



FUTSAL
Leis do Jogo

2023

LIVRO NACIONAL



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

PRESIDÊNCIA

PRESIDENTE

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

VICE-PRESIDENTE GERAL

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 REGRAS

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

DANIEL POMEROY

ADILSON JOSÉ MATTOS

SÉRGIO RICARDO CAMANHO

**FORTALEZA - CEARÁ
2023**

APROVADO PELA DIRETORIA EXECUTIVA DA CBFS
TRADUZIDO PELA COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS DA CBFS

EM VIGOR NO BRASIL A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2023

ÍNDICE	Página
NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL	7
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	10
1 Superfície de jogo	10
2 Marcações da superfície de jogo	10
3 Dimensões da superfície de jogo	11
4 A área de pênalti	12
5 A marca dos 10m	13
6 As zonas de substituições	13
7 A área do tiro de canto	14
8 A área técnica	14
9 As metas	15
10 Deslocamento das metas	17
11 Publicidade no piso da quadra de jogo	19
12 Publicidade nas redes das metas	19
13 Publicidade nas áreas técnicas	19
14 Publicidade ao redor da quadra de jogo	19
LEI 2 – A BOLA	20
1 Características e medidas	20
2 Publicidade na bola	20
3 Substituição de uma bola defeituosa	20
4 Bolas adicionais	21
5 Bolas extras na quadra de jogo	21
6 Gol obtido com uma bola defeituosa	21
LEI 3 – OS JOGADORES	22
1 Número de jogadores	22
2 Número de substituições e substitutos	22
3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos	22
4 Procedimento de substituição	23
5 Aquecimento	23
6 Substituição e troca de goleiro	23
7 Infrações e sanções	24



ÍNDICE	Página
8 Jogadores e substitutos expulsos	24
9 Pessoas extras (agente externo) em quadra	25
10 Gol marcado com pessoas a mais em quadra	26
11 Reingresso indevido do jogador fora da quadra	27
12 Capitão da equipe	27
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	28
1 Segurança	28
2 Equipamentos obrigatórios	28
3 Cores	28
4 Equipamentos adicionais	29
5 Slogans, declarações, imagens e publicidade	30
6 Infrações e sanções	32
7 Numeração dos jogadores	32
LEI 5 – OS ÁRBITROS	33
1 A autoridade dos árbitros	33
2 Decisões dos árbitros	33
3 Poderes e deveres	33
4 Responsabilidade da equipe de arbitragem	36
5 Jogos internacionais	37
6 Equipamento dos árbitros	37
7 Suporte de vídeo	38
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	39
1 Os árbitros assistentes	39
2 Poderes e deveres	39
3 Jogos internacionais	42
4 Árbitro assistente reserva (AAR)	42
LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO	43
1 Períodos de jogo	43
2 Finalização dos períodos de jogo	43
3 Tempo técnico	43
4 Intervalo	44



ÍNDICE	Página
5 Jogo suspenso definitivamente	44
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	45
1 Tiro de saída	45
2 Bola ao chão	46
LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO	48
1 Bola fora de jogo	48
2 Bola em jogo	48
3 Quadras cobertas	48
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	49
1 Gol marcado	49
2 Equipe vencedora	49
3 Tiros livres da marca de pênalti	50
4 Gols fora de casa	52
LEI 11 – IMPEDIMENTO	53
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	54
1 Tiro livre direto	54
2 Tiro livre indireto	56
3 Medidas disciplinares	57
4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas	65
LEI 13 – TIROS LIVRES	67
1 Tipos de tiros livres	67
2 Procedimento	67
3 Infrações e sanções	69
4 Faltas acumuladas	69
5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada por cada equipe em cada período	70
6 Tabela / resumo	74
LEI 14 – TIRO PENAL	75
1 Procedimento	75
2 Infrações e sanções	76



ÍNDICE	Página
3 Tabela / resumo	78
LEI 15 – TIRO LATERAL	79
1 Procedimento	79
2 Infrações e sanções	79
LEI 16 – ARREMESSO DE META	81
1 Procedimento	81
2 Infrações e sanções	81
LEI 17 – TIRO DE CANTO	83
1 Procedimento	83
2 Infrações e sanções	83
PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO	85
1 Princípios	85
2 Decisões/incidentes passíveis de revisão	86
3 Aplicações	87
4 Procedimentos	88
DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DO JOGO	91
SINALIZAÇÃO	92
POSICIONAMENTO	105
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	120
TERMOS DO FUTSAL	137
TERMOS DO ÁRBITRO	145
DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023	146



NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Idiomas oficiais

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

Outros idiomas

As Federações Nacionais que traduzem as Leis de Jogo do Futsal podem obter o modelo do layout para a edição 2022/2023 das Leis através do seguinte endereço: refereing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis de Jogo do Futsal usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser publicada em FIFA.com e utilizada por outros.

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 disputado, as Leis do Futsal também devem promover a participação e a diversão.

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 firmemente que as federações nacionais devem ter mais opções para modificar aspectos da forma como o futsal é organizado, se isso for benéfico para 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 e as confederações e a FIFA agora 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, portadores de deficiência e futsal de base:

- O tamanho da superfície do jogo;
- O tamanho, peso e material da bola;
- A largura entre os postes e a altura da barra transversal em relação ao solo;
- 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 mais flexibilidade para se beneficiar e desenvolver o futsal internamente, a FIFA aprovou as seguintes alterações relacionadas às "categorias" de futsal:

- Os limites de idade para jovens e veteranos foram removidos e as federações nacionais, confederações e FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para essas categorias;
- 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 competições diferentes e não há nenhum requisito para aplicá-las parcialmente ou universalmente. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da FIFA.

Limitações no lançamento da bola pelo goleiro

A FIFA aprovou certas limitações ao lançamento da 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:

[...]

- Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, lançar a bola diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, o tiro livre indireto deve ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.



NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Lei 16 – Arremesso de meta

“Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro lançar ou jogar a bola diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

A filosofia por trás dessa limitação é promover o futsal criativo e estimular 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 de desenvolvimento ou estratégias 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.

A evolução das alterações nas Leis de Jogo do Futsal

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

Embora ocorram acidentes, as Leis do Futsal devem tornar o jogo o mais seguro possível. Isso exige que os jogadores demonstrem respeito por seus oponentes, 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 expressões disciplinares, por exemplo, "jogada temerária" (aplicação do cartão amarelo) e "colocar em risco a segurança de um oponente" 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. Essas alterações devem ajudar a tornar o jogo atraente e agradável para que as pessoas, independentemente de idade, raça, religião, cultura, etnia, sexo, orientação sexual ou deficiência, etc. queiram participar e desfrutar do seu envolvimento no futsal.

Estas alterações procuram 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 por isso cometem erros), algumas decisões irão inevitavelmente causar debate e discussão.

As Leis do Futsal não podem lidar com todas as situações, portanto, onde não há 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 a pergunta: "o que seria do interesse do futsal?"



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

1 Superfície de jogo

A superfície de jogo deve ser plana e lisa, e ser composta por superfícies não abrasivas, preferencialmente 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 filiadas à FIFA ou partidas de competições internacionais de clubes, recomenda-se que o piso de futsal seja produzido e instalado por uma empresa oficialmente licenciada sob o Programa de Qualidade da FIFA para Superfícies de Futsal e portando 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 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, não devem ser escorregadias. 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.

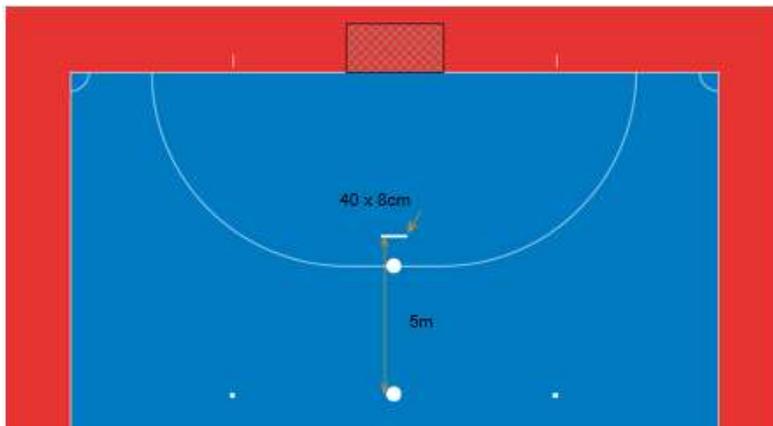
No caso de quadras poliesportivas, são permitidas outras linhas, desde que sejam de cores diferentes e sejam claramente distinguíveis das linhas de futsal.

Onde for utilizada uma quadra polivalente, outras linhas são 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 o jogo, o jogo deve ser interrompido, se eles não puderem aplicar a vantagem, e o jogador infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto para o time adversário da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que a bola estivesse dentro da área de pênalti (ver Lei 13).



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



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

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

5 A marca dos 10m

Uma segunda marca é feita a 10m do ponto médio entre os postes e equidistante a eles. Esta é uma marca circular com raio de 6 cm.

Duas marcas adicionais, respectivamente a uma distância de 5m à esquerda e à direita 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 a partir da marca dos 10m. São marcas circulares com 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 a partir da 6ª falta acumulada por tempo de jogo for cometida nela, as equipes podem escolher entre cobrar essa falta na marca de 10m ou do local onde a infração foi cometida.

6 As zonas de substituições

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

- Situam-se em frente às áreas técnicas das respectivas equipes, a 5m da linha do meio da quadra e têm 5m de comprimento. Eles são marcados em cada extremidade com uma linha de 80 cm de comprimento, dos quais 40 cm é traçado dentro da quadra de jogo e 40 cm fora da quadra de jogo, e 8 cm de largura.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- 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.

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

7 A área do tiro de canto

Um quarto de círculo com raio de 25 cm é desenhado dentro da quadra de jogo de cada canto, tendo a linha do quarto de círculo 8 cm de largura.

8 A área técnica

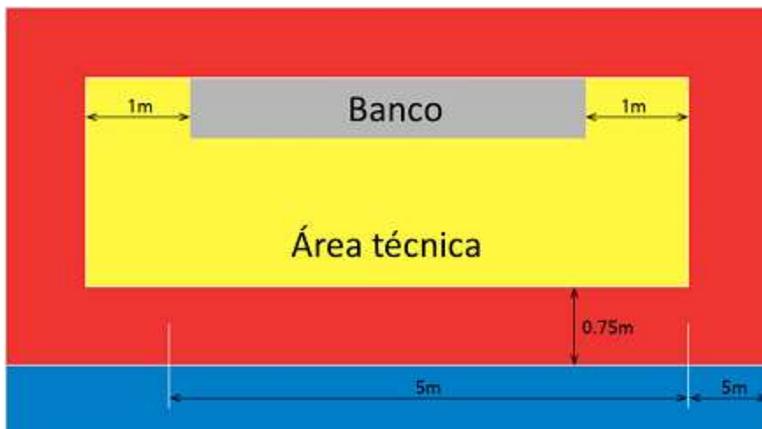
A área técnica refere-se a um espaço com bancos para a comissão técnica e jogadores substitutos de cada equipe. Considerando as diferentes dimensões e posição das áreas técnicas, consoante as instalações, devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área técnica deve se estender apenas 1m de cada lado da área designada para sentar 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 se comportar 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;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo, na zona prevista para esse fim atrás da área técnica e cumprindo as determinações acima. Não existindo este espaço, está permitido o aquecimento no exterior da linha lateral e ao longo desta, desde que não se perturbem jogadores e árbitros.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

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.

Os postes e a barra transversal (travessão) de ambos os gols devem ter o mesmo formato, podendo 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.

Ambos os postes e a barra transversal (travessão) têm a mesma largura e profundidade das linhas de gol, 8 cm. As redes devem ser feitas de um material adequado e fixadas na parte de trás dos postes e na trave com um meio de suporte adequado. Eles devem ser devidamente apoiados e não devem atrapalhar o goleiro.

Recomenda-se que todas as balizas utilizadas numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações não incluam quaisquer estruturas estranhas (ex. exceto os postes e travessões – ex. barras de apoio) que possam impedir a bola de entrar na baliza.

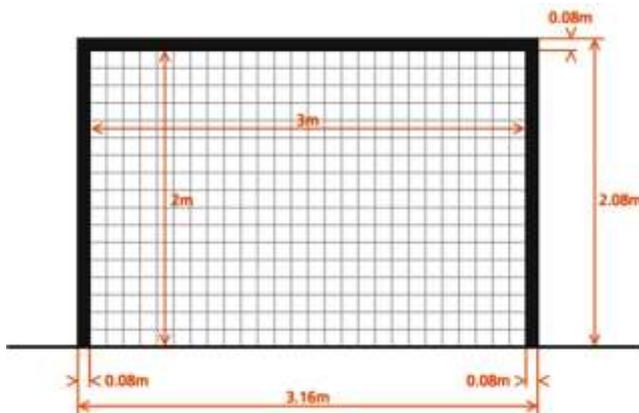


LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se a barra transversal (travessão) se deslocar ou quebrar, o jogo é interrompido até que seja reparada ou recolocada na posição. Se não for possível consertar a barra transversal (travessão), o jogo deve ser interrompido. Não é permitido o uso de corda para substituir a barra transversal (travessão). Se a barra transversal (travessão) puder ser reparada, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta 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).

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

As metas devem ter um sistema estabilizador que os impeça de tombar. Eles não devem ser fixados ao solo, mas devem ter um peso adequado na parte de trás para permitir que as traves se movam razoavelmente sem colocar em risco a segurança dos participantes.



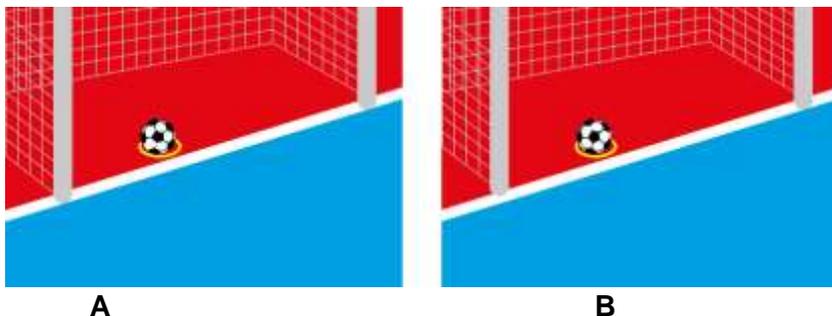
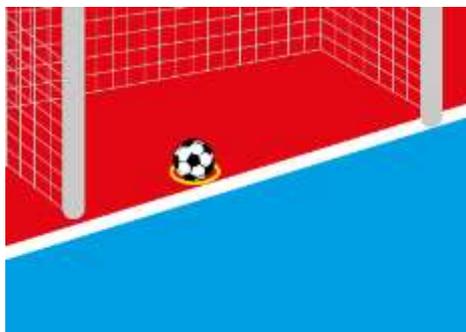
As metas portáteis só podem ser usadas se atenderem a esse requisito.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

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**

A = Gol marcado.

B = Se os dois postes 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 um dos postes não está tocando a linha de gol.

No caso de um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, deliberadamente ou acidentalmente mover ou derrubar sua própria meta antes da bola ultrapassar a linha de gol, o gol deve ser validado se a bola tivesse ultrapassado na meta entre a posição normal dos postes.



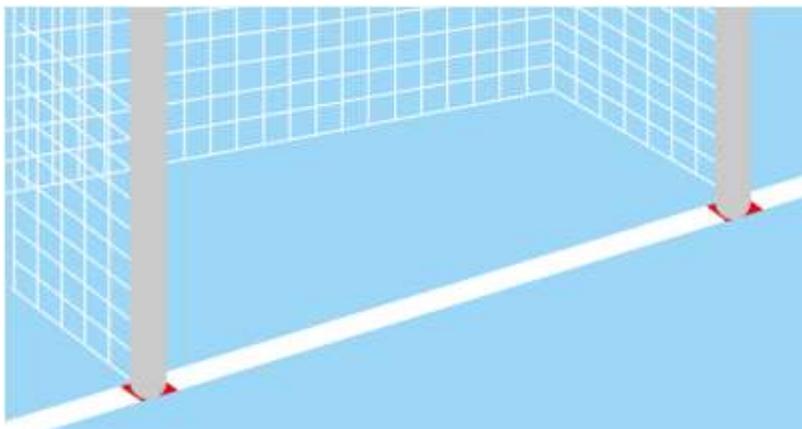
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se um jogador da equipe defensora mover ou derrubar seu próprio gol e:

- a bola não entra nem toca a meta, o jogo é interrompido e:
 - se foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
 - se foi 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 foi 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 um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de gol.
- a bola entra na meta (passando totalmente por cima da linha do gol) entre a posição normal dos postes, 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 foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8);
- Se foi deliberado e a meta tocou 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.



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



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

11 Publicidade no piso da quadra de jogo

Se o regulamento da competição não o proíbe, a publicidade no piso da quadra é permitida, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou árbitros, nem atrapalhe a visibilidade das linhas limitrofes.

12 Publicidade nas redes das metas

Se o regulamento da competição não o proíbe, 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 o regulamento da competição não o proíbe, 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 ser pelo menos:

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



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 abaixo de 50 cm ou acima de 65 cm quando largada de uma altura de 2 m.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputadas em uma competição oficial organizada sob a coordenação da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e levar uma das marcas do Programa de Qualidade 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 do fabricante autorizado. As regras da competição podem restringir o tamanho e o número de tais marcações.

3 Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão com a bola substituída 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 metas ou na barra transversal (travessão) e, em seguida, entra diretamente na meta (ver seção 6 desta Lei).

Se a bola apresentar defeito em um tiro inicial, arremesso de meta, cobrança de tiro de canto, de lateral, tiro livre, pênalti ou bola ao chão, repete a cobrança, ou seja, a ação inicial é repetida.



LEI 2 – A BOLA

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pênalti, um tiro de 10m, quando é chutada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou nas traves ou travessão, 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 na 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 permitem que o jogo continue e devem retirar a bola extra na primeira oportunidade possível.

6 Gol obtido com uma bola defeituosa

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



LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

A jogo é disputado por duas equipes, cada uma com no máximo cinco jogadores, sendo que um deles 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 saíram deliberadamente da quadra, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem, mas o jogo não deve recomeçar após a bola ter saído de jogo se uma equipe não tem 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 podem 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 podem ser usados em um jogo disputado em uma competição oficial organizada pela FIFA, confederações ou associações membros. As regras da competição devem estabelecer quantos substitutos podem ser relacionados.

Outros jogos

Em jogos não oficiais da seleção nacional “A”, um máximo de dez substitutos podem ser usados.

Em todos os outros jogos, um maior número de substitutos pode ser relacionado e usado, 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 dos substitutos devem ser comunicados aos árbitros antes do início do jogo, estejam ou não presentes. Qualquer jogador ou substituto cujo nome não seja fornecido aos árbitros neste momento não pode participar no jogo.



LEI 3 – OS JOGADORES

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 substituído sai de quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, exceto conforme previsto nas Leis do Jogo de Futsal.
- O jogador 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 a saída do jogador substituído.
- O substituto entra em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe.
- A substituição é completada quando um substituto entra totalmente em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe depois de entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último tenha que deixar a quadra por outra zona por qualquer motivo previsto nas Leis do Jogo de Futsal, caso em que o substituto deve entregar o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto torna-se um jogador e o jogador que foi substituído torna-se um substituto.
- Pode ser impedida uma substituição em certas circunstâncias, por exemplo, se o substituto não está equipado de acordo com a Lei 4;
- Um substituto que não tenha 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 receber uma bola ao chão.
- O jogador substituído pode voltar a participar do jogo.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam chamados para jogar ou não.

5 Aquecimento

Um máximo de cinco substitutos por equipe podem aquecer ao mesmo tempo.

6 Substituição e troca de goleiro

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o goleiro sem informar os árbitros, nem esperar por uma interrupção do jogo;



LEI 3 – OS JOGADORES

- 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, 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 substituído deixa a 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 deixar a 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 expulso:



LEI 3 – OS JOGADORES

- 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 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 cumprir 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.
- 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 por gol sofrido, antes de se cumprirem os dois minutos da expulsão temporária.
- Se a equipe com menos jogadores marcar um gol, o jogo continua sem qualquer 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 (agente externo) em quadra

O técnico e os membros da comissão técnica relacionados na lista de equipes são oficiais de equipe. Qualquer pessoa não relacionada na lista da equipe como jogador, substituto ou oficial da equipe é considerada 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:

- Apenas interromper o jogo se houver interferência no jogo;
- Retire a pessoa quando o jogo estiver interrompido;
- Tomar as medidas disciplinares apropriadas.



LEI 3 – OS JOGADORES

Se o jogo for interrompido e a interferência for de:

- Um membro da comissão técnica de equipe, jogador substituto ou jogador expulso, o jogo recomeça com um tiro livre direto ou pênalti;
- Um agente externo, o jogo recomeça com uma bola ao chão (Lei 8).

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

10 Gol marcado com uma pessoa a mais em quadra

Se a bola estiver entrando no gol e a interferência não impedir que um jogador da equipe defensora jogue a bola, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que o contato tenha sido feito com a bola, a menos que a interferência tenha sido pela equipe atacante.

Se, após um gol ser marcado e o jogo recomeçar, os árbitros perceberem que uma pessoa extra estava 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;
- Retire 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 jogo recomeçar, os árbitros perceberem que uma pessoa extra estava em quadra quando o gol foi marcado:

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa extra foi:
 - Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que marcou o gol e reiniciar o jogo com um tiro livre direto da posição da pessoa extra;
 - Um agente externo que interferiu no jogo 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.
- Os árbitros devem validar o gol se a pessoa extra foi:
 - Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol;
 - Um agente externo que não interferiu no jogo.



LEI 3 – OS JOGADORES

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

11 Reingresso indevido do jogador fora da quadra

Se um jogador que requer a permissão de um dos árbitros para voltar a regressar a quadra o fizer sem essa permissão, os árbitros devem:

- Interromper o jogo, não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou com um dos oficiais de arbitragem do jogo 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 deve ser reiniciado:

- Com um tiro livre direto da posição de interferência;
- 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

O capitão da equipe não tem status ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 Segurança

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

É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras de couro, elásticos, plástico, brincos, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

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

- Retire o artigo em questão;
- Deixe a quadra de jogo na próxima interrupção se ainda não pôde ou não quis retirá-lo.

Um jogador que se recuse a obedecer ou usar o artigo novamente deve ser advertido com cartão amarelo.

2 Equipamentos obrigatórios

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

- Uma camisa com mangas;
- Calções – o goleiro pode usar calças;
- Meias – fita ou qualquer material aplicado ou usado externamente deve ser da mesma cor que a parte da meia que é aplicada ou cobre;
- Caneleiras – estas devem ser feitas de material adequado para fornecer proteção e ser cobertas pelas meias;
- Calçados.

Um jogador cujo calçado ou caneleira foi acidentalmente perdido deve reestabelecer seu equipamento o mais rápido possível e o mais tardar quando a bola sair de jogo, se, antes de fazê-lo, o jogador marca um gol ou estiver envolvido na marcação de um gol jogando a bola na preparação, o gol é concedido.

3 Cores

- As duas equipes devem usar cores que as distingam umas das outras, bem como dos árbitros.
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distinguíveis das dos outros jogadores e dos árbitros.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisa para trocar, os árbitros permitem que o jogo seja disputado.

As camisas térmicas devem ser de uma única cor e que seja igual à cor principal das mangas das camisas ou incluir um padrão/cores que reproduzam exatamente as mangas das camisas.

Os shorts térmicos/meias-calças devem ser da mesma cor da cor principal dos calções ou das partes de baixo dos calções – jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

O regulamento da competição pode determinar que os membros das comissões técnicas, exceto os substitutos, devem utilizar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e equipe de arbitragem.

4 Equipamentos adicionais

Equipamentos de proteção não perigosos tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados são permitidos, assim como bonés para os goleiros e óculos esportivos.

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, exceto bonés dos goleiros, eles devem:

- Ser preta 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 à volta do pescoço;
- Não ter nenhuma parte que sobressaia da cabeça do jogador (elementos salientes).

Protetores de joelho e braço

Quando forem usados joelheiras e cotoveleiras, eles devem ser da mesma cor que a cor predominante da manga da camisa (cotoveleiras) ou dos calções/calças (joelheiras), e não podem sobressair excessivamente.

Quando não for possível combinar estas cores, podem ser utilizados protetores pretos ou brancos com mangas/calções, ou calças, quando aplicável, de qualquer cor.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Quando forem usados protetores que não combinem com as mangas/calções, ou calças, todos esses protetores devem ser da mesma cor (preto ou branco).

Comunicação eletrônica

Os jogadores, incluindo substitutos e jogadores expulsos, não estão autorizados a vestir ou usar qualquer forma de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto onde o desempenho eletrônico e o sistema de rastreamento são permitidos.

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

O membro da comissão técnica da equipe que utilizar equipamentos não autorizados ou que se comportar de forma inadequada em decorrência do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação será expulso da área técnica.

Sistemas eletrônicos de desempenho e sistemas de rastreamento (EPTS)

Quando for usada a tecnologia (Wearable Technology) como parte do EPTS em partidas disputadas 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 atende aos requisitos de EPTS do Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.

Quando o EPTS for fornecido pelo organizador do jogo ou da competição durante jogos disputados em uma competição oficial, é responsabilidade desse 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 apoia os organizadores de competições com o processo de aprovação para EPTS confiável e preciso.

5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

O equipamento não deve conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a 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 e seus princípios também se aplicam a todos os membros das Comissões Técnicas.

- Os seguintes casos são geralmente permitidos:



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- 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 pelas regras 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 ser limitados à frente da camisa e/ou braçadeira.
- Em alguns casos, o slogan, declaração ou imagem podem aparecer apenas na braçadeira de capitão.

Interpretando a Lei

Ao interpretar se um slogan, declaração ou imagem é permitido, deve-se observar 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 ou inflamatória.

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

Embora "religioso" e "pessoal" sejam definidos com relativa facilidade, "político" é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas com o 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 entidade governamental local, regional ou nacional ou qualquer um de seus departamentos, escritórios ou funções;
- Qualquer organização que seja discriminatória;
- 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.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

As regras da competição podem conter outras restrições/limitações, particularmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, declarações e imagens permitidas. Recomenda-se que as decisões relacionadas a frases, mensagens, slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes da realização de um jogo/competição.

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.

Nesse 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, ele será reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária. No entanto, se houve interferência, um tiro livre direto é concedido no local onde houve a interferência, ou um pênalti, se a interferência foi na área de pênalti.

7 Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular as regras de numeração dos jogadores, que normalmente é de 1 a 15, sendo o número 1 reservado para o goleiro.

O organizador deve ter em mente que é muito difícil e inadequado que os árbitros façam o sinal de números maiores que 15.

O número de cada jogador deve ser 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

1 A autoridade dos árbitros

Cada jogo é controlado por dois árbitros, o árbitro principal e o segundo árbitro, que têm autoridade total para fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal em conexão com o 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 ao perceberem que está incorreta ou a conselho de outro membro da equipe de arbitragem se o jogo foi reiniciado ou os árbitros sinalizarem para confirmar o final do primeiro ou segundo período, incluindo a prorrogação, e deixarem a quadra e sua proximidade após o cronometrista soar o sinal acústico ou o jogo tiver sido encerrado.

Se um dos árbitros assistentes indica ou 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 recomeçado. Os árbitros ainda podem tomar as medidas disciplinares apropriadas, 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.

No 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;
- Assegurar que o equipamento dos jogadores cumpre os requisitos da Lei 4;
- Manter um registro dos incidentes do jogo;
- Interromper o jogo, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- 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 lançado 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 (ver Lei 8).
- Se uma bola extra, outro objeto ou animal entra em quadra durante o jogo, os árbitros devem:
 - Interromper o jogo, e reiniciar com uma bola ao chão, se interferir com o jogo, a menos que a bola esteja entrando no gol e a interferência não impeça um jogador da equipe defensora de jogar a bola, em tais casos, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que o contato tenha sido feito 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 na primeira oportunidade possível;
- Parar o jogo se, na opinião deles, um jogador estiver gravemente ferido e certifique-se de que o jogador seja removido da quadra. Um jogador lesionado, incluindo um goleiro, não pode ser medicado dentro da quadra e só pode retornar a quadra após o reinício do jogo e deve entrar em quadra pela zona de substituição de sua equipe. As únicas exceções à exigência de sair de quadra são quando:
 - Jogadores da mesma equipe se choquem e precisam de atendimento;
 - Ocorreu uma lesão grave;
 - Um jogador é lesionado como resultado de uma infração com contato físico 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 concedido e o jogador lesionado será o cobrador;
 - Foi concedido um tiro penal e o jogador lesionado seja o goleiro;
- Assegure-se que qualquer jogador sangrando saia da quadra. O jogador só pode reentrar ao receber um sinal dos árbitros, que devem verificar se o sangramento parou e não há sangue no equipamento;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Assegurar que, se os médicos e/ou maqueiros tiverem sido autorizados a entrar em quadra, o jogador sai na maca ou a pé. Um jogador que não cumprir deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo;
- Mostrar a advertência, se eles decidiram advertir com cartão amarelo ou cartão vermelho um jogador que está lesionado e tem que deixar a quadra para tratamento, antes que o jogador deixe a quadra;
- Nos casos em que o jogo foi 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, em sua opinião, apenas ligeiramente machucado;
- Permitir que o jogo continue quando a equipe contra a qual uma infração foi cometida pode se beneficiar de tal vantagem e punir a infração original se a vantagem antecipada não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- Punir a infração mais grave quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo;
- Tomar medida disciplinar contra jogador que cometa uma infração passível de cartão amarelo ou expulsão. Os árbitros não são obrigados a tomar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima vez que a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra os membros das comissões técnicas das equipes que não se comportarem de maneira responsável e 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 cometer uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível e agir se um jogador necessitar de atendimento médico;
- Tomar uma decisão com a ajuda dos outros árbitros sobre incidentes que os árbitros não viram;
- Não permitem que pessoas não autorizadas entrem na superfície de jogo;
- Indicar o reinício do jogo após uma interrupção;
- Dar os sinais descritos na seção intitulada Sinalização inserida nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Tomar posição 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;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Remeter 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 qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por causa de interferência externa de qualquer tipo.

O segundo árbitro:

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

4 Responsabilidade dos árbitros

Os árbitros, ou quando aplicável, os outros árbitros 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 nos 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 as condições da quadra ou de seus arredores são tais ou que as condições meteorológicas 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, bola e equipamentos usados durante o jogo;
- Uma decisão de interromper ou não um jogo devido à interferência de espectador ou qualquer problema nas áreas de espectador;
- Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento, exceto pelas exceções listadas anteriormente no item 3 desta Lei;
- Uma decisão de permitir ou não permitir que um jogador use determinado vestuário ou equipamentos;
- Uma decisão, onde os eles têm autoridade, para permitir ou não permitir que qualquer pessoa, incluindo funcionários da equipe ou local, oficiais de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia, estejam presentes 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 nos termos da FIFA, confederação, associação membro ou regras ou regulamentos de competição sob os quais o jogo é disputado.

5 Jogos internacionais

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

6 Equipamentos dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

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

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicação com outros árbitros – fones de ouvido;
- Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

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

Os árbitros e outros membros da equipe de arbitragem também estão proibidos de usar qualquer tipo de joias ou bijuteria, embora o árbitro esteja autorizado a usar um relógio ou dispositivo semelhante para cronometrar o jogo se o cronometrista estiver ausente.



LEI 5 – OS ÁRBITROS

7 Suporte de vídeo

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

Os árbitros fazem uso do SV quando o treinador principal de uma equipe ou, na ausência do treinador principal, outro membro da comissão técnica, contesta uma decisão em relação a:

- 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 desacordo entre os dois árbitros em relação a 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 incorretamente (re)iniciado/parado 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 para o final de um período.

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



LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1 Os árbitros assistentes

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes, sendo um terceiro árbitro e um cronometrista, que devem desempenhar as suas funções de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles estão posicionados fora da quadra, no mesmo nível da linha de meio de quadra e do mesmo lado que as zonas de substituição. O cronometrista permanece sentado à mesa do cronometrista, enquanto as funções do terceiro árbitro podem ser realizadas sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro árbitro estão equipados com um cronômetro adequado e o equipamento necessário para registrar as faltas acumuladas, que são fornecidos pela federação ou clube sob cuja jurisdição o jogo está sendo disputado.

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;
- Controla as trocas de bolas a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes de entrarem em quadra;
- Registra os números dos jogadores que marcarem os gols;
- 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 de um pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de equipe solicitar;
- Faz o sinal do tempo técnico obrigatório assim que o cronometrista soar o sinal acústico, para informar aos árbitros e as equipes que o tempo técnico foi concedido;
- Mantém um registro dos tempos técnicos solicitados;
- Mantém um registro das faltas acumuladas de cada equipe sinalizadas pelos árbitros em cada período de jogo;



LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Faz 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 quaisquer 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 coleta 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 supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha deixado a quadra para corrigir o seu equipamento;
- Sob supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que deixou a quadra devido a lesão de qualquer natureza;
- 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 seu campo de visão. Em qualquer caso, os árbitros decidem sobre quaisquer fatos relacionados com o jogo;
- Supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nos bancos, e informa aos árbitros qualquer comportamento inadequado;
- Mantém um registro das paralizações do jogo devido a interferências externas e as razões para elas;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre o jogo;
- Toma 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 de o árbitro ou segundo árbitro se lesionar ou ficar indisposto.

O cronometrista:

Assegura que a duração do jogo cumpre com o estabelecido na Lei 7 e para isso deve:

- Acionar o cronômetro após o tiro inicial de cada período ter sido executado corretamente;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido reiniciado corretamente após uma cobrança de 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 a marcação de um gol, após a marcação de um pênalti ou tiro livre, ou após a contusão de um jogador;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros sinalizarem para que o faça-lo;
- Registrar os gols, faltas acumuladas e períodos de jogo no placar eletrônico, se houver;
- Indicar o pedido de tempo técnico de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado do pedido pelo terceiro árbitro ou um dos árbitros em quadra;
- Cronometrar o tempo técnico de um minuto;
- Indicar o fim do tempo técnico de um minuto com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros;
- Indicar a quinta falta acumulada de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente dos árbitros o fim do primeiro período, o fim do jogo ou o fim dos períodos de prorrogação, se houver;
- Tomar uma posição na 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 um árbitro reserva não for nomeado;
- Fornecer qualquer outra informação relevante sobre o jogo.

3 Jogos internacionais

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

Para jogos internacionais, o cronômetro utilizado deve incorporar todas as funções necessárias, cronometragem precisa e 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 Árbitro assistente reserva (AAR)

Um árbitro assistente reserva 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 árbitro assistente reserva:

- Substitui o terceiro árbitro se um dos árbitros ou o terceiro árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, e também pode substituir o cronometrista, se necessário;
- Auxilia os árbitros e o terceiro árbitro em todos os momentos, inclusive em quaisquer tarefas administrativas antes, durante e depois do jogo, conforme exigido pelos árbitros;
- Apresenta 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 que esteja sendo feito;
- Registra todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Dispõe de um cronômetro manual alternativo, caso seja necessário devido a um incidente de qualquer natureza;
- Posiciona-se junto do cronometrista, de modo a poder ajudar os árbitros e o terceiro árbitro, prestando qualquer informação relevante sobre o jogo.



LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

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

2 Finalização dos períodos de jogo

O cronometrista sinaliza o final de cada período de 20 minutos, e os períodos extras, com um sinal acústico.

- O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não o indiquem com o seu apito;
- Se um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada ou um tiro penal for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o tiro for concluído. Qualquer um dos chutes é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorre uma das seguintes situações:
 - A bola para de se mover ou sai do jogo;
 - A bola é jogada por qualquer outro jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
 - Os árbitros param o jogo por uma infração do chutador ou de um companheiro de equipe do chutador.
- Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração antes do chute ser concluído, os árbitros continuam o jogo ordenando uma repetição ou concedendo 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 estendidos em nenhum outro caso.

3 Tempo técnico

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

As seguintes condições se aplicam:



LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

- 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 um terceiro árbitro, usando o documento fornecido pelo cronometrista.
- O cronometrista concede o tempo técnico quando a equipe que o solicitou estiver com a posse de bola e a bola estiver fora de jogo, utilizando um apito ou sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros.
- Durante o 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 podem 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, não pode acumular para o segundo período, ela 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 há tempo técnico durante a prorrogação, se jogada.

4 Intervalo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, não superior a 15 minutos.

Se a prorrogação for disputada, 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, uma pequena pausa para hidratação, que não deve exceder um minuto, é permitida no intervalo da prorrogação.

O regulamento da competição deve indicar a duração do intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, podendo ser alterado somente com a permissão dos árbitros.

5 Jogo suspenso definitivamente

Um jogo suspenso definitivamente deve ser repetido, a menos que o regulamento da competição ou os organizadores determinem o contrário.



LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

O tiro inicial inicia os dois períodos de um jogo e os dois períodos de prorrogação, e recomeça 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 for cometida uma infração quando a bola não estiver em jogo, isso não mudará a forma como o jogo é reiniciado.

1 Tiro de saída

Procedimento

- O árbitro lança uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se dar o tiro inicial no primeiro ou segundo período.
- Salvo disposição em contrário nos regulamentos da competição, a equipe da casa escolhe qual gol atacar no primeiro período.
- A equipe que não deu o tiro inicial no primeiro período dá o tiro inicial para iniciar o segundo período.
- Para o 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 dá o tiro inicial, devem estar em sua própria meia quadra.
- Os adversários da equipe que executa 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 esteja situado no lado do banco indica que o tiro de saída pode ser executado 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 desde o tiro de saída. Se a bola entrar diretamente na meta do chutador, será concedido um tiro de canto aos adversários.



LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Infrações e sanções

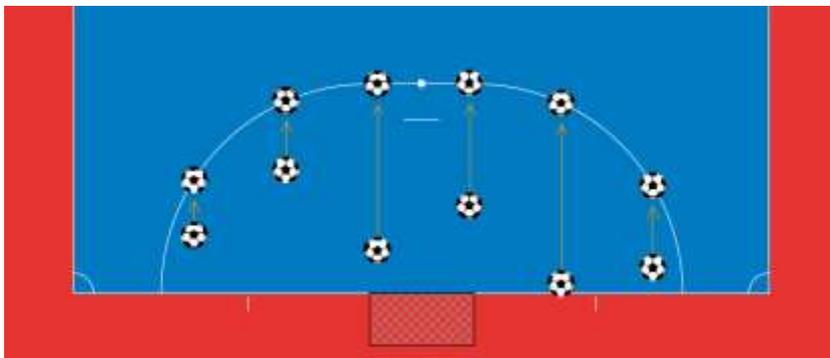
Se o jogador que executa o tiro de saída toca a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto, ou por falta de mão na bola, um tiro livre direto será concedido ao adversário.

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 por último 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 penalidade máxima da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe de ataque. 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 membro da equipe de arbitragem, 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 esteja em jogo.
- A bola está em jogo quando toca a quadra, então qualquer jogador, de qualquer equipe, pode jogar a bola.

Infrações e sanções

- A bola ao chão é dada novamente se:
 - Um jogador tocar na bola antes dela tocar na quadra;
 - 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.

No entanto, se uma bola ao chão entrar em qualquer meta sem tocar em pelo menos dois jogadores devido a circunstâncias alheias ao jogador para quem ela foi lançada, como as condições da instalação ou a bola sendo lançada indevidamente, a bola ao chão deve ser repetida.



LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Atravessa completamente a linha de meta ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo foi interrompido pelos árbitros;
- Atinge o teto.

A bola também está fora de jogo quando toca num 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 num árbitro, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

2 Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações 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 executado a partir do ponto da linha lateral mais próximo do local onde a bola atingiu o teto.



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 movida ou derrubada por um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, acidentalmente ou deliberadamente, e os árbitros confirmarem que a bola passou pela 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 o gol foi movido ou derrubado deliberadamente, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao jogador infrator.

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

Se o goleiro arremessar a bola diretamente para o gol adversário, será concedido um arremesso de meta, exceto quando as regras nacionais proibam o arremesso da bola diretamente ultrapassando a linha do meio de quadra para jovens, veteranos, portadores de deficiências 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 gol

Se um dos árbitros sinalizar um gol antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de gol, entre as traves, conforme estipulado na Lei 1, e imediatamente perceber que foi cometido um erro, o jogo é 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 o regulamento da competição exige 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, não superior a cinco minutos cada. As regras da competição devem estipular a duração dos dois períodos iguais de prorrogação;
- Tiros livres da marca do pênalti.

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

3 Tiros livres da marca de pênalti

Os tiros livres da marca de pênalti são executados 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 expulso durante o jogo não pode participar. Os cartões amarelos e as advertências verbais aplicadas durante o jogo não são consideradas durante as cobranças dos tiros livres da marca de pênalti.

Procedimento**Antes de iniciar os tiros livres da marca de pênalti**

- A menos que haja outras considerações, por exemplo, condição da quadra, segurança, posicionamento das câmeras, etc., ou as regras da competição especificarem o contrário, o árbitro realiza o sorteio com uma moeda para decidir o gol em que os tiros serão executados.
- O árbitro lança novamente uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se executa o primeiro ou o segundo chute.
- Todos os jogadores e substitutos podem cobrar os tiros livres da marca de pênalti, exceto aqueles jogadores que, no final do jogo ou da prorrogação, se lesionem ou tenham sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores e substitutos, bem como a ordem em que serão executados os tiros. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou da prorrogação, e antes do início dos tiros da marca de pênalti, uma equipe tiver mais jogadores, incluindo substitutos, do que seus adversários, ela pode optar por reduzir seu número para o mesmo número que 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 tiros livres, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito abaixo.
- Um goleiro que não pode continuar antes ou durante os tiros livres 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 executar um tiro livre.
- Se o goleiro já executou um tiro livre, o substituto não pode executá-lo até a próxima rodada de tiros livres.

Durante os chutes da marca de pênalti

- Apenas os jogadores e suplentes elegíveis, os árbitros e outros árbitros podem permanecer em quadra.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o jogador que executa o tiro livre 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 executora deve permanecer em quadra, fora da área de pênalti, aproximadamente na linha, mas a pelo menos 5m de distância da marca de pênalti e do lado oposto da quadra aos bancos e ao segundo árbitro.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O tiro é concluído quando a bola deixa de se mover ou sai de jogo ou quando os árbitros interrompem o jogo por qualquer infração. O chutador não pode jogar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro das cobranças.
- Se o goleiro comete uma infração e, como resultado, o tiro livre é repetido, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração e 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 que o chute seja executado, esse chute é registrado como perdido e o chutador é advertido com cartão amarelo.
- Se o goleiro e o chutador cometerem uma infração ao mesmo tempo, o chute será registrado como perdido e o chutador é advertido com cartão amarelo.
- Se, durante os tiros livres da marca do pênalti, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores pode optar por reduzir o seu número para o mesmo número e se acontecer, os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar nos chutes, exceto conforme descrito acima.

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

- Os tiros são executados alternadamente pelas equipes.
- Cada chute é executado por um chutador diferente, e todos os jogadores e substitutos elegíveis devem executar um chute antes que qualquer jogador ou substituto possa dar um segundo chute.
- O princípio acima continua para qualquer sequência subsequente de chutes, mas uma equipe pode alterar a ordem dos chutes.
- Se, antes das duas equipes terem executado os cinco tiros, uma delas já tiver marcado mais gols do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de cinco tiros, não são executados mais nenhum tiro.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Se as duas equipes estiverem empatadas após ambas terem executado os cinco chutes, os chutes continuam até que uma equipe tenha marcado um gol a mais do que a outra com o mesmo número de chutes.
- Os chutes da marca de pênalti não devem ser atrasados para um jogador que saia da quadra. O chute do jogador será perdido, não marcado, se o jogador não retornar a tempo de executar o chute.

Substituições e expulsões durante os chutes da marca de pênalti

- 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 que não possa continuar não pode ser substituído.
- Os árbitros não devem encerrar o jogo se uma equipe for reduzida a menos de três jogadores.

4 Gols fora de casa

O regulamento da competição pode prever 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

Não há impedimento no futsal.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Os tiros livres diretos e indiretos e os pênaltis só podem ser concedidos por faltas cometidas com a bola em jogo.

1 Tiro livre direto

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

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar atingir/agredir, incluindo cabeçada;
- Bater ou tentar bater;
- Calçar o adversário.

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

- **“Imprudente”** é quando um jogador mostra 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 desconsiderando o perigo ou as consequências para um adversário e deve ser advertido com cartão amarelo;
- **“Usar força excessiva”** é quando um jogador excede o uso de força necessário e/ou coloca em risco a segurança de um adversário e deve ser expulso.

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

- Uma falta 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;
- Segurando um oponente;
- Impedindo a movimentação de um oponente com contato;
- Morder ou cuspir em alguém que esteja relacionado pelas equipes ou em um membro da equipe de arbitragem do jogo;



LEI 12 – FALTAS E CONDUITAS INCORRETAS

- Lançar/chutar um objeto na bola, no adversário ou num membro da equipe de arbitragem do jogo, fazer contato com a bola com um objeto preso 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 a 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 a bola deliberadamente com a mão/braço, por exemplo, movendo a mão/braço em direção à bola.
- Toca a bola com a mão/braço quando isso torna seu corpo maior do que a forma natural. Considera-se que um jogador tornou seu corpo maior do que a forma natural, quando a posição de sua mão/braço não é uma consequência ou justificativa pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao colocar a 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 no manuseio da bola que qualquer outro jogador fora da área penal. Se o goleiro tocar a bola com a mão dentro da sua área penal quando não lhe é permitido fazê-lo, é concedido um tiro livre indireto, mas não há sanção disciplinar. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez, utilizando qualquer parte do seu corpo inclusive a mão/braço, depois de haver colocado a bola em jogo e antes que seja tocada por outro jogador, o goleiro será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque promissor ou se evita um gol ou uma oportunidade clara de gol da equipe adversária.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto é concedido se um jogador:

- Joga de maneira perigosa, conforme definido abaixo;
- Impede o progresso de um adversário sem que seja feito nenhum contato;
- É culpado de discordar, usando linguagem e/ou ação ofensiva, injuriosa ou abusiva ou outras ofensas verbais;
- Impede o goleiro de soltar ou arremessar a bola com as mãos ou chutar ou tentar chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la ou arremessá-la;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo um tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na 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 com a mão/braço, incluindo pelo goleiro, desde que seja acidental e a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior;
- Imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, desde que a mão/braço não tenha aumentado o corpo de forma não natural.

Se um jogador não marcar um gol imediatamente após tocar acidentalmente a bola com a mão/braço, o jogo deve continuar, desde que a mão/braço não tenha aumentado o corpo do jogador de forma não natural.

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

Um tiro livre indireto também é concedido se o goleiro cometer 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 com posse controlada, em qualquer parte da quadra, tocá-la novamente na sua própria metade da quadra, depois de ter sido deliberadamente jogada para o goleiro por um companheiro de equipe sem que um adversário a jogue ou toque. Não há sanção disciplinar;
- Tocar a bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área penal após ela ter sido chutada deliberadamente para o goleiro por um companheiro de equipe, inclusive em uma cobrança de tiro lateral;



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro jogar ou lançar a bola diretamente e ultrapassar a linha do meio de quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

Considera-se que um goleiro tem a posse de bola quando:

- A bola está entre as mãos ou entre a mão e qualquer superfície, por exemplo, a quadra, o próprio corpo, ou ao tocá-la com qualquer parte das mãos ou braços;
- Segura a bola com a mão aberta;
- Quicando a bola na quadra ou jogando-a para o ar.

Jogando de maneira perigosa

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

Um chute de “tesoura” ou bicicleta é permitido, desde que não seja perigoso para o oponente.

Impedindo o progresso de um adversário sem contato

Impedir o progresso de um adversário significa mover-se no caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não estiver dentro da distância de jogo de nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição em quadra, estar no caminho de um adversário não é o mesmo que entrar no caminho de um adversário.

Um jogador pode proteger a bola posicionando-se entre um adversário e a bola se a bola estiver a uma distância de jogo e o adversário não for segurado com os braços ou o corpo. Se a bola estiver a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

Bloqueando um oponente

Bloquear um oponente pode ser considerado uma tática legítima no futsal, desde que o jogador que bloqueia o oponente esteja parado no momento de qualquer contato e não cause contato deliberadamente movendo ou estendendo o corpo no caminho do oponente, e o oponente tem a oportunidade de fugir 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 tiros livres da marca de pênalti.



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 de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir o jogador ou membro da comissão técnica de equipe participe do jogo, os árbitros irão relatar qualquer outra conduta imprópria.

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 aplicar um cartão amarelo, e informarão 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 advertirão mostrando um cartão amarelo. No entanto, isso não conta como uma infração de expulsão, pois é o primeiro cartão amarelo aplicado ao infrator durante a partida.

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

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

O árbitro pode aplicar o cartão vermelho ou amarelo somente ao jogador, substituto ou membro de comissão técnica de equipe.

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 à equipe adversária, 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 pela 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 na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. Entretanto, se a infração original consistia em impedir uma oportunidade clara de gol ao time adversário, o jogador é sancionado por comportamento antidesportivo. Se a infração apenas interferiu ou parou um ataque promissor, o jogador não é sancionado.

A vantagem não deve ser aplicada em situações envolvendo jogo brusco grave, conduta violenta, uma segunda infração que pode ser advertida com cartão ou uma sexta, ou subsequente falta acumulada, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

gol. Os árbitros devem expulsar o jogador na próxima vez que a bola estiver fora de jogo, mas se o jogador jogar a bola ou disputar ou interferir com um adversário, os árbitros interromperão o jogo, expulsarão o jogador e recomeçarão com um tiro livre indireto, a menos que o jogador cometeu uma infração mais grave.

Se a vantagem for aplicada e um segundo cartão amarelo ou vermelho for dado após um gol ser marcado, 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 penal e continuar a fazê-lo dentro da área penal, os árbitros devem conceder 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 palavras ou gestos;
- 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 é reiniciado com uma bola ao chão, tiro de canto, tiros livres e tiro inicial;
- 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 palavras ou gestos;
- Entrar em quadra em violação do procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

Quando duas infrações distintas que podem ser advertidas com cartões são cometidas, mesmo nas proximidades, elas devem resultar em dois cartões amarelos, por exemplo, se um jogador não entrar em quadra pela zona de substituição e cometer uma infração temerário ou parar um ataque promissor com uma falta ou mão, etc.

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:



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Tentar enganar os árbitros, por exemplo, fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação);
- Comete uma infração de tiro livre direto de maneira temerária;
- Toca na bola com a mão para interferir, impedir ou parar um ataque promissor;
- Comete qualquer outra infração que interfira ou impeça um ataque promissor, exceto quando os árbitros concederem um pênalti por uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola;
- Impede a um adversário uma oportunidade clara de gol através de uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola e os árbitros marcam um pênalti;
- Manuseia a bola com a mão na tentativa de marcar um gol, independentemente se a tentativa bem-sucedida ou não, ou em uma tentativa frustrada de evitar um gol;
- Para uma bola que vai para a meta por uma infração de mão 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;
- Mostra falta de respeito às Leis do Jogo de Futsal;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo de um tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na 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 desloca a meta, sem impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de fazer gol.

Comemoração de um gol

Os jogadores podem comemorar quando um gol é marcado, mas a comemoração não deve ser excessiva. As celebrações 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 ser advertida, mas os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

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

- Aproximar-se dos espectadores de uma forma que cause problemas de segurança e/ou proteção;



LEI 12 – FALTAS E CONDUtas INCORRETAS

- Agindo de forma provocativa, agressiva ou desafiadora;
- Cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- Retirando a camisa ou cobrindo a cabeça com a camisa.

Infrações punidas com expulsão

Um jogador ou substituto que comete qualquer uma das seguintes infrações é expulso:

- Impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola, exceto um goleiro dentro de sua própria área de pênalti, ou por deliberadamente mover ou tombar a meta, quando isso impede a bola de ultrapassar a linha de gol;
- Impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol, desde que o gol não defendido pelo goleiro defensor, a um adversário cujo movimento geral seja em direção a meta do infrator por meio de uma infração punível com um tiro livre, a menos que conforme descrito abaixo:
 - Ser culpado de falta grosseira;
 - Morder ou cuspir em alguém;
 - Ser culpado de conduta violenta;
 - Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
 - Receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

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

Impedir uma oportunidade clara de marcar gol

Quando um jogador impede à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração 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 comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área de pênalti que impede o adversário uma oportunidade clara de gol e os árbitros concedem um pênalti, o infrator é advertido com cartão amarelo se a infração foi uma tentativa de 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 em violação ao procedimento de substituição e interfere no jogo, cometendo uma infração ao impedir à equipe adversária uma oportunidade clara de gol, é culpado de uma infração de expulsão.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias para se determinar a existência de uma oportunidade clara de gol:

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

Se um goleiro impedir um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de gol por uma falta de mão na bola fora da área de pênalti quando seu gol não é defendido ou apenas defendido por um jogador da equipe defensora atrás do goleiro, o goleiro é expulso.

Se o número de jogadores da equipe atacante for igual ou maior que o número de jogadores da equipe defensora, 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 oportunidade clara de gol.

Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração sem tentar jogar a bola, por exemplo, segurar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.) e o número de jogadores atacantes for maior que o número de jogadores defensores, isso deve ser considerada 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 por uma infração de mão na bola ou 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 ataque um adversário com força excessiva ao disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás, seja usando uma ou ambas as pernas, ou que ponha em risco a integridade física de um adversário, é culpado de jogo brusco grave.

Conduta violenta

Conduta violenta é 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 do contato ser feito.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam conduta violenta, a menos que haja uma oportunidade clara subsequente 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 generalizados entre os jogadores, portanto, eles devem tentar evitar isso com uma intervenção rigorosa.

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

Membros da comissão técnica

Quando uma infração for cometida por um membro da comissão técnica de 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 advertência com cartão amarelo ou expulsão:

- Entrar em quadra de maneira respeitosa e pacífica;
- Deixar de cooperar com um membro da equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, ignorar uma instrução ou solicitação de um árbitro assistente;
- Insignificante ou ligeiro protesto, por palavra ou ação, contra a decisão da arbitragem;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer outra infração.

Advertência a membros da comissão técnica

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

- Não respeitar de forma clara e ou 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, ainda que sem provocar conflitos;
- Protestar por palavra ou ação, incluindo:
 - Lançar, atirar, chutar garrafas de bebidas ou outros objetos;



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Realizar gesto ou ação que mostra uma clara falta de respeito pela equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, aplausos sarcásticos.
- Gesticular excessivamente, persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo;
- Agir de maneira provocativa ou exaltada;
- Ter comportamento inaceitável persistente, incluindo infrações de advertência repetidas;
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsão

As infrações passíveis de expulsão incluem, mas não estão limitadas a:

- Atrasar o reinício do jogo pela equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- Deixando deliberadamente a 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;
- 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, um jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem 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 ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Usar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação;
- Conduta violenta.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

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

- Temerária – adverte com cartão amarelo o infrator por comportamento antidesportivo
- Usar força excessiva – expulsar o agressor 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 reinícios a seguir 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
- 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 tiro penal é concedido se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limite 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 falta direta, 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.



LEI 12 – FALTAS E CONDUCTAS INCORRETAS

Se um jogador efetua um contato com a bola utilizando um objeto seguro na mão (um calçado, caneleira, etc.) o jogo recomeça com tiro livre direto ou pênalti.

Se um jogador que está dentro ou fora da quadra arremessar ou chutar um objeto, que não seja a bola do jogo, em um jogador adversário, ou arremessar ou chutar um objeto, incluindo uma bola, em um substituto adversário, jogador expulso, membro da comissão técnica de equipe ou um membro da equipe de arbitragem ou a bola do jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto da posição onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, ou com um tiro penal se estiver dentro da área penal do infrator. Se esta posição for fora da quadra, o tiro livre é 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 penal do infrator.

Se um substituto, jogador expulso, jogador temporariamente fora da quadra ou membro da comissão técnica da equipe lançar ou chutar um objeto para dentro da quadra e isso interferir no jogo, um adversário ou membro da equipe de arbitragem, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto onde o objeto interferiu com o jogo ou 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 é reiniciado com uma bola ao chão, a menos que seja concedido um tiro livre indireto por sair da quadra sem a permissão dos árbitros. O tiro livre indireto é executado do ponto da linha limítrofe onde o jogador deixou a quadra.



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 é executado.

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 chute seja executado e a bola toque outro jogador ou saia da quadra de jogo.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se um ou ambos os árbitros falharem em sinalizar que o chute é indireto e a bola é chutada diretamente e ultrapassa a linha do gol.

Bola entra na meta

- Se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta do adversário, um gol é concedido.
- Se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta do adversário, um arremesso de meta é 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 chutado diretamente na própria meta do chutador, um tiro de canto será concedido aos adversários se a bola ultrapassar a linha do gol.

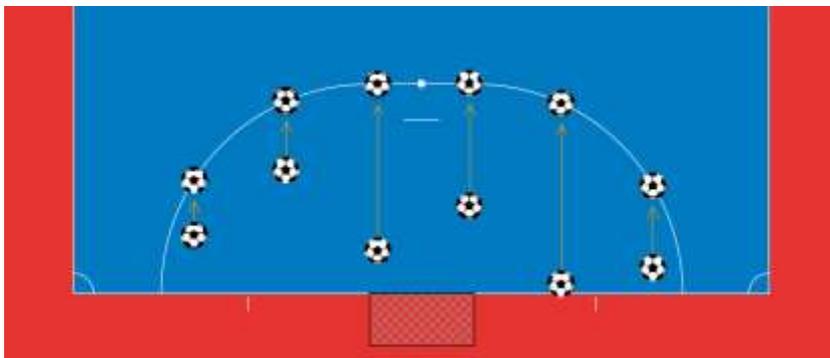
2 Procedimento

Todos os tiros livres devem ser executados:

- 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 executadas de qualquer lugar nessa área;
 - Cobranças de tiros livres indiretos por uma infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área penal ou por uma infração aplicável quando o jogo foi interrompido com a bola dentro da área penal da equipe defensora, que são cobradas da linha da área penal no ponto mais próximo ao local onde a infração foi cometida ou onde 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, reentrando ou saindo da quadra sem permissão, que são executadas da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal, neste caso o tiro livre deve ser executado a partir da linha da área penal no ponto mais próximo ao local onde a bola se encontrava 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 executado no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde ocorreu a infração. Um tiro penal 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 penal 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 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 penal para cobranças de tiros livres dentro da área penal 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 os dois pés simultaneamente.



LEI 13 – TIROS LIVRES

Fazer fintas na execução de um tiro livre é permitido como parte do futsal.

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

3 Infrações e sanções

Se, no momento da cobrança de um tiro livre, um adversário estiver mais próximo da bola do que a distância exigida, o tiro é repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada, não obstante, se um jogador executa um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola a intercepta, 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, na execução de um tiro livre, um jogador da equipe atacante está a menos de 1m da “barreira” formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, será concedido um tiro livre indireto 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 se encontra na área penal quando o tiro livre for executado, ou que entrar na área penal antes que a bola esteja em jogo, tocar ou disputar a bola antes que ela esteja em jogo, o tiro livre será repetido.

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

- É concedido um tiro livre direto;
- Um tiro de pênalti é concedido se a infração tiver ocorrido dentro da área de pênalti do executante, a menos que o executante fosse o goleiro, caso em que é concedido um tiro livre indireto.

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 foi executado, exceto quando uma equipe comete 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

- As faltas acumuladas são aquelas penalizadas com um tiro livre direto ou pênalti conforme especificado na Lei 12.



LEI 13 – TIROS LIVRES

- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe em cada período são registradas na súmula do jogo.
- 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 impedido um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- Se aplicarem a vantagem, os árbitros devem usar os sinais obrigatórios para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.
- Se a prorrogação for jogada, as faltas acumuladas no segundo período do jogo continuarão a contar durante a prorrogação.

5 Tiro livre direto começando com a 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 falta acumulada ou subsequente for cometida dentro da área penal do infrator, será concedido um pênalti.

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

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 imóvel na marca de 10m ou no local onde a infração foi cometida, desde que seja na área entre a linha do gol da equipe defensora e a linha imaginária fora da área penal, a 10m e paralela ao gol.
- Se a infração que originou uma falta sem formação de “barreira” foi cometida nesta área, o chutador pode escolher entre colocar a bola na marca de 10m ou cobrar do local onde a falta foi cometida.
- Os postes da meta, travessão e a rede da meta não devem estar em movimento.
- O executante da falta sem formação de “barreira” deve estar claramente identificado.
- O goleiro defensor deve estar a pelo menos 5m de distância da bola até que ela seja chutada.
- Os jogadores, exceto o chutador e o goleiro defensor, devem estar:
 - Em quadra;



LEI 13 – TIROS LIVRES

- A pelo menos 5m da bola; *
- Atrás da bola;
- Fora da área penal.

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 de 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 se posicionado de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que a infração seja executada.
- O jogador que cobra o tiro livre sem formação de “barreira” deve chutar a bola em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente, chutar 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 jogar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.
- Se um tiro livre sem formação de “barreira” for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando este tiro for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - A bola parar de se mover ou sair para fora da quadra do jogo;



LEI 13 – TIROS LIVRES

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

Infrações e sanções

- Uma vez que os árbitros tenham sinalizado para que um tiro livre sem formação de “barreira” seja executado, o chute deve ser executado dentro de quatro segundos. Se o chute não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária no local onde o tiro deveria ser executado.
- Se, antes da bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - O jogador que chuta o tiro livre sem formação de “barreira” ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - ❖ Se a bola entrar na meta, o chute é repetido;
 - ❖ Se a bola não entrar na meta, os árbitros interrompem 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 haver ou não um gol marcado:
 - ❖ Um tiro livre sem formação de “barreira” não é chutado em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente;
 - ❖ Se um companheiro de equipe do executante previamente identificado executa o chute, os árbitros advertem com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
 - ❖ É permitido fintar na corrida, no entanto se o chutador fintar após completar 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 poste (s), o chute só será repetido se a infração do goleiro impactar claramente o chutador;
 - ❖ Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido.
 - ❖ Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro vai ser chamado atenção pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.



LEI 13 – TIROS LIVRES

- 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 chamado atenção 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 chamados atenção pela primeira infração no jogo. Se os mesmos jogadores cometerem qualquer infração subsequente no jogo, eles serão advertidos com cartão amarelo.
- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que obstruir o chutador de se mover em direção à bola quando um tiro livre sem formação de “barreira” for executado deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.

- Se, após o tiro livre sem formação de “barreira” for cobrado:
- O chutador toca a bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador:
- ❖ Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão, é concedido à equipe adversária.
- 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 a ação do goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, neste caso o gol é concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou dos postes e é então tocada por um agente externo:
- ❖ Os árbitros interrompem o jogo;
- ❖ O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



LEI 13 – TIROS LIVRES

6 Tabela / resumo

Resultado do tiro livre direto sem barreira		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Invasão por jogador da equipe atacante	O tiro livre é repetido	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Invasão por jogador da equipe defensora	Gol	Tiro livre é repetido e adverte verbalmente o infrator; Adverte com cartão amarelo em caso de reincidência
Invasão pela defesa e jogador da equipe atacante	Tiro livre é repetido	Tiro livre é repetido e adverte verbalmente os infratores; Adverte com cartão amarelo em caso de reincidência
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: tiro livre não é repetido, exceto se o goleiro impactar o chutador. O goleiro defende: tiro livre é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo
Bola não é chutada em direção a meta do adversário com a intenção de marcar diretamente	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	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator
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



LEI 14 – TIRO PENAL

Um tiro penal é concedido se um jogador comete uma falta 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 deve estar parada na marca do pênalti e os postes, travessão e rede da meta não devem estar em movimento.

O jogador que executa o pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de gol, de frente para o chutador, entre as traves, sem tocar nas traves, no travessão ou na rede da meta, até que a bola seja chutada.

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 penal.

Depois que os jogadores se posicionaram de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que o pênalti seja executado.

O jogador que executa o pênalti deve chutar a bola para a frente. Chutar 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 tocando, na linha ou atrás da linha de gol.

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

O chutador não deve jogar 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 assim que o pênalti for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- A bola parar de se mover ou sair da quadra do jogo;
- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;



LEI 14 – TIRO PENAL

- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração do chutador ou de um companheiro de equipe do chutador.

2 Infrações e sanções

Assim que os árbitros tiverem sinalizado para a execução de um tiro penal, o tiro deve ser executado. Se não for executado, um dos árbitros pode tomar medidas disciplinares antes de sinalizar novamente para que o chute seja executado.

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

- O jogador que executa o pênalti ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o chute 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 haver ou não um gol marcado:
 - ❖ Um pênalti é chutado para trás;
 - ❖ Um companheiro do chutador identificado executa o chute, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
 - ❖ O chutador finge chutar a bola após ter completado a corrida, é permitida a finta na corrida, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o chutador.
 - O goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é concedido;
 - Se a bola não entrar na meta ou rebater na trave ou postes, o chute só será repetido se a ação do goleiro tiver impacto claro sobre o chutador;
 - Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro é 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.
- 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.



LEI 14 – TIRO PENAL

- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que impeça o chutador de se mover em direção à bola no momento da cobrança de um pênalti deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator esteja respeitando a distância mínima de 5m.

Se, após a cobrança de pênalti:

- O chutador toca a bola novamente antes que ela toque em outro jogador:
- Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão na bola, é concedido à equipe adversária.
- A bola é tocada por um agente externo no seu movimento para a meta adversária:
- 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 concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou dos postes e é tocada por um agente externo:
- Os árbitros param o jogo;
- O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



LEI 14 – TIRO PENAL

3 Tabela / resumo

RESULTADO DO TIRO PENAL		
INFRAÇÃO	A BOLA ENTRA NA META	A BOLA NÃO ENTRA NA META
Invasão por jogador da equipe atacante	O pênalti é repetido	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Invasão por jogador da equipe defensora	Gol	Pênalti é repetido
Invasão pela defesa e jogador da equipe atacante	Pênalti é repetido	Pênalti é repetido
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: pênalti não é repetido, exceto se o goleiro impactar o executante. O goleiro defende: pênalti é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo.
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	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator
Infração simultânea do goleiro e do executante	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator



LEI 15 – O TIRO LATERAL

Um tiro lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou a bola por último quando toda a bola ultrapassa a 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 um tiro lateral:

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

1 Procedimento

No momento da execução:

- A bola deve estar parada na linha lateral no ponto onde saiu da quadra ou no ponto mais próximo de onde tocou o teto;
- Apenas o chutador 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 estar a pelo menos 5m do ponto na linha de lateral onde o tiro lateral será executado.

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 executado 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 é concedido à equipe adversária, para ser cobrado do ponto onde a bola saiu da quadra.

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

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

2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o chutador toca a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o chutador cometer uma infração de mão na bola:

- Um tiro livre direto é concedido;



LEI 15 – TIRO LATERAL

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

Um oponente que de forma incorreta distraia ou impeça o chutador, incluindo se movendo para mais perto de 5m do local de onde o chute será executado, é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo e, se o chute foi executado e o oponente interceptou a bola, um tiro livre indireto é concedido.

Se um companheiro de equipe do executante estiver fora da quadra para enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa quando o tiro for executado, um tiro lateral será concedido à equipe adversária e o jogador infrator será advertido com cartão amarelo.

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



LEI 16 – ARREMESSO DE META

Um arremesso de meta é concedido quando toda a bola ultrapassa a linha de meta no solo ou no ar, tendo tocado pela última vez em um jogador da equipe atacante, e um gol não é marcado.

Um gol não pode ser marcado diretamente de um arremesso de meta. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe cujo goleiro efetuou o arremesso de meta, é concedido um tiro de canto aos adversários. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe que não efetuou o arremesso de meta, é concedido a esta equipe um arremesso de meta.

1 Procedimento

- A bola é lançada ou largada de qualquer ponto da área de pênalti pelo goleiro da equipe defensora.
- A bola está em jogo quando é lançada ou largada e move-se com clareza.
- 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 efetuou a cobrança tocar na bola antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o goleiro cometer uma infração de mão na bola:

- Um tiro livre direto é concedido;
- Um tiro livre indireto é concedido se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do goleiro.

Se, no momento da cobrança de um arremesso de meta, algum adversário estiver dentro da área de pênalti por não ter tido tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue. Se um adversário que está na área de pênalti quando o arremesso é executado, ou que entrar na área de pênalti antes que a bola esteja em jogo, tocar ou disputar a bola antes que ela entre em jogo, o arremesso de meta é repetido.

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

Se o arremesso de meta não for executado em quatro segundos, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária.



LEI 16 – ARREMESSO DE META

Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro jogar ou lançar a bola diretamente e ultrapassar a linha do meio de quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

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



LEI 17 – TIRO DE CANTO

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária, se a bola entrar diretamente na meta do chutador, 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, apenas o chutador 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, após a bola estar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, é concedido um tiro livre indireto. Se o chutador cometer uma infração de mão:

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

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



LEI 17 – TIRO DE CANTO

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

Para qualquer outra infração, incluindo se um tiro de canto não for executado dentro de quatro segundos ou da área do tiro de canto, um arremesso de meta é concedido à equipe adversária.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

1 Princípios

Os árbitros fazem uso do VS quando o treinador principal de uma equipe (ou, na ausência do treinador principal, um oficial de equipe designado conforme estipulado na relação da comissão técnica da equipe) contesta uma decisão em relação a:

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

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

5. Se o cronômetro apresentar mau funcionamento
6. Se o cronômetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7
7. Para verificar se um gol foi marcado
8. Verificar se a bola entrou na baliza 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 mal sucedido significa que a decisão inicial foi confirmada. A decisão inicial não muda a menos que a filmagem do replay mostre que um “erro claro e óbvio” foi cometido ou ocorreu um “incidente grave perdido”.

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

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

Se a prorrogação for jogada para determinar os vencedores da partida, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante a prorrogação. Desafios não usados durante a segunda metade da partida não podem ser levados para a prorrogação.

Se chutes da marca de pênalti forem executados para determinar os vencedores da partida, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante os chutes da marca de pênalti. Desafios não usados durante a partida não podem ser transferidos para chutes a partir da marca de pênalti.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

Os árbitros revisarão a filmagem do replay diretamente (revisão dos árbitros – RR) e o árbitro tomará a decisão final.

Os árbitros devem permanecer “visíveis” durante o RR para garantir transparência.

Se o jogo continuar após um incidente que é então revisto, qualquer ação disciplinar tomada/ exigida durante o período pós-incidente não é cancelada, mesmo se a decisão inicial for alterada (exceto uma advertência por interromper ou interferir com um ataque promissor ou um envio de fora por impedir uma oportunidade óbvia 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 da jogada 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 Pênalti não marcado

2.2 Pênalti concedido incorretamente

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

2.4 Local da infração (dentro ou fora da área penal)

2.5 Bola fora de jogo antes da infração

3. Cartões vermelhos diretos (não segunda advertência)

3.1 Evitar uma oportunidade clara de gol

3.2 Jogo brusco grave (uso excessivo de força)

3.3 Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

3.4 Ações ofensivas, insultantes ou abusivas

4. Identidade equivocada (cartões vermelhos ou amarelos)

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

O VS também pode ser usado a critério dos árbitros em relação aos seguintes incidentes:

1. Se o cronômetro funcionar mal, para determinar como o tempo deve ser corrigido
2. Se o cronômetro for incorretamente (re)iniciado/parado 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 baliza antes do sinal acústico no final de um período (salvo a exceção de períodos estendidos para permitir a realização de pênaltis ou tiro livre a partir da 6ª falta acumulada)

3 Aplicações

O uso do VS durante uma partida de futsal envolve os seguintes aspectos práticos:

1. Em princípio, as câmeras a serem utilizadas devem ser capazes de cobrir todo a quadra, o relógio principal, os gols e ambas as áreas de pênaltis. Isso significa que são necessárias pelo menos quatro câmeras: 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 replay (RO) tem acesso independente e controle de replay de todas as imagens de transmissão de TV.
3. A área de revisão do árbitro (RRA) é onde os árbitros revisam a filmagem do replay antes da decisão final ser tomada. Deve estar localizado próximo a quadra e sua localização deve ser claramente identificada.
4. Dois monitores devem estar disponíveis na RRA:
 - Um monitor para o OR, que auxilia os árbitros durante a revisão das imagens
 - Um monitor voltado para a quadra para os árbitros revisarem as imagens do replay



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

5. O OR auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando a filmagem conforme solicitado pelos árbitros (por exemplo, diferentes ângulos de câmera, ajustando a velocidade do replay, etc.) no monitor dos árbitros.
6. O RO deve passar por treinamento especial, incluindo a familiarização com as Leis do Jogo do Futsal, e obter a certificação necessária.
7. Se a tecnologia apresentar mau funcionamento e não houver equipamento sobresalente aprovado disponível, o VS não poderá ser usado. Ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.
8. Como a certificação é necessária para atuar como RO, um RO que não puder iniciar ou continuar a partida só poderá ser substituído por alguém qualificado para a função. Se nenhum substituto qualificado for encontrado, a partida deve ser disputada/continuar sem o uso de VS 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 VS (exceto para 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 designada oficial conforme estipulado na lista da equipe) deve imediatamente:
 - girar o dedo no ar; e
 - informar o terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva de seu pedido de Revisão.
2. O terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva informará os árbitros sobre o desafio através do sistema de comunicação e levantando uma “placa”.
3. Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão no seu próprio arbitrio.
4. Se o jogo já estiver parado, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
5. Se o jogo ainda não tiver parado, os árbitros param o jogo quando a bola está em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhuma das equipes tem uma boa oportunidade de ataque.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

6. Em todos os casos, os árbitros devem indicar que uma revisão ocorrerá por meio de gesto mostrando o “sinal de TV” (contorno de uma tela de TV).

Revisão

1. Os árbitros vão ao RRA para ver o replay. A revisão será realizada por ambos os árbitros, mas o árbitro principal tomará a decisão final.
2. Durante o RR, os demais árbitros supervisionarão o que está acontecendo na quadra de jogo e dentro da área técnica.
3. Jogadores, substitutos ou membros de comissões técnicas de equipe que entram na RRA ou tentam influenciar o RR ou a decisão final será advertido com cartão.
4. Os árbitros podem solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidade de replay, mas, em geral, replays em câmera lenta só devem ser usados para fatos, por exemplo, a posição de uma infração ou jogador, o ponto de contato para infrações físicas e mão, ou se o 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 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 jogo de ataque (APP) 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 trocada, apenas o incidente é analisado.
7. As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões de reinício sejam alteradas se o jogo for reiniciado. No entanto, para efeitos do sistema VS, após uma contestação imediata, um incidente ainda pode ser revisto e a decisão inicial alterada, mesmo que o jogo já tenha 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 esta razão, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/ incidentes, não há 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 o RR estiver completo, o árbitro deve mostrar o sinal de TV e comunicar a decisão final à mesa do cronometrista e, se necessário, aos técnicos de ambas as equipes.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

3. O árbitro então tomará/alterará/anulará 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 for identificado um incidente grave perdido, o jogo será reiniciado de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
5. Se a decisão inicial não for anulada, o jogo será reiniciado:
 - de acordo com a decisão inicial se o jogo já havia parado; ou
 - com uma bola ao chão se o jogo foi interrompido pelos árbitros para realizar o RR.
6. Se a decisão inicial for anulada ou for identificado um incidente grave perdido, o momento em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deve informar o cronometrista da hora correta para que o cronômetro possa ser ajustado.
7. Se o RR se referir a um incidente de cronômetro, o árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
8. Uma vez que os árbitros estejam prontos para reiniciar a partida, o cronometrista pode reiniciar o cronômetro a partir do novo tempo ajustado.

Validade do jogo

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

1. avarias da tecnologia;
2. decisões erradas envolvendo VS;
3. decisões de não revisar um incidente; ou
4. Revisões de uma situação não passível de revisão.



FUTSAL

LEIS DO JOGO

2023

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

ÍNDICE

	Página
SINALIZAÇÃO	92
POSICIONAMENTO	105
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	120
TERMOS DO FUTSAL	137
TERMOS DO ÁRBITRO	145



SINALIZAÇÃO

Árbitro e outros membros da equipe de arbitragem

Os árbitros devem usar os sinais listados abaixo, tendo em mente que a maioria dos sinais precisam ser feitos por apenas 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)



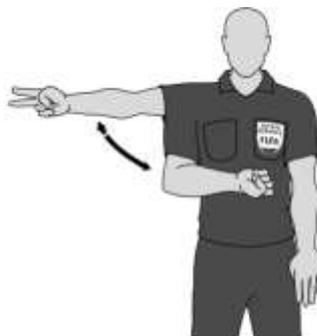
(Opção 2)

SINALIZAÇÃO

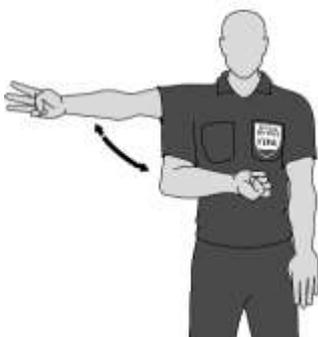
CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS



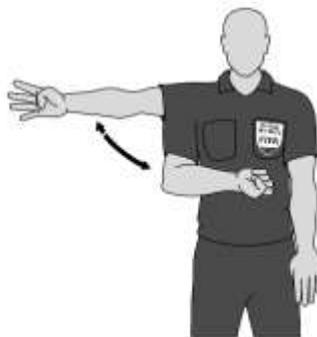
(Etapa I)



(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;
- Tiros livres diretos ou indiretos, incluindo a sexta falta acumulada;
- Quando o goleiro controla a bola em sua própria metade da quadra.

Os árbitros não contam quatro segundos para as seguintes reinicializações:

- 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

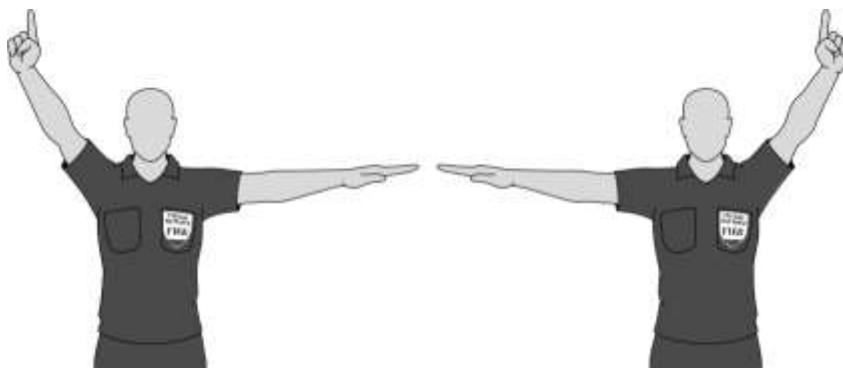
Falta acumulada: sinal a ser feito por um dos árbitros ao cronometrista e ao terceiro árbitro após a vantagem ter sido aplicada e a bola ficar fora de jogo.



(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 I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 52 (Etapa I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 60 (Etapa I)



(Etapa II)



SINALIZAÇÃO



Número de jogadores - 84 (Etapa I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 90 (Etapa I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 96 (Etapa I)



(Etapa II)

SINALIZAÇÃO



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

No momento em que é concedido o tiro livre indireto, apenas o árbitro que sanciona, deve erguer o braço.



SINALIZAÇÃO

3. Sinais dos árbitros assistentes



Tempo técnico



Quinta falta acumulada

Sinalização do terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva após a marcação de um gol, quando eles estão monitorando a linha de gol da equipe atacante.



(Etapa I)



(Etapa II)



POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a 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 torna mais fácil manter o jogo 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 determinado 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 apenas entram em quadra para obter uma melhor visão do jogo.
- "O que precisa ser visto" nem sempre está nas proximidades da bola. Os árbitros também devem prestar atenção a:
 - ❖ Confrontos agressivos de jogadores individuais fora da disputa pela posse da bola;
 - ❖ Possíveis infrações na área penal para a qual o jogo se encaminha;
 - ❖ Infrações ocorridas sem que a bola esteja em jogo;
 - ❖ A próxima fase do jogo.

2. Posicionamento geral durante o jogo

Recomenda-se que um dos árbitros esteja na linha ou atrás do penúltimo jogador da equipe defensora ou da bola se estiver mais perto da linha de meta do que o penúltimo jogador da equipe defensora.

Os árbitros devem estar sempre 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. O goleiro lançando ou soltando a bola

Um dos árbitros deve posicionar-se na linha do goleiro e verificar se o goleiro não toca a bola uma segunda vez após colocá-la em jogo ou com as mãos ou braços fora da área de pênalti, ao mesmo tempo que cronometram o número de segundos que o goleiro está com a posse da bola.



POSICIONAMENTO

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 área de pênalti. Um goleiro que está fora de sua área de pênalti pode ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Uma vez que o goleiro tenha lançado a bola, os árbitros assumem posições adequadas para controlar o jogo.

4. Situações de “gol/não gol”

Quando um gol foi marcado e não há dúvida sobre a decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem fazer contato visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista deve se aproximar do cronometrista e o 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 está clara, o árbitro mais próximo do gol apita para chamar a atenção do outro árbitro e, em seguida, 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 está jogando com um goleiro linha, o terceiro árbitro deve auxiliar os árbitros em quadra, posicionando-se na linha de meta da equipe que joga com o goleiro linha, a fim de ter uma melhor visão das situações de gol ou não gol.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela a partir da qual os árbitros podem tomar a decisão certa e ter uma visão ideal do jogo e dos jogadores. Todas as recomendações sobre o posicionamento são baseadas em probabilidades, que devem ser ajustadas usando informações específicas sobre as equipes, os jogadores e outras incidências prévias 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, 1m ao longo da linha do meio de quadra do lado da equipe que executa o tiro inicial, para verificar se o tiro inicial é realizado de acordo com o procedimento estabelecido.

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



POSICIONAMENTO



2. Posicionamento – arremesso de meta

1. Um dos árbitros deve primeiro verificar se a bola está dentro da área penal. 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 fazer o arremesso de meta ou está demorando a pegar a bola por razões táticas.
2. Quando a bola está dentro da área de pênalti, um dos árbitros deve posicionar-se na linha do goleiro para verificar se o goleiro 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 já tenha começado de acordo com o ponto anterior.
3. Finalmente, qualquer dos árbitros em quadra que supervisionou o arremesso de meta deve tomar uma posição adequada para controlar o jogo, o que é uma prioridade em qualquer caso.



POSICIONAMENTO

3. Posicionamento – tiro de canto (1)

Em um tiro de canto, o árbitro mais próximo do local onde o tiro deve ser executado se posiciona na linha lateral a uma distância de aproximadamente 5m do arco do tiro de canto onde o tiro deve ser executado. A partir desta posição, este 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 tiro de canto. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral com a linha de meta. A partir desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



4. Posicionamento – tiro de canto (2)



5. Posicionamento – tiro livre (1)

Em um tiro livre, o árbitro mais próximo se posiciona na linha do local de onde o tiro deve ser executado e verifica se a bola está posicionada corretamente, além de observar os jogadores quanto a invasão enquanto o tiro está sendo executado. O outro árbitro deve posicionar-se em linha com o penúltimo jogador da equipe defensora ou na linha de meta, o que é uma prioridade em qualquer caso. Ambos os árbitros devem estar



POSICIONAMENTO

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 na linha da marca de pênalti a uma distância aproximada de 5m e verifica se a bola está bem colocada, identifica o chutador e observa os jogadores quanto a invasão enquanto o tiro está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que se verifique se as posições de todos os jogadores estão corretas, podendo 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 na linha da marca dos 10m, identifica o chutador e observa os jogadores quanto a invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que se verifique se as posições dos jogadores estão corretas e se a bola está corretamente posicionada, podendo 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 que o tiro livre sem “barreira” seja repetido.

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.



POSICIONAMENTO

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

Um dos árbitros posiciona-se em linha com a bola, verifica se a bola está bem colocada, identifica o chutador e observa os jogadores quanto à invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que tenha sido verificado que as posições dos jogadores estão corretas 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 que o tiro livre sem “barreira” seja repetido.



12. Posicionamento – tiro livre sem “barreira” não da marca de 10m (2)



POSICIONAMENTO

13. Posicionamento – tiro lateral (1)



14. Posicionamento – tiro lateral (2)



15. Posicionamento – tiro lateral (3)



POSICIONAMENTO

16. Posicionamento – tiro lateral (4)



17. Posicionamento – tiro lateral (5)

Durante um tiro lateral próximo ao arco do tiro de canto a favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo do ponto de onde deve ser cobrado o tiro lateral permanece a uma distância aproximada de 5m. A partir 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 5 metros de onde deve ser cobrado o tiro lateral. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral e da linha de meta. A partir desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



18 A. Posicionamento – tiros livres da marca do pênalti para determinar os vencedores de um jogo ou um empate em casa e fora (sem árbitro assistente reserva)

O árbitro principal deve adotar um posicionamento na linha de meta a aproximadamente 2m do gol, a função principal do árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.



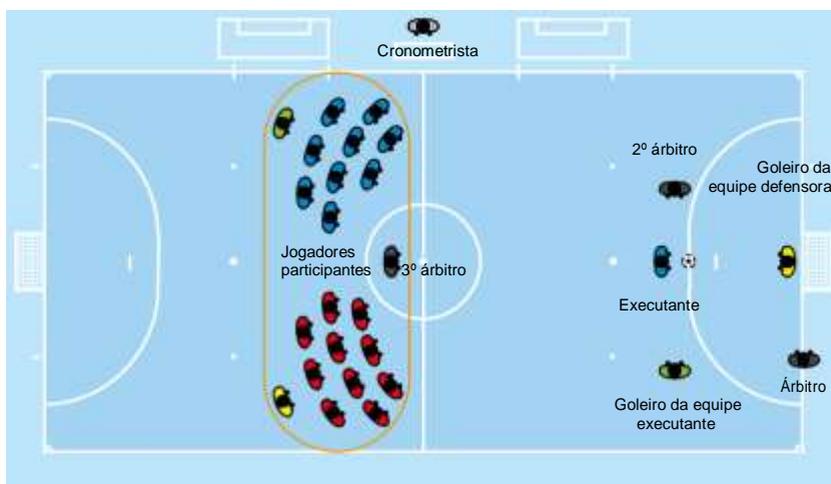
POSICIONAMENTO

Quando fica 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 posiciona-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do executante estão corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.

O terceiro árbitro ocupa uma posição no círculo central para controlar os 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 execução de um chute 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 chutes no placar.



Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e os números dos jogadores que os cobraram.

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

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

O árbitro principal posiciona-se 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.



POSICIONAMENTO

Quando fica 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.

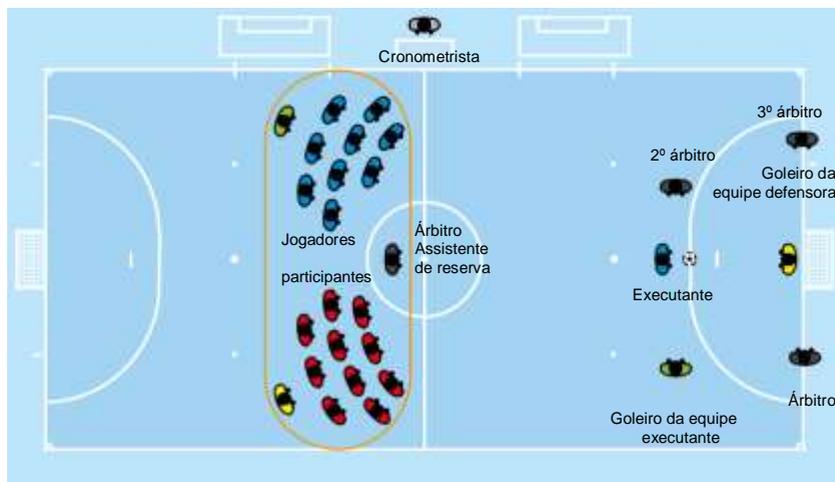
O segundo árbitro posiciona-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do executante estão corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.

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

O árbitro assistente reserva assume uma posição no círculo central para controlar os jogadores elegíveis restantes e os substitutos de ambas as equipes.

O cronometrista se posiciona na mesa do cronometrista para:

- Assegurar que quaisquer jogadores e substitutos excluídos da execução de um tiro e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente;
- Ajusta o placar para 0 X 0 e registra o resultado dos tiros no placar.



Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e o número de jogadores que os executaram.

19. Posicionamento – mudança de lado pelos árbitros em quadra

Os árbitros podem mudar de lado da quadra se considerarem que isso terá um impacto positivo no jogo. No entanto, os árbitros devem ter em mente o seguinte:

- Eles não devem trocar de lado quando a bola estiver em jogo.



POSICIONAMENTO

- Em princípio, eles só devem mudar de lado quando o árbitro do lado do banco mostra um cartão amarelo ou vermelho ou toma qualquer outra decisão crucial que pode levar a críticas ou discordância 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 depois de mudar de lado sempre sinaliza para o reinício.
- Os árbitros podem retornar aos seus lados “normais” quando o jogo permitir.

Exemplos:



1) O árbitro perto do banco apita para uma falta.



2) O árbitro que apitou vai até o local onde a falta foi cometida para mostrar um cartão amarelo ou vermelho.



POSICIONAMENTO



- 3) O outro árbitro dirige-se ao local onde foi cometida a falta para ajudar a controlar a situação (os jogadores e a bola).



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



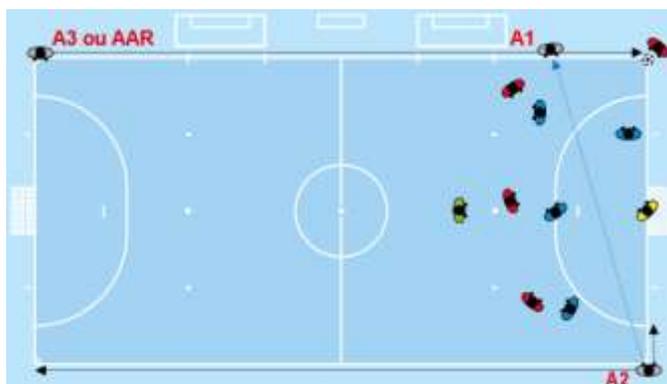
POSICIONAMENTO



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 árbitro (ou árbitro assistente reserva) quando uma ou mais equipes jogam com um goleiro linha

Quando uma equipe joga com um goleiro linha, o terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) controla a linha de meta dessa equipe quando ela está atacando. Se um gol for marcado no lado da equipe atacante, o terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) informa os outros árbitros usando o sinal planejado.



Se ambas as equipes jogam com um goleiro linha e um terceiro árbitro e um árbitro assistente de reserva estão disponíveis, o terceiro árbitro deve controlar a linha de meta de uma equipe e o árbitro assistente de reserva deve controlar a outra linha de meta.



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 foi substituído, volta a entrar na quadra sem permissão de um dos árbitros e comete outra infração passível de ser punida com advertência com cartão amarelo, o jogador deve ser expulso por duas infrações, por exemplo, se o jogador entrar sem permissão de um dos árbitros e, em seguida, derrubar um adversário de maneira temerária. Se esta infração for cometida com 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 infringindo 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 extra ou por infringir o procedimento de substituição se a substituição não for feita corretamente.
- O substituto deve deixar a quadra na próxima paralisação do jogo se não o tiver saído antes, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, ou para se deslocar para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador extra.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
 - Eles devem interromper o jogo quando a equipe do substituto estiver de posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária, a ser executado da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal (ver Lei 13);
 - Se a equipe do substituto cometer uma infração punível com um tiro livre indireto, um tiro livre direto ou um pênalti, deve sancionar a equipe do substituto concedendo o reinício para a equipe adversária. Se necessário, tomam também a medida disciplinar correspondente à infração cometida;
 - E, em seguida, parar o jogo porque os adversários da equipe do substituto cometem 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, 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 oficiais do jogo não forem informados desta mudança:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

Saída autorizada da quadra

Além de uma substituição normal, um jogador pode deixar a quadra sem a permissão de qualquer um dos árbitros nas seguintes situações:

- Como parte de um movimento de jogo pelo qual o jogador retorna imediatamente a quadra, ou seja, para jogar a bola ou driblar o adversário. No entanto, não é permitido sair da quadra e deslocar-se para atrás de uma das metas antes de voltar a entrar em quadra com o objetivo de enganar os adversários, se isso acontecer, os árbitros interrompem o jogo se não puderem aplicar a vantagem. Se interromper o jogo, eles devem reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador é advertido com cartão amarelo por deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros.
- Devido a lesão. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para voltar a entrar em quadra se o jogador não tiver 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 seus equipamentos. 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 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 soará 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 com um tiro livre indireto para a 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 possa não começar se uma das equipes se apresentar com menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo suplentes, necessário para um jogo é deixado ao 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 deliberadamente a quadra, 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 devem permitir que os jogadores se hidratem durante os tempos de descanso ou durante uma interrupção do jogo, mas apenas fora da quadra, para não molhar o piso. Não é permitido lançar bolsas ou qualquer outro recipiente com líquidos para dentro da quadra.

Jogadores expulsos

Se um jogador de quadra cometer uma infração de expulsão durante o intervalo do meio tempo ou antes do início de qualquer período de prorrogação, a equipe infratora começará 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 sejam respeitados.

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

Vantagem

Os árbitros podem usar a vantagem sempre que ocorrer uma infração e as Leis do Jogo de Futsal não proíbem explicitamente a aplicação da vantagem. Por exemplo, se o goleiro decidir executar um arremesso de meta rapidamente com os adversários dentro da área de pênalti, a vantagem pode ser aplicada, entretanto, 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 imediatamente a posse de bola. 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 aplicam 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 perto do gol adversário, mais eficaz pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A infração cometida não deve ser a sexta falta acumulada ou outra superior de uma equipe, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.
- O ambiente em que se realiza o jogo.

A decisão de penalizar a infração inicial deve ser tomada dentro de alguns segundos à sua ocorrência, mas não se pode voltar atrás se a sinalização correspondente não tiver sido previamente executada ou se tiver sido permitida outra jogada.

Se a infração justificar uma advertência com cartão amarelo, ela deve ser aplicada na próxima paralisação do jogo. 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 primeira paralisação após a infração, ela não poderá ser aplicada posteriormente.

Se a infração estiver impedindo à equipe adversária uma oportunidade clara de gol, o jogador será advertido por comportamento antidesportivo. Se a infração estava interferindo ou interrompendo um ataque promissor, o jogador não é advertido (ver Lei 12 – Vantagem). No entanto:

- Se a infração foi uma jogada temerária ou uma infração de que coloque em risco o adversário, o jogador infrator deve ser advertido (veja a seção dedicada à Lei 12 abaixo).
- Se a infração envolver o uso de força excessiva, o jogador infrator deve 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 qualquer prejuízo e não seja prejudicial à equipe contra a qual a infração foi cometida.

Infrações simultâneas

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

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

Interferência externa

Os árbitros param o jogo se um espectador apita e consideram que esta ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pegar a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, 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 foi a equipe atacante (ver Lei 8).



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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 a bola estiver em jogo e na própria meia quadra do goleiro, um dos árbitros deve fazer a contagem de quatro segundos de forma visível.

Reinício do jogo

Os árbitros, especialmente, devem garantir 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 o apito. Se os árbitros acreditam que o reinício está sendo atrasado por razões táticas, eles devem apitar e, em seguida, iniciar a contagem de quatro segundos, independentemente se jogador que efetua o reinício está pronto ou não. Nos casos em que a contagem de quatro segundos não se aplica, tiros de saída e tiro penal, os jogadores que atrasarem o reinício serão advertidos verbalmente e na reincidência receberão o cartão amarelo.

É permitida a presença de pessoas ao redor da quadra de jogo, com ou sem bolas na sua posse, de forma a facilitar o reinício rápido e o desenvolvimento do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Tiro de saída:
 - Iniciar o jogo, primeiro e segundo períodos e primeiro e segundo períodos da prorrogação, se necessário;
 - Reiniciar o jogo após um gol;
- Interromper o jogo:
 - Conceder um tiro livre ou pênalti;
 - Suspender ou dar o jogo por terminado, 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 a partir da marca dos 10m;
 - Tiros livres sem “barreira”;
 - Pênaltis;
- Reiniciar o jogo após ter sido interrompido devido a:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- 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 entrou claramente no gol;
- Reinicie um jogo a partir de:
 - Um tiro livre se a distância mínima de 5m não foi solicitada ou a equipe adversária ao chutador não cometeu 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 executa um tiro livre, tiro lateral ou tiro de canto solicita que os jogadores da equipe defensora respeitem a distância exigida, ou a distância correta na cobrança do 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 é advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros apitar por engano, os árbitros devem interromper o jogo se considerarem que esta ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta 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). 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;
- Mostre 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 avaliação de uma lesão na cabeça. Isso incluirá respeitar e ajudar nos protocolos de avaliação e os tratamentos estabelecidos.

No entanto, como regra geral, o reinício não deve ser atrasado por mais de 20 a 25 segundos além do ponto em que todos estavam prontos para reiniciar o jogo, exceto no caso de uma lesão grave e ou avaliação de um ferimento 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 todas as outras questões envolvendo o andamento do jogo, a pedido e sob a direção dos árbitros. Isso geralmente inclui questões como:

- Fiscalizar a quadra, as bolas utilizadas e o equipamento dos jogadores;
- Determinar 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 de cronometragem 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 executado 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 isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se 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 são feitas corretamente. Para isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar em quadra.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

4. Tiros da marca de pênalti

Quando não houver árbitro assistente reserva, o terceiro árbitro deve ser posicionado na metade da quadra onde os chutes da marca de pênalti não estão sendo executados, juntamente com os jogadores elegíveis e substitutos. A partir desta posição, o terceiro árbitro observa o comportamento dos jogadores e garante que nenhum jogador execute outra cobrança de pênalti antes que todos os outros jogadores elegíveis e substitutos em sua equipe o tenham executado um pênalti.

Se um árbitro assistente de reserva 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 fica 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 posicionar-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para garantir que a bola e o goleiro da equipe do executante estejam corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.
- O terceiro árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto ao árbitro. O dever principal do terceiro árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha e auxiliar o árbitro se necessário.
- O árbitro assistente reserva deve estar posicionado no círculo central para controlar todos os jogadores elegíveis e substitutos.

O cronometrista deve estar posicionado na mesa de cronometragem para:

- Assegurar que quaisquer jogadores e substitutos excluídos da execução de um chute e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente;
- Reajuste o placar para 0 X 0 e registre o resultado dos chutes no placar.

Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e os números dos jogadores que os cobraram.

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 os braços o banco da equipe que cometeu sua quinta falta acumulada ou solicitou o tempo técnico.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se o terceiro árbitro está 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.

Sinal acústico

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

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- No final dos períodos de jogo o cronometrista indica o final de um período de jogo com o sinal acústico e após um dos árbitros confirma com o seu apito;
- Na comunicação de um pedido de tempo técnico;
- Na comunicação do fim de um tempo técnico;
- 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 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 soar o sinal acústico por engano, os árbitros devem interromper o jogo se considerarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem 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 foi 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 de cronometragem.

Cronômetro

Se o cronômetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros do fato. 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 de quanto tempo falta para ser jogado.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquecer de iniciar o cronômetro, os árbitros ordenam ao cronometrista que some o tempo decorrido no cronômetro.

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

- Tiro de saída: depois que a bola é chutada e movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- 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 movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro lateral: após a bola ser chutada e movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto fora da área de pênalti: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre indireto fora da área de pênalti para qualquer uma das equipes ou executado 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 movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Pênalti: após a bola ser chutada para a frente e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada: após a bola ser chutada com a intenção de marcar um gol de forma direta e clara, de acordo com o procedimento;
- Bola ao chão: após a bola ser solta das mãos de um dos árbitros e tocar a quadra, de acordo com o procedimento.

LEI 8 – Início e reinício do jogo

Começo

Os árbitros não têm de pedir confirmação aos goleiros ou a qualquer outro jogador antes de ordenar o tiro de saída.

LEI 12 – Faltas e condutas incorretas

Carregar um adversário

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

- De uma maneira imprudente;



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- De forma temerária;
- 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 preventivamente e agir com firmeza nestas infrações, especialmente dentro da área de pênalti e quando se prepara para a execução de um tiro de canto, tiro lateral ou tiros livres.

Para lidar com essas situações, os árbitros devem:

- Advertir verbalmente qualquer jogador segurando um adversário antes que a bola esteja em jogo;
- Advertir com cartão amarelo o jogador se ele continuar segurando seu oponente antes de a bola entrar 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 ao segurar um adversário deve ser expulso.
- Nenhuma ação disciplinar adicional deve ser tomada em outras situações envolvendo um jogador segurando um oponente.

Reinício do jogo

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

Tocar a bola com a mão ou braço

Se um jogador marcar um gol na meta adversária imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, será concedido um tiro livre indireto aos adversários.

No entanto:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

Sanções disciplinares

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

- Tenta marcar ou marca um gol jogando deliberadamente a bola com as mãos;
- Tenta impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola quando o goleiro não está dentro de sua área de pênalti, e falha na tentativa;
- Interrompe uma bola que vai para a meta por uma infração de mão na bola quando a meta é defendida pelo goleiro;
- Interfere ou impede um ataque promissor da equipe adversária.

No entanto, um jogador que impede um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de fazer gols ao manusear deliberadamente a bola com as mãos é expulso. Esta punição decorre não da ação do jogador intencionalmente tocar a bola com as mãos, mas da intervenção inaceitável e desleal que impediu que um gol fosse marcado.

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 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 a bola com um objeto agarrado em suas mãos. O goleiro pode, no entanto, ser culpado de várias infrações que resultam em um tiro livre indireto.

Infrações cometidas por goleiros

A posse de bola significa que o goleiro tem o controle da bola. Considera-se que o goleiro está no controle ao tocá-la com qualquer parte do corpo, exceto se a bola rebater no goleiro.

Um goleiro não pode ter a posse de bola dentro de sua própria meia quadra por mais de quatro segundos, se:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

Nesses casos, o árbitro mais próximo do goleiro deve fazer a contagem de quatro segundos de forma clara e visível.

Além disso, depois de jogar a bola em qualquer lugar da quadra, o goleiro não pode tocá-la novamente em sua meia quadra depois que ela foi deliberadamente tocada por um companheiro de equipe para ele sem que um adversário a jogue ou toque.

Além disso, o goleiro não pode, em nenhuma circunstância, tocar a bola com as mãos ou os braços dentro de sua área de pênalti após ela ter sido chutada por um companheiro de equipe, incluindo diretamente de um tiro inicial.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Infrações cometidas contra goleiros

Um adversário não pode disputar a bola com um goleiro, uma vez que o goleiro tenha a posse da bola com as mãos.

É uma infração:

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

Um jogador da equipe atacante entrando em contato físico com um goleiro dentro da sua própria área de pênalti não significa necessariamente que qualquer infração tenha sido cometida, exceto se o jogador da equipe atacante pular, carregar ou empurrar o goleiro de maneira imprudente, temerária 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, carregou ou empurrou o goleiro de forma imprudente, temerária ou com uso de 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 ocorreu a infração.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Jogando de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa não envolve necessariamente contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação torna-se 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, a conduta incorreta também tenha sido cometida.

Sanções disciplinares

- Se um jogador age de maneira perigosa em uma disputa “normal”, os árbitros não devem administrar nenhuma ação disciplinar. Se a ação envolve um risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador por prática de uma jogada temerária a um adversário.
- Se um jogador impede uma oportunidade clara de gol ao jogar de maneira 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, foi cometida outra infração, punível com tiro livre direto ou tiro penal.

Manifestar contra a decisão da arbitragem por palavra ou ação

Um jogador ou substituto que seja culpado de manifestar ou protestar, verbalmente ou não, 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 certo grau de responsabilidade pelo comportamento da sua equipe.

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

Atrasando o reinício do jogo

Os árbitros devem advertir 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 nova cobrança;
- Chutar ou carregar a bola para longe após os árbitros terem parado o jogo;
- Atrasar a saída da quadra depois que a equipe médica é chamada a entrar na quadra para avaliar uma lesão;



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Provocar um conflito tocando deliberadamente na bola após os árbitros terem interrompido 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 é reiniciado com um tiro livre indireto.

Conflitos generalizados

Em situações de confrontos generalizados:

- Os árbitros devem identificar e lidar de forma rápida e eficiente com o (s) iniciador (es) do confronto;
- Os árbitros devem estar bem posicionados em quadra ao redor do conflito para que todos os incidentes possam ser visualizados e as infrações possam ser identificados;
- O terceiro árbitro e o árbitro assistente reserva, se indicado, devem entrar em quadra, se necessário, para auxiliar os árbitros;
- Após o conflito, medidas disciplinares devem ser tomadas.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre atentos aos jogadores que cometem persistentemente infrações às Leis do Jogo de Futsal. Em particular, eles devem estar cientes de que, mesmo se um jogador cometa várias infrações diferentes, o jogador ainda deve ser advertido com cartão amarelo por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

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

Jogo brusco grave (falta de extrema dureza)

Um jogador culpado por infração de jogo brusco grave deve ser expulso e o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, a ser executado do local 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 clara subsequente de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave quando a bola estiver fora de jogo.

LEI 13 – Tiros livres

Distância

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



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se um jogador decide cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário que está perto da bola impede deliberadamente que o chutador execute o tiro, os árbitros devem advertir o adversário com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se a equipe defensora decidir cobrar uma falta rápida dentro de sua própria área de pênalti e um ou mais adversários permanecerem dentro da área por não ter tido tempo de sair da área, os árbitros permitem que o jogo continue.

LEI 14 – Tiro penal

Procedimento

- Se a bola ficar defeituosa após atingir uma das traves ou travessão e entrar na meta, os árbitros confirmam o gol.
- Se a bola ficar defeituosa após atingir uma das traves ou travessão e não entrar na meta, os árbitros não ordenam a repetição do pênalti, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com uma bola ao chão.
- Se os árbitros ordenarem a repetição do tiro penal, o novo tiro penal não precisa ser executado pelo jogador que o fez originariamente.
- Se o executante executar a cobrança do tiro penal antes que os árbitros autorizem, os árbitros determinam que a cobrança de pênalti seja repetida e advertem com cartão amarelo o chutador.

LEI 15 – Tiro lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem estar a pelo menos 5 metros do ponto de onde o tiro será executado. Sempre que necessário, os árbitros advertem com cartão amarelo qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes da cobrança do tiro lateral inicial e advertem 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 conceder 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 dentro dela antes que a bola esteja em jogo e sofrer uma falta de um jogador da equipe defensora, o arremesso de meta é repetido e o jogador da equipe defensora é advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se, quando um arremesso de meta é executado pelo goleiro, um ou mais adversários ainda está ou estão dentro da área de pênalti porque o goleiro decidiu cobrar o arremesso rapidamente e o (s) adversário (s) não tiveram tempo de deixar a área, os árbitros permitem que o jogo continue.

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

Se, ao executar o arremesso de meta, o goleiro não soltar a bola de dentro de 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 quando o goleiro está 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 executou um arremesso de meta corretamente tocar deliberadamente a bola com a mão ou braço fora de sua área de pênalti após ela ter entrado em jogo e antes que outro jogador a tenha tocado, os árbitros, além de conceder um tiro livre direto para a equipe adversária, tomará medidas disciplinares contra o goleiro de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

Se o goleiro executa a cobrança do arremesso de meta com o pé, os árbitros advertem verbalmente o goleiro e ordenam que ele execute a cobrança com a mão, mas a contagem de quatro segundos continua a partir do ponto onde foi interrompida quando o goleiro está pronto para repetir o arremesso.

LEI 17 – 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 respeite a distância mínima antes do tiro de canto ser executado e adverte 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 entrar em jogo.

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



TERMOS DO FUTSAL

A

Abandonar o jogo

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

Acumulado de gols visitado/visitante (casa/fora)

Método de desempate de um jogo eliminatório em que ambas as equipas obtêm igual número de gols, e os gols obtidos como visitantes contam em dobro.

Advertência

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

Agarrar

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

Agente externo

Qualquer pessoa que não seja membro da comissão técnica do jogo ou não esteja na lista da equipe ou qualquer animal, objeto, estrutura, etc.

Área de ação

Área da quadra de jogo onde a bola está e a jogada está ocorrendo

Área técnica

Espaço definido pela Lei 1, reservada para membros da comissão técnica e substitutos e que inclui lugares sentados.

Avaliação do jogador lesionado

Exame rápido de uma lesão, geralmente por um elemento da equipe médica, com o intuito de verificar a necessidade de tratamento.

B

Bloqueio

Ação pela qual um jogador assume ou se movimenta para uma posição na superfície de jogo com o objetivo de distrair ou impedir um adversário de jogar ou alcançar a bola ou uma área especificada da quadra, mas sem provocar deliberadamente o contato.



TERMOS DO FUTSAL

Bola ao chão (lançamento de)

Método neutro de recomeço de jogo em que um dos árbitros larga a bola para um jogador da equipe que tocou por último na bola. A bola está em jogo logo que toque no solo.

Brutalidade

Um ato que é selvagem, implacável ou deliberadamente violento

C

Carregar (um adversário)

Entrada com contato físico e contra adversário, geralmente usando o ombro e o braço, que é mantido próximo ao corpo.

Chute

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

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

Colocar um adversário em perigo ou risco de lesão.

Comportamento antidesportivo

Ação ou comportamento contrário ao espírito de fair play e desporto, punível com cartão amarelo ou vermelho.

Comportamento violento

Ação sem bola em disputa em que o jogador usa ou pretende usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário, ou atinge alguém intencionalmente na cabeça ou no rosto, a menos que a força utilizada tenha sido mínima.

Crítério

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

D

Deliberado

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

Desacordo

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

Disputa de bola

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



TERMOS DO FUTSAL

Distância jogável

Espaço entre jogador e a bola, que lhe permite manter a bola em sua posse, ao estender a perna ou, no caso do goleiro, ao saltar com os braços esticados. Esta distância depende do tamanho físico do jogador.

Distrair

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

E

Elemento estranho

Qualquer pessoa que não seja um membro da equipe de arbitragem e não conste nas fichas de jogo, jogadores, substitutos e membros da comissão técnica das equipes, ou um animal, um objeto, parte da estrutura, etc.

Elemento da comissão técnica da equipe

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

Espírito do jogo

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

Expulsão

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

F

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Ataca ou disputa a bola colocando a integridade física e segurança de um adversário em perigo, ou empregando força excessiva ou brutalidade, implica sanção de expulsão, cartão vermelho.

Faltas acumuladas

Faltas cometidas por um jogador e puníveis com tiro livre direto ou tiro de pênalti, que cada equipe adiciona, a partir do zero e em cada tempo do jogo. Caso seja jogada uma prorrogação, as faltas acumuladas cometidas na prorrogação são adicionadas às faltas acumuladas da segunda parte do jogo.

TERMOS DO FUTSAL

Ferimento grave

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

Fichas de jogo

Documentos oficiais das equipes, onde constam os nomes dos jogadores, substitutos e membros da comissão técnica das equipes.

Fintas

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

Força excessiva

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

G

Goleiro adiantado

Goleiro que de forma momentânea joga como um jogador comum, normalmente da equipe em posse de bola e movimentando-se na meia quadra adversária e deixando a sua meta desprotegida. Esta função pode ser exercida quer pelo goleiro que se encontra a jogar regularmente como tal, quer por um seu colega jogador que o substitui com esse propósito específico.

I

Imprudência

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

Infração (falta)

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

Interceptar

Evitar que a bola alcance o objetivo pretendido.

Interferência indevida

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.

Irresponsável

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



TERMOS DO FUTSAL

J

Jogada

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

L

Lesão crítica

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

Lesão séria

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

Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou atos

Comportamento ou expressões verbal ou gestual de caráter rude, ofensivo ou desrespeitoso, punível com expulsão (cartão vermelho).

Ludibriar

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

N

Negligência

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

Negligenciável

Irrelevante, insignificante.

O

Obstrução

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



TERMOS DO FUTSAL

P

Penalizar

Para punir, geralmente parando o jogo e concedendo um tiro livre ou pênalti a equipe adversária.

Posição de reinício

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

Prorrogação

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

Punição (penalização)

Ato de sancionar, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um tiro livre ou tiro penal à equipe adversária do infrator.

R

Recomeço

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

Redução numérica de dois minutos

Situação em que uma equipe tem seu número de jogadores reduzido em dois minutos de tempo de jogo após ter um jogador expulso, o número de jogadores pode, em certas circunstâncias, ser aumentado antes de decorridos os dois minutos, se a equipe adversária marcar um gol.

Reiniciar posição

A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou qualquer parte de seu corpo que está tocando a quadra.

S

Sanção disciplinar

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Simulação

Ação que pretende criar a falsa impressão de que algo acontece quando na verdade não acontece (ver também ludibriar, enganar), cometida por um jogador que pretende obter uma vantagem ilícita ou injusta.



TERMOS DO FUTSAL

Sinalética

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

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

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

Superfície de jogo

Espaço de jogo delimitado pelas linhas laterais e linhas de meta, assim como pelas redes das metas.

Suspensão de jogo

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

T

Tempo de jogo

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

Tempo técnico

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

Tiro livre direto

Recomeço de jogo através de um tiro livre que pode resultar em gol, se entrar diretamente na meta do adversário, independentemente de tocar ou ser jogada por outro jogador.

Tiro livre indireto

Recomeço de jogo através de um tiro livre que só pode resultar em gol, entrando numa meta, se for tocada ou jogada por outro jogador de qualquer das equipes.

Tiro livre “rápido ou imediato”

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

Tiros da marca de pênalti

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



TERMOS DO FUTSAL

V

Vantagem

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

Z

Zona de ação

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

Zona de influência

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



TERMOS DO ÁRBITRO

Equipe de arbitragem

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

Árbitro de “Quadra”

Árbitro

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

Segundo árbitro

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

Outros membros da equipe de arbitragem

O organizador das competições pode 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 os substitutos, anotando os dados referentes ao jogo, como faltas acumuladas.

- Árbitro assistente reserva

Um árbitro assistente que substitui um terceiro árbitro ou cronometrista que em caso de algum deles estar impossibilitado de continuar a atuar.

- Cronometrista

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



DIRETRIZES PARA AS

COMPETIÇÕES DA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL

2023



ÍNDICE	Página
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	148
LEI 2 – A BOLA	151
LEI 3 – OS JOGADORES	151
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	153
LEI 5 – OS ÁRBITROS	154
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	156
LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO	159
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	160
LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	160
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	161
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	161
LEI 14 – TIRO PENAL	164
LEI 15 – TIRO LATERAL	165
LEI 16 – ARREMESSO DE META	166
LEI 17 – TIRO DE CANTO	166
MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES	167



**DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
FUTSAL 2023**

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

3 Dimensões da superfície de jogo

CATEGORIA	COMPRIMENTO MÍNIMO	LARGURA MÍNIMA	ÁREA DE ESCAPE
Adultas, Sub 21, Sub 20 e Sub19 Masculinas	38 metros	18 metros	1,5 metros
Adultas, Sub 21, Sub 20 e Sub 19 Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 18, Sub 17, Sub 16, Sub 15, Sub 14 e Sub 13 Masculinas e Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 12, Sub 11 e Sub 10 Masculinas e Femininas	34 metros	16 metros	1,5 metros
Sub 09, Sub 08 e Sub 07 Masculinas e Femininas	32 metros	16 metros	1,5 metros

- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

10 Deslocamento das metas

Tabela / 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 DO 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 A BOLA	TIRO LIVRE DIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL E A META NÃO TOCA A BOLA	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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

CATEGORIA	SEXO	PESO	CIRCUNFERÊNCIA
Adultas, Sub 21, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17, Sub 16 e Sub 15	Masculina e Feminina	400g a 440g	62 cm a 64 cm
Sub 14, Sub 13 e Sub 12	Masculina e Feminina	350g a 380g	55 cm a 58 cm
Sub 11, Sub 10, Sub 09, Sub 08 e Sub 07	Masculina e Feminina	300g a 330g	52 cm a 55 cm

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;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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;

8 Jogadores e substitutos expulsos

- Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra jogando ao final do primeiro período expulsos, esta equipe deve iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;
- 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, ambas as equipes não podem incluir outros jogadores para se recomporem, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição.
- Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, devem se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, devem os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, podem se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;
- O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não pode administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

12 Capitão da equipe

Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for expulso, tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo. 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 Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório de um jogador compõe-se dos seguintes itens:

- Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper – O capitão de cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- Calções – O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper;
- 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;

Se o jogador perder parte de seu equipamento como consequência de uma jogada e a bola sair fora de jogo (ver lei 4), o árbitro não pode autorizar o reinício do jogo. O árbitro deve orientar o jogador a recompor seu uniforme e somente após reiniciar o jogo onde o mesmo foi paralisado.

3 Cores

- a) Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- b) 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.

4 Equipamentos adicionais

Protetores de joelho e braço

Os goleiros da mesma equipe quando usarem joelheiras devem ser da mesma cor e quando usarem cotoveleiras também devem ser da mesma cor entre eles.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

As joelheiras e as cotoveleiras podem ser de cor diferente. Exemplo: ambos com a joelheiras pretas e ambos com as cotoveleiras brancas, ou vice-versa, quando não puder ser da cor do uniforme.

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 de 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. Os jogos internacionais os números devem ser de 01 (um) a 15 (quinze), nas camisas, nos calções e calças de agasalho dos goleiros.

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 obrigações

Os árbitros:

- Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- Devem interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal havendo desequilíbrio do jogador;
- Devem sinalizar ao 3º árbitro/anotador o número dos jogadores penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- 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



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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 na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, o árbitro deve penalizar o infrator com cartão amarelo;
- 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;
- 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 for interrompido por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, o jogo é considerado encerrado, colocando o resultado final e o árbitro relata o ocorrido;
- Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar orientações aos seus jogadores;
- 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 (árbitro auxiliar), 3º árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Uniforme da Arbitragem

- O uniforme dos oficiais de arbitragem é composto de camisa de manga curta ou longa, bermudas e meiões, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade e tênis preto. Devem usar cores diferentes das equipes, em especial aos jogadores de linha;
- Os oficiais de arbitragem em dupla ou quarteto podem utilizar camisas térmicas longas por baixo da camisa de mangas curta, estas devem ser da cor predominante das mangas da camisa;
- Em temperaturas desfavoráveis as duplas ou quartetos podem utilizar bermuda térmica que deve ser da mesma cor predominante da bermuda mantendo os demais itens do vestuário;
- Nas competições nacionais, em dias de baixa temperatura o 3º árbitro/anotador e o cronometrista podem usar calça ou calça de agasalho autorizada pela entidade organizadora do evento;
- A equipe de arbitragem pode trabalhar com os dois árbitros usando uma cor de camisa e o 3º árbitro/anotador e cronometrista com outra cor;
- 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;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

2 Poderes e deveres

O 3º árbitro/anotador:

- Examina as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início do jogo;
- Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- 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:



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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 estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- 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:

- Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- Confere a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas, deixando todas em condições de jogo;
- 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 direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
FUTSAL 2023

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

Referente ao tempo de jogo nas competições nacionais:

CATEGORIA	SEXO	TEMPO	INTERVALO
Adultas, Sub 21, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17 e Sub 16	Masculina e Feminina	40 minutos	Até 15 minutos
Sub 15, Sub 14, Sub 13, Sub 12 e Sub 11	Masculina e Feminina	30 minutos	Até 15 minutos
Sub 10, Sub 09, Sub 08 e Sub 07	Masculina e Feminina	26 minutos	Até 15 minutos

- 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 aplica-se ainda:

- Se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar na meta o gol é válido;
- Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou ainda no travessão e após bater no goleiro e entrar, o gol é válido;
- Somente será válido o gol contra a equipe defensora;
- Enquanto a bola estiver em sua trajetória, se entrar na meta o gol é válido;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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 Bola de saída

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, os árbitros mandam repetir o lance e o jogador advertido verbalmente e na reincidência penaliza com cartão amarelo.

LEI 9 - A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola vai estar fora de jogo quando:

- A bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, o jogo é reiniciado com a cobrança de tiro lateral a favor da equipe adversária à do jogador que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu.

Situações de bola em jogo e fora de jogo



**DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
FUTSAL 2023****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 os postes e sob o travessão, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.

3 Tiros livres da marca de pênalti**Procedimento****Durante os chutes da marca de pênalti**

- Se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão voltar e tocar 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. Vale sempre a 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;
- Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Tocar na bola com as mãos

Exemplos:



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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 na frente do goleiro adversário dentro da área penal com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
- 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 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;
- 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 pode receber normalmente a bola;
- 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 arremesse a bola 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;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- 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;

3 Medidas Disciplinares

Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)



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 14 – TIRO PENAL

1 Procedimento

- Durante o jogo na cobrança do pênalti é permitido fazer um passe a um companheiro desde que seja chutada para frente e o companheiro esteja a uma distância mínima de cinco metros até que a bola esteja em jogo;
- Enquanto a bola estiver em trajetória o jogo não é encerrado. Se a bola tocar nas traves ou travessão e após tocar ou não no goleiro e entrar na meta, o gol é válido. Também se o goleiro realizar uma defesa parcial ou a bola bater no travessão subir e com o efeito voltar e tocar na quadra entrando na meta o gol é válido.

LEI 15 – TIRO LATERAL

É válido o gol marcado de tiro lateral, se a bola em sua trajetória tocar ou for tocada por qualquer jogador.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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 45° acima de sua cabeça.

1 Procedimento

1) Ao executar o tiro lateral:

- O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.
- 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.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, outro companheiro executar a cobrança com ele ainda fora de quadra a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, se desloca para dentro da quadra e outro companheiro executar a cobrança, esse jogador que estava fora de quadra não poderá receber essa bola diretamente nessa cobrança dentro da quadra, a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.

LEI 16 – ARREMESSO DE META

3 Infrações e sanções



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este largar ou lançar 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 largar ou lançar 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 penal.
- 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 cobre 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;

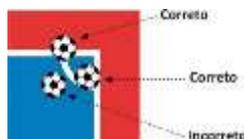
LEI 17 – TIRO DE CANTO

1 Procedimento

- O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral, de meta, do lado de fora ou dentro da quadra.

2 Infrações e sanções

- Os árbitros não podem aplicar a Lei da Vantagem na cobrança irregular de um tiro de canto, mesmo que a bola fique de posse da equipe contrária, devendo aplicar o disposto nesta Regra.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023**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. 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.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

6. 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.

7. 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.

8. POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE 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.

9. 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.

10. PÚBLICO

Observar o comportamento do público com a equipe adversária e arbitragem e qualquer anormalidade relatar todos os fatos ocorridos.

11. 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, 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 imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

Sempre que um jogador cometer uma falta, um jogador sofreu esta falta.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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.



BRASIL - HEPTACAMPEÃO MUNDIAL DE FUTSAL
1982 • 1985 • 1989 • 1992 • 1996 • 2008 • 2012



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

SUB-SEDE SÃO PAULO

ALAMEDA MADEIRA, 162 - SALAS 1505/1506 - EDIFÍCIO QUEBEC
ALPHAVILLE INDUSTRIAL
CEP: 06454-010 - BAURI - SÃO PAULO - BRASIL
55 (11) 4375.2425



FUTSAL

**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE FUTEBOL DE SALÃO**

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

