



**FUTSAL**  
**Leis do Jogo**

**2024**

LIVRO NACIONAL



FUTSAL

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

## PRESIDÊNCIA

**PRESIDENTE**

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

**VICE-PRESIDENTE GERAL**

JESUEL LAUREANO DE SOUZA

**VICE-PRESIDENTE DE ADMINISTRAÇÃO**

OSMAR DE MATOS

**VICE-PRESIDENTE DE COMPETIÇÕES**

ROSALVO TEIXEIRA DOS REIS FILHO

## COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

**PRESIDENTE**

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

**MEMBROS**

MARCIA MARIKO NISHIMURA DE MORAES

ADILSON JOSÉ MATTOS

## COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

**PRESIDENTE**

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

**MEMBROS**

DANIEL POMEROY

ADILSON JOSÉ MATTOS

SÉRGIO RICARDO CAMANHO

**FORTALEZA - CEARÁ  
2024**

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

**EM VIGOR NO BRASIL A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2024**

**ÍNDICE****Página****NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL****8****LEI 1 – A QUADRA DE JOGO****11**

1	Superfície da quadra de jogo	12
2	Marcações da superfície da quadra de jogo	12
3	Dimensões da superfície de jogo	13
4	A área de pênalti	14
5	A marca dos 10m	15
6	As zonas de substituições	15
7	A área do tiro de canto	16
8	A área técnica	16
9	As metas	17
10	Deslocamento das metas	19
11	Publicidade no piso da quadra de jogo	21
12	Publicidade nas redes das metas	21
13	Publicidade nas áreas técnicas	21
14	Publicidade ao redor da quadra de jogo	21

**LEI 2 – A BOLA****22**

1	Características e medidas	23
2	Publicidade na bola	23
3	Substituição de uma bola defeituosa	23
4	Bolas adicionais	24
5	Bolas extras na quadra de jogo	24
6	Gol obtido com uma bola defeituosa	24

**LEI 3 – OS JOGADORES****25**

1	Número de jogadores	26
2	Número de substituições e substitutos	26
3	Apresentação da relação de jogadores e substitutos	26
4	Procedimento de substituição	27
5	Aquecimento	27
6	Substituição e troca de goleiro	27
7	Infrações e sanções	28



<b>ÍNDICE</b>	<b>Página</b>
8 Jogadores e substitutos expulsos	29
9 Pessoas extras (agente externo) em quadra	29
10 Gol marcado com pessoas a mais em quadra	30
11 Reingresso não autorizado de um jogador de fora da quadra	31
12 Capitão da equipe	31
<b>LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES</b>	<b>32</b>
1 Segurança	33
2 Equipamentos obrigatórios	33
3 Cores	33
4 Equipamentos adicionais	34
5 Slogans, declarações, imagens e publicidade	35
6 Infrações e sanções	37
7 Numeração dos jogadores	37
<b>LEI 5 – OS ÁRBITROS</b>	<b>38</b>
1 A autoridade dos árbitros	39
2 Decisões dos árbitros	39
3 Poderes e deveres	39
4 Responsabilidade da equipe de arbitragem	42
5 Jogos internacionais	43
6 Equipamento dos árbitros	43
7 Suporte de vídeo	44
<b>LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM</b>	<b>45</b>
1 Os árbitros assistentes	46
2 Poderes e deveres	46
3 Jogos internacionais	49
4 Quarto árbitro	49
<b>LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO</b>	<b>50</b>
1 Períodos de jogo	51
2 Finalização dos períodos de jogo	51
3 Tempo técnico	51
4 Intervalo	52



<b>ÍNDICE</b>	<b>Página</b>
5 Jogo suspenso definitivamente	52
<b>LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO</b>	<b>53</b>
1 Tiro de saída	54
2 Bola ao chão	55
<b>LEI 9 – A BOLA DENTRO E FORA DO JOGO</b>	<b>57</b>
1 Bola fora de jogo	58
2 Bola em jogo	58
3 Quadras cobertas	58
<b>LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO</b>	<b>59</b>
1 Gol marcado	60
2 Equipe vencedora	60
3 Disputa de pênaltis	61
4 Gols fora de casa	63
<b>LEI 11 – IMPEDIMENTO</b>	<b>64</b>
<b>LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS</b>	<b>66</b>
1 Tiro livre direto	67
2 Tiro livre indireto	69
3 Medidas disciplinares	71
4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas	78
<b>LEI 13 – TIROS LIVRES</b>	<b>80</b>
1 Tipos de tiros livres	81
2 Procedimento	81
3 Infrações e sanções	83
4 Faltas acumuladas	84
5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada por cada equipe em cada período	84
6 Tabela / resumo	89
<b>LEI 14 – O TIRO PENAL</b>	<b>90</b>
1 Procedimento	91
2 Infrações e sanções	92



<b>ÍNDICE</b>	<b>Página</b>
3 Tabela / resumo	94
<b>LEI 15 – O TIRO LATERAL</b>	<b>95</b>
1 Procedimento	96
2 Infrações e sanções	96
<b>LEI 16 – O ARREMESSO DE META</b>	<b>98</b>
1 Procedimento	99
2 Infrações e sanções	99
<b>LEI 17 – O TIRO DE CANTO</b>	<b>101</b>
1 Procedimento	102
2 Infrações e sanções	102
<b>PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO</b>	<b>104</b>
1 Princípios	105
2 Decisões/incidentes passíveis de revisão	106
3 Aplicações	107
4 Procedimentos	108
<b>DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DO JOGO</b>	<b>111</b>
<b>SINALIZAÇÃO</b>	<b>113</b>
<b>POSICIONAMENTO</b>	<b>126</b>
<b>INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES</b>	<b>141</b>
<b>TERMOS DO FUTSAL</b>	<b>160</b>
<b>TERMOS DO ÁRBITRO</b>	<b>168</b>
<b>DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024</b>	<b>169</b>





# NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

## NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

### Idiomas oficiais

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

### Outros idiomas

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

### Aplicando as Leis do Futsal

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

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

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

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

### Modificações nas Leis do Futsal

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

Historicamente, a FIFA permitiu às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar as Leis do Futsal “organizacionais” para categorias específicas do futsal. No entanto, a FIFA acredita firmemente que as federações nacionais devem ter mais opções para modificar aspectos da forma como o futsal é organizado, se isso for benéfico para o futsal em seu próprio país.

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





## NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

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

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

- O tamanho da superfície do jogo;
- O tamanho, peso e material da bola;
- A largura entre os postes e a altura da barra transversal em relação ao solo;
- A duração dos dois períodos iguais do jogo e dois períodos iguais de prorrogação;
- Limitações no lançamento da bola pelo goleiro.

Além disso, para permitir que as federações nacionais mais flexibilidade para se beneficiar e desenvolver o futsal internamente, a FIFA aprovou as seguintes alterações relacionadas às "categorias" de futsal:

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

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

### Limitações no lançamento da bola pelo goleiro

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

As referências às limitações são encontradas em:

### Lei 12 - Faltas e condutas incorretas

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

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



## NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

### Lei 16 – Arremesso de meta

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

Com essa restrição se pretende promover a criatividade do jogo e fomentar o desenvolvimento técnico.

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

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

### A evolução das alterações nas Leis de Jogo do Futsal

Para cada alteração proposta, o foco deve estar na justiça, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Futsal também devem incentivar a participação de todos, independentemente da formação ou habilidade.

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

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

Estas alterações procuram simplificar o jogo e alinhar muitos aspectos das Leis do Futsal com as do futebol, mas, como muitas situações são “subjetivas” e os árbitros são humanos (e, portanto, cometem erros), algumas decisões irão inevitavelmente causar debate e discussão.

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



# Lei 1

A QUADRA  
DE JOGO

# LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

## 1 Superfície da quadra de jogo

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

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



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

## 2 Marcações da superfície da quadra de jogo

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

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

Quando for utilizada uma sala polivalente, são permitidas outras linhas, desde que sejam de cor diferente e claramente distinguíveis das linhas de futsal.

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

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

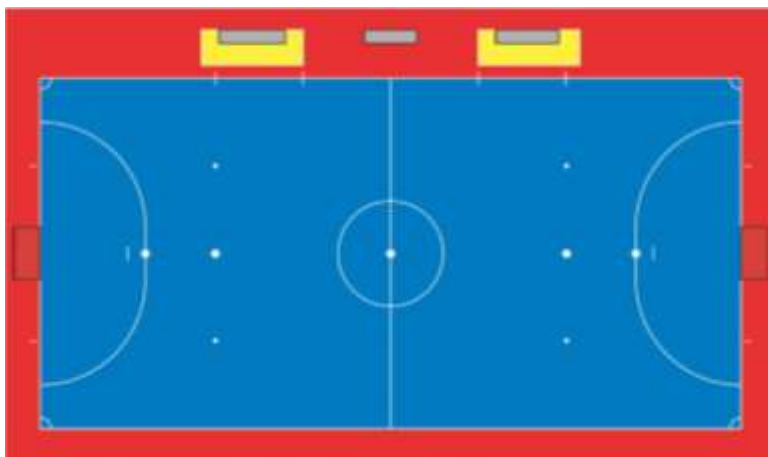


## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

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

A marca central, com um raio de 6 cm, é indicada no ponto médio da linha do meio de quadra. Um círculo com um raio de 3m é marcado em torno dele.

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



## 3 Dimensões da superfície de jogo

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

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

Comprimento da linha lateral: Mínimo: 25m  
Máximo: 42m

Largura da linha lateral: Mínimo: 16m  
Máximo: 25m

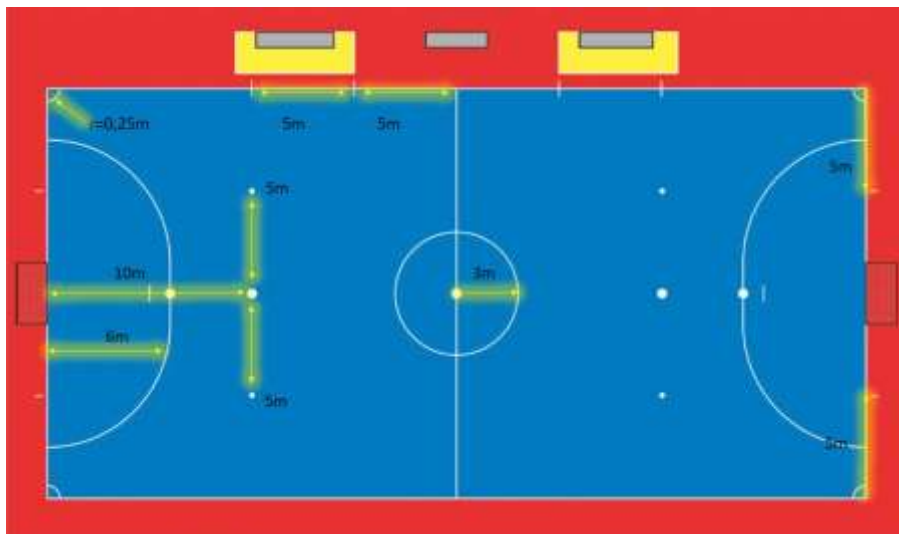
Para os jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

Comprimento da linha lateral: Mínimo: 38m  
Máximo: 42m



## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Largura da linha de meta: Mínimo 20m  
Máximo 25m



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

As medições são feitas do lado de fora das linhas, pois as linhas fazem parte da área que delimitam.

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

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

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

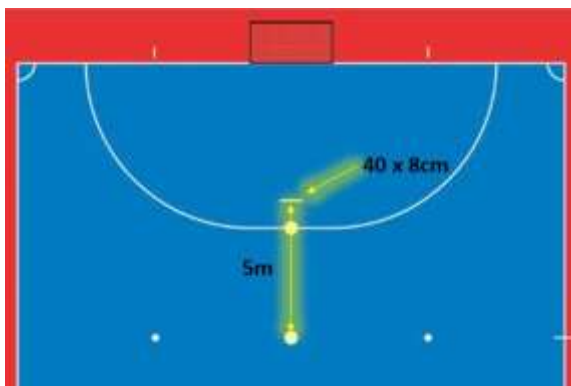
## 4 A área de pênalti

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





## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



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

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

### 5 A marca dos 10m

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

Duas marcas adicionais, respectivamente a uma distância de 5m à esquerda e à direita da marca dos 10m, devem ser feitas na quadra de jogo para indicar a distância mínima que os jogadores devem observar quando um chute for executado a partir da marca dos 10m. São marcas circulares com raio de 4cm cada.

Uma linha imaginária que passa por essas marcas, a 10m e paralela à linha de meta, marca o limite da área onde, se uma infração a partir da 6ª falta acumulada for cometida, as equipes podem escolher entre cobrar essa falta na marca de 10m ou do local onde a infração foi cometida.

### 6 As zonas de substituições

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

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



## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- A zona de substituição de uma equipe está situada na metade da quadra defendida por essa equipe. A zona de substituição de cada equipe muda no segundo tempo do jogo e nos períodos de prorrogação, caso exista.

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

## 7 A área do tiro de canto

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

## 8 A área técnica

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

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

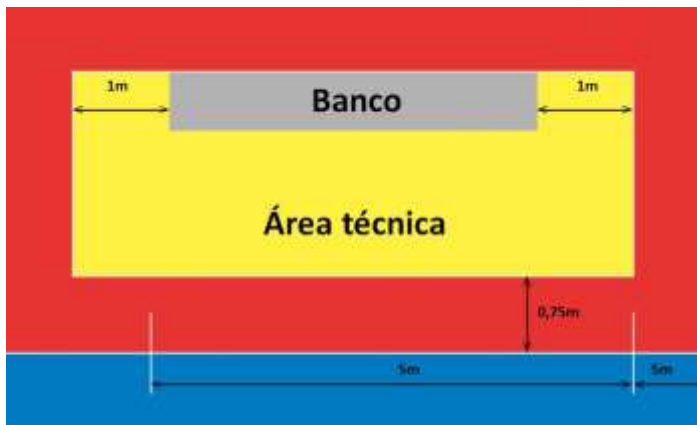
Apenas uma pessoa por vez está autorizada a ficar de pé e transmitir as instruções táticas da área técnica;

O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo, na zona prevista para esse fim atrás da área técnica e cumprindo as determinações acima. Não existindo este espaço, está permitido o aquecimento no exterior da linha lateral e ao longo desta, desde que não se perturbem jogadores e árbitros.



## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

### Zona de substituição e área técnica



### Segurança

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

## 9 As metas

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

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

Os postes e a barra transversal (travessão) de ambos os gols devem ter o mesmo formato, podendo ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

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

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

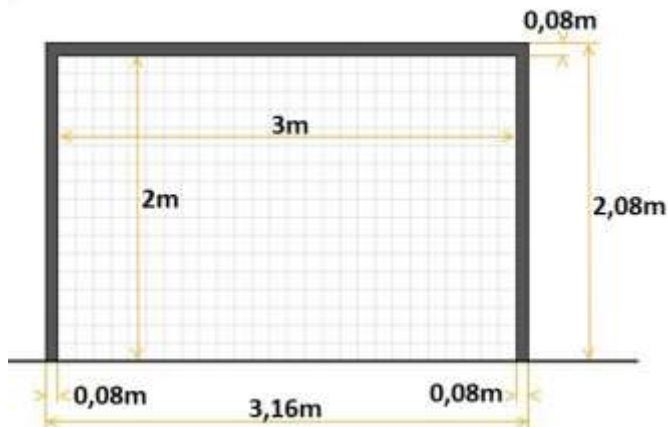
Recomenda-se que todas as balizas utilizadas numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações não incluam quaisquer estruturas estranhas (ex. exceto os postes e travessões – ex. barras de apoio) que possam impedir a bola de entrar na baliza.



## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se a barra transversal (travessão) se deslocar ou quebrar, o jogo é interrompido até que seja reparada ou recolocada na posição. Se não for possível consertar a barra transversal (travessão), o jogo deve ser interrompido. Não é permitido o uso de corda para substituir a barra transversal (travessão). Se a barra transversal (travessão) puder ser reparada, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

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



As metas não devem ser fixadas ao solo, pois isso pode colocar em risco a segurança dos participantes. Porém, devem ter um sistema estabilizador adequado, como peso colocado na parte de trás da meta, para evitar que tomem.



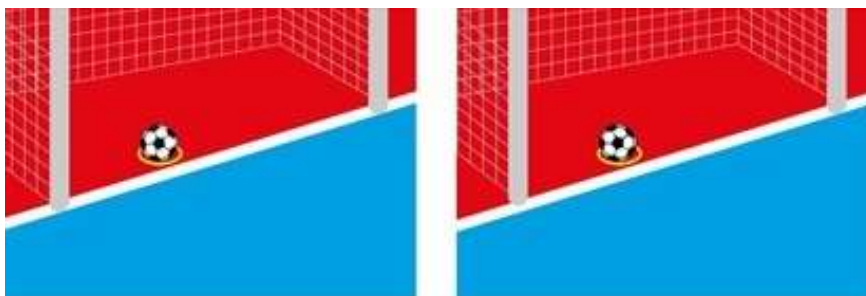
As metas portáteis só podem ser usadas se atenderem a esse requisito.



## 10 Deslocamento das metas

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

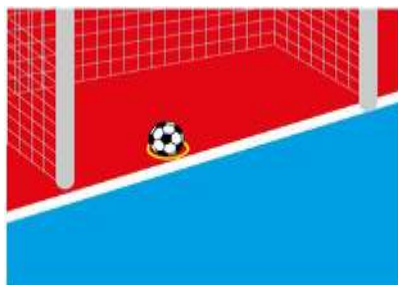
### Meta posicionada corretamente



A

B

### Meta deslocada



C

**A** = Gol marcado.

**B** = Se ambos os postes estiverem tocando a linha de gol, os árbitros devem confirmar o gol se a bola ultrapassou completamente a linha de gol.

**C** = Uma meta é considerada deslocada quando pelo menos um dos postes não está tocando a linha de gol.

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



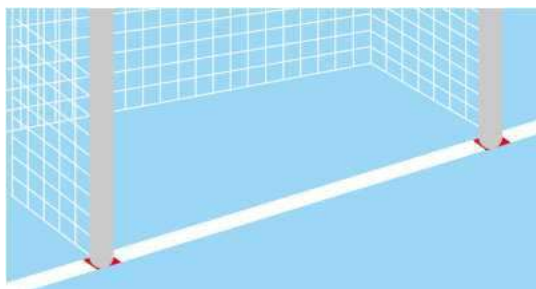
## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

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

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

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

- Se foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8);
- Se foi deliberado e a meta tocou a bola, um tiro livre direto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo;
- Se foi deliberado e a meta não fez contato com a bola, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.



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





## 11 Publicidade no piso da quadra de jogo

Se as regras da competição não o proibirem, é permitida publicidade no piso da quadra e nas áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou árbitros, exceto dentro de 0,75 metros das linhas limítrofes e em quaisquer marcações da quadra.

## 12 Publicidade nas redes das metas

Se o regulamento da competição não o proíbe, a publicidade nas redes das metas é permitida, desde que não confunda ou obstrua a visão dos jogadores ou árbitros.

## 13 Publicidade nas áreas técnicas

Se o regulamento da competição não o proíbe, é permitida a publicidade no piso das áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda os ocupantes das referidas áreas ou qualquer outro participante.

## 14 Publicidade ao redor da quadra de jogo

A publicidade vertical deve ser pelo menos:

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



# Lei 2

**A BOLA**

# LEI 2 – A BOLA

## 1 Características e medidas

A bola deve ser:

- Esférica;
- Feita de material adequado;
- Ter uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- Pesar entre 400g e 440g no início do jogo;
- Ter uma pressão igual a 0,6-0,9 atmosferas (600-900g / cm<sup>2</sup>) ao nível do mar.

A bola não deve quicar abaixo de 50 cm ou acima de 65 cm no primeiro rebote quando largada de uma altura de 2 m.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputadas em uma competição oficial organizada sob a coordenação da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e levar uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA para as bolas.

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

## 2 Publicidade na bola

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

## 3 Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão com a bola substituta onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola original dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8). A única exceção é quando a bola fica defeituosa ao bater em uma das metas ou na barra transversal (travessão) e, em seguida, entra diretamente na meta (ver seção 6 desta Lei).

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



## LEI 2 – A BOLA

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pênalti, um tiro de 10m, quando é chutada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou nas traves ou travessão, a cobrança será repetida.

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

## 4 Bolas adicionais

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

## 5 Bolas extras na quadra de jogo

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

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola original estiver em jogo sem interferir com o jogo, os árbitros permitem que o jogo continue e devem retirar a bola extra na primeira oportunidade possível.

## 6 Gol obtido com uma bola defeituosa

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



# Lei 3

**OS JOGADORES**

# LEI 3 – OS JOGADORES

## 1 Número de jogadores

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

Se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores saíram deliberadamente da quadra, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem, mas o jogo não deve recomeçar após a bola ter saído de jogo se uma equipe não tem o número mínimo de três jogadores.

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

## 2 Número de substituições e substitutos

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

### Competições oficiais

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

### Outros jogos

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

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

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

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

## 3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

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





## 4 Procedimento de substituição

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

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

## 5 Aquecimento

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

## 6 Substituição e troca de goleiro

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o goleiro sem informar os árbitros ou esperar a interrupção do jogo;



## LEI 3 – OS JOGADORES

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

## 7 Infrações e sanções

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

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

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

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

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

Para quaisquer outras infrações:

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

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



## 8 Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador que é expulso:

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

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

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

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

## 9 Pessoas extras (agente externo) em quadra

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

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



## LEI 3 – OS JOGADORES

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

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

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

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

# 10 Gol marcado com uma pessoa a mais em quadra

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

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

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

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

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

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

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa extra foi:
  - Um jogador, substituto, jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol e essa pessoa interferiu no jogo; o jogo é reiniciado com um tiro livre direto na posição do extra ou um pênalti se a interferência foi na área de grande penalidade, e uma falta é acumulada;



## LEI 3 – OS JOGADORES

- Um agente externo que interferiu no jogo desviando a bola para o gol ou impedindo um jogador da equipe defensora de jogar a bola, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.
- Os árbitros devem validar o gol se a pessoa extra foi:
  - Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol;
  - Um agente externo que não interferiu no jogo.

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

## 11 Reingresso não autorizado de um jogador de fora da quadra

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

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

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

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

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

## 12 Capitão da equipe

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



# Lei 4

## O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

# LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

## 1 Segurança

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

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

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

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

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

## 2 Equipamentos obrigatórios

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

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

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

## 3 Cores

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





## LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

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

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

Os shorts térmicos/calças devem ser da mesma cor da cor principal dos calções ou da parte inferior dos calções – jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

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

## 4 Equipamentos adicionais

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

### Coletes

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

### Protetores de cabeça

Quando forem usados protetores de cabeça, exceto bonés dos goleiros, eles devem:

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

### Protetores de joelho e braço

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

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



## LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

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

### Comunicação eletrônica

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

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

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

### Sistemas eletrônicos de desempenho e sistemas de rastreamento (EPTS)

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

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

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores de competições com o processo de aprovação para EPTS confiável e preciso.

## 5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

O equipamento não deve conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a mostrar roupas íntimas que mostrem slogans, declarações ou imagens<sup>3</sup> políticas, religiosas ou pessoais, ou publicidade que não seja o logotipo do fabricante. Por qualquer infração, o jogador e/ou a equipe serão sancionados pelo organizador da competição, federação nacional de futsal ou FIFA.



## LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

### Princípios

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

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

### Interpretando a Lei

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

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

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

Embora "religioso" e "pessoal" sejam definidos com relativa facilidade, "político" é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas com o seguinte não são permitidos:

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



## LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Qualquer ato/evento político específico.

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

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

## 6 Infrações e sanções

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

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

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

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

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

## 7 Numeração dos jogadores

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

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

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



# Lei 5

## OS ÁRBITROS

# LEI 5 – OS ÁRBITROS

## 1 A autoridade dos árbitros

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

## 2 Decisões dos árbitros

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

As decisões dos árbitros e de todos os outros árbitros devem ser sempre respeitadas.

Se o jogo tiver sido reiniciado ou os árbitros tiverem sinalizado o fim do primeiro ou segundo tempo, incluindo prorrogação, e tiverem deixado a quadra de jogo e seus arredores após o cronometrista ter soado o sinal acústico ou ter suspenso o jogo, eles não podem alterar a decisão sobre como reiniciar o jogo após perceber que a mesma foi incorreta ou após receber indicação de outro árbitro.

Se um dos árbitros assistentes indica ou comunica uma infração sancionada com cartão amarelo ou cartão vermelho, mas os árbitros não veem a indicação ou ouvem a comunicação até que o jogo tenha recomeçado. Os árbitros ainda podem tomar as medidas disciplinares apropriadas, mas o reinício associado à infração não se aplica.

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

No caso de interferência indevida ou conduta imprópria, o árbitro principal poderá substituir o segundo árbitro ou os outros membros da equipe de arbitragem de suas funções, providenciará sua substituição e fará um relatório às autoridades competentes.

## 3 Poderes e deveres

### Os árbitros:

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



## LEI 5 – OS ÁRBITROS

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





## LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Assegure-se que qualquer jogador sangrando saia da quadra. O jogador só pode reentrar ao receber um sinal dos árbitros, que devem verificar se o sangramento parou e não há sangue no equipamento;
- Assegurar que, se os médicos e/ou maqueiros tiverem sido autorizados a entrar em quadra, o jogador sai na maca ou a pé. Um jogador que não cumprir deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo;
- Mostrar o cartão amarelo ou o vermelho, se tiverem decidido advertir ou expulsar um jogador que está lesionado e tem que deixar a quadra para tratamento, antes que o jogador deixe a quadra;
- Nos casos em que o jogo foi interrompido, reinicie o jogo com uma bola ao chão se o jogo não tiver sido interrompido por outro motivo ou se uma lesão sofrida por um jogador não for o resultado de uma infração;
- Permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, na sua opinião, apenas ligeiramente lesionado;
- Permitir que o jogo continue quando a equipe contra a qual uma infração foi cometida pode se beneficiar de tal vantagem e punir a infração original se a vantagem prevista não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- Punir a infração mais grave quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo;
- Tomar medida disciplinar contra jogador culpado de infração passível de cartão amarelo ou expulsão. Os árbitros não são obrigados a tomar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima vez que a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra os membros das comissões técnicas das equipes que não se comportarem de maneira responsável e adverti-los verbalmente, com cartão amarelo ou expulsá-los da quadra e suas imediações, incluindo a área técnica. Se o infrator não puder ser identificado, o treinador presente na área técnica receberá a sanção. Um médico membro da comissão técnica de equipe que cometer uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível e atuar se um jogador necessitar de atendimento médico;
- Tomar uma decisão com a ajuda dos outros árbitros sobre incidentes que os árbitros não viram;
- Não permitem que pessoas não autorizadas entrem na superfície de jogo;
- Indicar o reinício do jogo após uma interrupção;
- Dar os sinais descritos na seção intitulada Sinalização inserida nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;



## LEI 5 – OS ÁRBITROS

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

### O árbitro:

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

### O segundo árbitro:

- Substitui o árbitro principal em caso de lesão ou indisposição.

## 4 Responsabilidade dos árbitros

Os árbitros, ou quando aplicável, os outros árbitros do jogo, não são responsáveis por:

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

Tais decisões podem incluir:

- Uma decisão de que as condições da quadra ou de seus arredores são tais ou que as condições meteorológicas são tais que permitem ou não a realização de um jogo;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo por qualquer motivo;
- Uma decisão quanto à adequação dos acessórios, bola e equipamentos usados durante o jogo;



## LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Uma decisão de interromper ou não um jogo devido à interferência de espectador ou qualquer problema nas áreas de espectadores;
- Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento;
- Uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento, exceto pelas exceções listadas anteriormente no item 3 desta Lei;
- Uma decisão de permitir ou não permitir que um jogador use determinado vestuário ou equipamentos;
- Uma decisão, quando tiverem autoridade, para permitir ou não permitir que qualquer pessoa, incluindo funcionários da equipe ou local, oficiais de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia, estejam presentes nas proximidades da quadra;
- Qualquer outra decisão que eles possam tomar de acordo com as Leis do Jogo de Futsal ou em conformidade com seus deveres nos termos da FIFA, confederação, associação membro ou regras ou regulamentos de competição sob os quais o jogo é disputado.

## 5 Jogos internacionais

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

## 6 Equipamentos dos árbitros

### Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

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

### Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

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



## LEI 5 – OS ÁRBITROS

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

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

## 7 Suporte de vídeo

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

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

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

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

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

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

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



# Lei 6

**OS OUTROS  
MEMBROS DA  
EQUIPE DE  
ARBITRAGEM**

# LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

## 1 Os árbitros assistentes

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

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

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

## 2 Poderes e deveres

### O terceiro árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Mantém um registro dos jogadores que participam do jogo;
- Controla as trocas de bolas a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes de entrarem em quadra;
- Registra os números dos jogadores que marcarem os gols;
- Informa os árbitros em quadra sobre qualquer infração, má conduta ou comportamento antidesportivo de qualquer participante do jogo, que os árbitros podem decidir levar em consideração ou não;
- Informa o cronometrista sobre um pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de equipe solicitar;
- Faz o sinal do tempo técnico obrigatório assim que o cronometrista soar o sinal acústico, para informar aos árbitros e as equipes que o tempo técnico foi concedido;
- Mantém um registro dos tempos técnicos solicitados;



## LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

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

**FIFA**  
TEMPO TÉCNICO

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

**FIFA**

**O SUBSTITUTO PODE ENTRAR NA QUADRA DE JOGO QUANDO O CRO-  
NÔMETRO ESTIVER MARCANDO \_\_\_\_ MINUTO (S) E \_\_\_\_ SEGUNDO(S)  
PARA O TÉRMINO DO PERÍODO**

- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha deixado a quadra para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que deixou a quadra devido a lesão de qualquer natureza;
- Sinaliza aos árbitros quando uma infração foi cometida passível de cartão amarelo ou expulsão de um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora do seu campo de visão. Em qualquer caso, os árbitros decidem sobre quaisquer fatos relacionados com o jogo;





## LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nos bancos, e informa aos árbitros qualquer comportamento inadequado;
- Mantém um registro das paralizações do jogo devido a interferências externas e as razões para elas;
- Auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre o jogo;
- Assume uma posição em quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando solicitados;
- Substitui o segundo árbitro no caso do árbitro principal ou segundo árbitro se lesionar ou ficar indisposto.

### **O cronometrista:**

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

- Acionar o cronômetro após o tiro inicial de cada período ter sido executado corretamente;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido reiniciado corretamente após uma cobrança de lateral, um arremesso de meta, um tiro de canto, um tiro de saída, um tiro livre, um tiro penal ou uma bola ao chão;
- Parar o cronômetro após a marcação de um gol, após a marcação de um pênalti ou de um tiro livre, ou após a contusão de um jogador;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros sinalizarem para fazê-lo;
- Registrar os gols, as faltas acumuladas e os períodos de jogo no placar eletrônico, se houver;
- Indicar o pedido de tempo técnico de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado do pedido pelo terceiro árbitro ou por um dos árbitros em quadra;
- Cronometrar o tempo técnico de um minuto;
- Indicar o fim do tempo técnico de um minuto com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros;
- Indicar a quinta falta acumulada de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe;



## LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente dos árbitros o fim do primeiro período, o fim do jogo ou o fim dos períodos de prorrogação, se houver;
- Posicionar-se junto a quadra, conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro no caso de ausência deste, caso não seja nomeado um quarto árbitro;
- Fornecer qualquer outra informação relevante sobre o jogo.

### 3 Jogos internacionais

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

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

### 4 Quarto árbitro

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

#### O quarto árbitro:

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



# Lei 7

A DURAÇÃO  
DO JOGO

# LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

## 1 Períodos de jogo

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

## 2 Finalização dos períodos de jogo

Cada período termina quando decorridos os 20 minutos de jogo. Se for disputado uma prorrogação, cada período de prorrogação termina quando o tempo de jogo designado tiver decorrido.

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

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

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

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

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

## 3 Tempo técnico

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



## LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

Aplicam-se as seguintes condições:

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

## 4 Intervalo

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

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

## 5 Jogo suspenso definitivamente

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



# Lei 8

**INÍCIO E  
REINÍCIO  
DE JOGO**

# LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

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

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

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

## 1 Tiro de saída

### Procedimento

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

### Para cada tiro inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador que dá o tiro inicial, devem estar em sua própria meia quadra.
- Os adversários da equipe que executa o tiro inicial devem estar a pelo menos 3m da bola até que ela entre em jogo.
- A bola deve estar parada na marca central.
- Qualquer um dos árbitros em quadra que esteja situado no lado do banco indica que o tiro de saída pode ser executado sinalizando com o apito.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.





## LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

- Um gol pode ser marcado diretamente contra os adversários desde o tiro de saída. Se a bola entrar diretamente na meta do executante, será concedido um tiro de canto aos adversários.

### Infrações e sanções

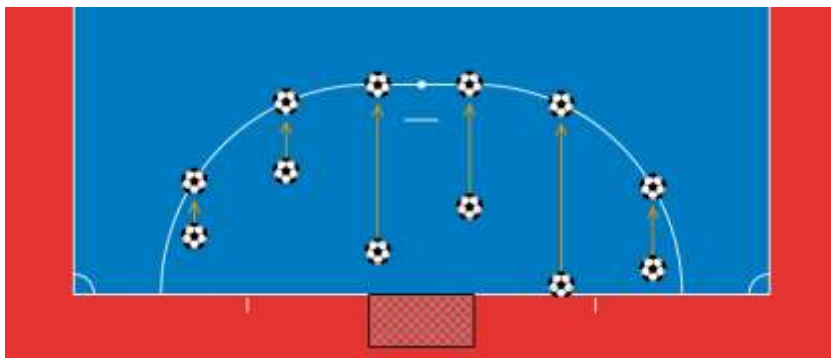
Se o jogador que executa o tiro de saída tocar novamente na bola antes de esta ter tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto, ou no caso de uma infração por mão na bola, um tiro livre direto será concedido ao adversário.

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

## 2 Bola ao chão

### Procedimento

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



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

### Infrações e sanções

- A bola ao chão é dada novamente se:
  - Um jogador tocar na bola antes que ela toque na quadra;



## LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

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

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



# Lei 9

**A BOLA DENTRO  
E FORA DE JOGO**

# LEI 9 – A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO

## 1 Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

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

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

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

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

## 2 Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações em que toca num árbitro, bem como quando rebate em uma das traves ou travessão e permanece em quadra.

## 3 Quadras cobertas

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

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



# Lei 10

**DETERMINANDO  
O RESULTADO  
DE UM JOGO**

# LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

## 1 Gol marcado

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

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

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

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

### Não é gol

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

## 2 Equipe vencedora

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

Quando o regulamento da competição exige que haja uma equipe vencedora após um empate ou empate em casa e fora, os únicos procedimentos permitidos para determinar a equipe vencedora são:

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



## LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.

### 3 Disputa de pênaltis

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

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

Um jogador que tenha sido expulso durante o jogo não pode participar. Os cartões amarelos e as advertências verbais aplicadas durante o jogo e antes do sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro chute não são consideradas durante as penalidades (disputa de pênaltis).

#### Procedimento

##### Antes de iniciar a disputa dos pênaltis

- A menos que haja outras considerações, por exemplo, condição da quadra, segurança, posicionamento das câmeras, etc., ou as regras da competição especificarem o contrário, o árbitro realiza o sorteio com uma moeda para decidir o gol em que os tiros serão executados.
- O árbitro lança novamente uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se executa o primeiro ou o segundo chute.
- As posições dos bancos das equipes não mudam em relação às do segundo período ou do segundo período da prorrogação quando disputado.
- Todos os jogadores e substitutos podem cobrar os tiros, exceto aqueles jogadores que, no final do jogo ou da prorrogação, tenham deixado o jogo lesionados ou tenham sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores e substitutos, bem como a ordem em que serão executados os tiros. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou da prorrogação, e antes do início dos pênaltis, uma equipe tiver um número maior de jogadores, incluindo substitutos, do que os seus adversários, ela pode optar por manter o número de jogadores ou reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar nas disputas de pênaltis, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito abaixo.
- Um goleiro que não puder continuar antes ou durante a disputa de pênaltis poderá ser substituído por um jogador ou substituto excluído para igualar o número de jogadores, mas o goleiro substituído não participará mais e não poderá executar um chute.



## LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Se o goleiro já tiver executado um chute, o substituto não poderá executar até a próxima rodada de chutes.

### **Durante os pênaltis**

- Somente os jogadores e substitutos elegíveis, os árbitros e demais árbitros poderão permanecer em quadra.
- Todos os jogadores elegíveis e substitutos, exceto o jogador que executa o chute e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central ou na linha do meio de quadra ou próximo a ela.
- O goleiro da equipe executora deve permanecer em quadra, fora da área de pênalti, aproximadamente na linha, mas a pelo menos 5m de distância da marca de pênalti e do lado oposto da quadra aos bancos e ao segundo árbitro.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O chute é completado quando a bola parar de se mover ou sai do jogo ou quando os árbitros param o jogo por qualquer infração. O chutador não pode jogar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro das cobranças.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como resultado, o chute for repetido, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração e se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente, ele será advertido com cartão amarelo.
- Se o chutador for penalizado por uma infração cometida após os árbitros terem sinalizado a execução do chute, esse chute será registrado como perdido e o chutador será advertido com cartão amarelo.
- Se o goleiro e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o chute será registrado como perdido e o executante é advertido com cartão amarelo.
- Se, durante os pênaltis, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores poderá optar por manter o número de jogadores como está ou reduzir o seu número para o mesmo número de seus adversários, e os árbitros deverão ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não será elegível para continuar participando dos chutes, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito acima.

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

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





## LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

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

### **Substituições e expulsões durante os pênaltis**

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

## 4 Gols fora de casa

O regulamento da competição pode prever que, quando as equipes jogam entre si em casa e fora, se o placar agregado for igual após o segundo jogo, quaisquer gols marcados na quadra da equipe adversária contarão em dobro.



# Lei 11

**IMPEDIMENTO**

# LEI 11 – IMPEDIMENTO

Não existe impedimento no futsal.



# Lei 12

**FALTAS E  
CONDUTAS  
INCORRETAS**

# LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

## 1 Tiro livre direto

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

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

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

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

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

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Arremessar/chutar um objeto na bola, no adversário ou num árbitro, tocar na bola com esse objeto que está preso nas mãos ou mover deliberadamente a meta de forma que essa faça contato com a bola.

Todas as infrações relacionadas acima contam como faltas acumuladas.

### Tocar na bola com a mão

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



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

É uma infração de tiro livre direto se um jogador:

- Toca deliberadamente na bola com a mão/braço, por exemplo, movendo a mão/braço em direção à bola.
- Toca a bola com a mão/braço quando isso torna seu corpo anormalmente maior. Considera-se que um jogador tornou seu corpo anormalmente maior, quando a posição de sua mão/braço não é uma consequência ou justificativa pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao ter a mão/braço nesta posição, o jogador corre o risco de sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.

O goleiro tem as mesmas restrições no manuseio da bola que qualquer outro jogador fora da área penal. Se o goleiro tocar na bola com a mão dentro da sua área penal quando não lhe é permitido fazê-lo, será concedido um tiro livre indireto, mas não há sanção disciplinar. No entanto, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez, utilizando qualquer parte do seu corpo inclusive a mão/braço, depois de haver colocado a bola em jogo e antes que a mesma seja tocada por outro jogador, o goleiro será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque promissor ou se evita um gol ou uma oportunidade clara de gol da equipe adversária.



## 2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido se um jogador:

- Joga de maneira perigosa, conforme definido abaixo;
- Impede o progresso de um adversário sem que qualquer contato seja feito;
- É culpado de discordar, usando linguagem e/ou ação ofensiva, injuriosa ou abusiva ou outras ofensas verbais;
- Evita que o goleiro solte ou lance a bola com as mãos ou chute ou tente chutar a bola quando o goleiro estiver no processo de soltá-la ou arremessá-la;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo uma cobrança de tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na bola com as mãos, o goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;
- Marcar um gol na meta adversária:
  - Diretamente com a mão/braço, inclusive pelo goleiro, desde que seja acidental e a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior;
  - Imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, desde que a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior.

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

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

Um tiro livre indireto também será concedido se o goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- Controla a bola com as mãos, braços ou pés na sua meia quadra por mais de quatro segundos;
- Depois de ter jogado a bola com posse controlada, em qualquer parte da quadra, tocá-la novamente na sua própria metade da quadra, depois de ter sido deliberadamente jogada para o goleiro por um companheiro de equipe sem que um adversário a jogue ou toque. Não há sanção disciplinar;
- Tocar na bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área penal após ela ter sido chutada deliberadamente para o goleiro por um companheiro de equipe, inclusive em uma cobrança de tiro lateral;



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

Com relação a contagem de controle de bola por quatro segundos, um goleiro é considerado com o controle de bola quando:

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

### Jogando de maneira perigosa

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

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

### Impedindo o progresso de um adversário sem contato

Impedir o progresso de um adversário significa mover-se para o caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não está dentro da distância de jogo de nenhum dos jogadores.

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

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

### Bloqueando um adversário

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





### 3 Medidas disciplinares

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

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

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

Se a mesma pessoa cometer outra infração passível de advertência com cartão amarelo durante o jogo, os árbitros a advertirão mostrando um cartão amarelo. No entanto, isso não conta como infração de expulsão, pois é o primeiro cartão amarelo aplicado ao infrator durante a partida.

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

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

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

#### Jogadores e substitutos

##### Atrasar o reinício do jogo para mostrar um cartão

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

### Vantagem

Se os árbitros aplicarem a vantagem por uma infração pela qual uma advertência com cartão amarelo ou expulsão teria sido aplicada se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência com cartão amarelo ou expulsão deverá ser aplicada na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração original consistia em impedir uma oportunidade clara de gol ao time adversário, o jogador é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo. Se a infração interferiu ou interrompeu um ataque promissor, o jogador não é advertido com cartão amarelo.

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

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

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

### Infrações passíveis de advertências

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

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

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

- Atrasar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavra ou ação;



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Entrar em quadra violando o procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

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

### **Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo**

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

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Deliberadamente move ou desloca a meta, sem impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de fazer gol.

### Comemoração de um gol

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

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

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

- Aproximar-se dos espectadores de uma forma que cause problemas de segurança e/ou proteção;
- Agir de forma provocativa, agressiva ou desafiadora;
- Cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

### Infrações punidas com expulsão

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

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

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

### **Impedir uma oportunidade clara de marcar gol**

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

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

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

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

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

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

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

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Se um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe impede a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol cometendo uma infração punível com tiro livre, seja com a mão na bola ou com qualquer outra parte do corpo, incluindo o pé, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

### Jogo brusco grave

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

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

### Conduta violenta

Conduta violenta é quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente do contato ser feito.

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

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

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

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

### Membros da comissão técnica

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

### Advertência verbal

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

- Entrar em quadra de maneira respeitosa e pacífica;
- Deixar de cooperar com um membro da equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, ignorar uma instrução ou solicitação de um árbitro assistente;
- Discordância ou ligeiro protesto, por palavra ou ação, contra a decisão da arbitragem;



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer outra infração.

### **Advertência com cartão amarelo a membros da comissão técnica**

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

- Não respeitar de forma clara e ou persistente os limites da área técnica de sua equipe;
- Atrasar o reinício do jogo por sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária, ainda que sem provocar conflitos;
- Protestar por palavra ou ação, incluindo:
  - Lançar, atirar, chutar garrafas de bebidas ou outros objetos;
  - Realizar gesto ou ação que mostra uma clara falta de respeito pela equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, aplausos sarcásticos.
- Gesticular excessivamente, persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo;
- Agir de maneira provocativa ou exaltada;
- Ter comportamento inaceitável persistente, incluindo infrações de advertência repetidas;
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

### **Expulsão**

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

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



## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Entrar em quadra para:
  - Confrontar um árbitro do jogo, inclusive no intervalo ou ao término do jogo;
  - Interferir no jogo, em jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem do jogo.
- Comportamento físico ou agressivo, incluindo cuspir ou morder, em relação a qualquer outra pessoa;
- Receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo;
- Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Usar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação;
- Conduta violenta.

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

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

- Temerária – adverte com cartão amarelo o infrator por comportamento antidesportivo.
- Usar força excessiva – expulsar o agressor por conduta violenta.

## 4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas

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

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

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

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

Se, quando a bola estiver em jogo:

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





## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

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

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

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

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

Se um jogador fizer contato com a bola utilizando um objeto (um calçado, caneleira, etc.) que está seguro em sua mão, o jogo será reiniciado com tiro livre direto ou pênalti.

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

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

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



# Lei 13

**TIROS LIVRES**

# LEI 13 – TIROS LIVRES

## 1 Tipos de tiros livres

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

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

### Sinal de tiro livre indireto

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

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

### Bola entra na meta

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

## 2 Procedimento

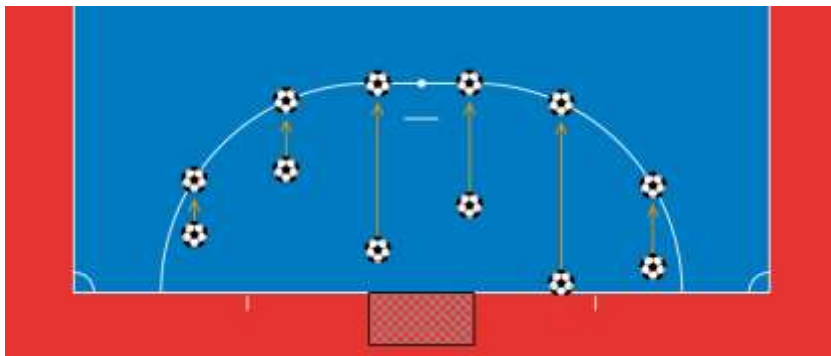
Todos os tiros livres devem ser executados:

- Dentro de quatro segundos;
- Do local onde ocorreu a infração, exceto:
  - Cobranças de tiros livres para a equipe defensora em sua área de pênalti, que podem ser executadas de qualquer lugar nessa área;

Cobranças de tiros livres indiretos por uma infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área penal ou por uma infração aplicável quando o jogo foi interrompido com a bola dentro da área penal da equipe defensora, que são cobradas da linha da área penal no ponto mais próximo ao local onde a infração foi cometida ou onde a bola estava localizada, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado na imagem abaixo:



## LEI 13 – TIROS LIVRES



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

### A bola:

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

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

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

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

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



## LEI 13 – TIROS LIVRES

Fazer fintas na execução de um tiro livre é permitido no futsal.

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

### 3 Infrações e sanções

Se, no momento da execução de um tiro livre, um adversário estiver mais próximo da bola do que a distância exigida, o tiro é repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada. No entanto, se um jogador executa um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola a intercepta, os árbitros permitem que o jogo continue. No entanto, um adversário que deliberadamente impeça a execução rápida de um tiro livre deve ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, no momento da execução de um tiro livre, um jogador da equipe atacante está a menos de 1m da “barreira” formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, será concedido um tiro livre indireto à equipe defensora.

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

Se um adversário que está na área penal quando o tiro livre é executado, ou que entra na área penal antes da bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes que esta esteja em jogo, o tiro livre é repetido.

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

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

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



## 4 Faltas acumuladas

- Faltas acumuladas são aquelas penalizadas com um tiro livre direto ou pênalti conforme especificado na Lei 3, Lei 4 e Lei 12.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe em cada período são registradas na súmula do jogo.
- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a vantagem se a equipe infratora não tiver cometido anteriormente cinco faltas acumuladas e a equipe adversária não tiver impedido um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- Se aplicarem a vantagem, os árbitros deverão usar os sinais obrigatórios para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.
- Se for disputada uma prorrogação, as faltas acumuladas no segundo período do jogo continuarão a contar durante a prorrogação.

## 5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada de cada equipe em cada período

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

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

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

### Procedimento

- A bola deve estar parada na marca de 10m ou no local onde a infração foi cometida, desde que tenha sido na área entre a linha do gol da equipe defensora e a linha imaginária fora da área penal, a 10m e paralela a linha de meta.
- Se a infração que originou uma falta sem formação de “barreira” foi cometida nesta área, o chutador pode escolher entre colocar a bola na marca de 10m ou cobrar do local onde a falta foi cometida.
- Os postes da meta, travessão e a rede da meta não devem estar em movimento.
- O jogador que realiza a cobrança da falta sem formação de “barreira” deve estar claramente identificado.



## LEI 13 – TIROS LIVRES

- O goleiro defensor deve estar a pelo menos 5m de distância da bola até que ela seja chutada e não deve se comportar de maneira que distraia o chutador, por exemplo, atrasar a execução do chute ou tocar nos postes, no travessão ou na rede do gol.
- Os jogadores, exceto o chutador e o goleiro defensor, devem estar:
  - Em quadra;
  - A pelo menos 5m da bola; \*
  - Atrás da bola;
  - Fora da área penal.

Marca adicional  
a 5m da  
marca de 10m



- ❖ *A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou de qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra (ver Termos do Futsal nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo).*
- Após os jogadores terem se posicionado de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que a infração seja executada.
- O jogador que cobra o tiro livre sem formação de “barreira” deve chutar a bola em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente. Chutar de calcanhar é permitido desde que a bola se mova em direção a meta do adversário e seja uma tentativa de marcar um gol diretamente.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em direção a meta do adversário.
- O executante não deve jogar a bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador.



## LEI 13 – TIROS LIVRES

- Se um tiro livre sem formação de “barreira” for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando este tiro for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
  - A bola deixar de se mover ou sair de jogo;
  - A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
  - Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante por um companheiro de equipe do executante.

### Infrações e sanções

- Uma vez que os árbitros tenham sinalizado para a execução de um tiro livre sem formação de “barreira”, o chute deverá ser executado dentro de quatro segundos. Se o tiro não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária no local onde o tiro deveria ser executado.
- Se, antes da bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
  - O jogador que executa o tiro livre sem formação de “barreira” ou um companheiro de equipe comete uma infração:
    - ❖ Se a bola entrar na meta, o tiro é repetido;
    - ❖ Se a bola não entrar na meta, os árbitros interrompem o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária;

Como exceção ao acima exposto, nos seguintes casos o jogo será interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, independentemente de haver ou não um gol:

- Um tiro livre sem formação de “barreira” não é chutado em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente;
- Um companheiro do executante identificado executa o chute. Os árbitros advertem com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
- É permitido fintar na corrida, no entanto se o chutador fintar após completar a corrida, os árbitros advertem com cartão amarelo o chutador.
- O goleiro defensor comete uma infração:
  - Se a bola entrar na meta, o gol é validado;
  - Se a bola não entrar no gol ou rebater no travessão ou poste(s), o chute só será repetido se a infração do goleiro tiver claramente impacto no executante;





## LEI 13 – TIROS LIVRES

- Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o tiro é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer(qualsquer) infração(ões) subsequente(s) no jogo.

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

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

- Se, após o tiro livre sem formação de “barreira” for cobrado:
  - O executante toca a bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador:
    - ❖ Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão, é concedido à equipe adversária.
  - A bola é tocada por um agente externo enquanto se move em direção a meta do adversário:
    - ❖ O chute é repetido a menos que a bola vá para a meta e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol é concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.



## LEI 13 – TIROS LIVRES

- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou dos postes e é então tocada por um agente externo:
  - ❖ Os árbitros interrompem o jogo;
  - ❖ O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



## 6 Tabela de Resumo

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



# Lei 14

## O TIRO PENAL

# LEI 14 – O TIRO PENAL

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

## 1 Procedimento

A bola deve estar parada na marca do pênalti e os postes, travessão e rede da meta não devem estar em movimento.

O jogador que executa o pênalti deve estar claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de gol, de frente para o chutador, entre as traves, até que a bola seja chutada. O goleiro não deve comportar-se de forma a distrair o executante, por exemplo, atrasar a execução do chute ou tocar nos postes, no travessão ou na rede do gol.

Os jogadores que não sejam o chutador e o goleiro devem estar:

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

Após os jogadores terem assumido as posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para a execução do pênalti.

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

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

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

O executante não deve jogar a bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador.

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

A bola deixa de se mover ou sai de jogo;



## LEI 14 – O TIRO PENAL

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

## 2 Infrações e sanções

Assim que os árbitros sinalizarem para a execução de um pênalti, o chute deverá ser executado. Se não for executado, um dos árbitros poderá tomar medidas disciplinares antes de sinalizar novamente para que o chute seja executado.

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

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

Como exceção ao acima exposto, nos seguintes casos o jogo será interrompido e reiniciado com um livre tiro livre indireto a favor da equipe adversária, independentemente de haver ou não um gol:

- Um pênalti é chutado para trás;
- Um companheiro do executante identificado executa o chute: os árbitros advertem o jogador que executou o chute com cartão amarelo;
- O chutador finge chutar a bola depois de ter completado a corrida (é permitido fingir durante a corrida): os árbitros advertem com cartão amarelo o executante.
- O goleiro defensor comete uma infração:
- Se a bola entrar na meta, é concedido um gol;
- Se a bola não entrar na meta ou rebater no travessão ou traves, o chute só será repetido se a infração do goleiro tiver claramente impacto no executante;
- Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer(qualsquer) infração(ões) subsequente(s) no jogo.



## LEI 14 – O TIRO PENAL

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

Um adversário que obstrua o movimento do executante em direção à bola quando um pênalti será executado deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.

Se, após a execução do pênalti:

- O executante toca na bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador:
  - Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão na bola, é concedido à equipe adversária.
- A bola é tocada por um agente externo enquanto se movimenta para a meta adversária:
  - O chute é repetido a menos que a bola vá para a meta e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol será concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou do travessão e é então tocada por um agente externo:
  - Os árbitros interrompem o jogo;
  - O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



### 3 Tabela de Resumo

Infração	Resultado do pênalti	
	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Invasão por jogador da equipe atacante	O pênalti é repetido	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Invasão por jogador da equipe defensora	Gol	O pênalti é repetido
Invasão pela defesa e jogador da equipe atacante	Pênalti é repetido	O pênalti é repetido
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: pênalti não é repetido, exceto se o goleiro impactar o executante. O goleiro defende: pênalti é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Finta ilegal	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante
Execução por um jogador não identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator
Infração simultânea do goleiro e do executante	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante





# Lei 15

## O TIRO LATERAL

# LEI 15 – O TIRO LATERAL

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

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

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

## 1 Procedimento

No momento da execução do tiro lateral:

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

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

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

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

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

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

## 2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar novamente na bola antes desta ter tocado outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o chutador cometer uma infração de mão na bola:

- É concedido um tiro livre direto;



## LEI 15 – TIRO LATERAL

- Será concedido um pênalti se a infração tiver ocorrido dentro da área de pênalti do executante, a menos que o executante seja o goleiro, caso em que um tiro livre indireto é concedido.

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

Se um companheiro do executante sair da quadra com a intenção de enganar um adversário ou assumir uma posição vantajosa no momento da cobrança do tiro lateral, um tiro lateral será concedido à equipe adversária e o jogador infrator será advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração cometida, inclusive se o tiro lateral não for executado dentro de quatro segundos ou se um companheiro de equipe do executante estiver fora da quadra quando o tiro lateral for executado, um tiro lateral será concedido à equipe adversária.



# Lei 16

## O ARREMESSO DE META

# LEI 16 – O ARREMESSO DE META

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

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

## 1 Procedimento

- O goleiro da equipe defensora lançará ou deixará cair a bola com as mãos de dentro da área.
- A bola estará em jogo quando tiver sido lançada ou largada e estiver se movendo claramente.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- Os adversários devem estar fora da área de pênalti até a bola estar em jogo.

## 2 Infrações e sanções

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

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

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

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



## LEI 16 – O ARREMESSO DE META

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

Quando as regras nacionais do futsal para as categorias veterano, pessoa com deficiência e/ou categoria de base proibirem o goleiro de jogar ou lançar a bola diretamente e ultrapassar a linha do meio de quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

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



# Lei 17

O TIRO  
DE CANTO



# LEI 17 – O TIRO DE CANTO

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

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

## 1 Procedimento

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

## 2 Infrações e sanções

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

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

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





## LEI 17 – O TIRO DE CANTO

Se um companheiro de equipe do executante sair da quadra para enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa no momento da cobrança do tiro de canto, será concedido um arremesso de meta à equipe adversária e o jogador infrator será advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração, inclusive se um tiro de canto não for executado dentro de quatro segundos ou da área do tiro de canto, ou se um companheiro de equipe do executante estiver fora da quadra quando o tiro de canto for executado, um arremesso de meta é concedido à equipe adversária.



# PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

# PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

## 1 Princípios

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

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

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

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

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

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

Além disso, cada equipe pode fazer um desafio sem sucesso em cada metade do jogo. Desafios não utilizados durante o primeiro tempo do jogo não poderão ser transferidos para o segundo tempo.

Se a prorrogação for disputada para determinar os vencedores do jogo, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante a prorrogação. Os desafios não utilizados durante a segunda parte do jogo não podem ser transferidos para a prorrogação.

Se os pênaltis (disputa de pênaltis) forem executados para determinar os vencedores do jogo, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante os pênaltis (disputa de pênaltis). Desafios não utilizados durante a partida não podem ser transferidos para os pênaltis (disputa de pênaltis).



## PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

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

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

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

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

## 2 Decisões/incidentes passíveis de revisão

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

1. Gols
  - 1.1 Infrações da equipe atacante na preparação da jogada ou marcação do gol (por exemplo, mão na bola, falta, etc.);
  - 1.2 Bola fora de jogo antes do gol;
  - 1.3 Situações de gol/não gol.
2. Incidentes na área de pênalti
  - 2.1 Pênalti não marcado
  - 2.2 Pênalti concedido incorretamente
  - 2.3 Infrações da equipe atacante na preparação da jogada para o possível pênalti (por exemplo, mão na bola, falta, etc.)
  - 2.4 Local da infração (dentro ou fora da área penal)
  - 2.5 Bola fora de jogo antes da infração
3. Cartões vermelhos diretos (não segunda advertência)
  - 3.1 Evitar uma oportunidade clara de gol;
  - 3.2 Jogo brusco grave (uso excessivo de força);
  - 3.3 Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa;



## PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

3.4 Ações ofensivas, insultantes ou abusivas.

4. Identidade equivocada (cartões vermelhos ou amarelos)

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

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

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

## 3 Aplicações

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

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



## PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

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

## 4 Procedimentos

### Decisão inicial

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

### Desafio ou decisão dos árbitros para realizar uma revisão

1. Para contestar uma decisão, o treinador principal (ou, na sua ausência, um membro da comissão técnica designado conforme estipulado na relação da equipe) deve imediatamente:
  - Girar o dedo no ar; e
  - Informar o terceiro ou quarto árbitro assistente reserva do seu pedido de Revisão.
2. O terceiro árbitro ou quarto árbitro informará os árbitros do desafio através do sistema de comunicação e levantando uma "placa".
3. Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão a seu próprio arbítrio.
4. Se o jogo já estiver interrompido, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
5. Se o jogo ainda não estiver interrompido, os árbitros param o jogo quando a bola está em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhuma das equipes tem uma boa oportunidade de ataque.



## PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

6. Em todos os casos, os árbitros devem indicar que será realizada uma revisão mostrando claramente o “sinal de TV” (contorno de uma tela de TV).

### Revisão

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

### Decisão final e reinício

1. O árbitro principal é a única pessoa que pode tomar a decisão final.
2. Quando a RA for concluída, o árbitro deverá mostrar o sinal de TV e comunicar a decisão final em frente à mesa do cronometrista e, se necessário, aos técnicos de ambas as equipes.



## PROTOCOLO DO SUPORTE DE VÍDEO

3. O árbitro irá então tomar/alterar/anular qualquer ação disciplinar (quando apropriado) e reiniciará o jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
4. Se a decisão inicial for anulada ou for identificado um incidente grave detectado, o jogo será reiniciado de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
5. Se a decisão inicial não for anulada, o jogo será reiniciado:
  - De acordo com a decisão inicial se o jogo já estivesse parado; ou
  - Com uma bola ao chão se o jogo foi interrompido pelos árbitros para realizar a RA.
6. Se a decisão inicial for anulada ou for identificado um incidente grave não detectado, o momento em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deverá informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
7. Se a RA estiver relacionado a um incidente com cronômetro, o árbitro deverá informar ao cronometrista o tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
8. Assim que os árbitros estiverem prontos para reiniciar a partida, o cronometrista poderá reiniciar o cronômetro a partir do tempo recém-ajustado.

### Validade do jogo

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

1. Mal funcionamento da tecnologia;
2. Decisões erradas envolvendo o SV;
3. Decisões de não analisar um incidente; ou
4. Revisões de uma situação não revisável.





**DIRETRIZES  
PRÁTICAS PARA  
ÁRBITROS DE FUTSAL  
E OUTROS MEMBROS**

**ÍNDICE**

	<b>Página</b>
<b>SINALIZAÇÃO</b>	<b>113</b>
<b>POSICIONAMENTO</b>	<b>126</b>
<b>INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES</b>	<b>141</b>
<b>TERMOS DO FUTSAL</b>	<b>160</b>
<b>TERMOS DO ÁRBITRO</b>	<b>168</b>



# SINALIZAÇÃO

## Árbitro e outros sinais oficiais da partida

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

Os árbitros assistentes devem sinalizar o tempo técnico e a quinta falta acumulada.

### 1. Sinais de pelo menos um dos árbitros



### Início/reinício do jogo



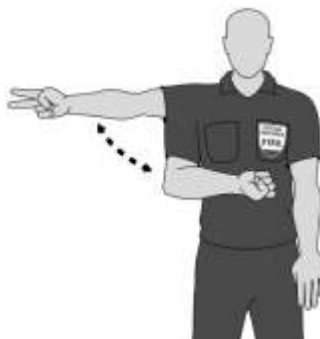
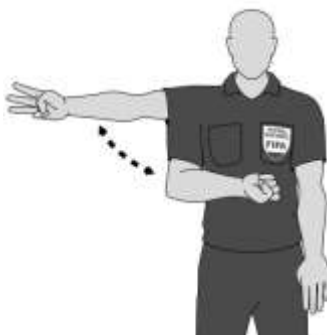
### Tiro livre direto/pênalti (Opção 1)



### (Opção 2)



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

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

## SINALIZAÇÃO

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

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

Os árbitros não contam quatro segundos para as seguintes reinicializações:

- Tiros de saída;
- Pênaltis.



**Quinta falta acumulada**



**Tempo técnico**



**SINALIZAÇÃO**

**Vantagem após falta  
para tiro livre direto**



**Vantagem após falta  
direto para tiro livre indireto**



**Advertência (cartão amarelo)**



**Expulsão (cartão vermelho)**



## SINALIZAÇÃO

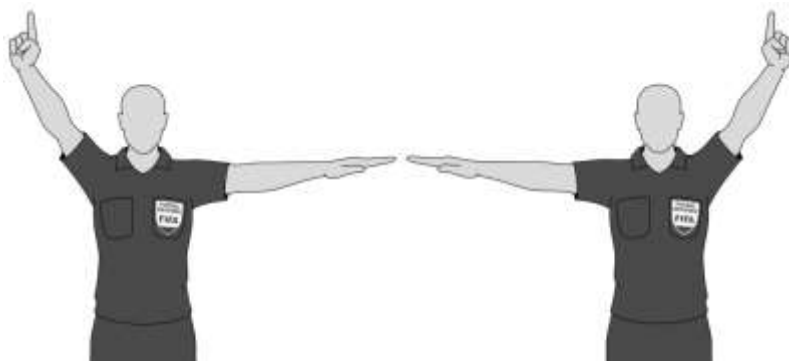
Falta acumulada: sinal a ser feito por um dos árbitros ao cronometrista e ao terceiro árbitro após a vantagem ter sido aplicada e a bola ficar fora de jogo.



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



(Etapa II)  
3 voltas completas



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





## SINALIZAÇÃO



Número de jogadores – 1



Número de jogadores – 2



Número de jogadores – 3



Número de jogadores – 4



Número de jogadores – 5



Número de jogadores – 6



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

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

## SINALIZAÇÃO



Número de jogadores – 30 (Etapa 1)



(Etapa 2)



Número de jogadores – 52 (Etapa 1)



(Etapa 2)



Número de jogadores – 60 (Etapa 1)



(Etapa 2)



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

## SINALIZAÇÃO



**Número do jogador autor do gol contra (Passo I)**



**(Etapa II)**

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

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



**Tiro livre indireto**

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



## SINALIZAÇÃO

### 3. Sinais dos árbitros assistentes



**Tempo técnico**



**Quinta falta acumulada**

Quando o terceiro árbitro ou o quarto árbitro estiver monitorando a linha de gol da equipe atacante, eles devem sinalizar os gols marcados



**(Etapa I)**



**(Etapa II)**



# POSICIONAMENTO

## 1. Posicionamento com bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deverá ser entre o árbitro e o segundo árbitro.
- Os árbitros deverão usar um sistema diagonal.
- Ficar do lado de fora e paralelo à linha lateral da quadra torna mais fácil manter o jogo e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada árbitro.
- O árbitro mais próximo da jogada, a "área de ação", ou seja, o local onde a bola está localizada em um determinado momento, deve estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este último deve se concentrar em controlar a "área de influência", o local onde a bola não está localizada naquele momento, mas onde é provável que ocorra uma infração ou falta.
- Um dos árbitros deverá estar suficiente próximo para ver o jogo sem interferir nele.
- Os árbitros só entram na quadra para obterem uma melhor visão do jogo.
- Podem ocorrer ações fora da bola que justifiquem a intervenção do árbitro. Portanto, o árbitro também deve estar atento a:
  - Confrontos agressivos entre jogadores individuais que estão longe da bola;
  - Possíveis infrações na área penal para a qual o jogo se encaminha;
  - Infrações ocorridas após a bola sair de jogo;
  - A próxima fase do jogo.

## 2. Posicionamento geral durante o jogo

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

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

## 3. Goleiro lançando ou soltando a bola

Um dos árbitros deve posicionar-se em linha com o goleiro e verificar se o goleiro não toca na bola uma segunda vez depois de a colocar em jogo ou com as mãos ou braços fora da área de pênalti, cronometrando também o número de segundos que o goleiro está com a posse da bola.





## POSICIONAMENTO

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

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

### 4. Situações de “gol/não gol”

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

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

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

### 5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

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

### 6. Posicionamento em cenários específicos

#### 1. Posicionamento – tiro de saída

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

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



## POSICIONAMENTO



### 2. Posicionamento – arremesso de meta

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



## POSICIONAMENTO

### 3. Posicionamento – tiro de canto (1)

Num tiro de canto, o árbitro mais próximo do local onde o tiro será executado posiciona-se na linha lateral, a uma distância de aproximadamente 5m do arco do tiro de canto onde o tiro deve ser executado. A partir desta posição, este árbitro deve verificar se a bola está devidamente posicionada dentro da área do tiro de canto e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m de distância do arco do tiro de canto. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral com a linha de meta. Desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



### 4. Posicionamento – tiro de canto (2)



### 5. Posicionamento – tiro livre (1)

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



## POSICIONAMENTO



## 6. Posicionamento – tiro livre (2)



## 7. Posicionamento – tiro livre (3)



## POSICIONAMENTO

### 8. Posicionamento – tiro livre (4)



### 9. Posicionamento – tiro penal

Um dos árbitros posiciona-se alinhado com a marca de pênalti a uma distância aproximada de 5m e verifica se a bola está bem colocada, identifica o executante e observa os jogadores em busca de invasão durante a execução do tiro. Este árbitro não ordena a execução do chute até que tenha sido verificado se as posições de todos os jogadores estão corretas, podendo ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 14 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar a repetição do pênalti.



## POSICIONAMENTO

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

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

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



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

Um dos árbitros posiciona-se alinhado com a bola, verifica se a bola está bem colocada, identifica o executante e observa os jogadores em busca de invasão durante a execução do chute. Este árbitro não ordena a execução do chute até que tenha sido verificado se as posições dos jogadores estão corretas e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário.

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



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

**POSICIONAMENTO****14. Posicionamento – tiro lateral (2)****15. Posicionamento – tiro lateral (3)****16. Posicionamento – tiro lateral (4)**



## POSICIONAMENTO

### 17. Posicionamento – tiro lateral (5)

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



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

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

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

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

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

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



## POSICIONAMENTO



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

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

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

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

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

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

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

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

O cronometrista posiciona-se na mesa do cronometrista para:

- Garantir que quaisquer jogadores e substitutos excluídos da execução de um tiro e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente;



## POSICIONAMENTO

- Redefinir o placar para 0 X 0 e registrar o resultado dos tiros no placar.



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

### 19. Posicionamento – mudança de lado pelos árbitros em quadra

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

- Eles não devem mudar de lado quando a bola estiver em jogo.
- Em princípio, eles só devem mudar de lado quando o árbitro do lado do banco mostra um cartão amarelo ou vermelho ou toma qualquer outra decisão crucial que pode levar a críticas ou discordância por parte de uma ou mais das equipes.
- O árbitro que mostra o cartão amarelo ou vermelho normalmente decide se muda de lado ou não.
- O árbitro que está do lado do banco depois de mudar de lado sempre sinaliza para o reinício.
- Os árbitros poderão retornar aos seus lados “normais” quando o jogo permitir.



## POSICIONAMENTO

Exemplos:



1. O árbitro perto do banco apita uma falta.



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



## POSICIONAMENTO



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



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



## POSICIONAMENTO



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

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

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



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



# INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

## LEI 3 – Os jogadores

Se um jogador que estiver fora da quadra com a permissão de um dos árbitros, e que não tenha sido substituído, retorna a quadra sem a permissão de um dos árbitros e comete outra infração passível de ser punida com advertência com cartão amarelo, o jogador deverá ser expulso por duas infrações puníveis. Por exemplo, se o jogador entrar sem a permissão de um dos árbitros e, em seguida, derrubar um adversário de maneira temerária. Se esta infração for cometida com força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

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

## Suplentes

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

- Interromper o jogo, embora não imediatamente se a vantagem puder ser aplicada.
- Advertir o substituto por comportamento antidesportivo se a equipe jogar com um jogador extra ou por infringir o procedimento de substituição se a substituição não for feita corretamente.
- O substituto deverá deixar a quadra na próxima paralisação do jogo, se ainda não tenha saído, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, ou para se deslocar para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador extra.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
  - Eles devem interromper o jogo quando a equipe do substituto estiver de posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária, a ser executado na posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal (ver Lei 13);
  - Se a equipe do substituto cometer uma infração punível com um tiro livre indireto, um tiro livre direto ou um pênalti, ou o substituto interferir no jogo, eles devem sancionar a equipe do substituto concedendo o reinício para a equipe adversária. Se necessário, tomarão também as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
  - E depois interromper o jogo porque os adversários da equipe substituta cometem uma infração ou porque a bola sai de jogo, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre indireto para os adversários da equipe substituta. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Se um substituto designado entrar em quadra em vez de um jogador designado no início do jogo e os árbitros ou outros árbitros não forem informados desta mudança:
  - Os árbitros permitem que o substituto designado continue o jogo;
  - Nenhuma ação disciplinar poderá ser tomada contra o substituto designado;
  - Os árbitros relatam o incidente às autoridades competentes.
- Se um substituto cometer uma infração de expulsão antes de entrar em quadra, o número de jogadores da equipe não será reduzido e outro substituto ou o jogador que seria substituído poderá entrar em quadra.

### Saída autorizada da quadra

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

- Como parte de um movimento de jogo pelo qual o jogador retorna imediatamente a quadra, ou seja, jogar a bola ou driblar o adversário. No entanto, não é permitido sair da quadra e deslocar-se para atrás de uma das metas antes de voltar a entrar em quadra com o objetivo de enganar os adversários. Se isso acontecer, os árbitros interrompem o jogo se não puderem aplicar a vantagem. Se interromperem o jogo, deverão reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo.
- Devido a lesão. O jogador necessita de autorização de um dos árbitros para retornar a quadra caso o jogador não tenha sido substituído. Se o jogador estiver com sangramento, ele só poderá voltar a entrar em quadra após cessar o sangramento, e o jogador deve ser inspecionado pelos árbitros ou um dos outros árbitros.
- Para corrigir ou recolocar seus equipamentos. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para retornar a quadra se o jogador não tiver sido substituído, e os árbitros ou um dos outros árbitros devem verificar o equipamento antes que o jogador retorne à partida.

### Saída não autorizada da quadra

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





## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### Número mínimo de jogadores

Embora um jogo não possa começar se uma das equipes se apresentar com menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo suplentes, necessário para um jogo é deixado ao critério das associações nacionais de futsal.

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

### Bebidas hidratantes

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

### Jogadores expulsos

Se um jogador de quadra cometer uma infração de expulsão durante o intervalo ou antes do início de qualquer período de prorrogação, a equipe infratora inicia o próximo período com um jogador a menos em quadra.

## LEI 5 – Os árbitros

### Poderes e deveres

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

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

### Vantagem

Os árbitros podem usar a vantagem sempre que ocorrer uma infração e as Leis do Jogo de Futsal não proibem explicitamente a aplicação da vantagem. Por exemplo, se o goleiro decidir executar rapidamente um arremesso de meta com os adversários dentro da área de pênalti, a vantagem pode ser aplicada. Entretanto, a vantagem não pode ser aplicada quando um tiro lateral é executado incorretamente.



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

- A gravidade da infração: se a infração justificar uma expulsão, os árbitros devem interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.
- A posição onde a infração foi cometida: quanto mais perto do gol adversário, mais eficaz pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A infração cometida não deve ser a sexta falta acumulada ou outra superior de uma equipe, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.
- O ambiente em que se realiza o jogo.

A decisão de penalizar a infração inicial deve ser tomada dentro de alguns segundos, mas não é possível voltar atrás se o sinal correspondente não tiver sido previamente ou se tiver sido permitida outra jogada.

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

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

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

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### Mais de uma infração ocorrendo ao mesmo tempo

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

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

### Interferência externa

Os árbitros interrompem o jogo se um espectador apitar e considerarem que esta ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pegar a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, deve ser reiniciado com uma bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

### Contagem de quatro segundos quando a bola está em jogo

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

### Reinício do jogo

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

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

### Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Tiro de saída:
  - Iniciar o jogo (primeiro e segundo períodos e primeiro e segundo períodos da prorrogação, se necessário);
  - Reiniciar o jogo após um gol;
- Interromper o jogo:
  - Conceder um tiro livre ou pênalti;



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Suspender ou dar o jogo por encerrado, ou confirmar o sinal acústico do cronometrista ao finalizar o período de jogo;
- Reiniciar o jogo para:
  - Cobranças de falta para garantir que os jogadores da equipe defensora observem a distância exigida;
  - Tiros livres a partir da marca dos 10m;
  - Tiros livres sem “barreira”;
  - Pênaltis;
- Reiniciar o jogo após ter sido interrompido devido a:
  - Aplicação de uma advertência com cartão amarelo ou expulsão por conduta incorreta;
  - Lesão a um ou mais jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

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

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

### Linguagem corporal

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

- Ajudar a si mesmos a controlar o jogo;
- Demonstrar autoridade e autocontrole.

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

### Lesões

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

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

## LEI 6 – Os outros membros da equipe de arbitragem

### Deveres e responsabilidades

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

- Inspeccionar a quadra, as bolas utilizadas e o equipamento dos jogadores;
- Verificar se os problemas com o equipamento ou sangramento foram resolvidos;
- Monitorar o procedimento de substituição;
- Manter registros de tempo, gols, faltas acumuladas e condutas incorretas.

### Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

#### 1. Tiro de saída

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

### **2. Posicionamento geral durante o jogo**

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

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

### **3. Substituições**

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

### **4. Disputa de Pênaltis**

Quando não houver quarto árbitro, o terceiro árbitro deve ser posicionado na metade da quadra onde as penalidades (disputa de pênaltis) não estão sendo executadas, juntamente com os jogadores elegíveis e substitutos. A partir desta posição, o terceiro árbitro observa o comportamento dos jogadores e garante que nenhum jogador executa outra cobrança antes que todos os outros jogadores elegíveis e substitutos da sua equipe terem executado um pênalti.

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

O árbitro principal deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha de gol e se o goleiro avança da linha.

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

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

O terceiro árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto ao árbitro.

O dever principal do terceiro árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha e auxiliar o árbitro se necessário.

O quarto árbitro deve estar posicionado no círculo central para controlar todos os jogadores elegíveis e substitutos.



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

O cronometrista deve estar posicionado na mesa de cronometragem para:

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

Todos os árbitros anotam os chutes executados e os números dos jogadores que os executaram.

### Sinais obrigatório do árbitro assistente

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

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

### Sinal acústico

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

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- Fim dos períodos de jogo;

O cronometrista pode indicar o início de um período de jogo com o sinal acústico

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

### **Cronômetro**

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

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

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

- Tiro de saída: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Arremesso de meta: após o goleiro soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Tiro de canto: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro lateral: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto fora da área de pênalti: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre indireto fora da área de pênalti para qualquer uma das equipes ou executado pela equipe atacante a partir da linha da área de pênalti: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto ou indireto dentro da área de pênalti para a equipe defensora: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Pênalti: após a bola ser chutada para a frente e se mover claramente, de acordo com o procedimento





## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada: depois que a bola é chutada com a intenção de marcar um gol se move de forma direta e clara, de acordo com o procedimento;
- Bola ao chão: após a bola ser liberada das mãos de um dos árbitros e tocar a quadra, de acordo com o procedimento.

### LEI 7 – A duração do jogo

#### Tempo técnico

Recomenda-se que as regras da competição estipulem a emissão de um sinal acústico entre 10 a 15 segundos antes do sinal que indica o fim do tempo técnico, a fim de informar aos jogadores e aos membros das comissões técnicas das equipes que o fim do tempo técnico é eminente. Contudo, quaisquer substituições deverão ser feitas após o término do tempo técnico e não após o primeiro sinal acústico.

### LEI 8 – Início e reinício do jogo

#### Começo

Os árbitros não precisam solicitar a confirmação dos goleiros ou de qualquer outro jogador antes de ordenar a execução do tiro de saída.

### LEI 12 – Faltas e condutas incorretas

#### Carregar um adversário

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

- De uma maneira imprudente;
- De forma temerária;
- Usando força excessiva.

#### Segurando um oponente

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

Os árbitros devem intervir preventivamente e agir com firmeza nestas infrações, especialmente dentro da área de pênalti e quando se prepara para a execução de um tiro de canto, tiro lateral ou tiros livres.

Para lidar com essas situações, os árbitros devem:

- Advertir verbalmente qualquer jogador segurando um adversário antes que a bola esteja em jogo;



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Advertir com cartão amarelo o jogador se ele continuar segurando seu oponente antes de a bola entrar em jogo;
- Conceder um tiro livre direto ou pênalti e advertir com cartão amarelo o jogador se isso acontecer depois que a bola estiver em jogo.

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

### **Sanções disciplinares**

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

### **Reinício do jogo**

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

### **Tocar a bola com a mão ou braço**

Se um jogador marcar um gol na meta adversária imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, será concedido um tiro livre indireto aos adversários. No entanto:

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

“**Imediatamente após**” é considerado independentemente da distância do local da infração de mão/braço até o gol e/ou do tempo desde a infração acidental de mão/braço até a marcação do gol. Portanto, se um jogador marcar um gol logo após a bola ter tocado sua mão ou braço, sem que a bola tenha sido jogada por outro jogador além do autor do gol, o gol deverá ser anulado.

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### **Sanções disciplinares**

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

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

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

### **Reinício do jogo**

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

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

### **Infrações cometidas por goleiros**

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

Não é permitido ao goleiro manter a posse de bola na sua própria meia quadra por mais de quatro segundos, quer:

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

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

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

### **Reinício do jogo**

- Tiro livre indireto

### **Infrações cometidas contra goleiros**

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

É uma infração:

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

O contato físico de um jogador da equipe atacante com um goleiro dentro da área penal deste não significa necessariamente que qualquer infração tenha sido cometida, exceto se o jogador da equipe atacante saltar, pular, carregar ou empurrar o goleiro de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva.

### **Reinício do jogo**

Se o jogo foi interrompido porque uma infração foi cometida contra o goleiro conforme especificado acima e os árbitros não puderam aplicar a vantagem, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, exceto se o jogador da equipe atacante saltou, carregou, pulou ou empurrou o goleiro de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, caso em que os árbitros, independentemente da ação disciplinar que tomem, devem reiniciar o jogo com um tiro livre direto no local onde a infração ocorreu.

### **Jogando de maneira perigosa**

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### ***Sanções disciplinares***

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

### ***Reinício do jogo***

- Tiro livre indireto

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

### **Manifestar contra a decisão da arbitragem por palavra ou ação**

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

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

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

### **Atrasando o reinício do jogo**

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

- Cobrar um tiro livre da posição errada com a única intenção de forçar os árbitros a ordenar uma repetição;
- Chutar ou carregar a bola após os árbitros terem parado o jogo;
- Atrasar a saída da quadra depois que a equipe médica é chamada a entrar na quadra para avaliar uma lesão;
- Provocar um conflito tocando deliberadamente na bola após os árbitros terem paralisado o jogo.



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### Simulação

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

### Conflitos generalizados

Em situações de conflitos generalizados:

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

### Infrações persistentes

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

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

### Usar a meta ou um companheiro de equipe como apoio

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

- Ficar dependurado no travessão;
- Chutar/empurrar o gol para ficar em posição vantajosa;
- Ser levantado por um companheiro de equipe para ficar em posição vantajosa;
- Ser empurrado por um companheiro de equipe para ficar em uma posição vantajosa.



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

Para determinar se uma situação é OCG ou não quando a meta é defendida pelo goleiro defensor, devem ser tidos em consideração os seguintes fatores:

- A distância entre o local onde a infração foi cometida e o gol;
- A direção da jogada;
- A probabilidade do jogador manter ou ganhar o controle da bola;
- A localização e o número de jogadores defensores ativos, bem como o goleiro;
- O número de jogadores defensores ativos, incluindo o goleiro defensor ativo, mas excluindo o jogador infrator, bem como o número de jogadores atacantes ativos:
  - Serão considerados “jogadores ativos da equipe defensora” aqueles que teriam a oportunidade de intervir no ataque, incluindo a possibilidade de disputar a bola com o adversário, para exercer pressão ou para interceptar ativamente a bola;
  - Serão considerados “jogadores ativos da equipe atacante” aqueles que tiverem clara oportunidade de intervir na jogada ofensiva;

Se o jogador infrator tentou jogar ou disputar a bola (agarrando, segurando, puxando, empurrando sem possibilidade de disputar a bola não são considerados tentativas legítimas de jogar ou disputar a bola).

### Jogo brusco grave (falta de extrema dureza)

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

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

## LEI 13 – Tiros livres

### Distância

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



## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

### LEI 14 – Tiro penal

#### Procedimento

- Se a bola apresentar defeito após atingir uma das traves ou travessão e entrar na meta, os árbitros confirmam o gol.
- Se a bola apresentar defeito após bater numa das traves ou travessão e não entrar na meta, os árbitros não ordenam a repetição do pênalti, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com uma bola ao chão.
- Se os árbitros ordenarem a repetição do tiro penal, o novo tiro penal não precisa ser executado pelo jogador que o fez originariamente.

Se o executante executar a cobrança do tiro penal antes que os árbitros autorizem a cobrança, estes ordenam que a cobrança de pênalti seja repetida e advertem com cartão amarelo o chutador.

### LEI 15 – Tiro lateral

#### Procedimento para infrações

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

Sempre que necessário, os árbitros advertem verbalmente qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes da cobrança do tiro lateral ser executado e advertem com cartão amarelo qualquer jogador que subsequentemente não consiga recuar para a distância correta. O jogo é reiniciado com um tiro lateral e a contagem de quatro segundos é reiniciada se já tiver sido iniciada.

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

## INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

### LEI 16 – Arremesso de meta

#### Procedimento para infrações

Se um adversário entrar na área de pênalti ou ainda estiver nela antes da bola entrar em jogo e sofrer uma falta de um jogador da equipe defensora, o arremesso de meta é





repetido e o jogador da equipe defensora pode ser advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.

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

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

Se, ao executar o arremesso de meta, o goleiro não largar a bola de dentro de sua área de pênalti, os árbitros ordenam que o arremesso de meta seja repetido, embora a contagem de quatro segundos continue a partir do ponto onde foi interrompido, uma vez que o goleiro está pronto para repetir o arremesso.

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

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

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

## **LEI 17 – Tiro de canto**

### **Procedimento para infrações**

Os árbitros deverão lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem permanecer a pelo menos 5m do arco do tiro do canto até que a bola esteja em jogo. Sempre que necessário, os árbitros advertem verbalmente qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes do tiro de canto ser executado e advertem com cartão amarelo qualquer jogador que subsequentemente não consiga recuar para a distância correta.

A bola deve ser colocada dentro da área do tiro de canto e está em jogo no momento do chute. Portanto, a bola não precisa sair da área do tiro de canto para estar em jogo. Se um goleiro, durante um movimento de jogo, acaba fora de sua própria área de pênalti ou fora da quadra, a equipe adversária poderá cobrar o tiro de canto rapidamente.



# TERMOS DO FUTSAL

## A

### **Advertência com aplicação de cartão**

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

### **Agarrar**

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

### **Agente externo**

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

### **Área de ação**

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

### **Área de influência**

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

### **Área técnica**

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

### **Avaliação do jogador lesionado**

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

## B

### **Bloqueio**

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

### **Bola ao chão**

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

### **Brutalidade**

Um ato que é selvagem, implacável ou deliberadamente violento



## TERMOS DO FUTSAL

# C

### **Camisa**

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

### **Caneleira**

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

### **Carregar (um adversário)**

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

### **Chute**

Ação que provoca o movimento da bola, através do contato do pé ou tornozelo de um jogador. Um chute pode ser no chão ou no ar.

### **Colocar em perigo a integridade física de um adversário**

Colocar um adversário em perigo ou risco de lesão.

### **Comportamento antidesportivo**

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

### **Conduta violenta**

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

### **Critério**

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

### **Critério de desempate por acumulado de gols visitado/visitante (casa/fora)**

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



## TERMOS DO FUTSAL

# D

### **Deliberado**

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

### **Desacordo**

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

### **Disputa de bola**

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

### **Distância jogável**

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

### **Distrair**

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

# E

### **Elemento estranho**

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

### **Elemento da comissão técnica da equipe**

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

### **Encerrar o jogo**

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

### **Espírito do jogo**

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

### **Expulsão**

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



## TERMOS DO FUTSAL

# F

### **Falta**

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

### **Faltas acumuladas**

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

### **Falta grosseira (jogo faltoso grave)**

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

### **Falta tática**

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

### **Ferimento grave**

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

### **Fintas**

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

### **Força excessiva**

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

# G

### **Goleiro linha**

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



## TERMOS DO FUTSAL

# I

### **Imprudência**

Ação, através de atacar ou outra disputa de bola, executada por um jogador que demonstra falta de atenção, de consideração ou precaução e ignora o perigo ou as consequências para o adversário.

### **Interceptar**

Evitar que a bola alcance o objetivo pretendido.

### **Interferência indevida**

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.

### **Irresponsável**

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

# J

### **Jogada**

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

Jogadores ativos de ataque e/ou defesa

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

# L

### **Lesão de extrema gravidade**

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

### **Lesão séria**

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

### **Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou atos**

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

### **Lista de equipe**

Documento oficial da equipe listando os nomes dos jogadores, substitutos e membros da comissão técnica das equipes.



## TERMOS DO FUTSAL

### **Ludibriar**

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

## O

### **Obstrução**

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

## P

### **Pênalti**

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

### **Posição de reinício**

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

### **Prorrogação**

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

### **Punição (penalização)**

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

## Q

### **Quadra**

A área de jogo delimitada pelas linhas laterais e linhas de meta, bem como pelas redes das metas.

## R

### **Recomeço**

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



## TERMOS DO FUTSAL

### **Redução numérica de dois minutos**

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

### **Reiniciar posição**

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

## S

### **Sanção disciplinar**

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

### **Simulação**

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

### **Sinal**

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

### **Sistema eletrônico de desempenho e monitorização**

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

### **Suspensão de jogo**

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

## T

### **Tempo de jogo**

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

### **Tempo técnico**

Pausa de um minuto no jogo solicitado por uma equipe em cada um dos dois períodos.





## TERMOS DO FUTSAL

### **Tiro livre direto**

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

### **Tiro livre indireto**

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

### **Tiro livre “rápido ou imediato”**

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

## V

### **Vantagem**

Concessão pela qual os árbitros permitem que o jogo continue após ter sido cometida uma infração, caso esta decisão beneficie a equipa que sofreu a referida infração.



## TERMOS DO ÁRBITRO

### Equipe de arbitragem

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

### Árbitro de “Quadra”

#### Árbitro

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

#### Segundo árbitro

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

#### Outros membros da equipe de arbitragem

O organizador das competições pode nomear outros árbitros para auxiliar os árbitros:

- Terceiro árbitro

Um árbitro assistente que auxilia particularmente os árbitros a controlar os membros da comissão técnica da equipe e os substitutos, anotando os dados referentes ao jogo, como faltas acumuladas.

- Quarto árbitro

Um árbitro assistente que, juntamente com o terceiro árbitro, auxilia os árbitros no controle dos membros da comissão técnica e substitutos da equipe, registrando dados da partida, como faltas acumuladas e tomada de decisões, e que substitui um terceiro árbitro ou cronometrista que não possa continuar no jogo.

- Cronometrista

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



**DIRETRIZES  
PARA AS  
COMPETIÇÕES DA  
CONFEDERAÇÃO  
BRASILEIRA DE FUTSAL  
2024**



Estas DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024 contêm orientações e explicações práticas para a equipe de arbitragem e complementam as informações constantes nesse Livro sobre as Leis do Jogo de Futsal. Em cada Lei citada observem que o parágrafo aqui segue a mesma sequência do Livro.

<b>ÍNDICE</b>	<b>Página</b>
<b>LEI 1 – A QUADRA DE JOGO</b>	<b>171</b>
<b>LEI 2 – A BOLA</b>	<b>174</b>
<b>LEI 3 – OS JOGADORES</b>	<b>175</b>
<b>LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES</b>	<b>176</b>
<b>LEI 5 – OS ÁRBITROS</b>	<b>177</b>
<b>LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM</b>	<b>178</b>
<b>LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO</b>	<b>180</b>
<b>LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO</b>	<b>181</b>
<b>LEI 9 – A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO</b>	<b>181</b>
<b>LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO</b>	<b>182</b>
<b>LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS</b>	<b>182</b>
<b>LEI 14 – O TIRO PENAL</b>	<b>184</b>
<b>LEI 15 – O TIRO LATERAL</b>	<b>184</b>
<b>LEI 16 – O ARREMESSO DE META</b>	<b>185</b>
<b>LEI 17 – O TIRO DE CANTO</b>	<b>186</b>
<b>MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES</b>	<b>187</b>



**LEI 1 – A QUADRA DE JOGO****3 Dimensões da superfície de jogo**

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

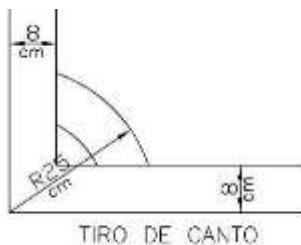
- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais.



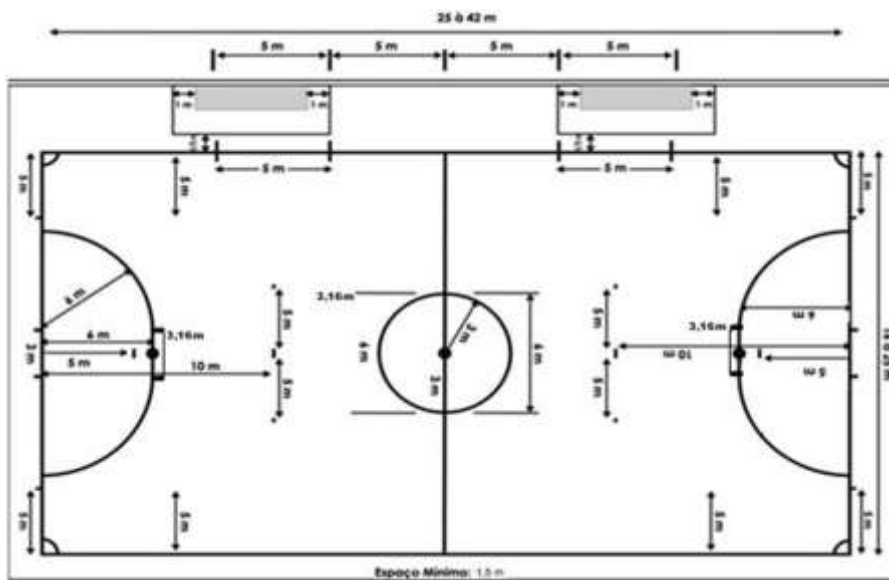
## LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

# 7 A área do tiro de canto

Marcação do tiro de canto:



### Marcação completa de uma quadra de jogo



# 10 Deslocamento das metas

Tabela / Resumo

COMETIDO POR DEFENSOR	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA NÃO ENTRA E NEM TOCA NA META	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA NÃO TOCA NA META	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META E NÃO ENTRA NO GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META OPORTUNIDADE CLARA DE GOL	TIRO PENAL	CARTÃO VERMELHO
ACIDENTAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DA META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DA META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	CARTÃO AMARELO

COMETIDO POR ATACANTE	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL COM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
ACIDENTAL SEM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A META TOCA NA BOLA	TIRO LIVRE DIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL E A META NÃO TOCA NA BOLA	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- No deslocamento da meta, quando for ocasionado acidentalmente pelo atacante e a bola ficar de posse do defensor a arbitragem dará continuidade ao jogo. Se um dos árbitros, o goleiro, algum jogador, o 3º ou 4º árbitro, etc... reposicionar a meta no local original, o jogo segue normal. Enquanto a bola estiver de posse do defensor o jogo tem sequência podendo até fazer um gol. Assim que a bola sair de jogo ou o defensor perder a posse da bola, a arbitragem paralisa imediatamente o jogo se a meta ainda estiver fora do local original. Se a arbitragem paralisar o jogo este será reiniciado com bola ao chão a favor da equipe que por último estava com a posse de bola. Os demais casos continuam inalterados.

## LEI 2 – A BOLA

### 1 Características e medidas

A bola oficial das competições nacionais sempre é definida pela CBFS



#### Referências das bolas usadas nas competições nacionais Masculino e Feminino

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





## LEI 3 – OS JOGADORES

### 1 Número de jogadores

Nas competições nacionais, no banco de reservas de cada equipe podem ficar até 09 (nove) jogadores e 05 (cinco) membros da Comissão Técnica em uma das seguintes funções: 01 (um) Treinador, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) Preparador Físico, 01 (um) Médico ou 01 (um) Fisioterapeuta e 01 (um) Atendente, todos devidamente credenciados e identificados;

### 3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar do jogo;

Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico podem dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado.

### 8 Jogadores e substitutos expulsos

- Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, enquanto as equipes estiverem com o mesmo número de jogadores expulsos, não podem incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- Quando a arbitragem for punir um jogador por realizar um erro no procedimento da substituição primeiro deverá desfazer a substituição para após aplicar a sanção disciplinar. Se a vantagem não puder ser aplicada e o jogo for paralisado para a aplicação dessa sanção o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

### 12 Capitão da equipe

Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for expulso, tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo. O capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início do jogo. Não é permitido o uso da braçadeira com esparadrapo, fitas, etc... Quando não for cumprido este item deve ser relatado e o jogo realizado.



## **LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

### **2 Equipamento obrigatório**

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

- Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper – O capitão de cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- Calções – O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper;
- Meia – as meias obrigatoriamente de cano longo;
- Tênis para Futsal – Confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de tênis com solado de couro ou pneu ou que contenham travas;

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

### **3 Cores**

- Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha.

### **6 Infrações e sanções**

Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, com colete ou camisa vazada, camisa da mesma cor ou semelhante à de sua equipe ou da equipe adversária, número diferente do que estava usando, os árbitros devem paralisar o jogo e advertir com cartão amarelo por estar indevidamente uniformizado, anulando qualquer vantagem obtida, por infringir a regra.

### **7 Numeração de jogadores**

Nas costas e na frente das camisas, serão colocados números podendo ser de 01 a 99. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções ou calças de agasalhos dos goleiros e os calções dos jogadores de linha também devem ser numerados em uma das pernas mantendo o mesmo da camisa do jogador.



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

Somente permitir a troca de camisas dos jogadores, quando a camisa for danificada durante o transcorrer do jogo. Os jogadores devem iniciar e terminar o jogo com o mesmo número de camisa.

### LEI 5 – OS ÁRBITROS

#### 3 Poderes e deveres

##### Os árbitros:

- Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- Devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas e em uma das pernas do calção ou calça no caso do goleiro;
- Ao entrarem na quadra de jogo, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção, se as redes das metas e redes de proteção em volta da quadra estão em condições e registrar em seu relatório as incorreções;
- Não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- Conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis prorrogações e durante todo o jogo;
- Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deve ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- Os membros da equipe de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar seus jogadores durante o transcorrer do jogo, em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores e desde que seja um de cada vez;
- O jogo que for interrompido, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado. A súmula deve ficar em aberto e o árbitro relata em seu relatório o ocorrido;
- Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar orientações aos seus jogadores;
- Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;

### O árbitro principal

- O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o segundo árbitro, 3º árbitro/anotador e cronometrista, e quando houver o 4º árbitro um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;

### Uniforme da Arbitragem

- O uniforme dos oficiais de arbitragem composto de camisa de manga curta ou longa, bermudas e meias, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade e tênis totalmente preto. Devem usar cores diferentes das equipes, em especial aos jogadores de linha;
- Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os escudos da FIFA e CBFS;
- Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o escudo da entidade a que estiverem vinculados;

## LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

### 2 Poderes e deveres

#### O 3º árbitro/anotador:

- Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguarda a sua confirmação através deste gestual:



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

### Para dezenas entre 16 e 29



Número 16  
(passo 1 e 2)



Número 17  
(passo 1 e 2)



Número 18  
(passo 1 e 2)



Número 19  
(passo 1 e 2)



Número 20  
(passo 1 e 2)



Número 21  
(passo 1 e 2)

- Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula e os documentos dos participantes do jogo a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas e também os documentos recebidos;
- Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- Deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões, numeração de faltas e bandeiras vermelhas indicativas da quinta falta.

### O Cronometrista tem como atribuições:

- Deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento do jogo. Deve usar sempre um cronômetro auxiliar;



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os membros da comissão técnica ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- Deve alertar aos árbitros, quando faltar 01 (um) minuto para o encerramento do jogo e aquele árbitro que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, procura ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término do jogo, para que possa encerrá-lo simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não ocorra um tiro penal ou tiro livre direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;

## LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

### 1 Períodos de jogo

Referente ao tempo de jogo nas competições nacionais:

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

- Para as outras categorias, faixas etárias menores, as entidades estaduais devem determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração do jogo.

### 2 Finalização dos períodos de jogo

Além do que já está na primeira parte desse livro um jogo quando prorrogado para a execução de um tiro livre sem direito a formação de barreira ou um tiro penal vai ser considerado encerrado quando:

- O goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar na meta o gol é válido;



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

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

### 3 Tempo técnico

- Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe pode retirar a plaqueta de pedido de tempo técnico desde que ainda não tenha sido sinalizado;
- Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deve ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe pode desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

## LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

### 1 Bola de saída

Para a bola de saída o árbitro faz o sorteio e o vencedor do sorteio decide se executa o tiro inicial no primeiro ou segundo período, e no primeiro ou segundo período da prorrogação quando jogada. Portanto a sua escolha é para o jogo e a prorrogação. Salvo disposição em contrário no regulamento da competição, a equipe da casa escolhe qual gol atacar no primeiro período, e no primeiro período da prorrogação quando jogada. Quando a equipe da casa não estiver envolvida no jogo será do mandante que sempre estará à esquerda da tabela, a opção da escolha.

#### Infrações e sanções

Na bola de saída, depois de autorizado pelo árbitro, o jogador adversário que invadir o círculo central ou a quadra adversária, antes que a bola esteja em jogo, será advertido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo. Os árbitros mandam repetir o lance.

## LEI 9 - A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO

### 1 Bola fora de jogo

A bola vai estar fora de jogo quando:



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- A bola bater em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, o jogo é reiniciado com a cobrança de tiro lateral a favor da equipe adversária à do jogador que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu.

## LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

### 1 Gol marcado

Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria meta, entre os postes e sob o travessão, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.

### 3 Disputa de pênaltis

#### Procedimento

#### Durante os pênaltis

Além do que já está na primeira parte desse livro na disputa de pênaltis se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão e entrar no gol tocando ou não no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. Vale sempre a trajetória da bola;

## LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

### 1 Tiro livre direto

Será concedido também um tiro livre direto se um jogador comete uma das seguintes faltas:

- Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizando, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

### 2 Tiro Livre Indireto

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma infração contra jogador adversário, jogador de sua própria equipe ou membros das comissões técnicas.

- Obstruir jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;





## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- Ficar parado na frente do goleiro adversário dentro da área penal com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
- Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;
- No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deve ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem:
  - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;
  - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe, o jogo é reiniciado com a bola sendo colocada no local que se encontrava no momento da paralisação.

### **É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando o goleiro cometer uma das seguintes infrações:**

- O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque o goleiro pode receber normalmente a bola. Porém:
  - O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra é considerado como primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro com a bola em jogo de maneira deliberada arremesse a bola além da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;
- Se o goleiro defender a bola parcialmente, não é considerado como primeiro toque e os companheiros podem passar essa bola ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um jogador adversário. Entretanto se esse passe for deliberado com os pés o goleiro não poderá tocar na bola com as mãos. Se isso acontecer será punido com um tiro livre indireto;



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

# 3 Medidas Disciplinares

### Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)

#### Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes ações nas quais um jogador é advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, entre as quais:

- Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um gol;
- Trocar seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;

## LEI 14 – O TIRO PENAL

### 1 Procedimento

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

## LEI 15 – O TIRO LATERAL

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

Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro mais próximo deve indicar para que lado vai ser cobrado, apontando com o braço num ângulo de 45º acima de sua cabeça.

### 1 Procedimento

Ao executar o tiro lateral:

- O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- Quando a bola sair da quadra de jogo em qualquer local da linha lateral e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança primeiro tem que entrar na quadra.

### 2 Infrações e sanções

- Se o jogador cobrar um tiro lateral sem ter entrado na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, adverte verbalmente este jogador, determina que o mesmo entre na quadra, depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão.
- Na reincidência do mesmo jogador, na mesma cobrança, um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária. Esse procedimento tem que ser adotado em cada cobrança do tiro lateral em que o jogador não entrou na quadra.
- Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, outro companheiro executar a cobrança com ele ainda fora de quadra a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, se desloca para dentro da quadra e outro companheiro executar a cobrança, esse jogador que estava fora de quadra não poderá receber essa bola diretamente nessa cobrança dentro da quadra, a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.

## LEI 16 – O ARREMESSO DE META

### 3 Infrações e sanções

- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este largar ou lançar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra tocar na bola antes de um adversário deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por ter cometido um bitoque.
- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este largar ou lançar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra recebê-la em devolução de jogador de sua equipe deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por uma devolução.



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

- Quando a execução do arremesso de meta com a bola em condição de ser jogada coincidir com a substituição do goleiro, se o substituto demorar mais de 4 segundos para realizar o arremesso de meta deverá ser sancionado com um tiro livre indireto.
- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão a linha da área de pênalti, pode ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola. Esse mesmo entendimento prevalece para todo e qualquer arremesso do goleiro, com as mãos. Ele pode sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal.
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro cobre o arremesso de meta de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;

## LEI 17 – O TIRO DE CANTO

### 1 Procedimento

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

### 2 Infrações e sanções

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



# MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

## **1. POR PRATICAR FALTA**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter cometido uma falta na disputa (ou sem a disputa) da bola, atingindo o jogador adversário de camisa nº, Sr. MM na altura do tornozelo direito, derrubando-o, tendo que ser atendido pelo massagista/médico de sua equipe (ou não necessitando de atendimento) e retirado da quadra, retornando posteriormente ao jogo (ou não retornando mais ao jogo). A referida falta era passível de cartão amarelo (ou vermelho). O jogador faltoso já possuía cartão amarelo (qual o motivo) e retirou-se normalmente da quadra (ou tomou alguma outra atitude antes de sair da quadra ou ainda após ter saído da quadra).

## **2. POR AGRESSÃO**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), da equipe YYY, atingindo-o na face do lado direito. Em ato contínuo o jogador atingido revidou desferindo um pontapé, atingindo o jogador na perna direita na altura da coxa. Após estes fatos ambos se retiraram para os respectivos vestiários normalmente.

OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo “AGRESSÃO” no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

## **3. POR INFRAÇÕES MORAIS**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o treinador Sr. (nome completo do treinador ou membro da comissão técnica), da equipe XXX, por reclamar da marcação de uma falta contra a sua equipe dizendo as seguintes palavras: (dizer textualmente as palavras pronunciadas pelo treinador, sem usar o termo “**ofendeu**”).

## **4. POR IMPEDIR UM GOL**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da área penal, quando a bola ia em direção a meta, impedindo com meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma outra reação por parte deste.

## **5. PARALIZAÇÃO DO JOGO**

Ao 00 minuto de jogo, paralisei o jogo por 00 minuto tendo em vista que um torcedor da equipe XXX, identificado pelo seu uniforme jogou um copo com líquido dentro da quadra, ou por falta de energia elétrica, ou por qualquer outro problema. O jogo esteve paralisado por 00 minuto. É importante sempre colocar o tempo de jogo, o tempo que esteve paralisado, o motivo ou qualquer outra observação que achar relevante.



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2024

### **6. W X O**

A equipe XXX não compareceu à quadra no horário previsto para o jogo, sendo aguardados 00 minutos de tolerância conforme previsto no Art. 00 do Regulamento e mesmo assim a equipe não compareceu. Caso a equipe tenha comparecido após o horário previsto para tolerância, citar no relatório inclusive quais os motivos alegados.

### **7. REPRESENTANTES**

Os Representantes devem fazer um relatório minucioso de tudo que ocorreu antes, durante e após os jogos, relatando inclusive, em separado, a atuação da equipe de arbitragem, principalmente em lances polêmicos do jogo, fazendo o seu relato e não copiando o relatório dos árbitros, dificultando a tomada de decisões pela comissão disciplinar para punições de jogadores e comissão técnica.

### **8. POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por haver me atingido ou meu auxiliar com (soco, pontapé, etc...) na altura do (citar o local atingido), quando da marcação de (citar a penalidade contra a sua equipe). Esclareço que o (soco, pontapé, etc...) causou-me (citar se houve ferimento, hematoma, etc.) fato constatado pelo (citar nomes de quem o socorreu e hospital que o tenha atendido). Em anexo, os documentos comprobatórios para que possam servir de subsídio para a Comissão Disciplinar.

### **9. EQUIPAMENTOS**

Os árbitros devem observar as instalações dos ginásios colocadas à disposição, vestiário da equipe visitante, vestiário dos oficiais de arbitragem, quadra de jogo, marcações da quadra, redes, gols, mesa para anotações, placar eletrônico, redes de proteção da quadra, iluminação (nº de lâmpadas queimadas). Relatar tudo que esteja em desacordo com a regra.

### **10. PÚBLICO**

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

### **11. RECOMENDAÇÕES**

Quando o atleta ou membro da comissão técnica for expulso deverá ser relatado se foi expulsão direta ou em decorrência do segundo cartão amarelo.

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, em letra de forma legível, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o 3º árbitro/anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

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



## DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FÚTSAL 2024

Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido.

Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc.



# BRASIL - HEPTACAMPEÃO MUNDIAL DE FUTSAL

1982 • 1985 • 1989 • 1992 • 1996 • 2008 • 2012



## SEDE CEARÁ

AV. DOM LUIS, 880 - EDIFÍCIO TOP CENTER - SALAS 305 E 306 - BAIRRO ALDEOTA  
CEP: 60160.196 - FORTALEZA - CEARÁ - BRASIL  
55 (85) 3533.8300

## SUB-SEDE SÃO PAULO

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



FUTSAL

## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

