

FUTSAL LEIS DO JOGO 2025



LIVRO NACIONAL LEIS DO JOGO DE FUTSAL



FUTSAL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRO DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

PRESIDÊNCIA

PRESIDENTE

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

VICE-PRESIDENTE GERAL

JESUEL LAUREANO DE SOUZA

VICE-PRESIDENTE DE ADMINISTRAÇÃO

ROSALVO TEIXEIRA DOS REIS FILHO

VICE-PRESIDENTE DE COMPETIÇÕES

OSMAR DE MATOS

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

MARCIA MARIKO NISHIMURA DE MORAES

ADILSON JOSÉ MATTOS

COMISSÃO NACIONAL DE LEIS DO JOGO DE FUTSAL

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

DANIEL POMEROY

ADILSON JOSÉ MATTOS

SÉRGIO RICARDO CAMANHO

FORTALEZA - CEARÁ

2025

APROVADO PELA DIRETORIA EXECUTIVA DA CBFS

TRADUZIDO PELA COMISSÃO NACIONAL DE LEIS DO JOGO DE FUTSAL

EM VIGOR NO BRASIL A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2025

ÍNDICE

PÁGINA

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

07

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	11
1 Superfície da quadra de jogo	12
2 Marcações da superfície da quadra de jogo	12
3 Dimensões da superfície de jogo	13
4 A área de pênalti	14
5 A marca dos 10m	15
6 As zonas de substituição	15
7 A área do tiro de canto	16
8 A área técnica	16
9 As metas	17
10 Deslocamento das metas	19
11 Publicidade no piso da quadra de jogo	21
12 Publicidade nas redes das metas	21
13 Publicidade nas áreas técnicas	21
14 Publicidade ao redor da quadra de jogo	21
 LEI 2 – A BOLA	 22
1 Características e medidas	23
2 Publicidade na bola	23
3 Substituição de uma bola defeituosa	23
4 Bolas adicionais	24
5 Bolas extras na quadra de jogo	24
6 Gol obtido com uma bola defeituosa	24
 LEI 3 – OS JOGADORES	 25
1 Número de jogadores	26
2 Número de substituições e substitutos	26
3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos	26
4 Procedimento de substituição	27
5 Aquecimento	27
6 Substituição e troca de goleiro	27
7 Infrações e sanções	28
8 Jogadores e substitutos expulsos	29
9 Pessoas extras em quadra	29
10 Gol marcado com uma pessoa a mais em quadra	30

ÍNDICE	PÁGINA
11 Reingresso não autorizado de um jogador de fora da quadra	31
12 Capitão da equipe	31
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	32
1 Segurança	33
2 Equipamentos obrigatórios	33
3 Cores	34
4 Outros equipamentos	34
5 Slogans, declarações, imagens e publicidade	35
6 Infrações e sanções	37
7 Numeração dos jogadores	37
LEI 5 – OS ÁRBITROS	38
1 A autoridade dos árbitros	39
2 Decisões dos árbitros	39
3 Poderes e deveres	39
4 Responsabilidade dos árbitros	42
5 Jogos internacionais	43
6 Equipamento dos árbitros	43
7 Suporte de vídeo	44
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	45
1 Os árbitros assistentes	46
2 Poderes e deveres	46
3 Jogos internacionais	49
4 Quarto árbitro	49
LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO	50
1 Períodos de jogo	51
2 Finalização dos períodos de jogo	51
3 Tempo técnico	52
4 Intervalo de jogo	52
5 Jogo suspenso definitivamente	53
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	54
1 Tiro de saída	55
2 Bola ao chão	56

ÍNDICE	PÁGINA
LEI 9 – A BOLA DENTRO E FORA DO JOGO	58
1 Bola fora de jogo	59
2 Bola em jogo	59
3 Quadras cobertas	59
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	60
1 Gol marcado	61
2 Equipe vencedora	61
3 Penalidades (desempate por tiros livres da marca de pênalti)	62
4 Gols fora de casa	64
LEI 11 – IMPEDIMENTO	65
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	67
1 Tiro livre direto	68
2 Tiro livre indireto	69
3 Medidas disciplinares	71
4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas	79
LEI 13 – TIROS LIVRES	81
1 Tipos de tiros livres	82
2 Procedimento	82
3 Infrações e sanções	84
4 Faltas acumuladas	84
5 Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada por cada equipe em cada período	85
6 Tabela de resumo	89
LEI 14 – O TIRO PENAL	91
1 Procedimento	92
2 Infrações e sanções	93
3 Tabela de resumo	95
LEI 15 – O TIRO LATERAL	97
1 Procedimento	98
2 Infrações e sanções	98

ÍNDICE	PÁGINA
LEI 16 – O ARREMESSO DE META	100
1 Procedimento	101
2 Infrações e sanções	101
 LEI 17 – O TIRO DE CANTO	 103
1 Procedimento	104
2 Infrações e sanções	104
 PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO	 106
1 Princípios	107
2 Decisões/incidentes passíveis de revisão	108
3 Aspectos práticos	109
4 Procedimentos	110
 DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DO JOGO	 113
 SINALIZAÇÃO	 115
 POSICIONAMENTO	 129
 INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	 143
 TERMOS DO FUTSAL	 162
 TERMOS DO ÁRBITRO	 170
 DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025	 172

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Idiomas oficiais

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

Outros idiomas

As Federações Nacionais que traduzem as Leis de Jogo do Futsal podem obter o modelo do layout para a edição 2024/2025 da FIFA entrando em contato com: refere-eing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzem uma versão traduzida das Leis de Jogo do Futsal usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando claramente na capa que é a tradução oficial da Federação Nacional) para que possa ser publicada em FIFA.com para uso de outros.

Aplicando as Leis do Futsal

Que as mesmas Leis de Futsal se apliquem a todas as partidas em todas as confederações, países, cidades e vilas do mundo sendo uma força considerável que deve ser preservada. Esta também é uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do futsal em todos os lugares.

Aqueles que instruem e participam na formação dos árbitros e outros participantes devem enfatizar que:

- Os árbitros devem aplicar as Leis do Futsal dentro do “espírito” do jogo para ajudar a produzir partidas justas e seguras;
- Todos devem respeitar os árbitros e suas decisões, lembrando e respeitando a integridade das Leis do Futsal.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade pela imagem do jogo e o capitão da equipe deve desempenhar um papel importante para ajudar a garantir que as Leis do Futsal e as decisões dos árbitros sejam respeitadas e protegidas.

Modificações nas Leis do Futsal

A universalidade das Leis do Jogo do Futsal significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todos os níveis. Além de criar um ambiente “justo” e seguro no qual o jogo é jogado, as Leis do Futsal também devem promover a participação e o prazer.

Historicamente, a FIFA permitiu às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar as Leis do Futsal “organizacionais” para categorias específicas do futsal. No entanto, a FIFA acredita fortemente que as federações nacionais devem ser capazes de modificar alguns outros aspectos da forma como o futsal é organizado se isso beneficiar o futsal em seu próprio país.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todas as quadras de futsal do mundo. No entanto, as necessidades nacionais do futsal de um país devem determinar qual o tempo de jogo, quantas pessoas podem participar e como alguns comportamentos incorretos são punidos.

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Consequentemente, as federações nacionais, confederações e a FIFA têm a opção de modificar todas ou algumas das seguintes áreas organizacionais das Leis do Jogo do Futsal pelas quais são responsáveis:

Para jovens, veteranos, pessoa com deficiência e futsal de base:

- O tamanho da superfície do jogo;
- O tamanho, peso e material da bola;
- A largura entre as traves e a altura do travessão em relação ao solo;
- Requisitos específicos para a braçadeira obrigatória do capitão;
- A duração dos dois períodos iguais do jogo e dois períodos iguais de prorrogação;
- Limitações no lançamento da bola pelo goleiro.

Além disso, para permitir que as federações nacionais maior flexibilidade para beneficiar e desenvolver o futsal a nível nacional, são permitidas as seguintes alterações relativas às "categorias" do futsal:

- As federações nacionais, confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para o futsal de base e veterano.
- Cada federação nacional determinará quais competições nos níveis mais baixos do futsal são designadas como futsal "de base".

A CBFS e as Federações estaduais têm a opção de aprovar algumas dessas modificações para diferentes competições e não há exigência para aplicá-las parcialmente ou universalmente. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da FIFA.

Limitações ao lançamento da bola pelo goleiro

A FIFA aprovou certas limitações ao lançamento de bola por goleiros para futsal jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, sujeito à aprovação da CBFS ou da Federação que organiza a competição ou da FIFA, o que for apropriado.

As referências às limitações são encontradas em:

Lei 12 - Faltas e condutas incorretas

"Um tiro livre indireto também é concedido se um goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações: [...]"

- Quando isso é proibido pelas regras nacionais para jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, quando o goleiro lançar a bola com as mãos diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, o tiro livre indireto deve ser cobrado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio da quadra.

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Lei 16 – Arremesso de meta

“Quando isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, se o goleiro lançar a bola com as mãos diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser cobrado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio da quadra”.

A filosofia por trás dessa limitação é promover o futsal criativo e incentivar o desenvolvimento técnico.

Solicita-se às federações nacionais que informem a FIFA sobre o uso de todas as modificações mencionadas acima e em que níveis, como essas informações, e especialmente o(s) motivo(s) pelo qual as modificações estão sendo usadas, podem identificar ideias ou estratégias de desenvolvimento que a FIFA pode compartilhar para auxiliar o desenvolvimento do futsal por outras federações nacionais.

A FIFA também estaria muito interessada em conhecer outras possíveis modificações nas Leis do Jogo de Futsal, que poderiam aumentar a participação, tornar o futsal mais atraente e promover seu desenvolvimento mundial.

Gerenciando alterações nas Leis de Jogo do Futsal

Para cada emenda proposta, o foco deve ser na justiça, integridade, respeito, segurança, no prazer dos participantes e em como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Futsal também devem encorajar a participação de todos, independentemente da origem ou habilidade.

Embora acidentes ocorram, as Leis do Futsal devem tornar o jogo o mais seguro possível. Isso requer que os jogadores mostrem respeito pelos seus adversários e os árbitros devem criar um ambiente seguro lidando fortemente com aqueles cujo jogo é muito agressivo e perigoso. As Leis do Futsal incorporam a inaceitabilidade do jogo inseguro em suas frases disciplinares, por exemplo, "jogada temerária" (aplicação do cartão amarelo) e "colocar em risco a segurança de um adversário" ou "usar força excessiva" (expulsão = cartão vermelho).

O futsal deve ser atraente e agradável para os jogadores, árbitros e treinadores, bem como para os espectadores, torcedores, administradores, etc. Estas alterações devem ajudar a tornar o jogo atraente e agradável para que as pessoas, independentemente de idade, raça, religião, cultura, etnia, gênero, orientação sexual ou deficiência, etc. queiram participar e aproveitar seu envolvimento no futsal.

Essas alterações buscam simplificar o jogo e alinhar muitos aspectos das Leis do Futsal com as do futebol, mas, como muitas situações são "subjetivas" e os árbitros são humanos (e, portanto, cometem erros), algumas decisões inevitavelmente causarão debate e discussão.

As Leis do Futsal não podem lidar com todas as situações, então, onde não há uma disposição direta aqui, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do "espírito" do jogo, utilizando o "entendimento do futsal", isso geralmente envolve fazer a pergunta: "o que seria do melhor interesse do futsal?"

Lei 1

A QUADRA
DE JOGO

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

1 Superfície da quadra de jogo

A superfície da quadra deve ser plana e lisa, e ser composta por superfícies não abrasivas, preferencialmente feitas de madeira ou material artificial, de acordo com os regulamentos da competição. Superfícies perigosas para jogadores, comissões técnicas de equipes e arbitragem do jogo não são permitidas.

Para jogos de competição entre equipes representativas de associações nacionais afiliadas à FIFA ou partidas de competições internacionais de clubes, é recomendado que o piso de futsal seja produzido e instalado por uma empresa oficialmente licenciada pelo Programa de Qualidade da FIFA para Superfícies de Futsal e que possua um dos seguintes selos de qualidade:



Em casos excepcionais, mas apenas em competições nacionais, podem ser autorizadas superfícies com grama sintética.

2 Marcações da superfície da quadra de jogo

A quadra de jogo deve ser retangular e marcada com linhas contínuas (linhas tracejadas não são permitidas), que não devem ser perigosas, ou seja, devem ser antiderrapantes. Essas linhas pertencem às áreas das quais são limites e devem ser claramente distinguíveis da cor da marcação da quadra de jogo.

Somente as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas na quadra de jogo.

Quando for utilizada uma quadra poliesportiva, outras linhas serão permitidas, desde que sejam de cor diferente e claramente distinguíveis das linhas de futsal.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros perceberem que isso está sendo feito durante a partida, o jogo deve ser interrompido, se eles não puderem aplicar a vantagem, e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que a bola estivesse dentro da área de pênalti (ver Lei 13).

As duas linhas de limite mais longas são linhas laterais. As duas linhas mais curtas são linhas de meta.

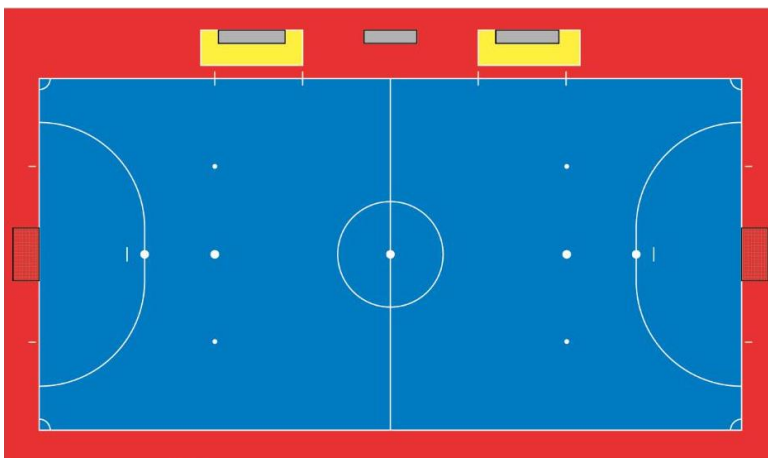
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

A quadra é dividida em duas metades por uma linha intermediária, que une os pontos médios das duas linhas laterais.

A marca central, com um raio de 6cm, é indicada no ponto médio da linha do meio de quadra.

Um círculo com um raio de 3m é marcado em torno dele.

Uma marca deve ser desenhada fora da quadra, a 5m de cada tiro de canto, em ângulos retos com a linha de meta e separada da linha de meta por um espaço de 5cm, para garantir que os jogadores da equipe defensora recuem a distância mínima de 5m quando um tiro de canto for executado. Esta marca tem 8cm de largura e 40cm de comprimento.



3 Dimensões da superfície de jogo

O comprimento da linha lateral deve ser maior que o comprimento da linha de meta. Todas as linhas devem ter 8cm de largura.

Para os jogos não internacionais, as dimensões são as seguintes:

Comprimento (linha lateral): Mínimo: 25m
Máximo: 42m

Largura (linha de meta): Mínimo: 16m
Máximo: 25m

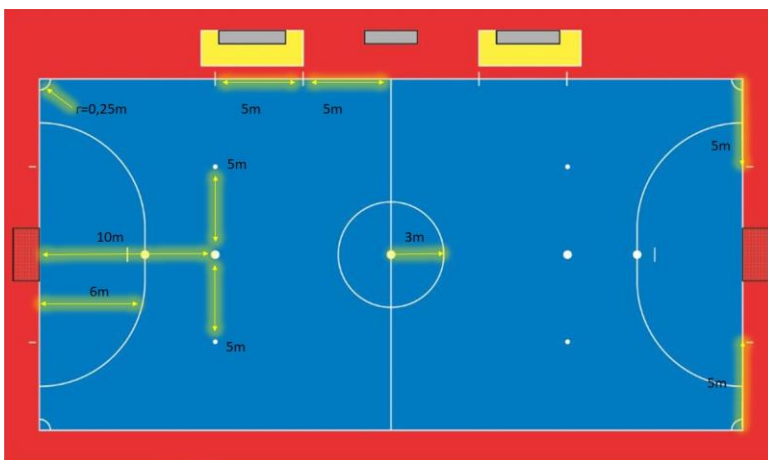
Para os jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

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

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Largura (linha de meta):
Mínimo: 20m
Máximo: 25m

O regulamento da competição pode determinar o comprimento da linha de meta e da linha de lateral dentro dos requisitos acima.



As medições são feitas nas partes externas das linhas, pois elas fazem parte da área que elas delimitam.

A marca de pênalti é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de gol.

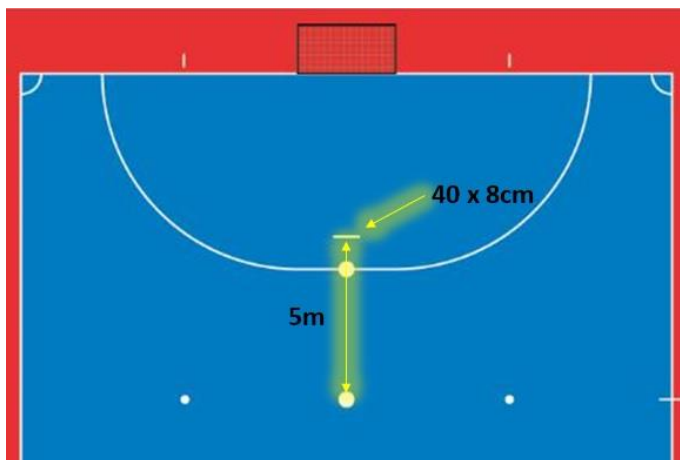
A marca de 10m é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de gol.

A marca de 5m na área de pênalti, que indica a distância a ser observada pelo goleiro em um tiro livre direto começando com uma sexta falta acumulada, é medida do centro da marca de 10m até a borda posterior da marca de 5m, ou seja, o limite mais próximo da linha de gol.

4 A área de pênalti

Duas linhas imaginárias de 6m de comprimento são traçadas do lado de fora de cada trave e perpendicularmente à linha de gol. No final dessas linhas, um quarto de círculo desenhado na direção da linha lateral mais próxima, cada uma com um raio de 6m do lado exterior da trave. A parte superior de cada quarto de círculo é unida por uma linha de 3,16m de comprimento, paralela à linha de gol entre os postes. A área delimitada por essas linhas e a linha de gol é a área de pênalti:

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



Dentro de cada área de pênalti, uma marca de pênalti é feita a 6m do ponto médio entre as traves e equidistantes delas. Esta é uma marca circular com raio de 6cm.

Uma marca adicional, uma linha, deve ser feita na área de pênalti, a 5m da marca de 10m, para garantir que o goleiro defensor observe essa distância quando um tiro livre sem direito a formação de barreira estiver sendo executado da marca dos 10m. Esta marca tem 8cm de largura e 40cm de comprimento.

5 A marca dos 10m

Uma segunda marca é feita a 10m do ponto médio entre as traves e equidistante a elas. Esta é uma marca circular com raio de 6cm.

Duas marcas adicionais, respectivamente a uma distância de 5m de cada lado da marca dos 10m, devem ser feitas na quadra de jogo para indicar a distância mínima que os jogadores devem observar quando um chute está sendo executado da marca dos 10m. Essas são marcas circulares com um raio de 4cm cada.

Uma linha imaginária que passa por essas marcas, a 10m e paralela à linha de meta, marca o limite da área onde, se uma infração começando com uma 6ª falta acumulada for cometida nela, as equipes podem escolher entre cobrar essa falta na marca de 10m ou no local onde a infração foi cometida.

6 As zonas de substituição

As zonas de substituição são as áreas na linha de lateral em frente aos bancos das equipes:

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- Elas estão situadas em frente às áreas técnicas das respectivas equipes, a 5m da linha do meio da quadra e têm 5m de comprimento. Elas são marcadas em cada extremidade com uma linha de 80cm de comprimento, dos quais 40cm é traçado dentro da quadra de jogo e 40cm fora da quadra de jogo, e 8cm de largura.
- A zona de substituição de uma equipe está situada na metade da quadra defendida por essa equipe. A zona de substituição de cada equipe muda no segundo tempo do jogo e nos períodos de prorrogação, caso exista.

Mais detalhes sobre substituições e o respectivo procedimento encontram-se na Lei 3.

7 A área do tiro de canto

Um quarto de círculo com raio de 25cm é desenhado dentro da quadra de jogo a partir de cada canto. A linha (o arco) do quarto de círculo tem uma largura de 8cm.

8 A área técnica

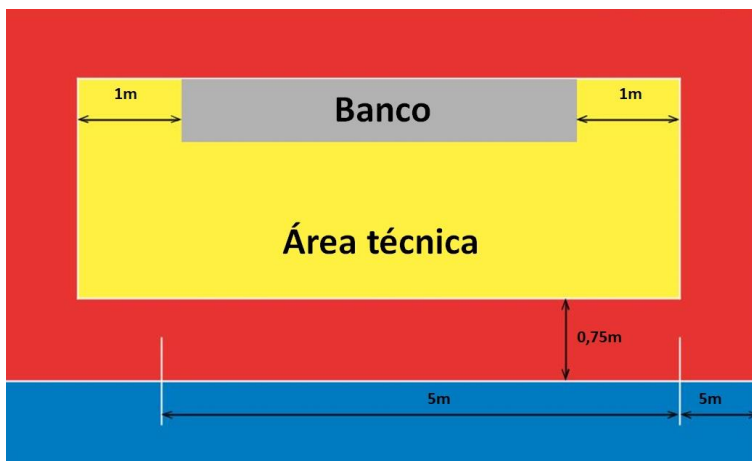
A área técnica refere-se a um espaço com bancos para a comissão técnica e jogadores substitutos de cada equipe. Considerando as diferentes dimensões e posição das áreas técnicas, consoante as instalações, devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área técnica deve se estender apenas 1m de cada lado da área designada para os assentos e para a frente até uma distância de 75cm da linha lateral.
- As marcações devem ser usadas para definir a área.
- O número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido pelo regulamento da competição.
- Os ocupantes da área técnica:
 - são identificados antes do início do jogo de acordo com o regulamento da competição;
 - deve comportar-se de maneira responsável;
 - deve permanecer dentro de seus limites, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, um fisioterapeuta/médico entrando em quadra, com a permissão de um dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado.
- Apenas uma pessoa por vez está autorizada a ficar de pé e transmitir as instruções táticas da área técnica;

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- Os substitutos e o preparador físico podem se aquecer durante o jogo na zona prevista para esse propósito atrás da área técnica. Se tal zona não estiver disponível, eles podem se aquecer perto da linha lateral, desde que não obstruam o movimento dos jogadores e árbitros e se comportem de forma responsável.

Zona de substituição e área técnica



Segurança

O regulamento da competição deve estabelecer a distância mínima entre as linhas de limite da quadra (linhas laterais e linhas de meta) e as distâncias que separam os espectadores, incluindo as distâncias com publicidade, etc., sempre de forma a garantir a segurança dos participantes.

9 As metas

Uma meta deve ser colocada no centro de cada linha de meta.

Uma meta consiste em dois postes verticais equidistantes dos cantos da quadra de jogo e unidos no topo por uma barra horizontal (travessão). Os postes e a barra transversal (travessão) devem ser feitos de material aprovado e não devem ser perigosos.

As traves e o travessão de ambos os gols devem ter o mesmo formato, que pode ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

A distância, medida interna, entre os postes é de 3m e a distância da borda inferior da barra transversal (travessão) até o solo é de 2m.

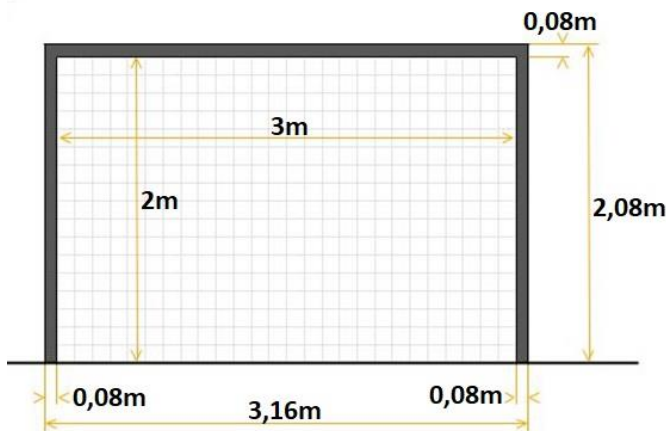
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Tanto as traves quanto o travessão têm a mesma largura e profundidade que as linhas de gol, 8cm. As redes devem ser feitas de um material adequado e fixadas na parte de trás das traves e do travessão com um meio de suporte adequado. Elas devem ser adequadamente apoiadas e não devem interferir com o goleiro.

É recomendado que todas as metas utilizadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações não incluam nenhuma estrutura estranha (ou seja, exceto os postes e travessões – por exemplo, barras de apoio) que possam impedir que a bola entre na meta.

Se a trave for deslocada ou quebrada, o jogo é interrompido até que ela seja reparada ou recolocada na posição. Se não for possível reparar a trave, o jogo deve ser interrompido. Não é permitido o uso de corda para substituir a trave. Se a trave puder ser reparada, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

As traves e os travessões devem ser de cor diferente da cor da quadra de jogo.



As metas não devem ser fixadas ao solo, pois isso pode colocar em risco a segurança dos participantes. No entanto, elas devem ter um sistema de estabilização adequado, como um peso colocado na parte de trás da meta, para evitar que elas tombem.

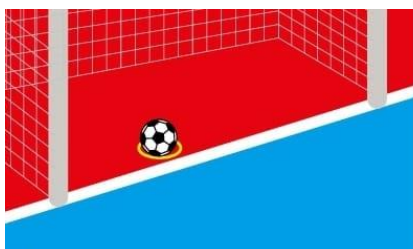
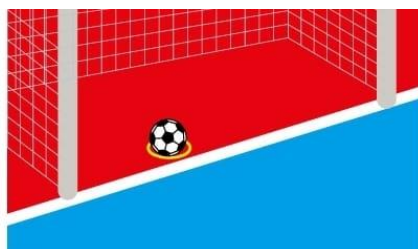
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

As metas portáteis só podem ser usadas se atenderem a esse requisito.

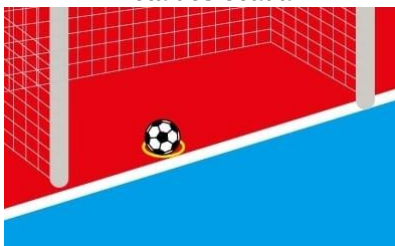
10 Deslocamento das metas

Os árbitros são obrigados a utilizar as seguintes diretrizes em relação à colocação das metas ao longo da linha do gol e à marcação de um gol:

Meta posicionada corretamente

**A****B**

Meta deslocada

**C**

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

A = Gol marcado.

B = Se ambas as traves estiverem tocando a linha de gol, os árbitros devem confirmar o gol se a bola ultrapassou completamente a linha de gol.

C = Uma meta é considerada deslocada quando pelo menos uma das traves não está tocando a linha de gol.

No caso de um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, mover ou derrubar deliberadamente ou acidentalmente sua própria meta antes que a bola ultrapasse a linha de gol, o gol deverá ser validado se a bola tiver ultrapassado na meta entre a posição normal das traves.

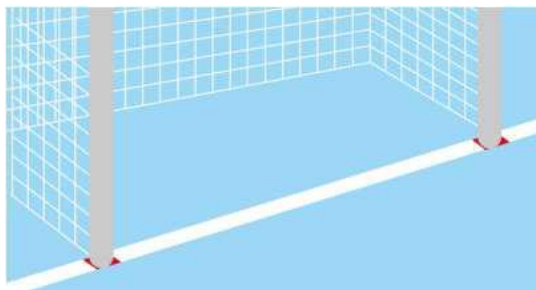
Se um jogador da equipe defensora move ou derruba seu próprio gol e:

- a bola não entra ou toca na meta, o jogo é interrompido e:
 - se for acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
 - se for deliberado, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo.
- a bola toca, mas não entra na meta, o jogo é interrompido e:
 - se for acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
 - se foi deliberado, o jogo é reiniciado com um pênalti e o jogador infrator deve ser expulso por impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- a bola entra na meta (passando completamente pela linha do gol) entre a posição normal das traves, com ou sem tocar na meta, o gol é validado e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo se foi deliberado.

Se um jogador da equipe atacante mover ou derrubar a meta do adversário acidental ou deliberadamente, um gol não deve ser validado, e:

- se for acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
- se foi deliberado e a meta fez contato com a bola, um tiro livre direto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo;
- se foi deliberado e a meta não fez contato com a bola, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



Marcas adicionais podem ser feitas sob as traves para ajudar os árbitros a garantir que uma meta movida retorne à posição correta.

11 Publicidade no piso da quadra de jogo

Se os regulamentos das competições não proibirem, a publicidade no piso da quadra e nas áreas técnicas é permitida, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou os árbitros. Toda essa publicidade deve estar a pelo menos 0,75m de distância das linhas limítrofes e nenhuma publicidade é permitida em nenhuma marcação da quadra.

12 Publicidade nas redes das metas

Se os regulamentos das competições não o proibirem, a publicidade nas redes das metas é permitida, desde que não confunda ou obstrua a visão dos jogadores ou árbitros.

13 Publicidade nas áreas técnicas

Se os regulamentos das competições não o proibirem, é permitida a publicidade no piso das áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda os ocupantes das referidas áreas ou qualquer outro participante.

14 Publicidade ao redor da quadra de jogo

A publicidade vertical deve ter no mínimo:

- 1m das linhas laterais, exceto nas áreas técnicas e zonas de substituição, nas quais é proibida toda publicidade vertical;
- a mesma distância da linha de meta que a profundidade da rede de gol;
- 1m da rede do gol.

Lei 2

A
BOLA

LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola deve ser:

- Esférica;
- Feita de material adequado;
- Ter uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- Pesar entre 400g e 440g no início do jogo;
- Ter uma pressão igual a 0,6-0,9 atmosferas (600-900g/cm²) ao nível do mar.

A bola não deve quicar mais baixo que 50cm ou mais alto que de 65cm no primeiro rebote quando lançada de uma altura de 2m.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputados em competições oficiais organizadas sob a coordenação da FIFA ou de confederações devem atender aos requisitos e ter uma das marcas do Programa de Qualidade da FIFA para as bolas.

Cada marca indica que a bola foi oficialmente testada e atende aos requisitos técnicos específicos para aquela marca, que são adicionais às especificações mínimas estipuladas na Lei 2 e devem ser aprovadas pela FIFA.

2 Publicidade na bola

Em jogos disputados em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações nacionais de futsal, nenhuma forma de publicidade comercial é permitida na bola, exceto para o logotipo/emblema da competição, o organizador da competição e a marca registrada do fabricante autorizado. Os regulamentos das competições podem restringir o tamanho e o número de tais marcações.

3 Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão com a bola substituta onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola original dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8). A única exceção é quando a bola se torna defeituosa como resultado de bater em uma das traves ou no travessão e, em seguida, entra diretamente na meta (ver seção 6 desta Lei).

Se a bola apresentar defeito em um tiro de saída, arremesso de meta, cobrança de tiro de canto, tiro livre, pênalti, tiro lateral, ou bola ao chão, o reinício será repetido.

LEI 2 – A BOLA

Se a bola ficar com defeito durante uma cobrança pênalti, uma disputa por pênalti ou um tiro de 10m, enquanto ela se move para a frente e antes de tocar em um jogador, travessão ou traves, a cobrança será repetida.

A bola não pode ser trocada durante o jogo sem a permissão de um dos árbitros.

4 Bolas adicionais

Bolas adicionais que atendam aos requisitos da Lei 2 podem ser colocadas ao redor da quadra. Todas as bolas estão sujeitas ao controle dos árbitros.

5 Bolas extras na quadra de jogo

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola estiver em jogo, os árbitros devem interromper o jogo somente se a bola extra interferir no jogo. O jogo deve ser reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola original quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8).

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola original estiver em jogo sem interferir com o jogo, os árbitros permitirão que o jogo continue e deverão remover a bola extra o mais rápido possível.

6 Gol obtido com uma bola defeituosa

Se a bola ficar com defeito após bater em uma das traves ou travessão e entrar diretamente na meta, os árbitros devem validar o gol.

Lei 3

OS JOGADORES

LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Um jogo é disputado por duas equipes, cada uma com no máximo cinco jogadores, um dos quais deve ser o goleiro. Um jogo não pode começar ou continuar se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores.

Se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores deixaram a quadra deliberadamente, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo, e a lei da vantagem pode ser aplicada, mas o jogo não deve ser reiniciado após a bola ter saído de jogo se uma equipe não tiver o número mínimo de três jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que todos os jogadores e substitutos devem ser relacionados antes do início do jogo e uma equipe iniciar o jogo com menos de cinco jogadores, somente os jogadores e substitutos relacionados nas listas das equipes poderão participar do jogo após sua chegada.

2 Número de substituições e substitutos

Um número ilimitado de substituições pode ser feito durante um jogo.

Competições oficiais

Um máximo de nove substitutos pode ser usado em um jogo disputado em uma competição oficial organizada pela FIFA, confederações ou associações membro. As regras da competição devem estabelecer quantos substitutos podem ser relacionados.

Outros jogos

Em jogos não oficiais da seleção nacional “A”, podem ser utilizados no máximo de dez substitutos.

Em todos os outros jogos, um maior número de substitutos poderá ser relacionado e utilizado, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre um número máximo;
- os árbitros devem ser informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados, ou se não houver acordo entre as equipes antes do jogo, não serão permitidos mais de dez substitutos.

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

Em todos os jogos, os nomes dos jogadores e substitutos devem ser fornecidos aos árbitros antes do início do jogo, estejam eles presentes ou não. Qualquer jogador ou substituto cujo nome não seja fornecido aos árbitros neste momento não pode participar no jogo.

4 Procedimento de substituição

Uma substituição pode ser feita a qualquer momento, esteja a bola em jogo ou não, exceto durante um tempo técnico. Para substituir um jogador por um substituto, o procedimento é o seguinte:

- O jogador que está sendo substituído sai de quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, exceto conforme previsto nas Leis do Jogo de Futsal.
- O jogador que está sendo substituído não precisa obter permissão de nenhum dos árbitros para deixar a quadra.
- Os árbitros não precisam autorizar o substituto a entrar em quadra.
- O substituto só entra em quadra após o jogador substituído ter saído.
- O substituto entra em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe.
- A substituição é considerada completa quando o substituto entra totalmente em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe após entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último jogador tenha tido que sair a quadra por outra zona por qualquer motivo previsto nas Leis do Jogo de Futsal, caso em que o substituto entrega o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto se torna um jogador e o jogador que foi substituído se torna um substituto.
- A permissão para prosseguir com uma substituição pode ser recusada em certas circunstâncias, por exemplo, se o equipamento do substituto não estiver em ordem.
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição não pode reiniciar o jogo cobrando um tiro lateral, pênalti, tiro livre, um tiro de canto, arremesso de meta ou recebendo uma bola ao chão.
- O jogador substituído poderá continuar participando do jogo.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam chamados para jogar ou não.

5 Aquecimento

No máximo cinco substitutos por equipe podem fazer o aquecimento ao mesmo tempo.

6 Substituição e troca de goleiro

LEI 3 – OS JOGADORES

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o goleiro sem informar os árbitros ou esperar a paralização do jogo;
- Qualquer jogador que esteja dentro da quadra pode trocar de lugar com o goleiro, no entanto, este jogador deve fazê-lo durante uma interrupção do jogo e deve informar os árbitros antes que a mudança seja feita.
- Um jogador ou substituto substituindo o goleiro deve usar uma camisa de goleiro com o próprio número do jogador ou do substituto nas costas. O regulamento da competição também pode estipular que um jogador que atua como goleiro linha deve usar exatamente a mesma cor da camisa do goleiro principal.

7 Infrações e sanções

Se um substituto entrar em quadra antes que o jogador substituído tenha saído ou se, durante uma substituição, um substituto entrar em quadra por um local diferente da zona de substituição de sua própria equipe:

- Os árbitros param o jogo, embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem;
- Os árbitros advertem com cartão amarelo o substituto por entrar em quadra infringindo o procedimento de substituição e ordenam que o substituto deixe a quadra.

Se os árbitros interromperem o jogo, este será reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária. Se este substituto ou sua equipe também cometer outra infração ou interferir no jogo, o jogo é reiniciado de acordo com a seção dedicada à Lei 3 inserida em Interpretações e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.

Se, durante uma substituição, o jogador que está sendo substituído sair da quadra por um local diferente da zona de substituição de sua equipe por motivos não previstos nas Leis do Jogo de Futsal, os árbitros interrompem o jogo, embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem, e adverte com cartão amarelo o jogador por sair da quadra infringindo o procedimento de substituição.

Se os árbitros interromperem o jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária.

Para quaisquer outras infrações:

- Os jogadores em questão são advertidos com cartão amarelo;
- O jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária.

Em casos especiais, o jogo é reiniciado de acordo com a seção dedicada à Lei 3 inserida em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.

8 Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador que é expulso:

- Antes da entrega da relação nominal da equipe não pode ser relacionado na lista da equipe em qualquer função;
- Depois de ser entregue a relação nominal da equipe e antes do tiro inicial ser executado, pode ser substituído por um substituto relacionado, que não pode ser substituído.

Um substituto relacionado que é expulso, seja antes ou depois do tiro inicial, não pode ser substituído.

Um substituto pode substituir um jogador que é expulso após o tiro inicial e entrar em quadra após decorridos dois minutos de tempo de jogo após a expulsão, ou seja, após a sua equipe ter cumprido a punição da expulsão temporária de dois minutos, desde que o substituto tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro, a menos que um gol seja marcado antes de decorridos dois minutos, caso em que se aplicam as seguintes condições:

- Se houver cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipe com o maior número de jogadores marcar um gol, a equipe com menos jogadores pode incluir um jogador.
- Se ambas as equipes estiverem jogando com três ou quatro jogadores e um gol for marcado, nenhuma das equipes pode incluir um jogador até que tenha cumprido o procedimento correto respectivo ao tempo da expulsão de seu jogador de dois minutos.
- Se houver cinco jogadores jogando contra três e a equipe com cinco jogadores marcar um gol, a equipe com três jogadores pode incluir apenas um jogador.
- Se a equipe com menos jogadores marcar um gol, o jogo continua sem nenhuma alteração no número de jogadores até que os dois minutos tenham decorridos, a menos que a equipe com o maior número de jogadores marque um gol nesse período.

9 Pessoas extras em quadra

O técnico e os membros da comissão técnica relacionados na lista de equipes são membros da comissão técnica de equipe. Qualquer um que não seja relacionado na lista da equipe como jogador, substituto ou membro da comissão técnica da equipe é considerado um agente externo.

Se um membro da comissão técnica de equipe, substituto, exceto como parte do procedimento de substituição, jogador expulso ou agente externo entrar em quadra, os árbitros devem:

LEI 3 – OS JOGADORES

- Interromper o jogo somente se houver interferência no jogo;
- Faça com que essa pessoa seja retirada quando o jogo estiver interrompido;
- Tomar as medidas disciplinares adequadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência tiver sido causada por:

- Um membro da comissão técnica de equipe, jogador substituto ou jogador expulso, o jogo recomeça com um tiro livre direto ou pênalti e uma falta é acumulada;
- Um agente externo, o jogo recomeça com uma bola ao chão.

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

10 Gol marcado com uma pessoa a mais em quadra

Se a bola estiver indo para o gol e a interferência não impedir que um jogador da equipe defensora toque a bola, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que tenha havido contato com a bola, a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante.

Se, após um gol ser marcado e o jogo recomeçar, os árbitros perceberem que havia uma pessoa extra em quadra quando o gol foi validado, o gol não pode ser anulado.

Se a pessoa extra ainda estiver em quadra, os árbitros devem:

- Interromper o jogo;
- Retirar a pessoa extra;
- Recomeçar o jogo com uma bola ao chão ou um tiro livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

Se, após um gol ser marcado e antes do reinício do jogo, os árbitros perceberem que havia uma pessoa extra em quadra quando o gol foi marcado:

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa extra for:
- Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica da equipe que marcou o gol e essa pessoa interferiu no jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto na posição da pessoa extra ou um pênalti se a interferência foi na área de pênalti, e uma falta é acumulada;
- Um agente externo que interferiu na jogada desviando a bola para o gol ou impedindo um jogador da equipe defensora de jogar a bola, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

LEI 3 – OS JOGADORES

- Os árbitros devem validar o gol se a pessoa extra for:
- Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol;
- Um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, os árbitros devem remover a pessoa extra da quadra de jogo.

11 Reingresso não autorizado de um jogador de fora da quadra

Se um jogador que necessitar de autorização de um dos árbitros para retornar a quadra o fizer sem essa autorização, os árbitros devem:

- Interromper o jogo, não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou em um árbitro ou se a vantagem puder ser aplicada;
- Advertir com cartão amarelo o jogador por entrar em quadra sem permissão.

Se os árbitros interromperem o jogo, ele deverá ser reiniciado:

- Com um tiro livre direto do local da interferência ou um pênalti se a interferência foi na área de pênalti e uma falta é acumulada;
- Com um tiro livre indireto se não houver interferência.

Um jogador que cruza uma linha limítrofe como parte de um movimento de jogo não comete uma infração.

12 Capitão da equipe

Cada equipe deve ter um capitão que use uma braçadeira de identificação. O Capitão da equipe não tem status ou privilégios especiais, mas tem um grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.

Lei 4

O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 Segurança

Um jogador não deve usar ou vestir nenhum equipamento ou outro item que seja perigoso.

Todos os itens de joalheira (colares, anéis, pulseiras, brincos, faixas de couro, elásticos, etc.) são proibidos e devem ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido usar fita adesiva para cobrir as joias.

Os jogadores e substitutos devem ser inspecionados antes do início do jogo. Se um jogador estiver usando uma peça de vestuário, joia ou usando equipamentos não autorizados ou perigosos, os árbitros devem ordenar que o jogador:

- Retire o item em questão;
- Deixar a quadra de jogo na próxima interrupção se o jogador não puder ou não quis obedecer.

Um jogador que se recusar a obedecer ou usar o item novamente deverá ser advertido com cartão amarelo.

2 Equipamentos obrigatórios

O equipamento obrigatório de um jogador compreende os seguintes itens separados:

- Uma camisa com mangas;
- Calções;
- Meias – fita ou qualquer material aplicado ou usado externamente deve ser da mesma cor da parte da meia em que é aplicada ou a cobre;
- Caneleiras – estas devem ser feitas de material adequado e ter tamanho apropriado para fornecer proteção razoável e ser cobertas pelas meias. Os jogadores são responsáveis pelo tamanho e adequação de suas caneleiras.
- Calçados.

O capitão da equipe deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da competição, ou uma braçadeira de uma única cor que também pode ter a palavra “capitão” ou a letra “C” ou uma tradução delas, que também deve ser de uma única cor.

Um jogador cujo calçado ou caneleira for perdido acidentalmente deve substituí-lo o mais rápido possível e no máximo, quando a bola sair de jogo. Se, antes de fazê-lo, o jogador marca um gol ou estiver envolvido na marcação de um gol ao jogar a bola na construção da jogada, o gol será validado.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

3 Cores

- As duas equipes devem usar cores que as diferenciem entre si e também dos árbitros do jogo.
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distinguíveis daquelas dos outros jogadores e dos árbitros.
- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisa para vestir, os árbitros autorizam que o jogo seja disputado.

As camisas térmicas devem ser de uma única cor, igual à cor principal da manga da camisa ou conter um padrão/cores que reproduzam exatamente a manga da camisa.

Os shorts térmicos/calças devem ser da mesma cor da cor principal do calção ou da parte mais baixa do calção – jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

O regulamento da competição pode obrigar que os membros das comissões técnicas, exceto os substitutos, a usar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e árbitros.

4 Outros equipamentos

Equipamentos de proteção não perigosos tais como: luvas, protetores de cabeça, máscaras faciais, protetores de joelhos e braços feitos de material acolchoado leve e macio, são permitidos, assim como óculos especiais de proteção. Os goleiros podem usar calças.

Coletes

Um colete deve ser usado sobre a camisa para identificar os substitutos. O colete deve ser de uma cor diferente das camisas de ambas as equipes e dos coletes da equipe adversária.

Protetores de cabeça

Quando forem usados protetores de cabeça, eles devem:

- Ser preto ou da mesma cor principal da camisa, desde que os jogadores da mesma equipe usem a mesma cor;
- Estar de acordo com a aparência profissional do equipamento do jogador;
- Não estar preso à camisa;
- Não ser perigoso para o jogador que o estiver usando ou qualquer outro jogador, por exemplo, devido a um mecanismo de abertura ou fecho ao redor do pescoço;
- Não ter nenhuma parte que se estenda para fora da superfície (elementos salientes).

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Protetores de joelho e braço

Quando forem usados protetores de joelho e braço, eles devem ser da mesma cor da manga da camisa (protetores de braço) ou dos calções/calças (protetores de joelho), e não podem ser excessivamente salientes.

Quando não for possível combinar essas cores, protetores pretos ou brancos podem ser utilizados com mangas/calções, ou calças, quando aplicável, de qualquer cor. Quando protetores que não combinem com as mangas/calções, ou calças, são usados todos esses protetores devem ser da mesma cor (preto ou branco).

Comunicação eletrônica

Jogadores, incluindo substitutos e jogadores expulsos, não estão autorizados a usar qualquer tipo de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto quando sistemas eletrônicos de desempenho e rastreamento forem permitidos.

O uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação por membro da comissão técnica de equipe é permitido quando estiver diretamente relacionado ao bem-estar ou à segurança dos jogadores ou por razões táticas/de treinamento, mas apenas equipamentos pequenos, móveis e portáteis, por exemplo, microfones, fones de ouvido, celulares/smartphones, smartwatches, tablets, laptops, podem ser usados.

O membro da comissão técnica da equipe que usar equipamento não autorizado ou que se comportar de maneira inadequada como resultado do uso de equipamento eletrônico ou de comunicação será expulso da área técnica.

Sistemas eletrônicos de desempenho e sistemas de rastreamento (EPTS)

Quando for usada a tecnologia vestível (Wearable Technology) como parte do EPTS em jogos disputados em uma competição oficial organizada sob a coordenação da FIFA, confederações ou associações nacionais de futsal, o organizador da competição deve garantir que a tecnologia acoplada ao equipamento dos jogadores não seja perigosa e atenda aos requisitos para EPTS vestível sob o Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.

Quando os EPTS são fornecidos pelo organizador do jogo ou competição durante jogos disputados em uma competição oficial, é responsabilidade do organizador do jogo ou da competição garantir que as informações e dados transmitidos do EPTS para a área técnica sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS oferece suporte aos organizadores de competições no processo de aprovação de EPTS confiáveis e precisos.

5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

O equipamento não deve conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não devem mostrar roupas íntimas que mostrem slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais, ou publicidade que não seja o logotipo do fabricante. Por qualquer infração, o jogador e/ou a equipe serão sancionados pelo organizador da competição, federação nacional de futsal ou FIFA.

Princípios

A Lei 4 se aplica a todos os equipamentos, incluindo roupas, usados por jogadores e substitutos. Seus princípios também se aplicam a todos os membros das Comissões Técnicas.

- Os seguintes casos são geralmente permitidos:
 - O número do jogador, nome, brasão/logotipo da equipe, slogans/emblemas de iniciativa que promovem o jogo de futsal, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelos regulamentos da competição ou federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA.
 - Os dados de um jogo: equipes, data, competição/evento, local.
 - Slogans, declarações ou imagens permitidas devem ficar limitados à frente da camisa e/ou braçadeira.
 - Em alguns casos, o slogan, a declaração ou a imagem pode aparecer apenas na braçadeira do capitão.

Interpretando a Lei

Ao interpretar se um slogan, declaração ou imagem é permitido, deve-se levar em consideração a Lei 12 (Faltas e Condutas Incorretas), que exige que os árbitros tomem medidas contra um jogador que é culpado de:

- Usar linguagem e/ou ação ofensiva, insultuosa, grosseira ou abusiva;
- Agindo de forma provocativa, irrisória ou inflamatória.

Qualquer slogan, declaração ou imagem que se enquadre em qualquer uma dessas categorias não é permitido.

Embora "religioso" e "pessoal" sejam relativamente fáceis de definir, "político" é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas ao seguinte não são permitidos:

- Qualquer pessoa, viva ou morta, a menos que faça parte do nome oficial da competição;
- Qualquer partido/organização/grupo político local, regional, nacional ou internacional, etc.;
- Qualquer governo local, regional ou nacional ou qualquer um de seus departamentos, escritórios ou funções;
- Qualquer organização que seja discriminatória;

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Qualquer organização cujos objetivos/ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- Qualquer ato/evento político específico.

Ao comemorar um evento nacional ou internacional significativo, as sensibilidades da equipe adversária, incluindo seus torcedores, e do público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

Os regulamentos da competição podem conter outras restrições/limitações adicionais, particularmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, declarações e imagens permitidas. É recomendado que disputas relacionadas a slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes da realização de um jogo/competição ocorrer.

6 Infrações e sanções

Para qualquer infração que não envolva o uso de equipamento perigoso, o jogo não precisa ser interrompido e o jogador infrator:

- É instruído pelos árbitros a deixar a quadra para corrigir o equipamento;
- Deixe a quadra de jogo na primeira interrupção a menos que o equipamento já tenha sido corrigido.

Um jogador que deixa a quadra para corrigir ou trocar de equipamento deve:

- Ter o equipamento verificado por um dos membros da equipe de arbitragem do jogo antes de ser autorizado a entrar novamente na quadra de jogo;
- Só volte a entrar na quadra de jogo com a permissão de um dos árbitros.

Em tal caso, um jogador que retornar a quadra sem permissão deve ser advertido com cartão amarelo e, se o jogo for interrompido para aplicar a advertência, será reiniciado com um tiro livre indireto. No entanto, se houve interferência, um tiro livre direto é concedido no local da interferência, ou um pênalti, se a interferência foi na área de pênalti, e uma falta é acumulada.

7 Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular a política relativa à numeração dos jogadores, que normalmente é de 1 a 15, sendo o número 1 reservado a um goleiro.

O organizador deve ter em mente que é muito difícil e inapropriado que os árbitros façam a sinalização de números maiores que 15.

O número de cada jogador deve estar visível nas costas e ser distinguível da cor principal da camisa. O regulamento da competição deve determinar o tamanho dos números e sua obrigatoriedade, bem como seu tamanho em outros itens do equipamento básico dos jogadores.

Lei 5

OS
ÁRBITROS

LEI 5 – OS ÁRBITROS

1 A autoridade dos árbitros

Cada jogo é controlado por dois árbitros, o árbitro principal e o segundo árbitro, que têm total autoridade para fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal em relação ao jogo.

2 Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros sobre os fatos relacionados ao jogo, incluindo se um gol foi marcado ou não, e o resultado do jogo, são finais.

As decisões dos árbitros e de todos os outros membros da equipe de arbitragem devem ser sempre respeitadas.

Os árbitros não podem alterar uma decisão de reinício de jogo ao perceberem que ela está incorreta ou por orientação de outro membro da equipe de arbitragem do jogo se o jogo tiver reiniciado ou os árbitros tiverem sinalizado para confirmar o fim do primeiro ou segundo período (incluindo prorrogação) e deixado a quadra e suas proximidades após o cronometrista ter soado o sinal acústico, ou o jogo tiver sido suspenso.

Às vezes, um dos membros da equipe de arbitragem indica/comunica uma infração sancionada com cartão amarelo ou cartão vermelho, mas os árbitros não veem a indicação ou ouvem a comunicação até que o jogo tenha reiniciado. Os árbitros ainda podem tomar a ação disciplinar apropriada, mas o reinício associado à infração não se aplica.

As decisões do árbitro principal prevalecem sobre as do segundo árbitro sempre que houver discordância entre eles.

Em caso de interferência indevida ou conduta imprópria, o árbitro principal poderá substituir o segundo árbitro ou os outros membros da equipe de arbitragem de suas funções, providenciará sua substituição e fará um relatório às autoridades competentes.

3 Poderes e deveres

Os árbitros:

- Fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal;
- Controlar o jogo em cooperação com os outros membros da equipe de arbitragem, quando aplicável;
- Garantir que qualquer bola usada atenda aos requisitos da Lei 2;
- Garantir que o equipamento dos jogadores atenda aos requisitos da Lei 4;
- Manter um registro dos incidentes do jogo;

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Interromper o jogo, a seu critério, por quaisquer infrações às Leis do Jogo de Futsal;
- Interromper, suspender temporariamente ou definitivamente o jogo devido a qualquer outro problema, como por causa de interferência externa, por exemplo, se:
 - A iluminação artificial for inadequada;
 - Um objeto arremessado ou chutado por um espectador atinge um membro da equipe de arbitragem do jogo, jogador, substituto ou membro da comissão técnica da equipe, o árbitro pode permitir que o jogo continue ou interrompê-lo temporariamente ou definitivamente, dependendo da gravidade do incidente;
 - Um espectador apita e interfere no jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão.
- Se uma bola extra, outro objeto ou animal entra em quadra durante o jogo, os árbitros devem:
 - Interromper o jogo e reiniciá-lo com uma bola ao chão se interferir com o jogo, a menos que a bola esteja indo para o gol e a interferência não impeça um jogador da equipe defensora de jogar a bola. Nesses casos o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que tenha havido contato com a bola, a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante;
 - Permitir que o jogo continue, se não tiver havido interferência no jogo e removê-lo o mais rápido possível;
- Interromper o jogo se, na opinião deles, um jogador estiver gravemente ferido e garantir que o jogador seja removido da quadra. Um jogador lesionado, incluindo um goleiro, não pode ser medicado dentro da quadra, só pode retornar a quadra após o reinício do jogo e deve entrar novamente em quadra pela zona de substituição de sua equipe. As únicas exceções à exigência de deixar a quadra são quando:
 - Jogadores da mesma equipe se chocaram e precisam de atendimento;
 - Ocorreu um ferimento grave;
 - Um jogador se machuca como resultado de uma infração física pela qual o adversário é advertido com cartão amarelo ou expulso, por exemplo, uma falta temerária ou falta grave, se a avaliação ou atendimento for concluído rapidamente;
 - Um pênalti foi marcado e o jogador lesionado será o cobrador;
 - Um pênalti foi marcado e o jogador lesionado seja o goleiro.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Garantir que qualquer jogador sangrando deixe a quadra. O jogador só pode voltar a entrar na quadra ao receber um sinal dos árbitros, que devem estar convencidos de que o sangramento parou e não há sangue no equipamento;
- Garantir que, se os médicos e/ou maqueiros tiverem sido autorizados a entrar em quadra, o jogador saia em uma maca ou a pé. Um jogador que não obedecer deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo;
- Mostrar o cartão amarelo ou o vermelho pertinente, caso tenham decidido advertir ou expulsar um jogador que esteja lesionado e tenha que deixar a quadra para tratamento, antes que o jogador deixe a quadra;
- Nos casos em que o jogo tenha sido interrompido, reinicie o jogo com uma bola ao chão se o jogo não tiver sido interrompido por outro motivo ou se uma lesão sofrida por um jogador não for o resultado de uma infração;
- Permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, na opinião deles, apenas levemente machucado;
- Permitir que o jogo continue quando a equipe contra a qual uma infração foi cometida estiver apta a se beneficiar de tal vantagem e penalizar a infração original se a vantagem aplicada não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- Punir a infração mais grave quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo;
- Tomar medidas disciplinares contra jogadores culpados de infrações passíveis de cartão amarelo ou expulsão. Os árbitros não são obrigados a tomar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo quando a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra os membros das comissões técnicas das equipes que não se comportam de maneira responsável e avisá-los, adverti-los verbalmente, com cartão amarelo ou expulsá-los da quadra e suas imediações, incluindo a área técnica. Se o infrator não puder ser identificado, o treinador presente na área técnica receberá a sanção. Um médico membro da comissão técnica de equipe que comete uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível e agir se um jogador precisar de atendimento médico;
- Tomar uma decisão com a ajuda dos outros membros da equipe de arbitragem sobre incidentes que os árbitros não viram;
- Garantir que nenhuma pessoa não autorizada entre na quadra de jogo;
- Indicar o reinício do jogo após uma interrupção;
- Dar os sinais descritos na seção intitulada Sinais do Árbitro de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Posicionar-se dentro e ao redor da quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando necessário;
- Fornecer às autoridades competentes um relatório do jogo, que inclua informações sobre quaisquer sanções impostas aos jogadores e/ou membros da comissão técnica de equipe e quaisquer outros incidentes ocorridos antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro:

- Atua como cronometrista e terceiro árbitro no caso de estes dois outros árbitros não estarem presentes;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por quaisquer infrações às Leis do Jogo de Futsal;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, devido a interferência externa de qualquer tipo.

O segundo árbitro:

- Substitui um árbitro que se lesione ou fique indisposto.

4 Responsabilidade dos árbitros

Os árbitros, ou quando aplicável, os outros membros da equipe de arbitragem do jogo, não são responsáveis por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, membro de comissão técnica ou espectador;
- Qualquer dano à propriedade de qualquer tipo;
- Qualquer outra perda sofrida por qualquer indivíduo, clube, empresa, associação ou outro órgão, que seja devido ou que possa ser devido a qualquer decisão que eles possam tomar sob os termos das Leis do Jogo de Futsal ou em relação aos procedimentos normais necessários para realizar, jogar e controlar um jogo.

Tais decisões podem incluir:

- Uma decisão de que a condição da quadra ou de seus arredores é tal ou que as condições climáticas são tais que permitem ou não a realização de um jogo;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo por qualquer motivo;
- Uma decisão quanto à adequação dos acessórios, da bola e equipamentos utilizados durante o jogo;
- Uma decisão de interromper ou não um jogo devido à interferência do espectador ou qualquer problema nas áreas de espectadores;

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja retirado da quadra para tratamento;
- Uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja retirado da quadra para tratamento além das exceções listadas anteriormente;
- Uma decisão de permitir ou não que um jogador use determinada vestimenta ou equipamentos;
- Uma decisão, quando tiverem autoridade, de permitir ou não que qualquer pessoa, incluindo funcionários da equipe ou do local, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia, esteja presente nas proximidades da quadra;
- Qualquer outra decisão que eles possam tomar de acordo com as Leis do Jogo de Futsal ou em conformidade com seus deveres sob os termos das regras ou regulamentos da FIFA, confederação, associação membro ou competição sob o qual o jogo é disputado.

5 Jogos internacionais

Um segundo árbitro é obrigatório para jogos internacionais.

6 Equipamento dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

- Pelo menos um apito;
- Cartões vermelhos e amarelos;
- Um caderno ou outro meio de manter um registro do jogo;
- Pelo menos um relógio.

Outros equipamentos

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicação com outros árbitros – fones de ouvido, etc;
- Sistemas eletrônicos de monitoramento de desempenho ou outro tipo de dispositivo de monitoramento de desempenho físico.

Os árbitros estão proibidos de usar qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

Árbitros e outros membros da equipe de arbitragem do jogo também estão proibidos de usar joias, embora o árbitro tenha permissão para usar um relógio ou dispositivo similar para cronometrar o jogo se o cronometrista estiver ausente.

7 Suporte de vídeo

O uso de suporte de vídeo (SV) só é permitido quando os organizadores do jogo/competição cumprirem todos os requisitos de protocolo e implementação do SV (conforme estabelecido pela FIFA) e receberem permissão por escrito da FIFA.

Os árbitros usam o SV quando o treinador principal de uma equipe ou, na ausência do treinador principal, outro membro designado da comissão técnica, contesta uma decisão em relação às seguintes situações:

- Gol/não gol;
- Pênalti/não pênalti;
- Cartões vermelhos diretos;
- Erro de identificação.

Além disso, o SV pode ser usado a critério dos árbitros quando houver um desacordo entre os dois árbitros em relação a uma tomada de decisão em uma das situações mencionadas acima.

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

- Se o cronômetro apresentar mau funcionamento;
- Se o cronômetro for reiniciado/parado incorretamente pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7;
- Para verificar se um gol foi marcado;
- Para confirmar se a bola entrou no gol antes do sinal acústico de fim de período.

O suporte de vídeo envolve uma ou mais repetições do lance. Os árbitros revisarão as imagens da repetição diretamente e o árbitro tomará a decisão final. A decisão inicial não muda a menos que as imagens da repetição mostre que um "erro claro e óbvio" foi cometido ou um "incidente grave não percebido" ocorreu.

Lei 6

**OS OUTROS
MEMBROS DA EQUIPE
DE ARBITRAGEM**

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1 Os árbitros assistentes

Podem ser nomeados três árbitros assistentes, sendo um terceiro árbitro, um quarto árbitro e um cronometrista, que devem desempenhar as suas funções de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles são posicionados fora da quadra, nivelados com a linha de meio de quadra e do mesmo lado das zonas de substituição. O cronometrista permanece sentado junto à mesa do cronometrista, enquanto as funções do terceiro e quarto árbitros podem ser desempenhadas sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro e quarto árbitros estão equipados com um cronômetro adequado e o equipamento necessário para o registro das faltas acumuladas, que são fornecidos pela federação ou clube sob cuja jurisdição o jogo está sendo disputado e eles podem auxiliar os árbitros com infrações quando tiverem uma visão mais clara do que os árbitros.

Dispõem de uma mesa de cronometragem para desempenhar suas funções corretamente.

2 Poderes e deveres

O terceiro árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Mantém um registro dos jogadores que participam do jogo;
- Monitora a reposição de bolas a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes que eles entrem em quadra;
- Registra os números dos artilheiros;
- Informa os árbitros em quadra sobre qualquer infração, má conduta ou comportamento antidesportivo de qualquer participante do jogo, que os árbitros podem decidir levar em consideração ou não;
- Informa o cronometrista sobre uma solicitação de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de equipe solicitar;
- Dá o sinal obrigatório de tempo técnico após o cronometrista ter feito soar o sinal acústico, para informar os árbitros e as equipes que o tempo técnico foi concedido;
- Mantém um registro dos tempos técnicos solicitados;
- Mantém um registro das faltas acumuladas por cada equipe sinalizadas pelos árbitros em cada período de jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Dá o sinal obrigatório de que uma equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Coloca sobre a mesa do cronometrista, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha vermelha indicativa que a equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Registra os nomes e números de todos os jogadores advertidos com cartão amarelo ou expulsos;
- Entrega uma plaqueta ao membro da comissão técnica de cada equipe antes do início de cada período de jogo com o qual eles podem solicitar tempo técnico, e recolhe essa plaqueta no final de cada período se nenhum tempo técnico tiver sido solicitado;



- Entrega um documento ao membro da comissão técnica de cada equipe que indica quando um substituto pode entrar em quadra para substituir um jogador que foi expulso;



- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que saiu da quadra para corrigir seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha saído da quadra devido a uma lesão de qualquer tipo;
- Supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nos bancos, e informa os árbitros sobre qualquer comportamento inapropriado;
- Sinaliza aos árbitros quando uma infração foi cometida passível de cartão amarelo ou expulsão de um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora do campo de visão dos árbitros. Em todos os casos, os árbitros decidem sobre quaisquer fatos conectados com o jogo;
- Auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre o jogo;
- Mantém um registro das interrupções no jogo devido a interferência externa e as razões para elas;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Assume uma posição em quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando solicitados;
- Substitui o segundo árbitro no caso do árbitro principal ou segundo árbitro se lesionarem ou ficarem indispostos.

O cronometrista:

Assegura que a duração do jogo esteja em conformidade com o disposto na Lei 7, mediante:

- Iniciar o cronômetro após o primeiro tiro inicial de cada período ter sido feito corretamente;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido corretamente reiniciado após um tiro lateral, um arremesso de meta, um tiro de canto, um tiro de saída, um tiro livre, um tiro penal ou uma bola ao chão;
- Parar o cronômetro após um gol ter sido marcado, após um pênalti ou de um tiro livre ter sido marcado, ou após a contusão de um jogador;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros sinalizarem para fazê-lo;
- Registrar os gols, as faltas acumuladas e os períodos de jogo no placar eletrônico, se houver;
- Indicar o pedido de tempo técnico de uma equipe com um apito ou sinal acústico diferente daquele usado pelos árbitros, após ser informado do pedido pelo terceiro árbitro ou por um dos árbitros em quadra;
- Cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe;
- Cronometrar o tempo técnico de um minuto;
- Indicar o fim do tempo técnico de um minuto com um apito ou sinal acústico diferente daquele usado pelos árbitros;
- Indicar a quinta falta acumulada de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Sinalizar o fim do primeiro período, o fim do jogo e o fim dos períodos de prorrogação, se houver prorrogação, com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros;
- Posicionar-se junto a quadra, conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro no caso de ausência deste, se não for nomeado um quarto árbitro;
- Fornecer qualquer outra informação relevante sobre o jogo.

3 Jogos internacionais

Para jogos internacionais, a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista é obrigatória.

Para jogos internacionais, o cronômetro utilizado deve incorporar todas as funções necessárias como uma cronometragem precisa e um dispositivo para cronometrar uma ou mais reduções numéricas de dois minutos simultaneamente e monitorar o acúmulo de faltas de cada equipe durante cada período de jogo.

4 Quarto árbitro

Um quarto árbitro pode ser nomeado de acordo com as regras da competição. O seu papel e deveres devem estar de acordo com as disposições estipuladas nas Leis do Jogo de Futsal.

O quarto árbitro:

- Substitui o terceiro árbitro se qualquer um dos árbitros ou o terceiro árbitro não puder iniciar ou continuar a arbitrar o jogo e também pode substituir o cronometrista, se necessário;
- Auxilia os árbitros e o terceiro árbitro em todos os momentos, incluindo quaisquer tarefas administrativas antes, durante e depois do jogo, conforme exigido pelos árbitros;
- Registra todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Envia um relatório após o jogo às autoridades competentes sobre qualquer má conduta ou qualquer outro incidente que tenha ocorrido fora da visão dos árbitros, e também informa os árbitros sobre qualquer relatório feito;
- Dispõe de um cronômetro manual alternativo, caso seja necessário devido a um incidente de qualquer tipo;
- Posiciona-se próximo ao cronometrista, para poder auxiliar os árbitros e o terceiro árbitro, fornecendo qualquer informação relevante sobre o jogo.

Lei 7

A DURAÇÃO
DO JOGO

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

O jogo tem a duração de dois períodos iguais de 20 minutos de jogo, que só podem ser reduzidos se permitido pelos regulamentos das competições.

2 Finalização dos períodos de jogo

Cada período, incluindo os períodos de prorrogação quando disputados, termina quando o tempo de jogo designado tiver decorrido.

O cronometrista sinaliza o fim de cada período, e de cada período de prorrogação, quando jogado, com um sinal acústico diferente do apito usado pelos árbitros.

- O período termina quando o sinal acústico soa, mesmo que os árbitros não sinalizem o fim com seu apito, a menos que nenhum cronometrista esteja presente ou o sinal do cronometrista não possa ser emitido devido a falha do equipamento. Se nenhum sinal do cronometrista for emitido, os árbitros confirmam que os 20 minutos de tempo de jogo ou o tempo de jogo designado para prorrogação se passaram e sinalizam o final de cada período com seu próprio apito.
- Se um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada ou um tiro de pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o tiro for concluído. Qualquer chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:
- A bola para de se mover ou sai de jogo;
- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo chutador ou por um companheiro de equipe do chutador.

Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração antes que o chute seja concluído, os árbitros continuam o jogo ordenando uma repetição ou marcando um novo tiro livre ou pênalti conforme apropriado, de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

- Um gol marcado de acordo com as Leis 1 e 10, mas após o final do período, conforme indicado pelo cronometrista com o sinal acústico, só será permitido nas situações acima.

Os períodos de jogo não serão prorrogados em nenhum outro caso.

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

3 Tempo técnico

As equipes têm direito a um minuto de tempo técnico em cada período.

As seguintes condições se aplicam:

- Os membros da comissão técnica de cada equipe estão autorizados a solicitar um tempo técnico de um minuto ao terceiro árbitro, ou ao cronometrista se não houver terceiro árbitro, usando o documento fornecido.
- O cronometrista concede um tempo técnico usando um apito ou sinal acústico diferente daquele usado pelos árbitros quando a bola está fora de jogo e quando a equipe que o solicitou reiniciar ou receber uma bola ao chão de acordo com as Leis do jogo do Futsal.
- Durante um tempo técnico:
- Os jogadores podem permanecer dentro ou fora da quadra. Porém para se hidratar, os jogadores devem sair da quadra de jogo;
- Os substitutos devem ficar fora da quadra de jogo;
- Os membros de comissões técnicas das equipes não estão autorizados a dar instruções dentro da quadra de jogo.
- As substituições só poderão ser feitas após o sinal acústico ou apito soar para indicar o fim do tempo técnico.
- Uma equipe que não solicitar um tempo técnico no primeiro período do jogo ainda terá direito a apenas um tempo técnico durante o segundo período.
- Se não houver um terceiro árbitro nem um cronometrista, um membro da comissão técnica da equipe pode pedir um tempo técnico aos árbitros.
- Não são permitidos tempos técnicos durante a prorrogação, se jogada.

4 Intervalo de jogo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, não superior a 15 minutos. Se a prorrogação for jogada, não há intervalo entre os dois períodos: as equipes simplesmente trocam de lado na quadra de jogo e o mesmo acontece com os integrantes dos bancos de reservas. No entanto, um pequeno intervalo para hidratação, que não deve exceder um minuto, é permitido no intervalo na prorrogação.

Os regulamentos das competições devem estabelecer a duração do intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, e ele só pode ser alterado com a permissão dos árbitros.

5 Jogo suspenso definitivamente

Um jogo suspenso definitivamente deve ser repetido, a menos que os regulamentos das competições ou os organizadores determinem o contrário.

Lei 8

INÍCIO E
REINÍCIO
DE JOGO

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Um tiro inicial inicia ambos os períodos de um jogo e ambos os períodos de prorrogação, e reinicia o jogo após um gol ter sido marcado. Tiros livres diretos ou indiretos, tiros penais, tiros laterais, arremesso de meta e tiros de canto são outros reinícios.

Uma bola ao chão é o reinício quando os árbitros interrompem o jogo e a Lei não exige um dos reinícios acima.

Se uma infração ocorrer quando a bola não estiver em jogo, isso não altera a forma como o jogo é reiniciado.

1 Tiro de saída

Procedimento

- O árbitro lança uma moeda e a equipe que vencer o cara e coroa decide se dará o tiro inicial no primeiro ou segundo período, e no primeiro ou segundo período da prorrogação quando houver.
- Salvo disposição em contrário no regulamento da competição, a equipe da casa escolhe qual gol atacar no primeiro período, e no primeiro período da prorrogação quando disputado.
- A equipe que não deu o tiro inicial no primeiro período dá o tiro inicial para iniciar o segundo período.
- No segundo período, as equipes trocam de lado e atacam os gols opostos.
- No intervalo, cada equipe troca de banco de forma que seu banco fique do lado defensivo da quadra.
- Depois que uma equipe marca um gol, o tiro inicial é dado pela outra equipe.

Para cada tiro inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador que dará o tiro inicial, devem estar em sua própria meia quadra.
- Os adversários da equipe que dá o tiro inicial devem estar a pelo menos 3m da bola até que ela entre em jogo.
- A bola deve estar parada na marca central.
- Qualquer um dos árbitros em quadra que estiver no lado do banco indica que o tiro de saída pode ser dado sinalizando com o apito.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.
- Um gol pode ser marcado diretamente contra os adversários no tiro de saída. Se a bola entrar diretamente na meta do cobrador, é concedido um tiro de canto aos adversários.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Infrações e sanções

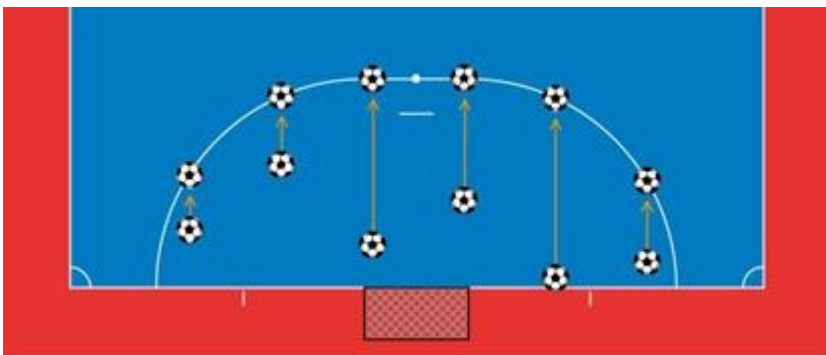
Se o jogador que executa o tiro de saída tocar na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto ou, no caso de uma infração por mão na bola, um tiro livre direto.

No caso de qualquer outra infração do procedimento de tiro inicial, o tiro inicial é repetido.

2 Bola ao chão

Procedimento

A bola ao chão é dada para um jogador da equipe que tocou a bola pela última vez na posição da bola quando o jogo foi interrompido ou onde ela tocou pela última vez em um jogador, um agente externo ou um árbitro, a menos que tenha sido na área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola tenha sido a equipe atacante. Nesse caso, a bola é dada para um dos jogadores da equipe atacante na linha da área de pênalti, no ponto mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido ou onde ela tocou pela última vez em um jogador, um agente externo ou um árbitro, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado abaixo.



- Todos os outros jogadores, de ambas as equipes, devem permanecer a pelo menos 2m da bola até que ela entre em jogo.
- A bola está em jogo quando toca a quadra, momento em que qualquer jogador, de qualquer equipe, pode jogá-la.

Infrações e sanções

- A bola ao chão é dada novamente se:
 - Um jogador tocar na bola antes que ela toque na quadra;
 - A bola sai da quadra de jogo depois de tocar na quadra, sem tocar em um jogador.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

- Se uma bola ao chão entrar na meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo é reiniciado com:
- Um arremesso de meta se entrar na meta adversária;
- Um tiro de canto se entrar na meta do jogador para quem a bola foi lançada.

Entretanto, se uma bola ao chão entrar em qualquer meta sem tocar em pelo menos dois jogadores devido a circunstâncias alheias do controle do jogador para quem ela foi lançada, como as condições da instalação ou a bola ter sido lançada indevidamente, a bola ao chão deve ser repetida.

Lei 9

A BOLA
DENTRO E FORA
DO JOGO

LEI 9 – A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Ultrapassou totalmente a linha de meta ou a linha lateral no chão ou no ar;
- O jogo foi interrompido pelos árbitros;
- Bate no teto.

A bola também está fora de jogo quando toca em um árbitro, permanece em quadra e:

- Uma equipe inicia um ataque promissor; ou
- A bola entra direto na meta; ou
- A equipe com a posse da bola muda.

Nestes três casos envolvendo a bola tocando um árbitro, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

2 Bola em jogo

A bola está em jogo em todos os outros momentos em que toca num árbitro, bem como quando rebate em uma das traves ou travessão e permanece em quadra.

3 Quadras cobertas

A altura mínima dos tetos será estipulada no regulamento de competição.

Se a bola atingir o teto durante o jogo, o jogo é reiniciado com um tiro lateral, a ser executado pelos adversários da equipe que tocou a bola por último. O tiro lateral é cobrado do ponto da linha lateral mais próximo do local onde a bola atingiu o teto.

Lei 10

**DETERMINANDO
O RESULTADO
DE UM JOGO**

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

1 Gol marcado

Um gol é marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha do gol, entre os postes e sob o travessão, desde que nenhuma infração tenha sido cometida pela equipe que marcou o gol.

Se a meta for deslocada ou derrubada por um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, seja acidentalmente ou deliberadamente, e os árbitros confirmarem que a bola ultrapassou a linha do gol e teria entrado no gol entre a posição normal dos postes, conforme estipulado na Lei 1, os árbitros devem confirmar o gol. Se a meta foi deslocada ou derrubada deliberadamente, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao jogador infrator.

Se um jogador da equipe atacante, incluindo o goleiro, move ou derruba a meta, os árbitros anulam o gol. Se foi deliberado, o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.

Se o goleiro lançar (com as mãos) a bola diretamente para a meta adversária e a mesma entrar, será concedido um arremesso de meta, exceto quando as regras nacionais proibam o lançamento da bola (com as mãos) diretamente ultrapassando a linha do meio de quadra para veteranos, pessoa com deficiência e/ou categoria de base. Nesse caso, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, a ser executado no local onde a bola cruzou a linha de meia quadra.

Não é gol

Se um dos árbitros assinalar um gol antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de gol, entre as traves, conforme estipulado na Lei 1, e perceber imediatamente que um erro foi cometido, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão.

2 Equipe vencedora

A equipe que marcar o maior número de gols durante um jogo é a vencedora. Se ambas as equipes marcarem um número igual de gols, ou se nenhum gol for marcado, o jogo está empatado.

Quando os regulamentos das competições exigirem que haja uma equipe vencedora após um empate ou empate em casa e fora, os únicos procedimentos permitidos para determinar a equipe vencedora são:

- A regra dos gols fora de casa;
- Dois períodos iguais de prorrogação, não superior a cinco minutos cada. O regulamento da competição deve estipular a duração dos dois períodos iguais de prorrogação;
- Tiros livres da marca do pênalti.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.

3 Penalidades (desempate por tiros livres da marca de pênalti)

As penalidades (disputa de pênaltis) são executadas após o fim do jogo e, salvo indicação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal.

Os tiros livres da marca de pênalti não fazem parte do jogo.

Um jogador que tenha sido expulso durante o jogo não pode participar. Os cartões amarelos e as advertências verbais aplicadas aos jogadores, substitutos e membros das comissões técnicas das equipes durante o jogo e antes do cara e coroa para decidir qual equipe dará o primeiro chute não são levados para as penalidades (disputa de pênaltis).

Procedimento

Antes do início da disputa dos pênaltis

- A menos que haja outras considerações, por exemplo, condições das instalações, segurança, posicionamento das câmeras, etc., ou o regulamento da competição especifiquem o contrário, o árbitro joga uma moeda para decidir a meta em que os tiros serão executados.
- O árbitro lança novamente uma moeda e a equipe que vencer o cara e coroa decide se fará o primeiro ou o segundo tiro.
- As posições dos bancos das equipes não mudam em relação às do segundo período ou do segundo período da prorrogação quando disputado.
- Todos os jogadores e substitutos podem cobrar os tiros, exceto aqueles jogadores que, quando o jogo ou a prorrogação terminarem, tiverem se retirado do jogo por lesão ou por terem sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar dentre os jogadores elegíveis e substitutos, bem como a ordem em que eles farão os chutes. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou da prorrogação, e antes do início da disputa de pênaltis, uma equipe tiver um número maior de jogadores, incluindo substitutos, do que seus adversários, ela pode escolher manter o número de jogadores como está no final do jogo ou reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar das disputas de pênaltis, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito abaixo.
- Um goleiro que não puder continuar antes ou durante a disputa de pênaltis pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para igualar o número de jogadores, mas o goleiro substituído não participa mais e não pode cobrar nenhum tiro.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Se o goleiro já tiver cobrado um tiro, o substituto não poderá cobrar nenhum tiro até a próxima rodada de tiros.

Durante os pênaltis

- Somente jogadores e substitutos qualificados, árbitros e os outros membros da equipe de arbitragem estão autorizados a permanecer em quadra.
- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o jogador que cobrará o pênalti e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central ou na linha do meio de quadra ou logo atrás dela.
- O goleiro da equipe do cobrador deve permanecer em quadra, fora da área de pênalti, aproximadamente alinhado, mas a pelo menos 5m de distância da marca de pênalti e no lado oposto da quadra aos bancos e ao segundo árbitro.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O chute é completado quando a bola parar de se mover ou sai de jogo ou quando os árbitros interromperem o jogo por qualquer infração. O chutador não pode tocar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro dos chutes.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como resultado, o chute for repetido, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração. Se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente, ele será advertido com cartão amarelo.
- Se o chutador for penalizado por uma infração cometida após os árbitros terem sinalizado para a o chute ser executado, esse chute será registrado como perdido e o chutador será advertido com cartão amarelo.
- Se tanto o goleiro quanto o chutador cometerem uma infração ao mesmo tempo, o chute será registrado como perdido e o chutador será advertido com cartão amarelo.
- Se, durante os pênaltis, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores pode escolher manter o número de jogadores como está ou reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários, e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar dos chutes, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito acima.

Sujeito às condições explicadas abaixo, ambas as equipes executam cinco chutes:

- Os chutes são executados alternadamente pelas equipes.
- Cada chute é executado por um chutador diferente, e todos os jogadores e substitutos qualificados devem executar um chute antes que qualquer jogador ou substituto possa executar um segundo chute.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- O princípio acima continua para qualquer sequência subsequente de chutes, mas uma equipe pode alterar a ordem dos chutadores.
- Se, antes de ambas as equipes terem dado cinco chutes, uma delas tiver marcado mais gols do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse seus cinco chutes, não serão dados mais chutes.
- Se o placar estiver empatado depois que ambas as equipes tiverem feito cinco chutes, os chutes continuam até que uma equipe tenha marcado um gol a mais que a outra com o mesmo número de chutes.
- Os pênaltis não devem ser atrasados para um jogador que saia da quadra. O chute do jogador será anulado, não marcado, se o jogador não retornar a tempo de executar o chute.

Substituições e expulsões durante os pênaltis

- Um jogador, substituto ou membro da comissão técnica de equipe pode ser advertido com cartão amarelo ou expulso.
- Um goleiro expulso deve ser substituído por um jogador elegível ou substituto.
- Um jogador ou substituto que não seja o goleiro e que não possa continuar não pode ser substituído.
- Os árbitros não devem encerrar o jogo se uma equipe estiver reduzida a menos de três jogadores.

4 Gols fora de casa

Os regulamentos das competições podem determinar que, quando as equipes jogam entre si em casa e fora, se o placar agregado for igual após o segundo jogo, quaisquer gols marcados na quadra da equipe adversária contarão em dobro.

Lei 11

IMPEDIMENTO

LEI 11 – IMPEDIMENTO

Não existe impedimento no futsal.

Lei 12

FALTAS E
CONDUTAS
INCORRETAS

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Os tiros livres diretos e indiretos e pênaltis só podem ser marcados para infrações cometidas com a bola em jogo.

1 Tiro livre direto

Um tiro livre direto é marcado se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações contra um adversário de uma maneira considerada pelos árbitros como temerária, imprudente ou com uso de força excessiva:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um chute;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar attingir/agredir, incluindo cabeçadas;
- Bater ou tentar bater;
- Calçar o adversário.

Se uma infração envolver contato, ela será penalizada com um tiro livre direto ou pênalti.

- **“Imprudente”** é quando um jogador demonstra falta de atenção ou consideração ao jogar contra seu adversário ou age sem precaução. Nenhuma sanção disciplinar é necessária;
- **“Temerário”** é quando um jogador age sem se importar com o perigo ou as consequências para um adversário e deve ser advertido com cartão amarelo;
- **“Uso de força excessiva”** é quando um jogador excede o uso necessário de força e/ou coloca em risco a segurança de um adversário e deve ser expulso.

Um tiro livre direto também é marcado se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- Uma infração de mão na bola que é deliberada e/ou envolve a mão/braço tornando o corpo do jogador anormalmente maior, exceto para o goleiro dentro de sua área penal;
- Segurar um oponente;
- Impedir um oponente com contato;
- Morder ou cuspir em alguém que esteja na lista das equipes ou em um membro da equipe de arbitragem;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Atirar/chutar um objeto na bola, em adversário ou em um membro da equipe de arbitragem, tocar na bola com esse objeto que está segurando nas mãos ou mover deliberadamente a meta de forma que a meta faça contato com a bola.

Todas as infrações relacionadas acima contam como faltas acumuladas.

Tocar na bola com a mão

Para fins de determinação de infrações de mão na bola, o limite superior do braço está alinhado com a parte inferior da axila.



Nem todo toque da mão/braço de um jogador com a bola é uma infração.

É uma infração de tiro livre direto se um jogador:

- Toca deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo, movendo a mão/braço em direção à bola.
- Toca a bola com a mão/braço quando isso fez seu corpo anormalmente maior. Um jogador é considerado como tendo feito seu corpo anormalmente maior quando a posição de sua mão/braço não é uma consequência de, ou justificável por, o movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao ter sua mão/braço em tal posição, o jogador corre o risco de sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.

O goleiro tem as mesmas restrições sobre como manusear a bola como qualquer outro jogador fora da área de pênalti. Se o goleiro tocar na bola com a mão dentro da sua área de pênalti quando não for permitido fazê-lo, um tiro livre indireto é concedido, mas não há sanção disciplinar. No entanto, se a infração for tocar a bola uma segunda vez, utilizando qualquer parte do seu corpo inclusive a mão/braço, após haver colocado a bola em jogo antes que a bola toque em outro jogador, o goleiro deve ser sancionado se a infração interromper um ataque promissor ou se evitar um gol ou uma oportunidade clara de gol.

2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido se um jogador:

- Joga de maneira perigosa, conforme definido abaixo;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Impede o progresso de um adversário sem que qualquer contato seja feito;
- É culpado de discordar, usando linguagem e/ou ação ofensiva, injuriosa ou abusivas ou outras ofensas verbais;
- Impede que o goleiro solte ou lance a bola com as mãos ou chute ou tenta chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la ou lançá-la;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, inclusive em uma cobrança de tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;

Marcar um gol na meta adversária:

- Diretamente de sua mão/braço, inclusive pelo goleiro, desde que seja accidental e que a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior;
- Após tocar accidentalmente a bola com a mão/braço, sem que nenhum outro jogador a tenha jogado deliberadamente depois disso, desde que a mão/braço não tenha tornado seu corpo anormalmente maior.

Se um jogador não marcar um gol imediatamente após tocar accidentalmente na bola com a mão/braço, o jogo deve continuar, desde que a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior.

- Comete qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Jogo de Futsal que implique a interrupção do jogo para advertir ou expulsar um jogador.

Um tiro livre indireto também é concedido se um goleiro comete qualquer uma das seguintes infrações:

- Controla a bola com as mãos, braços ou pés na sua meia quadra por mais de quatro segundos;
- Depois de ter jogado a bola em posse controlada, em qualquer parte da quadra, tocá-la novamente na sua própria metade da quadra após esta ter sido deliberadamente jogada para o goleiro por um companheiro de equipe sem que um adversário a tenha jogado ou tocado. Não há sanção disciplinar;
- Toca a bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área de pênalti após esta ter sido deliberadamente chutada para o goleiro por um companheiro de equipe, inclusive em uma cobrança de tiro lateral;
- Quando isso é proibido pelas regras nacionais para jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, quando o goleiro lançar a bola com as mãos diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, o tiro livre indireto deve ser cobrado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio da quadra.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Em relação a contagem de controle de bola por quatro segundos, considera-se que o goleiro está com o controle de bola quando:

- A bola está entre as mãos ou os pés ou entre a mão ou o pé e qualquer superfície, por exemplo, o solo, o próprio corpo, ou quando toca a bola com qualquer parte das mãos, braços ou pés;
- Segurando a bola com a mão aberta e estendida;
- Quicando a bola no solo ou jogando a mesma para o alto;
- Driblando a bola com a mão ou com o pé.

Os jogadores adversários não podem disputar uma bola com o goleiro que estiver com o controle da bola com as mãos.

Jogando de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é qualquer ação que, ao tentar jogar a bola, ameaça ferir alguém, incluindo os próprios jogadores e inclui impedir que um adversário próximo de jogar a bola por medo de se lesionar.

Um chute de tesoura ou de bicicleta é permitido desde que não seja perigoso para o adversário.

Impedir o progresso de um adversário sem contato

Impedir o progresso de um adversário significa entrar no caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não estiver ao alcance de qualquer um dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição em quadra. Estar no caminho de um adversário não é o mesmo que se colocar no caminho de um adversário.

Um jogador pode proteger a bola ao se posicionar entre o adversário e a bola se a bola estiver dentro da distância de jogo e o adversário não for segurado com os braços ou o corpo. Se a bola estiver dentro da distância de jogo, o jogador pode ser carregado (pressionado), de forma legal, por um adversário.

Bloqueando um adversário

Bloquear um adversário pode ser considerado uma tática legítima no futsal, desde que o jogador que bloqueia o adversário esteja parado no momento de qualquer contato e não cause contato deliberadamente movendo ou estendendo o corpo no caminho do adversário, e o adversário tenha a oportunidade de escapar do bloqueio. Um bloqueio pode ser realizado contra um adversário que pode ou não ter a bola.

3 Medidas disciplinares

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada na quadra para a inspeção pré-jogo até a saída da quadra após o término do jogo, incluindo os pênaltis.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Se, antes de entrar em quadra no início do jogo, um jogador ou membro de comissão técnica de equipe cometer uma infração que resulte em expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou membro da comissão técnica de equipe participe do jogo. Os árbitros relatarão qualquer outra má conduta.

Se os árbitros precisarem advertir um jogador, substituto ou membro da comissão técnica de equipe antes do início do jogo, eles devem fazê-lo verbalmente, em vez de mostrar um cartão amarelo, e relatar o fato às autoridades competentes após o jogo.

Se a mesma pessoa cometer outra infração passível de advertência com cartão amarelo durante o jogo, os árbitros a advertem mostrando um cartão amarelo. No entanto, isso não conta como infração de expulsão, pois é o primeiro cartão amarelo mostrado à pessoa infratora durante o jogo.

Um jogador ou membro de comissão técnica de equipe que cometer uma infração que resulte em advertência com cartão amarelo ou expulsão, dentro ou fora da quadra, contra qualquer outra pessoa ou contra as Leis do Jogo de Futsal, será punido de acordo com a infração.

O cartão amarelo comunica uma advertência e o cartão vermelho comunica uma expulsão.

Somente um jogador, substituto ou membro de comissão técnica de equipe pode receber o cartão vermelho ou amarelo.

Jogadores e substitutos

Atrasar o reinício do jogo para mostrar um cartão

Quando os árbitros decidem aplicar um cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado até que a sanção tenha sido aplicada, a menos que a equipe não infratora execute rapidamente o tiro livre, tenha uma oportunidade clara de gol e os árbitros não tenham iniciado o procedimento da sanção disciplinar. A sanção é aplicada na próxima paralisação. Se a infração original tiver impedido uma oportunidade clara de gol, o jogador é advertido com cartão amarelo. Se a infração interferiu ou interrompeu um ataque promissor, o jogador não é advertido com cartão amarelo.

Vantagem

Se os árbitros aplicarem a vantagem por uma infração para a qual uma advertência com cartão amarelo ou expulsão teria sido aplicada se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência com cartão amarelo ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração original foi impedir a equipe adversária uma oportunidade clara de marcar um gol, o jogador é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo. Se a infração foi interferir ou interromper um ataque promissor, o jogador não é advertido com cartão amarelo.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam jogo brusco grave, conduta violenta, uma segunda infração passível de advertência ou uma sexta, ou subsequente, falta acumulada, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Os árbitros devem expulsar o jogador quando a bola estiver fora de jogo, mas se o jogador tocar a bola ou disputar ou interferir com um adversário, os árbitros interromperão o jogo, expulsarão o jogador e reiniciarão com um tiro livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

Se a vantagem for aplicada e um segundo cartão amarelo ou vermelho for aplicado após a marcação de um gol, a equipe sancionada continua com o mesmo número de jogadores, com um substituto substituindo o jogador expulso. Se um gol não for marcado, a equipe continua com um jogador a menos.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área de pênalti e continuar a fazê-lo dentro da área de pênalti, os árbitros devem assinalar um pênalti.

Infrações passíveis de advertências

Um jogador é advertido com cartão amarelo se for culpado de:

- Atrasar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavra ou ação;
- Entrar ou sair da quadra sem a permissão de um dos árbitros ou em violação do procedimento de substituição;
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo for reiniciado com uma bola ao chão, tiro de canto, tiros livres e tiro lateral;
- Infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal (nenhum número específico ou padrão de infrações constitui "persistente");
- Comportamento antidesportivo.

Um substituto é advertido com cartão amarelo se for culpado de:

- Atrasar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavra ou ação;
- Entrar em quadra violando o procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

Quando o mesmo jogador comete duas infrações passíveis de advertência com cartão separadas, mesmo que sucessivas, elas devem resultar em duas advertências. Por exemplo: se um jogador não entrar em quadra através da sua zona de substituição e cometer uma entrada temerária ou interrompe um ataque promissor com uma falta ou toque na bola com a mão, etc.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo, incluindo se um jogador:

- Tenta enganar os árbitros, por exemplo, fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação);
- Comete uma infração de tiro livre direto de maneira temerária;
- Manuseia a bola para interferir ou interromper um ataque promissor, exceto quando os árbitros marcam um pênalti por uma infração não deliberada de toque de mão na bola;
- Impede a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol e os árbitros marcam um pênalti por uma infração não deliberada de toque de mão na bola;
- Comete qualquer outra infração que interfira ou impeça um ataque promissor, exceto quando os árbitros marcam um pênalti por uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola ou uma disputa pela bola;
- Impede a um adversário uma oportunidade clara de marcar um gol ao cometer uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola ou uma disputa pela bola e os árbitros marcam um pênalti;
- Manuseia a bola com a mão na tentativa de marcar um gol, independentemente se a tentativa for bem-sucedida ou não, ou em uma tentativa frustrada de evitar um gol;
- Impede que a bola entre na meta por meio de uma infração deliberada de mão na bola quando a meta é defendida pelo goleiro;
- Faz marcações não autorizadas na quadra;
- Joga a bola ao sair da quadra depois de receber ordem para sair;
- Demonstra falta de respeito pelo jogo;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, inclusive em uma cobrança de tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;
- Distrai verbalmente um adversário durante o jogo;
- Deliberadamente move ou derruba a meta, sem impedir a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de fazer gol.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Comemoração de um gol

Os jogadores podem comemorar quando um gol é marcado, mas a comemoração não deve ser excessiva. As comemorações coreografadas não são incentivadas e não devem causar perda excessiva de tempo.

Sair da quadra para comemorar um gol não é uma infração passível de advertência, mas os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo se o gol for anulado, por:

- Abordar os espectadores de uma forma que cause problemas de segurança;
- Agir de forma provocativa, agressiva ou desafiadora;
- Cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Infrações punidas com expulsão

Um jogador ou substituto que cometer qualquer uma das seguintes infrações será expulso:

- Impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol ao cometer uma infração deliberada de toque de mão na bola, exceto um goleiro dentro de sua própria área de pênalti, ou ao mover ou tombar a meta deliberadamente, como quando isso impede a bola de ultrapassar a linha de gol;
- Impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol, ao cometer uma infração de toque de mão na bola não deliberada fora de sua própria área de pênalti;
- Impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol, desde que o gol não esteja sendo defendido pelo goleiro defensor, a um adversário cujo movimento geral é em direção a meta do infrator, cometendo uma infração que não foi uma tentativa de jogar a bola ou disputar a bola e é punível com um tiro livre ou pênalti;
- Ser culpado de falta grosseira;
- Morder ou cuspir em alguém;
- Ser culpado de conduta violenta;
- Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Recebendo uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

Um jogador ou substituto que tenha sido expulso deve deixar as proximidades da quadra e da área técnica.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Impedir uma oportunidade clara de marcar gol

Quando um jogador impede à equipe adversária de marcar um gol ou de ter uma oportunidade clara de gol cometendo uma infração deliberada de toque de mão na bola, o jogador é expulso onde quer que a infração ocorra, exceto um goleiro dentro de sua área de pênalti.

Quando um jogador impede à equipe adversária de marcar um gol ou de ter uma oportunidade clara de gol cometendo uma infração de toque de mão na bola não deliberada e os árbitros marcam um pênalti, o infrator é advertido com cartão amarelo.

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área de pênalti, o que impede o adversário uma oportunidade clara de marcar um gol e os árbitros marcam um pênalti, o infrator é advertido com cartão amarelo se a infração foi uma tentativa de jogar a bola ou disputar a bola. Em todas as outras circunstâncias, por exemplo, segurar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc., o jogador infrator deve ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, substituto ou membro da comissão técnica de equipe que entra em quadra sem a autorização necessária de um dos árbitros ou violando o procedimento de substituição e interfere no jogo, cometendo uma infração ao impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol, é culpado de uma infração de expulsão.

As seguintes circunstâncias devem ser consideradas ao determinar a existência de uma oportunidade clara de gol:

- A distância entre o ataque e o gol;
- A direção geral da jogada;
- A probabilidade de manter ou ganhar o controle da bola;
- A localização e o número de jogadores de defesa, incluindo o goleiro;
- Se a meta está ou não "desprotegida"

Se um goleiro impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por meio de uma infração de toque de mão na bola fora da área de pênalti quando seu gol estiver desprotegido ou apenas defendido por um jogador da equipe defensora atrás do goleiro, o goleiro será considerado culpado de uma infração passível de expulsão.

Se o número de jogadores ativos da equipe atacante for igual ou maior que o número de jogadores ativos da equipe defensora, exceto o jogador infrator, quando o gol não for defendido pelo goleiro e outros critérios para determinar a existência de uma oportunidade clara de gol forem atendidos, isso pode ser considerado uma situação de oportunidade clara de gol.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Se um jogador da equipe defensora comete uma infração sem tentar jogar a bola ou disputar a bola, por exemplo, segurando, puxando, empurrando, sem possibilidade de jogar a bola, etc.) e o número de jogadores atacantes ativos é maior que o número dos jogadores defensores ativos, exceto o jogador infrator, isso deve ser considerado uma situação de oportunidade clara de gol, mesmo que a meta seja defendida pelo goleiro.

Se um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe impede a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol cometendo uma infração punível com tiro livre, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

Jogo brusco grave

Uma infração ou uma disputa de bola que coloque em risco a segurança de um oponente ou use força excessiva ou brutalidade deve ser sancionada como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que investe contra um adversário com força excessiva ao disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás, usando uma ou ambas as pernas, ou que coloca em risco a integridade física de um adversário é culpado de jogo brusco grave.

Conduta violenta

Conduta violenta ocorre quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente de haver contato.

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora dos limites da quadra, esteja a bola em jogo ou não.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam conduta violenta, a menos que haja uma oportunidade subsequente clara de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de conduta violenta quando a bola estiver fora de jogo.

Os árbitros são lembrados de que a conduta violenta muitas vezes leva a confrontos em massa entre os jogadores. Portanto, eles devem tentar evitar isso com uma intervenção rigorosa.

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

Membros da comissão técnica

Quando uma infração for cometida por alguém da área técnica (substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe) e o infrator não puder ser identificado, o técnico principal da equipe presente na área técnica receberá a sanção.

Advertência verbal

As seguintes infrações geralmente devem resultar em advertência verbal. As infrações repetidas ou ostensivas devem resultar em uma advertência com cartão amarelo ou expulsão:

- Entrar em quadra de maneira respeitosa e pacífica;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Não cooperar com um membro da equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, ignorar uma instrução ou solicitação de um árbitro assistente;
- Discordância ou ligeiro protesto, por palavra ou ação, contra a decisão da arbitragem;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer outra infração.

Advertência com cartão amarelo a membros da comissão técnica

As infrações passíveis de advertência com cartão amarelo por parte dos membros da comissão técnica de equipe incluem, mas não estão limitadas a:

- Não respeitar de forma clara e persistente os limites da área técnica de sua equipe;
- Atrasar o reinício do jogo por sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária, mesmo que sem provocar conflitos;
- **Protestar por palavra ou ação, incluindo:**
 - Jogando, chutando garrafas de bebidas ou outros objetos;
 - Realizar gesto(s) ou ação(ões) que demonstrem uma clara falta de respeito pela equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, palmas sarcásticas.
- Gesticular excessivamente, persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo;
- Agir de maneira provocativa ou exaltada;
- Ter comportamento inaceitável persistente, incluindo infrações de advertência repetidas;
- Demonstrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsão

As infrações que podem resultar em expulsão incluem, mas não estão limitadas a:

- Atrasar o reinício do jogo pela equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutá-la para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- **Sair deliberadamente da área técnica para:**
 - Mostrar discordância ou protestar contra um membro da equipe de arbitragem do jogo;
 - Agir de maneira provocativa ou exaltada.
- Entrar na área técnica adversária de forma agressiva ou de confronto;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Atirar, chutar deliberadamente um objeto para a quadra;
- **Entrar em quadra para:**
 - Confrontar um árbitro do jogo, inclusive no intervalo ou ao término do jogo;
 - Interferir no jogo, em jogador adversário ou em um árbitro do jogo.
- Comportamento físico ou agressivo, incluindo cuspir ou morder, em relação a qualquer outra pessoa;
- Receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo;
- Usar linguagem e ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas;
- Usar equipamento eletrônico ou de comunicação não autorizados e ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamento eletrônico ou de comunicação;
- Conduta violenta.

Infrações em que um objeto é jogado ou chutado (incluindo a bola)

Em todos os casos, os árbitros tomam as medidas disciplinares adequadas:

- **Temerária** – adverte com cartão amarelo o infrator por comportamento antidesportivo.
- **Uso excessivo de força** – expulsar o infrator por conduta violenta.

4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas

Se a bola estiver fora de jogo, o jogo é reiniciado de acordo com a decisão anterior.

Os seguintes reinícios se aplicam se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração física na quadra:

- Contra um adversário: um tiro livre indireto ou direto ou pênalti;
- Contra um companheiro de equipe, substituto, jogador expulso, membro da comissão técnica de equipe ou membro da equipe de arbitragem do jogo: um tiro livre direto ou pênalti.

Todas as infrações verbais são penalizadas com um tiro livre indireto.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- Um jogador comete uma infração contra um membro da equipe de arbitragem ou um jogador adversário, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica de equipe fora de quadra; ou

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe comete uma infração ou interfere com um jogador adversário ou membro da equipe de arbitragem fora da quadra:

O jogo é reiniciado com um tiro livre no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde ocorreu a infração ou interferência. Um pênalti é marcado se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limítrofe mais próximo estiver na parte da linha de meta que pertence à área de pênalti do infrator.

- Um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe comete uma infração contra um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe de qualquer equipe, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8).

Mesmo que um substituto, um jogador expulso ou um membro da comissão técnica de equipe cometa uma infração de tiro livre direto, isso conta como uma falta acumulada contra sua equipe.

Se uma infração for cometida fora da quadra por um jogador contra um jogador, substituto ou membro de comissão técnica de sua própria equipe, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto na linha limítrofe mais próxima de onde ocorreu a infração.

Se um jogador que está segurando um objeto, tocar na bola utilizando esse objeto (um calçado, caneleira, etc.) que está segurando em sua mão, o jogo será reiniciado com tiro livre direto ou pênalti.

Se um jogador que está dentro ou fora da quadra arremessa ou chuta um objeto, que não seja a bola do jogo, em um jogador adversário, ou arremessa ou chuta um objeto, incluindo uma bola, em um substituto adversário, jogador expulso, membro da comissão técnica da equipe ou um membro da equipe de arbitragem ou a bola do jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto no local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, ou com um pênalti se isso for dentro da área de pênalti do infrator. Se esta posição for fora da quadra, o tiro livre será executado no ponto mais próximo da linha limítrofe. Um pênalti é concedido se o ponto da linha limítrofe mais próxima estiver na parte da linha de meta que pertence à área de pênalti do infrator.

Se um substituto, jogador expulso, jogador temporariamente fora da quadra ou membro da comissão técnica da equipe atirar, arremessar ou chutar um objeto para dentro da quadra e ele interferir no jogo, em um adversário ou membro da equipe de arbitragem, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto onde o objeto interferiu durante o jogo ou atingiu ou teria atingido o adversário, árbitro ou bola, ou com um pênalti se estiver dentro da área de pênalti do infrator.

Se os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora da quadra, contra um agente externo, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão, a menos que um tiro livre indireto seja marcado por deixar a quadra sem a autorização dos árbitros. O tiro livre indireto é cobrado do ponto da linha limítrofe onde o jogador deixou a quadra.

Lei 13

TIROS
LIVRES

LEI 13 – TIROS LIVRES

1 Tipos de tiros livres

Os tiros livres diretos e indiretos são concedidos à equipe adversária de um jogador, substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe culpado de uma infração.

A contagem de quatro segundos deve ser mostrada claramente por um dos árbitros quando um tiro livre direto ou indireto for cobrado.

Sinal de tiro livre indireto

Os árbitros indicam um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça. Este sinal é mantido até que o tiro seja executado e a bola toque em outro jogador ou saia da quadra de jogo.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se um ou ambos os árbitros não sinalizarem que o tiro é indireto e a bola for chutada diretamente e ultrapassa a linha do gol.

Bola entra na meta

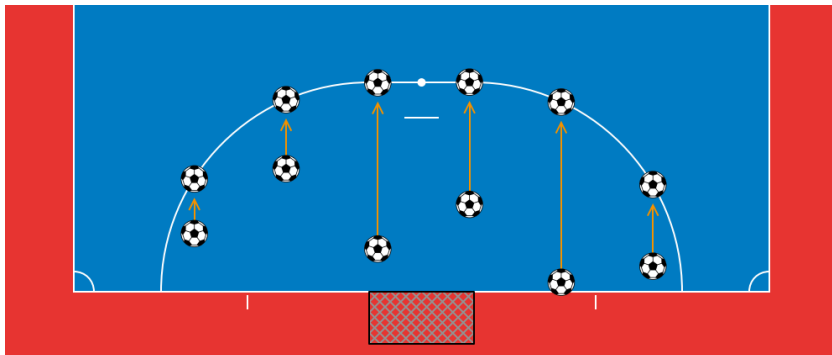
- Se um tiro livre direto for cobrado diretamente na meta do adversário, um gol será concedido.
- Se um tiro livre indireto for cobrado diretamente na meta do adversário, um arremesso de meta será concedido aos adversários, a menos que o sinal de tiro livre indireto não tenha sido feito por um ou ambos os árbitros.
- Se um tiro livre direto ou indireto for cobrado diretamente na própria meta do cobrador, será concedido um tiro de canto aos adversários.

2 Procedimento

Todos os tiros livres devem ser cobrados:

- Dentro de quatro segundos;
- Do local onde ocorreu a infração, exceto:
 - Cobranças de tiros livres para a equipe defensora em sua área de pênalti, que podem ser cobradas de qualquer lugar daquela área;
 - Cobranças de tiros livres indiretos para uma infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área de pênalti ou para uma infração aplicável quando o jogo foi interrompido com a bola dentro da área de pênalti da equipe defensora, que são cobrados da linha da área de pênalti no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida ou a bola estava localizada, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado na imagem abaixo:

LEI 13 – TIROS LIVRES



- Cobranças de tiros livres indiretos para infrações envolvendo um jogador entrando, retornando ou saindo da quadra sem permissão, que são cobrados da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área de pênalti, caso em que o tiro livre deve ser cobrado da linha da área de pênalti, no ponto mais próximo do local onde a bola estava localizada quando o jogo foi interrompido, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (veja a imagem acima). No entanto, se um jogador cometer uma infração fora da quadra, exceto contra um agente externo, o jogo será reiniciado com um tiro livre cobrado do ponto da linha limítrofe mais próxima de onde a infração ocorreu. Um tiro de pênalti é concedido se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limítrofe mais próximo estiver na parte da linha de meta que pertence à área de pênalti do infrator;
- Onde a lei determina outra posição para a cobrança do tiro livre.

A bola:

- Deve estar parada e o chutador não deve tocá-la novamente até que ela tenha tocado em outro jogador;
- Está em jogo quando é chutada e se move claramente.

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

- A pelo menos 5m da bola;
- Fora da área de pênalti para cobranças de faltas dentro da área adversária.

Quando dois ou mais jogadores da equipe defensora formam uma “barreira”, todos os jogadores da equipe atacante devem permanecer a pelo menos 1m da “barreira” até que a bola esteja em jogo.

Um tiro livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com ambos os pés simultaneamente.

Fazer fintas para bater um tiro livre é permitido como parte do futsal.

LEI 13 – TIROS LIVRES

Se um jogador, ao cobrar corretamente um tiro livre, chuta a bola deliberadamente em um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira imprudente ou temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

3 Infrações e sanções

Se, quando um tiro livre é executado, um adversário estiver mais perto da bola do que a distância necessária, o tiro é repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada. Não obstante, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola o interceptar, os árbitros permitem que o jogo continue. No entanto, um adversário que deliberadamente impede que um tiro livre seja executado rapidamente deve ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, quando um tiro livre é executado, um jogador da equipe atacante estiver a menos de 1m da “barreira” formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, um tiro livre indireto será concedido à equipe defensora.

Se, quando um tiro livre for executado pela equipe defensora dentro de sua área penal, algum adversário estiver dentro da área penal por não ter tido tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se um adversário que estiver na área de pênalti quando o tiro livre for cobrado, ou que entrar na área de pênalti antes da bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes que ela esteja em jogo, o tiro livre será repetido.

Se, depois que a bola estiver em jogo, o cobrador tocar na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto será concedido. Se o chutador cometer uma infração de mão:

- É concedido um tiro livre direto;
- Um pênalti é marcado se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do cobrador, a menos que o cobrador seja o goleiro, caso em que um tiro livre indireto é marcado.

Se o tiro livre não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária no local onde o tiro deveria ser executado, exceto quando uma equipe cometer tal infração dentro de sua própria área penal, neste caso, o tiro livre indireto é concedido à equipe adversária na linha da área penal no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver a imagem na seção 2 desta Lei).

4 Faltas acumuladas

- Faltas acumuladas são aquelas penalizadas com um tiro livre direto ou pênalti, conforme especificado na Lei 3, Lei 4 e Lei 12.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe em cada período são registradas na súmula do jogo.

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a vantagem se a equipe infratora não tiver cometido cinco faltas acumuladas anteriormente e a equipe adversária não tiver sofrido um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- Caso apliquem a vantagem, os árbitros deverão utilizar os sinais obrigatórios para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.
- Se houver prorrogação, as faltas acumuladas do segundo período do jogo continuarão a contar durante a prorrogação.

5 Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada por cada equipe em cada período

Um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada é concedido para a sexta falta acumulada e todas as faltas subsequentes cometidas por uma equipe em cada período. No entanto, se a sexta ou subsequente falta acumulada for cometida dentro da área de pênalti do infrator, um tiro de penalidade é concedido em vez disso.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro livre sem direito a formação de barreira e o chutador deve tentar fazer isso.

Os jogadores da equipe defensora não podem formar uma “barreira” para defender um tiro livre sem direito a formação de “barreira”.

Procedimento

- A bola deve estar parada com parte dela tocando ou podendo estar sobre o centro da marca de 10m ou no local onde a infração do tiro livre sem direito a formação de “barreira” foi cometida, desde que tenha sido na área entre a linha do gol da equipe defensora e a linha imaginária fora da área de pênalti, a 10m e paralela a linha de meta.
- Se a infração do tiro livre sem direito a formação de “barreira” foi cometida nesta área, o chutador pode escolher entre executar o tiro livre sem direito a formação de “barreira” da marca de 10m ou do local onde a falta foi cometida.
- As traves, travessão e a rede da meta não devem se mover.
- O jogador que cobra o tiro livre sem direito a formação de “barreira” deve ser claramente identificado.
- O goleiro defensor deve estar a pelo menos 5m de distância da bola até que ela seja chutada e não deve se comportar de maneira que distraia o chutador, por exemplo, atrasando a execução do chute ou tocando nas traves, no travessão ou na rede do gol.

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Os jogadores, exceto o chutador e o goleiro defensor, devem estar:
 - Em quadra;
 - A pelo menos 5m da bola; ★
 - Atrás da bola;
 - Fora da área de pênalti.

Marca adicional

a 5m da

marca de 10m



★ *A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou de qualquer parte do seu corpo que esteja tocando a quadra (ver Termos do Futsal nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo).*

- Após os jogadores terem tomado posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que o tiro livre sem direito a formação de “barreira” seja cobrado.
- O jogador que executa o tiro livre sem direito a formação de “barreira” deve chutar a bola em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente. O chute de calcanhar é permitido desde que a bola se mova em direção a meta do adversário e seja uma tentativa de marcar um gol diretamente.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em direção a meta do adversário.
- O chutador não deve tocar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.
- Se um tiro livre sem direito a formação de “barreira” for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando o tiro livre sem direito a formação de “barreira” for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

LEI 13 – TIROS LIVRES

- A bola para de se mover ou sai de jogo;
- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo chutador ou por um companheiro de equipe do chutador.

Infrações e sanções

- Uma vez que os árbitros tenham sinalizado para um tiro livre sem direito a formação de “barreira” ser executado, o chute deve ser executado dentro de quatro segundos. Se o chute não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária no local onde o chute deveria ser executado.

Invasão de jogadores (exceto o goleiro da equipe defensora)

- Um companheiro de equipe do jogador que está sendo penalizado com o tiro livre sem direito a formação de “barreira” é penalizado por invasão somente se:
 - a invasão impactou claramente o goleiro; ou
 - o jogador invasor joga ou disputa a bola com um adversário e então marca, tenta marcar ou cria uma oportunidade de gol.
- Um companheiro de equipe do goleiro é penalizado por invasão somente se:
 - a invasão impactou claramente o chutador; ou
 - o jogador invasor joga ou disputa a bola com um adversário e isso impede que os adversários marquem, tentem marcar ou criem uma oportunidade de gol.

Se um companheiro de equipe do goleiro for penalizado por invasão, ele será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.

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

- O jogador que executa o tiro livre sem formação de “barreira” ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o tiro é repetido;
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros param o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária;

Exceto nas seguintes situações, quando o jogo será interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, independentemente de um gol ser marcado ou não:

- Um tiro livre sem direito a formação de “barreira” não é chutado em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente;

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Um companheiro de equipe do chutador identificado executa o tiro: os árbitros advertem com cartão amarelo o jogador que executou o tiro;
- O chutador pode fintar na corrida, no entanto se o chutador fintar após ter completado a corrida os árbitros advertem com cartão amarelo o chutador.
- O goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o gol é validado;
 - Se a bola não entrar no gol ou rebater no travessão ou nas traves, o tiro só será repetido se a infração do goleiro tiver impactado claramente o cobrador;
 - Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o tiro é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do tiro, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.

- Um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o gol é validado;
 - Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido. O infrator é advertido verbalmente pela primeira infração no jogo. Se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente no jogo, ele será advertido com cartão amarelo.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave, por exemplo, finta ilegal. Os infratores são advertidos verbalmente pela primeira infração no jogo. Se os mesmos jogadores cometerem qualquer infração subsequente no jogo, eles são advertidos com cartão amarelo. Se um jogador comete uma infração mais grave, um tiro livre indireto é concedido aos adversários e o infrator é advertido com cartão amarelo sem advertência prévia.
- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo reinicia com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que obstrua o movimento do chutador em direção à bola quando um tiro livre sem direito a formação de “barreira” estiver prestes a ser executado deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator esteja respeitando a distância mínima de 5m.

Se, após o tiro livre sem direito a formação de “barreira” for cobrado:

- O chutador toca na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador:
- Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão, é concedido à equipe adversária.

LEI 13 – TIROS LIVRES

- A bola é tocada por um agente externo enquanto se move em direção a meta do adversário:
- O chute é repetido, a menos que a bola esteja indo para a meta e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol é validado se a bola entrar na meta, mesmo que tenha havido contato com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, do travessão ou das traves e é então tocada por um agente externo:
- Os árbitros interrompem o jogo;
- O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição onde a bola tocou no agente externo.

6 Tabela de resumo

Resultado do tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Invasão por jogador da equipe atacante	Impacto: o tiro livre é repetido Sem impacto: gol	Impacto: tiro livre indireto para a equipe defensora Sem impacto: segue o jogo
Invasão por jogador da equipe defensora	Impacto: gol Sem impacto: gol	Impacto: tiro livre é repetido e adverte verbalmente o jogador e a equipe defensora; Na reincidência adverte com cartão amarelo para qualquer outra(s) infração(ões) Sem impacto: segue o jogo
Invasão por jogador da equipe defensora e atacante	Impacto: o tiro é repetido e é aplicada uma advertência verbal aos jogadores infratores. Na reincidência aplica cartão amarelo para qualquer infração(ões) posterior(es) Sem impacto: gol	Impacto: o tiro é repetido e é aplicada uma advertência verbal aos jogadores infratores. Na reincidência aplica cartão amarelo para qualquer infração(ões) posterior(es) Sem impacto: segue o jogo

6 Tabela de resumo (continuação)

Resultado do tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: o tiro livre não é repetido, a menos que o chutador é claramente impactado. O goleiro defende: o tiro livre é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo
O goleiro e o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
A bola não é chutada em direção a meta adversária com a intenção de marcar diretamente	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Chute não dado dentro dos quatro segundos	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Finta ilegal	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
Execução por um jogador não identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator que não estava identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator que não estava identificado

Lei 14

O

TIRO

PENAL

LEI 14 – O TIRO PENAL

Um pênalti é marcado se um jogador cometer uma infração de tiro livre direto dentro de sua área de pênalti ou fora da quadra como parte do jogo, conforme descrito na Lei 12.

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1 Procedimento

A bola tem de estar parada, com parte da bola a tocar ou podendo estar sobre o centro da marca do pênalti, e as traves, o travessão e a rede da meta não podem estar em movimento.

O jogador que executa o pênalti deve estar claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de gol, de frente para o chutador, entre as traves, até que a bola tenha sido chutada. O goleiro não deve se comportar de forma que distraia o chutador, por exemplo, atrasar a execução do chute ou tocar nas traves, travessão ou rede do gol.

Os jogadores, exceto o chutador e o goleiro devem estar:

- Dentro da quadra;
- A pelo menos 5m da marca do pênalti;
- Atrás da marca do pênalti;
- Fora da área de pênalti.

Após os jogadores terem tomado posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que o pênalti seja cobrado.

O jogador que cobra o pênalti deve chutar a bola para a frente. O chute de calcanhar é permitido desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é chutada, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé em contato direto com a linha de meta, ou sobre ela ou atrás da linha de meta.

A bola está em jogo quando é chutada para a frente e se move claramente.

O chutador não deve tocar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

Se um pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando o pênalti for concluído. O pênalti é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, qualquer uma das seguintes situações ocorrer:

- A bola para de se mover ou sai de jogo;

LEI 14 – O TIRO PENAL

- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo chutador ou por um companheiro de equipe do chutador.

2 Infrações e sanções

Assim que os árbitros tenham sinalizado para um pênalti ser cobrado, o chute deve ser cobrado. Se não for cobrado, um dos árbitros pode tomar medidas disciplinares antes de sinalizar novamente para que o chute ser cobrado.

Invasão de jogadores (exceto o goleiro da equipe defensora)

- Um companheiro de equipe do jogador que cobra o pênalti é penalizado por invasão somente se:
 - a invasão impactou claramente o goleiro; ou
 - o jogador invasor joga ou disputa a bola com o adversário e então marca, tenta marcar ou cria uma oportunidade de gol.
- Um companheiro de equipe do goleiro é penalizado por invasão somente se:
 - a invasão impactou claramente o chutador; ou
 - o jogador invasor joga ou disputa a bola com o adversário e isso impede que os adversários marquem, tentem marcar ou criem uma oportunidade de gol.

Se um companheiro de equipe do goleiro for penalizado por invasão, ele será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão por qualquer infração subsequente no jogo.

Se, antes da bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações, será seguido o seguinte procedimento:

- O jogador que cobra o pênalti ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o tiro é repetido;
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros param o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária.

Exceto ao acima exposto, nas seguintes situações, quando o jogo será interrompido e reiniciado com um livre tiro livre indireto para a equipe adversária, independentemente de um gol ser marcado ou não:

- Um pênalti é cobrado para trás;
- Um companheiro de equipe do chutador identificado executa o tiro: os árbitros advertem com cartão amarelo o jogador que executou o chute;

LEI 14 – O TIRO PENAL

- O chutador finge chutar a bola após ter completado a corrida (é permitido fintar durante a corrida): os árbitros advertem com cartão amarelo o chutador.

O goleiro defensor comete uma infração:

- Se a bola entrar na meta, um gol é validado;
- Se a bola não entrar na meta ou rebater no travessão ou nas traves, o tiro só será repetido se a infração do goleiro tiver impactado claramente o cobrador;
- Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o tiro é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do tiro, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.

- Um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é validado;
 - Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido. O infrator é advertido verbalmente pela primeira infração no jogo. Se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente no jogo, ele será advertido com cartão amarelo.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave, por exemplo, finta ilegal. Os infratores são advertidos verbalmente pela primeira infração no jogo. Se os mesmos jogadores cometerem qualquer infração subsequente no jogo, eles são advertidos com cartão amarelo. Se um jogador cometer uma infração mais grave, um tiro livre indireto é concedido aos adversários e o infrator é advertido com cartão amarelo sem aviso prévio.
- Tanto o goleiro defensor como o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo reinicia com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que obstrua o movimento do cobrador em direção à bola quando um pênalti estiver prestes a ser cobrado deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator esteja respeitando a distância mínima de 5m.

Se, após a cobrança do pênalti:

- O chutador toca na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador:
 - Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto em caso de infração de mão na bola, é concedido à equipe adversária.
- A bola é tocada por um agente externo enquanto se move para a frente:
 - O chute é repetido, a menos que a bola esteja indo para a meta e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol é validado se a bola entrar na meta, mesmo que tenha havido contato com a bola, a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante.

LEI 14 – O TIRO PENAL

- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, do travessão ou das traves e é então tocada por um agente externo:
- Os árbitros param o jogo;
- O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição onde a bola tocou no agente externo.

3 Tabela de Resumo

Resultado do pênalti		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Invasão por jogador da equipe atacante	Impacto: o pênalti é repetido Sem impacto: gol	Impacto: tiro livre indireto para a equipe defensora Sem impacto: segue o jogo.
Invasão por jogador da equipe defensora	Impacto: gol Sem impacto: gol	Impacto: pênalti é repetido e adverte verbalmente o jogador e a equipe defensora; Na reincidência adverte com cartão amarelo para qualquer outra(s) infração(ões) Sem impacto: segue o jogo.
Invasão por jogador da equipe de defesa e de ataque	Impacto: pênalti é repetido e adverte verbalmente o jogador e a equipe defensora; Na reincidência adverte com cartão amarelo para qualquer outra(s) infração(ões) Sem impacto: gol	Impacto: pênalti é repetido e adverte verbalmente o jogador e a equipe defensora; Na reincidência adverte com cartão amarelo para qualquer outra(s) infração(ões) Sem impacto: segue o jogo.

3 Tabela de Resumo (continuação)

Resultado do pênalti		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: o pênalti não é repetido, a menos que o chutador é claramente impactado. O goleiro defende: o pênalti é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo.
Infração simultânea do goleiro e do chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Finta ilegal	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
Execução por um jogador não identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator que não estava identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator que não estava identificado

Lei 15

O

TIRO

LATERAL

LEI 15 – O TIRO LATERAL

Um tiro lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou na bola por último quando a bola passa completamente pela linha lateral no solo ou no ar, ou quando a bola atinge o teto durante o jogo.

Um gol não pode ser marcado diretamente de uma cobrança de tiro lateral:

- Se a bola entrar na meta do adversário, será concedido um arremesso de meta.
- Se a bola entrar na meta do cobrador, será concedido um tiro de canto.

1 Procedimento

No momento da cobrança do tiro lateral:

- A bola deve estar parada na linha lateral no ponto onde saiu da quadra ou no ponto mais próximo de onde tocou o teto;
- Somente o cobrador pode estar fora da quadra, exceto se de outra forma previsto nas Leis do Jogo de Futsal, consulte a seção sobre saída autorizada da quadra em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Todos os adversários devem ficar a pelo menos 5m do ponto na linha de lateral onde o tiro lateral será cobrado.

A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.

A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.

Se o tiro lateral for cobrado e, depois de ter entrado em jogo, a bola sair da quadra por qualquer linha lateral sem tocar em nenhum outro jogador, um tiro lateral será concedido à equipe adversária, a ser cobrado do ponto onde a bola saiu da quadra.

Se um jogador, ao cobrar corretamente um tiro lateral, chuta a bola deliberadamente em um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

O chutador não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

2 Infrações e sanções

Se, depois que a bola estiver em jogo, o cobrador tocar na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto será concedido. Se o cobrador cometer uma infração de mão na bola:

- É concedido um tiro livre direto;

LEI 15 – TIRO LATERAL

- Um pênalti é marcado se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do cobrador, a menos que o cobrador seja o goleiro, caso em que um tiro livre indireto é marcado.

Qualquer adversário que distraia, impeça ou obstrua o cobrador de forma ilegal (o que inclui estar a menos de 5m de distância do local onde o tiro lateral será cobrado) é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo e, se o tiro lateral tiver sido cobrado, um tiro livre indireto será concedido.

Se um companheiro do cobrador estiver fora da quadra quando o tiro lateral for cobrado, um tiro lateral será concedido à equipe adversária. Se isso foi uma tentativa de enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa, o jogador infrator é advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração, inclusive se o tiro lateral não for executado dentro de quatro segundos, um tiro lateral será concedido à equipe adversária.

Lei 16

O

ARREMESSO

DE META

LEI 16 – O ARREMESSO DE META

Um arremesso de meta é concedido quando a bola ultrapassa inteiramente a linha de meta, no solo ou no ar, tendo tocado por último em um jogador da equipe atacante, e o gol não é marcado.

Um gol não pode ser marcado diretamente de uma cobrança de arremesso de meta. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe cujo goleiro fez o arremesso de meta, será concedido um tiro de canto aos adversários. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe que não cobrou o arremesso de meta, será concedido a essa equipe um arremesso de meta.

1 Procedimento

- A bola é lançada ou solta de qualquer ponto dentro da área de pênalti pelo goleiro da equipe defensora.
- A bola está em jogo quando é lançada ou solta e se move claramente.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- Os adversários devem estar fora da área de pênalti até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o goleiro que cobrou o arremesso de meta tocar novamente na bola antes que ela tenha tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto. Se o goleiro cometer uma infração de toque de mão na bola:

- É concedido um tiro livre direto;
- Será concedido um tiro livre indireto se a infração tiver ocorrido dentro da área de pênalti do goleiro.

Se, no momento da cobrança do arremesso de meta, algum adversário estiver dentro da área de pênalti porque não teve tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue. Se um adversário que está na área de pênalti quando o arremesso de meta é cobrado, ou que entra na área de pênalti antes da bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes que ela esteja em jogo, o arremesso de meta é repetido.

Se um jogador entrar na área de pênalti antes da bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta de um adversário, o arremesso de meta é repetido e o infrator poderá ser advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da infração.

Se um arremesso de meta não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária.

LEI 16 – O ARREMESSO DE META

Quando isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, se o goleiro lançar a bola diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser cobrado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio da quadra.

Para qualquer outra infração, o arremesso de meta é repetido.

Lei 17

O
TIRO
DE CANTO

LEI 17 – O TIRO DE CANTO

Um tiro de canto é marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta no solo ou no ar, tendo tocado por último em um jogador da equipe defensora, e o gol não é marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente da cobrança de um tiro de canto, mas apenas contra a equipe adversária. Se a bola entrar diretamente na meta do cobrador, um tiro de canto é concedido aos adversários.

1 Procedimento

- A bola deve ser colocada na área do tiro de canto mais próxima do ponto onde a bola ultrapassou a linha de gol.
- A bola deve estar parada e ser chutada por um jogador da equipe atacante.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente. Ela não precisa sair da área do tiro de canto.
- No momento em que a bola é colocada em jogo, somente o cobrador pode estar fora da quadra, exceto se de outra forma previsto nas Leis do Jogo de Futsal, consulte a seção sobre saída autorizada da quadra em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.
- Os adversários devem permanecer a pelo menos 5m da área do tiro de canto até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

Se, depois que a bola estiver em jogo, o cobrador tocar na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o cobrador cometer uma infração de mão:

- É concedido um tiro livre direto;
- Um pênalti é marcado se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do cobrador, a menos que o cobrador seja o goleiro, caso em que um tiro livre indireto é marcado.

Se um jogador, ao cobrar corretamente um tiro de canto, chuta a bola deliberadamente em um adversário para tocá-la novamente, mas não de forma temerária ou imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

LEI 17 – O TIRO DE CANTO

Se um companheiro de equipe do chutador estiver fora da quadra quando o tiro de canto for cobrado, um arremesso de meta é concedido a equipe adversária. Se isso foi uma tentativa de enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa, o jogador infrator é advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração, incluindo se um tiro de canto não for cobrado em quatro segundos ou da área do tiro de canto, o arremesso de meta será concedido à equipe adversária.

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

1 Princípios

Os árbitros fazem uso do SV quando o técnico principal de uma equipe (ou, na ausência do técnico principal, um membro da comissão técnica designado da equipe, conforme estipulado na relação da comissão técnica da equipe) contesta uma decisão em relação às seguintes situações:

1. Gol/não gol
2. Pênalti/não pênalti
3. Cartões vermelhos diretos (não segundas advertências)
4. Identidade equivocada

Além disso, o SV pode ser utilizado a critério dos árbitros quando houver um desacordo entre os dois árbitros em relação a um incidente numa das situações acima mencionadas.

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

5. Se o cronômetro apresentar mau funcionamento
6. Se o cronômetro for reiniciado/parado incorretamente pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7
7. Para verificar se um gol foi marcado
8. Para verificar se a bola entrou na meta antes do sinal acústico no final de um período (sem prejuízo de períodos prolongados para permitir a realização de tiros penais ou tiros livres diretos a partir da sexta falta acumulada)

Um desafio bem-sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio malsucedido significa que a decisão inicial é confirmada. A decisão inicial não muda, a menos que a filmagem da repetição mostre que um “erro claro e óbvio” foi cometido ou ocorreu um “incidente grave não percebido”.

Não há limite para o número de desafios bem-sucedidos disponíveis para cada equipe.

Além disso, cada equipe tem direito a um desafio malsucedido em cada metade do jogo. Desafios não utilizados durante o primeiro tempo do jogo não podem ser levados para o segundo tempo.

Se a prorrogação for disputada para determinar os vencedores do jogo, cada equipe terá direito a um desafio adicional malsucedido durante a prorrogação. Desafios não utilizados durante a segunda parte do jogo não podem ser levados para a prorrogação.

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

Se os tiros de pênaltis (disputa de pênaltis) forem cobrados para determinar os vencedores do jogo, cada equipe terá direito a um desafio adicional malsucedido durante os pênaltis (disputa de pênaltis). Desafios não utilizados durante o jogo não podem ser transferidos para os pênaltis (disputa de pênaltis).

Os árbitros revisarão as imagens da repetição diretamente (revisão dos árbitros – RA) e o árbitro tomará a decisão final.

Os árbitros devem permanecer “visíveis” durante a RA para garantir a transparência.

Se o jogo continuar após um incidente que será então revisado, qualquer ação disciplinar tomada/exigida durante o período pós-incidente não será cancelada, mesmo que a decisão inicial seja alterada (exceto uma aplicação de cartão amarelo por interromper ou interferir em um ataque promissor ou uma expulsão por evitar uma oportunidade clara de gol).

O período de jogo antes e depois de um incidente que pode ser revisto é determinado por este protocolo.

2 Decisões/incidentes passíveis de revisão

As categorias de decisão/incidente que podem ser revisadas por meio de um desafio são:

1. Gols

1.1 Infrações da equipe atacante na preparação ou marcação do gol (por exemplo, mão na bola, falta, etc.);

1.2 Bola fora de jogo antes do gol;

1.3 Situações de gol/não gol.

2. Incidentes na área de pênalti

2.1 Infração de pênalti não marcado

2.2 Pênalti concedido incorretamente

2.3 Infração da equipe atacante na preparação para o possível pênalti (por exemplo, mão na bola, falta, etc.)

2.4 Localização da infração (dentro ou fora da área de pênalti)

2.5 Bola fora de jogo antes da infração

3. Cartões vermelhos diretos (não segundas advertências)

3.1 Evitar uma oportunidade clara de gol;

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

- 3.2 Jogo brusco grave (uso excessivo de força);
- 3.3 Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa;
- 3.4 Ações ofensivas, insultantes ou abusivas.
- 4. Identidade equivocada (cartões vermelhos ou amarelos)

Se os árbitros penalizarem uma infração e depois aplicarem um cartão amarelo ou vermelho ao jogador errado da equipe infratora (penalizada), a identidade do infrator pode ser revisada. A infração em si não pode ser revisada a menos que esteja relacionada a um gol, pênalti ou cartão vermelho direto.

O SV também pode ser usado a critério dos árbitros quando houver um desacordo entre os dois árbitros em relação a um incidente em uma das categorias acima mencionadas e em relação aos seguintes incidentes:

1. Se o cronômetro apresentar mau funcionamento, para determinar como o tempo deve ser corrigido;
2. Se o cronômetro for reiniciado/parado incorretamente pelo cronometrista, de acordo com as disposições das Leis 6 e 7;
3. Para verificar se um gol foi marcado;
4. Para verificar se a bola entrou na meta antes do sinal acústico no final de um período (salvo a exceção dos períodos prolongados para permitir a conclusão de pênaltis ou tiro livre a partir da 6ª falta acumulada).

3 Aspectos práticos

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

1. Em princípio, as câmeras a serem usadas devem ser capazes de cobrir toda a quadra, o relógio principal, os gols e ambas as áreas de pênaltis. Isso significa que pelo menos quatro câmeras são necessárias: uma para cada área de pênalti (incluindo a linha de gol), uma para o relógio principal e uma para toda a quadra.
2. O operador de repetição (OR) tem acesso independente e controle de reprodução de todas as imagens transmitidas de TV.
3. A área de revisão do árbitro (ARA) é onde os árbitros revisam as imagens da repetição antes que a decisão final seja tomada. Ela deve estar localizada perto da quadra e sua localização deve ser claramente identificada.
4. Dois monitores devem estar disponíveis dentro da área de revisão do árbitro (ARA):
 - Um monitor para o OR, que auxilia os árbitros durante a revisão das imagens da repetição;

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

- Um monitor voltado para a quadra para os árbitros revisarem as imagens da repetição.
- 5. O OR auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando as imagens solicitadas pelos árbitros (por exemplo, diferentes ângulos de câmera, ajustando a velocidade do replay, etc.) no monitor dos árbitros.
- 6. O OR deverá passar por treinamento especial, incluindo familiarização com as Leis do Jogo do Futsal, e obter a certificação necessária.
- 7. Se a tecnologia apresentar mau funcionamento e não houver equipamento sobressalente aprovado disponível, o SV não poderá ser usado. Ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.
- 8. Como a certificação é necessária para atuar como OR, um OR que não puder começar ou continuar o jogo só pode ser substituído por alguém qualificado para a função. Se nenhum substituto qualificado for encontrado, o jogo deve ser disputado/continuar sem o uso de SV e ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.

4 Procedimentos

Decisão inicial

Os árbitros devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo tomar qualquer ação disciplinar necessária) como se não houvesse SV (exceto em casos de incidentes graves perdidos).

Desafio ou decisão dos árbitros para realizar uma revisão

1. Para contestar uma decisão, o treinador principal (ou, na sua ausência, um membro da comissão técnica designado conforme estipulado na relação da equipe) deve imediatamente:
 - Girar o dedo no ar; e
 - Informar o terceiro ou quarto árbitro sobre sua solicitação de revisão.
2. O terceiro árbitro ou quarto árbitro informará os árbitros do desafio através do sistema de comunicação e levantando uma “placa”.
3. Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão a seu critério.
4. Se o jogo já tiver parado, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
5. Se o jogo ainda não tiver parado, os árbitros interrompem o jogo quando a bola estiver em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhuma das equipes tiver uma boa oportunidade de ataque.
6. Em todos os casos, os árbitros devem indicar que uma revisão ocorrerá mostrando claramente o “sinal de TV” (contorno de uma tela de TV).

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

Revisão

1. Os árbitros vão a ARA para ver as imagens da repetição. A revisão será realizada por ambos os árbitros, mas o árbitro principal tomará a decisão final.
2. Durante o RA, os demais árbitros supervisionarão o que está acontecendo na quadra e dentro da área técnica.
3. Jogadores, substitutos ou membros de comissões técnicas que entrarem na ARA ou tentarem influenciar a RA ou a decisão final será advertido com cartão.
4. Os árbitros podem solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidades da repetição, mas, em geral, repetições em câmera lenta devem ser usadas apenas para fatos, por exemplo, a posição de uma infração ou jogador, o ponto de contato para infrações físicas e toque de mão, ou se a bola estava fora de jogo (inclusive em situações de gol/não gol). A velocidade normal deve ser usada para a intensidade de uma infração ou para decidir se foi uma infração de toque de mão.
5. Para decisões/incidentes relacionados a gols, pênalti/não pênalti e cartões vermelhos para oportunidade clara de gol, pode ser necessário revisar a fase de ataque do jogo (FAJ) que levou diretamente à decisão/incidente. Isso pode incluir como o time atacante ganhou a posse de bola em jogo.
6. Para outras infrações sancionadas com cartão vermelho (jogo brusco grave ou conduta violenta), incidentes de cronômetro e identidade equivocada, apenas o incidente é analisado.
7. As Leis do Jogo de Futsal não permitem que decisões de reinício sejam alteradas se o jogo tiver reiniciado. No entanto, para efeitos do sistema SV, após uma contestação imediata, um incidente ainda pode ser revisado e a decisão inicial alterada, mesmo se o jogo já tiver sido reiniciado.
8. O processo de revisão deve ser concluído da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a velocidade. Por esse motivo, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/incidentes passíveis de revisão, não existe limite de tempo para o processo de revisão.

Decisão final e reinício

1. O árbitro principal é a única pessoa que pode tomar a decisão final.
2. Quando a RA for concluída, o árbitro principal deve mostrar o sinal de TV e comunicar a decisão final em frente à mesa do cronometrista e, se necessário, aos treinadores de ambas as equipes.
3. O árbitro então tomará/alterará/revogará qualquer ação disciplinar (quando apropriado) e reiniciará o jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
4. Se a decisão inicial for anulada ou um incidente grave não identificado for detectado, o jogo será reiniciado de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

5. Se a decisão inicial não for anulada, o jogo será reiniciado:
 - de acordo com a decisão inicial se o jogo já estivesse parado; ou
 - com uma bola ao chão se o jogo foi interrompido pelos árbitros para realizar a RA.
6. Se a decisão inicial for anulada ou um incidente grave não registrado for identificado, o momento em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deve informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
7. Se a RA estiver relacionado a um incidente com cronômetro, o árbitro deve informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
8. Quando os árbitros estiverem prontos para reiniciar o jogo, o cronometrista pode reiniciar o cronômetro a partir do tempo recém-ajustado.

Validade do jogo

Em princípio, um jogo não é anulado por causa de um ou mais motivos:

1. Mau funcionamento da tecnologia;
2. Decisões erradas envolvendo o SV;
3. Decisões de não rever um incidente; ou
4. Revisões de uma situação não passível de revisão.

**DIRETRIZES
PRÁTICAS PARA
ÁRBITROS DE FUTSAL
E OUTROS MEMBROS
DA EQUIPE DE
ARBITRAGEM
DO JOGO**

ÍNDICE	PÁGINA
SINALIZAÇÃO	115
POSICIONAMENTO	129
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	143
TERMOS DO FUTSAL	162
TERMOS DO ÁRBITRO	170

SINALIZAÇÃO

SINALIZAÇÃO

Sinais do árbitro e dos outros membros da equipe de arbitragem do jogo

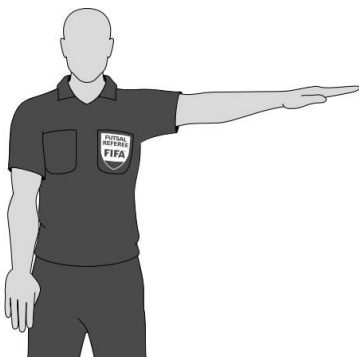
Os árbitros devem dar os sinais detalhados abaixo, tendo em mente que a maioria dos sinais precisa ser feito apenas por um dos árbitros, mas um sinal deve ser feito por ambos os árbitros ao mesmo tempo.

Os árbitros assistentes devem dar os sinais para um tempo técnico e a quinta falta acumulada.

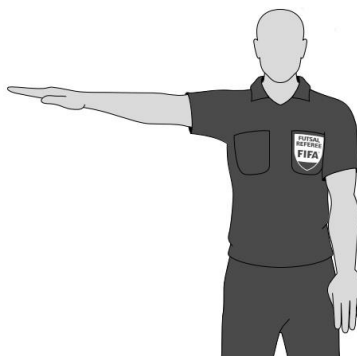
1. Sinais de pelo menos um dos árbitros



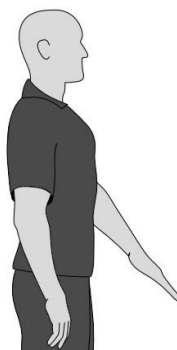
Início/reinício do jogo

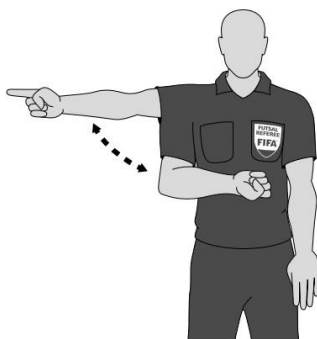
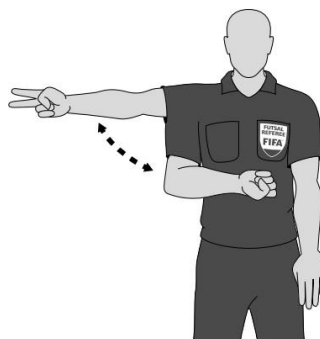
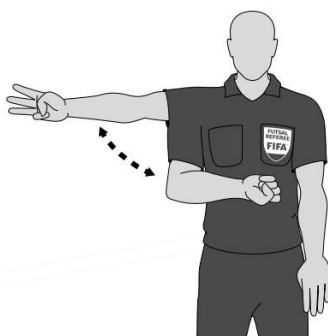
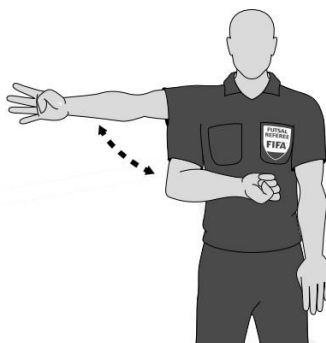


Tiro livre direto/pênalti (Opção 1)



(Opção 2)

SINALIZAÇÃO**Tiro lateral (Opção 1)****(Opção 2)****Tiro de canto (Opção 1)****(Opção 2)****Arremesso de meta (opção 1)****(Opção 2)**

SINALIZAÇÃO**CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS****(Etapa I)****(Etapa II)****(Etapa III)****(Etapa IV)****(Etapa V)**

SINALIZAÇÃO

Pelo menos um dos árbitros deve mostrar claramente a contagem de quatro segundos:

- Nas seguintes reinicializações:
 - Tiro de canto;
 - Tiro lateral;
 - Arremesso de meta;
 - Cobranças de falta direta ou indireta, incluindo a sexta falta acumulada;
- Quando o goleiro controla a bola em sua própria metade da quadra.

Os árbitros não contam quatro segundos para os seguintes reinícios:

- Tiros de saída;
- Pênaltis.

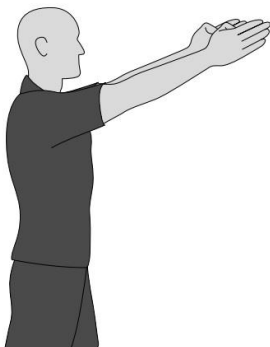


Quinta falta acumulada

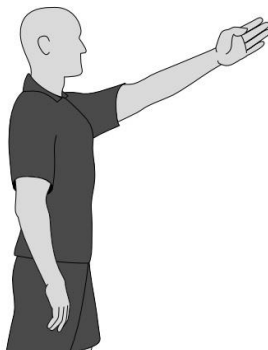


Tempo técnico

SINALIZAÇÃO



**Vantagem após falta
para tiro livre direto**



**Vantagem após falta
para tiro livre indireto**



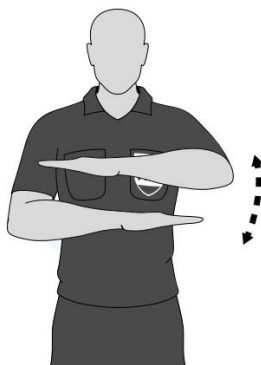
Advertência (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)

SINALIZAÇÃO

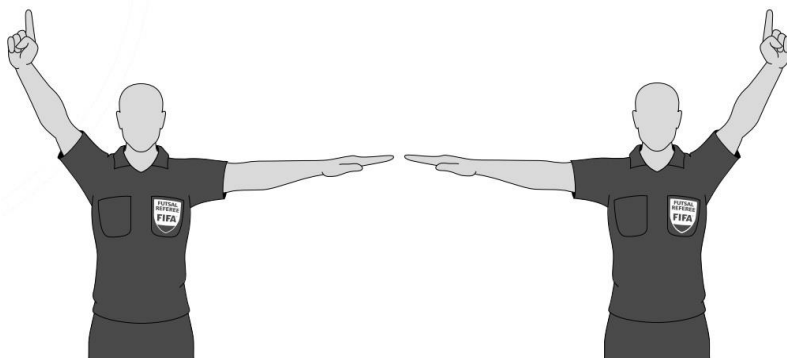
Falta acumulada: sinal a ser feito ao cronometrista e ao terceiro árbitro após a vantagem ter sido aplicada e a bola ficar fora de jogo.



(Etapa I)
Rodando os antebraços,
um sobre o outro



(Etapa II)
3 voltas completas



(Etapa III: duas opções)
Indicando o número de faltas a registrar e o lado
da área técnica da equipe infratora

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores – 1****Número de jogadores – 2****Número de jogadores – 3****Número de jogadores – 4****Número de jogadores – 5****Número de jogadores – 6**

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores – 7****Número de jogadores – 8****Número de jogadores – 9****Número de jogadores – 10****Número de jogadores – 11****Número de jogadores – 12**

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores – 13****Número de jogadores – 14****Número de jogadores – 15**

SINALIZAÇÃO

**Número de jogadores – 30 (Etapa 1)****(Etapa 2)****Número de jogadores – 52 (Etapa 1)****(Etapa 2)****Número de jogadores – 60 (Etapa 1)****(Etapa 2)**

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores – 84 (Etapa 1)****(Etapa 2)****Número de jogadores – 90 (Etapa 1)****(Etapa 2)****Número de jogadores – 96 (Etapa 1)****(Etapa 2)**

SINALIZAÇÃO



Número do jogador autor do gol contra (Passo I)



(Etapa II)

Um dos árbitros indica primeiro o número do jogador que fez o gol contra e na sequência aponta para a área técnica da equipe que sofreu o gol.

2. Sinal a ser executado por ambos os árbitros, em simultâneo



Tiro livre indireto

Apenas um dos árbitros deve fazer os sinais característicos quando um tiro livre é marcado

SINALIZAÇÃO

3. Sinais dos árbitros assistentes



Tempo técnico

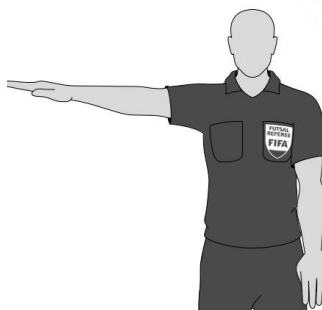


Quinta falta acumulada

O terceiro ou quarto árbitro sinaliza após um gol ser marcado quando eles estão monitorando a linha de gol da equipe atacante



(Etapa I)



(Etapa II)

POSICIONAMENTO

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deve ser entre o árbitro e o segundo árbitro.
- Os árbitros devem usar um sistema diagonal.
- Ficar do lado de fora e paralelo à linha lateral da quadra torna mais fácil manter a jogada e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada árbitro.
- O árbitro mais próximo da jogada, a "área de ação", ou seja, o local onde a bola está localizada em um dado momento, deve estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este último deve se concentrar em controlar a "área de influência", o local onde a bola não está localizada naquele momento, mas onde é provável que ocorra uma infração ou falta.
- Um dos árbitros deve estar perto o suficiente para ver o jogo sem interferir nele.
- Os árbitros só entram na quadra para ter uma visão melhor da jogada.
- "O que precisa ser visto" nem sempre está nas proximidades da bola. Os árbitros devem prestar atenção a:
 - confrontos individuais agressivos entre jogadores sem a bola;
 - possíveis infrações na área de pênalti para onde o jogo se dirige;
 - infrações ocorridas após a bola ter sido jogada;
 - a próxima fase do jogo.

2. Posicionamento geral durante o jogo

É recomendado que um dos árbitros esteja alinhado com, ou atrás do penúltimo jogador da equipe defensora ou da bola, se ela estiver mais próxima da linha de meta do que o penúltimo jogador da equipe defensora.

Os árbitros devem sempre ficar de frente para a quadra. Um dos árbitros deve controlar a área de ação e o outro árbitro deve controlar a área de influência.

3. Goleiro liberando a bola

Um dos árbitros deve posicionar-se alinhado com o goleiro e verificar se este não toca na bola uma segunda vez após colocá-la em jogo ou com as mãos ou braços fora da área de pênalti, cronometrando também o número de segundos em que o goleiro fica de posse da bola.

A mesma posição deve ser tomada por um dos árbitros para um arremesso de meta. A contagem de quatro segundos começará se o goleiro estiver dentro de sua própria área de pênalti. Um goleiro que estiver fora de sua própria área de pênalti pode ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

POSICIONAMENTO

Após o goleiro soltar a bola, os árbitros assumem posições adequadas para controlar o jogo.

4. Situações de “gol/não gol”

Quando um gol for marcado e não houver dúvidas sobre a decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem fazer contato visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista deve aproximar-se do cronometrista e do terceiro árbitro para comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Se um gol foi marcado, mas o jogo continuou porque a situação não estava clara, o árbitro mais próximo do gol apita para chamar a atenção do outro árbitro e, então o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista se aproxima do cronometrista e do terceiro árbitro para comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Quando uma equipe estiver jogando com um goleiro linha, o terceiro árbitro deve auxiliar os árbitros em quadra, posicionando-se na linha de meta da equipe que estiver jogando com o goleiro linha, para ter uma melhor visão das situações de gol ou não.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela da qual os árbitros podem tomar a decisão certa e ter a visão ideal do jogo e dos jogadores. Todas as recomendações sobre posicionamento são baseadas em probabilidades, que devem ser ajustadas usando informações específicas sobre as equipes, os jogadores e outros acontecimentos do jogo até aquele momento.

6. Posicionamento em cenários específicos

1. Posicionamento – tiro de saída

Em cada tiro inicial, um dos árbitros deve estar situado na mesma linha lateral onde estão localizadas as zonas de substituição, a 1m da linha do meio de quadra do lado da equipe que executa o tiro inicial, para verificar se o tiro inicial é executado de acordo com o procedimento estabelecido.

O outro árbitro deve estar na outra linha lateral, alinhado com o penúltimo jogador da equipe que não executa o tiro de saída.



POSICIONAMENTO

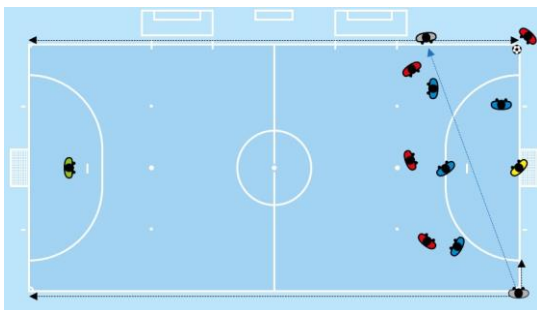
2. Posicionamento – arremesso de meta

1. Um dos árbitros deve primeiro verificar se a bola está dentro da área de pênalti. Se a bola não estiver dentro da área, os árbitros podem iniciar a contagem dos quatro segundos se considerarem que o goleiro está pronto para cobrar o arremesso de meta ou está atrasando para pegar a bola por razões táticas.
2. Quando a bola está dentro da área de pênalti, um dos árbitros deve posicionar-se em linha com o goleiro para verificar se este está pronto para colocar a bola em jogo e se os jogadores da equipe adversária estão fora da área de pênalti. Os árbitros então sinalizam a contagem de quatro segundos, a menos que ela já tenha começado de acordo com o ponto anterior.
3. Por fim, qualquer dos árbitros em quadra que supervisionou cobrança do arremesso de meta deve assumir uma posição adequada para controlar o jogo, o que é prioritário em todos os casos.



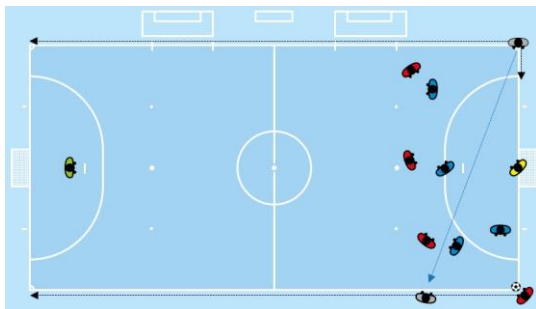
3. Posicionamento – tiro de canto (1)

Em um tiro de canto, o árbitro mais próximo do local do chute se posiciona na linha lateral, a uma distância de aproximadamente 5m do arco do tiro de canto onde o chute será feito. Dessa posição, esse árbitro deve verificar se a bola está corretamente posicionada dentro da área do tiro de canto e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m de distância do arco do tiro de canto. O outro árbitro se posiciona na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral com a linha de meta. Dessa posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



POSICIONAMENTO

4. Posicionamento – tiro de canto (2)

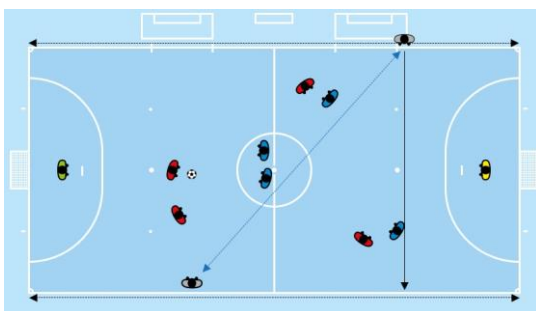


5. Posicionamento – tiro livre (1)

Em um tiro livre, o árbitro mais próximo se posiciona em linha com o local de onde o tiro deve ser executado e verifica se a bola está posicionada corretamente, além de observar os jogadores para a invasão enquanto o tiro está sendo executado. O outro árbitro deve se posicionar em linha com o penúltimo jogador da equipe defensora ou na linha de meta, o que é uma prioridade em todos os casos. Ambos os árbitros devem estar prontos para seguir a trajetória da bola e correr ao longo das linhas laterais em direção aos cantos da quadra, se um tiro livre direto for executado em direção ao gol e eles não estiverem alinhados com a linha de meta.



6. Posicionamento – tiro livre (2)



POSICIONAMENTO

7. Posicionamento – tiro livre (3)

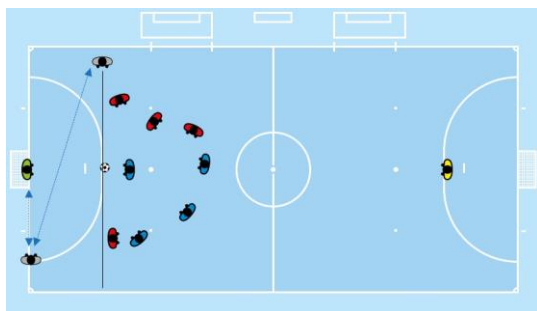


8. Posicionamento – tiro livre (4)



9. Posicionamento – tiro penal

Um dos árbitros se posiciona em linha com a marca de pênalti a uma distância aproximada de 5m e verifica se a bola está posicionada corretamente, identifica o chutador e observa os jogadores para verificar se há invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que tenha sido verificado se as posições de todos os jogadores estão corretas, e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 14 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar que o pênalti seja repetido.



POSICIONAMENTO

10. Posicionamento – tiro livre direto da marca de 10m

Um dos árbitros se posiciona em linha com a marca de 10m, identifica o chutador e observa os jogadores para verificar se há invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que tenha sido verificado se as posições dos jogadores estão corretas e a bola está devidamente colocada, e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 13 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar a repetição do tiro livre sem direito a formação de “barreira”.

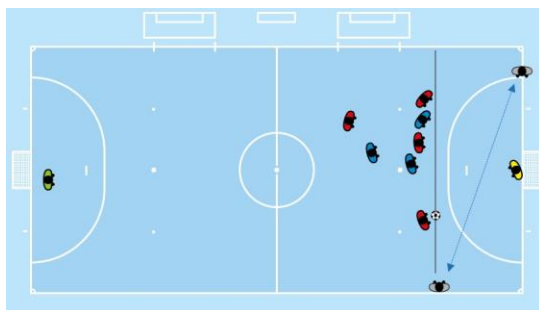
O terceiro árbitro posiciona-se alinhado com a marca dentro da área de pênalti indicando a distância mínima de 5m da marca de 10m que deve ser respeitada pelo goleiro, conforme mencionado na Lei 1.



11. Posicionamento – tiro livre sem “barreira” fora da marca de 10m (1)

Um dos árbitros se posiciona em linha com a bola, verifica se a bola está posicionada corretamente, identifica o chutador e observa os jogadores para ver se há invasão enquanto o chute está sendo dado. Este árbitro não ordena que o chute seja dado até que tenha sido verificado se as posições dos jogadores estão corretas e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário.

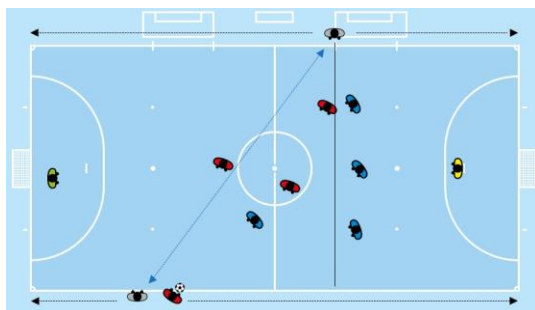
O outro árbitro deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 13 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar a repetição do tiro livre sem direito a formação “barreira”.



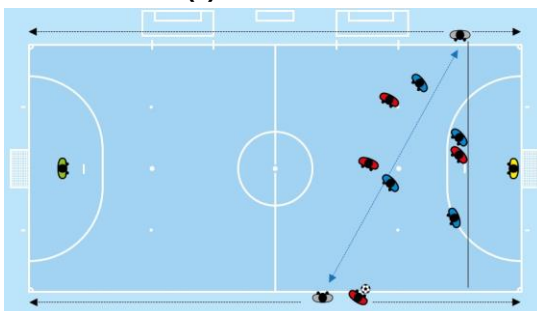
POSICIONAMENTO**12. Posicionamento – tiro livre sem “barreira” fora da marca de 10m (2)****13. Posicionamento – tiro lateral (1)****14. Posicionamento – tiro lateral (2)**

POSICIONAMENTO

15. Posicionamento – tiro lateral (3)

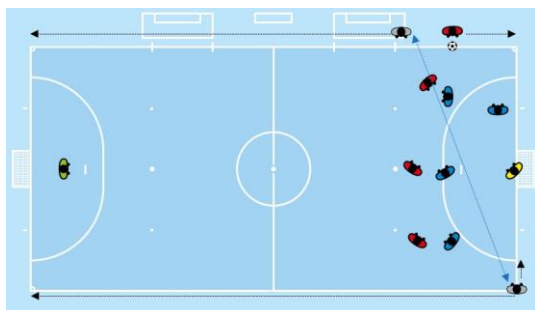


16. Posicionamento – tiro lateral (4)



17. Posicionamento – tiro lateral (5)

Em um tiro lateral próximo ao arco do tiro de canto a favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo do ponto onde o tiro lateral deve ser executado permanece a uma distância aproximada de 5m. Desta posição, este árbitro verifica se o tiro lateral é executado de acordo com o procedimento e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m do ponto de onde o tiro lateral deve ser executado. O outro árbitro se posiciona na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral e da linha de meta. Desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



POSICIONAMENTO

18A. Posicionamento – pênaltis (disputa de pênaltis) para determinar os vencedores de um jogo ou um empate em casa e fora (sem quarto árbitro)

O árbitro principal deve estar localizado na linha de meta a aproximadamente 2m do gol. Sua função principal será verificar se a bola ultrapassou a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.

Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo árbitro para verificar se nenhuma infração foi cometida.

O segundo árbitro se posiciona em linha com a marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do chutador estão posicionados corretamente. O segundo árbitro apita para que o tiro seja dado.

O terceiro árbitro se posiciona no círculo central para controlar os demais jogadores elegíveis restantes e os substitutos de ambas as equipes.

O cronometrista se posiciona na mesa do cronometrista e garante que todos os jogadores excluídos da cobrança de pênalti e os membros das comissões técnicas das equipes se comportem corretamente, além de zerar o placar para 0 X 0 e registrar o resultado dos pênaltis no placar.



Todos os árbitros anotam os pênaltis executados e o número dos jogadores que os executaram.

18 B. Posicionamento – tiros livres da marca de pênalti para determinar os vencedores de um jogo ou empate em casa e fora (com um quarto árbitro)

Se um quarto árbitro for nomeado, as posições dos árbitros do jogo são as seguintes:

O árbitro principal se posiciona na linha de meta a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.

Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para verificar se nenhuma infração foi cometida.

POSICIONAMENTO

O segundo árbitro se posiciona em linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do chutador estão posicionados corretamente. O segundo árbitro apita para que o tiro seja dado.

O terceiro árbitro se posiciona na linha de meta a aproximadamente 2m da meta, do lado oposto ao árbitro. A principal função do terceiro árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e auxiliar o árbitro se necessário.

O quarto árbitro se posiciona no círculo central para controlar os jogadores elegíveis restantes e os substitutos de ambas as equipes.

O cronometrista ocupa uma posição na mesa do cronometrista e assegura que os jogadores excluídos de executar um tiro e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente, além de repor o marcador em 0-0 e registrar o resultado dos pontapés no marcador.



Todos os árbitros anotam os pênaltis executados e o número dos jogadores que os executaram.

19. Posicionamento – troca de lado pelos árbitros em quadra

Os árbitros podem mudar os lados da quadra se considerarem que isso impactará positivamente no jogo. No entanto, os árbitros devem ter em mente o seguinte:

- Eles não devem mudar de lado quando a bola estiver em jogo.
- Em princípio, eles só devem mudar de lado quando o árbitro do lado do banco mostra um cartão amarelo ou vermelho ou tomar qualquer outra decisão crucial que pode levar a críticas ou divergências por parte de uma ou mais das equipes.
- O árbitro que mostra o cartão amarelo ou vermelho normalmente decide se muda de lado ou não.
- O árbitro que está do lado do banco após a troca de lado sempre sinaliza o reinício.

POSICIONAMENTO

- Os árbitros podem retornar aos seus lados “normais” quando o jogo permitir.

Exemplos:



1. O árbitro próximo ao banco apita uma falta.



2. O árbitro que apitou dirige-se ao local onde a falta foi cometida para mostrar um cartão amarelo ou vermelho.



3. O outro árbitro vai até o local onde foi cometida a falta para ajudar a controlar a situação (os jogadores e a bola).

POSICIONAMENTO



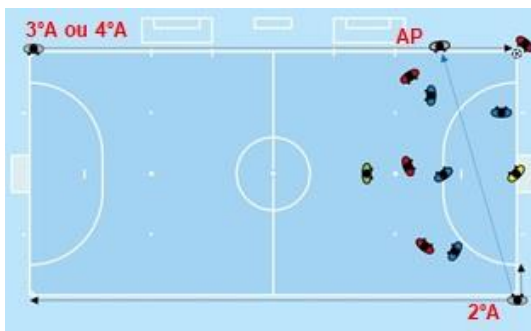
4. O árbitro que mostrou o cartão amarelo ou vermelho vai em direção à mesa do cronometrista para informar aos demais árbitros o número do jogador infrator. O sinal deve ser feito da linha do meio da quadra, a aproximadamente 5m da mesa do cronometrista.



5. Os árbitros reiniciam o jogo mudando de lado. O jogo é reiniciado pelo árbitro que agora está do lado do banco apitando.

20. Posicionamento – terceiro ou quarto árbitro quando uma ou mais equipes jogam com um goleiro linha

Quando uma equipe joga com um goleiro linha, o terceiro ou quarto árbitro controla a linha de meta dessa equipe quando ele está atacando. Se um gol for marcado no gol do goleiro linha, o terceiro ou quarto árbitro informa os outros árbitros usando o sinal aprovado.



POSICIONAMENTO

Se ambas as equipes jogarem com um goleiro linha e um terceiro árbitro e um quarto árbitro estiverem disponíveis, o terceiro árbitro deverá controlar a linha de meta de uma equipe e o quarto árbitro deverá controlar a outra linha de meta.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

LEI 3 – Os jogadores

Se um jogador que está fora da quadra com a permissão de um dos árbitros, e que não tenha sido substituído, entra novamente na quadra sem a permissão de um dos árbitros e comete outra infração passível de advertência com cartão amarelo, o jogador deve ser expulso por duas infrações passíveis de advertência, por exemplo, se o jogador entra sem a permissão de um dos árbitros e, em seguida, derruba um adversário de maneira temerária. Se essa infração for cometida com uso de força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

Um jogador que acidentalmente ultrapassa uma das linhas limites da quadra e/ou que deixa a quadra como parte de um movimento de jogo não é considerado como tendo cometido uma infração.

Suplentes

Se um substituto entrar em quadra violando o procedimento de substituição ou fizer com que uma equipe jogue com um jogador extra, os árbitros, auxiliados pelos outros árbitros do jogo, devem seguir às seguintes diretrizes:

- Pare o jogo, embora não imediatamente, se a vantagem puder ser aplicada.
- Advertir o substituto por comportamento antidesportivo se a equipe jogar com um jogador a mais ou por violar o procedimento de substituição se a substituição não tiver sido feita corretamente.
- O substituto deve deixar a quadra na próxima interrupção do jogo, caso não o tenha feito antes, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, seja para se deslocar para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador a mais.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
 - devem interromper o jogo quando a equipe do substituto estiver na posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária, a ser executado na posição em que a bola estava quando o jogo foi interrompido, salvo se o jogo tiver sido interrompido com a bola dentro da área de pênalti (ver Lei 13);
 - se a equipe do substituto cometer uma infração punível com um tiro livre indireto, um tiro livre direto ou um pênalti, ou o substituto interferir no jogo, eles devem sancionar a equipe do substituto concedendo o reinício para a equipe adversária. Se necessário, eles também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
 - e então parar o jogo porque os adversários da equipe do substituto cometeram uma infração ou porque a bola saiu de jogo, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre indireto para os adversários da equipe do substituto. Se necessário, eles também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.
- Se um substituto designado entrar em quadra em vez de um jogador designado no início do jogo e os árbitros ou outros árbitros do jogo não forem informados desta mudança:

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- os árbitros permitem que o substituto designado continue o jogo;
- nenhuma ação disciplinar poderá ser tomada contra o substituto designado;
- os árbitros relatam o incidente às autoridades competentes.
- Se um substituto cometer uma infração que pode resultar em expulsão antes de entrar em quadra, o número de jogadores da equipe não será reduzido e outro substituto ou o jogador que seria substituído poderá entrar em quadra.

Saída autorizada da quadra

Além de uma substituição normal, um jogador pode deixar a quadra sem a permissão do árbitro ou do segundo árbitro nas seguintes situações:

- como parte de um movimento de jogo em que o jogador retorna imediatamente a quadra, ou seja, para jogar a bola ou driblar um adversário. No entanto, não é permitido sair da quadra e se mover para trás de uma das metas ou ao longo da linha lateral antes de entrar novamente em quadra com o objetivo de enganar os adversários ou assumir uma posição vantajosa. Se isso acontecer, os árbitros param o jogo se não puderem aplicar a vantagem. Se ele pararem o jogo, eles devem reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo.
- devido a lesão. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para retornar a quadra caso o jogador não tenha sido substituído. Se o jogador estiver com sangramento, ele só poderá voltar a entrar em quadra após cessar o sangramento, e o jogador deve ser inspecionado pelos árbitros ou um dos outros árbitros do jogo.
- para corrigir ou recolocar seu equipamento. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para retornar a quadra se o jogador não tiver sido substituído, e os árbitros ou um dos outros árbitros do jogo devem verificar o equipamento antes que o jogador retorne à partida.

Saída não autorizada da quadra

Se um jogador deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros e por motivos não permitidos pelas Leis do Jogo de Futsal, o cronometrista ou o terceiro árbitro soa o sinal acústico para informar aos árbitros se a vantagem não pode ser aplicada. Se for necessário interromper o jogo, os árbitros sancionam a equipe do jogador infrator concedendo um tiro livre indireto à equipe adversária. Se a vantagem for aplicada, o cronometrista ou o terceiro árbitro deve soar o sinal acústico na próxima interrupção do jogo. O jogador é advertido com cartão amarelo por deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros.

Número mínimo de jogadores

Embora um jogo não possa começar se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo substitutos, necessário para um jogo fica a critério das associações nacionais de futsal.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Um jogo não pode ser reiniciado se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores. No entanto, se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores deixaram a quadra deliberadamente, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo imediatamente e a vantagem pode ser aplicada. Em tais casos, os árbitros não devem reiniciar o jogo após o jogo ter sido interrompido se uma equipe não tiver o número mínimo de três jogadores.

Bebidas hidratantes

Os árbitros permitem que os jogadores se hidratem durante os tempos técnicos ou durante uma paralização do jogo, mas somente fora da quadra, para não molhar o piso. Não é permitido jogar bolsas ou qualquer outro recipiente contendo líquidos para dentro da quadra.

Jogadores expulsos

Se um jogador de quadra cometer uma infração que resulte em expulsão durante o intervalo ou antes do início de qualquer período da prorrogação, o time infrator inicia o próximo período com um jogador a menos em quadra.

LEI 5 – Os árbitros

Poderes e deveres

O futsal é um esporte competitivo e os árbitros devem entender que o contato físico entre os jogadores é normal e uma parte aceitável do jogo. No entanto, se os jogadores não respeitarem as Leis do Jogo de Futsal e o espírito do fair play, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que as mesmas sejam respeitadas.

Os árbitros têm o poder de advertir ou expulsar jogadores ou membros de comissão técnica de equipe durante o intervalo e após o término do jogo, bem como durante a prorrogação e os pênaltis.

Vantagem

Os árbitros podem usar a vantagem sempre que ocorrer uma infração e as Leis do Jogo de Futsal não proíbem explicitamente que a vantagem seja aplicada. Por exemplo, se o goleiro decidir executar rapidamente um arremesso de meta com os adversários dentro da área de pênalti, a vantagem pode ser aplicada. No entanto, a vantagem não pode ser aplicada quando um tiro lateral é executado incorretamente.

A aplicação da vantagem não é permitida para uma infração de acordo com a regra dos quatro segundos, a menos que a infração seja cometida pelo goleiro em sua própria meia quadra, quando a bola já está em jogo e a equipe do goleiro perder a posse imediatamente. Nos demais casos que envolvam esta regra, em tiros livres, tiros laterais, arremesso de meta e tiro de canto, os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar os seguintes fatores ao decidir se devem aplicar a vantagem:

- A gravidade da infração: se a infração justificar uma expulsão, os árbitros devem interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- A posição onde a infração foi cometida: quanto mais próximo do gol adversário, mais efetiva pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A infração cometida não deve ser a sexta ou maior falta acumulada de uma equipe, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.
- O ambiente do jogo.

A decisão de penalizar a infração original deve ser tomada em poucos segundos, mas não é possível voltar atrás se o sinal correspondente não tiver sido dado anteriormente ou se uma nova jogada tiver sido permitida.

Se a infração justificar uma advertência com cartão amarelo, ela deve ser aplicada na próxima interrupção. No entanto, a menos que haja uma vantagem clara, é recomendado que os árbitros parem o jogo e apliquem a sanção ao jogador imediatamente. Se a advertência não for aplicada na próxima interrupção, ela não poderá ser aplicada posteriormente.

Se a infração estiver impedindo à equipe adversária uma oportunidade clara de gol, o jogador será advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo. Se a infração foi interferir ou impedir um ataque promissor, o jogador não é advertido com cartão amarelo (ver Lei 12 – Vantagem).

No entanto:

- Se a infração foi uma jogada temerária ou uma infração tática como imobilizar um adversário por razões táticas, o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo (veja a seção dedicada à Lei 12 abaixo).
- Se a infração envolver o uso de força excessiva, o jogador infrator deverá ser expulso.

Se uma infração exigir que o jogo seja reiniciado com um tiro livre indireto, os árbitros devem aplicar a vantagem para garantir que o jogo flua, desde que isso não leve a nenhuma retaliação e não seja prejudicial à equipe contra a qual a infração foi cometida.

Mais de uma infração ocorrendo ao mesmo tempo

Quando mais de uma infração é cometida ao mesmo tempo, os árbitros punem a infração mais grave em termos de sanção, reinício, severidade física e impacto tático.

Se as infrações cometidas forem puníveis com tiro livre direto, os árbitros ordenam que as faltas acumuladas correspondentes sejam anotadas.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Interferência externa

Os árbitros param o jogo se um espectador apita e eles consideraram que essa ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pega a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, ele deve ser reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola tenha sido a equipe atacante (ver Lei 8).

Contagem de quatro segundos quando a bola está em jogo

Cada vez que o goleiro de uma equipe estiver com a posse da bola, enquanto ela estiver em jogo e na própria meia quadra do goleiro, um dos árbitros deve realizar visivelmente a contagem de quatro segundos.

Reinício do jogo

Os árbitros devem garantir especialmente, que os reinícios do jogo sejam realizados rapidamente e não devem permitir que os reinícios, tiro lateral, arremesso de meta, tiro de canto ou tiros livres, sejam atrasados por razões táticas. Quando os reinícios são realizados legalmente, inicia-se a contagem de quatro segundos e não é necessário usar o apito. Se os árbitros acreditarem que o reinício está sendo atrasado por razões táticas, devem apitar e depois iniciar a contagem de quatro segundos, independentemente se jogador que irá efetuar o reinício está pronto ou não. Nos casos em que a contagem de quatro segundos não se aplica (tiros de saída e tiro penal) quaisquer jogadores que atrasarem o reinício serão advertidos verbalmente e na reincidência receberão o cartão amarelo.

Pessoas segurando bolas podem se posicionar ao redor da quadra para facilitar o reinício e o desenvolvimento do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Tiro de saída:
 - para iniciar o jogo (primeiro e segundo períodos e primeiro e segundo períodos da prorrogação, se necessário);
 - para reiniciar o jogo após um gol;
- Parar o jogo:
 - conceder um tiro livre ou pênalti;
 - suspender ou dar o jogo por encerrado ou confirmar o sinal acústico do cronometrista ao finalizar o período de jogo;
- Reiniciar o jogo para:
 - cobranças de falta para garantir que os jogadores da equipe defensora observem a distância exigida;
 - tiros livres sem “barreira”;
 - cobranças de pênaltis

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Reiniciar o jogo após ter sido interrompido devido a:
 - aplicação de uma advertência com cartão amarelo ou expulsão por conduta incorreta;
 - lesão a um ou mais jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- Parar o jogo por:
 - um arremesso de meta, tiro de canto ou cobrança de tiro lateral, mas é obrigatório se a situação não estiver clara;
 - um gol, mas é obrigatório se a bola não tiver entrado claramente no gol;
- Reiniciar um jogo a partir de:
 - um tiro livre se a distância mínima de 5m não tiver sido solicitada ou a equipe adversária do chutador não tiver cometido seis faltas acumuladas;
 - um arremesso de meta, tiro de canto ou tiro lateral se a distância mínima de 5m não tiver sido solicitada;
- reiniciar o jogo com uma bola ao chão.

Usar o apito com muita frequência resultará na diminuição do impacto quando for realmente necessário. Quando a equipe que cobra um tiro livre, um tiro lateral ou tiro de canto solicita que os jogadores da equipe defensora observem a distância necessária, ou o posicionamento correto na cobrança no arremesso de meta, os árbitros informarão claramente aos jogadores que o jogo não pode ser reiniciado antes do apito. Se, nestes casos, um jogador reiniciar o jogo antes do apito dos árbitros, o jogador será advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros apitar por engano, os árbitros devem parar o jogo se considerarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros pararem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola tenha sido a equipe atacante (ver Lei 8). Se o som do apito não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar o jogo.

Linguagem corporal

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

- ajudar a si mesmos a controlar o jogo;
- mostrar autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal não é um meio de justificar uma decisão.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Lesões

A segurança dos jogadores é de suma importância e os árbitros devem facilitar o trabalho da equipe médica, especialmente no caso de uma lesão grave e/ou uma avaliação de uma lesão na cabeça. Isso incluirá respeitar e auxiliar com os protocolos de avaliação e os tratamentos estabelecidos.

No entanto, como orientação geral, o reinício não deve ser atrasado por mais de 20 a 25 segundos além do ponto em que todos estavam prontos para o reinício do jogo, exceto no caso de uma lesão grave e/ou uma avaliação de uma lesão na cabeça.

LEI 6 – Os outros membros da equipe de arbitragem

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista ajudam os árbitros a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles também auxiliam os árbitros em todos os outros assuntos que envolvem a execução do jogo a pedido e sob a direção dos árbitros. Isso geralmente inclui questões como:

- inspecionar a quadra, as bolas usadas e o equipamento dos jogadores;
- verificar se os problemas com o equipamento ou sangramento foram resolvidos;
- monitorar o procedimento de substituição;
- manter registros de tempo, gols, faltas acumuladas e condutas incorretas.

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

1. Tiro de saída

O terceiro árbitro está situado na mesa do cronometrista e verifica se os substitutos, membros de comissões técnicas das equipes e outras pessoas autorizadas estão posicionados corretamente.

O cronometrista está situado na mesa de cronometragem e verifica se o tiro de saída foi dado corretamente.

2. Posicionamento geral durante o jogo

O terceiro árbitro verifica se os substitutos, membros de comissões técnicas das equipes e outras pessoas autorizadas estão nas posições corretas. Para fazer isso, o terceiro árbitro pode se mover ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar em quadra.

O cronometrista fica posicionado na mesa de cronometragem e garante que o cronômetro seja parado e iniciado de acordo com o desenvolvimento do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica se o equipamento dos substitutos está correto e se as substituições foram feitas corretamente. Para isso, o terceiro árbitro pode se mover ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar em quadra.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

4. Penalidades (disputa por pênaltis)

Quando não houver um quarto árbitro no local, o terceiro árbitro deve ser posicionado na metade da quadra onde as penalidades (disputa de pênaltis) não estão sendo cobradas, junto com os jogadores elegíveis e substitutos. Dessa posição, o terceiro árbitro observa o comportamento dos jogadores e garante que nenhum jogador faça outro chute antes que todos os outros jogadores elegíveis e substitutos da sua equipe tenham feito um chute.

Se um quarto árbitro for nomeado, as posições dos árbitros são as seguintes:

- O árbitro principal deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha de gol e se o goleiro avança da linha.
- Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de gol, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para garantir que nenhuma infração foi cometida.
- O segundo árbitro deve estar posicionado em linha com a marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para garantir que a bola e o goleiro da equipe do chutador estejam posicionados corretamente. O segundo árbitro apita para que o chute seja executado.
- O terceiro árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto ao árbitro.
- A principal função do terceiro árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha e auxiliar o árbitro, se necessário.
- O quarto árbitro deve estar posicionado no círculo central para controlar todos os jogadores elegíveis e substitutos.

O cronometrista deve estar posicionado na mesa do cronometrista para:

- garantir que todos os jogadores e substitutos excluídos de fazer um chute e os membros da comissão técnica da equipe se comportem corretamente;
- redefinir o placar para 0 X 0 e registrar o resultado dos chutes no placar.

Todos os árbitros anotam os chutes feitos e os números dos jogadores que os fizeram.

Sinais obrigatório do árbitro assistente

Os árbitros assistentes devem dar os sinais para a quinta falta acumulada de uma equipe e para um pedido de tempo técnico, indicando com seus braços o banco da equipe que cometeu sua quinta falta acumulada ou solicitou o tempo técnico.

Se o terceiro árbitro estiver observando a linha de gol quando uma ou ambas as equipes estão jogando com um goleiro linha e a bola entrar na meta sob sua observação, o terceiro árbitro levanta um braço e imediatamente aponta para a marca central para informar aos árbitros que um gol foi marcado.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Sinal acústico

O sinal acústico é um sinal essencial num jogo, devendo ser utilizado somente quando necessário para chamar a atenção dos árbitros.

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- Fim dos períodos de jogo;

O cronometrista pode indicar o início de um período de jogo com o sinal acústico após um dos árbitros ter sinalizado com o apito.

- Na comunicação de um pedido de tempo;
- Na comunicação do fim de um tempo;
- Na comunicação da quinta falta acumulada por uma equipe;
- Na comunicação de comportamento incorreto por substitutos ou membros da comissão técnica de equipe;
- Na comunicação de uma violação do procedimento de substituição;
- Na comunicação de um erro disciplinar cometido pelos árbitros;
- Na comunicação de interferência externa.

Se, durante o jogo, o cronometrista fizer soar o sinal acústico por engano, os árbitros devem parar o jogo se considerarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros pararem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola tenha sido a equipe atacante (ver Lei 8). Se o som do sinal acústico não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar a jogar.

Se uma equipe que cometeu quatro faltas acumuladas comete outra e os árbitros decidem aplicar a vantagem, o terceiro árbitro coloca um sinal bem visível para a quinta falta acumulada no local correto da mesa do cronometrista.

Cronômetro

Se o cronômetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros adequadamente. O cronometrista deve então cronometrar o jogo usando um cronômetro manual. Em tal situação, os árbitros assistentes convidam um membro da comissão técnica de cada equipe para informá-los sobre quanto tempo resta para ser jogado.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista esquecer de acionar o cronômetro, os árbitros ordenam que o cronometrista adicione o tempo decorrido no cronômetro.

Para reiniciar um jogo, o cronômetro é acionado da seguinte forma:

- Tiro de saída: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Arremesso de meta: após o goleiro soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Tiro de canto: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro lateral: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto fora da área de pênalti: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre indireto fora da área de pênalti para qualquer uma das equipes ou cobrado pela equipe atacante da linha da área de pênalti: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto ou indireto dentro da área de pênalti para a equipe defensora: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro de pênalti: após a bola ser chutada para a frente e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada: após a bola ser chutada com a intenção de marcar um gol se move direta e claramente, de acordo com o procedimento;
- Bola ao chão: após a bola ser liberada das mãos de um dos árbitros e tocar a quadra, de acordo com o procedimento.

LEI 7 – A duração do Jogo

Tempo técnico

É recomendado que as regras da competição estipulem soar um sinal acústico entre 10 a 15 segundos antes do sinal que indica o fim do tempo técnico para que os jogadores e os membros das comissões técnicas das equipes saibam que o fim do tempo técnico é eminente. No entanto, quaisquer substituições devem ser feitas após o fim do tempo técnico, não após o primeiro sinal acústico.

LEI 8 – Início e Reinício do Jogo

Tiro de saída

Os árbitros não precisam solicitar a confirmação dos goleiros ou de qualquer outro jogador antes de ordenar que o tiro de saída seja dado.

LEI 12 – Faltas e Condutas Incorretas

Disputa de espaço com um adversário

É permitida a disputa pelo espaço usando contato físico dentro da distância de jogo da bola sem usar os braços ou cotovelos. É uma infração se um adversário agir:

- de uma maneira imprudente;
- de forma temerária;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- usando força excessiva.

Segurando um oponente

Segurar um adversário inclui o ato de impedir que o jogador se mova livremente usando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir cedo e lidar com firmeza com as infrações de segurar, especialmente dentro da área de pênalti e quando um tiro de canto, tiro lateral ou tiros livres estão sendo cobrados.

Para lidar com essas situações, os árbitros devem:

- advertir verbalmente qualquer jogador que esteja segurando um adversário antes que a bola esteja em jogo;
- advertir com cartão amarelo o jogador se ele continuar segurando seu adversário antes que a bola esteja em jogo;
- conceder um tiro livre direto ou pênalti e advertir com cartão amarelo o jogador se isso acontecer depois que a bola estiver em jogo.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área de pênalti e continuar segurando o jogador dentro da área de pênalti, os árbitros concederão um pênalti.

Sanções disciplinares

- Uma advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo deve ser aplicada quando um jogador segura um adversário para evitar que o adversário ganhe a posse da bola ou assuma uma posição vantajosa.
- Um jogador que impeça uma oportunidade clara de gol segurando um adversário deve ser expulso.
- Nenhuma outra ação disciplinar deve ser tomada em outras situações envolvendo um jogador segurando um adversário.

Reinício do jogo

- Tiro livre direto da posição onde a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de pênalti.

Tocar na bola com a mão ou braço

Se um jogador marcar no gol do adversário após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, sem que a bola tenha sido jogada deliberadamente por qualquer outro jogador depois disso (um desvio não conta como jogar a bola deliberadamente) o gol deve ser anulado e um tiro livre indireto é concedido aos adversários. No entanto:

- Se um gol não for marcado e a mão/braço não tiver tornado o corpo do jogador anormalmente maior, o jogo deve continuar.
- Se a bola sair da quadra sobre a linha de meta, um arremesso de meta é concedido aos adversários.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se um jogador marcar um gol depois que um companheiro de equipe acidentalmente tocar na bola com a mão/braço, inclusive imediatamente depois, o gol será validado.

Sanções disciplinares

Há circunstâncias em que uma advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo é necessária quando um jogador toca a bola, por exemplo:

- tenta marcar um gol tocando com as mãos deliberadamente na bola;
- tenta impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de gol através de uma infração de mão na bola quando o goleiro não está dentro de sua própria área de pênalti, e falha na tentativa;
- impede uma bola de entrar na meta por uma infração deliberada de mão na bola quando a meta é defendida pelo goleiro;
- interfere ou interrompe um ataque promissor da equipe adversária, exceto quando os árbitros concedem um pênalti por uma infração não deliberada de toque de mão;
- impede a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol e os árbitros concedem um pênalti por uma infração não deliberada de toque de mão.

No entanto, um jogador que impede um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de fazer gol ao tocar a bola deliberadamente com as mãos é expulso. Essa punição não surge do ato do jogador tocar deliberadamente na bola com as mãos, mas da intervenção inaceitável e desleal que impediu a marcação de um gol.

Reinício do jogo

- Tiro livre direto da posição onde ocorreu a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de pênalti.

Fora de sua própria área de pênalti, o goleiro tem as mesmas restrições ao manusear a bola com as mãos que qualquer outro jogador. Dentro de sua própria área de pênalti, o goleiro não pode ser punido com um pênalti por uma infração de mão na bola, exceto se a infração foi de arremessar um objeto na bola ou fazer contato com esse objeto que está preso em suas mãos com a bola. O goleiro pode, no entanto, ser culpado de várias infrações que incorrem em um tiro livre indireto.

Infrações cometidas por goleiros

Posse de bola significa que o goleiro tem o controle da bola. O goleiro é considerado em controle da bola ao tocá-la com qualquer parte do corpo, exceto se a bola rebater no goleiro.

Um goleiro não tem a permissão para estar em posse da bola dentro de sua própria meia quadra por mais de quatro segundos, seja:

- com as mãos ou braços, dentro de sua área penal;
- com os pés, em qualquer parte da sua própria meia quadra.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Em tais casos, qualquer um dos árbitros que estiver mais próximo do goleiro deve fazer a contagem de quatro segundos de forma clara e visível.

Se o goleiro estiver com a posse da bola e entrar na quadra do adversário, os árbitros param a contagem de quatro segundos. Se o goleiro então retornar a sua própria quadra sem ter perdido o controle da bola, os árbitros reiniciam a contagem do zero.

Se o goleiro estiver com a posse da bola na sua própria quadra e for substituído, os árbitros continuam a contagem de quatro segundos enquanto o goleiro que entra em quadra toma posse da bola e permanece na sua própria quadra.

Além disso, após jogar a bola em qualquer lugar da quadra, o goleiro não tem permissão para tocá-la novamente em sua própria metade da quadra após ela ter sido deliberadamente jogada para ele por um companheiro de equipe sem que um adversário a tenha jogado ou tocado. Se o goleiro jogar a bola em qualquer lugar da quadra e for então substituído, o goleiro que entra em quadra também não tem permissão para tocar a bola em sua própria metade da quadra após ela ter sido deliberadamente jogada para ele por um companheiro de equipe, a menos que um adversário a tenha jogado ou tocado desde a substituição do goleiro.

Além disso, o goleiro não pode, em nenhuma circunstância, tocar na bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área de pênalti após ela ter sido chutada para ele por um companheiro de equipe, inclusive diretamente de um tiro lateral.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Nenhuma sanção disciplinar é tomada. No entanto, se o goleiro deliberadamente impedir que a bola vá em direção ao seu próprio gol com sua(s) mão(s) ou braço(s) fora de sua própria área de pênalti, ele será expulso. Isso se aplica mesmo se a bola vier de um passe deliberado de volta para ele (incluindo um tiro lateral) ou se ele tocar nela novamente após ela ter sido deliberadamente jogada para ele por um companheiro de equipe sem que um adversário a tenha tocado ou jogado.

Infrações cometidas contra goleiros

Um adversário não pode disputar a bola com um goleiro, depois que o goleiro tiver obtido a posse da bola com as mãos.

É uma infração:

- impedir que um goleiro solte a bola das mãos, por exemplo, ao quicar a bola;
- jogar a bola ou tentar fazê-lo quando o goleiro a estiver segurando na palma da mão;
- um jogador que chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la deve ser penalizado por jogar de maneira perigosa;
- impedir de maneira desleal o movimento do goleiro, por exemplo, ao cobrar um de tiro de canto.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Um jogador da equipe atacante entrar em contato físico com um goleiro dentro da área de pênalti deste último não significa necessariamente que qualquer infração foi cometida, exceto se o jogador da equipe atacante pular, saltar ou empurrar o goleiro de forma imprudente, temerário ou usando força excessiva.

Reinício do jogo

Se o jogo foi interrompido porque uma infração foi cometida contra o goleiro, conforme especificado acima, e os árbitros não puderam aplicar a vantagem, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, exceto se o jogador da equipe atacante saltou, pulou ou empurrou o goleiro de forma imprudente ou temerária ou usando força excessiva, caso em que os árbitros, independentemente da ação disciplinar que tomarem, devem reiniciar o jogo com um tiro livre direto da posição onde a infração ocorreu.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa não envolve necessariamente contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação se torna uma infração, punível com tiro livre direto ou pênalti. No caso de contato físico, os árbitros devem considerar cuidadosamente a probabilidade de que, no mínimo, má conduta também tenha sido cometida.

Sanções disciplinares

- Se um jogador agir de maneira perigosa em uma disputa “normal”, os árbitros não administram nenhuma ação disciplinar. Se a ação implicar um risco claro de lesão, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador por prática de uma jogada temerária a um adversário.
- Se um jogador impedir uma oportunidade clara de gol jogando de forma perigosa, os árbitros devem expulsar o jogador.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Se houver contato ou os árbitros considerarem que a disputa foi efetuada de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, uma infração diferente foi cometida, punível com tiro livre direto ou tiro penal.

Demonstrando discordância por palavra ou ação

Um jogador ou substituto que seja culpado de discordância ao protestar (verbalmente ou não verbalmente) contra as decisões dos árbitros ou árbitros assistentes deve ser advertido com cartão amarelo.

O capitão de uma equipe não tem status ou privilégios especiais sob as Leis do Jogo de Futsal, mas tem um grau de responsabilidade pelo comportamento da sua equipe.

Qualquer jogador ou substituto que investir contra um árbitro do jogo ou for culpado de usar ações ou linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou obscenos deverá ser expulso.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Atrasar o reinício do jogo

Os árbitros advertem com cartão amarelo os jogadores que atrasam o reinício do jogo usando táticas como:

- cobrar um tiro livre da posição errada com a única intenção de forçar os árbitros a ordenar uma repetição;
- chutar ou levar a bola para longe depois que os árbitros pararam o jogo;
- atrasar a saída da quadra depois que a equipe médica é chamada para entrar na quadra para avaliar uma lesão;
- provocar um conflito tocando deliberadamente na bola depois que os árbitros pararam o jogo.

Simulação

Qualquer jogador que tentar enganar os árbitros fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma infração será culpado de simulação e será punido por comportamento antidesportivo. Se o jogo for interrompido como resultado dessa infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto.

Conflitos generalizados

Em situações de conflitos generalizados:

- os árbitros devem identificar e lidar de forma rápida e eficiente com o(s) iniciador(es) do conflito;
- os árbitros devem assumir uma boa posição em quadra ao redor do conflito para que todos os incidentes possam ser vistos e as infrações possam ser identificadas;
- o terceiro e o quarto árbitros devem entrar em quadra, se necessário, para auxiliar os árbitros;
- após o conflito, uma ação disciplinar deve ser tomada.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar alertas ao tempo todo para jogadores que cometem infrações persistentes contra as Leis do Jogo de Futsal. Em particular, eles devem estar cientes de que, mesmo que um jogador cometer uma série de infrações diferentes, o jogador ainda deve assim ser advertido com cartão amarelo por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

Não há um número específico de infrações que constituem “persistência” ou a presença de um padrão, isso é inteiramente uma questão de julgamento e deve ser determinado no contexto de gerenciamento eficaz do jogo.

Usar a meta ou um companheiro de equipe como apoio

Não é permitido jogar a bola enquanto deliberadamente usa a meta ou um companheiro de equipe como apoio, incluindo:

- ficar dependurado no travessão;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- chutar/empurrar o gol para ficar em uma posição vantajosa;
- usar o ombro de um companheiro de equipe ou qualquer outra parte do corpo para ganhar altura;
- ser empurrado por um companheiro de equipe para ficar em uma posição vantajosa.

Se um jogador cometer este tipo de infração, ele deve ser advertido com cartão amarelo e um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária (ver Lei 13). Se um jogador cometer este tipo de infração para impedir um gol aos adversários ou uma oportunidade clara de gol, ele deve ser expulso e um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária (ver Lei 13).

Evita um gol ou uma oportunidade clara de gol (OCG)

Para determinar se uma situação é oportunidade clara de gol (OCG) ou não quando a meta é defendida pelo goleiro defensor, os seguintes fatores devem ser levados em consideração:

- A distância entre o local onde a infração foi cometida e o gol;
- A direção geral da jogada;
- A probabilidade do jogador manter ou ganhar o controle da bola;
- A localização e o número de jogadores de defesa ativos, bem como o goleiro;
- O número de jogadores defensores ativos, incluindo o goleiro defensor ativo, mas excluindo o jogador infrator, bem como o número de jogadores atacantes ativos:
 - os jogadores defensores devem ser considerados ativos se eles tivessem tido a oportunidade de intervir no ataque, incluindo a possibilidade de disputar a bola com o jogador atacante para exercer pressão ou interceptando a bola;
 - os jogadores atacantes devem ser considerados ativos se eles tivessem tido uma oportunidade clara de participar do ataque.

Se o jogador infrator tentou jogar ou disputar a bola (agarrar, segurar, puxar, empurrar ou deixar de disputar a bola não são considerados tentativas legítimas de jogar ou disputar a bola).

Jogo brusco grave

Um jogador que é culpado por infração de jogo brusco grave deve ser expulso e o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, a ser cobrado da posição onde a infração ocorreu, ou com um pênalti, se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do infrator.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam jogo brusco grave, a menos que haja uma oportunidade subsequente clara de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave quando a bola estiver fora de jogo.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

LEI 13 – Tiros livres

Distância

Se um jogador decide cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário que esteja a menos de 5m da bola interceptá-la, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se um jogador decidir cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário que esteja perto da bola impedir deliberadamente o chutador de chutar, os árbitros devem advertir o adversário com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se a equipe defensora decidir cobrar um tiro livre rápido dentro de sua própria área de pênalti e um ou mais adversários permanecerem dentro da área de pênalti porque não tiveram tempo de sair da área, os árbitros permitem que o jogo continue.

LEI 14 – O Tiro Penal

Procedimento

- Se a bola ficar defeituosa após bater numa das traves ou no travessão e entrar na meta, os árbitros confirmam o gol.
- Se a bola ficar defeituosa após bater em uma das traves ou travessão e não entrar na meta, os árbitros não ordenam que o pênalti seja repetido, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com uma bola ao chão.
- Se os árbitros ordenarem que o pênalti seja repetido, o novo pênalti não precisa ser cobrado pelo cobrador original.
- Se o cobrador cobrar o tiro penal antes que os árbitros deem o sinal, eles ordenam que o pênalti seja repetido e advertem com cartão amarelo o cobrador.

LEI 15 – O Tiro lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem estar a pelo menos 5m do ponto de onde o tiro lateral será executado.

Quando necessário, os árbitros advertem verbalmente qualquer jogador que não respeitar a distância mínima antes que o tiro lateral ser executado e advertem com cartão amarelo qualquer jogador que posteriormente não recue para a distância correta. O jogo é reiniciado com um tiro lateral e a contagem de quatro segundos é reiniciada se já tiver sido iniciada.

Se um tiro lateral for executado incorretamente, os árbitros não podem aplicar a vantagem mesmo que a bola vá diretamente para um adversário, mas devem ordenar um tiro lateral à equipe adversária.

LEI 16 – Arremesso de meta

Procedimento para infrações

Se um adversário entrar na área de pênalti ou ainda estiver nela antes da bola entrar em jogo e sofrer uma falta por um jogador da equipe defensora, o arremesso de meta é repetido e o jogador da equipe defensora pode ser advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se, quando o goleiro faz o arremesso de meta, um ou mais adversários ainda estiverem dentro da área de pênalti porque o goleiro decidiu efetuar o arremesso de meta rapidamente e o(s) adversário(s) não tiveram tempo de sair da área, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se o goleiro, ao efetuar corretamente um arremesso de meta, deliberadamente lançar a bola em um adversário, mas não de forma imprudente, temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se, ao cobrar o arremesso de meta, o goleiro não soltar a bola de dentro da sua área de pênalti, os árbitros ordenam que o arremesso de meta seja repetido, embora a contagem de quatro segundos continue a partir do ponto onde foi interrompido, desde que o goleiro esteja pronto para repetir o arremesso.

Os árbitros iniciam a contagem de quatro segundos sempre que o goleiro estiver com o controle da bola, seja com as mãos ou com os pés.

Se um goleiro que fez uma cobrança de um arremesso de meta corretamente e então deliberadamente toca a bola com a mão ou braço fora de sua área de pênalti depois que ela estava em jogo e antes que outro jogador a tocasse, os árbitros, além de conceder um tiro livre direto para a equipe adversária, tomam medidas disciplinares contra o goleiro de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

Se o goleiro fizer uma cobrança do arremesso de meta com o pé, os árbitros advertem verbalmente o goleiro e ordenam que ele repita a cobrança usando a mão, mas a contagem de quatro segundos continua a partir do ponto em que foi interrompida quando o goleiro estiver pronto para repetir o arremesso.

LEI 17 – O Tiro de canto

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem permanecer a pelo menos 5m do arco do tiro de canto até que a bola esteja em jogo. Quando necessário, os árbitros advertem verbalmente qualquer jogador que não respeitar a distância mínima antes do tiro de canto ser cobrado e advertem com cartão amarelo qualquer jogador que posteriormente não recue para a distância correta.

A bola deve ser colocada dentro da área do tiro de canto e está em jogo quando é chutada. Portanto, a bola não precisa sair da área do tiro de canto para estar em jogo.

Se um goleiro, como parte de um movimento de jogo, acabar fora de sua própria área de pênalti ou fora da quadra, a equipe adversária poderá cobrar o tiro de canto rapidamente.

TERMOS DO FUTSAL

TERMOS DO FUTSAL

A

Advertência com aplicação de cartão

Sanção disciplinar que resulta em um relatório a uma autoridade disciplinar, indicada pela exibição de um cartão amarelo. Duas advertências em um jogo resultam na expulsão de um jogador, substituto ou membro da comissão técnica da equipe.

Agarrar

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

Agente externo

Qualquer pessoa que não seja um árbitro do jogo ou esteja na lista da equipe (jogadores, substitutos e membros da comissão técnica da equipe) ou qualquer animal, objeto, estrutura, etc.

Área de ação

Área da quadra onde a bola está e a jogada está ocorrendo.

Área de influência

Área da quadra onde a bola não está sendo jogada, mas pode ocorrer uma disputa entre jogadores.

Área técnica

Área definida para os membros da comissão técnica da equipe e substitutos que inclui assentos.

Avaliação de jogador lesionado

Exame rápido de uma lesão, geralmente por um médico, para ver se o jogador precisa de tratamento.

B

Bloqueio

Ação pela qual um jogador assume ou se move para uma posição para distrair um adversário ou impedir que um adversário alcance a bola ou uma área específica da quadra, mas sem causar contato deliberadamente.

Bola ao chão

Um método “neutro” de reiniciar o jogo. Os árbitros deixam a bola cair para um jogador da equipe que tocou na bola por último. A bola está em jogo quando toca a quadra.

Brutalidade

Um ato que é selvagem, implacável ou deliberadamente violento.

TERMOS DO FUTSAL

C

Camisa

Uma vestimenta usada sobre a parte superior do corpo de um jogador como parte do uniforme de uma equipe. Além do comprimento das mangas, as camisas de todos os jogadores de uma equipe são as mesmas, exceto o goleiro, cuja camisa os distingue dos outros jogadores e dos árbitros da partida.

Caneleira

Um equipamento usado para ajudar a proteger a canela de um jogador contra lesões. Os jogadores são responsáveis por usar caneleiras feitas de um material adequado e de um tamanho apropriado para fornecer proteção razoável, e elas devem ser cobertas pelas meias.

Carga (um adversário)

Disputa com contato físico contra um adversário, geralmente usando o ombro e a parte superior do braço (que é mantido próximo ao corpo).

Chute

A bola é chutada quando um jogador faz contato com ela usando o pé e/ou o tornozelo e ela se move claramente.

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

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

Comportamento antidesportivo

Ação/comportamento contrário ao espírito de fair play e desporto: punível com cartão amarelo.

Conduta violenta

Uma ação, que não é uma disputa pela bola, que usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador deliberadamente atinge alguém na cabeça ou no rosto, a menos que a força usada seja insignificante.

Crítério

Poder que permite aos membros da equipe de arbitragem tomar o que é, na sua opinião, a decisão mais acertada.

D

Deliberado

Uma ação que o jogador pretendia/pretendia fazer. Não é um “reflexo” ou reação não intencional.

Descuidado

Qualquer ação (geralmente uma falta ou disputa) de um jogador que demonstre falta de atenção, consideração ou precaução.

TERMOS DO FUTSAL

Desafio

Uma ação quando um jogador compete/disputa com um adversário pela bola.

Discrição

Julgamento usado por árbitros ou outros oficiais de partida ao tomar uma decisão.

Desacordo

Protesto público ou desacordo (verbal e/ou físico) com a decisão de um árbitro da partida. Punível com advertência (cartão amarelo)

Disputa de bola

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

Disputa legal

Uma disputa pela bola com o pé (no chão ou no ar).

Distância de jogo

Distância até a bola que permite que um jogador toque a bola estendendo o pé/perna ou pulando ou, para goleiros, pulando com os braços estendidos. A distância depende do tamanho físico do jogador.

Distrair

Perturbar, confundir ou chamar a atenção (geralmente de forma injusta)

E

Enganar

Agir para enganar ou induzir os árbitros para que tomem uma decisão técnica ou disciplinar incorreta que beneficie o enganador e/ou sua equipe.

Encerrar um jogo definitivamente

Encerrar ou dar por encerrado um jogo sem que esteja cumprindo o disposto na Lei 7, quanto ao tempo de jogo.

Espírito do jogo

Os princípios essenciais do futsal (ethos = ética) como esporte, mas também dentro de um jogo específico.

Expulsão

Ação disciplinar quando um jogador é obrigado a deixar a quadra pelo restante do jogo tendo cometido uma infração de expulsão (indicada por um cartão vermelho). Um membro de comissão técnica de equipe também pode ser expulso.

F

Falta

Uma ação que quebra ou viola as Leis do Jogo de Futsal.

TERMOS DO FUTSAL

Falta acumulada

Uma falta cometida por um jogador que é penalizada por um tiro livre direto ou pênalti. A contagem de cada equipe é somada, começando do zero, no primeiro e segundo períodos do jogo. Se for necessária a prorrogação, as faltas acumuladas do segundo período do jogo são adicionadas às cometidas durante a prorrogação.

Falta tática

Quando um jogador comete falta deliberadamente contra um adversário como estratégia para evitar um provável contra-ataque ou quando o adversário tem tempo e espaço para atacar o gol.

Finta

Uma ação que tenta confundir um adversário. As Leis do Futsal definem fintas permitidas e “ilegais”.

Força excessiva

Usar mais força/energia do que o necessário.

G

Goleiro linha

Um goleiro que (temporariamente) joga como um jogador de quadra, geralmente posicionado na quadra adversária e deixando o gol desprotegido. Esta função pode ser desempenhada pelo goleiro titular do time ou outro jogador trazido para substituir o goleiro titular especificamente para este propósito.

I

Impedir

Atrasar, bloquear ou impedir a ação ou movimento de um oponente.

Imprudente

Qualquer ação (geralmente uma falta ou disputa) de um jogador que desconsidera (ignora) o perigo ou as consequências para o adversário.

Insignificante

Insignificante, mínimo

Interceptar

Para evitar que a bola chegue ao seu destino pretendido.

Interferência indevida

Ação/influência desnecessária

Irresponsável

Qualquer ação, geralmente uma disputa, por um jogador que desconsidera, ignora o perigo ou as consequências para o adversário.

TERMOS DO FUTSAL

J

Jogar

Ação de um jogador que faz contato com a bola.

Jogadores ativos de ataque e/ou defesa

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

Jogo brusco grave

Uma falta ou disputa pela bola que coloca em risco a segurança de um adversário ou usa força excessiva ou brutalidade: punível com expulsão (cartão vermelho).

L

Lesão de extrema gravidade

Uma lesão que é considerada tão grave que o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipe médica realize tratamento ou uma avaliação na quadra antes de remover o jogador lesionado, como em casos potenciais de contusão, convulsão, fraturas ou lesões na coluna.

Lesão grave

Uma lesão que é considerada grave o suficiente para que o jogo seja interrompido, mas para a qual a equipe médica deve remover rapidamente o jogador da quadra para tratamento ou avaliação, se necessário, para que o jogo possa ser retomado.

Linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s)

Comportamento (verbal e/ou não verbal) que seja rude, ofensivo ou desrespeitoso: punível com expulsão (cartão vermelho).

M

Membro da comissão técnica da equipe

Qualquer jogador não listado na lista oficial da equipe, por exemplo, treinador, fisioterapeuta, médico, atendente.

O

Obstrução

Ato de dificultar, bloquear ou impedir o movimento ou ação de um adversário.

P

Penalizar

Punir, geralmente interrompendo o jogo e concedendo um tiro livre ou pênalti para a equipe adversária.

TERMOS DO FUTSAL

Pênaltis (desempate por pênaltis)

Método de decidir o resultado de um jogo por cada equipe chutando alternadamente até que uma equipe tenha marcado mais um gol e ambas as equipes tenham chutado o mesmo número de vezes (a menos que durante os primeiros cinco chutes de cada equipe, uma equipe não consiga igualar a pontuação da outra equipe, mesmo que tenha marcado em todos os chutes restantes).

Posição de reinício

A posição de um jogador em um reinício é determinada pela posição de seus pés ou qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra.

Prorrogação

Um método de tentar decidir o resultado de um jogo, envolvendo dois períodos adicionais iguais de jogo não excedendo cinco minutos cada.

Q

Quadra

A área de jogo delimitada pelas linhas laterais e linhas de gol, bem como as redes de gol, onde usadas.

R

Reiniciar

Qualquer método para reiniciar o jogo após ele ter sido interrompido.

Redução numérica de dois minutos

Uma situação em que uma equipe tem seu número de jogadores reduzido por dois minutos de tempo de jogo após ter um jogador expulso. O número de jogadores pode, em certas circunstâncias, ser aumentado antes que os dois minutos tenham decorrido se o time adversário marcar um gol.

Regra dos gols fora de casa

Método de decidir uma classificação quando ambos os times marcaram o mesmo número de gols. Gols marcados fora de casa contam em dobro.

Relação de equipe

Documento oficial da equipe geralmente listando os jogadores, substitutos e membros da comissão técnica da equipe.

S

Sanção disciplinar

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Segurar o adversário

Uma falta por segurar o adversário ocorre somente quando o contato de um jogador com o corpo ou equipamento de um oponente impede o movimento do oponente.

TERMOS DO FUTSAL

Simulação

Uma ação que cria uma impressão errada/falsa de que algo ocorreu quando não ocorreu (veja também “enganar”), cometida por um jogador para obter uma vantagem injusta.

Sinal

Indicação física dos árbitros ou de qualquer árbitro do jogo. Geralmente envolve movimento da mão ou braço, ou uso do apito.

Sistema eletrônico de desempenho e rastreamento (EPTS)

Sistema que registra e analisa dados sobre o desempenho físico e fisiológico de um jogador.

Suspender um jogo

Parar um jogo por um período de tempo com a intenção de eventualmente reiniciar o jogo, por exemplo, devido a goteiras na quadra ou lesão grave.

T

Tempo de jogo

O tempo durante o qual a bola está em jogo, conforme cronometrado usando o cronômetro. O cronometrista para o cronômetro quando a bola sai de jogo ou o jogo é interrompido por qualquer outro motivo.

Tempo técnico

Um intervalo de um minuto solicitado por uma equipe em cada um dos dois períodos.

Tiro livre direto

Um tiro livre do qual um gol pode ser marcado chutando a bola diretamente para o gol do adversário sem que ela tenha que tocar em outro jogador.

Tiro livre indireto

Um tiro livre do qual um gol só pode ser marcado se outro jogador (de qualquer time) tocar na bola depois que ela foi chutada.

Tiro livre rápido

Um tiro livre cobrado (com a permissão de qualquer árbitro) muito rapidamente após o jogo ter sido interrompido.

V

Vantagem

Os árbitros permitem que o jogo continue quando uma infração ocorreu, se isso beneficiar a equipe não infratora.

TERMOS DO ÁRBITRO

TERMOS DO ÁRBITRO

Equipe de Arbitragem do jogo

Termo geral para pessoa ou pessoas responsáveis por controlar um jogo de futsal em nome de uma associação ou Federação ou competição sob cuja jurisdição o jogo é jogado

Oficiais do jogo “em quadra”

Árbitro

O Árbitro principal do jogo que atua na quadra. Os demais membros da equipe de arbitragem do jogo atuam sob o controle e a direção do árbitro principal. O árbitro principal é o que toma a decisão final.

Segundo árbitro

O segundo árbitro do jogo que atua na quadra. Os demais membros da equipe de arbitragem do jogo atuam sob o controle e a direção do árbitro. O segundo árbitro está sempre sob a supervisão do árbitro.

Outros membros da equipe de arbitragem do jogo

As competições podem nomear outros árbitros para auxiliar os árbitros:

Terceiro árbitro

Um árbitro assistente que auxilia particularmente os árbitros a controlar os membros da comissão técnica da equipe e substitutos, registrando dados do jogo, como faltas acumuladas e tomando decisões.

Quarto árbitro

Um árbitro assistente que, junto com o terceiro árbitro, auxilia os árbitros a controlar os membros das comissões técnicas das equipes e substitutos, registrando dados da partida, como faltas acumuladas e tomando decisões, e que substitui um terceiro árbitro ou cronometrista que não pode continuar

Cronometrista

Um árbitro da equipe de arbitragem do jogo cuja principal função é controlar o tempo de jogo.

**DIRETRIZES
PARA AS
COMPETIÇÕES DA
CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTSAL 2025**

ÍNDICE	PÁGINA
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	174
LEI 2 – A BOLA	177
LEI 3 – OS JOGADORES	178
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	179
LEI 5 – OS ÁRBITROS	180
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	181
LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO	183
LEI 8 – INÍCIO E REÍNÍCIO DE JOGO	184
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	185
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	185
LEI 13 – TIROS LIVRES	187
LEI 14 – O TIRO PENAL	187
LEI 15 – O TIRO LATERAL	187
LEI 16 – O ARREMESSO DE META	188
LEI 17 – O TIRO DE CANTO	189
MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES	190

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

As Diretrizes para as competições complementam as Leis do Jogo para os eventos nacionais, sendo, portanto, parte integrante do mesmo e seu estudo, compreensão e sua aplicação é de suma importância para as competições realizadas pela Confederação Brasileira de Futsal. A cada complemento de Lei temos que seguir a numeração para a sequência do Livro.

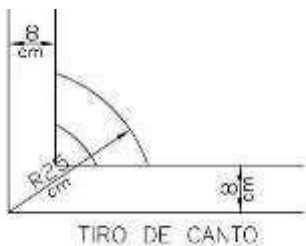
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

3 Dimensões da superfície de jogo

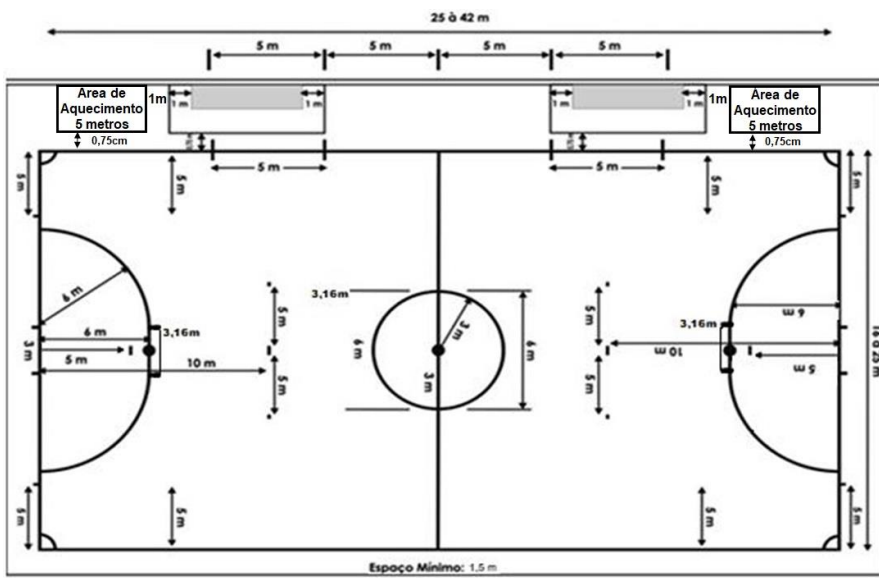
CATEGORIA	COMPRIMENTO MÍNIMO	LARGURA MÍNIMA	ÁREA DE ESCAPE
Adultas, Sub 20 e Sub 19 Masculinas	38 metros	18 metros	1,5 metros
Adultas e Sub 20, Sub 17, Sub 15 e Sub 13 Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 18, Sub 17, Sub 16, Sub 15, Sub 14 e Sub 13 Masculinas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 12, Sub 11 e Sub 10 Masculinas	34 metros	16 metros	1,5 metros
Sub 09, Sub 08 e Sub 07 Masculinas	32 metros	16 metros	1,5 metros

- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais.

Marcação do tiro de canto:



Marcação completa de uma quadra de jogo



10 Deslocamento das metas

Tabela de Resumo

COMETIDO POR DEFENSOR	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA NÃO ENTRA E NEM TOCA NA META	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA NÃO TOCA NA META	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META E NÃO ENTRA NO GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META OPORTUNIDADE CLARA DE GOL	TIRO PENAL	CARTÃO VERMELHO
ACIDENTAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DA META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DA META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	CARTÃO AMARELO

COMETIDO POR ATACANTE	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL COM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
ACIDENTAL SEM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A META TOCA NA BOLA	TIRO LIVRE DIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL E A META NÃO TOCA NA BOLA	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- No deslocamento da meta, quando for ocasionado acidentalmente pelo atacante e a bola ficar de posse do defensor a arbitragem dará continuidade ao jogo. Se um dos árbitros, o goleiro, algum jogador, o 3º ou 4º árbitro, etc... reposicionar a meta no local original, o jogo segue normal. Enquanto a bola estiver de posse do defensor o jogo tem sequência podendo até fazer um gol. Assim que a bola sair de jogo ou o defensor perder a posse da bola, a arbitragem paralisa imediatamente o jogo se a meta ainda estiver fora do local original. Se a arbitragem paralisar o jogo este será reiniciado com bola ao chão a favor da equipe que por último estava com a posse de bola. Os demais casos continuam inalterados.

LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola oficial das competições nacionais sempre é definida pela CBFS



Referências das bolas usadas nas competições nacionais Masculino e Feminino

CATEGORIA	PESO	CIRCUNFERÊNCIA
Adultas, Sub 21, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17, Sub 16, Sub 15 e Sub 14	400g a 440g	62cm a 64cm
Sub 13, Sub 12, Sub 11 e Sub 10	350g a 380g	55cm a 58cm
Sub 09, Sub 08 e Sub 07	300g a 330g	52cm a 55cm

LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Nas competições nacionais, no banco de reservas de cada equipe podem ficar até 09(nove) jogadores e 05(cinco) membros da Comissão Técnica em uma das seguintes funções: 01(um) Treinador, 01(um) Auxiliar Técnico, 01(um) Preparador Físico, 01(um) Médico ou 01(um) Fisioterapeuta e 01(um) Atendente, todos devidamente credenciados e identificados;

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar do jogo;

Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico podem dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado.

4 Procedimento de substituição

- Quando a arbitragem for punir um jogador por realizar um erro no procedimento da substituição primeiro deverá desfazer a substituição para após aplicar a sanção disciplinar. Se a vantagem não puder ser aplicada e o jogo for paralisado para a aplicação dessa sanção o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

8 Jogadores e substitutos expulsos

- Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, enquanto as equipes estiverem com o mesmo número de jogadores expulsos, não podem incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;

12 Capitão da equipe

Quando o capitão tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a braçadeira. O capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início do jogo. Não é permitido o uso da braçadeira com esparadrapo, fitas, etc... Quando não for cumprido este item deve ser relatado e o jogo realizado.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

2 Equipamentos obrigatórios

O equipamento obrigatório de um jogador compõe-se dos seguintes itens:

- Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- Meia – as meias obrigatoriamente de cano longo, que fiquem na altura do joelho;
- Tênis para Futsal – Confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de tênis com solado de couro ou pneu ou que contenham travas;

3 Cores

- Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha. Isso se aplica também na disputa de pênaltis, caso ocorra.

4 Outros Equipamentos

- “Manguito” – Os jogadores podem se apresentar alguns usando “manguito” e outros não. Quando forem usados os “manguitos”, eles devem ser da mesma cor predominante da manga da camisa de todos os jogadores.
- “Canelito” – Os jogadores podem se apresentar alguns usando “canelito” e outros não. Quando forem usados os “canelitos” as meias por baixo desses terão que ser da mesma cor e designer de todos os jogadores.

6 Infrações e sanções

Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, com colete ou camisa vazada, camisa da mesma cor ou semelhante à de sua equipe ou da equipe adversária, número diferente do que estava usando, os árbitros devem paralisar o jogo e advertir com cartão amarelo por estar indevidamente uniformizado, anulando qualquer vantagem obtida, por infringir a regra.

7 Numeração dos jogadores

Nas costas e na frente das camisas, serão colocados números podendo ser de 01 a 99. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções ou calças de agasalhos dos goleiros e os calções dos jogadores de linha também devem ser numerados em uma das pernas mantendo o mesmo da camisa do jogador.

Somente permitir a troca de camisas dos jogadores, quando a camisa for danificada durante o transcorrer do jogo. Os jogadores devem iniciar e terminar o jogo com o mesmo número de camisa.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

3 Poderes e deveres

Os árbitros:

- Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- Devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas e em uma das pernas do calção ou calça no caso do goleiro;
- Ao entrarem na quadra de jogo, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção, se as redes das metas e redes de proteção em volta da quadra estão em condições e registrar em seu relatório as incorreções;
- Não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- Conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis prorrogações e durante todo o jogo;
- Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deve ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- Os membros da equipe de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar seus jogadores durante o transcorrer do jogo, em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores e desde que seja um de cada vez;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- O jogo que for interrompido, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado. A súmula deve ficar em aberto e o árbitro relata em seu relatório o ocorrido;
- Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;
- Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar orientações aos seus jogadores, desde que o treinador permaneça dentro de sua área técnica;
- Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;

O árbitro principal

- O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o segundo árbitro, 3º árbitro/anotador e cronometrista, e quando houver o 4º árbitro uma planificação sobre a maneira que irão atuar no jogo;

Uniforme da Arbitragem

- O uniforme dos oficiais de arbitragem é composto de camisa de manga curta ou longa, bermudas e meções, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade e tênis totalmente preto. Devem usar cores diferentes das equipes, em especial dos jogadores de linha;
- Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os escudos da FIFA e CBFS;
- Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o escudo da entidade a que estiverem vinculados;
- No caso das competições estaduais em que os árbitros e anotadores CBFS forem escalados e que o escudo da Federação está afixado do lado esquerdo da camisa, excepcionalmente o escudo CBFS poderá ser usado do lado direito da camisa na mesma altura do estadual.
- No caso das competições estaduais em que os árbitros FIFA forem escalados o escudo FIFA sempre será usado do lado esquerdo.
- Nas competições nacionais os árbitros CBFS poderão usar o escudo de sua Federação do lado direito da camisa.

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

2 Poderes e deveres

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

O 3º árbitro/anotador:

- Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguarda a sua confirmação através deste gestual:

Para dezenas entre 16 e 29



Número 16
(passo 1 e 2)



Número 17
(passo 1 e 2)



Número 18
(passo 1 e 2)



Número 19
(passo 1 e 2)



Número 20
(passo 1 e 2)



Número 29
(passo 1 e 2)

- Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula e os documentos dos participantes do jogo a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas e também os documentos recebidos;
- Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- Deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões, numeração de faltas e bandeiras vermelhas indicativas da quinta falta.

O Cronometrista tem como atribuições:

- Deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento do jogo. Deve usar sempre um cronômetro auxiliar;
- Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os membros da comissão técnica ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- Deve alertar aos árbitros, quando faltar 01 (um) minuto para o encerramento do jogo e aquele árbitro que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, procura ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término do jogo, para que possa encerrá-lo simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não ocorra um tiro penal ou tiro livre direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

Referente ao tempo de jogo nas competições nacionais:

CATEGORIA	SEXO	TEMPO	INTERVALO	PRORROGAÇÃO
Adultas, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17 e Sub 16.	Masculina e Feminina	40 minutos	Até 10 minutos	2 tempos de 5 minutos
Sub 15, Sub 14, Sub 13.	Masculina e Feminina	30 minutos	Até 10 minutos	2 tempos de 5 minutos
Sub 12, Sub 11 e Sub 10.	Masculina e Feminina	26 minutos	Até 10 minutos	2 tempos de 4 minutos
Sub 09, Sub 08 e Sub 07.	Masculina e Feminina	20 minutos	Até 10 minutos	2 tempos de 3 minutos

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- Para as outras categorias, faixas etárias menores, as entidades estaduais devem determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração do jogo.

2 Finalização dos períodos de jogo

Além do que já está na primeira parte desse livro um jogo quando prorrogado para a execução de um tiro livre sem direito a formação de barreira ou um tiro penal vai ser considerado encerrado quando:

- O goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar na meta o gol é válido;
- A bola tocar em uma ou nas duas traves ou ainda no travessão e após bater no goleiro entrar na meta, o gol é válido;
- A bola tocar em uma ou nas duas traves ou ainda no travessão e entrar na meta, o gol é válido;
- Somente será válido o gol contra a equipe defensora;
- O jogo só será encerrado quando a bola terminar sua trajetória.

3 Tempo técnico

- Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe pode retirar a plaqueta de pedido de tempo técnico desde que ainda não tenha sido sinalizado;
- Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deve ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe pode desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

1 Tiro de saída

- Quando a equipe da casa não estiver envolvida no jogo será do mandante que sempre estará à esquerda da tabela, a opção da escolha.

Infrações e sanções

Na bola de saída, depois de autorizado pelo árbitro, o jogador adversário que invadir o círculo central ou a quadra adversária, antes que a bola esteja em jogo, será advertido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo. Os árbitros mandam repetir o lance.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

1 Gol marcado

Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria meta, entre as traves e sob o travessão, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.

3 Penalidades (desempate por tiros livres da marca de pênalti)

Procedimento

Durante os pênaltis

Além do que já está na primeira parte desse livro na disputa de penalidades (desempate por tiros livres da marca de pênalti) se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão e entrar no gol tocando ou não no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. O árbitro deve aguardar o final da trajetória da bola;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

1 Tiro livre direto

Será concedido também um tiro livre direto se um jogador comete uma das seguintes faltas:

- Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizando, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, e involuntariamente atingi-lo.

2 Tiro Livre Indireto

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma infração contra jogador adversário, jogador de sua própria equipe ou membros das comissões técnicas.

- Obstruir jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;
- Ficar parado ou se movimentar na frente do goleiro adversário dentro de sua área penal com a intenção de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos interferindo diretamente na jogada;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;
- No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deve ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem;
- Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;
- Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe, o jogo é reiniciado com a bola sendo colocada no local que se encontrava no momento da paralisação.

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando o goleiro cometer uma das seguintes infrações:

- O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque o goleiro pode receber normalmente a bola. Porém:
- O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra é considerado como primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro com a bola em jogo de maneira deliberada lance a mesma com as mãos além da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;
- Se o goleiro defender a bola parcialmente, não é considerado como primeiro toque e os companheiros podem passar essa bola ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um jogador adversário. Entretanto se esse passe for deliberado com os pés o goleiro não poderá tocar na bola com as mãos. Se isso acontecer será punido com um tiro livre indireto;

3 Medidas Disciplinares

Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes ações nas quais um jogador é advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, entre as quais:

- Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 02(dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um gol;
- Trocar seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;

LEI 13 – TIROS LIVRES

Bola entra na meta

Não será considerado um gol contra quando na cobrança de um tiro livre direto ou indireto a bola entrar na própria meta do executante sem que tenha tido um segundo toque de outro jogador. Nessa situação mesmo que a bola venha de um rebote da trave ou travessão e não tocar em nenhum outro jogador e entrar na meta do executante deve ser marcado um tiro de canto para a equipe adversária.

LEI 14 – O TIRO PENAL

1 Procedimento

- Durante o jogo na cobrança do pênalti é permitido fazer um passe a um companheiro desde que a bola seja chutada para frente e o companheiro esteja a uma distância mínima de cinco metros até que a bola esteja em jogo;

Além do que já está na primeira parte desse livro quando se prorroga um jogo para a cobrança de um pênalti, enquanto a bola estiver na sua trajetória o jogo não é encerrado. Se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão e entrar no gol tocando ou não no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. O árbitro deve aguardar o final da trajetória da bola;

LEI 15 – O TIRO LATERAL

É válido o gol marcado de tiro lateral, se a bola em sua trajetória tocar ou for tocada por qualquer jogador.

Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro mais próximo deve indicar para que lado vai ser cobrado, apontando com o braço num ângulo de 45º acima de sua cabeça.

1 Procedimento

Ao executar o tiro lateral:

- O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- Quando a bola sair da quadra de jogo em qualquer local da linha lateral e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança primeiro tem que entrar na quadra.

2 Infrações e sanções

- Se o jogador cobrar um tiro lateral sem ter entrado na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, adverte verbalmente este jogador, determina que o mesmo entre na quadra, depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão.
- Na reincidência do mesmo jogador, na mesma cobrança, um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária. Esse procedimento tem que ser adotado em cada cobrança do tiro lateral em que o jogador não entrou na quadra.
- Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.

LEI 16 – O ARREMESSO DE META

1 Infrações e sanções

- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este lançar ou soltar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra tocar na bola antes de um adversário deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por ter cometido um bitoque.
- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este lançar ou soltar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra recebê-la em devolução de jogador de sua equipe deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por uma devolução.
- Quando a execução do arremesso de meta com a bola em condição de ser jogada coincidir com a substituição do goleiro, se o substituto demorar mais de 4 segundos para realizar o arremesso de meta deverá ser sancionado com um tiro livre indireto.
- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão a linha da área de pênalti, pode ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola. Esse mesmo entendimento prevalece para todo e qualquer arremesso do goleiro, com as mãos. Ele pode sair com qualquer outra parte do corpo fora da área de pênalti.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CBFS 2025

- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro lance o arremesso de meta de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;

LEI 17 – O TIRO DE CANTO**1 Procedimento**

O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral ou de meta.

MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

1. POR PRATICAR FALTA

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter cometido uma falta na disputa (ou sem a disputa) da bola, atingindo o jogador adversário de camisa nº, Sr. MM na altura do tornozelo direito, derrubando-o, tendo que ser atendido pelo massagista/médico de sua equipe (ou não necessitando de atendimento) e retirado da quadra, retornando posteriormente ao jogo (ou não retornando mais ao jogo). A referida falta era passível de cartão amarelo (ou vermelho). O jogador faltoso já possuía cartão amarelo (qual o motivo) e retirou-se normalmente da quadra (ou tomou alguma outra atitude antes de sair da quadra ou ainda após ter saído da quadra).

2. POR AGRESSÃO

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), da equipe YYY, atingindo-o na face do lado direito. Em ato contínuo o jogador atingido revidou desferindo um pontapé, atingindo o jogador na perna direita na altura da coxa. Após estes fatos ambos se retiraram para os respectivos vestiários normalmente.

OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo “AGRESSÃO” no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

3. POR INFRAÇÕES MORAIS

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o treinador Sr. (nome completo do treinador ou membro da comissão técnica), da equipe XXX, por reclamar da marcação de uma falta contra a sua equipe dizendo as seguintes palavras: (dizer textualmente as palavras pronunciadas pelo treinador, sem usar o termo “**ofendeu**”).

4. POR IMPEDIR UM GOL

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da área penal, quando a bola ia em direção a meta, impedindo com meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma outra reação por parte deste.

5. POR PRATICAR FALTA EM SITUAÇÃO DE OCG EXCEÇÃO

Ao 00 minutos de jogo, expulsei diretamente o jogador camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, tendo em vista que o referido jogador ao ver que a equipe adversária com a posse da bola, contava com número maior de jogadores ativos do que sua equipe indo em direção a sua meta, deliberadamente, por trás e em nenhum momento tentando disputar a bola “agarrou” (calçou/empurrou/chutou etc.) (citar em que parte do corpo teve o impacto) seu adversário de camisa nº, Sr. MM, derrubando-o, sendo necessário o atendimento médico devido a contusão ocasionada pela queda (citar a parte do corpo que teve a contusão) (ou não necessitando de atendimento) e retirado da quadra, retornando posteriormente ao jogo (ou não retornando mais ao jogo). O jogador expulso retirou-se normalmente da quadra (ou tomou alguma outra atitude antes de sair da quadra ou ainda após ter saído da quadra).

MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

6. PARALIZAÇÃO DO JOGO

Ao 00 minuto de jogo, paralisei o jogo por 00 minuto tendo em vista que um torcedor da equipe XXX, identificado pelo seu uniforme jogou um copo com líquido dentro da quadra, ou por falta de energia elétrica, ou por qualquer outro problema. O jogo esteve paralisado por 00 minuto. É importante sempre colocar o tempo de jogo, o tempo que esteve paralisado, o motivo ou qualquer outra observação que achar relevante.

7. W X O

A equipe XXX não compareceu à quadra no horário previsto para o jogo, sendo aguardados 00 minutos de tolerância conforme previsto no Art. 00 do Regulamento e mesmo assim a equipe não compareceu. Caso a equipe tenha comparecido após o horário previsto para tolerância, citar no relatório inclusive quais os motivos alegados.

8. REPRESENTANTES

Os Representantes devem fazer um relatório minucioso de tudo que ocorreu antes, durante e após os jogos, relatando inclusive, em separado, a atuação da equipe de arbitragem, principalmente em lances polêmicos do jogo, fazendo o seu relato e não copiando o relatório dos árbitros, dificultando a tomada de decisões pela comissão disciplinar para punições de jogadores e comissão técnica.

9. POR AGRESSÃO A ARBITRAGEM

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por haver me atingido ou meu auxiliar com (soco, pontapé, etc...) na altura do (citar o local atingido), quando da marcação de (citar a penalidade contra a sua equipe). Esclareço que o (soco, pontapé, etc...) causou-me (citar se houve ferimento, hematoma, etc.) fato constatado pelo (citar nomes de quem o socorreu e hospital que o tenha atendido). Em anexo, os documentos comprobatórios para que possam servir de subsídio para a Comissão Disciplinar.

10. EQUIPAMENTOS

Os árbitros devem observar as instalações dos ginásios colocadas à disposição, vestiário da equipe visitante, vestiário dos oficiais de arbitragem, quadra de jogo, marcações da quadra, redes, gols, mesa para anotações, placar eletrônico, redes de proteção da quadra, iluminação (nº de lâmpadas queimadas). Relatar tudo que esteja em desacordo com a regra.

11. PÚBLICO

Observar o comportamento do público com a equipe adversária e arbitragem e qualquer anormalidade relatar todos os fatos ocorridos.

MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

12. RECOMENDAÇÕES

Quando o atleta ou membro da comissão técnica for expulso deverá ser relatado se foi expulsão direta ou em decorrência do segundo cartão amarelo.

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, em letra de forma legível (quando o relatório for físico), relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o 3º árbitro/anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa interpretar como ocorreu o fato fazendo um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

Vamos lembrar aos oficiais de arbitragem que um relatório mal feito ou de difícil interpretação pode culminar com o indiciamento do próprio oficial de arbitragem.

Sempre que um jogador cometer uma falta, um jogador sofreu esta falta.

Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido.

Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc.

Na sequência a transcrição de parte da orientação recebida do **Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Futebol de Salão:**

(...)

“O objetivo desta solicitação é garantir que os relatos fornecidos pelos árbitros sejam suficientemente detalhados, possibilitando assim uma análise precisa dos eventos para a aplicação justa e adequada das normas disciplinares previstas no Direito Desportivo. Ao detalhar os fatos com precisão, assegura-se que os órgãos julgadores possam tomar decisões mais informadas, com base em uma compreensão plena das ocorrências durante as competições.

Objetiva-se com a orientação contribuir para uma gestão disciplinar mais eficaz e transparente, fortalecendo o compromisso com a integridade e a justiça no esporte.”

BRASIL - HEXACAMPEÃO MUNDIAL DE FUTSAL

1982 • 1985 • 1989 • 1992 • 1996 • 2008 • 2012 • 2024

FEDERAÇÕES ESTADUAIS



SEDE CEARÁ

AV. DOM LUIS, 880 - EDIFÍCIO TOP CENTER - SALAS 305 E 306 - BAIRRO ALDEOTA

CEP: 60160.196 - FORTALEZA - CEARÁ BRASIL

+55 (85) 3533.8300

SEDE SÃO PAULO

ALAMEDA MADEIRA, 162 - EDIFÍCIO QUEBECC - SALAS 1505 E 1506

ALPHAVILLE INDUSTRIAL CEP: 06454.010 - BARUERI - SÃO PAULO - BRASIL

+55 (11) 4375.2425



FUTSAL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRO DE FUTEBO DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979