

Leis do Jogo de Futsal 2006

Janeiro 2007

A versão revista das Leis do Jogo de Futsal foi elaborada em colaboração com a Sub-Comissão do International Football Association Board (IFAB), em conformidade com a decisão tomada pelo IFAB na sua sessão de trabalho de 28 de Setembro de 1999.

Todos os direitos reservados.

A reprodução ou tradução, integral ou parcial, carece de autorização expressa da FIFA.

Edição autorizada pelo International Football Association Board.

Publicado pela Fédération International de Football Association
Hitzigweg 11, CH-8030 Zurique, Suíça

Tradução de
Fernando Jorge Pereira

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suíça)
Secretário Geral: Urs Linsi (Suíça)
Morada: FIFA, FIFA-Stasse 20
8044 Zurich, Suízerland
Tel.: 41-(0)43-222 7777
Fax: 41-(0)43-222 7878
Internet: www.FIFA.com

COMISSÃO DE FUTSAL

Presidente: TEIXEIRA Ricardo Terra, Brasil
Vice-Presidente: SASSO SASSO Isaac David, Costa Rica
Membros: OGURA Junji, Japão
VAN DER HULST Tom, Holanda
MELO FILHO Álvaro, Brasil
FOUSEK Petr, República Checa
KLASS Colin, Guiana
WILLIAMS Anthony, Nigéria
TINOCO KIPPS Rafael Ignacio, Guatemala
BATANGTARIS Wandy, Indonésia
VILAR Alberto, Espanha
KING LAI Richard, Guam
MALTOCK Lambert, Vanuatu
CUSCÓ Joan, Espanha
DAVIO Vairani, Taiti
ZAHER Samir, Egipto

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

Presidente: Gilberto Madañl
Secretário Geral: Ângelo Brou
Morada: Rua Alexandre Herculano, nº 58
1250-012 Lisboa
Tel.: 21 325 27 00

Modificações

Com o acordo da respectiva Federação Nacional e no respeito pelos princípios fundamentais das presentes Leis do Jogo de Futsal, as Leis podem ser modificadas na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de jogadoras de futsal, de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas as seguintes modificações:

- dimensão da superfície de jogo;
- dimensão, peso e material da bola;
- distância entre os postes da baliza e altura da barra transversal;
- duração dos períodos do jogo;
- substituições.

Qualquer outra alteração só pode ser efectuada com autorização do International Football Association Board.

Masculino e Feminino

Por razões de simplificação, qualquer referência ao género masculino nas Leis do Jogo de Futsal relativamente a árbitros, cronometristas, jogadores e elementos oficiais aplica-se tanto a homens como a mulheres.

Símbolos

Ao longo do texto das Leis do Jogo são utilizados os seguintes símbolos:

* Salvo se estipulado nas “Circunstâncias particulares” da Lei 9 – “Pontapé de saída e recomeço do jogo”.

| Um traço vertical indica modificações introduzidas na Lei.

SUMÁRIO

Lei		Página
1	A superfície de jogo	6
2	A bola	13
3	Número de jogadores	16
4	Equipamento dos jogadores	19
5	O árbitro	21
6	O segundo árbitro	23
7	O cronometrista e o terceiro árbitro	24
8	Duração do jogo	28
9	Pontapé de saída e recomeço do jogo	30
10	Bola em jogo e bola fora	34
11	Marcação de golos	35
12	Faltas e comportamento antidesportivo	36
13	Pontapés livres	42
14	Faltas acumuladas	44
15	Pontapé de grande penalidade	48
16	Pontapé de linha lateral	51
17	Lançamento de baliza	53
18	Pontapé de canto	55
	Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou play-off	57
	Sinais do árbitro	59
	Instruções suplementares para árbitros, segundos árbitros, terceiros árbitros e cronometrista	62

LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

Dimensões

A superfície de jogo de jogo deve ser rectangular. O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

Comprimento:	mínimo	25 m
	máximo	42 m
Largura:	mínimo	15 m
	máximo	25 m

Jogos internacionais

Comprimento:	mínimo	38 m
	máximo	42 m
Largura:	mínimo	18 m
	máximo	25 m

Marcação da superfície de jogo

A superfície de jogo deve ser marcada com linhas. Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam. As duas linhas de demarcação mais compridas chamam-se linhas laterais. As duas mais curtas denominam-se linhas de baliza.

Todas as linhas deverão ter 8 cm de largura.

A superfície de jogo é dividida em duas metades pela linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais.

O ponto central é marcado ao meio da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais. À volta desse ponto é traçado um círculo de 3 m de raio.

A superfície de jogo e as suas particularidades são ilustradas no seguinte esquema:



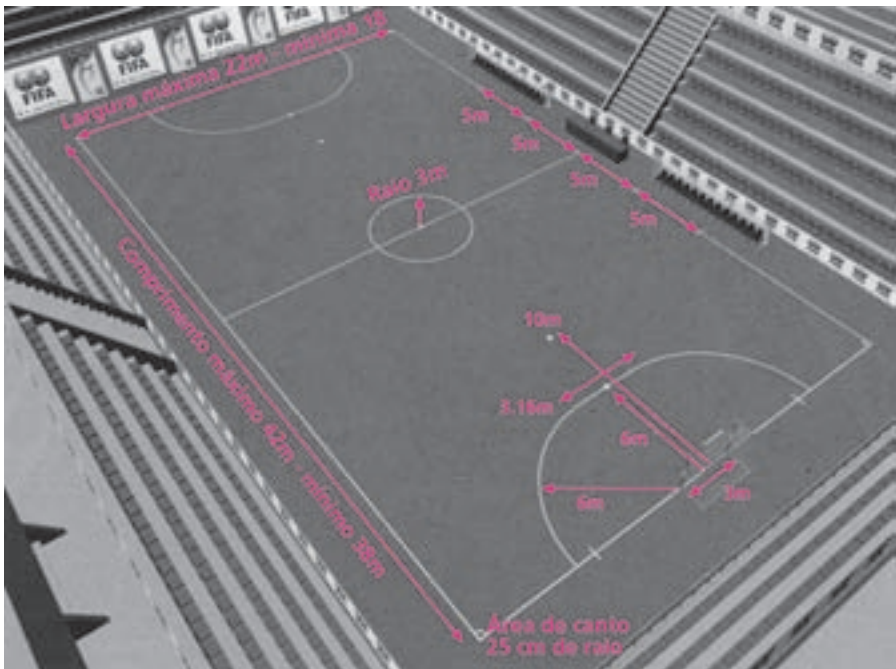
LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

Área de grande penalidade

Em cada extremidade da superfície de jogo é definida uma área de grande penalidade obedecendo às especificações seguintes:

São traçados dois quartos de círculo, com um raio de seis metros, centrados em relação à parte exterior de cada poste de baliza. Os quartos de círculo, traçados a partir da linha de baliza, cruzam cada um, uma linha imaginária perpendicular à linha de baliza. As partes superiores de cada quarto de círculo são unidas por uma linha de 3.16 paralela à linha de baliza entre os postes de baliza.

A linha curva que delimita a área de grande penalidade é designada linha da área de grande penalidade.



Marca de grande penalidade

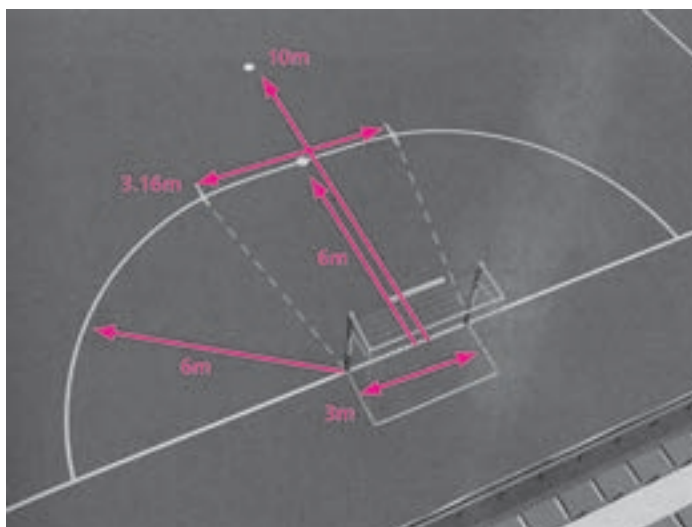
A marca de grande penalidade é assinalada sobre a linha que delimita a área de grande penalidade a 6 m do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.

Segunda marca de grande penalidade

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, e a 10 metros desta linha, será feita, de forma visível, uma marca, que se denominará segunda marca de grande penalidade.

Arco de círculo de canto

Em cada canto é traçado um quarto de círculo com um raio de 25 cm no interior da superfície de jogo.

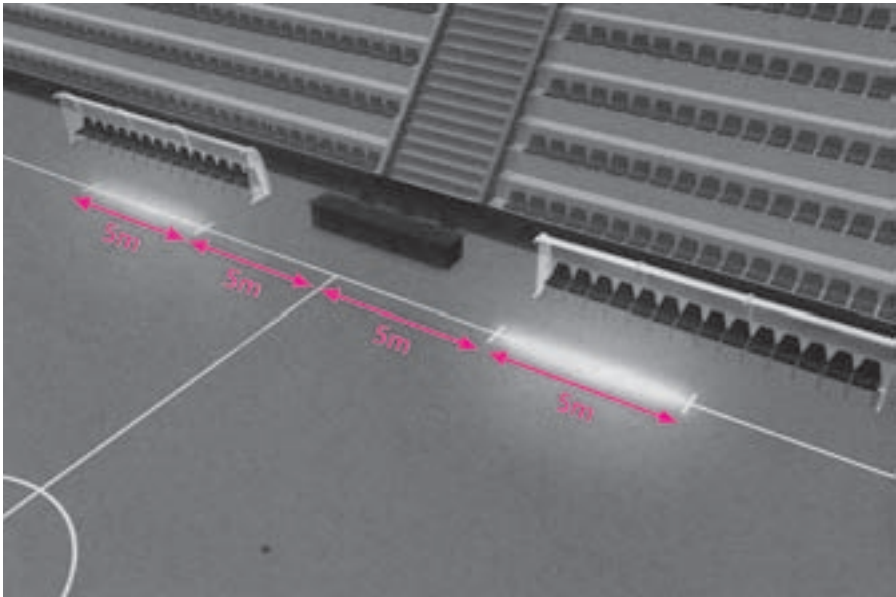


LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

Zonas de substituições

As zonas de substituições situam-se do mesmo lado dos bancos dos técnicos e suplentes e directamente em frente aos mesmos. Durante as substituições, é por esta zona que passam os jogadores para entrar e sair da superfície de jogo.

- As zonas de substituições situam-se directamente em frente aos bancos dos técnicos e suplentes e têm um comprimento de cinco metros. Cada zona é delimitada de ambos os lados por duas linhas com uma largura de 8 cm e um comprimento de 80 cm, 40 cm no interior e 40 cm no exterior da superfície de jogo.
- Existe um espaço de cinco metros entre a extremidade de cada zona de substituições e a intersecção da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais com a linha lateral. Este espaço livre, directamente em frente à mesa dos cronometristas, deve estar desimpedido.



As balizas

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza. São constituídas por dois postes verticais colocados a igual distância dos cantos e unidos ao alto por uma barra transversal.

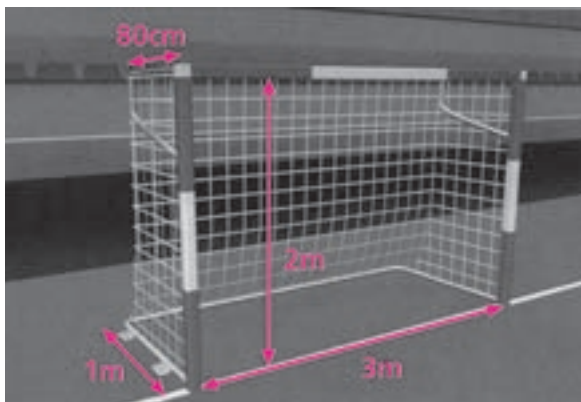
A distância (medida no interior) entre os dois postes é de três metros, e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura de 8 cm. A linha de baliza tem a mesma largura que os postes e a barra transversal. A rede, feita de cânhamo, juta ou nylon, é presa aos postes e à barra transversal. A parte inferior da rede é suportada por tubos circulares ou outro suporte adequado.

A profundidade da baliza, definida como a distância entre o bordo interior dos dois postes e a extremidade do lado exterior da superfície de jogo, é pelo menos de 80 cm no topo e 100 cm ao nível do solo.

Segurança

As balizas devem dispor de um sistema estabilizador que impeça de tombar. Podem ser utilizadas balizas móveis desde que estejam tão estáveis como as balizas fixas.



Superfície de jogo

A superfície de jogo deve ser lisa, sem rugosidades e não abrasiva. Recomenda-se a utilização de pavimento em madeira ou em material sintético, desaconselhando-se o cimento e o asfalto.

Decisões

- 1 *Se as linhas de baliza medirem entre 15 e 16 metros, o raio do quarto de círculo deve medir quatro metros. Neste caso, a marca de grande penalidade deixa de se situar na linha que define a área de grande penalidade e passa a estar a uma distância de seis metros do ponto central entre os postes da baliza e equidistante destes.*
- 2 *Deve ser traçada uma marca no exterior da superfície de jogo, a cinco metros do arco de círculo de canto e perpendicularmente à linha de baliza para garantir que esta distância é observada no momento da execução dum pontapé de canto. A largura desta marca é de 8 cm.*
- 3 *Devem ser traçadas na superfície de jogo duas marcas adicionais, cada uma a uma distância de 5 de cada lado da segunda marca de grande penalidade para indicar a distância a observar quando é marcado um pontapé da segunda marca de grande penalidade. A largura desta marca é de 6 cm.*
- 4 *Os bancos dos técnicos e suplentes situam-se atrás da linha lateral, imediatamente a seguir à zona livre em frente à mesa dos cronometristas.*

Características e dimensões

A bola:

- é esférica;
- é feita de couro ou de outro material adequado;
- tem uma circunferência de 62 cm no mínimo e de 64 cm no máximo;
- pesa no mínimo 400 g e no máximo 440 g no início do jogo;
- tem uma pressão entre 0,4 e 0,6 atmosferas (400 - 600g/cm²) ao nível do mar.



Substituição de bola defeituosa

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo:

- O jogo será interrompido.
- O jogo recomeça, com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou *. (ver p. 3)

Se a bola rebenta ou se deforma quando não está em jogo (na execução dum pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de grande penalidade ou dum pontapé da linha lateral):

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

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

- 1. As bolas de feltro não são permitidas em jogos internacionais.*
- 2. Quando largada de uma altura de dois metros, a bola não pode saltar mais de 65 cm nem menos de 50 cm, aquando do primeiro ressalto.*

Nos jogos de competição, só são autorizadas bolas que satisfaçam as especificações mínimas estipuladas na Lei 2.

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas confederações, só são autorizadas bolas que possuam uma das três designações abaixo indicadas:

O logótipo oficial “FIFA APPROVED”, o logótipo oficial “FIFA INSPECTED” ou a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”

Uma destas designações numa bola de futebol indica que a mesma foi oficialmente testada e que satisfaz as especificações técnicas definidas para a categoria a que pertence, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A lista das especificações suplementares exigidas para cada uma das categorias consideradas deve ser emitida pela FIFA, que selecciona os institutos habilitados a efectuar os testes em questão.

As federações nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam uma destas três designações.

Em todos os outros jogos, a bola utilizada deve satisfazer as exigências estipuladas na Lei 2.

No caso de uma federação impor a utilização de bolas contendo os logótipos “FIFA APPROVED” ou “FIFA INSPECTED” nas suas próprias competições, essa federação tem também de permitir a utilização de bolas contendo a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”, isenta de direitos.

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou das competições organizadas pelas confederações e pelas federações nacionais, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. Os regulamentos das competições podem impor restrições quanto ao tamanho e ao número destas menções.

Jogadores

Os jogos são disputados por duas equipas compostas cada uma por cinco jogadores no máximo, dos quais um é o guarda-redes.

Processo da substituição

Em todos os jogos disputados no quadro das competições oficiais da FIFA ou de competições organizadas pelas confederações e pelas federações membros, é possível recorrer a substitutos.

O número máximo de substitutos é de sete.

É autorizado um número ilimitado de substituições.

Um jogador que tenha sido substituído pode voltar à superfície de jogo para substituir qualquer outro jogador. Uma substituição pode ser efectuada esteja ou não a bola em jogo, devendo ser observadas as seguintes condições:

- O jogador que deixa a superfície de jogo tem de sair pela zona de substituições da sua equipa.
- O jogador que entra na superfície de jogo tem também de fazê-lo pela zona de substituições e apenas quando o jogador a substituir tiver ultrapassado completamente a linha lateral.
- Um substituto está sujeito à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer seja ou não chamado a participar no jogo.
- A substituição considera-se efectuada no momento em que o substituto penetra na superfície de jogo. Desde então é considerado como jogador, enquanto que aquele que vai substituir deixa de o ser.

O guarda-redes pode trocar de posto com qualquer outro jogador.

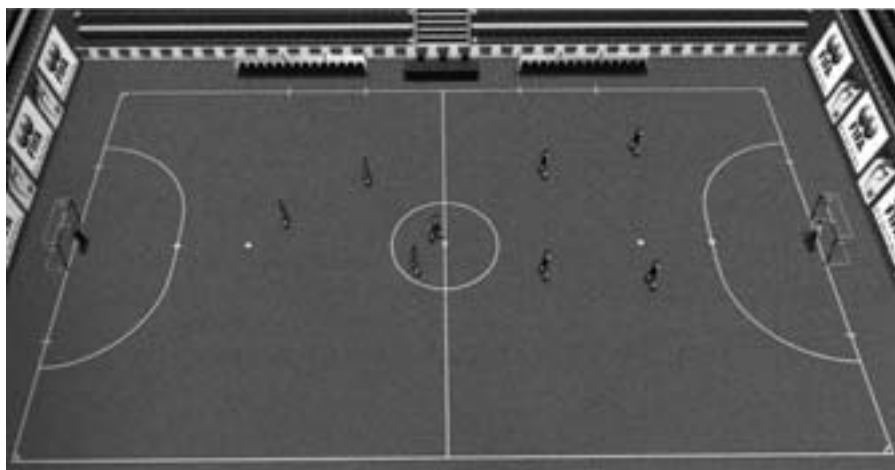
Infracções / Sanções

Se, durante uma substituição, um substituto penetra na superfície de jogo antes do jogador que é substituído sair completamente:

- O jogo é interrompido.
- O jogador substituído é mandado sair da superfície de jogo.
- O substituto é advertido, é-lhe mostrado o cartão amarelo e é mandado sair da superfície de jogo para completar o processo de substituição.
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo* (ver p. 3).

Se, durante uma substituição, um substituto penetra na superfície de jogo ou um jogador substituído deixa a superfície de jogo sem passar pela sua zona de substituições:

- O jogo é interrompido.
- O jogador faltoso é advertido, é-lhe mostrado o cartão amarelo e é mandado sair da superfície de jogo para completar o processo da substituição.
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo* (ver p. 3).



Decisões

- 1. O número de jogadores para se poder iniciar um jogo é de cinco jogadores por cada equipa.*
- 2. Se, em caso de expulsão de jogadores, uma das equipas ficar com menos de três jogadores (incluindo o guarda-redes) o jogo deve ser dado por terminado.*
- 3. Um técnico da equipa pode comunicar aos jogadores as suas instruções táticas no decurso do jogo. Contudo, os elementos oficiais da equipa não podem interferir com os movimentos dos jogadores e dos árbitros e devem manter um comportamento responsável.*

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

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

Equipamento base

O equipamento base do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- camisola ou camisa;
- calções - se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções;
- meias;
- caneleiras;
- calçado – só serão autorizadas alpercatas de pano (lona) ou de couro macio, com sola de borracha ou outro material similar..

Camisola ou camisa

Nas partidas internacionais, a numeração também tem de ser colocada na parte da frente do calção e/ou da camisola em tamanho mais pequeno.

Caneleiras

- devem ser inteiramente cobertas pelas meias;
- devem ser feitas de um material adequado (borracha, plástico, ou materiais similares);
- devem oferecer um grau de protecção apropriado.

Guarda-redes

- O guarda-redes está autorizado a usar calças compridas.
- O guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores e dos árbitros.
- Se um jogador de campo substituir um guarda-redes, deve vestir uma camisola de guarda-redes com o seu próprio número nas costas.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Infracções / Sanções

Por qualquer infracção a esta Lei:

- O jogador em falta será mandado sair da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento ou para obter qualquer elemento do equipamento em falta. O jogador não poderá voltar à superfície de jogo sem previamente se apresentar a um dos árbitros, que deverá certificar-se que o equipamento do jogador está em ordem.

Recomeço do jogo

Se o jogo for interrompido pelos árbitros para fazer uma advertência a um jogador faltoso:

- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto executado por um jogador da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo*. (ver p. 3)

Decisões

1. *Os jogadores não estão autorizados a exhibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior. Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.*
2. *As camisolas devem ter mangas.*

A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo dum árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo relativamente ao jogo que é chamado a dirigir, desde o momento em que entra no recinto onde se encontra o campo de jogo até que o deixa.

Competências e obrigações

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo;
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar vantagem disso, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
- remeter às autoridades competentes um relatório onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.
- desempenhar as funções de cronometrista se este não estiver presente;
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por qualquer infracção das Leis sempre que o considerar apropriado;
- Para o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente em resultado de qualquer tipo de interferência exterior;
- tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador que tenha cometido uma infracção passível de advertência ou expulsão;
- tomar medidas contra elementos oficiais da equipa que se tornem culpados de comportamento antidesportivo e, se necessário, expulsá-los da superfície de jogo e das suas imediações;
- garantir que nenhuma pessoa não autorizada penetra na superfície de jogo;
- interromper o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora da superfície de jogo.
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado;
- assegurar-se que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2;
- sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais de uma falta.

LEI 5 – O ÁRBITRO



Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo não têm apelo.

O árbitro e o segundo árbitro só podem modificar uma decisão se verificarem que a mesma é incorrecta ou se o julgarem necessário, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

Decisões

- 1. Se o árbitro e o segundo árbitro assinalam uma falta simultaneamente e estiverem em desacordo relativamente a qual das equipas pertencerá a bola, prevalece a decisão do árbitro.*
- 2. O árbitro e o segundo árbitro poderão ambos advertir ou expulsar jogadores, mas, se existir desacordo entre eles, deverá prevalecer a decisão do árbitro.*

LEI 6 – O SEGUNDO ÁRBITRO

Deveres

Será designado um segundo árbitro, que cobrirá o lado oposto ao do árbitro. Está igualmente autorizado a usar um apito.

O segundo árbitro ajudará o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo. O segundo árbitro também:

- tem poderes discricionários para interromper o jogo por qualquer infracção às Leis;
- deverá garantir, em conjunto com o árbitro, que as substituições são efectuadas de forma correcta.

No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do segundo árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes.



Decisão

É obrigatória a utilização de um segundo árbitro nos jogos internacionais.

Deveres

Deverão ser designados um cronometrista e um terceiro árbitro que se deverão sentar no exterior da superfície de jogo, na direcção da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, do mesmo lado das zonas de substituições.

O cronometrista e o terceiro árbitro deverão estar munidos de um relógio adequado (cronómetro) e do equipamento necessário para a indicação das faltas acumuladas, que deverão ser fornecidos pela federação ou clube em cujo pavilhão o jogo é disputado.

O cronometrista

- controlará o jogo de forma a que tenha a duração estipulada na Lei 8:
 - porá em marcha o relógio (cronómetro) a partir do pontapé de saída;
 - parará o relógio (cronómetro) quando a bola estiver fora de jogo;
 - reiniciará a cronometragem após um pontapé de linha lateral, um lançamento de baliza, um pontapé de canto, um pontapé-livre, um pontapé de grande penalidade, um tempo morto e uma bola ao solo;
- controlará o desconto de um minuto de tempo morto;
- controlará os dois minutos de tempo efectivo de castigo no caso de expulsão de um jogador;
- anunciará, com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente dos dos árbitros, o fim do primeiro tempo, o final do encontro, o fim dos períodos do prolongamento e o fim dos tempos mortos;
- contabilizará todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa, mantendo os árbitros e as equipas informados, e assinalará um tempo morto quando solicitado por qualquer elemento oficial de qualquer das equipas (Lei 8).
- contabilizará as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros, e fará um sinal quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas.



O terceiro árbitro

Para além de ajudar o cronometrista, o terceiro árbitro terá as seguintes funções:

- contabilizar as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros, e fazer um sinal quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas;
- contabilizar as paragens do jogo e registar as razões dessas paragens;
- registar o número dos jogadores que marcam golos;
- registar o nome e o número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- controlar as substituições de bola a pedido dos árbitros;
- se necessário, verificar o equipamento dos substitutos antes de estes entrarem na superfície de jogo;
- indicar aos árbitros quando tiver sido cometido um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou se tiver cometido um acto de violência fora do seu campo de visão. De qualquer modo, cabe ao árbitro decidir sobre todos os factos relacionados com o jogo;
- observar o comportamento das pessoas sentadas no banco dos substitutos e informar os árbitros de qualquer comportamento incorrecto;
- fornecer quaisquer outras informações relevantes para o jogo.

No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes.

Em caso de lesão, o terceiro árbitro pode substituir o árbitro ou o segundo árbitro.

Decisão

- 1. É obrigatória a utilização de um cronometrista e de um terceiro árbitro nos jogos internacionais.*
- 2. Nos jogos internacionais, o relógio (cronómetro) utilizado deverá possuir todas as funções necessárias (cronometragem precisa, um dispositivo para cronometrar em simultâneo o período de expulsão de dois minutos de quatro jogadores e para controlar a acumulação de faltas por cada equipa em cada parte do jogo).*
- 3. Se o terceiro árbitro estiver ausente o cronometrista assumirá também os deveres específicos do terceiro árbitro.*



LEI 8 – DURAÇÃO DO JOGO

Partes do jogo

O jogo compreenderá dois períodos iguais de 20 minutos cada um.

O controlo do tempo é efectuado por um cronometrista, cujas funções se especificam na Lei 7.

A duração de cada período poderá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, ou de um pontapé-livre directo contra uma equipa que tenha cometido mais de cinco faltas acumuladas.



Tempo morto

As equipas têm direito a um minuto de tempo morto em cada um dos períodos.

As seguintes condições aplicam-se ao tempo morto:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir um tempo morto de um minuto ao cronometrista.
- Um minuto de tempo morto poderá ser pedido em qualquer momento, mas só será permitido quando a equipa estiver de posse da bola.
- O cronometrista deverá indicar que o tempo morto foi solicitado assim que a bola não esteja em jogo, dando sinal por meio do seu apito ou um sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros.
- Uma vez concedido o tempo morto, os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo. Os jogadores só podem ser substituídos no final dum tempo morto. A pessoa que dá instruções não está autorizada a penetrar na superfície de jogo.
- Se uma equipa não tiver pedido o tempo morto a que tinha direito na primeira parte, não poderá fazê-lo transferir para a segunda parte.

Intervalo

O intervalo não deve exceder os 15 minutos.

Decisões

1. *No caso de não se poder contar com um cronometrista, os treinadores ou os capitães das equipas deverão pedir o minuto de tempo morto ao árbitro.*
2. *Se o regulamento da competição prescrever que é necessário jogar prolongamento no fim do tempo regulamentar, não haverá tempos mortos durante o prolongamento.*

LEI 9 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

Preliminares

A escolha da superfície de jogo é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

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

No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de superfície de jogo e atacarão na direcção contrária.

Pontapé de saída

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou recomeçar o jogo:

- no início do jogo;
- depois de ser marcado um golo;
- no começo da segunda parte do jogo;
- no começo de cada período dos prolongamentos, se for caso disso

Pode obter-se um golo directamente dum pontapé de saída.

Procedimento

- Todos os jogadores devem encontrar-se na sua própria metade da superfície de jogo.
- Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de três metros da bola, até que a mesma entre em jogo.
- A bola é colocada no solo sobre o ponto central.
- O árbitro dá o sinal do pontapé de saída.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente.
- O executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Quando uma equipa marca um golo, será a equipa que sofreu o golo a proceder ao novo pontapé de saída.

Infracções / Sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária no local onde a infracção foi cometida*. (ver p. 3)

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé de saída será repetido

LEI 9 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO



O jogo recomeça quando a bola toca no solo

Bola ao solo

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas Leis do Jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo, desde que a bola não tenha ultrapassado a linha lateral ou a linha de baliza imediatamente antes da interrupção do jogo.

Procedimento

Um dos árbitros deixa cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção*. (ver p. 3)

Infracções / Sanções

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- a bola for tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo.
- a bola sair da superfície de jogo depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.

Circunstâncias particulares

Um pontapé-livre concedido à equipa defensora na sua própria área de grande penalidade pode ser executado em qualquer ponto da área de grande penalidade.

Um pontapé-livre indirecto concedido à equipa atacante dentro da área de grande penalidade do seu adversário deve ser executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Um lançamento de bola ao solo destinado a recomeçar o jogo, quando a bola se encontrava na área de grande penalidade, tem de ser executado sobre a linha da área de grande penalidade e no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo.

LEI 10 – BOLA EM JOGO E BOLA FORA

Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- o jogo seja interrompido pelos árbitros;
- toque no tecto.

Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:

- ressaltar para a superfície de jogo após ter embatido no poste ou na barra transversal
- ressaltar para a superfície de jogo após ter tocado num dos árbitros quando este se encontre dentro da superfície de jogo.

Decisão

1. *Quando o jogo estiver a ser disputado num recinto fechado e a bola bater no tecto, o jogo é reiniciado com um pontapé de linha lateral, a favor da equipa adversária à que tocou a bola em último lugar. O pontapé de linha lateral será executado no ponto mais próximo do local onde a bola tocou no tecto.*
2. *A altura mínima do tecto deve ser 4 metros e é estipulada no regulamento da competição*

Golo marcado

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, sem que tenha sido lançada, transportada ou intencionalmente impelida com as mãos ou com os braços, por um jogador da equipa atacante, incluindo o guarda-redes e desde que a equipa que marca não tenha previamente infringido as Leis do Jogo.

Equipa vencedora

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

Regulamento das competições

Se o regulamento da competição determinar que um jogo tem de terminar com uma equipa vencedora ou se um play-off terminar num empate, só são considerados os seguintes procedimentos:

- O número de golos marcados fora e em casa.
- Prolongamento
- Pontapés da marca de grande penalidade.

Decisão

Apenas os procedimentos estipulados pela FIFA nas presentes Leis do Jogo podem ser incluídos no regulamento da competição para determinar o vencedor de um jogo ou de um play-off.

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

Pontapé-livre directo

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- carregar um adversário;
- agredir ou tentar agredir um adversário;
- empurrar um adversário.

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das cinco faltas seguintes:

- agarrar um adversário;
- cuspir sobre um adversário;
- atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (tacle deslizante), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade e desde que não jogue de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade.
- tocar o adversário antes da bola ao tentar ganhar a posse de bola;
- tocar deliberadamente a bola com as mãos, excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.

Todos os pontapés-livres directos devem ser executados no local onde as faltas foram cometidas, excepto se o pontapé-livre tiver sido concedido à equipa defensora na sua própria área de grande penalidade, e neste caso o pontapé-livre pode ser executado em qualquer ponto dentro da área de grande penalidade.

As infracções acima referidas são faltas acumuláveis.

Pontapé de grande penalidade

Uma grande penalidade será concedida quando uma das faltas referidas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

Pontapé-livre indirecto

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:

- depois de haver soltado a bola, voltar a tocar-lhe com as mãos sem que a bola tenha primeiro sido tocada ou jogada por um adversário;
- tocar ou controlar a bola com as mãos após ter sido deliberadamente atirada com o pé por um colega de equipa;
- tocar ou controlar a bola com as mãos vinda directamente de um pontapé de linha lateral executado por um colega de equipa;
- tocar ou controlar a bola com as mãos ou com os pés na sua própria metade da superfície de jogo, por mais de quatro segundos.

Um pontapé-livre indirecto, a ser executado do local onde foi cometida a infracção, será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro:

- jogue de uma maneira perigosa;
- faça deliberadamente obstrução à progressão de um adversário quando a bola não estiver a ser jogada;
- impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- cometa outras faltas não mencionados anteriormente na Lei 12, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local onde a infracção foi cometida*. (ver p. 3)

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Sanções disciplinares

O cartão amarelo ou vermelho só pode ser exibido aos jogadores e aos substitutos.

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares aos jogadores, desde que penetram na superfície de jogo até que a abandonam após o apito final.

Faltas passíveis de advertência

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

- tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- infringir com persistência as Leis do Jogo;
- retardar o recomeço do jogo;
- não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé de linha lateral, pontapé-livre ou lançamento de baliza;
- entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou infringir o processo da substituição;
- abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

Faltas passíveis de expulsão

Um jogador ou um substituto deve ser expulso da superfície de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
- tornar-se culpado de conduta violenta;
- cuspir sobre um adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
- anular uma ocasião clara de golo da equipa adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão (à excepção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Decisões

1. *Um jogador que tenha sido expulso não pode voltar a participar no jogo em curso, nem sentar-se no banco dos substitutos, uma vez que terá de abandonar as imediações da superfície de jogo. Um jogador substituto pode entrar na superfície de jogo dois minutos após a expulsão do seu colega de equipa, salvo se for marcado um golo antes de terminarem os dois minutos e após autorização do cronometrista. Nesse caso, aplicam-se as disposições seguintes:*
 - *Se as equipas estão a jogar com cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa com quatro jogadores poderá ser completada com um quinto jogador;*
 - *Se ambas as equipas estão a jogar com quatro jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;*
 - *Se as equipas estão a jogar com cinco jogadores contra três e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa com três jogadores poderá incluir apenas mais um jogador;*
 - *Se ambas as equipas estão a jogar com três jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;*
 - *Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores.*

2. *Em conformidade com os termos da Lei 12, um jogador pode efectuar um passe para o guarda-redes da sua equipa com a cabeça, o peito ou o joelho, etc, desde que a bola já tenha transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais ou tenha sido tocada por um adversário. No entanto, se no entender do árbitro, um jogador utiliza deliberadamente um meio ilegal para contornar a Lei, enquanto a bola está em jogo, o jogador em questão torna-se culpado de comportamento antidesportivo. O mesmo deve ser advertido, deve ser-lhe exibido o cartão amarelo e um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).*

Em tais circunstâncias, o facto do guarda-redes tocar ou não de seguida a bola com as mãos é irrelevante. A falta é cometida pelo jogador que tenta iludir a letra e o espírito da Lei 12.

- 3. Um tackle que ponha em perigo a integridade física de um adversário deve ser sancionado como brutalidade.*
- 4. Todo o acto de simulação que tenha lugar na superfície de jogo com a finalidade de enganar o árbitro deve ser sancionado como comportamento antidesportivo.*
- 5. Um jogador que dispa a camisola ao celebrar um golo será advertido por comportamento antidesportivo*

Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres classificam-se em directos e indirectos.

Tanto para o pontapé-livre directo como para o indirecto, a bola deve estar imóvel no momento em que é pontapeada, e o executante não pode tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Pontapé-livre directo

Se a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido.

Pontapé-livre indirecto

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

Posição nos pontapés-livres

Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo. A bola entra em jogo logo que seja tocada ou pontapeada. Quando a equipa defensora executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande penalidade, todos os jogadores da equipa adversária têm de se encontrar no exterior dessa área de grande penalidade. A bola está em jogo imediatamente após ter deixado a área de grande penalidade.

Infracções / Sanções

Quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória aquando da execução de um pontapé-livre:

- o pontapé-livre deve ser repetido.

Quando a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).

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

- os árbitros concedem um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).

Sinalética

Pontapé-livre directo:

- Um dos árbitros mantém um braço na horizontal apontando a direcção em que vai ser executado o pontapé-livre. Com o indicador da outra mão, o árbitro aponta para o solo para informar o terceiro árbitro, ou qualquer elemento oficial da mesa, que se trata de uma falta acumulada.

Pontapé-livre indirecto

- Os árbitros indicam um pontapé-livre indirecto erguendo o braço acima da cabeça, devendo manter o braço nessa posição até que o pontapé-livre indirecto seja executado e a bola seja tocada por outro jogador ou saia da superfície de jogo.

Faltas acumuladas

- São todas as sancionadas com pontapé-livre directo mencionadas na Lei 12.
- As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período deverão ficar registadas no boletim do jogo.
- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a lei da vantagem, se a equipa ainda não tiver cometido cinco faltas acumuladas e se não for anulada uma ocasião clara de golo da equipa adversária.
- Ao aplicar a Lei da Vantagem, os árbitros têm de fazer uso do sinal obrigatório para indicar ao cronometrista e terceiro árbitro uma falta acumulada logo que a bola esteja fora de jogo.
- Se for jogado prolongamento, as faltas acumuladas do segundo período continuam a ser válidas. Quaisquer faltas acumuladas durante o prolongamento são acrescentadas ao total de faltas da equipa no segundo período.

Posição nos pontapés-livres

Nas primeiras cinco faltas acumuladas registadas para cada uma das equipas em cada período, e desde que o jogo tenha sido interrompido por essas razões:

- É permitida a formação de barreiras pela equipa adversária;
- Todos os jogadores adversários deverão permanecer à distância de pelo menos cinco metros da bola até esta estar em jogo;
- Poderá ser obtido golo directamente deste tipo de pontapé-livre.

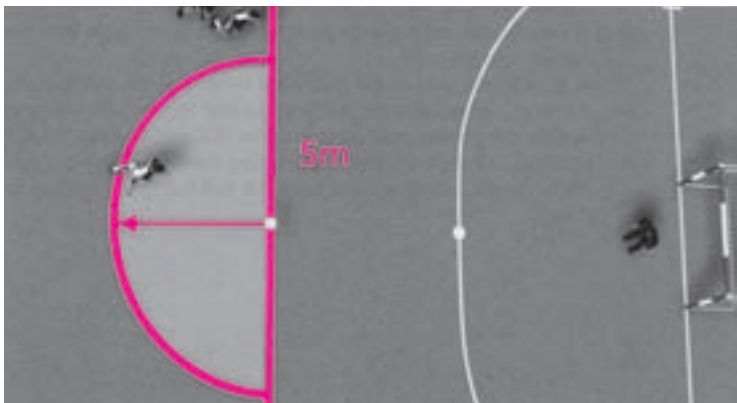


A partir da sexta falta acumulada registada para cada equipa em cada período:

- Não é permitida a formação de barreiras pela equipa adversária.
- O jogador que executa o pontapé-livre deverá ser devidamente identificado.
- O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de cinco metros da bola.
- Todos os outros jogadores deverão estar atrás de uma linha imaginária, ao nível da bola e paralela à linha de baliza, fora da área de grande penalidade. Os jogadores devem estar à distância de cinco metros da bola e o executante não pode ser obstruído. Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada.

Procedimento (para a sexta falta acumulada e seguintes)

- O jogador que marca o pontapé-livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a um colega de equipa.
- Depois da execução de um pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar na bola sem que esta tenha sido tocada pelo guarda-redes, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído da superfície de jogo.
- Se um jogador cometer a sexta falta da sua equipa no meio-campo adversário, ou no seu próprio meio campo entre a linha do meio-campo e uma linha imaginária paralela à linha de meio campo que atravesse o segundo ponto de grande penalidade a dez metros da linha de baliza, o pontapé-livre deverá ser efectuado na segunda marca de grande penalidade. A segunda marca de grande penalidade é descrita na Lei 1. O pontapé-livre deverá efectuar-se de acordo com o estipulado em “Posição nos pontapés-livres”.
- Se um jogador cometer a sexta falta da sua equipa no seu próprio meio-campo entre a linha dos dez metros e a linha de baliza, mas fora da área de grande penalidade, a equipa à qual é concedido o pontapé-livre pode optar entre a segunda marca de grande penalidade e o local da infracção.
- Um tempo suplementar deve ser concedido para que um pontapé-livre directo possa ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.



Infracções / sanções

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora:

- O pontapé-livre será repetido, mas apenas se não for marcado golo.
- O pontapé-livre não será repetido se for marcado golo.

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um colega do executante:

- O pontapé-livre será repetido se for marcado golo.
- Se não for marcado golo, os árbitros interrompem e recomeçam o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora, a ser executado no local onde se encontrava a bola quando a infracção foi cometida* (ver p. 3).

Se uma infracção a esta Lei for cometida pelo executante depois da bola estar em jogo:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, a ser executado no local onde a infracção foi cometida * (ver p. 3).

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora e por um jogador da equipa atacante:

- O pontapé-livre será repetido.

Se a bola toca num objecto depois de ter sido jogada:

- O pontapé-livre será repetido.

Se a bola ressaltar do guarda-redes, da barra ou dos postes e tocar num objecto:

- Os árbitros interrompem o jogo.
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola tocou no objecto* (ver p. 3).

LEI 15 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Pontapé de grande penalidade

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de grande penalidade e enquanto a bola estiver em jogo, uma das faltas punidas com pontapé-livre directo.

Um golo pode ser marcado directamente a partir de um pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que um pontapé de grande penalidade possa ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

Posição da bola e dos jogadores

A bola:

- é colocada sobre a marca do pontapé de grande penalidade.

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

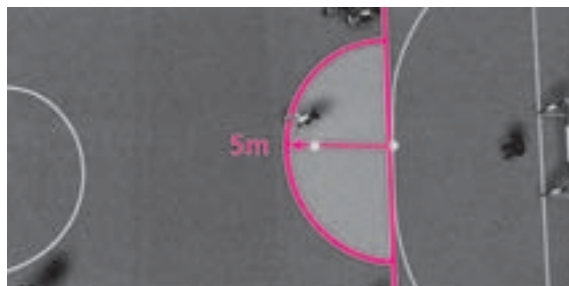
- deve ser devidamente identificado.

O guarda-redes da equipa defensora:

- deve colocar-se sobre a linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada.

Os restantes jogadores, excepto o executante, devem encontrar-se:

- dentro dos limites da superfície de jogo;
- fora da área de grande penalidade;
- atrás ou ao lado da marca da grande penalidade;
- pelo menos a cinco metros da marca da grande penalidade.



Execução

- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola na direcção da baliza adversária.
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

Quando um pontapé de grande penalidade é executado durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução, o golo será valido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- A bola tocar num dos postes, ou em ambos, e/ou na barra transversal e/ou no guarda-redes.

Infracções / sanções

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora:

- O pontapé-livre será repetido, mas apenas se não for marcado golo.
- O pontapé-livre não será repetido se for marcado golo.

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um colega do executante:

- O pontapé-livre será repetido se for marcado golo.
- Se não for marcado golo, os árbitros interrompem e recomeçam o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora, a ser executado no local onde se encontrava a bola quando a infracção foi cometida* (ver p. 3).

Se uma infracção a esta Lei for cometida pelo executante depois da bola estar em jogo:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, a ser executado no local onde a infracção foi cometida * (ver p. 3).

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora e por um jogador da equipa atacante:

- O pontapé-livre será repetido

Se a bola toca num objecto depois de ter sido jogada:

- O pontapé-livre será repetido

Se a bola ressaltar do guarda-redes, da barra ou dos postes e tocar num objecto:

- Os árbitros interrompem o jogo.
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola tocou no objecto* (ver p. 3).

Pontapé da linha lateral

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

De um pontapé de linha lateral não pode ser marcado golo directamente.

Um pontapé de linha lateral é concedido:

- quando a bola tenha ultrapassado completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar, ou tenha batido no tecto;
- deve ser marcado no local onde a bola ultrapassou a linha lateral;
- à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar.

Posição da bola e dos jogadores

A bola:

- deve estar imóvel sobre a linha lateral;
- pode ser pontapeada em qualquer direcção para dentro da superfície de jogo.

O jogador executante:

- deve, no momento de pontapear a bola, ter uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou do lado de fora desta linha.

Os jogadores da equipa defensora:

- devem colocar-se a uma distância mínima de cinco metros do local onde se encontra a bola.

Execução

- O executante deve executar o pontapé de linha lateral dentro de quatro segundos a partir do momento em que fica de posse da bola.
- O executante do pontapé de linha lateral não pode voltar a jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador.
- A bola é considerada em jogo logo que é pontapeada ou tocada.

LEI 16 – PONTAPÉ DE linha lateral

Infracções / Sanções

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária se:

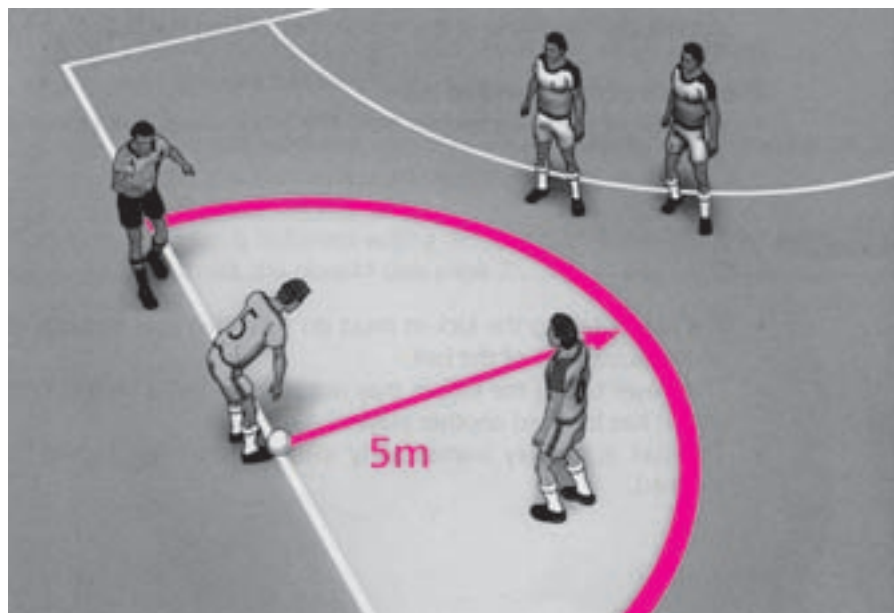
- O jogador executante do pontapé de linha lateral tocar uma segunda vez na bola antes de esta ter sido tocada por outro jogador. O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).

Pontapé de linha lateral será executado por uma jogador da equipa adversária se:

- O pontapé de linha lateral não tiver sido efectuado regularmente.
- O pontapé de linha lateral tiver sido efectuado noutra ponto que não aquele por onde a bola atravessou a linha lateral.
- O pontapé de linha lateral não tiver sido efectuado dentro de quatro segundos a partir do momento em que o executante ficou de posse da bola.
- Tiver ocorrido qualquer outra infracção à Lei.

Se um adversário interferir num pontapé de linha lateral ou impedir que o mesmo seja marcado convenientemente:

- É advertido por comportamento antidesportivo e é-lhe exibido o cartão amarelo.



Lançamento de baliza

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

De um lançamento de baliza não pode ser marcado golo directamente.

Um lançamento de baliza será concedido quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 11.

Execução

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.
- O guarda-redes não pode jogar a bola pela segunda vez até esta ser jogada por outro jogador adversário ou ter transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais.
- A bola está em jogo quando for lançada directamente para fora da área de grande penalidade.

Infracções / Sanções

Se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza será repetido.

Se o guarda-redes, após ter posto a bola em jogo, voltar a tocar na bola antes de a mesma ter sido jogada por um adversário ou ter transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais:

- Um pontapé-livre indirecto é concedido à equipa adversária, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).

Se o lançamento de baliza não for efectuado dentro de quatro segundos a partir do momento em que o guarda-redes ficou de posse da bola:

- Um pontapé-livre indirecto é concedido à equipa adversária, devendo ser executado na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

LEI 18 – PONTAPÉ DE CANTO

Pontapé de canto

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

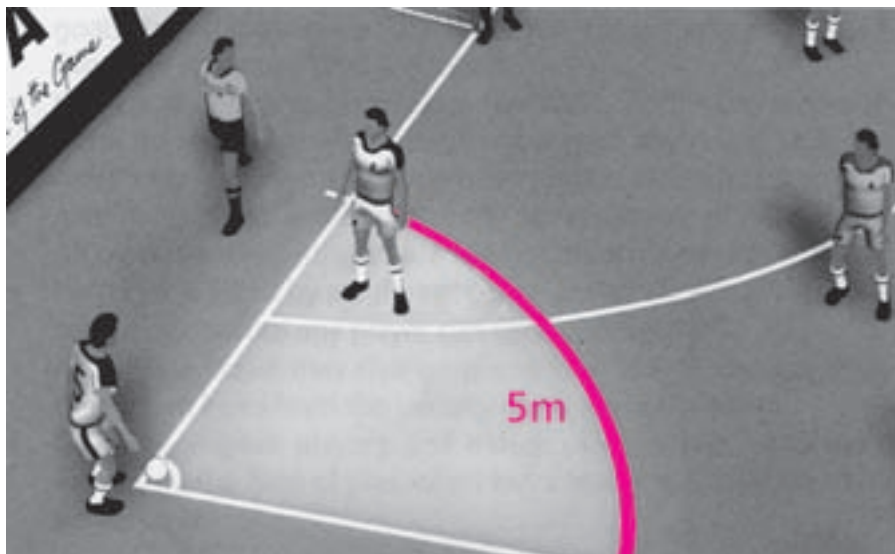
Pode ser marcado golo directamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

Um canto é assinalado quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 11.

Execução

- A bola é colocada dentro do arco de círculo de canto mais próximo.
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a cinco metros do arco de círculo de canto até que a bola esteja em jogo.
- A bola é pontapeada por um jogador da equipa atacante.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada ou tocada.
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador.



Infracções / Sanções

Um pontapé-livre será concedido à equipa adversária se:

- O jogador executante do pontapé de canto jogar a bola uma segunda vez antes que a mesma tenha sido tocada por outro jogador. O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local onde a falta foi cometida* (ver p. 3).
- O pontapé de canto não for executado dentro de quatro segundos a partir do momento em que o executante ficou de posse da bola.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- O pontapé de canto será repetido.

Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo

Os golos fora, os prolongamentos e os pontapés da marca de grande penalidade são métodos para determinar o vencedor, sempre que o regulamento da competição exigir que haja uma equipa vencedora no final de um jogo que tenha terminado empatado.

Golos fora

O regulamento da competição pode estipular que se o resultado das equipas estiver empatado após terem disputado um jogo em casa e um fora, os golos marcados no jogo fora, contam a dobrar.

Prolongamento

- O prolongamento consiste em dois períodos iguais de cinco minutos.
- Se uma equipa não marcar mais golos do que a equipa adversária, o vencedor do jogo será determinado através da execução de pontapés de grande penalidade.

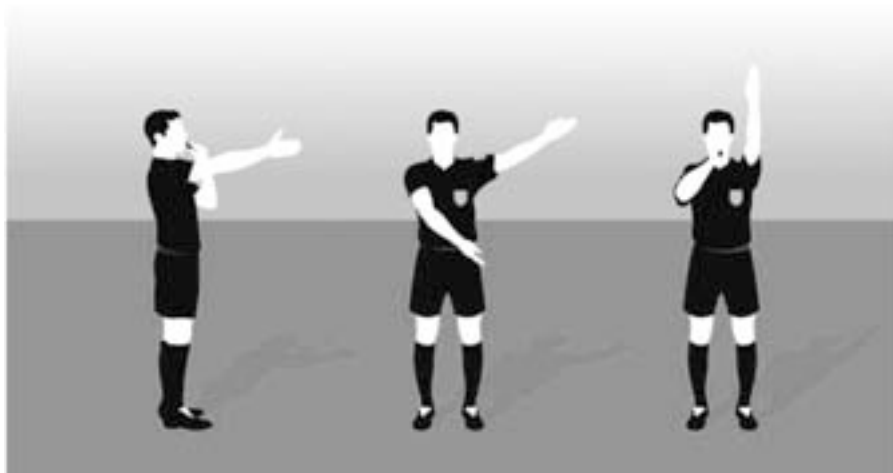
Pontapés da marca de grande penalidade

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados.
- O árbitro procede a um sorteio por meio de uma moeda. O capitão da equipa que vence o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé.
- O árbitro e o cronometrista registam cada um dos pontapés executados.
- As duas equipas executam cada uma, cinco pontapés, observando as disposições a seguir mencionadas.
- Os pontapés são executados pelas equipas alternadamente.
- Se antes das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas tiver marcado mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

- Se depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado qualquer golo, a execução prossegue pela
- mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.
- Todos os jogadores e substitutos estão habilitados a executar um pontapé de grande penalidade.
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.
- Qualquer jogador habilitado pode substituir o guarda-redes durante a execução dos pontapés.
- Só os jogadores habilitados e os árbitros poderão permanecer na superfície de jogo durante a execução dos pontapés.
- Todos os jogadores habilitados, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer na metade da superfície de jogo contrário com o terceiro árbitro.
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer na superfície de jogo, fora da área de grande penalidade onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da intercepção desta com a linha da área de grande penalidade.
- Sem prejuízo de outras disposições contrárias, na execução dos pontapés de grande penalidade, aplicam-se as Leis do Jogo e as decisões do International F.A. Board.
- Se, ao terminar o jogo, uma equipa tiver mais jogadores entre titulares e substitutos, que a equipa adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária, comunicando ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. O capitão será o responsável por esta tarefa.
- Antes do início da execução dos pontapés de grande penalidade, o árbitro deve certificar-se que no círculo central se encontra o mesmo número de jogadores de ambas as equipas para executarem os pontapés.

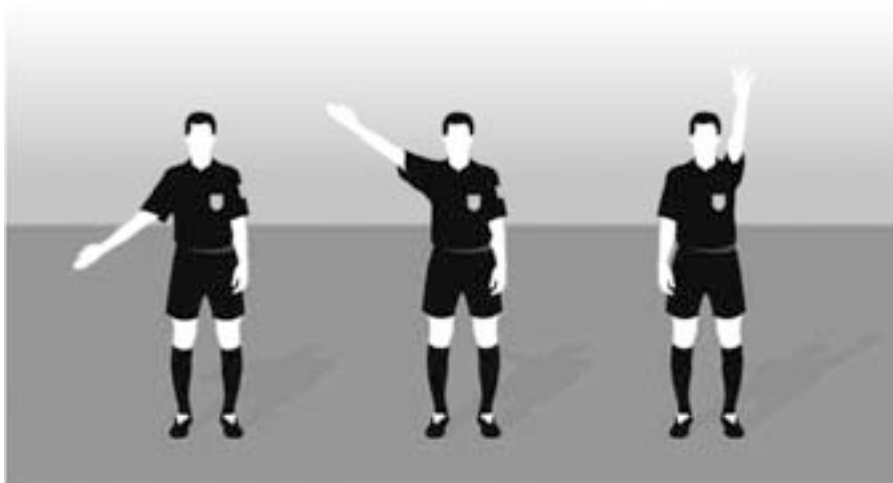
SINAIS DO ÁRBITRO



Início e recomeço do jogo
Pontapé de Saída

Pontapé-livre directo

Pontapé-livre indirecto

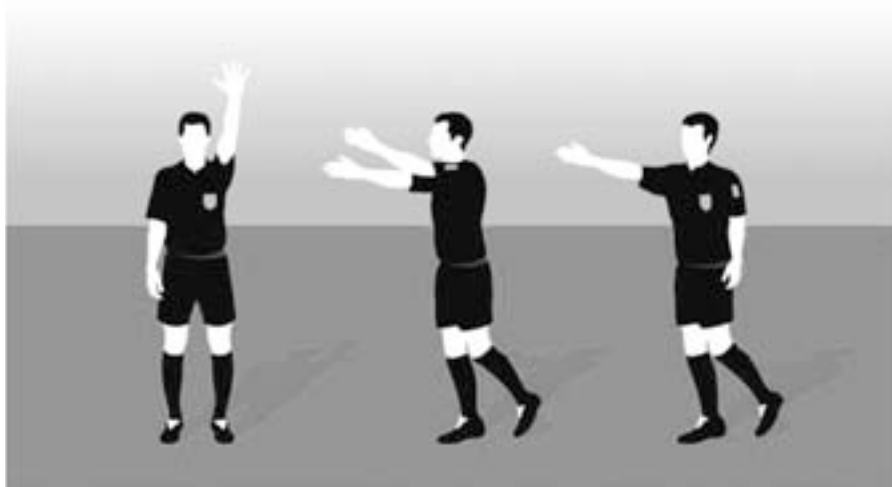


Pontapé de canto

Pontapé de linha lateral

Contagem dos quatro segundos

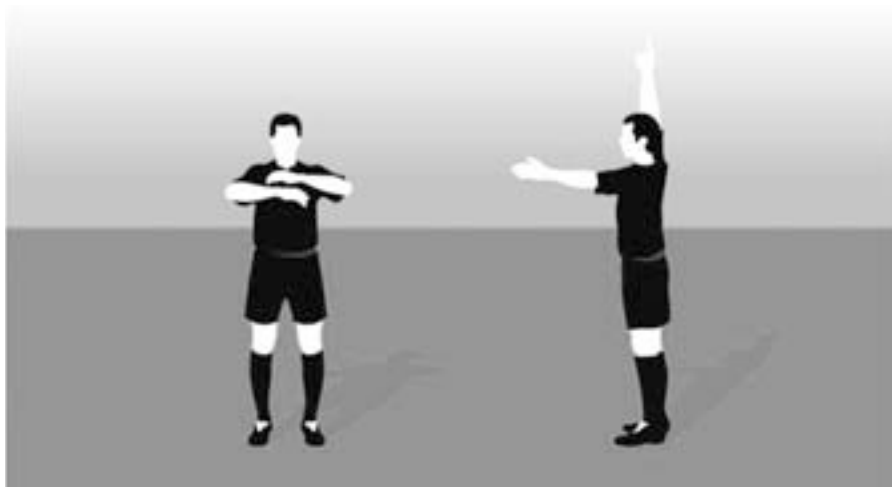
SINAIS DO ÁRBITRO



Quinta falta acumulada

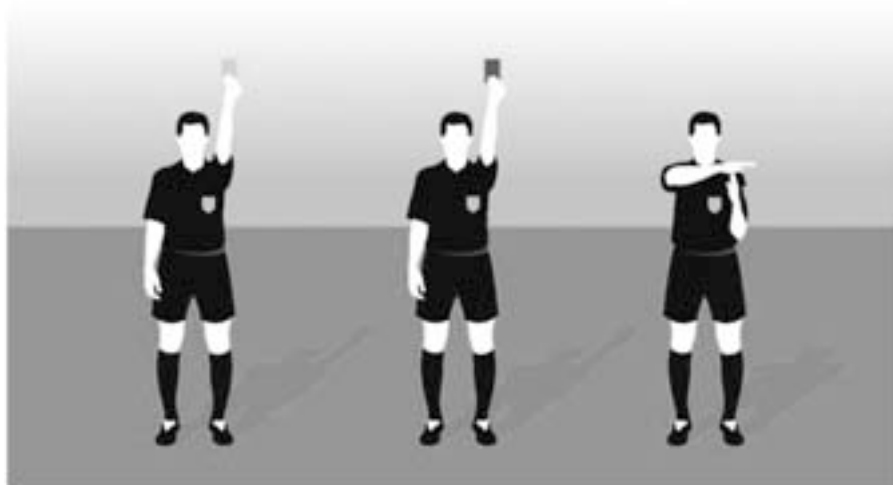
Lei da vantagem numa
falta acumulada

Lei da vantagem numa
falta punida com
pontapé-livre indirecto



Falta acumulada após ter aplicado a Lei da Vantagem

SINAIS DO ÁRBITRO



Advertência

Expulsão

Tempo Morto

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS SEGUNDOS ÁRBITROS, TERCEIROS ÁRBITROS E CRONOMETRISTAS

A finalidade destas instruções suplementares para árbitros, segundos árbitros, terceiros árbitros e cronometristas é a de clarificar certos pontos, para facilitar uma melhor aplicação das Leis do Jogo de Futsal.

O futsal é um desporto competitivo em que o contacto físico entre os jogadores é um facto normal e aceitável. Contudo os jogadores devem respeitar as Leis do Jogo de Futsal e os princípios do Fair-Play.

Tornar-se culpado de conduta violenta ou brutalidade são duas faltas que, de acordo com a Lei 12, são passíveis de expulsão, tendo em conta que se trata de agressão física inaceitável.

Brutalidade

Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um seu adversário na disputa da bola.

Um jogador que, na disputa da bola, entre sobre um adversário pela frente, de lado ou por detrás, usando uma ou ambas as pernas, com força excessiva e pondo em perigo a integridade física do adversário, toma-se culpado de brutalidade.

Conduta violenta

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora da superfície de jogo, estando ou não a bola em jogo. Um jogador toma-se culpado de conduta violenta se empregar uma força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que a bola esteja a ser disputada entre eles.

Um jogador também se torna culpado de conduta violenta quando utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa ou qualquer outra pessoa.

Faltas sobre o guarda-redes

Recorda-se aos árbitros que:

- É falta se um jogador impedir o guarda-redes de lançar a bola ou de a soltar das mãos.
- Um jogador deve ser punido por conduta violenta se chutar ou tentar chutar a bola quando o guarda-redes a vai lançar ou soltar.
- É falta impedir os movimentos do guarda-redes de maneira antidesportiva quando se procede à marcação de um pontapé de canto.

Proteger a bola

Não existe infracção se um jogador com a bola a protege com o corpo, sem utilizar os braços.

Pelo contrário, se o jogador impede o adversário de disputar a bola utilizando, de forma ilegal, as mãos, os braços, as pernas ou qualquer outra parte do corpo, será punido com um pontapé-livre directo, ou grande penalidade, se a infracção for cometida dentro da área de grande penalidade.

Tesoura ou pontapé de bicicleta

A tesoura ou pontapé de bicicleta é permitida se, na opinião do árbitro, não constituir perigo para o adversário.

Tocar deliberadamente a bola com as mãos

Recorda-se aos árbitros que tocar deliberadamente a bola com as mãos é punido com pontapé-livre directo, ou grande penalidade, se a infracção ocorreu na área de grande penalidade. Esta infracção não é, normalmente, castigada com advertência ou expulsão.

Anular uma clara ocasião de golo

Pelo contrário, um jogador é expulso se anular uma clara ocasião de golo tocando deliberadamente a bola com as mãos. O castigo previsto na Lei não resulta do facto do jogador tocar deliberadamente a bola com as mãos, mas da sua intervenção inaceitável e desleal, ao impedir a equipa adversária de marcar um golo.

Advertências por comportamento antidesportivo por toque deliberado da bola com as mãos

Há situações em que, para além de ser concedido um pontapé-livre directo à equipa adversária, o jogador deve ser também advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo, quando:

- Tocar deliberadamente e ostensivamente a bola com as mãos para impedir a posse da bola por um adversário.
- Tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos.

Agarrar um adversário

Uma crítica muito comum feita aos árbitros é a sua incapacidade de identificar e sancionar correctamente a infracção de agarrar um adversário. Essa incapacidade de avaliar adequadamente a acção de agarrar um adversário pela camisola ou pelo braço pode dar lugar a situações conflituosas. Por isso, recomenda-se aos árbitros a sua intervenção rápida e firme em conformidade com a Lei 12.

Geralmente um pontapé-livre directo é punição suficiente, mas em certas circunstâncias impõe-se uma sanção suplementar, como por exemplo:

- Um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo quando agarrar o adversário para o impedir de se apossar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa.
- Um jogador será expulso se anular uma clara ocasião de golo por ter agarrado um adversário.

Lei da vantagem

Quando uma equipa que tenha cometido cinco faltas acumuladas cometer uma infracção punível com um pontapé-livre directo ou pontapé de grande penalidade, e a não ser que exista uma clara ocasião de golo, os árbitros devem penalizar a equipa por essa infracção.

Contudo, se for cometida uma infracção punível com pontapé-livre indirecto de acordo com a Lei 12, os árbitros devem tentar aplicar a lei da vantagem para favorecer a fluidez do jogo, desde que a aplicação desta lei não implique reacções negativas nem prejudique a equipa contra a qual foi cometida a infracção.

Execução de pontapés-livres

Recorda-se aos árbitros que um jogador deve ser advertido se:

- Não respeitar a distância exigida no recomeço do jogo.

Pontapé de grande penalidade

Colocar-se a menos de cinco metros da marca de grande penalidade antes do pontapé de grande penalidade ser executado constitui uma infracção. O guarda-redes também infringe as leis do jogo se se deslocar da linha de baliza antes da bola ser jogada.

Os árbitros devem tomar as medidas apropriadas quando os jogadores infringem esta lei.

**Pontapé da segunda marca de grande penalidade
e pontapé-livre directo sem barreira**

Se o guarda-redes se colocar a menos de cinco metros da bola antes da execução do pontapé, tal constitui uma infracção às Leis do Jogo. O guarda-redes também infringe as Leis do Jogo se se colocar fora da área de grande penalidade antes da bola ser pontapeada.

Todos os outros jogadores, à excepção do jogador executante, têm de se colocar atrás de uma linha imaginária ao nível da bola, paralela à linha lateral, fora da área de grande penalidade e pelo menos a cinco metros da bola, até a mesma ser jogada.

Os árbitros devem tomar as medidas apropriadas quando os jogadores infringem esta lei.

Infracções do guarda-redes

Recorda-se aos árbitros que o guarda-redes não está autorizado a manter a bola nas mãos ou nos pés (na sua metade da superfície de jogo) por mais de quatro segundos. Esta infracção será punida com um pontapé-livre indirecto.* (ver p. 3).

Infracções persistentes

Os árbitros deverão estar sempre atentos aos jogadores que infringem persistentemente as Leis do Jogo. Nestas condições, ainda que um jogador cometa infracções diferentes, deverá ser advertido por infringir com persistência as Leis do Jogo.

Comportamento para com os árbitros

O capitão de equipa não tem um estatuto ou privilégio especial nas Leis do Jogo, mas, em certa medida, ele é responsável pelo comportamento da sua equipa.

Um jogador que manifeste desacordo relativamente a uma decisão do árbitro, por palavras ou por actos, terá de ser advertido.

Um jogador, que agrida um árbitro, ou que use linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros, deve ser expulso.

Simulação

Um jogador que tente enganar o árbitro, fingindo que está lesionado, ou fazendo-se vítima de falta, torna-se culpado de simulação e deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se o jogo tiver de ser interrompido em resultado dessa infracção, o jogo recomeçará com um pontapé livre indirecto do local onde a infracção foi cometida* (ver p. 3).

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem o recomeço do jogo, recorrendo a artifícios tais como:

- Executar um pontapé-livre de local errado com a intenção deliberada de obrigar o árbitro à sua repetição.
- Chutar a bola para longe ou transportá-la nas mãos depois do árbitro ter interrompido o jogo.
- Provocar deliberadamente um confronto interferindo com a bola depois do árbitro ter parado o jogo.

Comemoração de um golo

É permitido os jogadores festejarem a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva.

Na circular n.º 579, a FIFA concedeu autorização para celebrar de forma razoável um golo. No entanto, não se deverá permitir a prática de celebrações “coreografadas” quando impliquem uma perda de tempo excessiva, devendo os árbitros intervir nesses casos.

Um jogador será advertido se, na opinião do árbitro:

- Faz gestos ofensivos, de troça ou provocadores.
- Deixa o campo de jogo para aceder à zona onde se encontra o público para comemorar um golo.
- Despe a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.

Sair do campo de jogo para comemorar um golo não é, por si só, uma falta passível de advertência, mas os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Pretende-se que os árbitros adoptem uma atitude preventiva, demonstrando bom senso neste género de situações.

Ingestão de líquidos

Os jogadores estão autorizados a ingerir bebidas refrescantes durante uma interrupção do jogo, mas apenas junto da linha lateral. Não é permitido arremessar garrafas de plástico ou qualquer outro recipiente para a superfície de jogo.

Equipamento base

Guarda-redes:

- Cada guarda-redes vestirá cores que o diferenciem dos restantes jogadores e dos árbitros.
- Se os guarda-redes tiverem camisolas da mesma cor e nenhum dos dois tiver camisola de reserva, o árbitro deverá autorizar que o jogo comece.

Outro equipamento dos jogadores

- Um jogador não pode usar qualquer equipamento que ponha em perigo a integridade física dele próprio ou dos restantes jogadores.
- O moderno equipamento protector, tal como, protectores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitas de material maleável e leve não são considerados perigosos e como tal são permitidos.
- A nova tecnologia fez com que os óculos desportivos sejam mais seguros não só para os próprios jogadores como para os outros. Os árbitros devem assim demonstrar tolerância e permitir a sua utilização.

Segurança

Um jogador não deve usar qualquer equipamento ou objecto que se torne perigoso para ele próprio ou para os outros jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Jóias

Todos os tipos de jóias são potencialmente perigosos. Os jogadores não poderão tapá-las com adesivo.

Os anéis e os brincos, bem como artigos de pele e de borracha não são necessários e podem causar lesões.

A palavra “perigoso” pode ser ambígua e controversa, mas para fins de uniformidade e coerência, os jogadores, os substitutos e os árbitros não podem usar qualquer tipo de jóia ou adorno.

Tapar as jóias com adesivo não constitui proteção suficiente.

A fim de evitar problemas de última hora, as equipas devem informar os seus jogadores desta interdição com antecedência.

Assistência a jogadores lesionados

No caso de lesão de um jogador, o árbitro deve seguir as seguintes instruções:

- Deixar o jogo prosseguir se, no seu entender, um jogador está ligeiramente lesionado.
- Parar o jogo se entender que um jogador está seriamente lesionado.
- Após interrogar o jogador lesionado, o árbitro autoriza um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no campo de jogo para avaliar o tipo de lesão do jogador e proceder rapidamente à sua retirada do campo com toda a segurança.
- Se necessário, os maqueiros deverão penetrar no campo de jogo ao mesmo tempo que a equipa médica, para permitir a saída do jogador o mais rápido possível.
- O árbitro deve cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do campo rapidamente e com toda a segurança.

- O jogador lesionado não pode ser tratado dentro da superfície de jogo.
- Um jogador que tenha uma ferida a sangrar deve sair do campo de jogo e não poderá regressar sem receber um sinal de autorização do árbitro, depois de este se ter assegurado que a hemorragia parou. Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue.
- Desde que o árbitro autorize a equipa médica a penetrar na superfície de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita esta disposição, deverá ser advertido por retardar deliberadamente o recomeço do jogo.
- Se não for substituído, o jogador lesionado só poderá regressar à superfície de jogo depois do jogo ter recomeçado.
- Quando a bola está em jogo, o jogador lesionado poderá ingressar novamente na superfície de jogo, mas só o poderá fazer pela linha lateral. Quando a bola não está em jogo, o jogador lesionado pode entrar por qualquer das linhas que limitam o campo de jogo.
- Apenas os árbitros poderão autorizar um jogador lesionado que não tenha sido substituído a reentrar no campo de jogo, quer a bola esteja ou não em jogo.
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infracção às Leis do Jogo, o árbitro recomeçará o jogo com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo* (ver p. 3).

Excepções

Estas regras admitem apenas as seguintes excepções:

- Lesão do guarda-redes.
- Choque entre o guarda-redes e um jogador de campo, sendo necessários cuidados imediatos.
- Lesões graves como engolir a língua, uma comoção cerebral, uma perna partida, etc.

Leis do Jogo de Futsal
Perguntas e respostas
2006

Perguntas e respostas 2006 – Leis do Jogo de Futsal

Lei		Página
1	A SUPERFÍCIE DE JOGO	4
2	A BOLA	7
3	NÚMERO DE JOGADORES	8
4	EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	18
5	O ÁRBITRO	20
6	O SEGUNDO ÁRBITRO	24
7	O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO	26
8	DURAÇÃO DO JOGO	29
9	PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO	30
10	BOLA EM JOGO E BOLA FORA	32
11	MARCAÇÃO DE GOLOS	33
12	FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO	34
13	PONTAPÉS-LIVRES	46
14	FALTAS ACUMULADAS	48
15	PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE	51
	PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO	55
16	PONTAPÉ DE LINHA LATERAL	59
17	LANÇAMENTO DE BALIZA	61
18	PONTAPÉ DE CANTO	62

Preâmbulo

* Um asterisco indica que o jogo deverá recomeçar com uma bola parada na linha da área de grande penalidade no local mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido, ou com um pontapé livre indirecto da linha da área de grande penalidade no local mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido, ou com um pontapé livre directo a favor da equipa que defende de qualquer ponto da sua própria área de grande penalidade.

LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

1. *Se a barra transversal se deslocar por se ter partido ou devido a defeito de fabrico e não houver forma de a reparar ou substituir, o jogo deve terminar?*

Sim. A barra transversal faz parte da baliza e deve estar sempre no seu lugar.

2. *É permitida a marcação da superfície de jogo com linhas tracejadas?*

Não.

3. *O guarda-redes ou outro jogador traça marcações não autorizadas na superfície de jogo. Como devem proceder os árbitros?*

Se os árbitros verificarem isso antes do jogo começar, deverão advertir imediatamente o jogador infractor por comportamento antidesportivo.

Se os árbitros o constatarem durante o jogo, deverão advertir o jogador por comportamento antidesportivo logo que a bola esteja fora de jogo.

4. *Quais são as características das linhas que marcam a superfície de jogo?*

Têm de ser claramente visíveis e ter oito cm de largura. Têm a mesma largura dos postes e da barra transversal.

5. *Podem existir na superfície de jogo linhas distintas das que são estabelecidas na Lei 1?*

Não é recomendado, mas como o futsal é normalmente jogado em recintos usados para vários desportos, as referidas linhas podem ser aceites desde que não induzam em erro os jogadores e os árbitros.

6. *Vai ser executado um pontapé de canto. Os defensores podem adiantar-se às marcas traçadas fora da superfície de jogo a cinco metros do arco de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza?*

Não. Todos os jogadores da equipa defensora deverão manter-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta entre em jogo.

7. *As redes das balizas são obrigatórias?*

Sim.

8. *Qual é a distância mínima das linhas laterais e das linhas de baliza a que pode ser colocada publicidade?*

Um metro.

9. *Como se sentam as equipas nos bancos?*

Os elementos oficiais e os substitutos de uma equipa têm de sentar-se no banco mais próximo do meio da superfície de jogo onde defende a sua equipa. Consequentemente, durante o intervalo, as equipas trocam de banco.

10. *Qual é a altura mínima do tecto desobstruído exigida nos recintos?*

A altura mínima entre a área de jogo e o tecto, sem obstáculos, é de quatro metros, salvo se o regulamento da competição estipular uma altura superior.

11. *Que decisão devem os árbitros tomar se a bola bater no tecto ou, por exemplo, num cesto preso ao tecto?*

Se a bola estiver em jogo, os árbitros têm de interromper o jogo e recomear-lo com um pontapé de linha lateral, a ser executado por um jogador da equipa adversária, onde o contacto ocorreu e o mais próximo possível do local onde a bola bateu no tecto ou no objecto. Se a bola não estiver em jogo, o jogo recomeça de acordo com as Leis do Jogo.

LEI 1 – A SUPERFÍCIE DE JOGO

12. Qual deverá ser a distância entre as linhas laterais e as linhas de baliza e as barreiras de separação dos espectadores?

O regulamento de cada competição tem de estipular a distância entre as referidas linhas e as barreiras de protecção, mas tem sempre de garantir a segurança dos presentes.

LEI 2 – A BOLA

1. *Podem ser colocadas bolas suplementares em redor da superfície de jogo para utilizar durante o jogo?*

Sim, desde que estejam de acordo com os requisitos da Lei 2 e sejam utilizadas sob o controlo dos árbitros.

2. *Se usada para atingir um adversário, a bola é considerada como um objecto?*

Sim.

3. *Durante o jogo, outra bola entra dentro da superfície de jogo. Deverão os árbitros interromper o jogo imediatamente?*

A bola que está a mais deverá ser considerada como um elemento estranho, e os árbitros deverão interromper o jogo se essa bola interferir no jogo. O jogo deverá ser recomeçado através de um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção*.

Em qualquer caso, os árbitros providenciarão para que a bola seja retirada o mais depressa possível.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

1. *Um jogador ultrapassa acidentalmente uma das linhas limites da superfície de jogo. Deve ser considerado como tendo abandonado a superfície de jogo sem autorização do árbitro?*

Não.

2. *Um jogador de posse da bola acidentalmente transpõe a linha lateral ou a linha de baliza para fintar um adversário. Como devem reagir os árbitros?*

Devem deixar prosseguir o jogo. A saída momentânea considera-se como fazendo parte da jogada. No entanto, regra geral, os jogadores devem permanecer dentro da superfície de jogo.

3. *Quando é que um substituto se torna um jogador efectivo?*

Imediatamente após ter penetrado na superfície de jogo, desde que o processo das substituições tenha sido respeitado.

4. *Se, antes do início de um jogo disputado em conformidade com o regulamento da respectiva competição, um jogador for substituído por um substituto, sem que o árbitro tenha sido informado, este substituto pode continuar a participar no jogo?*

Sim. O jogador deverá ser advertido por ter entrado na superfície de jogo sem autorização do árbitro. Se não puderem aplicar a lei da vantagem, os árbitros interrompem o jogo, recomeçando o mesmo através de um pontapé-livre indirecto contra a equipa do infractor no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção*.

5. *Um substituto, que não participa no jogo, entra dentro da superfície de jogo e agride um adversário com força excessiva. Que decisão devem os árbitros tomar?*

Os árbitros devem interromper o jogo, expulsar o suplente exibindo-lhe o cartão vermelho por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. *

6. *Um jogador que vai ser substituído recusa-se a sair da superfície de jogo. Que decisão devem os árbitros tomar?*

Devem deixar que o jogo continue, pois o assunto não é da sua jurisdição.

7. *Os árbitros autorizam um substituto, que não foi indicado como tal, a entrar na superfície de jogo. Este mais tarde acaba por marcar um golo. Que decisão devem tomar os árbitros?*

- 7.1. *Se se aperceberem do seu erro antes do jogo ser recomeçado:*

O golo não é válido. Devem exigir que o jogador saia da superfície de jogo. O jogador que tinha sido substituído poderá regressar à superfície de jogo, ou poderá ser substituído por outro substituto inscrito de acordo com o processo da substituição. O jogo deverá recomeçar com um lançamento de bola ao solo, executado sobre a linha de da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local por onde a bola entrou na baliza.

- 7.2. *Se se aperceberem do erro durante o jogo mas depois do jogo ter recomeçado?*

O golo é válido. Os árbitros devem exigir que o jogador saia da superfície de jogo. O jogador que tinha sido substituído poderá regressar à superfície de jogo, ou poderá ser substituído por outro substituto inscrito de acordo como processo da substituição. O jogo deverá continuar e os árbitros devem relatar os factos às autoridades competentes. Se o jogo for interrompido por esse motivo, será recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção*.

- 7.3. *Se se aperceberem do erro depois do jogo ter terminado?*

O golo é válido. O árbitro deve relatar o sucedido às autoridades competentes.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

8. *Um substituto entra na superfície de jogo e a sua equipa joga com um jogador a mais. Com a bola em jogo, um adversário agride-o com força excessiva. Que decisão devem os árbitros tomar?*

Os árbitros devem interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta, advertir o substituto por ter entrado no campo de jogo sem sua autorização e ordenar a sua saída da superfície de jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, contra a equipa do substituto, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção*.

9. *O jogador n.º 4 vai ser substituído pelo jogador n.º 7. O jogador n.º 4 deixa a superfície de jogo pela zona de substituições. Antes de entrar na superfície de jogo, o jogador n.º 7 agride com força excessiva um adversário que se encontra sobre a linha lateral. Que decisão devem tomar os árbitros?*

O substituto n.º 7 é expulso por conduta violenta com a exibição do cartão vermelho. O jogador n.º 4 pode ser substituído por outro substituto ou pode continuar como jogador, visto que a substituição não foi consumada.

- 10.1 *Um jogador efectivo troca de posição com o guarda-redes sem darem conhecimento aos árbitros. Como devem proceder os árbitros quando se aperceberem desse facto?*
- 10.2 *O novo guarda-redes toca a bola com as mãos dentro da sua própria área de grande penalidade. Como deverão proceder os árbitros?*

Em ambos os casos deverão deixar prosseguir o jogo e, logo que a bola esteja fora de jogo, deverão advertir ambos os jogadores por comportamento antidesportivo.

11. *Um jogador substituído abandona a superfície de jogo pela sua zona de substituições. Entretanto, antes de entrar na superfície de jogo, o substituto efectua um pontapé de linha lateral ou um pontapé de canto, não cumprindo o processo das substituições previsto na Lei 3 no que diz respeito à entrada na superfície de jogo. Esta situação é permitida?*

Não. Primeiro tem de completar o processo da substituição previsto na Lei 3. O jogador deve entrar no campo pela zona de substituições.

12. *Qual deve ser o procedimento a tomar quando ao intervalo se pretende efectuar uma substituição?*

Um dos árbitros tem de ser informado e o substituto deverá entrar na superfície de jogo pela sua zona de substituições.

13. *Um substituto, que está a fazer exercícios de aquecimento atrás da sua baliza, repara que a sua equipa está em risco de sofrer um golo. O substituto entra na superfície de jogo, chuta a bola e evita que esta entre na sua baliza. Como deverão proceder os árbitros?*

Os árbitros deverão interromper o jogo, advertir o substituto por ter entrado na superfície de jogo sem respeitar o processo da substituição, e assinalar um pontapé-livre indirecto contra a equipa do infractor no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido*. O árbitro deve preparar um relatório suplementar para as autoridades competentes com vista a uma possível acção disciplinar.

- 13.1 *E se o jogador toca intencionalmente na bola com a mão no decorrer da acção?*

Os árbitros deverão interromper o jogo, expulsar o substituto por ter evitado uma clara ocasião de golo, tocando intencionalmente na bola com a mão e recomeçar o jogo com um pontapé livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido*. O árbitro deve preparar um relatório suplementar para as autoridades competentes com vista a uma possível acção disciplinar.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

14. *Um substituto, que não o guarda-redes, que entrou na superfície de jogo sem ser pela zona de substituições, joga intencionalmente a bola com as mãos. Como devem proceder os árbitros, se tiverem visto o incidente ou se forem informados do mesmo pelo terceiro árbitro ou pelo cronometrista?*

Os árbitros deverão interromper o jogo, se não for aplicável a lei da vantagem para a equipa adversária, e advertir o substituto por ter entrado sem ser pela zona de substituições. Se o facto do jogador ter jogado a bola com as mãos for considerado comportamento antidesportivo, o jogador deve ser expulso. Se o jogador for simplesmente advertido, deverá abandonar a superfície de jogo para que o processo da substituição seja realizado de forma correcta. Se for expulso, terá de abandonar definitivamente a superfície de jogo. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto no local onde ocorreu o jogo foi interrompido *.

15. *Um substituto, que entrou na superfície de jogo sem ser pela zona de substituições, sofre uma falta cometida por um jogador adversário, enquanto a bola está em jogo. Como devem proceder os árbitros?*

Os árbitros deverão interromper o jogo, advertir o substituto por ter entrado na superfície de jogo sem ser pela zona de substituições e ordenar a sua saída do terreno para que o processo da substituição seja correctamente executado. Consoante a gravidade da falta, os árbitros deverão advertir, expulsar ou não tomar medidas disciplinares contra o jogador que cometeu a infracção sobre o substituto. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do substituto, uma vez que foi a primeira falta cometida, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido*.

16. *Um substituto, que entrou na superfície de jogo sem ser pela zona de substituições, marca um golo. Os árbitros apercebem-se desta situação antes do jogo recomeçar e notificam o terceiro árbitro e o cronometrista. Como devem proceder os árbitros?*

O golo não é válido. O jogador deverá ser advertido e sair da superfície de jogo para que o processo da substituição possa ser correctamente executado. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador suplente na área de grande penalidade*.

17. *E se o golo for marcado pela equipa contrária?*

O golo será considerado válido. O jogador deverá ser advertido por ter entrado no campo de jogo sem respeitar o processo da substituição e deverá sair do campo de jogo para que o processo da substituição possa ser correctamente executado ou para permitir que um dos seus colegas de equipa entre no campo no seu lugar.

18. *Um jogador que vai ser substituído tem de sair pela zona de substituições?*

Sim. Excepcionalmente, um jogador pode ser autorizado a deixar a superfície de jogo sem ser pela zona de substituições se estiver lesionado ou por qualquer outra razão mencionada na Lei 4. O substituto tem de seguir o processo da substituição correcto.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

19. *É permitido ao guarda-redes efectuar um pontapé de linha lateral, um pontapé de canto, um pontapé de grande penalidade, etc.?*

Sim, para esse efeito é um jogador como qualquer outro.

20. *Durante o jogo, o guarda-redes sai da sua baliza ao encontro de um adversário para tentar impedir o seu avanço. Mas apenas consegue afastar a bola para fora pela linha lateral. Na sua intervenção, o guarda-redes vai parar fora do campo de jogo e antes de conseguir regressar, um atacante executa rapidamente o pontapé de linha lateral em conformidade com a Lei 16 e da jogada acaba por resultar um golo. Que atitude deverão tomar os árbitros?*

Nenhuma infracção foi praticada. O golo é válido.

21. *O Regulamento de uma competição estabelece que todos os jogadores têm que ser designados antes do pontapé de saída. Uma equipa indica apenas cinco jogadores e o jogo começa. Podem outros jogadores que chegaram depois de iniciado o jogo participar?*

Não.

22. *Uma equipa não indicou nenhum substituto e um dos seus jogadores foi expulso antes do pontapé de saída. Poderá a equipa ser completada com um jogador que chegue nesse momento?*

A equipa pode ser completada por esse jogador desde que o regulamento da competição assim o permita.

23. *Uma equipa indica ao árbitro antes do início do jogo o nome dos substitutos, mas estes apenas chegam depois do jogo já ter começado. Podem os árbitros permitir que participem no jogo?*

Sim. Contudo, os jogadores que cheguem depois do início do jogo mas que não tenham sido designados, não são autorizados a jogar.

24. *Uma equipa que só tem três elementos é punida com uma grande penalidade e como consequência um dos seus jogadores é expulso, ficando apenas com dois elementos. Devem os árbitros permitir a marcação da grande penalidade ou deve o jogo ser dado por terminado antes da execução do pontapé?*

O jogo deve ser dado por terminado sem que o pontapé seja executado. Na opinião do International F. A Board, um jogo não deve prosseguir se houver menos de três elementos em qualquer das equipas.

25. *Um jogador de uma equipa que só tem três jogadores abandona a superfície de jogo para receber assistência médica. Que decisão devem os árbitros tomar?*

O jogo será interrompido imediatamente até que o jogador seja substituído, ou, se não houver substitutos disponíveis, até que tenha recebido tratamento e volte à superfície de jogo. Se o jogador não puder voltar, e não houver mais substitutos disponíveis, o jogo deve ser dado por terminado.

26. *O IFAB é de opinião que um jogo não deve prosseguir se uma das equipas tiver menos de três jogadores. Uma equipa com cinco jogadores joga contra outra só com três elementos. Quando a equipa com cinco jogadores está prestes a obter um golo, um jogador da equipa de três elementos sai deliberadamente da superfície de jogo:*

- a *Devem os árbitros interromper o jogo imediatamente?*

Não, a lei da vantagem deve ser aplicada, se possível.

- b *E se for marcado um golo, os árbitros devem validá-lo?*

Sim.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

c *Que outras medidas devem ser tomadas pelo árbitro?*

Se o jogador que abandonou a superfície de jogo deliberadamente não regressar para o pontapé de reinício do jogo, ou se não for substituído, o jogo é dado por terminado e o comportamento do jogador deve ser registado no relatório a enviar à autoridade competente. Se o jogador voltar à superfície de jogo, deve ser advertido por deixar deliberadamente o campo de jogo sem a autorização dos árbitros. Se esta for a segunda infracção cometida pelo jogador no decorrer do jogo, o jogo é dado por terminado, uma vez que a sua equipa fica com menos de três jogadores, a menos que tenha sido a outra equipa a marcar o golo, nesse caso o jogador referido deverá ser substituído por um colega e o jogo deverá recomeçar.

27. *Uma equipa que joga com seis jogadores marca um golo, tendo os árbitros dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como devem agir?*

O golo não é válido. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto dentro da área de grande penalidade da equipa defensora*. O jogador que está a mais será advertido por ter entrado sem autorização dos árbitros e deverá sair da superfície de jogo.

28. *Uma equipa que joga com seis jogadores sofre um golo, tendo os árbitros dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como devem agir?*

O golo é válido. O jogador que está a mais será advertido por ter entrado sem autorização do árbitro e deverá sair da superfície de jogo.

29. *Pode um jogador sair deliberadamente do terreno de jogo para ingerir uma bebida refrescante?*

É permitido aos jogadores beberem líquidos, mas apenas durante uma interrupção de jogo e junto à linha lateral.

30. *Onde podem os substitutos efectuar exercícios de aquecimento?*

Se possível, atrás dos bancos dos substitutos. Se tal não for possível, os substitutos devem efectuar os seus exercícios de aquecimento numa área em que não perturbem os jogadores ou os árbitros. Não podem, em circunstância alguma, aquecer atrás da baliza do adversário. Os substitutos que estiverem a aquecer devem usar vestuário que os distinga dos jogadores que estão na superfície de jogo.

31. *Quantas pessoas podem fornecer instruções da linha lateral?*

Apenas um técnico pode dar instruções da linha lateral. Se desejar, pode ficar de pé nesta área, mas terá de permanecer fora do campo de jogo sem perturbar os jogadores ou os árbitros. Terá de ter um comportamento adequado.

32. *Um jogo é prolongado para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre directo sem barreira. Podem os árbitros permitir que a equipa que executa o pontapé faça uma substituição?*

Não. apenas o guarda-redes da equipa defensora pode ser substituído.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. *Se a cor das camisolas dos dois guarda-redes for igual e se nenhum deles tiver outra de cor diferente que devem os árbitros fazer?*

Os árbitros devem autorizar a realização do jogo.

2. *De acordo com a Lei 4, os jogadores de cada equipa, bem como os guarda-redes, devem usar camisolas ou camisas de cores diferentes para se distinguirem dos outros jogadores. Devem os guarda-redes usar equipamento com cores diferentes do dos árbitros?*

Sim. Os jogadores, incluindo o guarda-redes devem usar equipamento que os distinga dos árbitros.

3. *Quando é que um jogador deve ser advertido por levantar a camisola ao celebrar um golo?*

O jogador tem de ser advertido por comportamento antidesportivo quando levanta a camisola acima da cabeça ou cobre a cabeça com a camisola.

4. *Como devem agir os árbitros quando um jogador despe a camisola e se verifica que usa uma igual por baixo?*

Os árbitros devem advertir o jogador por comportamento antidesportivo.

5. *Pode um jogador usar equipamento que o proteja contra lesões?*

Os jogadores podem usar equipamento de protecção como joelheiras ou cotovelleiras ou máscaras para a cara, desde que tal equipamento cumpra o disposto na Lei, isto é, se não forem perigosos para eles próprios ou para os outros jogadores.

6. *Podem os árbitros permitir o uso de óculos por parte dos jogadores?*

Os óculos desportivos modernos, feitos de plástico ou material similar, não são normalmente considerados perigosos e, em tais circunstâncias, os árbitros podem permitir a sua utilização.

7. *Os árbitros ordenam que um jogador retire uma jóia. Passados alguns minutos os árbitros apercebem-se que o jogador continua com ela. Como devem proceder os árbitros?*

O jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e os árbitros deverão mandá-lo sair da superfície de jogo para retirar a jóia.

8. *É permitido que os jogadores usem adesivos para tapar as jóias?*

Não.

9. *Se um jogador perder acidentalmente uma bota e imediatamente marcar golo, o golo é válido?*

Sim, o jogador não jogou intencionalmente descalço, pois perdeu a bota acidentalmente.

10. *É permitida a comunicação via rádio entre os jogadores e os seus técnicos?*

Não.

11. *Podem as Federações membros introduzir modificações ou adaptações à Lei 4 no âmbito das suas competições?*

Não. A Lei 4 não está excluída das modificações autorizadas nas notas das Leis do Jogo de Futsal.

LEI 5 – O ÁRBITRO

1. *Se a bola bater na cara de um dos árbitros e depois entrar na baliza enquanto o árbitro está temporariamente incapacitado, deve o golo ser validado?*

Sim, se, na opinião do segundo árbitro, o golo tiver sido correctamente obtido.

2. *Durante o jogo, um dos elementos da equipa de arbitragem (árbitro, segundo árbitro, terceiro árbitro ou cronometrista) ou um jogador é atingido por um objecto atirado pelos espectadores. O jogo é interrompido para que a pessoa visada possa ser assistida. Devem os árbitros dar continuidade ao jogo?*

Os árbitros, dependendo da gravidade do incidente, devem decidir se o jogo deve continuar, se devem suspendê-lo temporariamente ou interrompê-lo definitivamente. Em qualquer dos casos, devem relatar o(s) incidente(s) às entidades competentes.

3. *Está o árbitro autorizado a interromper o jogo se, na sua opinião, a intensidade da iluminação artificial for inadequada?*

Sim.

4. *A maior parte dos jogos é disputada com iluminação artificial, mas por vezes ocorrem falhas de energia. Neste caso, e se o sistema de iluminação não puder ser reparado, o jogo deve ser repetido na sua totalidade ou deve apenas ser jogado o tempo que falta?*

Se o árbitro interromper definitivamente o jogo antes do final do tempo regulamentar, por qualquer uma das razões estipuladas na Lei 5, o jogo tem de ser repetido na totalidade, salvo se o regulamento da competição indicar que o resultado verificado no momento da interrupção do jogo se mantém válido.

5. *Pode um capitão de equipa expulsar um dos seus colegas por uma infracção punível com expulsão?*

Não. Só os árbitros podem expulsar um jogador efectivo ou um substituto.

6. *Tem o capitão de equipa, o direito de contestar as decisões do árbitro?*

Não, nem o capitão de equipa nem qualquer outro jogador tem o direito de manifestar desacordo com as decisões do árbitro.

7. *Um jogador comete uma infração punível com advertência ou expulsão, mas os árbitros permitem que o jogo prossiga para dar uma vantagem à equipa adversária. Quando deve o jogador ser advertido ou expulso?*

O jogador deverá ser advertido ou expulso logo que a bola esteja fora de jogo.

8. *Os árbitros permitem que o jogo prossiga, de acordo com a lei da vantagem, embora um jogador tenha cometido uma infração passível de advertência. Pouco depois o jogo é interrompido para marcar um pontapé-livre a favor da equipa que cometeu a primeira infração. O jogador da equipa beneficiada com esse pontapé-livre procura executar de forma rápida o pontapé para obter vantagem. Tal situação deverá ser permitida?*

Não. Os árbitros não devem permitir a execução rápida do pontapé. O jogador que cometeu a falta inicial deverá ser advertido antes que o jogo seja reiniciado.

9. *Podem os árbitros exibir o cartão amarelo ou vermelho durante o intervalo ou depois do jogo terminar?*

Sim. Os árbitros podem advertir ou expulsar jogadores até deixarem a superfície de jogo.

10. *Que deve o árbitro fazer se os dois capitães de equipa chegarem a acordo em não fazer intervalo e um dos seus jogadores insistir no seu direito ao intervalo?*

Os jogadores têm direito a um intervalo e o árbitro a obrigação de o garantir.

LEI 5 – O ÁRBITRO

11. *Tem o árbitro poderes para expulsar elementos oficiais de uma equipa das imediações da superfície de jogo?*

Sim. O árbitro tem poderes para tomar tais medidas, mesmo que o jogo se realize numa superfície de jogo público.

12. *Um elemento oficial não tem um comportamento responsável. Que atitude deverão tomar os árbitros?*

Expulsar esse elemento do banco de substitutos e suas imediações, para além da vedação (quando existir vedação) e relatar o facto às autoridades competentes.

13. *A bola transpõe a linha lateral, mas antes de os árbitros assinalem que a bola está fora de jogo, um jogador defensor agride com força excessiva um jogador atacante dentro da área de grande penalidade. Que atitude devem os árbitros tomar?*

O jogador defensor deve ser expulso por conduta violenta, devendo ser-lhe exibido o cartão vermelho. O jogo recomeça com um pontapé de linha lateral, pois a bola estava fora de jogo quando a infracção ocorreu.

14. *Como devem os árbitros actuar se, durante o jogo, se aperceberem que uma das equipas está propositadamente a tentar perder o jogo? Deverão chamar a atenção da equipa em questão para o facto de que darão o jogo por terminado se continuarem a proceder dessa forma, de acordo com as disposições da Lei 5?*

Os árbitros não têm poderes para dar o jogo por terminado neste caso.

15. *Com a bola em jogo, dois jogadores adversários cometem duas infracções simultâneas. Como devem agir os árbitros?*

Devem interromper o jogo e, dependendo das infracções cometidas, advertir, expulsar os jogadores ou não tomar qualquer medida disciplinar. O jogo deverá recomeçar com um lançamento de bola ao solo executado no local onde esta se encontrava quando as infracções foram cometidas *.

16. *Um espectador dá uma apitadela e um defensor, no interior da sua área de grande penalidade, agarra a bola com as mãos, supondo tratar-se do apito do árbitro. Como devem proceder os árbitros?*

Os árbitros devem considerar o som do apito como uma interferência externa ao jogo, devendo interromper a partida e recomeçar com um lançamento de bola ao solo, no local onde esta se encontrava quando o incidente ocorreu *.

LEI 6 – O SEGUNDO ÁRBITRO

1. *Se o árbitro se lesionar, o segundo árbitro tem de o substituir?*

Sim, e o terceiro árbitro substituiria o segundo árbitro, enquanto o cronometrista assumiria as funções do terceiro árbitro.

2. *Durante um jogo para o qual não tenha sido nomeado um terceiro árbitro, o árbitro decide substituir o segundo árbitro ou o mesmo lesiona-se. Pode o cronometrista assumir os deveres do segundo árbitro?*

Sim, se o cronometrista estiver equipado para o efeito e se puder ser substituído.

3. *O segundo árbitro pode entrar na superfície de jogo para assinalar uma falta, alinhar uma barreira, advertir um jogador, etc.?*

Sim.

4. *O segundo árbitro exhibe o cartão amarelo a um jogador, mas, ao mesmo tempo, o árbitro exhibe o cartão vermelho ao mesmo jogador. Que decisão prevalece?*

A do árbitro principal. Em caso de desacordo, a decisão do árbitro principal prevalece.

5. *O que deve fazer o segundo árbitro depois de ter sido marcado um golo?*

O segundo árbitro ou o árbitro deve dirigir-se à mesa do cronometrista para indicar ao terceiro árbitro, se tiver sido nomeado um, e ao cronometrista, o número do jogador que marcou o golo.

6. *Qual é a função do segundo árbitro durante a execução de um pontapé de grande penalidade?*

Verificar se a bola ultrapassou completamente a linha de baliza e verificar se o guarda-redes não avança da sua linha de baliza antes da bola estar em jogo.

7. *Qual é a função do segundo árbitro durante a execução de pontapé da segunda marca de grande penalidade ou durante um pontapé livre directo sem barreira?*

Verificar se a bola ultrapassou completamente a linha de baliza e verificar se o guarda-redes não avança aproximando-se menos de cinco metros da bola antes da mesma estar em jogo.

LEI 7 – O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO

1. *A equipa defensora prepara-se para executar um lançamento de baliza ou um pontapé-livre directo na sua área de grande penalidade. O cronómetro deve ser iniciado antes da bola deixar a área de grande penalidade?*

Não. O cronómetro deve ser iniciado quando a bola estiver em jogo.

2. *Quem determina se um golo foi marcado antes, ao mesmo tempo ou depois do sinal acústico ter soado no final de um período do jogo?*

O árbitro principal. Se ocorrer uma infracção que resulte num pontapé livre directo sem barreira, um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé de grande penalidade, o árbitro principal tem de igual modo de decidir se o incidente ocorreu antes, ao mesmo tempo ou depois do sinal acústico.

3. *O cronometrista faz soar por engano o sinal acústico com a bola em jogo. Que decisão devem tomar os árbitros?*

Se o sinal acústico não tiver um efeito prejudicial para nenhuma das equipas, os árbitros devem permitir que o jogo continue. Se o jogo tiver de ser interrompido, recomeçará com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo*.

4. *Um jogador abandona a superfície de jogo sem a permissão dos árbitros, por razões não autorizadas nas Leis do Jogo de Futsal. O terceiro árbitro ou o cronometrista devem informar os árbitros?*

Sim, se não puder ser aplicada a lei da vantagem. Nesse caso, devem fazer soar o sinal acústico para alertar os árbitros. Em caso de interrupção do jogo, os árbitros devem sancionar a equipa do jogador através de um pontapé-livre indirecto executado no local onde se encontrava a bola quando a infracção foi cometida*. Se tiver sido aplicada a lei da vantagem, o sinal acústico deve soar durante a próxima interrupção do jogo. O jogador deve ser advertido por ter abandonado deliberadamente o campo sem autorização dos árbitros.

5. *Após uma interrupção do jogo, o cronometrista esquece-se de reiniciar o cronómetro. Qual deve ser a reacção dos árbitros?*

Devem ordenar que o tempo não contabilizado pelo cronómetro seja acrescentado.

6. *Terminou o período de expulsão de dois minutos de um jogador. Quem deverá autorizar a entrada em campo do seu substituto?*

Qualquer dos dois árbitros, o terceiro árbitro ou o cronometrista.

7. *Uma das equipas comete a sua quinta falta acumulada. Como devem proceder o terceiro árbitro e o cronometrista?*

Devem alertar os árbitros com um sinal acústico, para que os árbitros possam por sua vez informar a equipa que cometeu a infracção, salvo se os árbitros aplicarem a lei da vantagem, fazendo o respectivo sinal, e nesse caso devem fazer soar o sinal acústico após a bola estar fora de jogo. Para além disso, devem colocar o sinal das cinco faltas acumuladas na mesa do cronómetro do lado onde a equipa infractora defende, logo que a falta seja sancionada, ou logo que os árbitros tenham feito o sinal de aplicação da lei da vantagem na sequência da falta acumulada.

8. *O marcador electrónico do recinto onde se disputa o jogo deixa de funcionar. O que devem fazer os árbitros?*

O cronometrista deve ter sempre consigo um cronómetro manual que lhe permitirá cronometrar o jogo. Se esta situação ocorrer, um elemento oficial de cada equipa pode perguntar ao cronometrista quanto tempo foi jogado, etc. O cronómetro manual serve ainda para cronometrar os tempos mortos, se as instalações não estiverem equipadas com outro cronómetro.

9. *O cronometrista ou o terceiro árbitro apercebe-se que o cronómetro oficial não funciona correctamente. Quem deve informar?*

Os árbitros.

LEI 7 – O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO

10. *Tem lugar uma substituição não conforme com o processo descrito nas Leis do Jogo de Futsal. O que deve fazer o cronometrista ou o terceiro árbitro?*

Se a bola estiver na posse da equipa que cometeu a infracção, o sinal acústico tem de ser soado para informar os árbitros. Caso contrário, o sinal acústico deve ser soado na interrupção de jogo seguinte.

11. *O terceiro árbitro e o cronometrista devem manter um registo dos jogadores que se encontram no campo em todos os momentos?*

Sim.

LEI 8 – DURAÇÃO DO JOGO

1. *É jogado prolongamento para determinar o vencedor de um jogo. Os jogadores têm direito a uma pausa entre os dois períodos de prolongamento?*

Em regra geral, aceita-se que os jogadores têm direito a um intervalo entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento. Não é normal fazer-se outro intervalo entre os dois períodos do prolongamento.

2. *Os árbitros têm de ter conta o progresso de uma jogada ou a posição da bola quando apitam para assinalar o fim de cada período?*

Não. Têm de limitar-se a cumprir os critérios de cronometragem correctos e as Leis do Jogo de Futsal.

3. *Pode uma segunda acção ter lugar antes da execução de um pontapé de grande penalidade, de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé-livre directo sem barreira?*

Não.

4. *A Lei 8 refere-se à duração do jogo. Refere-se ao tempo real de jogo?*

Sim.

5. *Quando é iniciado o cronómetro no pontapé de saída?*

Quando a bola é chutada e se movimenta em direcção da superfície de jogo contrária.

6. *Após ter sido concedido um tempo suplementar para permitir a execução ou repetição de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé-livre directo sem barreira, a bola rebenta ou deforma-se antes de tocar nos postes, na barra transversal ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza. Qual deve ser a decisão do árbitro?*

O pontapé deve ser repetido com uma nova bola.

LEI 9 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

1. *Pode o pontapé de saída ser executado por outra pessoa que não um dos jogadores intervenientes no jogo?*

Não. Se, em certos jogos (caridade ou de gala) se proceder a uma cerimónia em que uma pessoa, que não toma parte no jogo, dá um pontapé de saída simbólico, a bola deve tornar a ser colocada no centro da superfície de jogo e o pontapé deve ser depois efectuado de harmonia com as Leis do Jogo.

2. *Quem apita para assinalar o início do jogo após ter soado o sinal acústico do cronometrista?*

O árbitro, que tem de se encontrar junto à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais. O segundo árbitro deve colocar-se ao nível do penúltimo defensor da equipa que não efectua o pontapé de saída.

3. *Quando é jogado prolongamento, que equipa efectua o pontapé de saída?*

Efectua-se um sorteio por meio de uma moeda e a equipa que vence o sorteio decide qual a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída.

4. *Pode um guarda-redes juntar-se aos outros jogadores, numa situação de lançamento de bola ao solo?*

Sim. Qualquer jogador pode participar.

5. *Quando o jogo vai ser recomeçado através de um lançamento de bola ao solo, os jogadores de uma das equipas recusam-se a participar no mesmo. Como devem os árbitros agir?*

Devem recomeçar o jogo com um lançamento da bola ao solo. Não é necessário que ambas as equipas participem num recomeço de bola ao solo.

6. *Após um lançamento de bola ao solo, a bola ultrapassa a linha lateral ou a linha de baliza sem ter tocado em qualquer jogador. O que devem fazer os árbitros?*

Deverão repetir o lançamento de bola ao solo no mesmo local.

7. *Durante um lançamento de bola ao solo, os jogadores devem respeitar uma distância específica?*

Não, desde que a distância permita a execução do lançamento de bola ao solo.

8. *É efectuado um pontapé de saída e a bola movimenta-se junto à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais transpondo a linha lateral. Que decisão deverão tomar os árbitros?*

O pontapé de saída deve ser repetido. O cronometrista não iniciou o cronómetro pois a bola não estava ainda em jogo.

9. *Antes do início do jogo, os árbitros devem confirmar com os guarda-redes e com os jogadores que estes estão prontos para começar o jogo?*

Não. Os árbitros devem apenas confirmar que a superfície de jogo está pronta e que os jogadores aí se encontram. O cronometrista e o terceiro árbitro têm de garantir que os substitutos e os elementos oficiais estão correctamente sentados nos seus bancos.

LEI 10 – BOLA EM JOGO E BOLA FORA

1. *A bola está fora de jogo se uma parte da bola tocar a linha de baliza ou a linha lateral?*

Não. A totalidade da bola tem de transpor essas linhas completamente para a bola estar fora de jogo.

LEI 11 – MARCAÇÃO DE GOLOS

- 1. Um árbitro apita para assinalar um golo antes da bola ter ultrapassado completamente a linha de baliza, mas imediatamente se apercebe do seu erro. Como deve proceder?*

O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo*.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

1. *Num lançamento de bola ao solo dentro da área de grande penalidade um jogador defensor agride violentamente um adversário antes da bola tocar no solo. Como devem agir os árbitros?*

Devem expulsar o jogador agressor por conduta violenta e reiniciar o jogo com um lançamento de bola ao solo, pois trata-se de um caso de comportamento incorrecto e não de uma falta, uma vez que a bola não estava em jogo.

2. *Com a bola em jogo, dois jogadores da mesma equipa tornam-se culpados de comportamento antidesportivo ou de conduta violenta um contra o outro dentro da superfície de jogo. Como devem os árbitros agir?*

Os árbitros devem adverti-los ou expulsá-los e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a beneficiar a equipa adversária no local onde a infracção foi cometida*.

3. *Com a bola em jogo, o guarda-redes agride com força excessiva um adversário que, no decorrer da acção, saiu da superfície de jogo entrando no espaço delimitado pela linha de baliza e as redes da baliza. Como devem agir os árbitros?*

Os árbitros devem interromper o jogo, expulsar o guarda-redes e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção*.

Não é assinalado um pontapé de grande penalidade porque a infracção foi cometida fora da superfície de jogo.

4. *Um atacante finta o guarda-redes e chuta a bola para a baliza deserta. Um defensor atira uma bota ou outro objecto, que acerta na bola e evita que esta entre na baliza. Como devem agir os árbitros?*

A bota ou outro objecto é considerado um prolongamento da mão do jogador. O jogo deve ser interrompido, a equipa do jogador infractor deve ser punida com a marcação de um pontapé de grande penalidade e o jogador infractor deve ser expulso por evitar um golo da equipa adversária ao jogar a bola de forma deliberada com a mão.

5. *Um atacante finta o guarda-redes e chuta a bola para a baliza deserta. O guarda-redes atira uma bota ou outro objecto, que acerta na bola e evita que esta entre na baliza. Como devem agir os árbitros?*

O guarda-redes deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indirecto na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bota ou outro objecto tocou na bola*.

6. *Um jogador, sem ser o guarda-redes, encontra-se dentro da sua área de grande penalidade com uma caneleira na mão e toca com a mesma na bola, evitando assim que a bola entre na baliza. Como devem actuar os árbitros?*

Devem assinalar uma grande penalidade e o jogador em questão deve ser expulso por evitar um golo.

A caneleira é considerada como uma extensão da mão do jogador.

7. *O que acontece se, numa situação semelhante à anterior, o jogador em questão for o guarda-redes?*

O árbitro deve interromper o jogo, advertir o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida*.

8. *Um jogador que saiu da superfície de jogo para receber assistência médica, mas que não é substituído, rasteira um adversário que se encontra dentro da superfície de jogo. Como devem actuar os árbitros?*

O jogador deve ser advertido por entrar na superfície de jogo sem autorização do árbitro. A rasteira pode ser objecto de sanção disciplinar se os árbitros considerarem que o jogador é culpado de comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com um pontapé-livre directo*.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

9. *Um jogador entra na superfície de jogo de acordo com o processo da substituição e toca deliberadamente a bola com as mãos. Como devem agir os árbitros?*

O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre directo ou grande penalidade*. Se, na opinião dos árbitros, o jogador também for culpado de comportamento antidesportivo por ter tocado deliberadamente a bola, o mesmo deve ser advertido. Se, na opinião do árbitro, o jogador for também culpado de anular uma ocasião clara de golo, o mesmo deve ser expulso.

10. *Um jogador, com a bola em seu poder, ao ver um defensor à sua frente, corre por fora do terreno de jogo para o evitar e poder continuar com a jogada. O adversário então impede-o de passar, mas fora da linha lateral. Como devem proceder os árbitros?*

O jogo deve ser interrompido e o defensor advertido por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção*, pois trata-se de um caso de comportamento antidesportivo e não de uma falta.

11. *Com a bola em jogo, um jogador de dentro da sua área de grande penalidade atira violentamente um objecto a um adversário que se encontrava fora daquela área de grande penalidade. Como devem agir os árbitros?*

Devem interromper o jogo e expulsar o jogador que atirou o objecto por conduta violenta. O jogo é recomeçado com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária, no local onde ocorreu a infracção, isto é, no local onde o objecto atingiu ou poderia ter atingido o adversário*.

12. *Um jogador, que se encontra na superfície de jogo, atira violentamente um objecto, por exemplo uma das suas botas, contra uma pessoa sentada no banco dos substitutos. Como devem actuar os árbitros?*

O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve ser reiniciado com um pontapé-livre indirecto no local onde o objecto foi lançado*.

13. *Com a bola em jogo um substituto atira violentamente um objecto (por exemplo, uma bota) a um jogador adversário. Como proceder?*

O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do substituto no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção*.

14. *Um jogador dentro da sua área de grande penalidade agride o árbitro. Que procedimento se deve tomar?*

O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador agressor na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde ocorreu a infracção*.

15. *Um guarda-redes, que se encontra dentro da sua área de grande penalidade toca deliberadamente a bola com as mãos imediatamente fora da área de grande penalidade. Como devem agir os árbitros?*

Devem assinalar um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária do guarda-redes. Se, na opinião dos árbitros, o guarda-redes for culpado de comportamento antidesportivo ou de anular uma ocasião clara de golo, os árbitros devem aplicar também a sanção apropriada.

16. *Um guarda-redes controla a bola com as mãos na área de grande penalidade, e passa-a a um colega de equipa que também se encontra na área de grande penalidade. Este jogador falha o pontapé e chuta a bola na direcção da sua própria baliza. O guarda-redes toca na bola com a mão mas não consegue impedir que a mesma entre na baliza. Como devem reagir os árbitros?*

Devem considerar o golo válido.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

17. *Um guarda-redes, que se encontra na sua área de grande penalidade, segura a bola com as mãos, colocando-a depois no solo e levando-a para fora da área de grande penalidade. A seguir decide voltar para a área de grande penalidade e toca novamente na bola com as mãos. Como devem agir os árbitros?*

Devem conceder um pontapé-livre indirecto à equipa adversária se tiverem passado mais de quatro segundos.

18. *Com o jogo a decorrer, o guarda-redes bate com a bola no solo antes de a lançar ou pontapear. Bater a bola no solo constitui uma infracção?*

Não. No espírito das leis do jogo, não se considera que, neste caso, o guarda-redes tenha deixado de ter a bola em seu poder, excepto se tiverem passado mais de quatro segundos.

19. *Estando um guarda-redes a bater a bola no solo, pode um adversário jogar a bola quando esta toca no solo, sem se tornar culpado de jogo perigoso?*

Não.

20. *Após ter defendido a bola, o guarda-redes mantém a mesma na palma da mão. Um adversário aproxima-se por detrás dele e com uma cabeçada tira-lhe a bola da mão. Tal é permitido?*

Não.

21. *Com o jogo a decorrer, quando um guarda-redes solta a bola das mãos, a lança, ou chuta para a repor em jogo, um adversário intercepta a bola antes que ela toque no solo. Esta situação é permitida?*

Não. Constitui infracção impedir o guarda-redes de lançar ou soltar a bola das mãos. Soltar a bola das mãos, lançar e pontapear a bola é considerado como um acto único.

22. *Um jogador da equipa defensora, sem ser o guarda-redes, que se encontra fora da área de grande penalidade, toca deliberadamente a bola com a mão dentro da sua área de grande penalidade. Como devem agir os árbitros?*

Devem assinalar um pontapé de grande penalidade. A infracção de tocar deliberadamente a bola com a mão inclui o uso ilegal tanto da mão como do braço ou antebraço.

23. *Um pontapé de linha lateral é efectuado pela equipa atacante e a bola vai ao encontro do guarda-redes defensor. O guarda-redes não consegue interceptar nem tocar na bola e um seu colega de equipa dá-lhe um soco fazendo-a passar por cima da barra. Que decisão devem tomar os árbitros?*

Devem assinalar um pontapé de grande penalidade e advertir o defensor por comportamento antidesportivo. O jogador não é expulso, pois não impede uma ocasião clara de golo, uma vez que não pode ser obtido um golo directamente de um pontapé de linha lateral.

24. *Um jogador tenta evitar que a bola entre na sua baliza, jogando deliberadamente a bola com as mãos, sem conseguir o seu objectivo. Como devem agir os árbitros?*

O golo é válido e o jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo.

25. *Um jogador, sem ser o guarda-redes, que se encontra na sua área de grande penalidade, tenta evitar que a bola chegue a um adversário, tocando-lhe deliberadamente com as mãos. Contudo, não consegue impedir que o seu adversário fique com a posse da bola. Como devem agir os árbitros?*

Se houver lugar à aplicação da lei da vantagem, o jogador será advertido por comportamento antidesportivo na primeira interrupção de jogo.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

26. *Um jogador intercepta acidentalmente a bola com os braços ou mãos esticados enquanto esta está em jogo. Os árbitros devem tomar alguma acção?*

Não. Não foi cometida qualquer infracção porque o jogador não agiu intencionalmente.

27. *Um jogador impede a progressão de um adversário através de contacto físico. Que decisão devem os árbitros tomar?*

O jogador infractor deve ser punido com um pontapé-livre directo ou com um pontapé de grande penalidade por agarrar um adversário.

28. *É permitido ao árbitro mostrar o cartão vermelho a um substituto para indicar que este tem de abandonar o banco de substitutos e ir para o balneário, quer tenha ou não participado no jogo, por usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros?*

Sim, todos os jogadores efectivos e substitutos estão sob a jurisdição do árbitro quer estejam ou não no campo de jogo. O uso do cartão vermelho serve para indicar claramente que foi imposta uma sanção.

29. *Um jogador deita-se intencionalmente sobre a bola durante um certo tempo. Que acção devem os árbitros tomar?*

Devem interromper o jogo, advertir o jogador por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto*.

30. *Um árbitro adverte um jogador que prontamente pede desculpa pelo seu comportamento. Pode o árbitro omitir essa advertência no relatório?*

Não. Todas as advertências devem constar no relatório.

31. *Os árbitros podem exibir cartões amarelos ou vermelhos a elementos oficiais das equipas?*

Não. Os cartões só podem ser exibidos a jogadores e substitutos, mas os árbitros podem tomar medidas disciplinares contra os elementos oficiais das equipas e mesmo expulsá-los. Neste caso, devem incluir esta informação no seu relatório.

32. *Um jogador que disputa a bola toca no guarda-redes dentro da área de grande penalidade deste. É permitida esta acção?*

Disputar a bola com o guarda-redes é uma acção permitida. O jogador só deve ser punido se saltar, carregar ou empurrar o guarda-redes de forma imprudente, negligente ou com força excessiva.

33. *É permitido que dois ou mais jogadores disputem a posse da bola com um adversário?*

Sim, desde que a disputa seja legal.

34. *Um defensor agarra um atacante fora da área de grande penalidade e continua a agarrá-lo quando o atacante entra na área grande penalidade. Que decisão devem os árbitros tomar?*

Deverão assinalar um pontapé de grande penalidade.

35. *Um jogador joga de forma perigosa levantando uma perna quando o adversário tenta cabecear a bola e atinge-o na cabeça. Como devem agir os árbitros?*

Deverão punir a equipa do infractor com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

36. *Os árbitros podem aplicar a lei da vantagem quando a regra dos quatro segundos for infringida?*

Podem aplicar a lei da vantagem apenas se a infracção for cometida pelo guarda-redes quando tem a bola na sua metade da superfície de jogo, a controla com os pés ou com as mãos e depois a perde. Em todas as outras situações, esta acção não é considerada uma infracção e, conseqüentemente, a lei da vantagem não é aplicável.

37. *Um jogador penetra no campo de jogo após um colega de equipa ter cumprido a sua expulsão de dois minutos e após ter recebido autorização do terceiro árbitro e do cronometrista. Por que área do campo deve o jogador entrar?*

Pela zona de substituições da sua equipa; caso contrário, o jogador será punido por não respeitar o processo da substituição estipulado nas Leis do Jogo de Futsal.

38. *Um jogador pede para sair da superfície de jogo e, no momento em que vai sair, a bola surge junto dele. Este pontapeia-a e marca um golo. Como devem proceder os árbitros?*

O jogador será advertido por comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto executado por um jogador da equipa adversária no local onde a infracção foi cometida*.

39. *O terceiro árbitro ou o cronometrista assinala que um jogador é culpado de conduta violenta. Os árbitros não vêem a infracção nem o sinal e a equipa do jogador faltoso marca um golo. Um dos árbitros ouve ou vê então o sinal do terceiro árbitro ou do cronometrista. Como proceder?*

O golo deve ser anulado, o jogador faltoso deve ser expulso e o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre directo*.

40. *Foi obtido um golo. Nesse momento os árbitros vêem ou ouvem um sinal do terceiro árbitro ou cronometrista que os informa que antes da bola ter entrado na baliza, o guarda-redes da equipa que obteve o golo agrediu um adversário, com força excessiva, dentro da sua própria área de grande penalidade. Como devem proceder os árbitros?*

O golo deve ser anulado, o guarda-redes deve ser expulso por conduta violenta e deve ser concedido um pontapé de grande penalidade à equipa contrária.

41. *Em que circunstâncias deve um tackle deslizante visando jogar a bola com o pé ser considerado legal?*

Quando o adversário não tem o controlo da bola; se o tackle tiver lugar quando a equipa adversária estiver em posse da bola e se os árbitros considerarem que a acção pode ser interpretada como uma falta grave, o jogador faltoso deve ser expulso.

42. *Um jogador aproxima-se da baliza adversária e tem uma ocasião clara de golo. O guarda-redes adversário sai da sua área de grande penalidade e retira a bola ao jogador com os pés através de um tackle deslizante. Qual deve ser a reacção dos árbitros?*

Devem expulsar o guarda-redes por ter anulado uma ocasião clara de golo cometendo uma infracção punível com um pontapé-livre directo à equipa adversária. Devem ainda registar uma falta acumulada contra a sua equipa e recomeçar o jogo com um pontapé-livre directo no local onde a infracção foi cometida.

43. *Um guarda-redes passa a bola a um colega de equipa, que a passa novamente ao guarda-redes. A bola não sai da sua metade da superfície de jogo. Como devem os árbitros proceder?*

Tem de ser concedido um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, no local onde o guarda-redes tocou na bola pela segunda vez*.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

44. *Uma equipa joga com um jogador a menos após uma expulsão; um segundo jogador da mesma equipa é expulso imediatamente a seguir. Enquanto a equipa está a jogar com dois jogadores a menos, sofre um golo. Quantos jogadores podem penetrar na superfície de jogo após o golo, tendo em conta que ainda não passaram dois minutos desde que os jogadores foram expulsos?*

Apenas um jogador pode entrar na superfície de jogo; o outro jogador tem de esperar que passem os dois minutos, a não ser que a equipa adversária marque outro golo.

45. *Um jogador que comete uma infracção é advertido pela segunda vez no jogo ou expulso na sequência da aplicação da lei da vantagem. Se a sua equipa sofrer um golo, deve jogar com menos um jogador durante dois minutos?*

Não, porque a falta foi cometida antes do golo ser marcado. O jogador faltoso não pode voltar a participar no jogo, mas pode ser substituído em conformidade com as directivas da decisão 1 da Lei 12.

46. *Um jogador efectivo ou um substituto comete uma infracção durante o intervalo entre os dois períodos do tempo regulamentar ou do prolongamento que resulta na sua expulsão. A sua equipa deve começar o período seguinte com um jogador a menos se ele estivesse a jogar quando o período terminou?*

Sim, a sua equipa deve começar o período seguinte com um jogador a menos.

47. *E se a infracção tiver sido cometida após o jogo ter terminado e antes do prolongamento (se tiver lugar) ter começado?*

O número de jogadores efectivos na sua equipa não deve ser reduzido no início do prolongamento, uma vez que o referido intervalo não é considerado parte do jogo.

1. *Um jogador marca um pontapé-livre fora da sua área de grande penalidade e depois toca na bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador. Como devem actuar os árbitros?*

Devem punir a infracção mais grave, assinalando um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade, no caso da infracção ter ocorrido dentro da área de grande penalidade do jogador.

2. *Uma equipa é beneficiada com um pontapé-livre directo dentro da sua própria área de grande penalidade. O jogador executante chuta a bola para o seu guarda-redes que falha e deixa a bola entrar na baliza. Como proceder?*

O pontapé-livre deve ser repetido visto que a bola não está em jogo enquanto não sair da área de grande penalidade.

3. *Um pontapé-livre indirecto é concedido a uma equipa na sua própria área de grande penalidade. O jogador executante chuta a bola contra um colega de equipa que está dentro da área de grande penalidade e a bola entra na baliza. Como devem proceder os árbitros?*

O pontapé é repetido, se a bola não tiver saído da área de grande penalidade, visto que a bola não está em jogo enquanto não sair da referida área.

4. *Quando um pontapé de baliza ou pontapé-livre é marcado dentro da área de grande penalidade do jogador executante, quando é que os jogadores adversários podem entrar na área de grande penalidade?*

Não podem entrar enquanto a bola não sair da área de grande penalidade.

5. *Pode um pontapé-livre ser marcado levantando a bola com o pé ou com ambos os pés ao mesmo tempo?*

Sim, a bola está em jogo logo que seja pontapeada e se mova.

LEI 13 – PONTAPÉS LIVRES

6. *Aquando da execução de um pontapé-livre podem os jogadores da equipa do executante usar simulações ou truques para confundir os seus adversários?*

Sim, tal é permitido e faz parte do futsal. Se alguns dos adversários se aproximarem da bola a menos de cinco metros, devem ser advertidos por não respeitarem a distância regulamentar. A contagem dos quatro segundos deve ser interrompida e recomeçada quando a situação voltar ao normal. Se a equipa que executa o pontapé-livre demorar mais de quatro segundos, os árbitros devem conceder um pontapé-livre indirecto à equipa adversária*.

7. *Um pontapé-livre indirecto é assinalado a beneficiar a equipa atacante fora da área de grande penalidade. Nenhum dos árbitros levanta o braço a indicar que se trata de um pontapé-livre indirecto e a bola é rematada e entra directamente na baliza. Como devem os árbitros agir?*

O pontapé-livre indirecto deverá ser repetido porque a infracção inicial, castigada com um pontapé-livre indirecto, não pode ser anulada por um erro do árbitro.

8. *Um jogador executa um pontapé-livre de forma rápida e a bola entra na baliza. Os árbitros não tiveram oportunidade de indicar que o pontapé-livre era indirecto. Que decisão devem tomar os árbitros?*

Devem mandar repetir o pontapé-livre indirecto no mesmo local, já que não tiveram tempo de fazer o respectivo sinal.

9. *Um jogador executa um pontapé-livre de forma rápida. Um adversário que se encontra a menos de cinco metros da bola intercepta-a uma vez que não teve tempo de se posicionar na distância regulamentar. Como devem agir os árbitros?*

Devem deixar prosseguir o jogo.

10. *Um jogador executa um pontapé-livre de forma rápida. Um adversário que se encontra junto da bola impede-o deliberadamente de realizar o pontapé de forma rápida. Como proceder?*

O jogador deverá ser advertido, devendo ser-lhe exibido o cartão amarelo, por retardar o recomeço de jogo.

LEI 14 – FALTAS ACUMULADAS

1. *Um jogador comete uma infracção que, de acordo com a Lei 12, tem de ser penalizada com um pontapé-livre directo, mas a bola não está em jogo. Qual deve ser a reacção os árbitros?*

Foi cometida uma infracção, mas não uma falta. Não será portanto contabilizada como falta acumulada. Os árbitros devem decidir se tomam ou não medidas disciplinares.

2. *Com a bola em jogo, um substituto comete uma infracção punível com pontapé-livre directo. Que decisão devem os árbitros tomar?*

Se o substituto infringir a regra da substituição, é concedido um pontapé-livre directo à equipa adversária, se não puder ser aplicada a lei da vantagem, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. Contudo, não é registada qualquer falta acumulada para a sua equipa, quer seja ou não aplicada a lei da vantagem.

Os árbitros têm de tomar as medidas disciplinares correspondentes.

3. *Os árbitros aplicam a lei da vantagem após uma infracção numa situação em que se tivessem interrompido o jogo, o mesmo teria recomeçado com um pontapé-livre directo. Devem atribuir uma falta acumulada à equipa do jogador faltoso logo que a bola esteja fora de jogo?*

Sim. Se os árbitros aplicam a lei da vantagem, devem indicar ao cronometrista e ao terceiro árbitro que tem de ser registada uma falta acumulada contra a equipa do jogador faltoso por meio de um sinal que consiste em levantar braço o braço direito e o dedo indicador com o braço esquerdo a apontar na direcção da baliza da equipa que cometeu a infracção.

Se o referido jogador for culpado de comportamento antidesportivo, o mesmo tem de ser advertido logo que a bola esteja fora de jogo.

4. *Dois jogadores de equipas diferentes cometem simultaneamente faltas puníveis com um pontapé-livre directo. Devem estas faltas contar como faltas acumuladas?*

Não. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento das faltas*.

5. *Vários jogadores da mesma equipa cometem simultaneamente faltas puníveis com um pontapé-livre directo. Devem estas faltas contar como faltas acumuladas?*

Sim, porque os árbitros interrompem o jogo por essas faltas terem sido cometidas.

6. *Ao ser executado um pontapé de grande penalidade ou um pontapé-livre sem barreira, e após o árbitro ter feito o respectivo sinal, um colega de equipa do jogador identificado como executante de repente avança para a frente e executa ele o pontapé. Como deve reagir o árbitro?*

Deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora, no lugar onde foi cometida a infracção*, por exemplo, no lugar onde se encontrava o jogador, a menos de cinco metros da bola. O jogador infractor deve ser advertido por comportamento antidesportivo.

7. *Ao ser executado um pontapé da segunda marca de grande penalidade sem barreira, a bola bate no poste e/ou na barra e rebenta. Como devem reagir os árbitros?*

Se a bola entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo será válido.

Se a bola não entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo não será válido. A bola deve ser substituída e o jogo recomeça com uma bola ao solo*. Se o jogo tiver sido prolongado no final de um dos meios tempos ou no final dos períodos de prolongamento para permitir a marcação de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé-livre sem barreira, o período é declarado terminado.

LEI 14 – FALTAS ACUMULADAS

8. *Aquando da execução, durante o tempo suplementar, de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé-livre directo sem barreira, qual deve ser a reacção do árbitro se a bola rebentar ou se deformar antes de tocar nos postes, na barra transversal ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza ou a linha lateral?*

O pontapé da segunda marca de grande penalidade ou o pontapé-livre directo sem barreira deve ser repetido com uma nova bola.

9. *Uma equipa já com quatro faltas acumuladas registadas comete duas faltas consecutivas puníveis com um pontapé-livre directo, e de seguida o árbitro aplica a lei da vantagem usando o respectivo sinal. Que acção devem tomar o terceiro árbitro e o cronometrista?*

Logo que a sexta falta tenha sido cometida, devem fazer soar o sinal acústico para interromper o jogo e permitir que um pontapé-livre directo sem barreira ou pontapé da segunda marca de grande penalidade seja marcado, a menos que se verifique uma ocasião clara de golo.

LEI 15 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

1. *O árbitro manda repetir um pontapé de grande penalidade porque o guarda-redes se adiantou para a frente da sua linha de baliza. Pode ser outro o jogador a executar o pontapé de grande penalidade?*

Sim.

2. *Quando um pontapé de grande penalidade está a ser executado o guarda-redes avança antes que a bola seja rematada e intercepta-a. Como devem os árbitros actuar?*

O pontapé de grande penalidade deve ser repetido.

3. *Um colega de equipa de um jogador que executa um pontapé de grande penalidade entra na área de grande penalidade ou avança e fica a menos de cinco metros da bola antes da bola estar em jogo. A bola é desviada pelo guarda-redes, e atravessa a linha de baliza por cima da barra transversal. Qual deve ser a reacção dos árbitros?*

Devem conceder um pontapé-livre indirecto à equipa defensora, no local onde a infracção foi cometida*.

4. *Um jogador executa um pontapé de grande penalidade antes do árbitro autorizar. Como deve proceder o árbitro?*

Deve ordenar que o pontapé de grande penalidade seja repetido.

5. *Quando um pontapé de grande penalidade vai ser executado e depois do árbitro ter dado o sinal para a sua marcação, um colega de equipa do jogador identificado como executante de grande penalidade de repente avança para a frente e marca ele a grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?*

O árbitro deve interromper o jogo e assinalar um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora, no local em que a infracção foi cometida*, por exemplo, onde o jogador se encontrava a menos de cinco metros da bola. O jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo.

LEI 15 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

6. *Na execução de um pontapé de grande penalidade, a bola bate no poste e/ou na barra e rebenta. Como devem actuar os árbitros?*

Se a bola entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo será válido.

Se a bola não entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo não será válido. A bola deve ser substituída e o jogo recomeça com uma bola ao solo*. Se o jogo tiver sido prolongado no final de um dos meios tempos ou no final dos períodos de prolongamento para permitir a marcação de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé-livre sem barreira, o período é declarado terminado

7. *Durante a execução de pontapé de grande penalidade para além do tempo regulamentar ou para determinar o vencedor de um jogo, que acção deve o árbitro tomar se a bola rebentar ou se deformar antes de tocar nos postes, na barra ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza?*

O pontapé de grande penalidade deverá ser repetido com uma nova bola.

8. *O árbitro dá ordem para a execução de um pontapé de grande penalidade. Um jogador da equipa beneficiada com o pontapé de grande penalidade agride com força excessiva um adversário. O árbitro repara na agressão. Como deve agir o árbitro neste caso?*

O árbitro deve esperar que o pontapé de grande penalidade seja executado. Se for marcado golo, deve ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade e expulsar então o jogador agressor por conduta violenta. Se não for marcado golo, deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto no local onde a infracção foi cometida* e deve expulsar o jogador infractor por conduta violenta.

9. *Um jogador que vai executar uma grande penalidade toca a bola para trás para um colega de equipa que então remata à baliza e faz golo. Como deve actuar o árbitro?*

O árbitro interrompe o jogo e ordena o seu recomeço com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do executante, no local da marca de grande penalidade.

10. *Um jogador executante de um pontapé de grande penalidade toca a bola para a frente para preparar o remate de um colega de equipa. Isso é permitido?*

Sim, desde que sejam respeitados os procedimentos da marcação de grandes penalidades estabelecidos nas Leis do Jogo.

11. *Um defesa na sua área de grande penalidade agride um adversário com força excessiva enquanto a bola está em jogo na área de grande penalidade contrária. Como deve actuar o árbitro?*

Deverá interromper o jogo, expulsar o jogador infractor por conduta violenta e ordenar a marcação de um pontapé de grande penalidade contra a sua equipa.

12. *Um jogo é prolongado para permitir a marcação de um pontapé de grande penalidade. Pode o guarda-redes ser substituído antes da execução do pontapé?*

Sim, o guarda-redes pode ser substituído por outro dos jogadores efectivos ou por um substituto; se for substituído por um substituto, o processo da substituição tem de ser respeitado.

13. *Um jogador na execução de uma grande penalidade finta o guarda-redes antes de rematar a bola. Tal é permitido?*

Sim.

LEI 15 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

14. *Um jogo é prolongado para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre directo sem barreira. A bola bate nos postes ou na barra transversal ou no guarda-redes antes de atravessar a linha de baliza. O golo dever ser considerado válido?*

Sim.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

1. *A marcação dos pontapés da marca de grande penalidade para determinar o vencedor faz parte do jogo?*

Não.

2. *Os capitães de ambas as equipas chegam a acordo e decidem não proceder à execução dos pontapés da marca de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo, apesar de tal estar estipulado no regulamento da competição. Como deve proceder o árbitro?*

Deve relatar o facto às autoridades competentes.

3. *Quem é que é responsável pela escolha dos jogadores que irão proceder à execução dos pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor?*

Cada equipa é responsável por seleccionar, de entre os jogadores que se encontram no campo e os substitutos, os jogadores que irão marcar os cinco pontapés de grande penalidade e a ordem pela qual estes irão executar os mesmos.

4. *Aquando da execução de pontapés de grande penalidade para determinar um vencedor, a bola rebenta ao bater num dos postes ou na barra. Deve o pontapé ser repetido?*

Não.

5. *Pode um jogador ser dispensado da marcação de grandes penalidades para encontrar um vencedor se estiver lesionado?*

Sim.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

6. *No fim do jogo, alguns jogadores abandonam a superfície de jogo e não regressam para a marcação de pontapés de grande penalidade para determinar um vencedor. Como deve o árbitro agir?*

Todos os jogadores que não estejam lesionados têm de participar na execução dos pontapés da marca de grande penalidade. Se eles não regressarem à superfície de jogo, os pontapés de grande penalidade não serão executados e os factos serão relatados às entidades competentes.

7. *Pode um jogador ser advertido ou expulso durante a marcação dos pontapés de grande penalidade?*

Sim.

8. *Vão ser executados pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor. Pode uma das equipas nomear um jogador para marcar um pontapé de grande penalidade, ainda que o mesmo não se encontrasse no campo quando o jogo terminou?*

Sim. Todos os jogadores estão habilitados a participar. Só o guarda-redes não pode ser substituído, salvo se estiver lesionado.

9. *A iluminação é interrompida já depois do prolongamento e antes ou durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor. Como deve actuar o árbitro?*

O árbitro deve esperar um tempo razoável. Se o problema não puder ser resolvido, o resultado será decidido de acordo com as regras da competição.

10. *Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, o guarda-redes é expulso. Pode ele ser substituído por outro jogador inscrito antes do início do jogo?*

Sim.

11. *Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, o guarda-redes lesiona-se e não pode continuar. Pode ele ser substituído por outro jogador inscrito antes do início do jogo?*

Sim, desde que se informe o terceiro árbitro que, por sua vez, informa o árbitro.

12. *Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, uma equipa tem menos de três jogadores. Deverá o árbitro suspender a marcação dos pontapés de grande penalidade?*

Não. Os pontapés da marca de grande penalidade não fazem parte do jogo.

13. *Enquanto se está a executar pontapés da marca de grande penalidade, um ou mais jogadores lesionam-se ou são expulsos. Deve o árbitro fazer com que igual número de executantes de pontapés de grande penalidade de cada equipa permaneça na outra metade da superfície de jogo?*

Não. A situação em que deverá existir igual número de jogadores de cada equipa aplica-se apenas no início da marcação dos pontapés de grande penalidade.

14. *No final do jogo, uma das equipas tem 12 jogadores (os que se encontram no campo mais os substitutos), enquanto a outra equipa tem apenas 10. O número de jogadores tem de ser igual nas duas equipas antes da execução dos pontapés de grande penalidade?*

Sim, o árbitro tem de garantir que ambas as equipas têm o mesmo número de jogadores disponíveis antes da execução dos pontapés de grande penalidade.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

15. *Onde se devem colocar os árbitros durante a marcação dos pontapés de grande penalidade?*

O árbitro deve colocar-se ao nível da marca de grande penalidade, de onde ordena a execução dos pontapés.

O segundo árbitro coloca-se na linha de baliza, na intersecção da linha da área de grande penalidade e a linha de baliza e verifica se a bola transpõe a linha de baliza ou se o guarda-redes avança antes do pontapé ser executado.

O terceiro árbitro coloca-se na outra metade da superfície de jogo contrário com os jogadores que participarão na marcação de grandes penalidades (à excepção do jogador que executa o pontapé, de ambos os guarda-redes e dos jogadores que foram excluídos do processo de execução dos pontapés de grande penalidade), garantindo que nenhum jogador deixa a superfície de jogo e que mais ninguém entra na mesma.

O cronometrista permanece na mesa do cronometrista e regista os pontapés de grande penalidade que são marcados. Garante ainda que os elementos oficiais das equipas e os jogadores que não participam na marcação de pontapés de grande penalidade não deixam o banco dos substitutos. Se não existir terceiro árbitro, o cronometrista assume as suas funções.

16. *Onde deve estar o guarda-redes quando um colega de equipa executa o pontapé de grande penalidade?*

Na intersecção entre a linha de baliza e a linha da área de grande penalidade, superfície de jogo e no lado oposto àquele onde se encontra o segundo árbitro. Deverá sempre ter um comportamento desportivo.

17. *É executado um pontapé de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo. A bola bate nos postes ou na barra transversal ou no guarda-redes antes de transpor a linha de baliza. Deve o golo ser válido?*

Sim.

LEI 16 – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

1. *A bola saiu pela linha lateral. Antes de ser executado o pontapé de linha lateral um jogador agride um adversário com força excessiva. Como devem os árbitros actuar?*

Devem expulsar o jogador infractor por conduta violenta e recomeçar o jogo com um pontapé de linha lateral.

2. *Um jogador executa correctamente um pontapé de linha lateral, mas atira intencionalmente a bola contra o corpo ou cabeça de um adversário. Como deve o árbitro actuar?*

O árbitro deve interromper o jogo, se, na sua opinião, o jogador for culpado de comportamento antidesportivo ou conduta violenta. Dependendo da acção, o jogador deve ser advertido ou expulso. O jogo deve recomeçar com um pontapé de grande penalidade ou um pontapé-livre directo a beneficiar a equipa adversária do jogador infractor, marcado no local onde a bola atingiu o adversário*.

3. *Existe uma distância máxima entre o local onde a bola é colocada sobre a linha lateral para a execução do pontapé de linha lateral e o local por onde a bola saiu do campo?*

Não. O pontapé de linha lateral deve ser executado no local onde a bola saiu do campo de jogo, ou ao nível do local onde a bola bateu no tecto.

4. *Um pontapé de linha lateral executado incorrectamente faz com que a bola vá parar a um adversário. A jogada pode continuar, aplicando-se a lei da vantagem?*

Não, o pontapé de linha lateral deve ser repetido por um jogador da equipa adversária.

5. *É permitido que um jogador execute um pontapé de linha lateral de joelhos ou estando sentado?*

Não, um lançamento só é permitido se os procedimentos contidos nas Leis do Jogo forem respeitados, e a bola for jogada com o pé.

LEI 16 – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

6. *Um pontapé de linha lateral é executado por um jogador. Ele chuta a bola para o seu guarda-redes que tenta evitar que a bola entre na baliza, tocando-lhe com as mãos. No entanto a bola acaba por entrar na baliza. Como devem agir os árbitros?*

Deverão aplicar a lei da vantagem e validar o golo.

LEI 17 – LANÇAMENTO DE BALIZA

1. *Um guarda-redes, que executou correctamente um lançamento de baliza, joga a bola deliberadamente com as mãos depois da bola sair da área de grande penalidade, mas antes que tenha sido tocada por outro jogador. Como devem proceder os árbitros?*

Os árbitros devem conceder um pontapé-livre directo marcado a favor da equipa adversária e o jogador infractor pode ser sancionado disciplinarmente conforme o determinado nas Leis do Jogo de Futsal.

2. *Num lançamento de baliza, o guarda-redes chuta a bola com o pé. Como devem agir os árbitros?*

Chamam o guarda-redes à atenção, ordenando-lhe que execute o lançamento de baliza com as mãos.

3. *Após a execução de um lançamento de baliza mas antes que a bola tenha saído da área de grande penalidade, um jogador adversário entra na área de grande penalidade e sofre uma falta cometida por um jogador defensor. Como devem proceder os árbitros?*

O jogador infractor pode ser advertido ou expulso de acordo com a natureza da infracção e o lançamento de baliza deve ser repetido.

4. *Num lançamento de baliza, a bola toca num dos árbitros no interior da área de grande penalidade e sai da referida área, continuando em jogo. Como devem proceder os árbitros?*

Não devem tomar qualquer atitude, visto que a bola permanece em jogo e continua no campo de jogo, mesmo tendo tocado no árbitro.

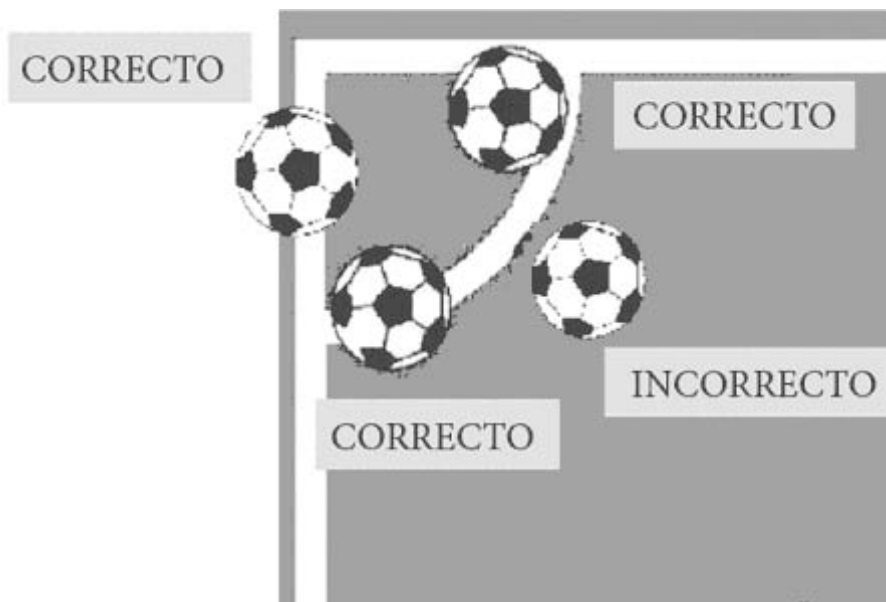
5. *Um jogador executa um lançamento de baliza e a bola transpõe a linha de baliza sem ter saído da área de grande penalidade. Como devem os árbitros proceder?*

O lançamento de baliza é repetido.

LEI 18 – PONTAPÉ DE CANTO

1. *Quando um pontapé de canto é executado, qual é a forma correcta para colocar a bola dentro do quarto de círculo?*

O diagrama ilustra as posições correctas e incorrectas.



2. *É necessário que a bola saia do quarto de círculo para estar em jogo?*

Não. A bola entrará em jogo no momento em que for pontapeada e se mova.



TODOS PELO FUTEBOL