marca registada do fabricante. O regulamento da competição poderá restringir o tamanho e o número destas menções.

LEI 3 – O NÚMERO DE JOGADORES

JOGADORES

Os jogos são disputados por duas equipas compostas por um máximo de cinco jogadores, um dos quais é o guarda-redes.

Um jogo não poderá iniciar-se se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

O jogo termina se, na superfície de jogo, uma ou ambas as equipas tiver(em) menos de três jogadores.

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, até ao máximo de nove.

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

OUTROS JOGOS

Em jogos de seleções nacionais “A” podem ser utilizados um máximo de dez substitutos. Nos restantes jogos poderá ser utilizado um maior número de substitutos, desde que:

- As equipas participantes cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- Os árbitros sejam informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados ou não se tiver chegado a acordo antes do jogo, não serão permitidos mais de dez substitutos.

TODOS OS JOGOS

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 substituto cujo nome não seja facultado aos árbitros nesse momento, não pode participar no jogo.

PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

Uma substituição pode efetuar-se em qualquer momento, estando a bola em jogo ou não. Para substituir um jogador, devem considerar-se as seguintes condições e disposições:

- O jogador deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa, salvo nas exceções indicadas nas Leis do Jogo de Futsal;
- 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 consumada 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 substituiu, em substituto;
- 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;
- Se um período for prorrogado para permitir a execução de um pontapé de grande- penalidade, um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé-livre direto sem barreira, não serão permitidas substituições, com exceção do guarda-redes defensor.

SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE GUARDA-REDES

- Qualquer um dos substitutos poderá trocar de lugar com o guarda-redes sem informar os árbitros, nem estar o jogo interrompido (conforme procedimento de substituição);
- Qualquer jogador poderá trocar de lugar com o guarda-redes;
- O jogador que trocar de lugar com o guarda-redes deverá 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.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se um substituto entra na superfície de jogo antes da saída do jogador que substituirá ou se, no procedimento de substituição, um substituto penetrar 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 lei da vantagem);
- Os árbitros advertem-no por infringir o procedimento de substituição, ordenando a sua saída da superfície de jogo.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, recomeçá-lo-ão com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*). Se este substituto ou a sua equipa cometer também outra infração, o jogo recomeça de acordo com o exposto na secção “*Lei 3 – Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros*”.

Se, num procedimento de substituição, o jogador a ser substituído deixar a superfície de jogo por razões não previstas nas Leis do Jogo de Futsal e por um local diferente da zona de substituições da sua equipa:

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a lei da vantagem);
- Os árbitros advertem-no por infringir o procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, recomeçá-lo-ão com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- Os jogadores em questão são advertidos;
- O jogo recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*). Em casos especiais, o jogo recomeçará de acordo com o exposto na secção “*Lei 3 – Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros*”.

JOGADORES E SUBSTITUTOS EXPULSOS

Um jogador expulso antes do pontapé de saída para o início do jogo, apenas pode ser substituído por um dos substitutos indicados previamente.

Um substituto expulso, seja antes do pontapé de saída para o início do jogo ou após o mesmo, não poderá ser substituído.

Um substituto apenas poderá substituir um jogador expulso e entrar na superfície de jogo dois minutos completos após a expulsão que lhe corresponde, desde que tenha a autorização de um árbitro assistente, salvo se no decurso dos dois minutos for marcado um golo e se verifique uma das seguintes condições:

- Jogando cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca o golo, pode-se completar a equipa que tem quatro jogadores;
- Jogando ambas as equipas com três ou quatro jogadores e se for marcado um golo, ambas as equipas mantem o número de jogadores;
- Jogando cinco jogadores contra três ou quatro contra três e a equipa em superioridade numérica marca o golo, a equipa com três jogadores poderá acrescentar um e apenas um jogador;
- Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

SEGURANÇA

Os jogadores não utilizarão nem serão portadores de nenhum equipamento ou objeto que constituam perigo para si próprios ou outrem (incluindo joias de qualquer tipo).

EQUIPAMENTO BASE

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

- **Camisola ou similar** – usando camisola interior, a cor das mangas deverá ser da cor predominante das mangas da camisola ou similar;
- **Calções** – usando calções interiores, estes deverão ser da cor predominante nos calções. O guarda-redes está autorizado a utilizar calças;
- **Meias** – sendo usada fita adesiva (tape) ou um material similar na parte exterior, deverá ser da mesma cor que o setor das meias onde está sobreposto;
- **Caneleiras;**
- **Calçado** – sapatilhas de pano, lona ou couro macio, com sola de borracha ou outro material similar.

CANELEIRAS

- Deverão estar totalmente cobertas pelas meias;
- Deverão ser de borracha, plástico ou material similar aprovado;
- Deverão oferecer proteção adequada.

CORES

- As duas equipas devem vestir equipamentos com cores que as distingam entre si e dos árbitros e árbitros assistentes;
- Cada guarda-redes deve vestir cores que o distinga dos outros jogadores, dos árbitros e dos árbitros assistentes.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Por qualquer infração a esta Lei:

- O jogo não necessita ser interrompido;
- Os árbitros ordenarão ao jogador infrator que saia da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento, assim que a bola deixe de estar em jogo, a menos que entretanto já tenha corrigido ou esteja em processo de correção do seu equipamento;
- Qualquer jogador mandado sair da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento não pode regressar à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro;
- Os árbitros, diretamente ou através do terceiro árbitro, certificar-se-ão que o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir o seu regresso à superfície de jogo;
- O jogador, se não tiver sido substituído, só poderá regressar à superfície de jogo quando a bola não estiver em jogo ou sob a supervisão do terceiro árbitro quando a bola está em jogo.

Será advertido o jogador que, tendo sido mandado sair da superfície de jogo por infração a esta Lei e que não tenha sido entretanto substituído, regresse à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro.

RECOMEÇO DO JOGO

Se os árbitros interromperem o jogo para proceder a essa advertência:

- O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto executado por um jogador da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO

Equipamento básico obrigatório

O equipamento básico obrigatório não deve exibir lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

O organizador da competição ou a FIFA sancionarão a equipa de um jogador cujo equipamento básico obrigatório exiba lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

Roupa interior

Os jogadores não devem exibir na sua roupa interior lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, nem tampouco outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

O organizador da competição ou a FIFA sancionarão os jogadores ou equipas cuja roupa interior exiba lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, assim como outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

Os jogos são controlados por dois árbitros, o árbitro e o segundo árbitro, os quais disporão de autoridade plena para fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal nos jogos para que forem nomeados.

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

Os árbitros:

- Fazem cumprir as Leis do Jogo de Futsal;
- Controlam o jogo em cooperação com os árbitros assistentes, quando for caso disso;
- Asseguram que qualquer bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2 e regulamentos;
- Asseguram que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei 4 e regulamentos;
- Registam os incidentes do jogo;
- Interrompem o jogo, quando adequado, por qualquer infração às Leis do jogo de Futsal;
- Interrompem o jogo em resultado de qualquer tipo de interferência externa;
- Interrompem o jogo se, no seu entender, um jogador sofrer uma lesão grave e asseguram que seja conduzido para fora da superfície de jogo; um jogador lesionado apenas poderá regressar à superfície de jogo após o recomeço do jogo;
- Permitem que o jogo prossiga até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador está ligeiramente lesionado;
- Asseguram que qualquer jogador que esteja a sangrar saia da superfície de jogo. O jogador apenas poderá regressar após um sinal dos árbitros, que deverão certificar-se, diretamente ou através do terceiro árbitro, que a hemorragia terminou;
- Permitem que o jogo prossiga quando a equipa contra a qual foi cometida uma infração possa beneficiar de vantagem, sancionando a infração cometida inicialmente se a presumida vantagem não se concretizar;
- Punem a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma falta;
- Punem a incorreção mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma incorreção;
- Impõe sanções a jogadores que cometam infrações merecedoras de advertência ou expulsão. Os árbitros não estão obrigados a fazê-lo de forma imediata, devendo fazê-lo assim que a bola deixe de estar em jogo;
- Tomam medidas contra elementos oficiais das equipas que não se comportem de modo responsável, podendo se entenderem necessário, expulsá-los da área técnica e das imediações da superfície de jogo;

- Impedem a entrada na superfície de jogo a pessoas não autorizadas;
- Autorizam o recomeço do jogo, após interrupção;
- Devem fazer a sinalética descrita na secção “Sinais dos árbitros e árbitros assistentes”;
- Devem posicionar-se na superfície de jogo conforme estabelecido na secção “Posicionamento com a bola em jogo”, parte integrante da “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros” (Lei 5 – Os árbitros), quando definidas como obrigatórias;
- Remetem às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as sanções disciplinares impostas contra jogadores e/ou elementos oficiais das equipas, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro

- Assumirá a função de cronometrista e de terceiro árbitro, caso os árbitros assistentes não estejam presentes;
- Suspende ou terminará (de forma temporária ou definitiva) o jogo, quando entenda oportuno, no caso de transgressão às Leis do jogo de Futsal;
- Suspende ou terminará (de forma temporária ou definitiva) o jogo, por qualquer tipo de interferência exterior.

O segundo árbitro

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

DECISÕES DOS ÁRBITROS

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

Os árbitros apenas poderão modificar a sua decisão se verificarem que a mesma é incorreta ou, caso seja necessário, mediante a indicação dos árbitros assistentes, desde que não tenham recomeçado ou terminado o jogo.

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

O árbitro prescindirá do segundo árbitro ou dos árbitros assistentes em caso de ingerência ou conduta incorreta de qualquer deles, dispensando os seus serviços, procedendo à sua substituição e notificando, através de relatório, as autoridades competentes.

RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS

Os árbitros (ou, quando aplicável, os árbitros assistentes) não serão responsabilizados por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, um elemento oficial ou espectador;

- Qualquer dano a qualquer tipo de propriedade;
- Qualquer outra perda sofrida por um indivíduo, clube, empresa, associação ou entidade similar, devido a qualquer decisão que possam ter tomado nos termos das Leis do jogo de Futsal ou relacionada com o procedimento normal e regulamentar para a realização, disputa e controlo de um jogo.

Essas decisões podem incluir:

- Uma decisão pela qual as condições do recinto de jogo ou meteorológicas sejam de forma a não permitir que o jogo seja disputado;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo, por qualquer razão;
- Uma decisão relativa à adequação do equipamento da superfície de jogo e da bola utilizados durante o jogo;
- Uma decisão de interromper ou não um jogo, devido à interferência dos espectadores ou a qualquer problema na área dos espectadores.
- Uma decisão de interromper ou não um jogo, para permitir que um jogador lesionado seja conduzido para fora da superfície de jogo para receber tratamento;
- Uma decisão de solicitar que um jogador lesionado seja conduzido para fora da superfície de jogo para receber tratamento;
- Uma decisão de permitir ou não que um jogador use um determinado equipamento ou acessório;
- Uma decisão (quando tiverem autoridade) de permitir ou não que quaisquer pessoas (incluindo elementos oficiais da equipa ou do recinto de jogo, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes dos meios de comunicação social) estejam presentes nas imediações da superfície de jogo;
- Qualquer outra decisão que possam tomar de acordo com as Leis do jogo de Futsal ou em conformidade com os seus deveres estipulados nas normas ou regulamentos da FIFA, confederação, federação nacional ou liga, sob a jurisdição da qual o jogo seja disputado.

JOGOS INTERNACIONAIS

Em jogos internacionais será obrigatória a presença de um segundo árbitro.

ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

Em torneios ou competições para os quais seja nomeado um árbitro assistente de reserva, as suas competências e obrigações deverão cumprir com o estipulado nas Leis do jogo de Futsal.

LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes (um terceiro árbitro e um cronometrista), os quais devem cumprir as suas funções de acordo com as Leis do jogo de Futsal.

Posicionam-se no exterior da superfície de jogo, na direção da linha de meio-campo e no mesmo lado das zonas de substituições.

O cronometrista permanecerá sentado junto da mesa do cronometrista, enquanto o terceiro árbitro pode desempenhar as suas funções sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro árbitro estarão munidos de um cronómetro adequado e do equipamento necessário para controlar e indicar as faltas acumuladas, que deverão ser fornecidos pela federação nacional ou clube organizadores do jogo.

Dispõem de uma mesa de cronometrista, de modo a exercerem as suas funções corretamente.

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

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 participação no jogo;
- Anota o número dos jogadores que marcam golos;
- Informa o cronometrista de qualquer pedido da pausa técnica, quando solicitado por elemento oficial da equipa (ver Lei 7 – A duração do jogo);
- 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;
- Regista as pausas técnicas solicitadas;
- Regista as faltas acumuladas por cada equipa, assinaladas pelos árbitros no respetivo 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 do cronometrista, indicando que uma equipa cometeu cinco faltas acumuladas no respetivo período;
- Anota os dados referentes aos jogadores advertidos ou expulsos;

- Entrega, antes do início de cada parte do jogo, um documento aos elementos oficiais de cada equipa através dos quais poderão solicitar pausas técnicas, recolhendo-os no final de cada parte, nos casos de não utilização:



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



- 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 uma conduta violenta fora do seu campo de visão. Não obstante, os árbitros decidirão sobre todos 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 qualquer outra informação relevante para o jogo;
- Posiciona-se no recinto de jogo segundo o estabelecido na secção “Movimentação nas situações em que a bola está em jogo” e “Colocação nas situações em que a bola não está em jogo”, partes integrantes da “Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros” (Lei 5 – Os árbitros), quando tal lhe é exigido;
- Substitui o segundo árbitro no caso de lesão ou indisposição do árbitro ou do segundo árbitro.

O cronometrista

- Controla o jogo para que tenha a duração estipulada na Lei 7 e para tal:
 - Aciona o cronómetro a partir do momento em que um pontapé de saída é efetuado corretamente;
 - Pára o cronómetro quando a bola não está em jogo;
 - Reinicia a cronometragem após execução correta de um pontapé de linha lateral, um lançamento de baliza, um pontapé de canto ou pontapé de saída, um pontapé-livre, um pontapé de grande penalidade ou da segunda marca de grande penalidade ou uma bola ao solo.
- Regista no painel eletrónico ou similar, os golos, as faltas acumuladas e os períodos de jogo;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o pedido de pausa técnica de uma equipa após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometra a pausa técnica;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final da pausa técnica;
- Indica, 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;
- Cronometra os dois minutos de penalização, no caso de expulsão de um jogador;
- Indica, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final da primeira parte, do jogo ou dos períodos do prolongamento, se for jogado;
- Deve posicionar-se no recinto de jogo segundo o estabelecido na secção *“Movimentação nas situações em que a bola está em jogo”* e *“Colocação nas situações em que a bola não está em jogo”*, partes integrantes da *“Interpretação das Leis do Jogo de Futsal e diretrizes para árbitros”* (Lei 5 – Os árbitros), quando tal lhe é exigido ;
- Desempenha as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste;
- Faculta qualquer outra informação relevante para o jogo.

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 quatro jogadores em simultâneo e registar a acumulação das faltas de cada equipa, no respetivo período).

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

PERÍODOS DO JOGO

O jogo compreende dois períodos iguais de 20 minutos cada, salvo acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipas. Qualquer acordo para alterar a duração dos períodos do jogo deve acontecer antes do início do jogo e respeitar as normas e regulamentos da competição.

FIM DOS PERÍODOS DE JOGO

O cronometrista indica o fim de cada período com um sinal acústico. Um dos árbitros, após ouvir o sinal acústico do cronometrista, confirma o final do período ou do jogo com o seu apito, tendo em consideração as circunstâncias seguintes:

- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande-penalidade ou um pontapé-livre direto a partir da 6ª falta acumulada, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado;
- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé de grande-penalidade, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado.

Se a bola tiver sido jogada na direção de uma das balizas antes do sinal acústico do cronometrista, os árbitros esperarão que o pontapé surta o seu efeito, para confirmar através do uso do apito, o final do período ou do jogo. O período ou jogo termina quando:

- A bola vá diretamente para a baliza e se marque golo;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque o guarda-redes ou outro jogador defensor, os postes da baliza, a barra ou o solo e, ultrapassando a linha de baliza, se marque golo;
- O guarda-redes ou outro jogador defensor toquem a bola ou esta ressalte dos postes da baliza ou da barra e não ultrapasse a linha de baliza;
- A bola toque qualquer jogador da equipa que a jogou, exceto se tinha sido executado um pontapé-livre indireto e a bola, após tocada por outro jogador, se dirigia para a baliza adversária;
- Não tenha sido cometida nenhuma infração sancionada com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade, nem tenha que ser repetido um pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma falta sancionável com um pontapé-livre direto após a 5ª falta acumulada de uma das equipas ou com um pontapé de grande-penalidade, o período terminará quando:

- A bola não é rematada diretamente à baliza;
- A bola vá diretamente para a baliza e se marque golo;

- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, não se marcando golo;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma falta, sancionável com um pontapé-livre direto antes da 6ª falta acumulada de uma das equipas, o período terminará quando:

- A bola não é rematada diretamente à baliza;
- A bola vai diretamente para a baliza e se marque golo;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, não se marcando golo;
- A bola toca outro jogador, colega do executante;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

Se neste período tiver sido cometida uma infração, sancionável com um pontapé-livre indireto, o período terminará quando:

- A bola vai diretamente para a baliza, sem ser tocada por outro jogador durante a trajetória ou tocando os postes ou a barra, caso em que o golo não será válido;
- A bola saia dos limites da superfície de jogo;
- A bola toque um ou ambos os postes ou a barra, após tocar o guarda-redes ou outro jogador de qualquer das equipas, para além do executante e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes ou a barra, após tocar o guarda-redes ou outro jogador de equipa diferente da que beneficiou do mesmo, não se marcando golo;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande-penalidade.

PAUSA TÉCNICA

As equipas têm direito a um minuto de pausa técnica em cada uma das partes do jogo.

Serão 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, utilizando o documento oficial disponibilizado;
- O cronometrista concederá a pausa técnica quando a equipa que a solicitou estiver na posse da bola e a bola não esteja em jogo, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros;
- Durante a pausa técnica, os jogadores podem permanecer dentro ou fora da superfície de jogo. Para poderem beber, os jogadores deverão sair da superfície de jogo;
- Durante a pausa técnica, os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo;
- Durante a pausa técnica, 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 solicitar uma pausa técnica na primeira parte, apenas disporá de uma pausa técnica na segunda parte;
- Não existindo nenhum dos árbitros assistentes, um elemento oficial da equipa poderá solicitar a pausa técnica ao árbitro;
- Não serão concedidas pausas técnicas durante o prolongamento, sendo jogado.



INTERVALO ENTRE AS DUAS PARTES DO JOGO

Os jogadores terão direito a um intervalo entre as duas partes do jogo. O intervalo não pode exceder os 15 minutos.

Os regulamentos da competição devem estipular a duração do intervalo.

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

JOGO SUSPENSO DEFINITIVAMENTE

Será repetido um jogo suspenso definitivamente, salvo disposição contrária nos regulamentos da competição.

LEI 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

INTRODUÇÃO

Será lançada ao ar uma moeda, que determinará a escolha do campo, sendo que caberá à equipa favorecida decidir a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte.

A outra equipa efetuará o pontapé de saída inicial do jogo.

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

Na segunda parte do jogo, as equipas trocarão de posição e atacarão no sentido contrário.

PONTAPÉ DE SAÍDA

O pontapé de saída será o procedimento para iniciar ou reiniciar o jogo:

- No início do jogo;
- Após ser marcado um golo;
- No começo da segunda parte do jogo;
- No começo de cada período do prolongamento, sendo jogado.
- Não se poderá obter um golo diretamente dum pontapé de saída.

Procedimento

- Todos os jogadores devem colocar-se na sua própria metade da superfície de jogo;
- Os jogadores adversários da equipa que executará o pontapé de saída devem colocar-se a uma distância mínima de três metros da bola, até que a mesma entre em jogo;
- A bola deve estar imóvel sobre o ponto central;
- O árbitro dá o sinal do pontapé de saída – um apito;
- A bola entra em jogo logo que, pontapeada, se mova para diante – no sentido do meio-campo contrário.

Após uma equipa marcar um golo e desde que não tenha terminado o período de jogo, a equipa adversária efetuará um pontapé de saída.

Infrações e sanções

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

- Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se a bola estiver em jogo e o executante do pontapé de saída jogar deliberadamente a bola com as mãos antes que esta seja tocada por outro jogador:

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

Por outra infração ao procedimento do pontapé de saída:

- O pontapé de saída será repetido, não podendo aplicar-se a lei da vantagem.

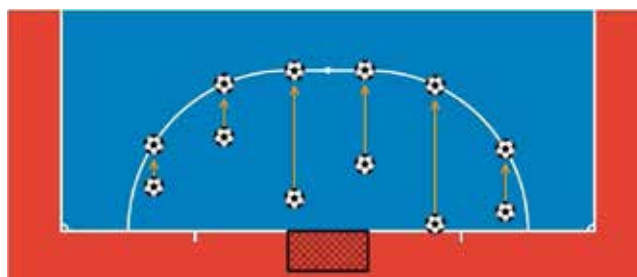
BOLA AO SOLO

Se, com a bola em jogo, os árbitros entenderem dever interromper temporariamente o jogo por causa não prevista nas Leis do Jogo de Futsal, o jogo será recomeçado com uma bola ao solo.

O jogo também será recomeçado com uma bola ao solo, quando tal for previsto nas Leis do Jogo de Futsal.

Procedimento

Um dos árbitros deixa cair a bola no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, a menos que o jogo tenha sido interrompido dentro da área de grande-penalidade, sendo que nesse caso a bola ao solo é efetuada sobre a linha da área de grande-penalidade, no local mais próximo do ponto onde a bola se encontrava no momento da interrupção, na projeção em paralelo com a linha lateral:



O jogo será considerado recomeçado quando a bola toca no solo dentro dos limites da superfície de jogo.

Infrações e sanções

Voltará a executar-se o lançamento de bola ao solo no mesmo local em que se realizou da vez anterior:

- Se a bola for jogada por um jogador antes de tocar o solo;
- Se a bola sai da superfície de jogo após tocar o solo, sem ser tocada por um jogador;
- Se é cometida qualquer infração antes de a bola tocar o solo.

Se um jogador, após a bola tocar a superfície de jogo, a jogar com um único toque, para uma das balizas e a bola entrar diretamente:

- Na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza à equipa adversária;
- Na própria baliza, será concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Se um jogador, após a bola tocar a superfície de jogo, a jogar repetidamente para uma das balizas e a bola entrar, sem que exista nenhuma outra incorreção:

- Será concedido um golo.

LEI 9 – A BOLA EM JOGO OU FORA DO JOGO

BOLA FORA DO JOGO

A bola está fora do jogo quando:

- Tiver cruzado completamente uma linha de baliza ou uma linha lateral, quer pelo solo quer pelo ar;
- O jogo tiver sido interrompido pelos árbitros;
- Tiver tocado no teto.

BOLA EM JOGO

A bola está em jogo em qualquer outro momento, inclusive quando:

- Ressalte no poste ou na barra, permanecendo na superfície de jogo;
- Ressalte num dos árbitros posicionado na superfície de jogo e aí permanecendo.

RECINTO COBERTO

A altura mínima livre dos recintos cobertos é estipulada nos regulamentos da competição, sendo no mínimo 4 m.

Se a bola atingir o teto, estando em jogo, o jogo será reiniciado com um pontapé de linha lateral, a favor da equipa adversária à que tocou a bola em último lugar. O pontapé de linha lateral será executado no ponto mais próximo do local onde a bola tocou no teto (*ver Lei 15 – Posição nos pontapés de linha lateral*).

LEI 10 – A MARCAÇÃO DE GOLOS

GOLO MARCADO

Considera-se marcado um golo quando a bola cruza completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que a equipa que o marcar não infrinja previamente as Leis do jogo de Futsal.

Um golo não será válido se o guarda-redes da equipa atacante lançar ou atingir a bola intencionalmente com a mão ou com o braço, desde a sua própria área de grande-penalidade, sendo o último jogador a tocar a bola. O jogo recomeçará com um lançamento de baliza, a favor da equipa adversária.

Se os árbitros, após ter sido marcado um golo e antes do respetivo pontapé de saída, se aperceberem que a equipa que marcou o golo estava a jogar com um jogador a mais ou que violara o processo de substituição, não validarão o golo e recomeçarão o jogo com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa adversária, a partir de qualquer ponto da área de grande-penalidade. Se o pontapé de saída já tiver sido executado, sancionarão o jogador ou substituto faltoso de acordo com a Lei 3, mas o golo será válido. Os árbitros relatarão o facto às autoridades competentes.

Se o golo tiver sido marcado pela outra equipa, deverão validá-lo.

EQUIPA VENCEDORA

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

REGULAMENTOS DAS COMPETIÇÕES

Se os regulamentos da competição estabelecerem que deve existir uma equipa vencedora depois de um jogo ou eliminatória que termine em empate, apenas serão considerados os seguintes procedimentos:

- A norma dos golos marcados fora;
- Prolongamento;
- Pontapés da marca de grande-penalidade.

Estes procedimentos encontram-se estabelecidos na secção *“Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória”*.

LEI 11 – O FORA DE JOGO

Em Futsal não existe a infração ao fora de jogo.

LEI 12 – AS FALTAS E INCORREÇÕES

As faltas e incorreções são infrações às Leis do jogo de Futsal e deverão ser sancionadas da forma que segue.

FALTAS

As faltas são sancionadas com pontapé-livre direto, pontapé de grande-penalidade ou pontapé- livre indireto.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das sete faltas seguintes de forma considerada pelos árbitros como negligente, por imprudente ou com recurso a força excessiva:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar uma rasteira a um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário;
- Atingir ou tentar attingir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Efetuar uma entrada contra um adversário.

Um pontapé-livre direto é igualmente concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das três faltas seguintes:

- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande-penalidade).

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

As faltas acima referidas são faltas acumuladas.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE

É concedida uma grande-penalidade à equipa adversária do jogador que cometer uma das dez faltas acima referidas dentro da respetiva área de grande-penalidade, independentemente da posição da bola, bastando que a mesma esteja em jogo.

FALTAS PUNIDAS COM UM PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- Controlar a bola com as mãos ou com os pés ou de ambas as formas em conjunto, na sua própria metade da superfície de jogo, durante mais de quatro segundos;
- Depois de jogar a bola, em qualquer parte da superfície de jogo, voltar a fazê-lo após lhe ter sido cedida¹ por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé diretamente de um pontapé de linha lateral.

Um pontapé-livre indireto é igualmente concedido à equipa adversária de um jogador que, na opinião dos árbitros:

- Jogue de forma perigosa perante um adversário;
- Obstrui a progressão de um adversário;
- Impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- Cometa, contra um colega de equipa, uma das nove faltas punidas com pontapé-livre direto se cometidas sobre um adversário;
- Cometa qualquer outra incorreção não anteriormente mencionada na Lei 12 ou em qualquer outra Lei, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

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

INCORREÇÕES

As incorreções são sancionadas com advertência ou expulsão.

¹ Por cedida deve entender-se “passada deliberadamente” ou simplesmente “colocada à disposição”

SANÇÕES DISCIPLINARES

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

O cartão vermelho é utilizado para comunicar que um jogador ou substituto foi expulsão.

Os cartões apenas podem ser exibidos a jogadores e substitutos. O cartão correspondente é mostrado publicamente, apenas na superfície de jogo e após o jogo ter começado. Noutros casos, os árbitros informam verbalmente os jogadores e os elementos oficiais das equipas da sanção disciplinar aplicada.

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares desde que chegam ao recinto de jogo onde se encontra a superfície de jogo antes do início do jogo e até que o abandonem.

Um jogador que cometa uma falta ou incorreção passível de advertência ou expulsão, dentro ou fora da superfície de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, os árbitros ou qualquer outra pessoa, será sancionado conforme a natureza da falta ou incorreção cometida.

FALTAS PUNÍVEIS COM ADVERTÊNCIA

Um jogador é advertido se cometer uma das sete incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Desrespeitar a distância regulamentar aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé-livre ou pontapé de linha lateral (jogadores defensores);
- Entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou se infringir o procedimento de substituição;
- Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

Um substituto é advertido se cometer uma das quatro incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Entrar na superfície de jogo infringindo o processo da substituição.

FALTAS PUNÍVEIS COM EXPULSÃO

Um jogador ou substituto² é expulso se cometer uma das sete incorreções seguintes:

- Ser culpado de jogo brusco grave ou brutalidade;
- Ser culpado de conduta violenta;
- Cuspir num adversário ou em qualquer outra pessoa;
- Impedir um golo iminente ou uma ocasião clara de golo da equipa adversária tocando deliberadamente a bola com a mão (não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- Frustrar uma ocasião clara de golo do adversário que se dirige no sentido da sua baliza, através de falta punível com um pontapé-livre ou de um pontapé de grande-penalidade;
- Empregar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Um substituto será ainda expulso se cometer a seguinte incorreção:

- Frustrar uma ocasião clara de golo ou anular um golo iminente.

Um jogador ou substituto expulso deverá abandonar as imediações da superfície de jogo e da área técnica.

² Substituto infringindo procedimento de substituição, não jogando a sua equipa com um jogador a mais.

LEI 13 – OS PONTAPÉS-LIVRES

TIPOS DE PONTAPÉS-LIVRES

Os pontapés-livres são classificados como diretos e indiretos.

O PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

Sinalética

Um dos árbitros assinalará o pontapé-livre direto mantendo um braço na horizontal e apontando o sentido em que será executado o pontapé-livre, enquanto com a mão do outro braço apontará o solo, informando o terceiro árbitro e o cronometrista que se trata de uma falta acumulada.

A bola entrando na baliza

- Se, no pontapé-livre direto, a bola penetrar diretamente na baliza adversária, é concedido o golo;
- Se, no pontapé-livre direto, a bola penetrar diretamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Faltas acumuladas

- São aquelas sancionadas com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade e referidas anteriormente na Lei 12;
- Num documento próprio, são registadas as faltas acumuladas cometidas por cada equipa, em cada período do jogo;
- Os árbitros podem permitir que o jogo prossiga, em observância à lei da vantagem, se a equipa não tiver anteriormente cometido cinco faltas acumuladas e não exista uma situação de golo iminente ou uma ocasião clara de golo da equipa adversária do infrator;
- Se aplicarem a lei da 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 na segunda parte do jogo continuam a acumular durante o prolongamento.

O PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Sinalética

Ambos os árbitros indicam um pontapé-livre indireto erguendo o braço acima da cabeça, mantendo-o nessa posição até que o pontapé-livre indireto seja executado e a bola seja tocada por outro jogador ou deixe de estar em jogo.

A bola entra na baliza

Só pode ser validado um golo se a bola tocar outro jogador, além do executante, antes de entrar na baliza pelo que:

- Se, no pontapé-livre indireto, a bola penetrar diretamente na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.
- Se, no pontapé-livre indireto, a bola penetrar diretamente na própria baliza, será concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

PROCEDIMENTO

Tanto nos pontapés-livres diretos como nos indiretos, a bola deverá estar imóvel no momento da execução.

Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, de cada equipa:

- O executante do pontapé-livre deverá fazê-lo com a intenção de obter golo, não podendo passar a bola a um colega de equipa;
- Após a execução do pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar a bola até que esta tenha sido tocada pelo guarda-redes defensor, ressaltado dos postes ou da barra ou deixado de estar em jogo;
- Se um jogador cometer a sexta falta acumulada no meio-campo adversário ou no seu próprio meio-campo entre a linha imaginária que atravessa a segunda marca de grande-penalidade e a linha de meio-campo, o pontapé-livre será executado na segunda marca de grande-penalidade, cuja localização é indicada na Lei 1. O pontapé-livre deverá ser executado de acordo com o estabelecido em “*Posição nos pontapés-livres*”;
- Se um jogador cometer a sexta falta acumulada no seu próprio meio-campo entre a linha imaginária que atravessa a segunda marca de grande-penalidade e a linha de baliza, fora da área de grande-penalidade, a equipa a quem cabe a marcação do pontapé-livre optará por fazê-lo na segunda marca de grande-penalidade ou no local da falta;
- É concedida uma prorrogação de tempo para a execução de um pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, de acordo com a “*Lei 7 – A duração do jogo*”, quando assinalado, no final de cada uma das partes do jogo ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

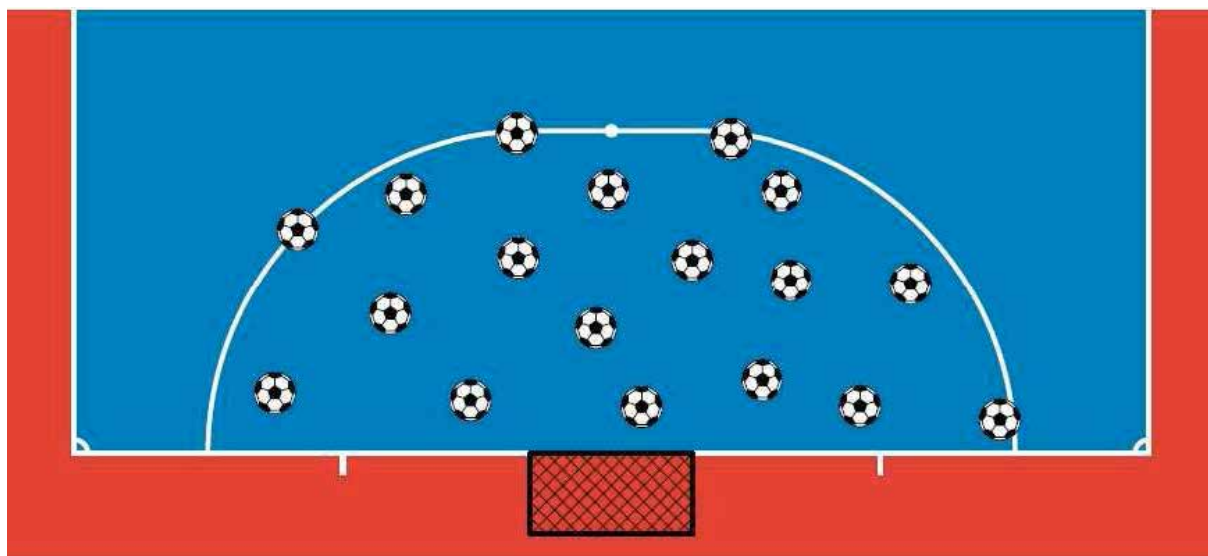
POSIÇÃO NOS PONTAPÉS-LIVRES

Pontapé-livre fora da área de grande-penalidade

- Todos os adversários devem posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova;
- O pontapé-livre é executado no local onde a infração foi cometida ou na posição em que a bola se encontrava quando a infração foi cometida (de acordo com a sua característica) ou na segunda marca de grande-penalidade.

Pontapé-livre dentro da área de grande-penalidade, a favor da equipa defensora

- Todos os adversários deverão posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- Todos os adversários deverão permanecer fora da área de grande-penalidade até que a bola esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada diretamente para fora da área de grande-penalidade, para dentro da superfície de jogo;
- Um pontapé-livre assinalado na área de grande-penalidade pode ser executado a partir de qualquer ponto dessa área.



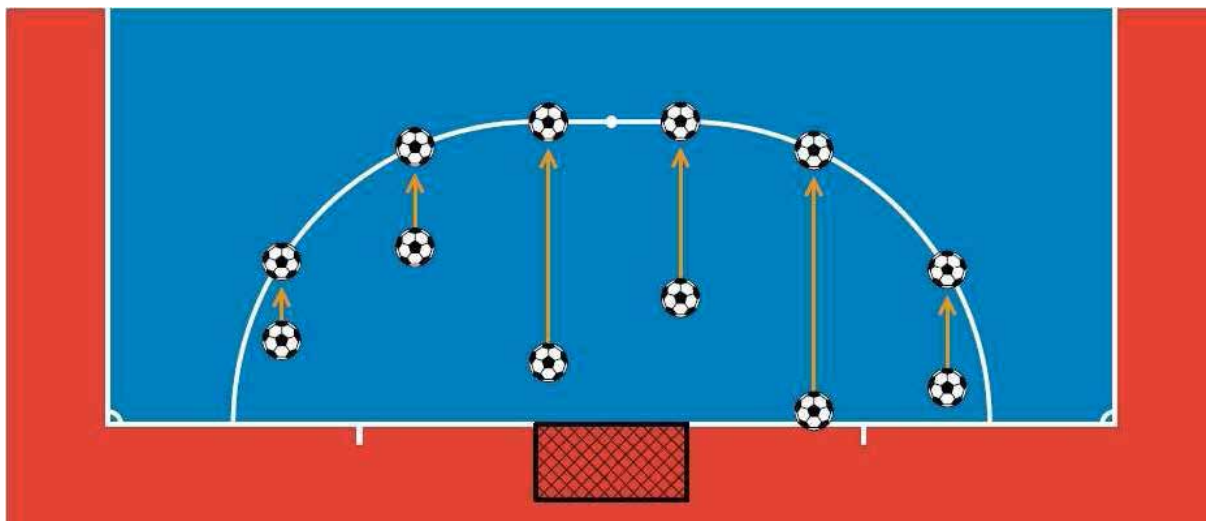
Pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada em cada período do jogo

- Não é permitida a formação de barreiras;
- O executante do pontapé-livre está devidamente identificado;
- O guarda-redes permanece na sua área de grande-penalidade, à distância mínima de 5 m da bola;

- Os jogadores permanecem na superfície de jogo, exceto o executante, se assim o desejar;
- Os jogadores, exceto o executante e o guarda-redes defensor, permanecem atrás de uma linha imaginária, que passa pela bola e é paralela à linha de baliza, fora da área de grande-penalidade, à distância mínima de 5 m da bola, não podendo obstruir o executante;
- Nenhum jogador, exceto o executante, pode ultrapassar essa linha imaginária, até que a bola esteja em jogo.

Pontapé-livre indireto, a favor da equipa atacante

- Todos os adversários devem posicionar-se à distância mínima de 5 m da bola até que esta esteja em jogo;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova;
- Um pontapé-livre indireto assinalado na área de grande-penalidade é executado na linha da área de grande-penalidade no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida.



INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se na execução de um pontapé-livre, um adversário do executante se posicionar a menos de 5 m da bola:

- O pontapé-livre é repetido e o jogador infrator advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com um pontapé de grande-penalidade. Se essa infração for punível com pontapé-livre, os árbitros decidirão entre punir a primeira infração ou aquela cometida posteriormente. Se a segunda infração (falta) for punível com pontapé de grande-penalidade ou com pontapé-livre direto, será averbada uma falta acumulada à equipa infratora.

Se a equipa defensora executa um pontapé-livre a partir da sua área de grande-penalidade e a bola não é pontapeada para fora da área de grande-penalidade:

- O pontapé-livre é repetido.

Se o executante do pontapé-livre tardar mais de 4 segundos:

- Os árbitros assinalam pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ter sido reiniciado (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o executante de um pontapé-livre direto, a partir da sexta falta acumulada, não o fizer com a intenção de obter golo:

- Os árbitros assinalarão pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ter sido reiniciado.

Sendo executado um pontapé-livre, a partir da sexta falta acumulada, por um colega de equipa do jogador previamente identificado:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator por comportamento antidesportivo e recomeçam o jogo com pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora, a partir do local onde a bola foi irregularmente pontapeada.

Pontapé-livre executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé-livre executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, antes de a bola estar em jogo, os árbitros fizerem o sinal para a execução do pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada e:

Um jogador da equipa que executa o pontapé-livre infringir as Leis do Jogo de Futsal, com exceção da demora de mais de 4 segundos pelo executante:

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

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

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

Um ou mais jogadores da equipa defensora e um ou mais jogadores da equipa atacante infringirem as Leis do Jogo de Futsal:

- O pontapé-livre é repetido.

Se na execução de um pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada:

O executante do pontapé-livre não pontapear a bola para a frente com a intenção de marcar um golo:

- Os árbitros interrompem o jogo e ordenam o seu recomeço com um pontapé-livre indireto a ser executado pela equipa defensora, no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após ter sido executado o pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada:

O executante do pontapé-livre tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Um jogador, que não o executante, tocar na bola (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado no guarda-redes que defende, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha deixado de estar em jogo:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Um jogador toca na bola com as mãos, deliberadamente:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé de grande-penalidade, se a falta tiver sido cometida dentro da própria área de grande-penalidade, com exceção do guarda-redes defensor (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

A bola tocar um qualquer elemento estranho no seu movimento para a frente:

- O pontapé-livre é repetido.

A bola ressaltar para a superfície de jogo, do guarda-redes, da barra ou dos postes da baliza e, em seguida, tocar um elemento estranho:

- Os árbitros interrompem o jogo;
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde tocou no elemento estranho, a menos que o tenha tocado na área de grande-penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executa esse procedimento sobre a linha da área de grande-penalidade, de acordo com a *Lei 8*.

A bola rebentar ou se deformar após estar em jogo e antes de tocar os postes da baliza, a barra ou outro jogador:

- O pontapé-livre é repetido.

Posição dos árbitros na execução de um pontapé-livre direto sem barreira na distância dos 10 metros:



LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

É penalizada com um pontapé de grande-penalidade a equipa que cometer uma das dez faltas punidas com pontapé-livre direto, dentro da sua própria área de grande-penalidade, com a bola em jogo.

Pode ser marcado golo diretamente a partir de um pontapé de grande-penalidade.

É concedida uma prorrogação de tempo para a execução de um pontapé de grande-penalidade, de acordo com a “Lei 7 – A duração do jogo”, quando assinalado no final de cada uma das partes do jogo ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

A bola:

- É colocada na marca de grande-penalidade.

O executante do pontapé de grande-penalidade:

- Deve estar devidamente identificado.

O guarda-redes defensor:

- Deve posicionar-se sobre a linha de baliza, de frente para o executante e entre os postes da baliza até ao momento em que a bola esteja em jogo.

Os jogadores, à exceção do executante, deverão encontrar-se:

- Na superfície de jogo;
- Fora da área de grande-penalidade;
- Atrás da marca da grande-penalidade;
- À distância mínima de 5 metros da marca da grande-penalidade



PROCEDIMENTO

- Após cada jogador ter ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, um dos árbitros fará o sinal sonoro para que seja executado o pontapé de grande-penalidade;
- O executante do pontapé de grande-penalidade deve pontapear a bola para a frente;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se mova para a frente.

Quando for executado um pontapé de grande-penalidade durante o tempo regulamentar, num prolongamento ou numa prorrogação de tempo para a sua execução, um golo é concedido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra:

- A bola tocar um ou ambos os postes, e/ou a barra e/ou o guarda-redes. Os árbitros decidem quando é concluído um pontapé de grande-penalidade.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se o executante do pontapé de grande-penalidade não pontapear a bola para a frente:

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

Se um pontapé de grande-penalidade for executado por um colega de equipa do jogador previamente identificado:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator por comportamento antidesportivo e ordenam o seu recomeço o jogo com um pontapé-livre indireto, a favor da equipa defensora, na marca de grande-penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

Se, antes de a bola estar em jogo, os árbitros fizerem o sinal para a execução do pontapé de grande-penalidade e:

Um jogador da equipa que executa o pontapé de grande-penalidade infringe as Leis do jogo de Futsal:

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

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

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

Um ou mais jogadores da equipa defensora e um ou mais jogadores da equipa atacante infringirem as Leis do jogo de Futsal:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

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

O executante do pontapé de grande-penalidade tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

O executante toca na bola com as mãos deliberadamente e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Se a bola tocar um qualquer elemento estranho no seu movimento para a frente:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

Se a bola ressaltar para a superfície de jogo, do guarda-redes, da barra ou dos postes da baliza e tocar um elemento estranho:

- Os árbitros interrompem o jogo;
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde tocou no elemento estranho, a menos que o tenha tocado na área de grande-penalidade, sendo que nesse caso um dos árbitros executará esse procedimento sobre a linha da área de grande-penalidade, de acordo com a Lei 8.

Se a bola rebentar ou deformar após estar em jogo e antes de tocar os postes da baliza, a barra ou outro jogador:

- O pontapé de grande-penalidade é repetido.

LEI 15 – O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

O pontapé de linha lateral é uma forma de recomeçar o jogo.

Um pontapé de linha lateral é concedido à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar, antes da mesma ter ultrapassado a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar ou ter tocado no teto.

Não pode ser marcado golo diretamente de um pontapé de linha lateral.

POSIÇÃO DOS JOGADORES

Os jogadores adversários devem estar:

- Na superfície de jogo;
- A uma distância mínima de 5 m do local na linha lateral onde o pontapé de linha lateral é executado.

PROCEDIMENTO

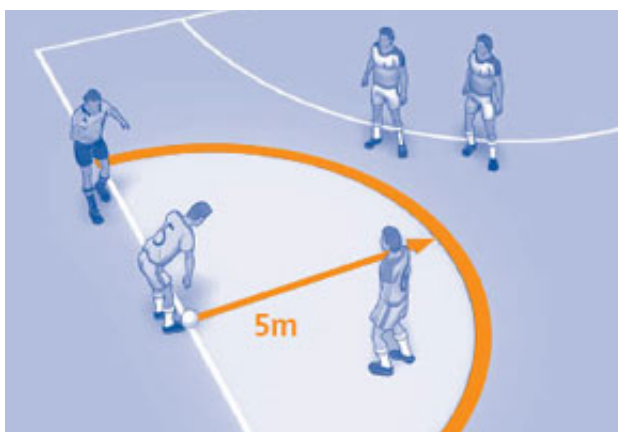
Existirá o seguinte procedimento-tipo para o pontapé de linha lateral:

- Executado obrigatoriamente com o pé.
- Executado dentro de 4 segundos a partir do momento em que estejam reunidas as condições para a execução.
- A bola está em jogo assim que entra na superfície de jogo.

Posição no pontapé de linha lateral

No momento de pontapear a bola, o executante deve:

- Ter um pé sobre a linha lateral ou no exterior da superfície de jogo;
- Pontapear a bola, que deve estar imóvel, a partir do ponto onde saiu da superfície de jogo ou fora desta a uma distância não superior a 25 cm desse ponto;



Infrações e sanções

Se na execução de um pontapé da linha lateral, um adversário do executante se posicionar a menos dos 5 m regulamentares, em relação à bola:

- O pontapé da linha lateral é repetido e o infrator é advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com pontapé-livre ou de grande-penalidade, pela equipa adversária do executante caso em que será averbada uma falta acumulada à equipa infratora;

Se um adversário distrair ou impossibilitar o execução do pontapé de linha lateral:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

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

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

Pontapé de linha lateral executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de linha lateral tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de linha lateral tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé de linha lateral executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de linha lateral tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de linha lateral tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA

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

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

Não se pode marcar golo diretamente a partir de um lançamento de baliza.

POSIÇÃO DOS JOGADORES

Os jogadores adversários devem estar:

- Na superfície de jogo e fora da área de grande-penalidade da equipa executante do lançamento de baliza, até que a bola esteja em jogo;

PROCEDIMENTO

- O guarda-redes executante lança a bola – com as mãos – a partir de qualquer ponto da área de grande-penalidade;
- O guarda-redes executante efetua o lançamento de baliza nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;
- A bola está em jogo assim que lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade pelo guarda-redes executante.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Não sendo a bola lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade:

- É repetido o lançamento de baliza, mas a contagem dos 4 segundos continua quando o guarda-redes voltar a reunir as condições para a sua execução.

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante tocar a bola novamente no seu meio-campo, cedida deliberadamente por um colega de equipa e antes de tocada por um adversário:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o guarda-redes executante do lançamento de baliza tardar mais de 4 segundos:

- Os árbitros assinalam um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a ser executado sobre a linha de área de grande-penalidade (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se o lançamento de baliza for executado com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de grande-penalidade:

- O lançamento de baliza é repetido se qualquer um desses jogadores tocar a bola ou impedir o correto procedimento do lançamento de baliza.

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- É repetido o lançamento de baliza. Se a infração for da responsabilidade da equipa executante, a contagem dos 4 segundos continuará quando o guarda-redes voltar a reunir as condições para a sua execução.

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

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

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

Pode ser marcado golo diretamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

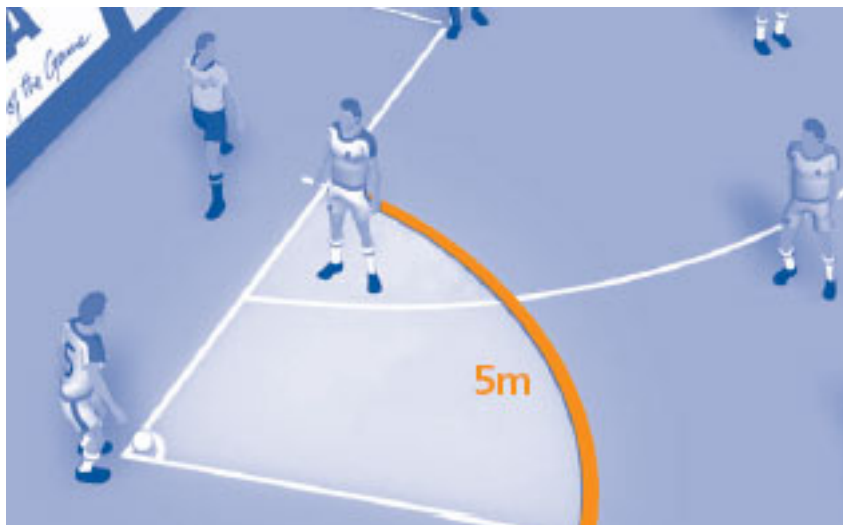
POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

A bola deve estar:

- No arco de círculo de canto mais próximo do ponto onde a bola atravessou a linha de baliza.

Os adversários devem estar:

- Na superfície de jogo e à distância mínima regulamentar de 5 m do arco de círculo de canto até que a bola esteja em jogo.



PROCEDIMENTO

- A bola é pontapeada por um jogador da equipa atacante;
- O executante deve efetuar o pontapé nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;
- A bola entra em jogo no momento em que é pontapeada e se move.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se, na execução de um pontapé de canto, um adversário do executante se posicionar a uma distância inferior aos 5 m regulamentares, em relação à bola:

- O pontapé de canto é repetido e o jogador infrator advertido, exceto se puder ser aplicada a lei da vantagem ou se for cometida uma falta que seja punível com um pontapé de grande-penalidade, caso em que é averbada uma falta acumulada à equipa infratora.
- Na eventualidade de ser cometida uma falta punível com pontapé-livre, os árbitros decidirão entre repetir o pontapé de canto ou punir a falta. Se esta for punível com pontapé-livre direto, é averbada uma falta acumulada à equipa infratora.

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

- É advertido por comportamento antidesportivo.

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

- É concedido à equipa adversária um lançamento de baliza.

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

- O pontapé de canto é repetido. Se a infração for da responsabilidade da equipa executante, a contagem dos 4 segundos continuará quando o executante voltar a reunir as condições para a sua execução.

Pontapé de canto executado por jogador (exceto o guarda-redes)

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de canto tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do pontapé de canto tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé de grande-penalidade à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande-penalidade do executante e à sua equipa é averbada uma falta acumulada.

Pontapé de canto executado pelo guarda-redes

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé de canto tocar a bola novamente (exceto com as mãos) e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a ser executado a partir do local onde se cometeu a infração (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

Se, após a bola entrar em jogo, o guarda-redes executante do pontapé-livre tocar a bola intencionalmente com as mãos e antes que esta tenha tocado outro jogador:

- É concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, se a falta for cometida fora da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde se cometeu a falta (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) e à sua equipa é averbada uma falta acumulada;
- É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, se a infração for cometida dentro da sua área de grande-penalidade, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*).

PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA

Os golos marcados fora, o prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade são os três métodos aprovados para determinar o vencedor em caso de empate, sempre que os regulamentos da competição assim o exijam. O prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade não fazem parte do jogo.

GOLOS MARCADOS NO RECINTO DO ADVERSÁRIO

Os regulamentos da competição podem estipular que, jogando um jogo em cada recinto de jogo – próprio e alheio – e o resultado agregado após o segundo jogo se encontra empatado, os golos marcados no recinto do adversário serão contados a dobrar.

PROLONGAMENTO

Os regulamentos da competição podem estipular que sejam jogados dois tempos suplementares iguais, que não excedam os três ou cinco minutos cada.

Aplicam-se as condições da Lei 8.

Os regulamentos da competição devem especificar com rigor a duração dos dois tempos suplementares iguais.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

Os regulamentos da competição podem estipular que sejam executados pontapés da marca de grande-penalidade, sendo aplicado o estipulado no “Procedimento nos pontapés da marca de grande-penalidade”.

PROCEDIMENTO NOS PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

- O árbitro escolhe a baliza para a qual serão executados os pontapés;
- O árbitro procede a sorteio por meio de uma moeda e o capitão da equipa favorecida escolhe entre executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- O árbitro, o segundo árbitro, o terceiro árbitro e o cronometrista anotam todos os pontapés executados;
- Respeitando as disposições a seguir mencionadas, cada equipa executa três pontapés;
- As equipas executam os pontapés alternadamente;

- Se, antes das duas equipas terem executado os seus três pontapés, uma delas tiver já marcado mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a sua série de três pontapés, a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade será dada por concluída;
- Se, após ambas as equipas executarem os seus três pontapés, marcaram o mesmo número de golos ou nenhum, a execução prosseguirá pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais que a outra, com o mesmo número de pontapés;
- Todos os jogadores e substitutos estão autorizados a executar os pontapés da marca de grande-penalidade;
- Um guarda-redes pode ser substituído por qualquer colega durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade;
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente e todos os jogadores selecionados para a execução devem executar um pontapé antes que um qualquer jogador seu colega execute o segundo pontapé;
- Qualquer jogador selecionado pode trocar de lugar com o seu guarda-redes em qualquer altura durante a execução de pontapés da marca de grande-penalidade, desde que o árbitro seja previamente informado e que se equipe adequadamente;
- Apenas os jogadores selecionados, incluindo os guarda-redes, os árbitros e o terceiro árbitro podem posicionar-se na superfície de jogo durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade;
- Todos os jogadores selecionados, exceto o que executa o pontapé da marca de grande-penalidade e os dois guarda-redes, devem permanecer na outra metade da superfície de jogo, junto ao terceiro árbitro;
- O guarda-redes colega do executante deverá permanecer no lado oposto às zonas de substituições, na superfície de jogo, na direção da marca de grande-penalidade e a uma distância mínima de 5 m da mesma;



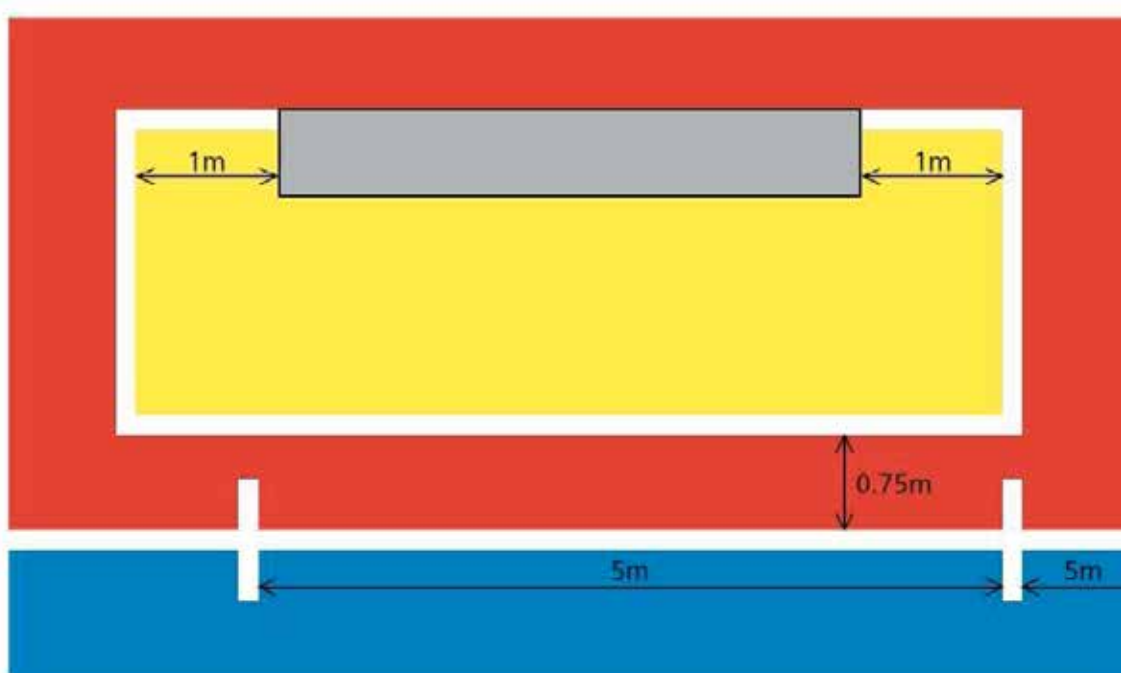
- Sem prejuízo de deliberações contrárias, na execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, serão aplicadas as Leis do jogo de Futsal e as diretrizes para árbitros de futsal FIFA;
- Se, no final do jogo e/ou do prolongamento e antes de se iniciar a execução de pontapés da marca de grande-penalidade, uma equipa tiver um número superior de atletas – jogadores e substitutos – ao do adversário, deve reduzir esse número, igualando-o ao número de atletas adversários e o capitão da equipa deve informar o árbitro do número de cada jogador excluído (jogadores participantes);
- Se uma equipa tiver de reduzir o número de jogadores para equiparar ao número de jogadores adversários, pode excluir os guarda-redes do lote de jogadores habilitados para executar os pontapés da marca de grande-penalidade;
- Um guarda-redes excluído da execução, de modo a igualar o número de jogadores participantes e que se encontra na sua área técnica, pode substituir em qualquer momento o guarda-redes da sua equipa que se encontra a defender;
- Antes do início da execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, o árbitro certificar-se-á de que ambas as equipas dispõem do mesmo número de jogadores participantes e habilitados a executar os pontapés da marca de grande-penalidade, na outra metade da superfície de jogo.

A ÁREA TÉCNICA

A área técnica é uma zona especial para os elementos oficiais e substitutos.

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

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado da área dos bancos dos substitutos e para a frente até 0,75 m da linha lateral;
- É recomendada a utilização de marcações para delimitar esta área;
- O número de pessoas autorizadas a estar na área técnica é definido no regulamento da competição;
- Em conformidade com o regulamento da competição, os ocupantes da área técnica devem ser identificados antes do início do jogo;
- Somente um elemento oficial da equipa de cada vez está autorizado a dar instruções técnicas e pode permanecer de pé;
- O treinador e os outros elementos oficiais devem permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico tiver de entrar na superfície de jogo, com a autorização dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado ou organizar o seu transporte para fora da superfície de jogo;
- O treinador e os outros ocupantes da área técnica devem comportar-se de maneira correta, evitando dificultar os movimentos dos jogadores e árbitros;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo e na zona estabelecida para este fim, desde que não dificulte os movimentos de jogadores e árbitros e se comporte de forma correta.



O ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

O árbitro assistente de reserva:

- É nomeado conforme o regulamento da competição e substitui o cronometrista no caso de um dos árbitros não poder continuar a arbitrar o jogo. Ajuda os árbitros em todos os momentos;
- Ajuda em todas as funções administrativas antes, durante e depois do jogo, sob solicitação dos árbitros;
- Após o jogo, apresenta um relatório às autoridades competentes relativamente a qualquer falha ou incidente que tenha ocorrido fora do campo visual dos árbitros. Deve avisar os árbitros da elaboração de qualquer relatório;
- Anota todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Dispõe de uma cronometragem manual alternativa, caso seja necessário por qualquer tipo de incidente;
- Posiciona-se num local preferencial, mas não junto dos árbitros assistentes.

SINALÉTICA – ÁRBITROS E ÁRBITROS ASSISTENTES

Os árbitros são obrigados a fazer a sinalética indicada de seguida, tendo em conta que existem certos sinais que só devem ser feitos por qualquer dos árbitros – não simultaneamente – e um sinal que ambos os árbitros devem fazer simultaneamente.

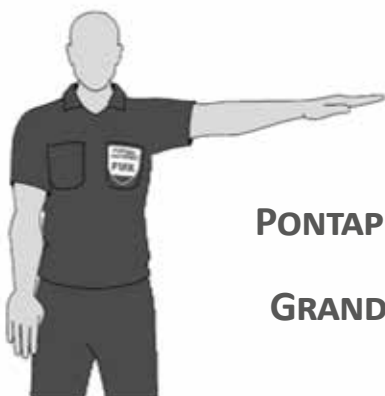
Os árbitros assistentes devem fazer a sinalética relativa à pausa técnica e à quinta falta acumulada.

SINALÉTICA EXCLUSIVA DO ÁRBITRO



PONTAPÉ DE SAÍDA

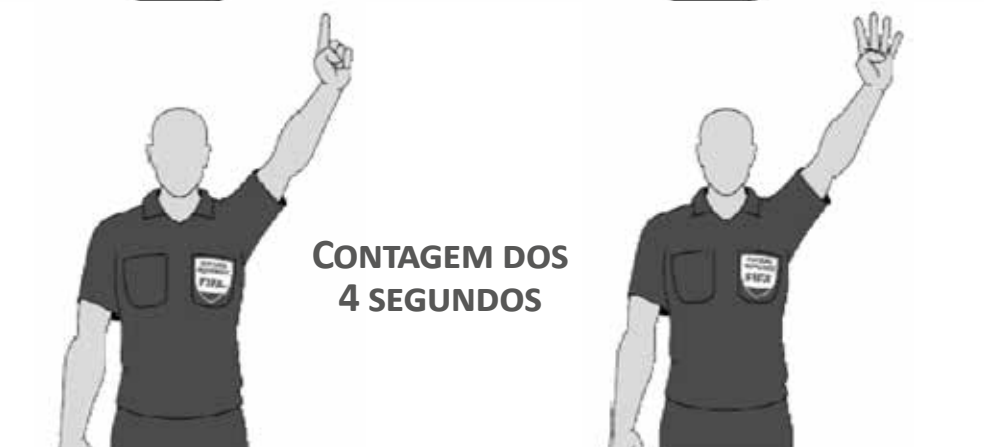
SINALÉTICA PARTILHADA DE ÁRBITRO E SEGUNDO ÁRBITRO – NÃO SIMULTÂNEA



**PONTAPÉ-LIVRE DIRETO
OU
GRANDE PENALIDADE**



**PONTAPÉ
DE LINHA LATERAL**

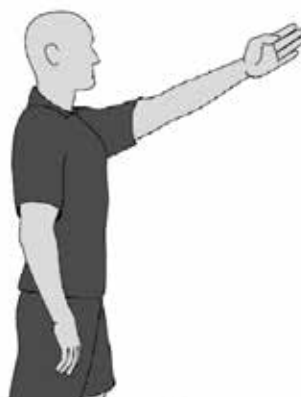




**LEI DA VANTAGEM
EM FALTA
ACUMULÁVEL**



**LEI DA VANTAGEM
(INFRAÇÃO/FALTA
NÃO ACUMULÁVEL)
E PONTAPÉ-LIVRE
INDIRETO**



**NÚMERO DE
JOGADORES,
INDICATIVOS DE
GOLOS OU SANÇÃO
DISCIPLINAR**



Número do jogador – 1



Número do jogador – 2



Número do jogador – 10



Número do jogador – 13



Número do jogador – 14

SINALÉTICA PARTILHADA DE ÁRBITRO E SEGUNDO ÁRBITRO – EM SIMULTÂNEO

PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO
(NO MOMENTO DO RECOMEÇO)



SINALÉTICA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

**PAUSA
TÉCNICA**



**5ª FALTA
ACUMULADA**



**INTERPRETAÇÃO
DAS LEIS DO JOGO
DE FUTSAL
E DIRETRIZES PARA
ÁRBITROS E AGENTES
DESPORTIVOS**

LEI 1 – O RECINTO DE JOGO

SUPERFÍCIE DE JOGO - O PAVIMENTO

Os jogos são jogados em superfícies lisas, de acordo com os regulamentos da competição.

SUPERFÍCIES COM RELVADO ARTIFICIAL

Em competições entre equipas representativas de associações nacionais membro e filiadas na FIFA ou em competições de clubes internacionais não é permitida a utilização de relvado artificial.

MARCAÇÕES DA SUPERFÍCIE DE JOGO

É proibido marcar a superfície de jogo com linhas descontínuas.

Se um jogador ou substituto efetua marcas não autorizadas na superfície de jogo, é advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros se apercebem de tal facto, estando a bola em jogo, interrompem o mesmo (embora não imediatamente, se puderem aplicar a lei da vantagem), advertem o infrator por comportamento antidesportivo, devendo recomeçar o jogo com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

Deve-se tentar utilizar unicamente as marcações estipuladas na lei 1 para marcar a superfície de jogo mas, sendo o Futsal habitualmente praticado em recintos desportivos dedicados a diversas modalidades, devem ser aceites linhas alheias ao Futsal, sempre que não confundam jogadores e/ou árbitros.

Não são permitidas linhas ou marcas a 5m da segunda marca de grande-penalidade e dentro da área de grande-penalidade para indicar a distância a respeitar pelo guarda-redes defensor na execução de um pontapé da segunda marca de grande-penalidade.

BALIZAS

Se a barra se parte ou desloca, o jogo é interrompido até que a mesma tenha sido reparada ou recolocada. Não sendo possível reparar a barra, o jogo é suspenso definitivamente, não sendo permitida a utilização de uma corda em substituição da barra. Se a barra puder ser reparada, após essa interrupção temporária, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

SEGURANÇA

Os regulamentos da competição determinam a distância que deve existir entre as linhas de delimitação da superfície de jogo (linhas laterais e de baliza) e as barreiras de separação dos espectadores, mas sempre de maneira a proteger a integridade física dos participantes.

PUBLICIDADE NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se os regulamentos da competição não o proibirem, é permitida publicidade na superfície de jogo, desde que não confunda jogadores e/ou árbitros e permita ver as marcações estipuladas nas Leis do Jogo de Futsal.

PUBLICIDADE NAS REDES DAS BALIZAS

Se os regulamentos da competição não o proibirem, é permitida publicidade nas redes das balizas, sempre que não confunda jogadores e/ou árbitros, nem limite a visibilidade.

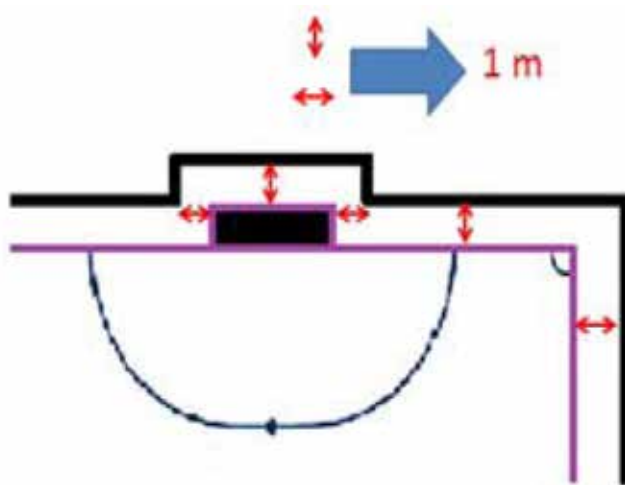
PUBLICIDADE NAS ÁREAS TÉCNICAS

Se os regulamentos da competição não o proibirem, é permitida publicidade no piso das áreas-técnicas, sempre que não confunda os elementos que se encontrem nas referidas áreas, jogadores e/ou árbitros.

PUBLICIDADE COMERCIAL AO REDOR DA SUPERFÍCIE DE JOGO

A publicidade vertical, se existir, deverá situar-se no mínimo:

- A 1 m das linhas laterais, exceto nas áreas-técnicas e zonas de substituições, onde toda a publicidade é proibida;
- À mesma distância das linhas de baliza que a profundidade das balizas;
- A 1 m das redes das balizas.



LEI 2 – A BOLA

BOLAS ADICIONAIS

Podem ser colocadas bolas adicionais ao redor da superfície de jogo para serem utilizadas durante o jogo, sempre que cumpram as especificações estipuladas na lei 2 e sob o controlo dos árbitros.

BOLAS SUPLEMENTARES NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Caso uma bola suplementar entre na superfície de jogo com a bola em jogo, os árbitros apenas devem interromper o jogo se a bola suplementar interferir no jogo. Sendo o jogo interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

Se a bola suplementar entra na superfície de jogo com a bola em jogo, não interferindo no jogo, os árbitros devem ordenar que a mesma seja retirada na primeira oportunidade.

BOLA QUE REBENTA OU SE DEFORMA

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

LEI 3 – O NÚMERO DE JOGADORES

PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

- Pode ser efectuada uma substituição durante o jogo ou numa interrupção do mesmo, exceto durante uma pausa-técnica;
- O jogador que é substituído não necessita obter autorização dos árbitros para sair da superfície de jogo;
- O substituto que entra na superfície de jogo não necessita obter autorização dos árbitros para tal;
- Antes de entrar na superfície de jogo, o substituto deve esperar a saída do jogador a quem substitui;
- O jogador que é substituído está obrigado a sair da superfície de jogo pela zona de substituições da sua própria equipa, a menos que já se encontre fora da mesma, com autorização dos árbitros, ou pelas razões previstas nas leis 3 ou 4;
- Em certas circunstâncias pode ser negada a entrada de determinado substituto, por exemplo, se o seu equipamento não estiver de acordo com a lei 4;
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição entrando na superfície de jogo pela sua zona de substituições não pode recomeçar o jogo com um pontapé de linha lateral, um pontapé de canto, etc., até que complete o procedimento de substituição;
- Se um jogador, ao ser substituído, se recusa a sair da superfície de jogo, a substituição não se pode efectuar;
- Sendo realizada uma substituição durante o intervalo ou antes de qualquer dos períodos do prolongamento, o substituto deve entrar na superfície de jogo pela sua zona de substituições, após avisar o terceiro árbitro ou o árbitro, no caso de não existir terceiro árbitro.

PESSOAS SUPÉRFLUAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Pessoas estranhas

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

Se um elemento estranho penetra na superfície de jogo:

- Os árbitros devem interromper o jogo, embora não imediatamente se o elemento estranho não interfere no jogo;
- Os árbitros providenciam a sua retirada da superfície de jogo e imediações;
- Se os árbitros interrompem o jogo, este deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

ELEMENTOS OFICIAIS DE UMA EQUIPA

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

- Os árbitros devem interromper o jogo, embora não imediatamente se o elemento oficial não interfere no jogo ou se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- Os árbitros providenciam a sua saída da superfície de jogo e, caso o seu comportamento seja incorreto, expulsam-no da superfície de jogo e das suas imediações;
- Se os árbitros interrompem o jogo, este deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

JOGADORES OU SUBSTITUTOS EXPULSOS

Se um jogador ou substituto expulso entra na superfície de jogo:

- Os árbitros devem interromper o jogo, embora não imediatamente se o jogador ou substituto expulso não interfere no jogo ou se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- Os árbitros providenciam a sua saída da superfície de jogo e das suas imediações;
- Se os árbitros interrompem o jogo, este deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

JOGADOR FORA DA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se um jogador, depois de sair da superfície de jogo para corrigir o equipamento base ou qualquer outro equipamento, para tratamento de lesão ou hemorragia, porque tem sangue no seu equipamento ou por qualquer outro motivo com autorização dos árbitros, regressa à superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro, estes devem:

- Interromper o jogo, embora não imediatamente se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- Advertir o jogador por entrar na superfície de jogo sem autorização;
- Ordenar ao jogador que saia da superfície de jogo, se necessário (por exemplo por infração à lei 4).

Se os árbitros interrompem o jogo, este deve recomeçar:

- Com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres), no caso de não ser cometida outra infração;
- De acordo com a lei 12, se o jogador também infringe esta lei.

Se um jogador que está fora da superfície de jogo com autorização dos árbitros e, não sendo substituído, reentra na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro e comete ainda outra infração punível com advertência, os árbitros devem expulsá-lo por dupla advertência. Por exemplo: o jogador entra sem autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro e passa uma rasteira a um adversário de forma imprudente. Contudo, se a infração é cometida com recurso a força excessiva, o jogador é expulso de forma direta.

Se os árbitros interrompem o jogo, este deve recomeçar de acordo com a lei 12.

Se um jogador cruzar involuntariamente uma das linhas de demarcação da superfície de jogo, não se considera ter cometido qualquer infração.

Se um jogador sair da superfície de jogo como consequência duma ação do jogo, não se considera ter cometido qualquer infração.

SUBSTITUTOS

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

- Interrompem o jogo, ainda que não imediatamente se puder ser aplicada a lei da vantagem;
- Advertem-no por comportamento antidesportivo, se a sua equipa joga com um elemento a mais ou por infringir o procedimento de substituição, se a mesma não for realizada corretamente;
- Expulsam-no se impede um golo ou anula uma ocasião clara de golo da equipa adversária. O número de jogadores da sua equipa é reduzido independentemente de a incorreção consistir numa infração ao procedimento de substituição ou porque a sua equipa está a jogar com um elemento a mais. Neste caso, além do substituto expulso, esta equipa deve subtrair um dos jogadores da superfície de jogo, para que participe com um jogador a menos. A entrada de um novo jogador é determinada na secção “Lei 3 – Jogadores e substitutos expulsos”;
- O substituto sai da superfície de jogo na primeira interrupção, se ainda não o tiver feito, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração for por esse motivo, ou para se deslocar para a área-técnica, se a sua equipa está a jogar com um elemento a mais;
- Aplicando a lei da vantagem, interrompem o jogo no momento em que a equipa do substituto recupere a posse da bola, devendo o jogo recomeçar com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária no local onde se encontrar a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres);
- Aplicando a lei da vantagem e interrompendo o jogo porque a equipa adversária comete uma infração ou porque a bola sai da superfície de jogo, devem recomeçar o jogo com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária do substituto no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres). Se adequada, tomam ainda a medida disciplinar correspondente à infração cometida pela equipa adversária do substituto;

- Aplicando a lei da vantagem e outro jogador da equipa do substituto comete uma falta punível com pontapé-livre direto, punem a equipa do substituto com pontapé-livre direto (*ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres*) ou pontapé de grande-penalidade. Se adequada, tomam ainda a medida disciplinar correspondente à infração cometida e anotam uma falta acumulada à sua equipa;
- Aplicando a lei da vantagem e sem que o substituto cumpra o procedimento de substituição e cometendo uma falta punível com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade, punem a equipa do substituto com pontapé-livre direto (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) ou pontapé de grande-penalidade. Se adequada, tomam ainda a medida disciplinar correspondente à falta cometida e anotam uma falta acumulada à sua equipa;
- Aplicando a lei da vantagem e a equipa do substituto joga com um elemento a mais e este elemento comete uma falta punível com pontapé-livre direto, punem a equipa deste jogador com pontapé-livre indireto, a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*). Se adequada, tomam ainda a medida disciplinar correspondente à infração cometida.

Se um substituto entra na superfície de jogo no lugar de um jogador, antes do início do jogo e sem que se notifiquem os árbitros ou árbitros assistentes:

- Os árbitros permitem que o substituto designado continue a disputar o jogo;
- Não se adotam medidas disciplinares contra o substituto designado;
- O árbitro reporta a ocorrência à entidade organizadora.

Se um substituto comete uma infração punível com expulsão antes de entrar na superfície de jogo, o número de jogadores da sua equipa não é reduzido, podendo entrar na superfície de jogo outro substituto ou permanecer o jogador que ia ser substituído.

SAÍDA PERMITIDA DA SUPERFÍCIE DE JOGO

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

- Devido a uma ação de jogo, voltando imediatamente à superfície de jogo, ou seja, jogando a bola ou colocando-se numa posição vantajosa, fingindo um adversário. Contudo, não está autorizado a sair da superfície de jogo e passar por trás de uma das balizas, regressando de imediato à superfície de jogo, com o intuito de enganar os adversários; fazendo-o, os árbitros interrompem o jogo se não se puder aplicar a lei da vantagem. Se interromperem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*). O jogador é advertido por sair da superfície de jogo sem autorização dos árbitros;

- Devido a lesão – o jogador necessita da autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro para regressar à superfície de jogo, se ainda não tiver sido substituído. Se tiver uma ferida sangrante, a hemorragia deve estancar antes de reentrar na superfície de jogo e depois de confirmação pelos árbitros ou do terceiro árbitro;
- Para corrigir ou voltar a vestir o seu equipamento – o jogador necessita da autorização dos árbitros para reentrar na superfície de jogo, se ainda não tiver sido substituído; os árbitros ou o terceiro árbitro devem em qualquer das circunstâncias verificar o seu equipamento antes que volte ao jogo.

SAÍDA NÃO PERMITIDA DA SUPERFÍCIE DE JOGO

Se um jogador sai da superfície de jogo sem autorização dos árbitros e por motivos não autorizados nas Leis do Jogo de Futsal, o cronometrista ou o terceiro árbitro fazem soar o sinal acústico para alertar os árbitros, se não se puder aplicar a lei da vantagem. Caso o jogo seja interrompido, os árbitros punem a equipa do jogador infrator com pontapé-livre indireto a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento da infração (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*). Aplicando a lei da vantagem, fazem soar o sinal acústico na próxima interrupção do jogo. O jogador é advertido por abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem a autorização dos árbitros.

NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES

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

Um jogo não pode continuar, havendo menos de três jogadores em qualquer das equipas ou ambas.

Se uma equipa ou ambas têm menos de três jogadores devido ao facto de um ou mais jogadores abandonarem deliberadamente a superfície de jogo, os árbitros não são obrigados a interromper imediatamente o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem. Neste caso, os árbitros não devem recomeçar o jogo depois de ter sido interrompido, se uma equipa ou ambas não tiverem um número mínimo de três jogadores.

JOGADORES LESIONADOS

Havendo jogadores lesionados, os árbitros devem seguir as seguintes orientações:

- Permitem que o jogo prossiga até que a bola não esteja em jogo se, em seu entender, a lesão é ligeira;
- Interrompem o jogo se, em seu entender, a lesão é grave;
- Depois de consultar o jogador lesionado, autorizam a entrada da equipa médica na superfície de jogo para avaliar a lesão e proceder ao transporte seguro e rápido do jogador para fora da superfície de jogo;
- Após o sinal convencional, permitem a entrada na superfície de jogo aos maqueiros que, em conjunto com a equipa médica, aceleram o transporte do jogador;
- Asseguram-se que o jogador lesionado é transportado com segurança e rapidez para fora da superfície de jogo;
- Impedem o tratamento do jogador na superfície de jogo, salvo se a gravidade da lesão assim o exige;
- Ordenam a um jogador que sofra uma hemorragia que saia da superfície de jogo e não permitem o seu regresso até que dita hemorragia esteja estancada. O terceiro árbitro pode comprová-lo, mas são os árbitros a autorizar a sua entrada, se ainda não foi substituído. Não é permitido a um jogador usar equipamento com manchas de sangue;
- Depois de autorizada a entrada dos médicos, o jogador lesionado deve sair da superfície de jogo, seja a pé ou de maca. Se o jogador não acata esta disposição, é advertido por retardar o recomeço do jogo. O jogo não pode recomeçar até que o referido jogador abandone a superfície de jogo;
- Um jogador lesionado pode abandonar a superfície de jogo por um local que não a zona de substituições da sua equipa. Pode fazê-lo por qualquer linha delimitadora da superfície de jogo;
- Um jogador lesionado pode ser substituído, mas o substituto deve entrar pela zona de substituições da sua equipa, logo que o jogador lesionado saia da superfície de jogo;
- Não sendo substituído, o jogador que estava lesionado pode regressar à superfície de jogo unicamente após o recomeço do jogo;
- Não sendo substituído, um jogador que estava lesionado pode regressar à superfície de jogo quando a bola está em jogo, mas unicamente pela linha lateral. Quando a bola não está em jogo, pode regressar à superfície de jogo por qualquer linha de delimitação (linha de baliza e linha lateral);
- Somente os árbitros podem permitir que o jogador lesionado que não foi substituído regresse à superfície de jogo, esteja a bola em jogo ou não. Contudo, não lhe devem permitir o regresso se a bola estiver em jogo com a ação a desenvolver-se na zona onde se encontra;
- Autorizam o regresso de um jogador que estava lesionado à superfície de jogo, após o terceiro árbitro ter verificado que o jogador reúne as condições;

- Não tendo o jogo sido interrompido por qualquer outro motivo, ou se a lesão sofrida por um jogador não resulta de uma infração às Leis do Jogo de Futsal, os árbitros podem interromper o jogo, devendo este recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8;
- Tendo decidido exhibir um cartão a um jogador que está lesionado e este tenha de abandonar a superfície de jogo para receber tratamento médico, é-lhe exibido o cartão antes que saia da superfície de jogo;
- Não pode ser exibido um cartão a um jogador lesionado enquanto estiver a ser medicamente assistido mas apenas quando estiver em condições de reassumir a sua função e antes que o jogo recomece. Se o jogador tem de abandonar a superfície de jogo em maca, exibem o cartão antes de ele sair da superfície de jogo;
- Apoiam-se no terceiro árbitro para fazer cumprir as autorizações de entrada dos substitutos para o lugar de jogadores lesionados ou de jogadores que se lesionam.

As exceções a estas disposições existem quando:

- Um guarda-redes se lesiona;
- Um guarda-redes e qualquer outro jogador choquem, exigindo atenção imediata;
- Jogadores da mesma equipa choquem, exigindo atenção imediata;
- Ocorre uma lesão grave, por exemplo, engolir a língua, comoção cerebral, fratura de perna ou de braço, etc.

BEBIDAS REFRESCANTES

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

JOGADORES EXPULSOS

- Se um jogador que comete uma incorreção é expulso por segunda advertência ou de forma directa após a aplicação da lei da vantagem e a sua equipa sofre um golo após a aplicação da mesma, antes de ser expulso, a sua equipa não é reduzida no número de jogadores, já que a incorreção é cometida antes de o golo ser marcado;
- Se durante o intervalo ou antes do início de um dos períodos do prolongamento, um jogador comete uma incorreção punível com expulsão, a sua equipa começa o período de jogo seguinte ou o período do prolongamento com um jogador a menos.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

EQUIPAMENTO BASE

Cores:

- Se as camisolas dos dois guarda-redes têm a mesma cor e nenhum deles tem camisola ou camisa de cor diferente, o árbitro permite que se jogue.

Se um jogador perde fortuitamente o seu calçado e imediatamente depois joga a bola e marca golo, não existe qualquer infração e o golo é validado, uma vez que a perda do calçado é acidental.

OUTRO EQUIPAMENTO

Os jogadores podem utilizar equipamento diferente do equipamento básico, sempre que a finalidade seja a proteção física e não constitua perigo para eles mesmos ou qualquer outro jogador.

Os árbitros devem inspecionar todas as peças de equipamento ou acessórios autorizados, determinando se é ou não perigoso.

Os árbitros permitem aos jogadores o uso de equipamento protector moderno, tal como protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e protetores de braços, sempre que confeccionados em material maleável, leve, suave e não perigoso.

Quando se usam protetores de cabeça, estes devem:

- Ser de cor preta ou da cor principal da camisola (sempre e quando os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- Estar conformes e adequados esteticamente com o equipamento do jogador;
- Estar separados da camisola;
- Estar fixos e não constituir nenhum perigo, quer para o seu portador quer para qualquer outro jogador (p.ex., com um sistema de abertura e fixação à volta do pescoço);
- Não dispor de protuberâncias ou elementos salientes;

Os árbitros permitem que os jogadores usem óculos desportivos, sempre que não constituam qualquer perigo para os jogadores.

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

Os árbitros proibem o uso de sistemas eletrónicos entre jogadores e/ou equipa técnica.

ACESSÓRIOS OU ADEREÇOS – DE BIJUTERIA³

É estritamente proibido o uso de qualquer adereço de bijuteria (colares, anéis, pulseiras, brincos, bandoletes de couro ou de borracha, etc.) devendo ser retirados pelos jogadores e substitutos antes do início do jogo. Não se autoriza o seu uso, ainda que coberto de fita adesiva.

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

NUMERAÇÃO DOS JOGADORES

Os regulamentos da competição estipulam a numeração dos jogadores, que normalmente é do 1 ao 15, reservando-se o número 1 para um guarda-redes.

Os organizadores devem considerar a impossibilidade de os árbitros sinalizarem números superiores a 15.

O número de cada jogador deve estar visível nas suas costas e distinguir-se da cor predominante da camisola. Os regulamentos da competição determinam as medidas dos números, assim como a sua obrigatoriedade, noutras partes do equipamento, bem como essas características.

MEDIDAS DISCIPLINARES

Antes do início do jogo, jogadores e substitutos são vistoriados para assegurar que não usam vestuário ou adereços não autorizados. O terceiro árbitro faz um segundo controlo visual dos substitutos antes que estes penetrem na superfície de jogo. Se se descobre que um jogador usa uma peça de vestuário ou adereço proibido durante o jogo, os árbitros devem:

- Informar o jogador que deve retirar a peça em questão;
- Ordenar ao jogador que saia da superfície de jogo na interrupção seguinte do jogo se não pôde ou não quis acatar a ordem;
- Advertir o jogador se se recusa obstinadamente a acatar a ordem ou se lhe foi ordenado que retirasse o adereço e se descobre que o está a usar novamente.

Se o jogo for interrompido para advertir o jogador, deve recomeçar com um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

³ Por bijuteria entenda-se “acessório/adereço, de mera ornamentação e independente do seu valor monetário, sentimental ou estético.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

Os árbitros devem entender que, sendo o Futsal um desporto competitivo, o contacto físico entre os jogadores é um aspeto normal e aceitável do jogo. No entanto, se os jogadores não respeitam as Leis do Jogo de Futsal e os princípios do desportivismo, ou seja, do *fair-play*, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para que sejam respeitadas.

Os árbitros podem suspender temporariamente o jogo se, em seu entender, a iluminação é insuficiente devido a qualquer tipo de avaria. Se a avaria não puder ser reparada, o árbitro suspende definitivamente o jogo.

Se um objeto lançado por um espectador atinge um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou substituto, ou um elemento oficial de uma equipa, o árbitro, dependendo da gravidade do incidente, pode permitir que o jogo prossiga, suspender temporariamente o jogo ou suspender definitivamente o jogo. Em qualquer caso, deve remeter o relatório do incidente às autoridades competentes.

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

Se um dos árbitros está temporariamente incapacitado por qualquer motivo, o jogo pode continuar sob a supervisão do outro árbitro e árbitros assistentes até que a bola deixe de estar em jogo.

APLICAÇÃO DA LEI DA VANTAGEM

Os árbitros podem aplicar a lei da vantagem sempre que se cometa uma falta, incorreção ou infração e as Leis do Jogo de Futsal não proibam explicitamente esta aplicação da lei da vantagem. Por exemplo, é permitida num lançamento de baliza com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de grande-penalidade, se este pretende executar rapidamente; contudo, não é permitida num pontapé de linha lateral mal executado.

Por infrações à regra dos 4 segundos, não é permitida a aplicação da lei da vantagem, com exceção da infração cometida pelo guarda-redes ao controlar a bola em jogo, na sua metade da superfície de jogo e perdendo a posse da bola. Nos restantes casos: pontapés-livres, pontapé de linha lateral, lançamento de baliza e pontapé de canto, os árbitros não podem aplicar a lei da vantagem.

Os árbitros devem considerar as seguintes circunstâncias para decidir se aplicam a lei da vantagem ou interrompem o jogo:

- A gravidade da infração – se a infração implica uma expulsão, os árbitros interrompem o jogo e expulsam o jogador, a menos que ocorra uma clara ocasião de golo ou golo iminente;
- O local onde a infração ocorre – quanto mais próximo da baliza adversária é cometida a infração, mais efetiva pode ser a lei da vantagem;
- O imediatismo – a oportunidade de um ataque imediato e prometedora;
- O benefício – se a infração cometida é a sexta falta acumulada de uma equipa ou outra superior, a menos que ocorra uma clara ocasião de golo ou golo iminente;
- O ambiente – a envolvência em que o jogo decorre.

A decisão de sancionar a infração inicial é tomada nos segundos seguintes à sua ocorrência, mas não se pode retroceder se a sinalética correspondente não tiver sido previamente feita 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, recomenda-se que os árbitros interrompam o jogo e advertam imediatamente o jogador infrator. No caso de não ser efectuada a advertência na interrupção do jogo seguinte, a advertência não pode ser efetuada mais tarde.

Se a infração implica um recomeço do jogo através de um pontapé-livre indireto, os árbitros aplicam a lei da vantagem para dar fluidez ao jogo, desde que tal não conduza a qualquer retaliação ou não prejudique a equipa adversária da que comete a infração.

MAIS DE UMA INFRAÇÃO AO MESMO TEMPO

Infrações cometidas por dois ou mais jogadores ou substitutos da mesma equipa:

- Os árbitros punem a falta mais grave;
- O jogo é recomeçado conforme a falta mais grave;
- Independentemente dos dois parágrafos anteriores, os árbitros podem advertir, expulsar ou não tomar qualquer medida disciplinar, de acordo com as infrações cometidas;
- Se as faltas cometidas são puníveis com pontapé-livre direto, os árbitros mandam anotar as correspondentes faltas acumuladas.

Infrações cometidas por jogadores ou substitutos de equipas diferentes:

- Os árbitros interrompem o jogo – não pode ser aplicada a lei da vantagem – e o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8;
- Independentemente do parágrafo anterior, os árbitros podem advertir, expulsar ou não tomar qualquer medida disciplinar, de acordo com as infrações cometidas;
- Se as faltas cometidas forem sancionáveis com pontapé-livre direto, os árbitros mandarão averbar as faltas acumuladas correspondentes.

INTERFERÊNCIA EXTERNA

Os árbitros interrompem o jogo se um espetador faz soar um apito, mas unicamente se considerarem que essa ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador agarra a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

CONTAGEM DOS 4 SEGUNDOS, COM A BOLA EM JOGO

Sempre que o guarda-redes de uma equipa está de posse de bola, com esta em jogo e na sua metade da superfície de jogo, o árbitro no controle da ação faz de forma visível a contagem dos 4 segundos.

RECOMEÇO DO JOGO

Os árbitros garantem prioritariamente que os recomeços de jogo se façam de forma rápida, não permitindo que, por razões táticas, não se recomece o jogo imediatamente depois de uma interrupção (pontapés da linha lateral, lançamentos de baliza ou pontapés de canto). Nestes casos, iniciam a contagem dos 4 segundos, não sendo necessário fazer uso do apito⁴. Nos casos em que o recomeço não permita a contagem dos 4 segundos (pontapés de saída ou pontapés de grande-penalidade) o jogador ou jogadores que retardem o recomeço do jogo são advertidos.

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

⁴ No caso dos pontapés-livres, iniciam de igual forma a contagem dos 4 segundos, mas de forma mental.

MOVIMENTAÇÃO DOS ÁRBITROS – ESTANDO A BOLA EM JOGO

Recomendações:

- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o segundo árbitro;
- Para isso, utilizam um sistema de diagonal ampla;
- Uma posição junto à linha lateral ajuda o árbitro a manter o controlo do jogo e o outro árbitro no seu campo visual;
- O árbitro mais próximo da jogada deve estar dentro do campo visual do outro árbitro;
- Um dos árbitros deve estar suficientemente próximo da jogada para a observar, sem interferir na mesma;
- Os árbitros podem entrar na superfície de jogo para seguir melhor o jogo e conseguir um melhor ângulo de visão, bem como nos casos em que a sua presença seja imprescindível;

“O que deve visto” nem sempre ocorre próximo da bola. Os árbitros devem também prestar atenção a:

- Confrontos agressivos individuais de jogadores sem disputa de bola;
- Possíveis infrações na área de grande-penalidade para onde se dirige o jogo;
- Infrações que ocorrem após a bola ter sido afastada.

POSICIONAMENTO – INDEPENDENTEMENTE DE ESTAR A BOLA EM JOGO OU NÃO

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

O GUARDA-REDES SOLTANDO A BOLA DAS MÃOS

Um dos árbitros deve posicionar-se no enfiamento da marca de grande-penalidade, controlando que o guarda-redes não toca a bola com as mãos fora da área de grande-penalidade – estando a bola em jogo ou não – e fazendo a contagem dos 4 segundos sempre que o guarda-redes está de posse de bola.

Logo que o guarda-redes solta a bola, o árbitro assume a posição adequada para controlar o jogo.

SITUAÇÕES DE “GOLO – NÃO GOLO”

Sendo marcado um golo e não existindo qualquer dúvida quanto à decisão, o árbitro e o segundo árbitro estabelecem contacto visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista dirige-se ao cronometrista e ao terceiro árbitro, comunicando-lhes com o sinal convencional, o número do marcador.

Sendo marcado um golo, mas parecendo a bola estar ainda em jogo, o árbitro mais próximo faz soar imediatamente o seu apito para chamar à atenção do outro árbitro e de seguida, o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista dirige-se ao cronometrista e ao terceiro árbitro, comunicando-lhes com o sinal convencional, o número do marcador.

COLOCAÇÃO DOS ÁRBITROS – NÃO ESTANDO A BOLA EM JOGO

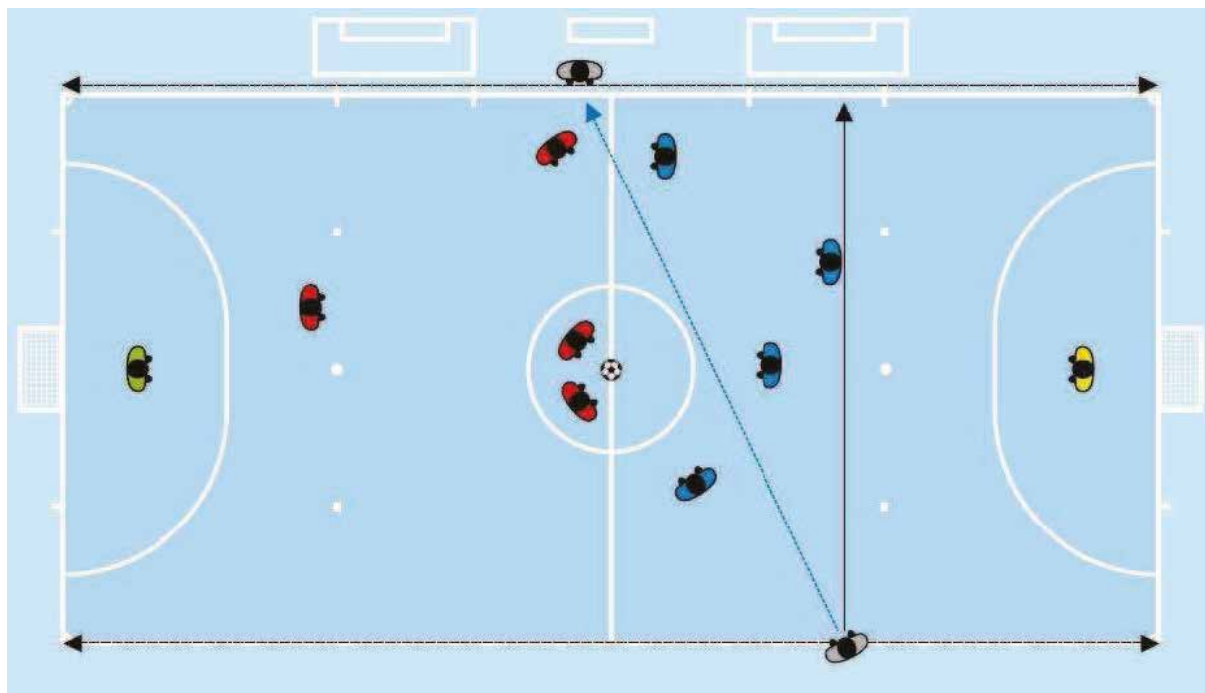
A melhor posição é aquela na qual um árbitro pode tomar a decisão correcta. Todas as recomendações relativas ao posicionamento num jogo são baseadas em probabilidades e devem ajustar-se utilizando informações específicas sobre as equipas, os jogadores e as situações de jogo ocorridas até esse momento.

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

1. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE SAÍDA – OBRIGATÓRIO

No início do jogo, o árbitro coloca-se na linha lateral onde se localizam as zonas de substituição, no enfiamento da linha de meio-campo, para verificar que o pontapé se efectua de acordo com o procedimento estabelecido.

O segundo árbitro coloca-se no enfiamento do penúltimo jogador defensor, adversário daquele que efectua o pontapé de saída.



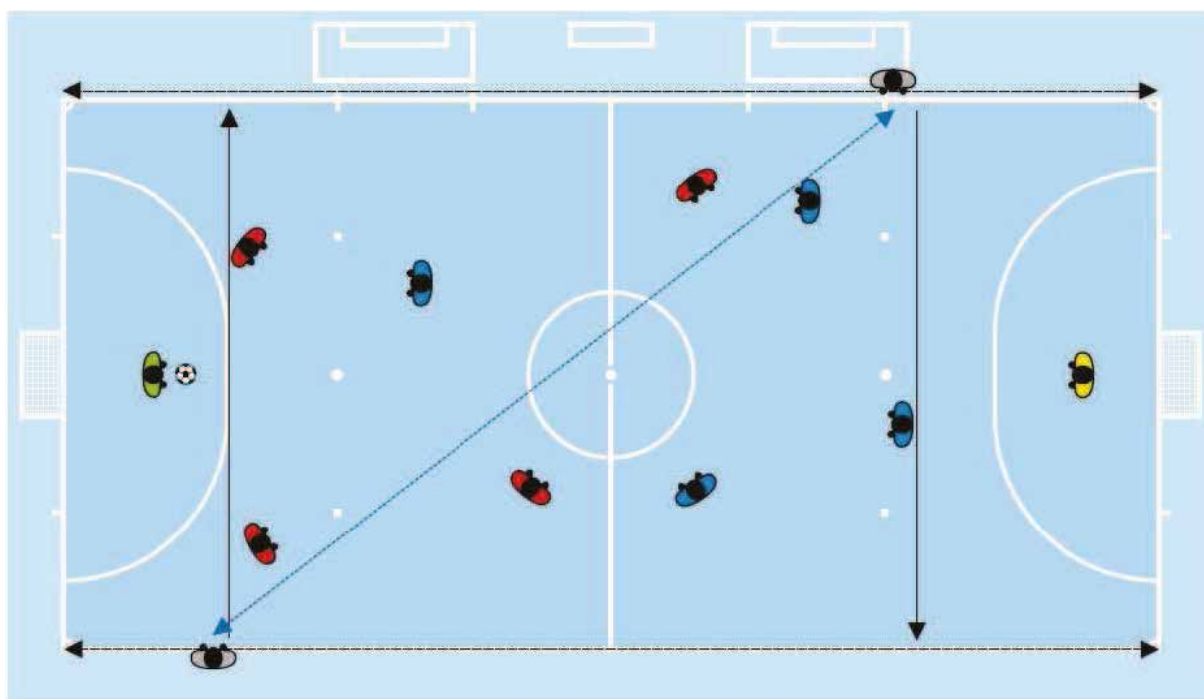
2. COLOCAÇÃO NO LANÇAMENTO DE BALIZA

1. Um dos árbitros controla se a bola está dentro da área de grande-penalidade:

- Ainda que não esteja, o árbitro pode iniciar a contagem dos 4 segundos, se considerar que o guarda-redes já tem condições para efetuar o lançamento de baliza ou tarda em pegar a bola com as mãos, por razões táticas.

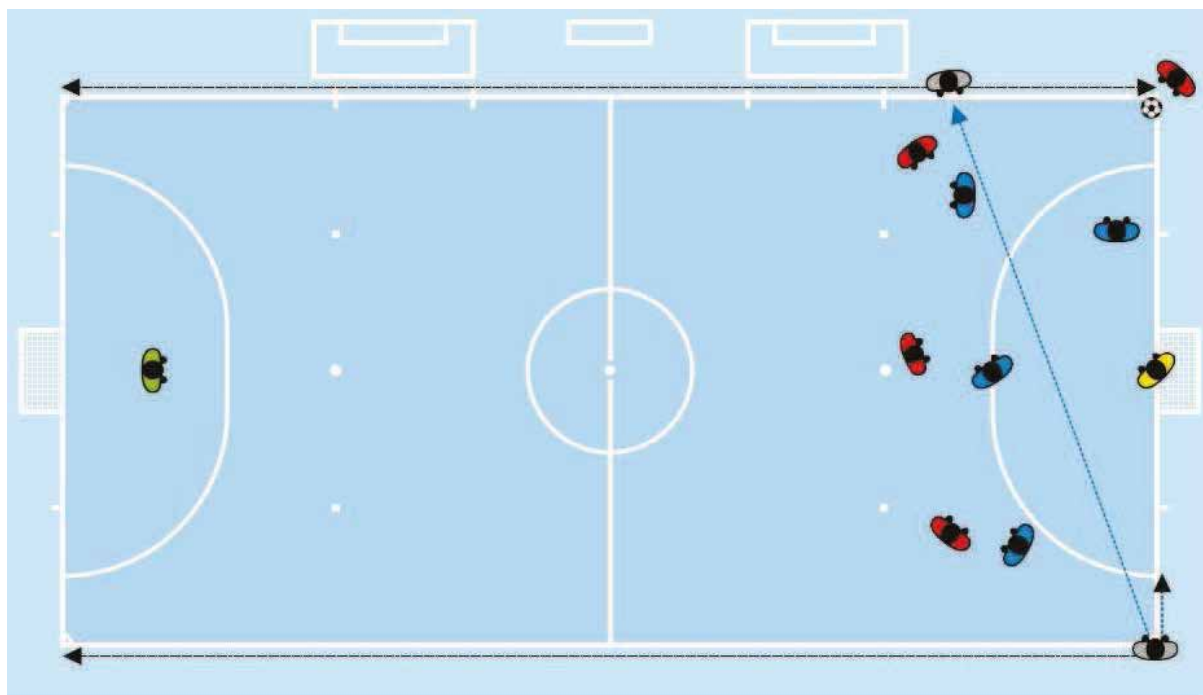
2. Logo que a bola esteja dentro da área de grande-penalidade, um dos árbitros coloca-se no enfiamento da linha da área de grande-penalidade, certificando-se que a bola sai da área de grande-penalidade (bola em jogo) e que os adversários se encontram fora da mesma. De seguida, executa a contagem dos 4 segundos, independentemente de a ter iniciado de acordo com as disposições anteriores.

3. Finalmente, o árbitro que controlou o lançamento coloca-se numa posição adequada para verificar o jogo, o que constitui prioridade absoluta.



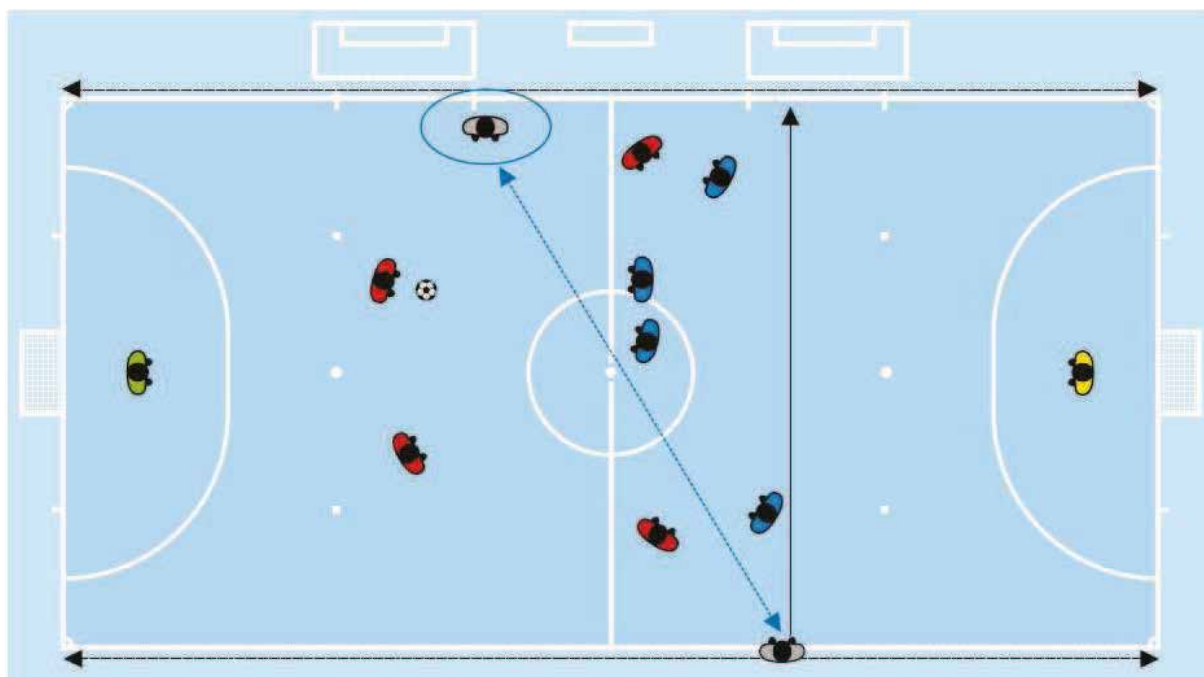
3. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE CANTO – OBRIGATÓRIO

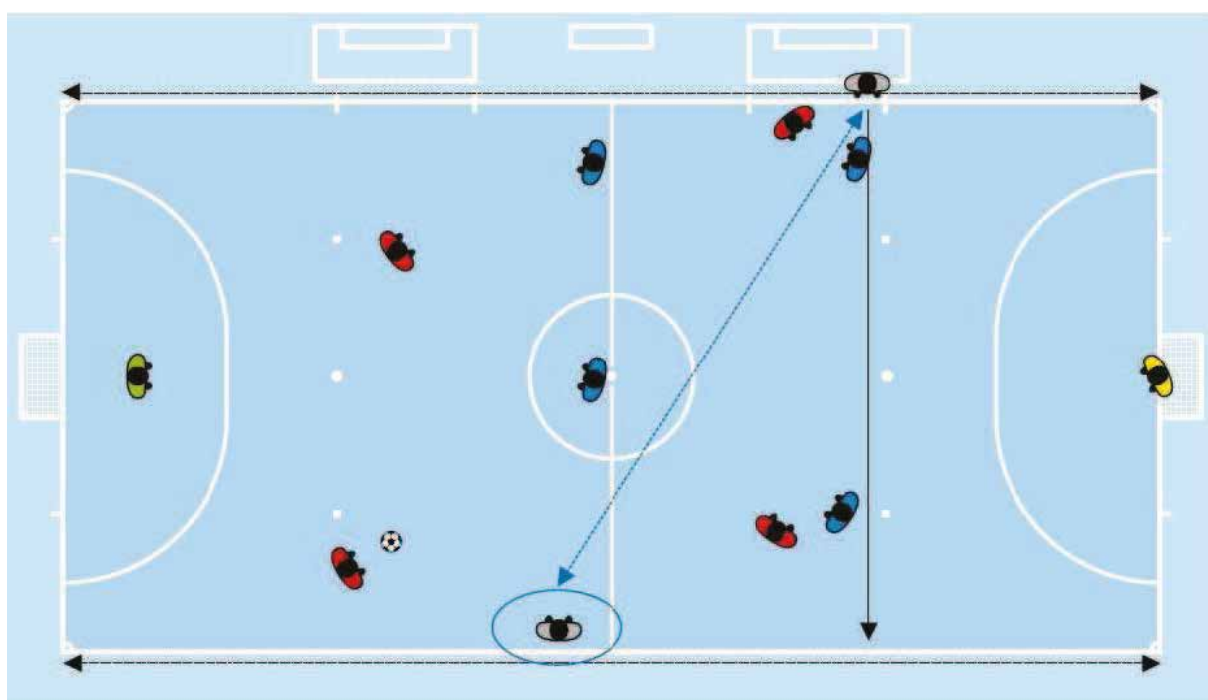
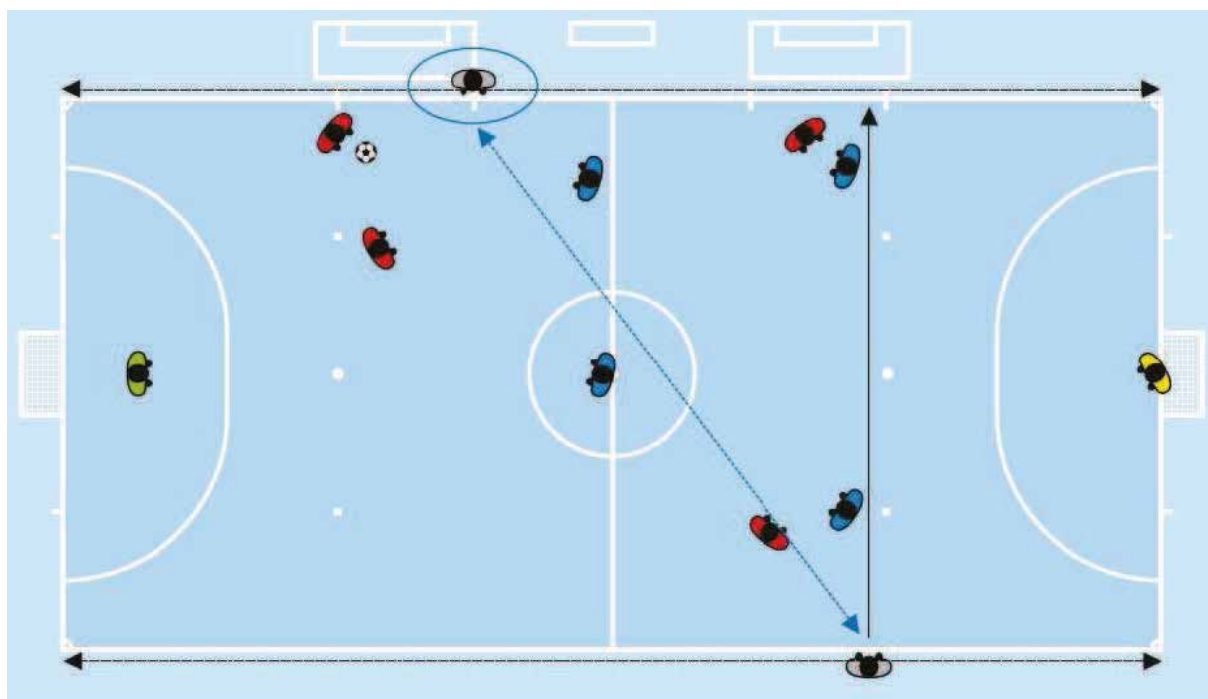
Na execução de um pontapé de canto, o árbitro mais próximo do local onde o mesmo é executado coloca-se sobre a linha lateral a uma distância aproximada de 5 m do arco de círculo de canto. Desde esta posição, verifica se a bola é colocada corretamente no interior do dito arco e se os defensores se encontram a 5 m de distância. O árbitro mais afastado do local onde o pontapé de canto é executado coloca-se atrás do arco de círculo de canto, no enfiamento da linha de baliza. Desde essa posição vigia a bola, a linha de baliza e o comportamento dos jogadores.



4. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ-LIVRE

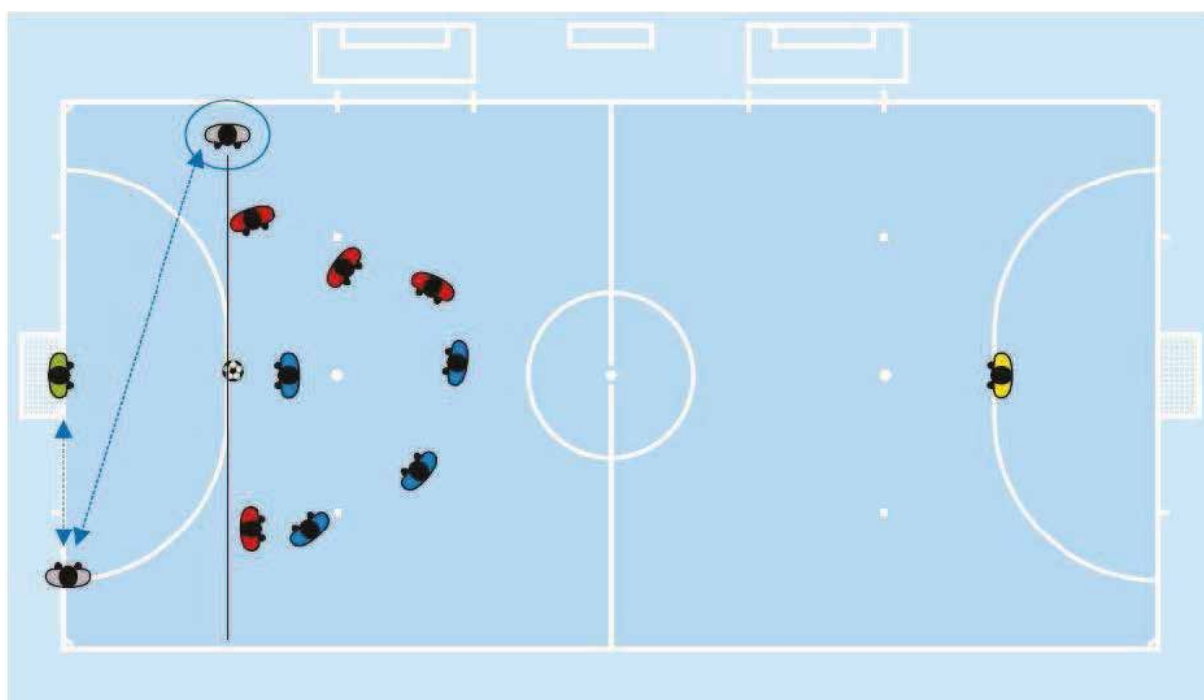
Na execução do pontapé-livre, o árbitro mais próximo coloca-se no enfiamento do local onde é executado o pontapé e certifica-se que a bola está correctamente colocada, além de verificar se os adversários do executante respeitam a distância regulamentar. O árbitro mais afastado do local onde é executado o pontapé-livre coloca-se em linha com o penúltimo jogador defensor ou com a linha de baliza, consoante o que constitua a prioridade. Ambos os árbitros devem estar preparados para seguir a trajetória da bola e, sendo executado um pontapé-livre direto em direcção à baliza e não estando no enfiamento da linha de baliza, correr ao longo da linha lateral em direcção ao arco de círculo de canto para controlar a linha de baliza.





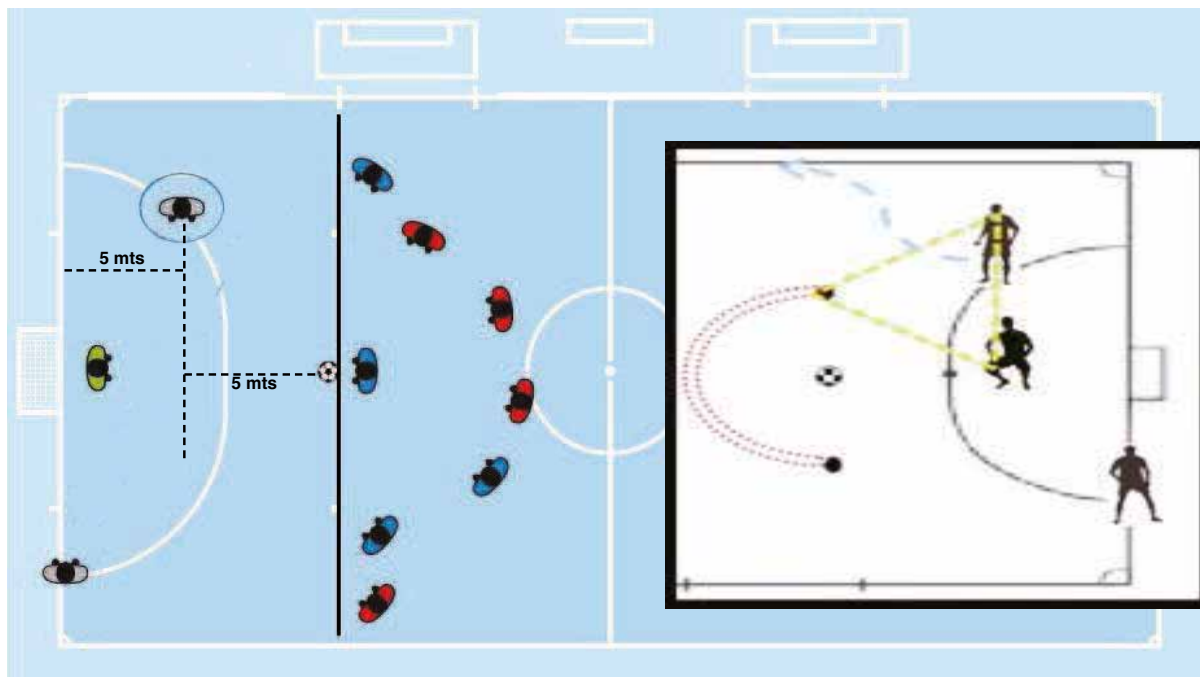
5. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE – OBRIGATÓRIA

Um dos árbitros coloca-se no enfiamento da marca de grande-penalidade a cerca de 5m de distância, identifica o executante e verifica se a bola está corretamente colocada e se os jogadores respeitam a distância regulamentar, na execução do pontapé. Não autoriza a execução até que se certifica que a posição de todos os jogadores é correta, com a ajuda do outro árbitro, se necessário. O outro árbitro coloca-se no vértice da linha de baliza com a área de grande-penalidade. Se o guarda-redes avança da linha de baliza antes que o pontapé seja executado e não sendo marcado golo, este árbitro faz soar o apito para que se repita o pontapé de grande-penalidade.



6. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DA SEGUNDA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE

Um dos árbitros coloca-se em linha com a segunda marca de grande-penalidade⁵ a cerca de 5 m de distância, identifica o executante e verifica se a bola está corretamente colocada e se os jogadores respeitam a distância regulamentar na execução do pontapé, especialmente o guarda-redes, a quem previne. Não autoriza a execução até se certificar que a posição de todos os jogadores é correta, com a ajuda do outro árbitro, se necessário. O outro árbitro coloca-se no vértice da linha de baliza com a área de grande-penalidade e verifica se a bola entra na baliza.

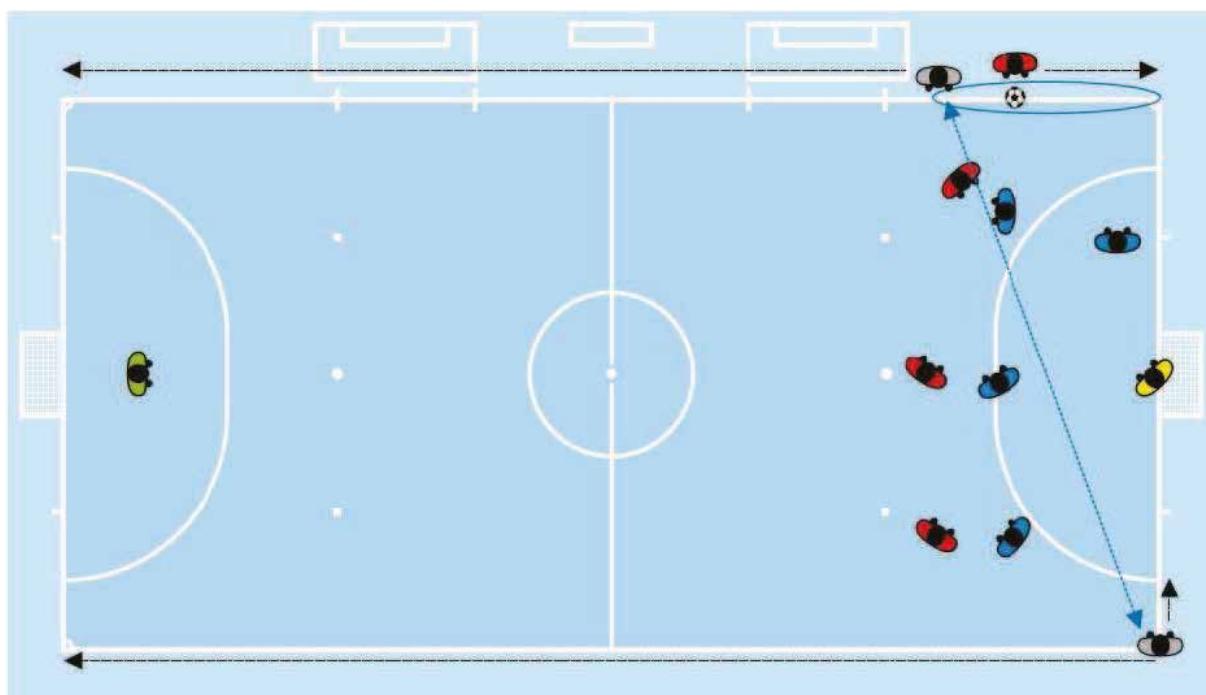


⁵ Considerando a incoerência existente entre o texto e a imagem no original das Leis de Jogo, deve ter-se em consideração o estabelecido nos Considerandos emitidos pela FPF

7. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

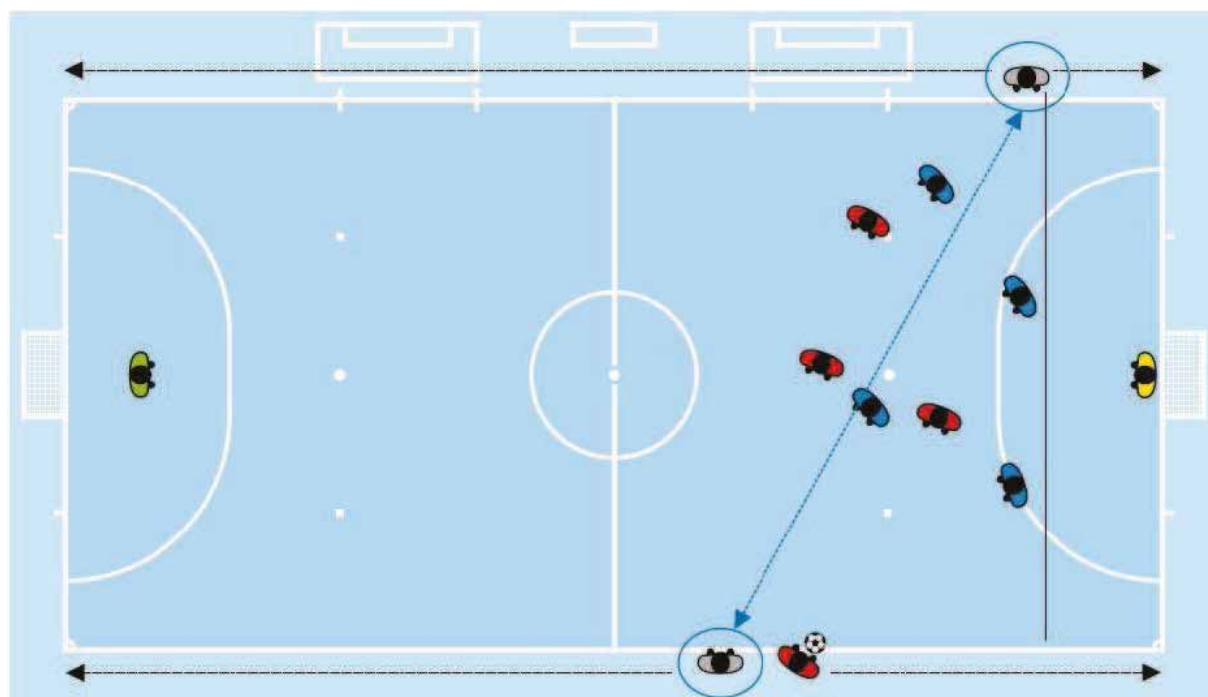
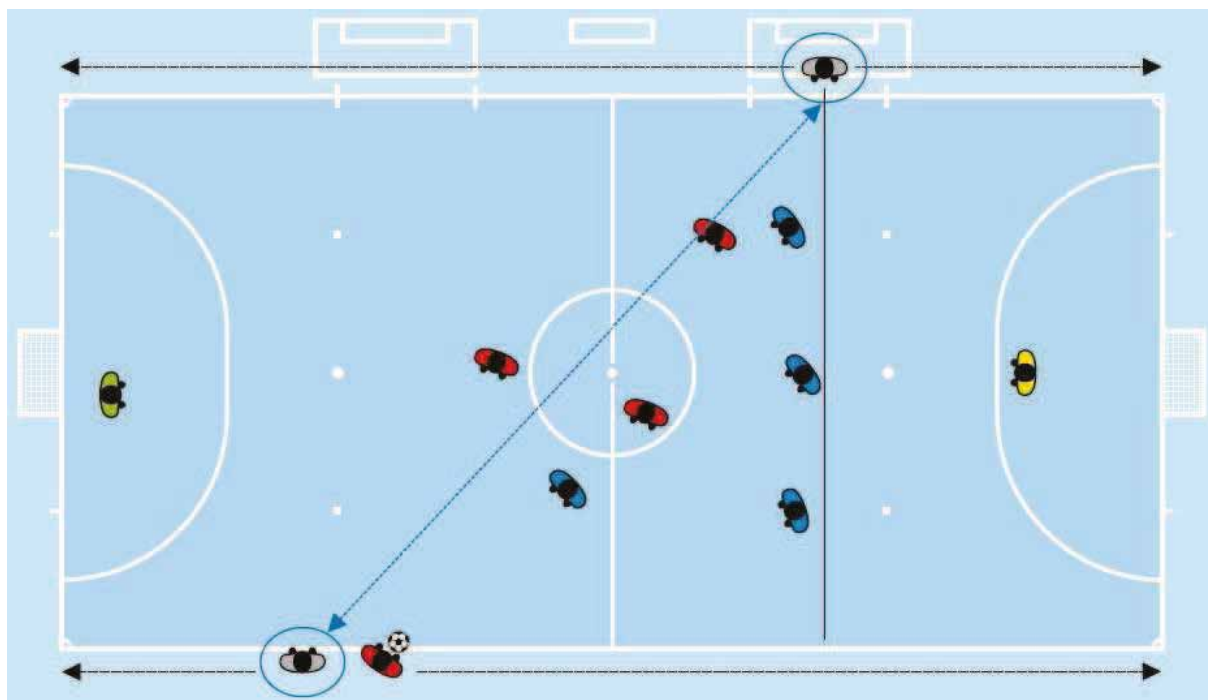
Na execução do pontapé de linha lateral próximo do arco de círculo de canto, favorável à equipa atacante dessa baliza, o árbitro mais próximo do local onde se executa coloca-se à distância aproximada de 5 m do local da execução do pontapé, seguindo o mesmo princípio do pontapé de canto. Desde essa posição, certifica-se que o pontapé de linha lateral se efetua em conformidade com o procedimento e que os defensores se encontram a 5 m de distância da bola.

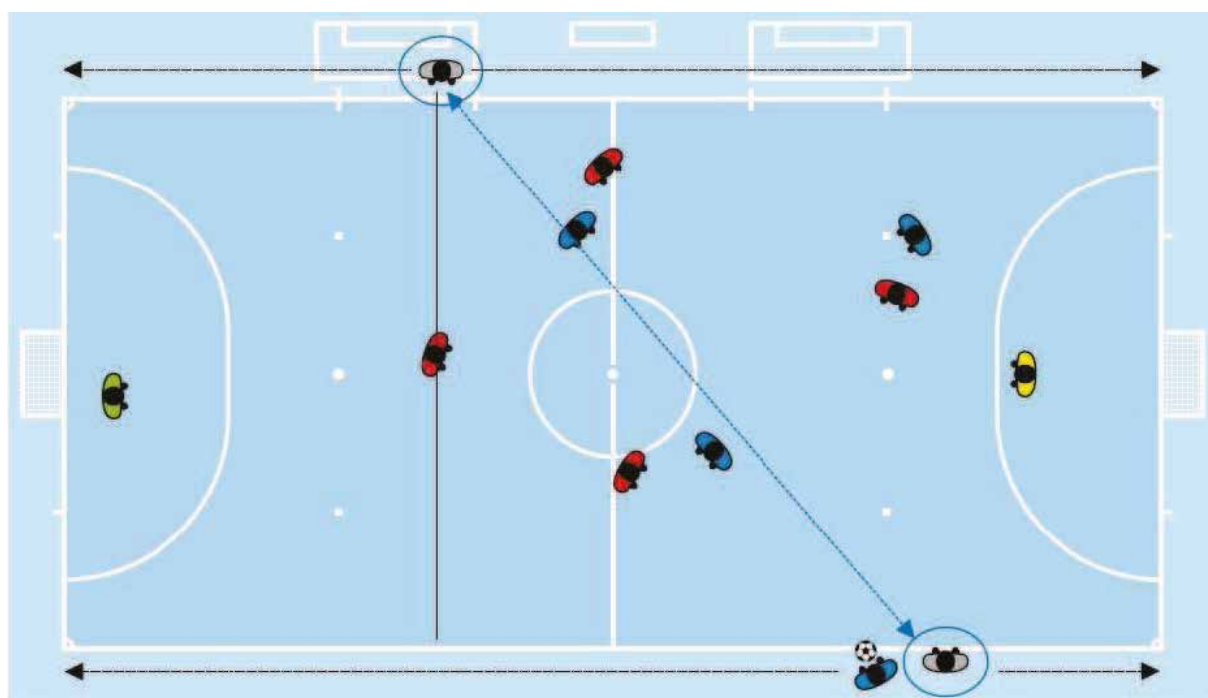
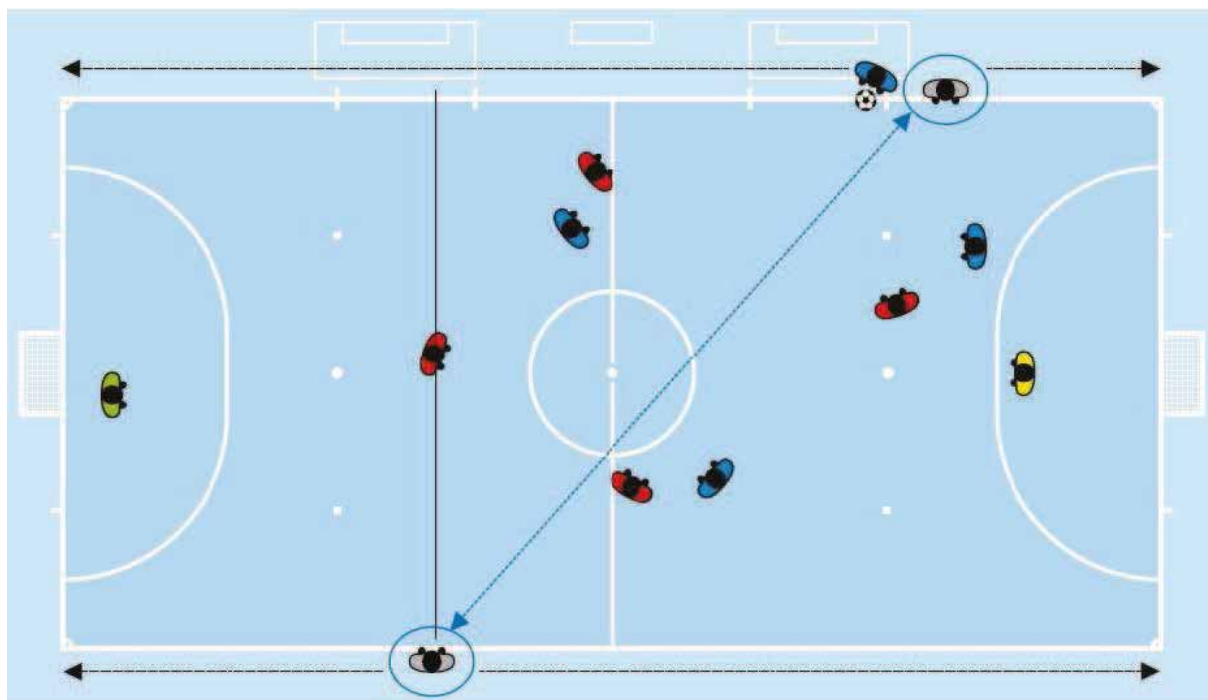
O árbitro mais afastado do local da execução coloca-se atrás do arco de círculo de canto, no enfiamento da linha de baliza, controlando-a. Desde essa posição observa a bola e o comportamento dos jogadores.



8. COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

Nos exemplos nas imagens seguintes, nas duas linhas laterais, o árbitro que controla a execução do PLL deve colocar-se atrás do jogador executante e da bola, no local onde vai ser feita o PLL, de forma a não perturbar a ação do jogador e controlar a distância dos jogadores adversários.





9. COLOCAÇÃO NOS PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE-PENALIDADE PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA – OBRIGATÓRIA

O árbitro coloca-se na linha de baliza a cerca de 2 m da baliza. O seu dever principal é verificar se a bola ultrapassa a linha de baliza e se o guarda-redes avança:

- Sendo evidente que a bola atravessou totalmente a linha de baliza, entre os postes e sob a barra, o árbitro estabelece contacto visual ou eletrónico com o segundo árbitro para assegurar não ter sido cometida qualquer infração.

O segundo árbitro coloca-se no enfiamento da marca de grande-penalidade a cerca de 3 m da mesma para controlar a correta posição da bola e ainda do guarda-redes colega de equipa do executante.

O terceiro árbitro coloca-se no círculo central, controlando os restantes jogadores de ambas equipas.

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

Todos os árbitros registam os pontapés da marca de grande-penalidade executados e os números dos jogadores que os executam.



USO DO APITO

O uso do apito é obrigatório para:

- Os pontapés de saída:
 - Ao iniciar o jogo (1ª e 2ª partes do jogo e 1º e 2º período do prolongamento, se necessário);
 - Ao recomeçar o jogo depois de um gol.
- Interromper o jogo para:
 - Conceder um pontapé-livre ou um pontapé de grande-penalidade;
 - Suspender temporária ou definitivamente um jogo ou confirmar o sinal acústico do cronometrista quando dá por finalizado o período ou quando o período termina e a bola se dirige para uma das balizas, após aguardar que um remate surta o seu efeito.
- Recomeçar o jogo com:
 - Pontapés-livres, quando é exigida a formação de barreira à distância regulamentar;
 - Pontapés da segunda marca de grande-penalidade;
 - Pontapés-livres sem barreira a contar da sexta falta acumulada;
 - Pontapés de grande-penalidade.
- Recomeçar o jogo depois de ter sido interrompido por⁶:
 - Aplicação de uma advertência ou expulsão devido a uma infração;
 - Lesão de um ou vários jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- Interromper o jogo por:
 - Um lançamento de baliza, pontapé de canto ou pontapé de linha lateral (é obrigatório apenas se forem situações pouco claras);
 - Um gol (é obrigatório se eventualmente e na perspectiva de outros a bola não tiver entrado claramente).
- Para recomeçar o jogo após:
 - Um pontapé-livre, não sendo solicitada a distância dos 5 m ou se a equipa adversária do executante não cometeu ainda seis faltas acumuladas, um lançamento de baliza, pontapé de canto ou pontapé de linha lateral.

Não se pode usar o apito para:

- Recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo.

⁶ Recomenda-se ainda a utilização do apito nas seguintes situações: Recomeço após pausa-técnica e outras interrupções que levem a que o jogo esteja parado mais que o normal, por exemplo, para limpeza da superfície do jogo.

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

Se, durante o jogo, um dos árbitros faz soar o seu apito por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que essa ação interfere no jogo. Se os árbitros interrompem o jogo, este recomeça com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrar no momento da interrupção, de acordo com a lei 8. Se o som do apito não interfere no jogo, os árbitros fazem sinais evidentes para que os jogadores continuem a jogar.

LINGUAGEM CORPORAL

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

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

A linguagem corporal não é:

- Um meio para justificar uma decisão.

LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

COMPETÊNCIAS E OBRIGAÇÕES

O terceiro árbitro e o cronometrista assistem os árbitros na direção do jogo em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal. Também apoiam os árbitros noutros aspectos da direção do jogo, quando solicitados 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 e casos de hemorragia;
- Supervisionar o procedimento de substituição;
- Assegurar o 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 posicionado junto à mesa do cronometrista verifica se os substitutos, elementos oficiais e outras pessoas estão posicionados corretamente.

O cronometrista posicionado na mesa do cronometrista verifica se o pontapé de saída é efectuado corretamente.

2. Posicionamento geral durante um jogo

O terceiro árbitro controla o posicionamento correto dos substitutos, elementos oficiais e outras pessoas. Para tal, pode deslocar-se junto à linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

O cronometrista posiciona-se na mesa do cronometrista, assegurando que o cronómetro é parado e retomado na sua marcha, de acordo com o desenrolar do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica se o equipamento dos substitutos está correto e se as substituições se efetuam corretamente. Para tal, pode deslocar-se junto à linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

4. Pontapés da marca de grande penalidade

O terceiro árbitro posiciona-se na metade da superfície de jogo contrária àquela onde se executam os pontapés da marca grande-penalidade, juntamente com os jogadores participantes. Desde esse local, observa o comportamento dos jogadores e confirma que nenhum jogador repete a execução do pontapé de grande-penalidade, antes que todos os jogadores participantes da sua equipa o efetuem.

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

SINAIS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES – OBRIGATÓRIO

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

SINAL ACÚSTICO

O sinal acústico constitui um sinal primordial num jogo, devendo ser usado apenas quando necessário de forma a chamar a atenção dos árbitros.

Situações em que é obrigatório o uso do sinal acústico:

- Fim dos períodos do jogo;
- Aviso do pedido da pausa-técnica;
- Aviso do fim da pausa-técnica;
- Comunicação da quinta falta acumulada de uma equipa;
- Aviso de comportamento incorrecto de substitutos ou elementos oficiais das equipas;
- Aviso de procedimento incorrecto de substituição;
- Aviso de erro disciplinar cometido pelos árbitros;
- Aviso de interferência externa.

Se, durante o jogo, o cronometrista faz soar o sinal acústico por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que essa ação interfere com o jogo. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrar no momento da interrupção, de acordo com a lei 8. Se o som do apito não interfere no jogo, os árbitros fazem sinais evidentes para que os jogadores continuem a jogar.

Se uma equipa que tem já quatro faltas acumuladas comete mais uma e os árbitros decidem aplicar a lei da vantagem, o terceiro árbitro coloca no local correto da mesa do cronometrista o sinal correspondente à quinta falta acumulada. Contudo, se essa equipa comete uma nova falta acumulada antes que o jogo deixe de estar interrompido, os árbitros assistentes fazem soar o sinal acústico, salvo se a equipa adversária da que comete a falta tem uma ocasião clara de marcar um golo.

CRONÓMETRO

Se o cronómetro não funcionar correctamente, os árbitros assistentes informam os árbitros desse facto. O cronometrista deve continuar com a cronometragem do jogo por meio de um cronómetro manual. Nesta situação, permitem a presença de um elemento oficial de cada equipa a seu lado, informando o tempo real de jogo.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquece de acionar o cronómetro, os árbitros ordenam a adição do tempo que não foi contabilizado.

Após os recomeços, o cronómetro é acionado da seguinte forma:

- Pontapé de saída – após a bola ser pontapeada na direção do meio-campo adversário, cumprindo-se o procedimento;
- Lançamento de baliza – após o guarda-redes soltar a bola das mãos e a bola ter saído da área de grande-penalidade para dentro da superfície de jogo, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de canto – após a bola ser pontapeada e se ter movido, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de linha lateral – após a bola ser pontapeada e entrar na superfície de jogo, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre direto fora da área de grande-penalidade – após a bola ser pontapeada, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre indireto fora da área de grande-penalidade por qualquer das equipas ou pela equipa atacante na linha da área de grande-penalidade – após a bola ser pontapeada, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre direto ou indireto dentro da área de grande-penalidade a favor da equipa defensora – após a bola ser pontapeada e ter saído da área de grande-penalidade para dentro da superfície de jogo, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé de grande-penalidade – após a bola ser pontapeada para a frente, cumprindo-se o procedimento;
- Pontapé-livre direto depois da quinta falta acumulada – após a bola ser pontapeada com intenção de marcar um gol, cumprindo-se o procedimento;
- Lançamento de lançamento de bola ao solo – depois de ter saído das mãos de um dos árbitros e tocado a superfície de jogo, cumprindo-se o procedimento.

SINAIS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES – OBRIGATÓRIO

**PAUSA
TÉCNICA**



**5ª FALTA
ACUMULADA**



LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

INTERVALO

Os árbitros permitem um intervalo entre as duas partes do jogo, desde que um jogador de uma das equipas o solicite, mesmo que os capitães de ambas as equipas solicitem que não haja intervalo.

PROLONGAMENTO

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

LEI 8 – O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

PONTAPÉ DE SAÍDA

- Os árbitros não têm que solicitar a confirmação dos guarda-redes ou de qualquer outro jogador, antes de autorizar a execução do pontapé de saída.

LANÇAMENTO DE BOLA AO SOLO

- Qualquer jogador pode participar (incluindo o guarda-redes);
- Não está definido o número mínimo ou máximo de jogadores que podem participar;
- Não cabe aos árbitros decidir que jogadores podem participar ou não;
- Não está definida a distância a respeitar pelos jogadores, salvo se o adversário for bloqueado e a execução impedida;
- Não é necessário que uma equipa participe num lançamento de bola ao solo;
- Sendo cometida uma infração por parte de um jogador antes que a bola esteja em jogo, mas após o árbitro a ter soltado das mãos, o árbitro repete o lançamento de bola ao solo, após tomar a medida disciplinar correspondente, se necessário.

LEI 9 – A BOLA EM JOGO OU FORA DO JOGO**A BOLA NA SUPERFÍCIE DE JOGO TOCA NUM DOS ÁRBITROS:**

- Estando a bola em jogo e tocando num dos árbitros que se encontra casual e temporariamente na superfície de jogo, o jogo continua, uma vez que os árbitros fazem parte do jogo.
- Estando a bola em jogo e tocando num dos árbitros assistentes que se encontre casual e temporariamente na superfície de jogo, os árbitros interrompem o jogo e devem recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrar no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

LEI 10 – A MARCAÇÃO DE GOLOS

GOLO MARCADO COM UMA PESSOA ESTRANHA, NA SUPERFÍCIE DE JOGO

Sendo marcado um golo e se os árbitros se aperceberem, antes de o jogo recomeçar, que uma pessoa estranha ao jogo se encontrava na superfície de jogo no momento em que o golo foi marcado:

- Os árbitros invalidam o golo se:
 - a pessoa estranha ao jogo é um agente externo ou um elemento oficial de uma das equipas e interfere no jogo;
 - a pessoa estranha ao jogo é um jogador, um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial da equipa que marca o golo.

- Os árbitros validam o golo se:
 - a pessoa estranha ao jogo é um agente externo e não interfere no jogo;
 - a pessoa estranha ao jogo é um jogador, um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial da equipa que sofre o golo.

GOLO NÃO MARCADO

Se um dos árbitros assinala um golo antes que a bola ultrapasse totalmente a linha de baliza, entre os postes e sob a barra e se apercebe imediatamente do seu erro, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo na linha da área de grande-penalidade, de acordo com a lei 8.

LEI 11 – O FORA DE JOGO

Não existe a infração de fora de jogo em futsal.

LEI 12 – AS FALTAS E INCORREÇÕES

REQUISITOS BÁSICOS PARA A EXISTÊNCIA DE UMA FALTA

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

- Cometida por um jogador ou por um substituto que não tenha cumprido corretamente o procedimento de substituição;
- Ocorra na superfície de jogo;
- Ocorra com a bola em jogo.

Sendo o jogo interrompido pelos árbitros devido a uma infração cometida fora da superfície de jogo (com a bola em jogo) e não tendo sido cometida por um jogador que abandona a superfície de jogo sem autorização dos árbitros com a intenção de a cometer, o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

Não é falta quando dois ou mais jogadores disputam a bola ao mesmo tempo com um adversário, sempre que a disputa seja legal.

NEGLIGÊNCIA, IMPRUDÊNCIA OU RECURSO A FORÇA EXCESSIVA

- **Negligência** significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração numa disputa de bola ou que age sem precaução.
 - Não é necessária sanção disciplinar se a falta se considera negligente.
- **Imprudência** significa que o jogador executa uma ação sem ter em conta o risco ou as consequências para o seu adversário.
 - Um jogador que atua de forma imprudente deve ser advertido.
- **Força excessiva** significa que o jogador se excede na força empregue, correndo o risco consciente de lesionar o seu adversário.
 - Um jogador que atue com força excessiva, deve ser expulso.

CARREGAR CONTRA UM ADVERSÁRIO

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

Constitui infração carregar contra um adversário, quando cometida:

- De maneira negligente;
- De maneira imprudente;
- Com recurso a força excessiva.
-

AGARRAR UM ADVERSÁRIO

Agarrar um adversário inclui a ação de esticar os braços para evitar que ele o ultrapasse ou contorne o infrator, utilizando para tal as mãos, os braços ou o corpo;

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

No tratamento destas situações, os árbitros:

- Avisam qualquer jogador que agarre um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Advertem o jogador que continua agarrando o adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Concedem pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade, advertindo o jogador infrator se a infração ocorre depois de a bola entrar em jogo;

Se um defensor começa a agarrar o adversário fora da área de grande-penalidade e continua agarrando-o dentro da mesma, os árbitros assinalam pontapé de grande-penalidade.

SANÇÕES DISCIPLINARES

- Adverte-se, por comportamento antidesportivo, qualquer jogador que ao agarrar um adversário, evita que este ganhe a posse da bola ou se coloque numa posição vantajosa;
- Expulsa-se um jogador ou substituto ao impedir uma clara ocasião de golo, agarrando um adversário;
- Não se toma qualquer medida disciplinar noutras situações em que um jogador agarre um adversário.

Recomeço do jogo

- Pontapé-livre direto no local onde a infração é cometida (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) ou pontapé de grande-penalidade se a infração ocorre dentro da área de grande-penalidade do infrator.

TOCAR A BOLA COM A MÃO

Tocar a bola com a mão implica uma ação deliberada de um jogador de tocar a bola com as mãos ou com o braço. Os árbitros devem considerar as circunstâncias seguintes:

- O movimento da mão no sentido da bola (não da bola no sentido da mão);
- A distância entre a origem do remate e a mão (bola que chega de forma inesperada);
- A posição da mão, que não pressupõe necessariamente uma infração (estar afastada do corpo não significa intenção);
- Tocar a bola com um objeto agarrado na mão (como peça de vestuário, caneleira, etc.) que constitui infração deliberada de tocar a bola com a mão;
- Arremessar um objeto – com a mão – contra a bola, atingindo-a (uma bota, caneleira, etc.) que constitui infração deliberada de tocar a bola com a mão.

SANÇÕES DISCIPLINARES

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

- Toca deliberadamente a bola com a mão para impedir que um adversário a receba;
- Tenta marcar ou marca um golo tocando deliberadamente a bola com a mão;
- Simula jogar a bola com outra parte do seu corpo, fazendo-o na realidade com a mão, com o intuito de enganar os árbitros;
- Tenta impedir uma ocasião clara ou anular um golo com a mão, quando o guarda-redes não se encontra na sua área de grande-penalidade, sem atingir o seu objetivo.

Contudo, um jogador⁷ é expulso se impede um golo ou anula uma clara ocasião de golo tocando deliberadamente a bola com a mão. Esta 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.

RECOMEÇO DO JOGO

- Pontapé-livre direto no local onde a infração foi cometida (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres) ou pontapé de grande-penalidade se a falta ocorre dentro da área de grande-penalidade do infrator.

Fora da sua área de grande-penalidade, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições de qualquer outro jogador, quanto a tocar a bola com as mãos. Dentro da sua área de grande-penalidade, o guarda-redes não comete, pela ação de tocar a bola com as mãos, nenhuma falta punível com pontapé-livre direto. No entanto, pode ser culpado por várias infrações puníveis com pontapé-livre indireto.

⁷ Ou um substituto incumprindo procedimento de substituição

INFRAÇÕES COMETIDAS PELO GUARDA-REDES

O guarda-redes está de posse da bola quando:

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

Quando o guarda-redes controla a bola com as mãos, nenhum adversário pode disputar-lhe a bola.

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

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

- Se controla a bola durante mais de 4 segundos, nas condições seguintes:
 - com as mãos na sua área de grande-penalidade;
 - com os pés na sua própria metade da superfície de jogo;
 - com as mãos na sua área de grande-penalidade e com os pés na sua própria metade da superfície de jogo (combinado de situações).

Nestes casos, o árbitro mais próximo do guarda-redes faz obrigatoriamente uma contagem visível dos 4 segundos.

- Se, depois de jogar a bola em qualquer parte da superfície de jogo, volta a fazê-lo após cedida por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
 - Considera-se que o guarda-redes joga a bola quando lhe toca com qualquer parte do seu corpo, exceto se a bola ressalta acidentalmente nele.
- Se toca a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;
- Se toca a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa, diretamente de um pontapé de linha lateral.

RECOMEÇO DO JOGO

- Pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária, no local onde a infração é cometida (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

INFRAÇÕES CONTRA O GUARDA-REDES

- Impedir que o guarda-redes liberte a bola das mãos, de forma ilimitada, constitui infração. Por exemplo, quando a faz ressaltar no chão;
- Jogar ou tentar jogar a bola, quando o guarda-redes a sustém na palma da mão;
- Um jogador é sancionado por jogo perigoso, ao pontapear ou tentar pontapear a bola quando o guarda-redes a tenta soltar das mãos;
- O facto de restringir o raio de ação do guarda-redes tentando impedir os seus movimentos, por exemplo, na execução do pontapé de canto;

Um atacante ao entrar em contacto físico com o guarda-redes dentro da área de grande-penalidade deste não pressupõe que seja cometida qualquer infração, exceto se na disputa de bola o atacante salta sobre, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira negligente, imprudente ou com recurso a força excessiva.

RECOMEÇO DO JOGO

- Sendo o jogo interrompido por uma infração cometida sobre o guarda-redes conforme mencionado nos parágrafos anteriores e não sendo aplicada a lei da vantagem, o mesmo deve recomeçar com pontapé-livre indireto favorável à equipa do guarda-redes, a ser executado no local onde a infração é cometida (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*), excepto se o atacante salta sobre, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira negligente, imprudente ou com recurso a força excessiva, caso em que os árbitros, independentemente da medida disciplinar adotada, ordenam o recomeço com pontapé-livre direto, a ser executado no local onde a infração é cometida (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

JOGAR DE FORMA PERIGOSA

Jogar de forma perigosa consiste na ação em que um jogador, jogando ou tentando jogar a bola, põe em perigo a integridade física dum jogador adversário ou a sua própria. É cometida com um adversário próximo e impede que este jogue a bola por medo de lesionar-se ou lesionar o outro jogador.

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

Jogar de forma perigosa não implica a existência de contacto físico entre os jogadores. Existindo contacto físico, a ação passa a ser uma infração punível com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade. Em caso de contacto físico, os árbitros devem considerar seriamente a possibilidade de ser cometido também um acto de comportamento antidesportivo, no mínimo.

SANÇÕES DISCIPLINARES

- Se o jogador joga de forma perigosa numa disputa de bola “normal”, os árbitros não tomam qualquer medida disciplinar. Se a ação se realiza com risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir o jogador por fazer uma entrada contra um adversário de forma imprudente.
- Se um jogador impede uma clara ocasião de golo jogando de forma perigosa os árbitros expulsam-no.

RECOMEÇO DO JOGO

- Pontapé-livre indireto no local onde a infração é cometida (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*);
- Existindo contacto físico, é cometida uma infração diferente, punível com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade;
- Ainda que não exista contacto físico, se os árbitros consideram que a entrada é feita de maneira negligente, imprudente ou com excesso de combatividade, devem considerar ser cometida uma infração diferente punível com pontapé-livre direto ou pontapé de grande-penalidade.

IMPEDIR A PROGRESSÃO DE UM ADVERSÁRIO

Impedir a progressão de um adversário significa colocar-se numa posição para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar a mudança de direção de um adversário, quando a bola não está a uma distância jogável dos jogadores envolvidos.

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

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

RETARDAR O RECOMEÇO DO JOGO PARA EXIBIÇÃO DE CARTÃO

Tendo os árbitros decidido exibir um cartão, seja para advertir ou expulsar um jogador ou um substituto, o jogo não recomeça até que o cartão tenha sido exibido.

ADVERTÊNCIAS POR COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

Existem diferentes circunstâncias pelas quais um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Por exemplo, se um jogador:

- Comete de forma imprudente, uma das sete infrações puníveis com pontapé-livre direto;
- Comete uma falta com o propósito tático de impedir um ataque prometededor;
- Agarra o adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou impedi-lo que a obtenha;
- Toca a bola com a mão para impedir que um adversário se apodere dela ou organize um ataque (com exceção do guarda-redes dentro da sua área de grande-penalidade);
- Toca a bola deliberadamente a bola com a mão com intenção de marcar um golo (não é necessário que o consiga);
- Toca a bola com a mão enquanto simula jogá-la com outra parte do seu corpo com o objetivo de enganar os árbitros;
- Tenta impedir uma ocasião clara ou anular um golo com a mão, quando o guarda-redes não se encontra na sua área de grande-penalidade, sem atingir o seu objetivo;
- Tenta enganar os árbitros simulando uma lesão ou fingindo ser alvo de uma infração (por simulação);
- Troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo sem autorização dos árbitros;
- Atua de uma maneira que evidencia falta de respeito pelo jogo;
- Joga a bola quando está a sair da superfície de jogo depois de ter recebido autorização ou ordem para abandoná-la;
- Distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou no seu recomeço;
- Efetua marcas não autorizadas na superfície de jogo;
- Utiliza um estratagema deliberado enquanto a bola está em jogo para passar a bola ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc., contornando a lei 12, independentemente de o guarda-redes vir a tocar ou não a bola com as suas mãos. A infração é cometida pelo jogador que tenta contornar tanto a letra como o espírito da lei 12. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária do infrator, no local onde a infração é cometida.

CELEBRAÇÃO DE GOLOS

Embora seja permitido que um jogador expresse a sua alegria quando um golo é marcado, a celebração não deve ser excessiva.

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

Um jogador é advertido se:

- Na opinião do árbitro faz gestos provocatórios, troçadores ou inflamatórios;
- Escala as vedações periféricas para celebrar o golo marcado;
- Despe a camisola, ou cobre a cabeça com a camisola, ainda que tenha outra igual por baixo;
- Cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou artigo similar.

O acto de sair da superfície de jogo para celebrar um golo é permitido, mas é essencial que os jogadores regressem à superfície de jogo tão depressa quanto possível.

MANIFESTAR DESACORDO POR PALAVRAS OU POR ACTOS

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 um estatuto especial ou qualquer privilégio de acordo com as Leis do Jogo de Futsal, tendo até um certo grau de responsabilidade no que respeita à conduta da sua equipa.

Todo o jogador ou substituto que afronte 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 advertem o jogador que retarde o recomeço do jogo através das seguintes táticas dilatórias:

- Executar um pontapé-livre num local errado com a deliberada intenção de obrigar os árbitros a ordenar a sua repetição;
- Pontapear a bola para longe ou levá-la nas mãos, após os árbitros interromperem o jogo ou a bola deixar de estar claramente em jogo, por outro motivo;
- Atrasar a saída da superfície de jogo, após ter entrado a equipa médica para avaliar uma lesão sofrida;
- Provocar deliberadamente um confronto tocando a bola, após os árbitros interromperem o jogo⁸.

⁸ Ou a bola deixar de estar claramente em jogo, por outro motivo.

SIMULAÇÃO

Qualquer jogador que tente enganar os árbitros simulando lesão ou fingindo ter sofrido uma infração é culpado de simulação e deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Sendo o jogo interrompido por esta infração, deve recomeçar com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária do infrator, a ser executado no local onde a infração foi cometida (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

INFRATORES PERSISTENTES

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

Não existe um número específico 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.

JOGO FALTOSO GRAVE

Um jogador é culpado de jogo faltoso grave se emprega força excessiva ou brutalidade contra um jogador adversário durante a disputa de bola e com esta em jogo.

Uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um jogador adversário é sancionada como jogo faltoso grave ou brutalidade.

Qualquer jogador que ataca um jogador adversário na disputa da bola de frente, pelo lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas com recurso a força excessiva e colocando em perigo a integridade física do adversário é culpado de jogo faltoso grave.

Em situações de jogo faltoso grave não se aplica a lei da vantagem, a menos que exista uma clara ocasião de marcar um golo ou golo iminente. Nesse caso, os árbitros expulsam o jogador na próxima interrupção de jogo.

Qualquer jogador culpado de jogo faltoso grave é expulso e o jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto no local onde ocorreu a infração (*ver lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) ou com pontapé de grande-penalidade, se a infração ocorre na área de grande-penalidade do infrator. Excetua-se o caso em que o alvo do jogo faltoso grave foi um substituto incumprindo o procedimento de substituição, sendo punido de acordo com a lei 3.

CONDUTA VIOLENTA

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

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

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

Em situações de conduta violenta não deve ser aplicada a lei da vantagem, a menos que exista uma clara ocasião de marcar um golo ou um golo iminente. Nesse caso, os árbitros expulsam o jogador ou substituto na próxima interrupção de jogo.

Recorda-se aos árbitros que a conduta violenta leva frequentemente a um confronto coletivo de jogadores e outros, devendo por isso empenhar-se ativamente na prevenção desta situação.

Um jogador ou substituto culpado de conduta violenta é expulso.

Recomeço do jogo

- Se a bola não estiver em jogo, este deve recomeçar de acordo com a decisão adotada anteriormente.
- Se a bola estiver em jogo e a infração ocorre fora da superfície de jogo:
 - se o jogador está fora da superfície de jogo por uma saída autorizada pelas Leis do Jogo de Futsal e comete a infração, o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8;
 - se o jogador sai da superfície de jogo para cometer a infração, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto no lugar onde estava a bola, no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).
- Se a bola estiver em jogo e um jogador comete a infração dentro da superfície de jogo:
 - **Contra um jogador adversário:**
 - o jogo recomeça com pontapé-livre direto no local onde ocorreu a infração (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) ou pontapé de grande-penalidade, se a infração ocorre na área de grande-penalidade do infrator.
 - **Contra um colega de equipa:**
 - o jogo recomeça com pontapé-livre indireto no local onde ocorreu a infração (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).
 - **Contra um substituto:**
 - o jogo recomeça com pontapé-livre indireto a favor da equipa do jogador que comete a conduta violenta, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*), por ser a entrada ilegal do substituto a primeira infração cometida.

– Contra os árbitros:

- o jogo recomeça com pontapé-livre indireto no local onde ocorreu a infração (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

– Contra qualquer outra pessoa:

- o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.
- Se a bola estiver em jogo e um substituto ou elemento oficial de uma equipa comete a infração fora da superfície de jogo contra qualquer outra pessoa:
 - o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

INFRAÇÕES RELACIONADAS COM O LANÇAMENTO DE OBJETOS

- Se, estando a bola em jogo, um jogador ou substituto lança um objeto ou uma bola, de forma imprudente, contra um jogador adversário ou qualquer outra pessoa, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem, e advertem o jogador ou o substituto.
- Se, estando a bola em jogo, um jogador ou substituto lança um objeto ou uma bola, com recurso a força excessiva, contra um jogador adversário ou qualquer outra pessoa, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem – pode ocorrer uma clara ocasião de golo ou golo iminente – e expulsam o jogador ou o substituto por conduta violenta.

RECOMEÇO DO JOGO

- Se um jogador se encontrar dentro da sua área de grande-penalidade e lançar um objeto ou uma bola contra um jogador adversário que se encontra fora da área de grande-penalidade, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde o objeto atingiu ou podia ter atingido o adversário (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).
- Se um jogador se encontrar fora da sua área de grande-penalidade e lançar um objeto ou uma bola contra um jogador adversário que se encontra dentro da área de grande-penalidade do infrator, o jogo deve recomeçar com pontapé de grande-penalidade a favor da equipa adversária.
- Se um jogador se encontrar na superfície de jogo e lançar um objeto ou uma bola contra qualquer pessoa fora da superfície de jogo, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola, no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*), por se considerar que o jogador sai da superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou por uma causa não autorizada pelas Leis do Jogo de Futsal.

- Se um jogador se encontrar fora da superfície de jogo e lançar um objeto ou uma bola, contra um jogador adversário dentro da superfície de jogo, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a favor da equipa adversária, no local onde o objeto atingiu ou podia ter atingido o adversário ou com pontapé de grande-penalidade se a infração ocorre na área de grande-penalidade da sua equipa.
- Se um substituto se encontrar fora da superfície de jogo e lançar um objeto ou uma bola, contra um adversário dentro da superfície de jogo, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, no lugar onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) por se considerar que o substituto entra na superfície de jogo sem autorização dos árbitros, não cumprindo com o procedimento de substituição.
- Se um substituto se encontrar dentro da superfície de jogo, originando que a sua equipa tenha um elemento a mais, e lançar um objeto ou uma bola contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no lugar onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*), por se considerar que o substituto entra na superfície de jogo sem autorização dos árbitros.
- Se um substituto não cumpre o procedimento de substituição e lança um objeto ou uma bola contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, é tratado como sendo um jogador.
- Se um elemento oficial de uma equipa se encontrar dentro ou fora da superfície de jogo e lançar um objeto ou uma bola contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo, o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrar no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

INFRAÇÕES RELACIONADAS COM O LANÇAMENTO DE OBJETOS CONTRA A BOLA

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

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e advertem-no por comportamento antidesportivo ou expulsam-no, se tiver impedido um golo ou frustrado uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*) ou com pontapé de grande-penalidade, se a bola estiver na área de grande-penalidade da equipa do jogador infrator;
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo se não podem aplicar a lei da vantagem e advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

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

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola dentro da área de grande-penalidade desse guarda-redes, os árbitros interrompem o jogo e advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).
- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola fora da área de grande-penalidade desse guarda-redes, os árbitros interrompem o jogo e advertem-no por comportamento antidesportivo ou expulsam-no, se impedir um golo ou frustrado uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

Se um jogador, incluindo os guarda-redes, impulsiona um objeto – com uma parte do seu corpo diferente das mãos – contra a bola:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

Se um substituto incumprindo o procedimento de substituição e não jogando a sua equipa com um jogador a mais, lança um objeto – com as mãos – contra a bola:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o procedimento de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo ou expulsam-no diretamente se impedir um golo ou frustrar uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres) ou pontapé de grande-penalidade, se a bola está na área de grande-penalidade da equipa do substituto.
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o procedimento de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

Se um substituto incumprindo o procedimento de substituição e não jogando a sua equipa com um jogador a mais, impulsiona um objeto – com uma parte do seu corpo diferente das mãos – contra a bola:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o procedimento de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo ou expulsam-no diretamente se impedir um golo ou frustrar uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem cumprir o procedimento de substituição e a segunda por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

Se um substituto lança um objeto – com as mãos – contra a bola, jogando a sua equipa com um elemento a mais:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda por comportamento antidesportivo, pelo lançamento do objeto, ou expulsam-no diretamente se impedir um golo ou frustrar uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda por comportamento antidesportivo, pelo lançamento do objeto. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

Se um substituto impulsiona um objeto – com uma parte do seu corpo diferente das mãos – contra a bola, jogando a sua equipa com um elemento a mais:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda por comportamento antidesportivo, pelo lançamento do objeto; ou expulsam-no diretamente se impedir um golo ou frustrar uma clara ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres).

- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda por comportamento antidesportivo, pelo lançamento do objeto. O jogo deve recomeçar com pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

Se um elemento oficial de uma equipa impulsiona um objeto – com qualquer parte do corpo – contra a bola:

- Se a bola estiver em jogo e o objeto bate na bola, os árbitros interrompem o jogo e expulsam-no da área-técnica e das suas imediações. O jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.
- Se a bola estiver em jogo e o objeto não bate na bola, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e expulsam-no da área-técnica e das suas imediações. O jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção, de acordo com a lei 8.

Se a bola não estiver em jogo e:

- Um jogador lança um objeto contra a bola:
 - os árbitros advertem-no por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar de acordo com as Leis do Jogo de Futsal e o motivo da interrupção anterior;
- Um substituto lança um objeto contra a bola, estando a sua equipa a jogar com um elemento a mais ou não:
 - os árbitros expulsam-no por dupla advertência: a primeira por entrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros e a segunda por comportamento antidesportivo, pelo lançamento do objeto;
- Um elemento oficial de uma equipa lança um objeto contra a bola:
 - os árbitros expulsam-no da área-técnica e das suas imediações.

IMPEDIR UM GOLO OU FRUSTRAR CLARA OCASIÃO DE GOLO

Existem duas infrações puníveis com expulsão e relacionadas com o facto de impedir um golo ou frustrar uma clara ocasião de golo do adversário. Não é necessário que a infração ocorra dentro da área de grande-penalidade.

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

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

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

- A distância entre o local da falta e a baliza;
- A probabilidade de manter ou vir a controlar a bola⁹;
- O sentido do jogo;
- O número de jogadores da equipa defensora e sua localização;
- O facto de a infração que impede o adversário de marcar golo ou frustra uma clara ocasião de golo poder constituir uma falta punível com pontapé-livre direto ou indireto;
- Se a infração for cometida por um substituto, este deve ser sempre expulso.

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

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

⁹ Acrescente-se “o equilíbrio manifestado pelo jogador”

LEI 13 – OS PONTAPÉS-LIVRES**PROCEDIMENTO**

- A bola está em jogo no momento em que é pontapeada e entra em movimento.
- Pode ser executado um pontapé-livre levantando a bola com um pé ou com os dois pés, simultaneamente.
- Utilizar fintas durante a execução do pontapé-livre para confundir os adversários faz parte do Futsal e é permitido. Contudo, os árbitros devem advertir o jogador quando consideram que a finta representa um acto de comportamento antidesportivo.
- Se na execução correta do pontapé-livre, o executante pontapeia intencionalmente a bola contra um adversário de maneira não negligente, nem imprudente, nem com recurso a força excessiva, com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros permitem que o jogo continue.
- Deve repetir-se um pontapé-livre indireto se os árbitros, por qualquer motivo, não levantam o braço para indicar que o pontapé é indireto e a bola for rematada diretamente à baliza. O pontapé-livre indireto inicial não pode ser invalidado devido ao erro dos árbitros.
- Se devido a uma ação do jogo, um guarda-redes está fora da sua baliza ou se ele ou qualquer outro jogador estão fora da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar rapidamente o pontapé-livre direto que lhe caiba, desde que seja antes da sexta falta acumulada da sua equipa.
- Se a bola rebenta após embater num dos postes ou na barra, não entrando na baliza, os árbitros não ordenam a repetição do pontapé-livre. Interrompem o jogo e recomeçam-no com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento em que rebenta, de acordo com a lei 8.
- Se o executante do pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada da equipa adversária joga a bola para a frente, para que um colega de equipa a remate à baliza, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e recomeçam-no com pontapé-livre indireto, a ser executado no local onde o colega de equipa do executante toca na bola (*ver Lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).
- Se os árbitros ordenam a repetição de um pontapé-livre, o novo pontapé-livre pode ser executado por qualquer jogador, não necessitando de ser o que o fez originalmente.
- Se um jogador executa um pontapé-livre antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente para a execução – antes da sexta falta acumulada a beneficiar essa equipa – e sempre que a equipa executante tenha solicitado que os adversários se colocassem à distância regulamentar, os árbitros interrompem o jogo, se não podem aplicar a lei da vantagem e devem ordenar que seja repetido o pontapé-livre, devendo advertir o jogador.
- Se um jogador executa o pontapé-livre direto antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente para a execução – a partir da sexta falta acumulada a beneficiar essa equipa – devem ordenar que seja repetido o pontapé-livre, devendo advertir o jogador.

- Se um período for prolongado para a execução dum pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada e a bola, antes de atravessar a linha de baliza entre os postes e a barra, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros concedem o golo.
- Se um período for prolongado para a execução de um pontapé-livre direto a partir da sexta falta acumulada, os árbitros devem permitir que o guarda-redes defensor seja substituído por outro jogador ou por um substituto habilitado, ainda que neste caso se deva seguir o procedimento de substituição.

DISTÂNCIA

- Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário que se encontra a menos de 5 m intercepta a bola, os árbitros devem permitir que o jogo continue;
- Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário que se encontra próximo da bola impede intencionalmente a execução, os árbitros advertem o adversário do executante por atrasar o recomeço do jogo;
- Se um jogador defensor executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande-penalidade e um ou vários adversários permanecem dentro da área porque o jogador decide executar rapidamente o pontapé e os adversários ainda não tiveram tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue, se a bola sai diretamente da área de grande-penalidade, sem tocar noutro jogador.

INFRAÇÕES A PARTIR DA SEXTA FALTA ACUMULADA – APÓS O APITO DOS ÁRBITROS E ANTES DE A BOLA ESTAR EM JOGO

Infrações por:	Resultado do pontapé-livre	
	Sendo golo	Não sendo golo
Jogador da equipa executante	Repetição do pontapé-livre	Pontapé-livre indireto
Executante não remata à baliza	–	Pontapé-livre indireto
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Jogador da equipa defensora	Golo	Repetição do pontapé-livre
Por ambas as equipas	Repetição do pontapé-livre	Repetição do pontapé-livre

LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

PROCEDIMENTO

- Utilizar fintas durante a corrida de execução de uma grande-penalidade, para confundir os adversários, é permitido como parte do futsal. No entanto, utilizar fintas ao pontapear a bola após finalizar a sua corrida, deve considerar-se uma infração à lei 14 e um comportamento antidesportivo, pelo que o jogador infrator deve ser advertido.
- Se a bola rebenta após embater num dos postes ou na barra e entra na baliza, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta depois de embater num dos postes ou na barra e não entra na baliza, os árbitros não devem ordenar a repetição do pontapé de grande-penalidade mas interrompem o jogo, que deve recomeçar com lançamento de bola ao solo, de acordo com a lei 8.
- Se o executante do pontapé de grande-penalidade pontapeia a bola para a frente para permitir que um colega de equipa a remate para a baliza, os árbitros validam o golo, desde que observado todo o procedimento para o pontapé de grande-penalidade estipulado na lei 14.
- Se os árbitros ordenam a repetição do pontapé de grande-penalidade, o novo pontapé de grande-penalidade pode ser executado por qualquer jogador, não necessitando de ser o que o fez originalmente.
- Se o jogador executa o pontapé de grande-penalidade antes que os árbitros tenham dado o sinal correspondente, estes devem mandar repetir o pontapé de grande-penalidade e advertir o jogador.
- Se um período for prolongado para a execução dum pontapé de grande-penalidade e a bola, antes de atravessar a linha de baliza entre os postes e a barra, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros validam o golo.
- Se um período for prolongado para a execução dum pontapé de grande-penalidade, os árbitros devem permitir que o guarda-redes defensor seja substituído por outro jogador ou por um substituto habilitado, ainda que neste caso se deva seguir o procedimento de substituição.

PREPARATIVOS PARA O PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE

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

- Que o executante está identificado;
- Que a bola está colocada corretamente na marca de grande-penalidade;
- Que o guarda-redes defensor se encontra sobre a linha de baliza entre os postes e de frente para o executante do pontapé;

- Que os restantes jogadores se encontram:
 - fora da área de grande-penalidade
 - a não menos de 5 m da bola
 - atrás da linha da bola

INFRAÇÕES – APÓS O APITO DO ÁRBITRO E ANTES DE A BOLA ESTAR EM JOGO

Infração por:	Resultado do pontapé de grande penalidade	
	Sendo golo	Não sendo golo
Jogador da equipa executante	Repetição do pontapé de grande penalidade	Pontapé-livre indireto
Executante não jogad para a frente	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Execução por jogador não identificado	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Jogador da equipa defensora	Golo	Repetição do pontapé de grande penalidade
Por ambas as equipas	Repetição do pontapé de grande penalidade	Repetição do pontapé de grande penalidade

Se um atacante ou defensor comete uma infração contra um jogador adversário antes de a bola estar em jogo, mas após a ordem de execução dos árbitros, estes devem permitir a execução do pontapé.

Sendo marcado golo e:

- Sendo a infração cometida pela equipa defensora, validam o golo;
- Sendo a infração cometida pela equipa executante, ordenam a repetição do pontapé de grande-penalidade.

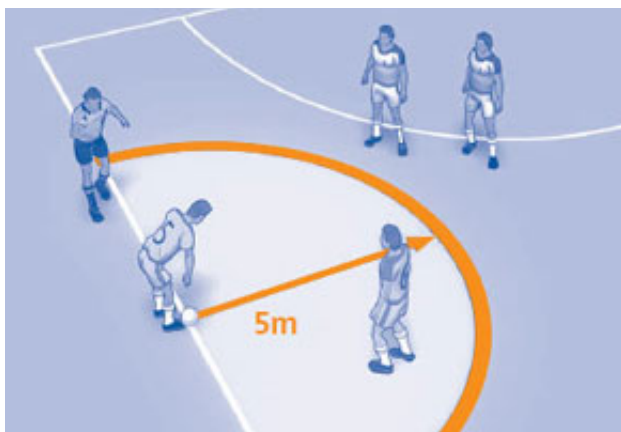
Não sendo marcado golo e:

- Sendo a infração cometida pela equipa defensora, ordenam a repetição do pontapé de grande-penalidade;
- Sendo a infração cometida pela equipa executante, punem a sua equipa com pontapé-livre indireto a ser executado no local onde a infração é cometida (*Ver lei 13 - Posição nos pontapés-livres*).

Além disso, os árbitros devem tomar as medidas disciplinares correspondentes.

LEI 15 – O PONTAPÉ DE LINHA LATERAL**PROCEDIMENTO EM CASO DE INFRAÇÃO**

- Recorda-se aos árbitros que os adversários do executante devem permanecer a uma distância não inferior a 5 m do local onde é executado o pontapé de linha lateral. Quando necessário, os árbitros chamam à atenção de qualquer jogador adversário que se encontre a uma distância inferior antes da execução do pontapé de linha lateral e advertem-no se não se posiciona à distância correta. Neste caso, o jogo recomeça com pontapé de linha lateral e a contagem dos 4 segundos recomeça se já iniciada anteriormente.
- Se na execução correta dum pontapé de linha lateral, o executante chuta intencionalmente a bola contra um adversário, mas não o faz de maneira negligente, imprudente, nem com recurso a força excessiva, apenas com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros permitem que o jogo continue.
- Se a bola entra na baliza contrária diretamente dum pontapé de linha lateral, os árbitros concedem um lançamento de baliza.
- Se a bola entra na baliza do executante diretamente dum pontapé de linha lateral, os árbitros concedem um pontapé de canto.
- Se a bola não entra na superfície de jogo na execução dum pontapé de linha lateral, os árbitros ordenam que um jogador da equipa adversária o execute.
- Se devido a uma ação do jogo, um guarda-redes fica fora da sua baliza ou no caso de que ele ou qualquer outro jogador fiquem fora da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar rapidamente o pontapé de linha lateral que lhe caiba.
- Sendo o pontapé de linha lateral executado incorretamente, os árbitros não podem aplicar a lei da vantagem, ainda que a bola se dirija diretamente para um adversário; ordenam então que um jogador da equipa adversária o execute.

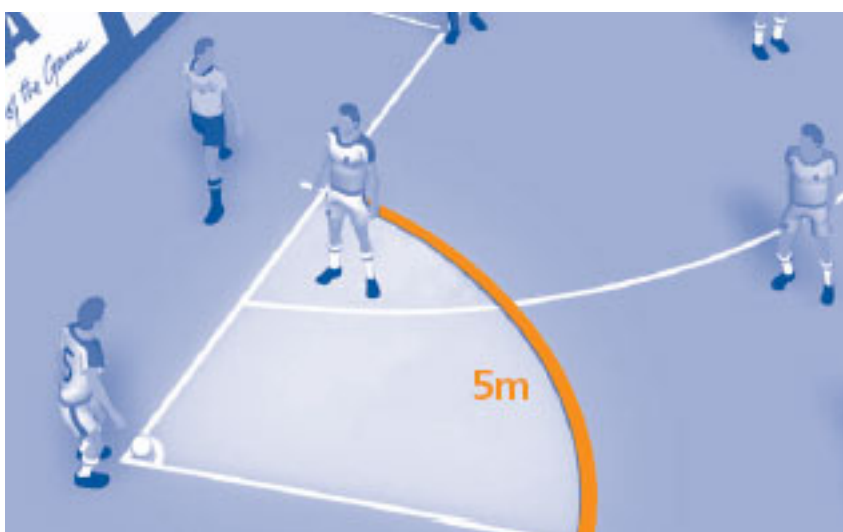


LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA**PROCEDIMENTO EM CASO DE INFRAÇÃO**

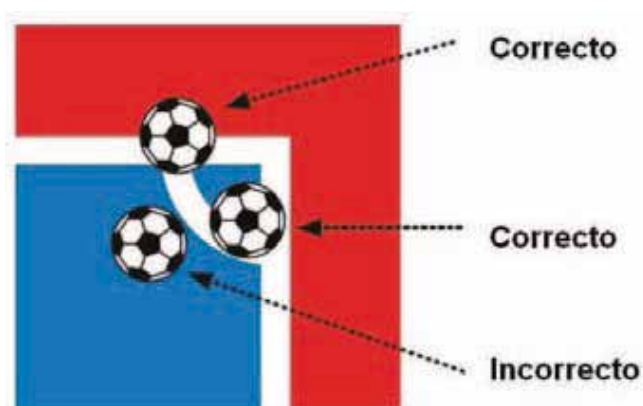
- Se um adversário penetra na área de grande-penalidade ou ainda se encontra na mesma antes de a bola ter entrado em jogo e é objeto de infração por parte de um jogador da equipa defensora, o lançamento de baliza é repetido. O jogador da equipa infratora pode ser advertido ou expulso, de acordo com a natureza da infração;
- Se o guarda-redes efetua um lançamento de baliza e um ou vários adversários ainda se encontram dentro da área de grande-penalidade porque o guarda-redes decide executar o lançamento rapidamente e os adversários não tiveram tempo de sair da mesma, os árbitros permitem que o jogo continue, desde que a bola saia diretamente da área de grande-penalidade sem tocar noutro jogador;
- Se na execução correta dum lançamento de baliza, o guarda-redes lança intencionalmente a bola contra um adversário situado fora da área de grande-penalidade, mas não o faz de maneira negligente, imprudente, nem com recurso a força excessiva, apenas com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros permitem que o jogo continue;
- Se, ao efetuar um lançamento de baliza, o guarda-redes não solta a bola desde o interior da sua área de grande-penalidade, os árbitros ordenam a repetição do lançamento de baliza assim que o guarda-redes reunir as condições para voltar a efetuar o lançamento, embora a contagem dos 4 segundos continue onde foi interrompida;
- Não é necessário que o guarda-redes tenha a bola nas mãos para que os árbitros iniciem a contagem dos 4 segundos;
- Se, após a execução correta dum lançamento de baliza, o guarda-redes toca deliberadamente a bola com a mão, após esta ter saído da área de grande-penalidade e sem que outro jogador tenha tocado antes a bola, os árbitros concedem um pontapé-livre direto à equipa adversária; além disso, os árbitros podem tomar as medidas disciplinares correspondentes;
- Se o guarda-redes efetua o lançamento de baliza com o pé, os árbitros devem avisá-lo e ordenam que execute o lançamento com a mão; a contagem dos 4 segundos continua onde for interrompida, assim que o guarda-redes reunir as condições para voltar a efetuar o lançamento;
- Se devido a uma ação do jogo, um guarda-redes está fora da sua baliza ou no caso de que ele ou qualquer outro jogador estão fora da superfície de jogo, o guarda-redes adversário pode executar rapidamente o lançamento de baliza;
- Se, na execução dum lançamento de baliza, o guarda-redes lança a bola pela sua linha de baliza sem aquela ter saído previamente da área de grande-penalidade, os árbitros ordenam que repita o lançamento de baliza, mas a contagem dos 4 segundos continua onde foi interrompida, assim que o guarda-redes reunir as condições para voltar a efetuar o lançamento.
- Se, na execução dum lançamento de baliza, a bola toca num dos árbitros dentro da área de grande-penalidade sem ainda ter saído da mesma, entrando depois em jogo, os árbitros não tomam qualquer medida.

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO**PROCEDIMENTO EM CASO DE INFRAÇÃO**

- Recorda-se aos árbitros que os adversários do executante devem permanecer a uma distância não inferior a 5 m do arco de círculo de canto, até que a bola entre em jogo. Quando necessário, os árbitros chamam à atenção de qualquer jogador adversário que se encontre a uma distância inferior antes da execução do pontapé de canto e advertem-no se não se posiciona à distância correta.



- Se na execução correta de um pontapé de canto, o executante chuta intencionalmente a bola contra um adversário, mas não o faz de maneira negligente, imprudente, nem com recurso a força excessiva, apenas com a intenção de a jogar uma segunda vez, os árbitros permitem que o jogo continue.
- A bola é colocada no arco de círculo de canto e está em jogo no momento em que pontapeada se move; não necessita portanto de sair do arco de círculo de canto para estar em jogo.
- Se devido a uma ação do jogo, um guarda-redes está fora da sua baliza ou no caso de que ele ou qualquer outro jogador estão fora da superfície de jogo, a equipa adversária pode executar rapidamente o pontapé de canto que lhe caiba.



PROLONGAMENTO

Procedimento

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

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE

Procedimento

- A série de pontapés da marca de grande-penalidade não faz parte do jogo.
- Pode trocar-se de área de grande-penalidade onde estão a ser executados os pontapés da marca de grande-penalidade se a baliza ou a superfície de jogo onde se estavam a executar ficar inutilizável ou por motivos de segurança.
- Após todos os jogadores participantes executarem o seu pontapé da marca de grande-penalidade, não é necessário respeitar a mesma ordem dos executantes da primeira série de pontapés.
- Cada equipa é responsável por escolher os seus jogadores que executarão os pontapés da marca de grande-penalidade, entre jogadores e substitutos, assim como por determinar a ordem em que os jogadores executam os pontapés, devendo comunicá-lo ao terceiro árbitro antes de iniciada a execução.
- À exceção do guarda-redes e uma vez iniciada a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, um jogador lesionado não pode ser substituído por um jogador não habilitado, ainda que exista algum.
- Se o guarda-redes for expulso durante a marcação de pontapés da marca de grande-penalidade, pode ser substituído por um jogador habilitado, mas não por outro guarda-redes se este estiver excluído da execução dos pontapés de grande penalidade.
- Jogadores ou substitutos podem ser advertidos ou expulsos durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade.
- Os árbitros não devem suspender a execução ainda que uma equipa fique com menos de três jogadores durante a série de pontapés da marca de grande-penalidade.

- Ainda que um jogador se lesione ou seja expulso durante a execução de pontapés da marca de grande-penalidade e a sua equipa fique com um jogador a menos, os árbitros não devem reduzir o número de jogadores da equipa adversária que estão a executar os pontapés da marca de grande-penalidade.
- Apenas ao iniciar-se a série de pontapés da marca de grande-penalidade deve haver um número igual de jogadores de cada equipa.
- Se a bola, antes de ultrapassar a linha de baliza entre os postes e a barra, bate nestes ou no guarda-redes, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta ou se deforma após embater num dos postes ou na barra e entra na baliza, os árbitros validam o golo.
- Se a bola rebenta ou se deforma depois de embater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros não ordenam a repetição do pontapé da marca de grande-penalidade, dando o pontapé como executado.
- Se os regulamentos da competição determinam a execução de pontapés da marca de grande-penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória e as equipas se recusam a fazê-lo, os árbitros comunicarão o facto às autoridades correspondentes.
- Se, antes de começar a marcação dos pontapés da marca de grande-penalidade, um ou vários jogadores habilitados abandonam a superfície de jogo ou então se recusam a executar os pontapés da marca de grande-penalidade depois de iniciada a sua execução, os árbitros suspendem a execução dos pontapés e informam as autoridades correspondentes.
- Durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, os árbitros não permitem que câmaras ou outros meios de comunicação permaneçam dentro da superfície de jogo.

