



FUTSAL

LIVRO NACIONAL DE REGRAS 2020

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO - CBFS

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

Av. Dom Luis, 880 – Edifício Top Center – Salas 305 e 306 – Bairro Aldeota - CEP: 60160.196
Fortaleza - Ceará - Brasil
Fone: + 55 (85) 3533-8300
E-mail: cbfs@cbfs.com.br - site: www.cbfs.com.br

Sub-sede em São Paulo
Alameda Grajaú, 129 – Sala 306 – Alphaville Empresarial – CEP 06454-050 – Barueri – SP.
Fone + 55 (11) 2970-2240

BRASIL - HEPTACAMPEÃO MUNDIAL (1982/1985/1989/1992/1996/2008/2012)



FUTSAL

LIVRO NACIONAL DE REGRAS 2020

Aprovado pela FIFA

PRESIDÊNCIA

Presidente:

Marcos Antônio Madeira

Vice-Presidente Geral:

Paulo Henrique Ladeia

Vice-Presidente de Administração:

Rosalvo Teixeira dos Reis Filho

Vice-Presidente de Competições:

Osmar de Matos

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

Presidente:

Paraguassu Fisch de Figueiredo

Membros:

Daniel Pomeroy
Sandro Stein Brechane
Adilson José Mattos

Fortaleza - CE

2020

***PROIBIDO A REPRODUÇÃO PARCIAL OU TOTAL SEM
AUTORIZAÇÃO DA CBFS***

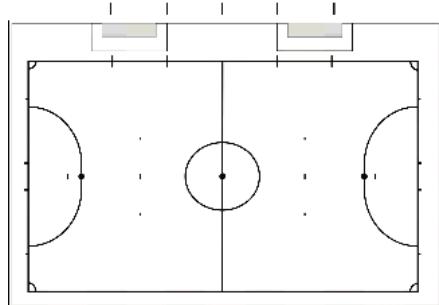
ÍNDICE

Regra 01 - QUADRA DE JOGO	05
Regra 02 - A BOLA	11
Regra 03 - NÚMERO DE JOGADORES	14
Regra 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES, COMISSÕES TÉCNICAS E ARBITRAGEM	22
Regra 05 - OS ÁRBITROS	28
Regra 06 - 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA	37
Regra 07 - DURAÇÃO DO JOGO	44
Regra 08 - BOLA DE SAÍDA	49
Regra 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	52
Regra 10 - CONTAGEM DE GOLS	53
Regra 11 - IMPEDIMENTO	55
Regra 12 - FALTAS E INCORREÇÕES	56
Regra 13 - TIROS LIVRES	66
Regra 14 - TIRO PENAL	77
Regra 15 - TIRO LATERAL	83
Regra 16 - ARREMESSO DE META	87
Regra 17 - TIRO DE CANTO	90
 ANEXOS	
Anexo I - LEI DA VANTAGEM	94
Anexo II - DECISÃO POR TIROS PENAIS	96
Anexo III - SÚMULA	99
Anexo IV - MODELO DE RELATÓRIOS	101

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1.1 SUPERFÍCIE DE JOGO

O jogo é disputado em superfícies lisas, livre de asperezas e não ser abrasiva. Na construção do piso pode ser usado madeira, cimento ou material sintético rigorosamente nivelado, sem declives ou depressões.



1.2 MARCAÇÃO DA SUPERFÍCIE

- a) A quadra de jogo é um retângulo delimitada por linhas. Essas linhas pertencem às zonas que demarcam e devem ser de cores diferentes das cores da quadra de jogo.
- b) As duas linhas de marcação mais longas denominam-se linhas laterais e as duas mais curtas linhas de meta.
- c) Na metade da quadra é traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, chamada de linha média.
- d) O centro da quadra de jogo é marcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de raio, situado na metade da linha média, no qual se traça um círculo com raio de 03 (três) metros.
- e) Deve ser feito uma marca junto a linha de fundo e fora da superfície de jogo, a 05 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para sinalizar a distância que deve ser observada na execução de um tiro de canto. A largura da marca é de 08 (oito) cm.
- f) Deve ser feita duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 05 (cinco) metros da marca do segundo ponto penal, para a esquerda e direita, na linha imaginária da bola, paralela a linha de fundo, para sinalizar a distância mínima que deve ser observada na execução de um tiro desde o segundo ponto penal. A largura dessas marcas é de 08 (oito) cm.

- g) As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, devem estar afastadas no mínimo 1,5 (um metro e cinquenta centímetros) de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas de propagandas, grades ou paredes).

1.3 DIMENSÕES

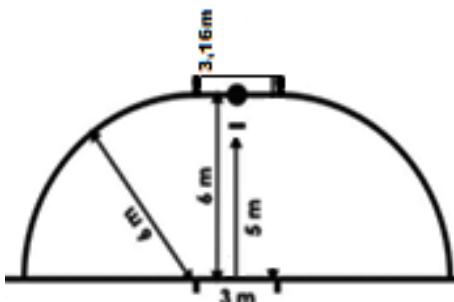
O comprimento da linha lateral deve ser maior que o da linha de meta. Todas as linhas devem ter a largura de 08 (oito) cm.

- a) Para os certames nacionais nas categorias adulto e Sub-20, masculinas, a quadra de jogo tem as medidas de no mínimo 38 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- b) Para os certames nacionais nas categorias adulto, Sub-20, Sub-17, Sub-15 e Sub 13 femininas, bem como nas categorias Sub-17, Sub-15 e Sub 13 masculinas, a quadra de jogo tem as medidas de no mínimo 36 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- c) Para os certames nacionais na categoria Sub-11, masculina e feminina, a quadra de jogo tem as medidas de no mínimo 34 metros de comprimento por 16 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- d) Para os certames nacionais nas categorias Sub-09 e Sub 07, masculina e feminina, a quadra de jogo tem as medidas de no mínimo 32 metros de comprimento por 16 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- e) Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais;
- f) Para os jogos internacionais a quadra de jogo deve ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e ter a largura mínima de 20 metros e a máxima de 25 metros;
- g) As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão

registrados os gols do jogo e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

1.4 ÁREA PENAL

A área penal, situada em ambas às extremidades da superfície de jogo, será demarcada da seguinte forma:



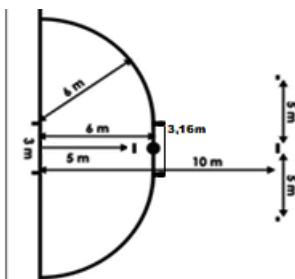
À 06 (seis) metros de distância de cada poste de meta, na parte externa, é traçado um semicírculo perpendicular à linha de meta que se estende ao interior da quadra com um raio de 06 (seis) metros. A parte superior deste semicírculo é uma linha reta de 3,16 metros, paralela a linha de meta, entre os postes. A superfície dentro deste semicírculo denomina-se área penal. A linha curva que marca o limite exterior da área penal denomina-se como linha da área penal e faz parte da área.

À distância de 05 (cinco) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalado por um pequeno retângulo, medindo 10 (dez) por 08 (oito) centímetros, é marcado o local até onde o goleiro pode avançar na cobrança do tiro livre direto dos 10 (dez) metros quando a bola estiver no segundo ponto penal.

Em cada área é marcado o ponto penal a 06 (seis) metros de distância do ponto médio da linha entre os dois postes de meta.

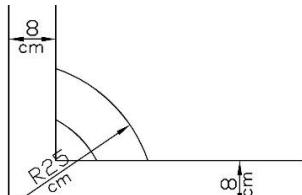
1.5 SEGUNDO PONTO PENAL

É marcado um segundo ponto a 10 (dez) metros de distância do ponto médio da linha entre os postes de meta e equidistante destes.



1.6 TIRO DE CANTO

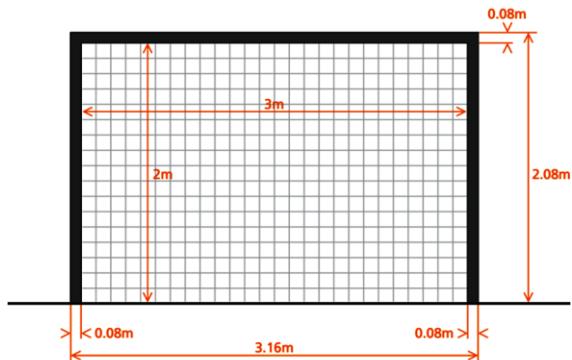
Nos quatro cantos da quadra, são demarcados 1/4 (um quarto) de círculo com 25 (vinte e cinco) centímetros de raio, de onde são cobrados os tiros de canto. O raio de 25 (vinte e cinco) centímetros inicia do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de meta e termina no lado externo da linha curva que forma este quadrante dentro da quadra.



TIRO DE CANTO

1.7 METAS

As metas ficam colocadas no centro de cada linha de meta.



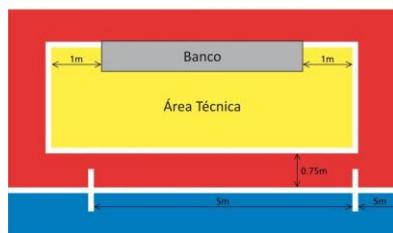
- É formada por dois postes verticais, unidos na parte superior por um travessão horizontal, pode ser de madeira, plástico, ferro ou material apropriado. Os postes podem ser forma quadrada ou redonda e não oferecer nenhum perigo para os jogadores.
- A distância interna entre os postes é de 03 (três) metros e a distância interna do travessão até o solo é de 02 (dois) metros.
- Os postes e o travessão tem que ter a mesma largura ou espessura. Sendo quadrados tem a largura de 08 (oito) cm e quando forem redondos tem o diâmetro de 08 (oito) cm.
- Nas metas é obrigatório o uso de redes que devem ser de corda, náilon ou material similar, enganchadas na parte posterior dos postes e do travessão e aos suportes de sustentação junto ao solo. Devem estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. Durante os jogos não é permitido pendurar

toalhas ou qualquer outro objeto nas redes para não atrapalhar a visão dos árbitros nos lances de gol.

- e) Os postes e travessões devem ser pintados de cores contrastantes da quadra de jogo e fundo de quadra.
- f) As metas devem dispor de um sistema que garanta a estabilidade e evite o seu tombamento. Podem ser usadas metas móveis desde que cumpram essas condições.

1.8 ZONAS DE SUBSTITUIÇÕES, BANCO DE RESERVAS E ÁREA TÉCNICA

Zona de substituição e área Técnica



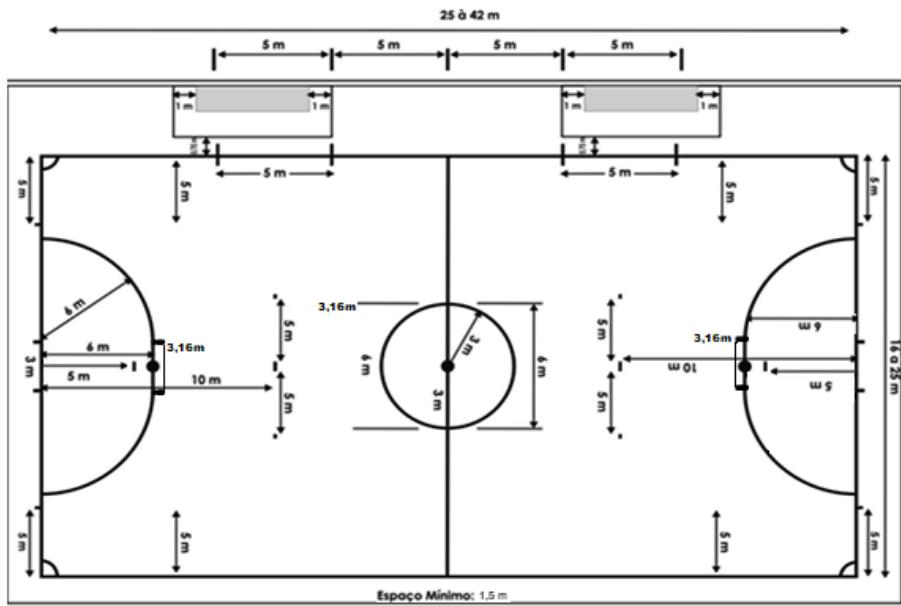
As zonas de substituições ficam estar na linha lateral, situadas em frente aos bancos de reservas das equipes.

- a) Cada zona fica situada em frente à área técnica e tem de 05 (cinco) metros, identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros de comprimento, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra com 08 (oito) centímetros de largura. Este espaço de 05 (cinco) metros, situado entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros é o local onde os jogadores devem entrar e sair da quadra por ocasião das substituições.
- b) O espaço situado frente à mesa de anotações e cronometragem com 05 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deve permanecer livre.
- c) A zona de substituição de cada equipe fica sempre localizada sempre na sua quadra de defesa. Os jogadores reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou em aquecimento nos locais apropriados e determinados pelos árbitros, nas laterais ou na linha de fundo até a marcação dos 05 (cinco) metros do tiro de canto;

A área técnica deve ser marcada junto à zona de substituições, a uma distância de 0,75 (setenta e cinco) centímetros da linha lateral, no mesmo alinhamento do início da zona de substituições e terminando a 01 (um) metro após o término da zona de substituições, fechando até o alinhamento dos bancos de reservas, onde o técnico ou treinador pode permanecer em

pé e passar as instruções para sua equipe.

Quadra de jogo com todas as marcações permitidas



REGRA 02 - A BOLA

2.1 CARATERÍSTICAS E MEDIDAS

A bola é esférica. O invólucro é de couro macio ou de outro material aprovado.



- a) Para as categorias adultas, Sub-20, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência tem no mínimo 62.5 (sessenta e dois e meio) centímetros e no máximo 63.5 (sessenta e três e meio) centímetros. Seu peso tem no mínimo 410 (quatrocentos e dez) gramas e no máximo 430 (quatrocentos e trinta) gramas.
- b) Para as categorias Sub 17 e Sub 15, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência terá no mínimo 62 (sessenta e dois) centímetros e no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no mínimo 400 (quatrocentos) gramas e no máximo 440 (quatrocentos e quarenta) gramas.
- c) Para a categoria Sub-13, masculina e feminina, a bola em sua circunferência tem no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no máximo 58 (cinquenta e oito) centímetros. Seu peso tem no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas e no máximo 380 (trezentos e oitenta) gramas.
- d) Para as categorias Sub-11 e Sub-9, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência tem no mínimo 52 (cinquenta e dois) centímetros e no máximo 55 (cinquenta e cinco) centímetros. Seu peso tem no mínimo 300 (trezentos) gramas e no máximo 330 (trezentos e trinta) gramas.
- e) Para as categorias com faixa de idade inferior ao Sub-9, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência tem no mínimo 49 (quarenta e nove) centímetros e no máximo 52 (cinquenta e dois) centímetros. Seu peso tem no mínimo 250 (duzentos e cinquenta) gramas e no máximo 280 (duzentos e oitenta) gramas.

- f) A bola deve estar calibrada conforme especificação do fabricante, entre 06 (seis) e 09 (nove) libras. Quando largadas a uma altura de 02 (dois) metros deve subir a uma altura de 50 (cinquenta) a 65 (sessenta e cinco) centímetros.

2.2 SUBSTITUIÇÃO DE BOLA DEFEITUOSA

- a) Se a bola perder sua condição de jogo durante o transcorrer do jogo, este é interrompido adotando-se as seguintes situações:

- A bola é substituída e o jogo reiniciado com bola ao chão no local onde a mesma perdeu a condição de jogo, salvo se tenha sido interrompido dentro da área penal, ocasião em que a bola ao chão é executada na linha da área penal, no local mais próximo de onde se encontrava quando o jogo foi interrompido. Nunca se dá bola ao chão dentro da área penal.

- O jogo é reiniciado com repetição do tiro se a bola perder a condição de jogo no exato momento em que é posta em movimento em um tiro livre direto sem barreira, tiro do segundo ponto penal, tiro penal e não tenha tocado nos postes, travessão ou em um jogador e nem tenha sido cometida uma infração.

- b) Se a bola perder sua condição no momento que não esteja em jogo no tiro de saída, arremesso de meta, tiro de canto, bola ao chão, tiro livre, tiro penal ou tiro lateral a bola é substituída e o jogo reiniciado normalmente.

- c) A bola não pode ser substituída durante o jogo sem autorização dos árbitros.

- d) O local destinado ao cronometrista deve contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.

2.3 LOGOTIPOS NAS BOLAS

Em jogos de competições da FIFA a aprovação do uso das bolas está sujeito a que tenham estampada de uma das três referências: “*FIFA Approved*”, “*FIFA Inspected*” ou “*International Matchball Standard*”.

CATEGORIA	SEXO	PESO	CIRCUNFERÊNCIA
Adultas, Sub 20	MASC/FEM	410g a 430g	62.5 cm a 63.5 cm
Sub 17 e Sub 15	MASC/FEM	400g a 440g	62 cm a 64 cm
Sub 13	MASC/FEM	350g a 380g	55 cm a 58 cm
Sub 11 e Sub 09	MASC/FEM	300g a 330g	52 cm a 55 cm
Inferior ao Sub 09	MASC/FEM	250g a 280g	49 cm a 52 cm

REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES

3.1 JOGADORES:

O jogo é disputado entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 05 (cinco) jogadores, um dos quais é o goleiro.

É vedado o início de um jogo se uma das equipes tiver menos de 03 (três) jogadores, nem tem continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 03 (três) jogadores na quadra de jogo.

Cada equipe tem um jogador com a função de “capitão” cabendo-lhe:

- Representar durante o jogo sua equipe, da qual é ainda o fiador da boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término do mesmo;
- Fornecer ao 3º árbitro/anotador, antes do início do jogo, os nomes e números dos jogadores de sua equipe e os integrantes da comissão técnica;
- Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia;
- 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.

3.2 COMPETIÇÕES OFICIAIS

O número máximo de jogadores reservas, para substituições em qualquer jogo de uma competição oficial, é de 09 (nove) jogadores. O regulamento da competição poderá estipular quantos substitutos podem ser relacionados em súmula até o máximo de 09 (nove).

É permitido um número indeterminado de substituições durante o jogo.

3.3 OUTROS JOGOS

Nos jogos de seleções “A” podem utilizar o máximo de 10 (dez) jogadores reservas.

Em todos os demais jogos podem ser utilizados um número maior de jogadores reservas, sempre que:

- As equipes cheguem a um acordo sobre o número máximo.
- Seja informado aos árbitros antes do início do jogo.

Se os árbitros não foram informados ou não chegaram a um acordo antes do início do jogo, não será permitido mais de 10 (dez) jogadores reservas.

3.4 EM TODOS OS JOGOS

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) Chefe de Delegação ou 01 (um) Supervisor, 01 (um) Treinador, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) Preparador Físico, 01 (um) Atendimento Médico ou 01 (um) Fisioterapeuta e 01 (um) Atendente, todos devidamente credenciados e identificados;

Em todos os jogos os jogadores e membros das comissões técnicas, que forem relacionados em súmula, antes do início do jogo, podem chegar a qualquer momento apresentar seu documento e participar do mesmo. Os jogadores e membros das comissões técnicas, que não forem relacionados antes do início do jogo, não podem participar do jogo;

Não permitir nenhuma pessoa no banco de reservas que não esteja relacionado em súmula.

3.5 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

As substituições podem ser realizadas com a bola em jogo ou fora de jogo. Para substituir um jogador devem ser observadas as seguintes condições ou disposições:

- a) O jogador deve sair da quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe, salvo nos casos excepcionais previstos na regra;
- b) O jogador substituto não pode entrar na quadra de jogo enquanto o jogador substituído não abandonar a quadra de jogo;

- c) O jogador substituto entra na quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe;
- d) Uma substituição completa-se quando um substituto entra na quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe, após entregar seu colete nas mãos do jogador substituído, exceto se este tiver que sair da quadra de jogo por outro local autorizado por um dos árbitros, devendo neste caso entregar o colete ao 3º árbitro/anotador ou a um membro da comissão técnica;
- e) Neste momento o substituto passa ser jogador e o substituído passa ser reserva;
- f) O jogador substituído pode voltar a participar do jogo;
- g) Todos os jogadores reservas estão submetidos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam ou não chamados a participar do jogo;
- h) Quando se prorroga um jogo para a execução de um tiro penal, um tiro do segundo ponto penal ou tiro livre direto sem barreira, não é permitido nenhuma substituição, exceto a do goleiro defensor;
- i) O jogador reserva que não completou o procedimento de substituição corretamente não pode reiniciar o jogo com tiro lateral, tiro de canto, etc. Ou executar qualquer cobrança antes de entrar na quadra;
- j) Os árbitros devem coibir as substituições feitas tentando ludibriar a própria arbitragem e a equipe adversária. Caso aconteça deve aplicar cartão amarelo ao infrator e reiniciar o jogo com tiro livre indireto se a bola estiver em jogo a favor da equipe adversária. Em todos os casos sempre deve ser aplicada a lei da vantagem;
- k) Se for realizada uma substituição durante o intervalo de jogo, ou antes, de qualquer dos períodos suplementares, o substituto deve entrar pela zona de substituição informando antes ao terceiro árbitro/anotador;
- l) O colete não pode ser lançado, arremessado ou atirado para o companheiro, caso isso aconteça o jogador infrator deve ser punido com cartão amarelo. O jogo é reiniciado com a cobrança de um tiro livre indireto observando sempre a lei da vantagem;

- m) Não é permitido realizar substituições durante o pedido de tempo técnico. Após o sinal informando o término do tempo técnico, os jogadores devem retornar para dentro da quadra e após fazerem as substituições;
- n) Não permitir que os jogadores reservas fiquem próximos das metas, repondo a bola ao goleiro de sua equipe

3.6 SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO

- a) Qualquer jogador reserva pode substituir o goleiro, sem a necessidade de avisar os árbitros e sem que o jogo esteja paralisado.
- b) Qualquer jogador de quadra pode trocar de posição com o goleiro. Quando isso ocorrer, deve ser no momento em que o jogo está paralisado e deve avisar previamente os árbitros, devendo usar uma camisa com o mesmo número que foi relacionado e da mesma cor dos goleiros de sua equipe.
- c) Quando o jogador entrar como goleiro linha de maneira irregular ou com a camisa diferente dos goleiros de sua equipe, os árbitros paralisam o jogo, retiram o goleiro linha da quadra e penalizam com cartão fora da quadra de jogo. O reinicio do jogo é de acordo com a regra e sempre observando a lei da vantagem.

3.7 INFRAÇÕES E SANÇÕES

- Se um jogador substituto entra na quadra de jogo antes que o jogador substituído tenha saído ou em uma substituição, um substituto entra na quadra de jogo por um local que não seja a zona de substituição de sua própria equipe ou jogador que será substituído sair da quadra de jogo fora da zona de substituição de sua equipe sem autorização da arbitragem, o árbitro adotado o seguinte procedimento:

- a) Vai paralisar o jogo imediatamente, mas observando a lei da vantagem;
- b) Após paralisar o jogo sempre desfazer a substituição errada para depois penalizar;
- c) Um dos árbitros deve aplicar cartão amarelo a esse jogador por não cumprir o procedimento de substituição e determina a saída do jogador

da quadra de jogo para executar o procedimento correto;

- d) Se uma das equipes estiver com apenas 03 (três) jogadores e ao estar na eminência de sofrer um gol, um jogador dessa equipe saí intencionalmente da quadra, os árbitros devem deixar a jogada prosseguir e após a conclusão da jogada e, em ato contínuo, advertir o jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva e só reiniciar o jogo com o mínimo 03 (três) jogadores;

Se os árbitros interromperem o jogo, devem reiniciar com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, do local onde a bola se encontrava no momento da interrupção sempre observando a regra do jogo.

3.8 JOGADORES DE QUADRA, RESERVAS E MEMBROS DAS COMISSÕES TÉCNICAS EXPULSOS.

- Um jogador expulso antes do tiro de saída só pode ser substituído por um dos jogadores reservas relacionados.
- Um jogador reserva expulso antes do tiro de saída ou depois do começo do jogo, não pode ser substituído.
- Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição.
- Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição.
- Um jogador reserva, pode substituir um jogador expulso e entrar na quadra de jogo depois de transcorridos dois minutos cronometrados de jogo após a expulsão, sempre com a autorização do cronometrista ou do 3º árbitro/anotador, salvo se for marcado um gol pela equipe adversária antes de transcorrido os dois minutos, em que se aplicam as seguintes disposições:
 - a) Se ambas as equipes jogam com 04 (quatro) ou 03 (três) jogadores e é marcado um gol, ambas as equipes continuam com o mesmo número de jogadores;
 - b) Se uma equipe com superioridade numérica de jogadores marcar um

gol, pode ser incluído um jogador na equipe com inferioridade de jogadores;

- c) Se a equipe em inferioridade numérica marca um gol, o jogo continua com o mesmo número de jogadores;
- d) Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta equipe sofrer o gol, o jogador faltoso é expulso e sua equipe pode colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol.
- e) 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;
- f) 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;
- g) Se um jogador entrar na quadra de jogo de forma irregular e antes que o árbitro paralise o jogo, o mesmo for atingido por jogador adversário, o árbitro deve advertir com cartão amarelo o jogador que entrou irregular, expulsar ou advertir, conforme a gravidade da falta o jogador que atingiu o adversário e marcar um tiro livre indireto contra a equipe do jogador que entrou na quadra irregular;
- h) Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, médicos, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, devem se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, devem os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, podem se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;

- i) Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra jogando ao final do primeiro período expulsos, esta equipe deve iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;
- j) Se um jogador reserva invadir a quadra de jogo ou entrar irregularmente e impedir a marcação de um gol ou uma oportunidade clara de gol, este jogador deve ser expulso, a equipe deve ainda, retirar um de seus jogadores de quadra ficando com um jogador a menos do que se encontrava em quadra jogando. O jogo é reiniciado com um tiro livre indireto;
- k) Se um jogador reserva invadir a quadra de jogo ou entrar irregularmente para tentar impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol, e mesmo assim o gol for marcado, o gol é validado e o jogador é expulso de quadra, sendo que sua equipe continua com o mesmo número de jogadores em quadra, não sendo obrigatório cumprir a expulsão temporária. O jogo é reiniciado com um tiro de saída;
- l) Se um membro da comissão técnica entrar na quadra tentando mas não impedindo a marcação de um gol contra sua equipe, o árbitro deve consignar o gol e expulsá-lo do jogo. O jogo será reiniciado com tiro de saída;
- m) Se um membro da comissão técnica entrar na quadra impedindo a marcação de um gol ou uma oportunidade clara de gol contra sua equipe, o árbitro deve expulsá-lo do jogo. O jogo é reiniciado com bola ao chão;
- n) A interrupção do jogo em hipótese alguma pode beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de jogador da equipe infratora. Se na ocorrência da infração o jogo estiver paralisado, o árbitro aplica, ao infrator, a pena disciplinar prevista nesta regra;
- o) O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não pode administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;

- p) O jogador que estiver lesionado pode deixar a quadra por qualquer lugar, desde que autorizado por um dos árbitros, mas o seu substituto deve entrar pela zona de substituição;
- q) O jogador lesionado deve ser atendido, preferencialmente, fora da quadra de jogo, podendo retornar, sempre pela sua própria zona de substituição, assim que a bola entrar em jogo;
- r) Jogador com ferimento que esteja sangrando, não pode permanecer na quadra de jogo. Deve obrigatoriamente deixar a quadra para ser medicado, podendo retornar após o atendimento e o estancamento do sangramento;
- s) O jogador que for atendido pelo seu departamento médico quando ocorrer uma lesão dentro da quadra de jogo, deve obrigatoriamente deixar a quadra de jogo, ser substituído imediatamente ou podendo retornar, pela zona de substituição assim que a bola entrar em jogo, exceto o goleiro que pode continuar no jogo sem a obrigatoriedade de ser substituído;
- t) Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não podem incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols.

REGRA 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES, COMISSÕES TÉCNICAS E ARBITRAGEM

4.1 SEGURANÇA

Os jogadores não podem utilizar nenhum equipamento ou objeto reputado pelos árbitros, que sejam perigosos a eles ou aos demais jogadores, inclusive qualquer tipo de joias como, piercing, brincos, pulseiras, cordões, anéis, alianças, relógios, etc... Não é permitido cobrir esses objetos com esparadrapo ou similar. Os árbitros exigirão a remoção do objeto e não sendo atendido devem expulsar o jogador.

4.2 EQUIPAMENTO BÁSICO

O equipamento básico de um jogador compõe-se do seguinte:

- a) Camisa de manga curta ou manga longa – caso o jogador utilize camisas térmicas longas por baixo da camisa de mangas curtas, estas devem ser da cor predominante das mangas da camisa. 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.
- b) Colete – todos os jogadores reservas, obrigatoriamente devem usar coletes de cores diferentes das cores das camisas das duas equipes, somente retirando do corpo no momento em que for entrar no jogo, quando deve entregar na mão do jogador substituído.
- c) Calção curto – se utilizarem short térmico deve ser da mesma cor predominante do calção. O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper.
- d) Meiões – Se utilizarem fitas adesivas ou material similar na parte externa, esta deve ser da mesma cor dos meiões.
- e) Caneleiras – devem estar completamente cobertas pelos meiões e confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).
- f) Tênis – 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.

- g) 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 também devem ser numerados em uma das pernas mantendo o mesmo da camisa do jogador. Os jogos internacionais os números devem ser de 01 (um) a 15 (quinze), nas camisas, nos calções e calças de agasalho dos goleiros.
- h) 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.
- i) Quando um jogador perder accidentalmente alguma peça de seu equipamento na disputa da bola, os árbitros devem permitir que o jogador conclua a jogada até ficar sem a posse da bola, não sendo permitido receber-la de volta até recompor seu equipamento. Se o jogador receber essa bola de volta, será penalizado com um Tiro Livre Indireto sem aplicação de cartão.
- j) O jogo não deve ser paralisado ou retardado para o jogador colocar ou amarrar o cordão do tênis, exceto em categorias abaixo do Sub 13.

4.3 CORES DOS UNIFORMES

- a) As duas equipes devem usar uniformes diferentes entre si e dos árbitros.
- b) Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros.
- c) As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor.
- d) Os goleiros devem usar as camisas de cores diferentes dos jogadores de linha de sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários.
- e) Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da

mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha.

4.4 INFRAÇÕES E SANÇÕES

Em caso de infração desta regra:

- a) Nem sempre será necessário interromper o jogo.
- b) Os árbitros determinarão ao jogador infrator que abandone a quadra de jogo para que ponha em ordem o equipamento reingressando na primeira vez que a bola esteja fora de jogo, exceto se o jogador já tenha colocado seu uniforme em ordem.
- c) Todo jogador que tiver que sair da quadra de jogo para colocar em ordem o seu equipamento, não pode reingressar sem autorização dos árbitros ou do 3º árbitro/anotador.
- d) Os árbitros ou 3º árbitro/anotador devem conferir se o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir que reingresse na quadra de jogo.
- e) Se o jogador não foi substituído, pode reingressar na quadra de jogo quando a bola não estiver em jogo ou com a bola em jogo autorizado pelo 3º árbitro/anotador.
- f) 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.
- g) Deve ser aplicado cartão amarelo ao jogador que tenha sido obrigado a abandonar a quadra de jogo por infração a esta regra e que não havia sido substituído anteriormente, reingresse sem autorização dos árbitros ou terceiro árbitro/anotador.

4.5 REINÍCIO DE JOGO

Se os árbitros interromperem o jogo para aplicar cartão ao infrator:

- O jogo será reiniciado através de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipe adversária do local onde a bola se encontrava no momento da paralisação, salvo se esta estava dentro da área penal e beneficiando a equipe atacante, ocasião em que a bola deverá ser colocada em cima da linha da área penal e no local mais próximo de onde ela se encontrava.

4.6 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

Equipamento básico obrigatório

O equipamento básico obrigatório não deve ter lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais. O organizador da competição ou da FIFA sancionará a equipe do jogador.

Roupas internas

Os jogadores não podem mostrar roupas internas com lemas, imagens, mensagens políticas, regionais e pessoais ou qualquer outra publicidade que não seja logotipo do fabricante.

O organizador da competição da FIFA sanciona os jogadores ou equipes que mostrem roupas internas.

4.7 OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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

- f) Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os distintivos da FIFA e CBFS;
- g) Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a que estiverem vinculados;
- h) Estão autorizados a usar equipamento de comunicação entre eles, sistema eletrônico de desempenho e monitoração ou equipamento de avaliação de rendimento físico.
- i) Os árbitros(as) não podem exercer suas funções utilizando equipamentos ou objetos que sejam perigosos a eles ou aos jogadores, inclusive qualquer tipo de joias como, piercing, brincos, pulseiras, cordões, anéis, alianças, relógios, óculos, etc... Não será permitido cobrir esses objetos com esparadrapo ou similar.

4.8 OUTROS EQUIPAMENTOS

- a) Os árbitros devem permitir que os jogadores usem equipamentos protetores modernos de qualquer cor tais como protetor de cabeça, óculos especiais, máscaras faciais, tornozeleiras por dentro dos meiões, joelheiras e protetores de braço sendo os mesmos confeccionados em material estofado, macio, leve e que não levem perigo aos jogadores. Não precisa ser da cor predominante do uniforme;



- b) Não é permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação, para uso de qualquer membro da comissão técnica ou jogadores registrados em súmula, bem como nas proximidades dos bancos de reservas;
- c) Todos os itens de vestuário ou equipamento devem ser inspecionados pelos árbitros;
- d) Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas desde que tenham uma identificação do clube (nome ou escudo) ou calça de agasalho, desde que sejam

uniformes dos clubes. Está liberado o uso de calça normal ou terno. Não é permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos. Devem usar meia soquete visíveis acima do tornozelo. Os que não estiverem de acordo não podem permanecer no banco de reservas até que providenciem o uniforme adequado.

REGRA 05 – OS ÁRBITROS

5.1 AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

Os jogos são controlados por dois árbitros, árbitro principal e árbitro auxiliar, que terão plenos poderes para fazer cumprir as Regras de Jogo de Futsal.

5.2 PODERES E DEVERES

Os árbitros

Em suas funções exercerão os seguintes poderes e deveres que as regras lhes outorgam:

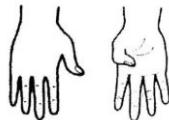
- 1) Aplicar as regras de jogo do Futsal e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relate com o resultado do jogo;
- 2) Controlam o jogo em cooperação com o 3º árbitro/anotador e o cronometrista, sempre que necessário;
- 3) Devem examinar a pressão da bola do jogo e de todas as bolas reservas, se estão de acordo com a especificação do fabricante e se estão em condições de jogo, antes do início do jogo, evitando paralisações desnecessárias para troca de bola;
- 4) Decidem se os equipamentos dos jogadores cumprem as exigências da regra 4;
- 5) Relatam todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após o jogo;
- 6) Interrompem o jogo por qualquer tipo de interferência externa;
- 7) Paralisam o jogo se julgarem que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave, determinando a retirada do mesmo para fora da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente o jogo. O jogador lesionado depois de atendido só pode retornar ao jogo depois de reiniciado;
- 8) Se julgarem que um jogador lesionou-se, sem gravidade, os árbitros

devem deixar o jogo continuar até que a bola saia de jogo e imediatamente um dos árbitros dirige-se ao jogador, verificando se necessita de atendimento médico e só permitir a entrada da equipe médica se o jogador solicitar;

- 9) Se um jogador está sangrando devem solicitar a substituição ou retirada do mesmo para ser atendido e medicado, somente podendo retornar após examinado por um dos árbitros ou 3º árbitro/anotador e ter sanado a irregularidade;
- 10) Devem aplicar sempre que possível à lei da vantagem, mas se perceberem que não vai haver vantagem marca a infração imediatamente;
- 11) Devem punir sempre a infração mais grave, quando o jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;
- 12) Devem aplicar sanções aos jogadores que cometam infrações merecedoras de cartões amarelos ou vermelhos, sendo que nos casos de lei de vantagem devem ser aplicados logo após a primeira paralisação;
- 13) Tomam medidas disciplinares contra os membros das comissões técnicas das equipes, que não se comportarem de forma correta e podem, se julgarem necessário, expulsá-los da superfície de jogo e arredores;
- 14) Não devem permitir que pessoas não autorizadas entrem na superfície do jogo;
- 15) Devem autorizar o início ou reinício do jogo após as interrupções;
- 16) Não permitir o reinicio de um jogo com jogador caído na quadra;
- 17) Os árbitros não devem permitir a entrada da equipe médica na quadra de jogo antes de autorizados;
- 18) Devem interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal havendo desequilíbrio do jogador;
- 19) Devem usar sempre as sinalizações corretas de acordo com o livro de regras;

- 20) Devem remeter para a entidade responsável o relatório do jogo com todas as sanções disciplinares aplicadas a jogadores ou membros da comissão técnica das equipes ou sobre qualquer outro incidente ocorrido, antes, durante e após o jogo;
- 21) Se constatarem que alguma pessoa usou um apito e atrapalhou os jogadores no decorrer do jogo, podem paralisar o mesmo, reiniciando com bola ao chão;
- 22) Devem anotar em seus cartões todos os gols com tempos, cartões aplicados com respectivos tempos e todos os incidentes ocorridos dentro e fora da quadra;
- 23) Devem sinalizar ao 3º árbitro/anotador o número dos jogadores penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- 24) O número 20 deve ser sinalizado com o dorso da mão virada para o 3º árbitro/anotador indicado com 2 dedos;

- 25) Do número 16 ao 19 devem ser sinalizados para baixo com o dorso da mão esquerda com os 5 dedos e o dorso da mão direita o complemento;

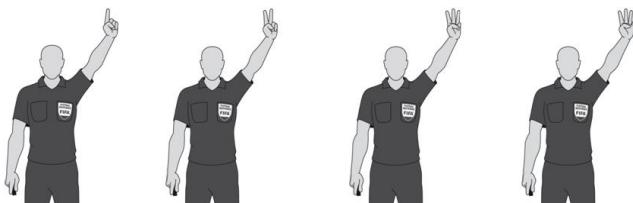


Marcação do Número das Camisas de nº 16 a 19

- 26) As sinalizações acima do número 20 devem ser sinalizadas para cima sendo as dezenas com o dorso das mãos e as unidades com a palma das mãos;
- 27) Os oficiais de arbitragem devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas;
- 28) Não permitir que os goleiros titulares, goleiros reservas e goleiros linha, usem camisas da mesma cor das camisas dos jogadores de linha;

- 29) Os árbitros ao entrarem na quadra, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção e registrar em relatório as incorreções;
- 30) Os árbitros devem verificar as condições das redes das metas e redes de proteção em volta da quadra de jogo;
- 31) Os Oficiais de Arbitragem 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;
- 32) Não deixar de conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis tempos suplementares e durante todo o jogo;
- 33) Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo, o árbitro deve aplicar cartão amarelo ao jogador infrator;
- 34) Os jogadores não podem levantar a camisa mostrando slogans políticos, religiosos ou pessoais, declarações ou imagens, ou qualquer tipo de publicidade que não seja o logotipo de fabricantes. Os jogadores ou equipes que descumprirem essa determinação serão punidos pelo organizador da competição. Cabendo ao árbitro apenas orientar e relatar o fato;
- 35) Se os árbitros tiverem que paralisar o jogo para punir o jogador que não esteja uniformizado, deve ser cobrado um tiro livre indireto contra sua equipe;
- 36) Se o jogador colocar na cabeça ou retirar a camisa mesmo tendo outra igual por baixo, o árbitro deve aplicar o cartão amarelo ao infrator;
- 37) Os árbitros devem estar sempre em sintonia com o 3º árbitro/anotador, confirmando as sinalizações feitas pelos mesmos, com relação às faltas cometidas pelos jogadores, cartões aplicados e gols;
- 38) Os árbitros devem considerar algumas circunstâncias para decidirem se devem aplicar a vantagem ou interromperem o jogo dependendo da falta, local onde ocorreu, e se é oportunidade clara de gol;

- 39) Após a 5^a falta somente aplicarem a lei da vantagem quando o jogador tiver plenas condições de assinalar o gol, caso contrário marca falta sempre;
- 40) Quando for caso de aplicação de cartão deve paralisar o jogo para penalizar, caso não seja uma situação clara de gol;
- 41) Um dos árbitros deve contar os 04 (quatro) segundos levantando o braço esquerdo na vertical e que a contagem fique pública, de acordo com a regra, exceto nos casos previstos, que deve contar mentalmente;



- 42) Quando os árbitros perceberem que por questões táticas o jogador atrasa o reinício de jogo, podem iniciar a contagem dos 04 (quatro) segundos, mesmo que o jogador não esteja de posse da bola;
- 43) Na lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deve sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a conclusão do lance, manda marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora;
- 44) A decisão de marcar uma infração deve ser tomada nos segundos depois de ocorrido, mas não pode voltar atrás após ter sinalizado a vantagem;
- 45) Os árbitros devem ter atenção nos lances fora da jogada onde a bola esteja sendo disputada;
- 46) Todas as sinalizações de numeração devem iniciar sempre pelo braço esquerdo;
- 47) 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;

- 48) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo ou período suplementar, no exato momento em que ocorrer uma infração, é concedido tempo adicional no jogo para a execução de penalidade máxima, tiro livre do segundo ponto penal, tiro livre direto, tiro livre indireto ou quando a bola estiver na trajetória da meta;
- 49) Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- 50) Os Oficiais 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;
- 51) O jogo que for interrompida, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado, exceto quando for interrompido por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, já que nesse caso o jogo é considerado encerrado;
- 52) Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;
- 53) Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar instruções aos seus jogadores;
- 54) Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;
- 55) Os jogadores podem comemorar o gol sem excessos em suas coreografias, sem subir em alambrado, rede de proteção e desde que não retardem o reinício do jogo. Se isso ocorrer se aplica cartão amarelo;
- 56) O capitão da equipe não possui nenhum privilégio na regra em relação aos demais jogadores, devendo cumprir rigorosamente como os demais, sendo ainda o responsável pela boa conduta dos jogadores de sua equipe;

- 57) Os árbitros devem considerar as circunstâncias para decidirem se devem expulsar o jogador por impedir um gol ou oportunidade clara de gol considerando:
- A distância entre a infração e a meta;
 - A possibilidade de o jogador manter a posse de bola;
 - A direção da jogada, o local e o número de jogadores defensores;
 - Se a infração impede uma oportunidade clara de gol através de uma falta de tiro livre direto ou indireto;
 - Se for cometida por um jogador do banco de reservas deverá sempre ser expulso.

- 58) Se um jogador cometer uma infração prevista na regra 12 como tiro livre direto e a bola está fora de jogo, é penalizado disciplinarmente, mas não é anotada falta acumulativa;

Árbitro Principal

- O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o seu auxiliar, 3º árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;
- Pode suspender temporariamente ou definitivamente o jogo quando julgar necessário pelo descumprimento das Regras de Jogo de Futsal;
- Pode suspender temporariamente ou definitivamente o jogo por qualquer tipo de interferência externa;
- Autoriza o início de jogo no primeiro e segundo períodos do jogo e no tempo suplementar;
- Deve estar no lado da mesa de anotações, para o início do primeiro e segundo períodos e do tempo suplementar, podendo trocar de lado quando julgar necessário e para agilizar o reinício do jogo;

Posicionamento dos árbitros e jogadores no inicio e reinicio de jogo



- 6) Após a marcação dos gols o árbitro que estiver do lado da mesa de anotações é quem autoriza o reinicio do jogo;

2º Árbitro

- 1) Deve estar preparado para substituir o árbitro principal em caso de necessidade;
- 2) Em caso de divergência com o árbitro principal, prevalece à decisão do árbitro principal.

5.3 DECISÃO DOS ÁRBITROS

- 1) As decisões dos árbitros com relação ao jogo, incluindo se foi ou não foi gol e o resultado final do jogo é definitivo;
- 2) Os árbitros podem modificar uma decisão unicamente quando se derem conta de que tomaram uma decisão incorreta, desde que não tenham reiniciado ou dependendo do caso, terminado o jogo;
- 3) As decisões do árbitro principal prevalecerão sobre o 2º árbitro se ambos assinalarem uma infração em desacordo entre eles.

5.4 RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS

Os árbitros não serão responsáveis por:

- 1) Qualquer tipo de lesão sofrida por jogador, membros da comissão técnica ou torcedores;
- 2) Qualquer dano a todo tipo de propriedade;

- 3) Qualquer outra perda sofrida por qualquer pessoa, clube, empresa, associação ou entidade similar onde ocorre o jogo.

Entre tais situações podem estar:

- 1) Uma decisão pela condição da superfície de jogo, seus arredores, situações atmosféricas que não permitam disputar o jogo;
- 2) Uma decisão de suspender definitivamente o jogo por qualquer motivo;
- 3) Uma decisão sobre os acessórios e equipamentos utilizados durante o jogo;
- 4) Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora da superfície de jogo para ser atendido.

REGRA 06 – 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA

O 3º árbitro/anotador e o cronometrista exercem suas funções em uma mesa do lado de fora da quadra de jogo, próximo à linha divisória do meio da quadra, junto à zona de substituição.

6.1 - O 3º ÁRBITRO/ANOTADOR terá como atribuições:

- 1) Auxilia o árbitro principal, 2º árbitro e cronometrista;
- 2) Preenche a súmula com todos os jogadores e membros da comissão técnica das equipes que vão participar do jogo;
- 3) Auxilia no controle da substituição das bolas para o jogo a pedido dos árbitros;
- 4) Auxilia no controle do equipamento dos substitutos antes que entrem na quadra de jogo;
- 5) Anota o número dos jogadores que marcam gols;
- 6) Informa ao cronometrista a solicitação de pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de uma das equipes solicitar;
- 7) Efetua o sinal respectivo da solicitação do pedido de tempo técnico, depois que o cronometrista apitar, para informar aos árbitros e a qual equipe foi concedida o tempo;
- 8) Anota na súmula o tempo de jogo que foi solicitado o pedido de tempo técnico de cada equipe;
- 9) Anota todas as faltas acumulativas de cada equipe até a 5ª falta em cada período. Efetua o sinal respectivo de que uma das equipes cometeu a 5ª falta acumulativa no período e coloca sobre a mesa, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha vermelha indicativa da situação;
- 10) Anota o número e tempo de jogo em que os jogadores foram penalizados com cartão amarelo ou vermelho;
- 11) Entrega ao treinador de cada equipe, antes do início do primeiro e do

segundo períodos de jogo a plaqueta para solicitação de pedido de tempo técnico e recolhe a plaqueta ao final de cada período caso não tenham solicitado o tempo técnico;

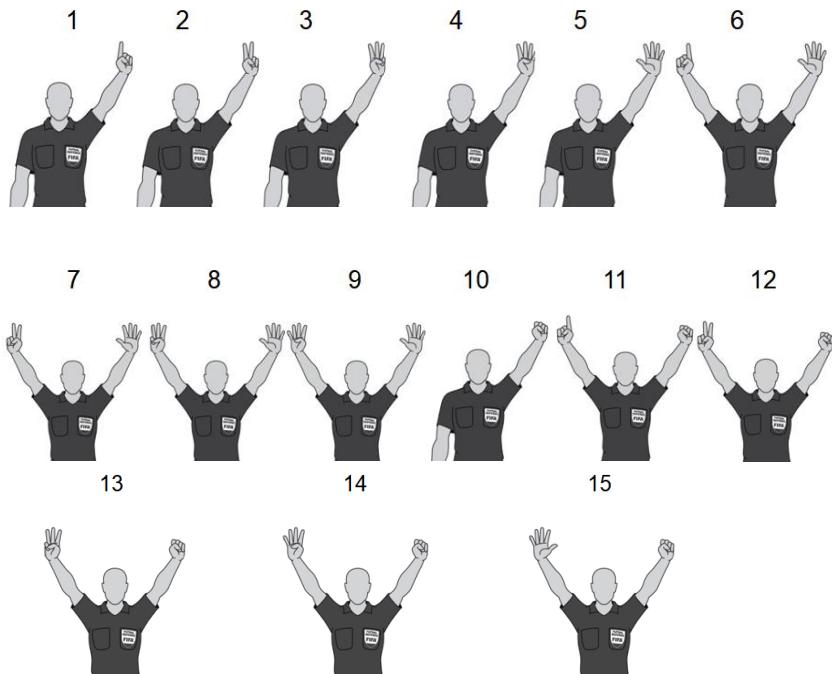
PEDIDO DE TEMPO TÉCNICO

- 12) Após a expulsão de um jogador informa por escrito o tempo de jogo que pode entrar outro jogador no lugar do expulso;

O jogador substituto pode entrar na quadra de jogo quando o cronômetro estiver marcando ____ minutos e ____ segundos para o término do____ período.

- 13) Auxilia os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído para arrumar o uniforme;
- 14) Auxilia os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído por motivo de lesão;
- 15) Auxilia os árbitros em qualquer tipo de erro referente a cartão amarelo ou vermelho, marcação de gols ou conduta violenta fora do campo visual dos mesmos;
- 16) Ajuda a supervisionar as pessoas na área técnica e o comportamento dos jogadores e comissão técnica no banco de reservas e qualquer irregularidade comunicam os árbitros;
- 17) Anota todas as interrupções do jogo por interferências externas ou internas, o tempo de jogo e o tempo paralisado e seus motivos;
- 18) Presta qualquer outra informação importante para o jogo;
- 19) Deve estar preparado para substituir o árbitro auxiliar em caso de algum problema com o árbitro principal ou com o árbitro auxiliar;

- 20) Examina as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início do jogo;
- 21) Registra as 05 (cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;
- 22) Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- 23) Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcam gols e aguarda a sua confirmação;



- 24) Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- 25) Exige que o técnico ou treinador e o capitão de cada equipe, assinem a súmula do jogo antes do início do mesmo;

- 26) Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- 27) Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula a cada uma das equipes, solicitando que confirmam todas as anotações registradas;
- 28) Para sinalizar a numeração das camisas acima de vinte, deve indicar as dezenas com o dorso das mãos e as unidades com as palmas das mãos;
- 29) Em uma decisão por pênaltis deve ficar no meio da quadra controlando os jogadores selecionados para as cobranças e que nenhum jogador sobre um segundo pênalti até que todos tenham executado uma cobrança.
- 30) O 3º árbitro/anotador deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- 31) O 3º árbitro/anotador deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- 32) O 3º árbitro/anotador deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- 33) O 3º árbitro/anotador deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;
- 34) Sempre que for assinalado um gol, o 3º árbitro/anotador, antes de fazer sua anotação deve confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol;
- 35) O 3º árbitro/anotador deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões e numeração de faltas.

6.2 - O CRONOMETRISTA terá como atribuições:

- 1) Controlar que o tempo de jogo tenha a duração estabelecida na regra n.º 07;
- 2) Colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída executada corretamente;

- 3) Travar o cronômetro quando a bola está fora de jogo;
- 4) Volta a colocar o cronômetro em movimento após o correto reinicio de jogo depois de um tiro lateral, de meta, de canto e de bola de saída, tiro livre direto e indireto, tiro penal, tiro do segundo ponto penal, tiro livre direto sem barreira e bola ao chão;
- 5) Colocar no placar eletrônico os gols, as faltas acumuladas e os períodos;
- 6) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a solicitação de tempo técnico para uma equipe, pelo treinador ou membro da comissão técnica, quando a bola está fora de jogo e somente quando for a favor da equipe solicitante;
- 7) Controlar o 01 (um) minuto nos pedidos de tempo técnico das equipes e informa através do apito o final do tempo;
- 8) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a quinta falta acumulativa de uma equipe;
- 9) Quando um jogador for expulso da quadra de jogo o cronometrista deve registrar em uma folha de papel, o tempo visualizado no placar eletrônico, fiscalizar e só autorizar a entrada de outro jogador após transcorridos 02 (dois) minutos cronometrados da expulsão ou a equipe sofrer um gol, sempre de acordo com a regra;
- 10) Avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros, mesmo tendo sirene no placar eletrônico, os finais do primeiro e segundo período do jogo e dos períodos do tempo suplementares;
- 11) Presta qualquer outra informação importante para o jogo;
- 12) Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- 13) Confere a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas, deixando todas em condições de jogo;
- 14) O cronometrista avisa que o tempo terminou e um dos árbitros

encerra o jogo;

- 15) No arremesso de meta ou tiro livre, favorável à equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro é acionado quando a bola sai da área penal;
- 16) Em uma decisão por pênaltis deve ir colocando no placar eletrônico o número de cobranças e os gols assinalados por cada equipe;
- 17) Quando uma equipe tiver 04 (quatro) faltas e cometer uma falta para tiro livre direto e um dos árbitros der a lei da vantagem, já coloca a 5^a (quinta) falta no placar eletrônico e a bandeirinha de sinalização sobre a mesa;
- 18) Se um dos árbitros tiver que retornar uma cobrança e o cronômetro tinha sido acionado ou andou antes de ser travado, pode ser corrigido esse tempo;
- 19) 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;
- 20) Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os técnicos ou treinadores ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- 21) 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-la simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que a bola não esteja na trajetória da meta, ocorra um tiro penal, um tiro indireto, tiro direto antes ou após a 5^a (quinta) falta acumulada;
- 22) Sempre que for assinalado um gol, o anotador e o cronometrista, antes de fazerem suas anotações devem confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol.
- 23) O cronometrista deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;

- 24) O cronometrista deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- 25) O cronometrista deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- 26) O cronometrista deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;

6.3 - JOGOS INTERNACIONAIS:

- a) Em jogos internacionais é obrigatório a presença de um terceiro árbitro e um cronometrista;
- b) Em jogos internacionais é obrigatório o uso de placar eletrônico que marque o tempo de jogo, faltas, gols e período do jogo;

REGRA 07 - DURAÇÃO DOS JOGOS

7.1 PERÍODOS DE JOGO

O tempo de duração de um jogo é cronometrado, dividido em dois períodos iguais, tanto no masculino como no feminino. Considerando a menor resistência do organismo em formação e não poder exigir de jogadores de reduzida idade um excessivo esforço físico, os tempos de duração dos jogos serão os seguintes:

- a) Para a categoria Adulta, Sub-20 e Sub-17, é de 40 (quarenta) minutos, dividido em dois tempos de 20 (vinte) minutos;
- b) Para a categoria Sub-15, Sub-13 e Sub-11 é de 30 (trinta) minutos, dividido em dois tempos de 15 (quinze) minutos;
- c) Para a categoria Sub-09 e Sub-07 é de 26 (vinte e seis) minutos, dividido em dois tempos de 13 (treze) minutos;
- d) Para as outras categorias, faixas etárias menores, as entidades estaduais devem determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração do jogo.

7.2 FINALIZAÇÃO DOS PERÍODOS

- 1- O controle do tempo é de responsabilidade de um cronometrista que determina com o uso de seu apito ou ao toque da sirene do placar eletrônico o final de cada período. Um dos árbitros ao ouvir o sinal finaliza o período ou o jogo observando a seguinte situação:
 - a) Se tiver de ser executado ou repetido um tiro do segundo ponto penal ou um tiro livre direto, a partir da sexta falta acumulada, o período em questão é prolongado até o tiro ser executado.
 - b) Se tiver de ser executado ou repetido um tiro penal, o período em questão é prolongado até o tiro ser executado.
- 2- Se a bola for chutada ou lançada em direção a uma das metas antes do cronometrista apitar ou a sirene do placar eletrônico tocar finalizando um dos períodos, os árbitros esperam que termine a trajetória da bola para

depois finalizar o jogo. O período ou jogo vai ser encerrado quando:

- a) A bola entrar diretamente na meta e se anote um gol;
- b) A bola sair dos limites da superfície de jogo;
- c) A bola tocar no goleiro ou em qualquer jogador defensor, nos postes ou travessão e ultrapasse a linha de meta e anote um gol;
- d) A bola tocar no goleiro ou em qualquer jogador defensor, nos postes ou travessão e não ultrapasse a linha de meta;
- e) A bola tocar em qualquer jogador da equipe que executou o chute, exceto se havia executado um tiro livre indireto e a bola, após tocar no segundo jogador se dirige a meta adversária;
- f) Não é cometida nenhuma infração sancionada com um tiro livre direto, tiro livre indireto ou tiro penal, nem tenha que repetir esses tiros;
- g) A bola bater na trave ou travessão e retornar ou for defendida pelo goleiro.

3- Se tiver sido cometida uma infração neste período, sancionável com um tiro livre direto depois da 5^a (quinta) falta acumulada de uma das equipes, ou tiro penal, o período termina quando:

- a) A bola não é chutada diretamente à meta;
- b) A bola vai diretamente para a meta e se anote um gol;
- c) A bola sair dos limites da superfície da quadra de jogo;
- d) A bola toca em um ou ambos os postes, no travessão, no goleiro ou outro defensor e se anote um gol;
- e) A bola tocar em um ou ambos os postes, o travessão, no goleiro ou outro defensor e não é marcado um gol;
- f) Não é cometida nenhuma infração sancionável com tiro livre direto, tiro livre indireto ou tiro penal.

- g) A bola tocar em um jogador da equipe executante.
- 4- Se nesse intervalo for cometida uma infração, sancionável com um tiro livre direto antes da 6^a (sexta) falta acumulada em uma das equipes, o período termina quando:
- a) A bola não é chutada diretamente à meta;
 - b) A bola vai diretamente para a meta e se anote um gol;
 - c) A bola sair dos limites da superfície da quadra de jogo;
 - d) A bola tocar em um ou ambos os postes, o travessão, no goleiro ou outro defensor e seja marcado um gol;
 - e) A bola tocar em um ou ambos os postes, o travessão, no goleiro ou outro defensor e não é marcado um gol;
 - f) A bola tocar em um jogador da equipe executante;
 - g) Não é cometida nenhuma infração sancionável com tiro livre direto, tiro livre indireto ou tiro penal.
- 5- Se nesse intervalo for cometida uma infração, sancionável com um tiro livre indireto, o período termina quando:
- a) A bola vai diretamente para a meta, sem ser tocada por outro jogador durante a trajetória ou tocando em um ou ambos os postes ou o travessão, caso em que o gol não é válido;
 - b) A bola sair dos limites da superfície da quadra de jogo;
 - c) A bola tocar em um ou ambos os postes ou no travessão, após ter tocado no goleiro ou em outro jogador defensor ou atacante, diferente daquele que realizou a cobrança, e se marque um gol;
 - d) A bola tocar em um ou ambos os postes ou no travessão, após ter tocado no goleiro ou em outro jogador defensor ou atacante, diferente daquele que realizou a cobrança, e não se marque um gol;

- e) Não é cometida nenhuma infração sancionável com tiro livre direto, tiro livre indireto ou tiro penal.

7.3 TEMPO TÉCNICO

Cada equipe tem direito a um minuto de tempo técnico em cada período de jogo, devendo respeitar os seguintes princípios:



Pedido de Tempo Técnico

- a) Os técnicos, treinadores ou membros da comissão técnica das equipes devem solicitar o tempo técnico apresentando a plaqueta de pedido de tempo técnico ao 3º árbitro/anotador ou ao cronometrista;
- b) O cronometrista concede o tempo técnico quando a bola está fora de jogo e a reposição for a favor da equipe solicitante;
- c) Durante o tempo técnico, os jogadores podem permanecer dentro ou fora da quadra de jogo. Se os jogadores forem tomar alguma bebida devem sair da quadra de jogo;
- d) Durante o tempo técnico, não é permitido que os jogadores reservas entrem na quadra;
- e) Durante o tempo técnico, não é permitido que os membros da comissão técnica passem orientações no interior da quadra de jogo;
- f) A substituição de jogadores só pode ser efetuada após o sinal de apito ou campainha, dado pelo cronometrista comunicando o final do tempo técnico;
- g) Se uma equipe não solicitar tempo técnico no primeiro período do jogo, não pode acumular para usá-lo no segundo período;
- h) Quando em um jogo houver tempo suplementar, as equipes não têm direito a solicitação de tempo técnico durante o tempo suplementar;

- i) 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;
- j) 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.

7.4 INTERVALO DE JOGO

- a) Os jogadores têm direito a um descanso ao final do primeiro período;
- b) O intervalo de jogo entre o primeiro e o segundo período pode ser de até 15 minutos;
- c) O regulamento da competição deve estipular claramente a duração do intervalo de jogo;
- d) A duração do intervalo de jogo pode ser alterado unicamente com o consentimento do árbitro.

7.5 JOGO SUSPENSO

O jogo suspenso pode ser continuado, a menos que o regulamento da competição estipule outro procedimento.

7.6 TEMPO SUPLEMENTAR

Quando o regulamento da competição determinar que se jogue 02 (dois) tempos suplementares, para que se conheça um vencedor, estes podem ser de 05 (cinco) minutos cada um, de acordo com o que estipular o regulamento. Após o término do jogo será concedido um tempo de cinco minutos para o início do tempo suplementar. Entre o 1º e 2º período do Tempo Suplementar não tem intervalo.

REGRA 08 - BOLA DE SAÍDA

- 8.1 No início do jogo a escolha de lado ou saída de bola é decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolhe a meia quadra onde vai iniciar jogando e a equipe perdedora tem o direito à bola de saída do jogo. Quando o jogo tiver tempo suplementar deve ser feito o mesmo procedimento.
- 8.2 Dado o sinal pelo árbitro, o jogo é iniciado por um dos jogadores, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma nesse momento estar colocada imóvel sobre o centro da quadra, cada equipe deve estar em seu próprio lado e nenhum jogador da equipe contrária a iniciadora do jogo pode aproximar-se a menos de 03 (três) metros da bola e nenhum jogador de ambas as equipes, pode invadir a meia quadra do adversário enquanto a bola não estiver em jogo. A bola vai estar em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha de meia quadra. Para a bola de saída não se conta os 04 (quatro) segundos.

Início e reinicio do jogo



- 8.3 Caso o executor da bola de saída toque na bola pela segunda vez antes que outro jogador o faça, é concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu o toque.
- 8.4 Depois de consignado um gol, o jogo recomeça de maneira idêntica, por um jogador da equipe que sofreu o gol.
- 8.5 Após o descanso regulamentar a que se refere a regra, o jogo recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado e o reinício é efetivado por um jogador da equipe contrária aquela que executou a saída de bola inicial.
- 8.6 Se na bola de saída no 1º ou 2º períodos ou na reposição de bola após sofrer um gol, o jogador movimentar a bola para o lado ou para trás,

deve ser repetido o lance, jogador advertido verbalmente e na reincidência do mesmo jogador deve ser penalizado com cartão amarelo por atitude antidesportiva. A equipe continua com o direito de executar a saída de bola. A cada reinício de jogo se aplica o mesmo critério.

- 8.7 Se na bola de saída o jogador chutar diretamente na meta adversária e a bola entrar sem tocar em nenhum jogador o gol não é válido, o árbitro determina o reinicio do jogo com a cobrança de um arremesso de meta. Para que o gol seja válido a bola deve ser tocada ou tocar em qualquer outro jogador inclusive no goleiro adversário.
- 8.8 Na bola de saída, depois de autorizado pelo árbitro, o jogador adversário que invadir o círculo central ou a quadra adversária, antes que a bola esteja em jogo, os árbitros mandam repetir o lance e o jogador advertido verbalmente e na reincidência penaliza com cartão amarelo.
- 8.9 Para qualquer outra incorreção é repetida a bola de saída, sempre de posse da mesma equipe.

BOLA AO CHÃO

Depois de qualquer interrupção, por motivos não mencionados nesta regra e desde que, imediatamente antes da paralisação, a bola não tenha ultrapassado os limites das linhas laterais ou de meta, o árbitro, ao reiniciar o jogo, dará bola ao chão no lugar onde esta se encontrava quando foi interrompido, salvo se a bola estava dentro da área penal, quando o reinício do jogo deve ser executado na linha da área penal, no lugar mais próximo de onde se encontrava. Nunca se dá bola ao chão dentro da área. A bola é considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum jogador pode ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determina a repetição de bola ao chão. Não é obrigatório que as duas equipes disputem a bola ao chão.

Procedimento correto
de bola ao chão



O lançamento da bola ao chão é ser repetido, no mesmo local, se:

- Algum jogador tocar na mesma antes que ela toque no solo;
- Se a bola sair da quadra depois de fazer contato com o chão, sem um jogador tocá-la;
- Se qualquer infração é cometida antes de a bola entrar em contato com o solo.

Se um jogador, após a bola ter feito contato com o chão, chutá-la diretamente para um dos gols e:

- A bola entrar diretamente na meta adversária, o gol não é válido e será marcado arremesso de meta em favor da equipe adversária, sem aplicação de cartão;
- A bola entrar diretamente em sua própria meta, o gol não é válido e será marcado tiro de canto em favor da equipe adversária.

Se um jogador, após a bola ter feito contato com o chão, chuta a bola repetidamente ou a conduz e conclui na direção de um dos gols e:

- Se a bola entrar em uma das metas, o gol é válido.

Se um jogador comete uma falta ou agressão fora da quadra com a bola em jogo, o jogo é paralisado, o jogador penalizado com cartão amarelo ou vermelho e reiniciando com bola ao chão de acordo com esta regra. Se o jogo estiver paralisado adotar as medidas disciplinares cabíveis reiniciando onde a bola estava fora de jogo.

REGRA 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

9.1 A bola vai estar fora de jogo quando:

- a) Atravessar completamente quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de meta;
- b) O jogo for interrompido pelo árbitro;
- c) A bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, o jogo é reiniciado com a cobrança de tiro lateral a favor da equipe adversária à do jogador que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu.
- d) Se durante jogo outra bola cair dentro da quadra, deve ser considerada como um elemento estranho, mas o jogo só deve ser interrompido se interferir na jogada. Se o jogo for interrompido, deve ser reiniciado com bola ao chão no local onde se encontrava no momento da paralisação, de acordo com a regra.

9.2 A bola vai estar em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive quando:

- a) Bater em uma das traves ou travessão e permanecer dentro da quadra de jogo;
- b) Tocar nos árbitros colocados dentro da quadra de jogo;
- c) Enquanto não se adota uma decisão por suposta infração às regras do jogo.

Situações de bola em jogo e fora de jogo

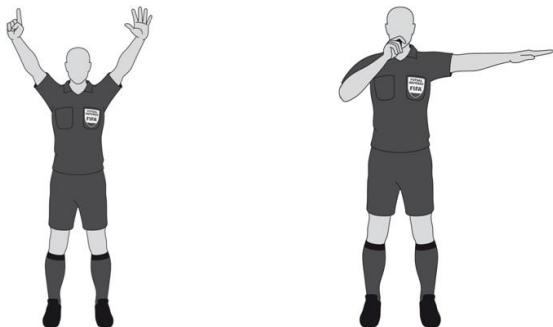


REGRA 10 - CONTAGEM DE GOLS

- 1- Respeitadas as disposições em contrário referidas nesta regra, é válido o gol quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada ou impulsionada intencionalmente com a mão ou braço de jogador atacante ou goleiro adversário ou que tenha sido cometida nenhuma infração por jogador atacante.
- 2- Não é válido o gol originado de qualquer arremesso de meta ou arremesso do goleiro, com as mãos, salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário. Se a bola penetrar diretamente o gol não é válido, o reinício do jogo é através de um arremesso de meta executado pela equipe adversária.
- 3- A equipe que tenha consignado maior número de gols é considerada vencedora do jogo. Se houver igualdade no número de gols assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, o jogo é considerado empatado.
- 4- Se durante o jogo ocorrer deslocamento do travessão ou dos postes de meta, coincidentemente com o chute a meta, o árbitro pode validar o gol se a bola houver cruzado a linha de meta no espaço onde estariam os postes e o travessão quando de sua posição normal.
- 5- Não é válido o gol resultante de tiro livre indireto, a menos que a bola, em sua trajetória, toque, ou seja, tocada por qualquer outro jogador, inclusive o goleiro, colocado dentro ou fora de sua área penal.
- 6- Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria linha de meta, entre os postes e sob o travessão de meta, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.
- 7- Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, tiro lateral, tiro livre direto ou indireto, retardar a bola para sua própria meta e a bola penetrar diretamente, o gol não é válido, será tiro de canto. Se tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro, o gol é válido.
- 8- Se após tiver sido anotado um gol e antes que se execute a saída de

bola os árbitros constatam qualquer irregularidade por parte da equipe que marcou o gol, devem anular este gol. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, sendo cobrado de qualquer parte da área penal em favor da equipe adversária.

- 9- Quando ocorrer um gol contra, um dos árbitros dirige-se até a frente da mesa do 3º árbitro/anotador e cronometrista e indica em ato contínuo o número do jogador que fez o gol contra e aponta a meta do jogador que marcou o gol.



REGRA 11 - IMPEDIMENTO

Não existe impedimento no Futsal.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

Para que seja considerada uma falta devemos reunir as seguintes condições:

- Ser cometida por um jogador de quadra ou reserva que não tenha cumprido corretamente o procedimento de substituição;
- Deverá ocorrer na superfície de jogo;
- Ocorrer quando a bola está em jogo.

INTENSIDADE DAS FALTAS

Imprudente, significa que o jogador mostrou falta de atenção ou consideração ao jogar contra o adversário ou ainda, jogou sem precaução. Não é necessária uma sanção disciplinar adicional se a falta for considerada imprudente;

Temerária, significa que o jogador realiza uma ação sem levar em conta o risco e consequências para seu adversário. O jogador que atua de maneira temerária deve ser penalizado com cartão amarelo;

Com uso de força excessiva, significa que o jogador se excede na força aplicada, correndo o risco de lesionar o seu adversário. O jogador que usa força excessiva deve ser expulso;

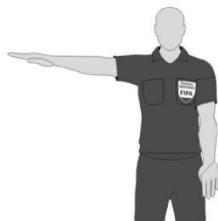
As faltas e incorreções serão penalizadas com:

- a) Tiro Livre Direto;
- b) Tiro Livre Indireto.

12.1 TIRO LIVRE DIRETO

É concedido um tiro livre direto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma falta contra jogador adversário, de maneira que os árbitros julguem imprudente, temerária ou com uso de força excessiva uma das seguintes infrações:

Sinalização



Tiro livre direto / Tiro penal

- a) Dar ou tentar dar pontapé em adversário;
- b) Calçar o adversário;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa;
- e) Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário;
- f) Segurar um adversário com as mãos ou impedir-lo de ação com qualquer parte do braço;
- g) Empurrar o adversário;
- h) Trancar o adversário com o ombro;
- i) O jogador que deliberadamente segurar ou desviar a bola, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área penal;
- j) Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizante, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- k) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- l) Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

PUNIÇÃO:

Nestas faltas, a equipe infratora será punida com a cobrança de um tiro livre direto a ser executado pelo adversário no local onde ocorreu a infração quando cometida fora da área penal do infrator. Se cometida dentro da área penal do infrator é marcado um tiro penal.

Estas infrações relacionadas acima serão registradas em súmula como faltas acumulativas.

Para se considerar mão, o árbitro deve considerar em sua interpretação alguns aspectos importantes, sendo eles:

- a. A mão ou do braço se move em direção a bola ou a bola em direção a mão ou o braço;
- b. A distância do jogador que chuta e o jogador adversário, com a bola chegando de maneira inesperada e muito rápida durante a jogada;
- c. Aumentar o volume do corpo através da abertura dos braços e mãos impedindo a passagem da bola;
- d. A posição natural ou antinatural da mão e do braço durante a jogada;
- e. Projetar-se para cortar a trajetória da bola assumindo o risco de tocar na bola;
- f. Tocar com a mão na bola fingindo ter tocado com outra parte do corpo.

12.2 TIRO PENAL

É concedido um tiro penal sempre que um jogador cometer uma falta para tiro livre direto, dentro de sua própria área penal, independente de onde se encontrava a bola, estando ela em jogo.

12.3 TIRO LIVRE INDIRETO

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma das seguintes infrações contra jogador adversário, jogador de sua própria equipe ou membros das comissões técnicas uma das seguintes infrações:

Sinalização



Tiro livre indireto

1. É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando o goleiro cometer uma das seguintes infrações:

- a) Controlar a bola com as mãos dentro de sua área penal ou ficar de posse da mesma em sua meia quadra de jogo por mais de 04 (quatro) segundos;
- b) Após haver tocado na bola em qualquer parte da quadra volta a receber a bola em sua meia quadra, jogada intencionalmente por um companheiro de equipe, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada por um adversário;
- c) Tocar ou controlar a bola com suas mãos, dentro de sua área penal, depois que um jogador de sua equipe tenha passado a bola intencionalmente com o pé;
- d) Tocar ou controlar a bola com as mãos dentro de sua área penal, vinda diretamente de um tiro lateral, de canto, direto e indireto, cobrado por um companheiro;
- e) 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 o primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- f) O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque pode receber normalmente a bola;
- g) 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;

- h) Quando o goleiro cometer uma falta dentro da área penal, colocando a mão na bola será sempre tiro livre indireto.
- 2. É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, se na opinião dos árbitros, um jogador cometer uma das seguintes infrações:**
- a) Jogar perigosamente, mesmo sem contato físico com um jogador adversário;
 - b) Impede o avanço de um adversário;
 - c) O jogador que dentro da área impedir que o goleiro lance a bola com as mãos;
 - d) Cometer contra um companheiro uma das infrações punidas com tiro livre direto;
 - e) Quando sem a posse ou domínio da bola, obstruir, intencionalmente, um adversário de maneira a formar um obstáculo em sua progressão;
 - f) 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;
 - g) Tocar na bola em jogo, quando não esteja devidamente equipado, exceto o jogador que, na disputa da bola perder qualquer equipamento, podendo prosseguir no lance enquanto estiver de posse da bola;
 - h) Usar expressão verbal ou vocal para enganar jogador adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe ou acenar com as mãos próximas ao rosto do adversário e tirar vantagem do lance;
 - i) 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;
 - j) Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, levando perigo ao adversário próximo à jogada sem atingi-lo;

k) 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;

l) Persistir deliberadamente na troca de passes dentro de sua área penal por mais de 04 (quatro) segundos;

m) 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;

PUNIÇÃO:

Nestas faltas, a equipe infratora é punida com a cobrança de um tiro livre indireto a ser executado pelo adversário no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área penal do infrator. Se cometida dentro da área penal do infrator, o tiro livre indireto deve ser executado sobre a linha da área penal, no ponto mais próximo do local onde ocorreu a infração;

Estas faltas não são anotadas como acumulativas para a equipe e são punidas sempre com tiros livres indiretos durante todo o jogo;

Se o jogador ou membro da comissão técnica cometer alguma infração fora da superfície de jogo durante o intervalo, deve ser sancionado ao voltar para quadra. Se for após o término do jogo e já fora da superfície de jogo deve somente ser relatado.

Quando o jogo for paralisado para penalizar um jogador de quadra, jogador reserva ou membro da comissão técnica, por reclamação, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto de acordo com o previsto nesta regra, contra a equipe do infrator, mas sempre respeitando a lei da

vantagem.

12.4 SANCÕES DISCIPLINARES

São penalizadas com advertência ou expulsão

a) **Cartão Amarelo;**

b) **Cartão Vermelho.**

Somente os jogadores titulares e reservas podem ser penalizados com cartões amarelos e vermelhos. Deve ser apresentado o cartão de forma pública somente na superfície do jogo após seu início. Nos demais casos os árbitros informam ao jogador e ao treinador de forma verbal a penalização.

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que chegam ao local do jogo, até a entrega da súmula na entidade pela qual estejam atuando.

Se um jogador cometer uma infração sancionável com cartão amarelo ou vermelho dentro ou fora da superfície de jogo, contra um adversário, um companheiro, os árbitros ou qualquer outra pessoa, será penalizado conforme a natureza da infração cometida.

O jogador ou membro da comissão técnica que cometer alguma infração fora da superfície de jogo durante o intervalo é penalizado ao retornar para a quadra. Se for após o término do jogo e ainda dentro da superfície de jogo é penalizado com a aplicação de cartão, e se já estiver fora somente é relatado.

- a) **O jogador é penalizado com cartão amarelo se na opinião dos árbitros, cometer uma das seguintes infrações:**



Advertência (Cartão Amarelo)

1. For culpado de conduta antidesportiva;
2. Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;

3. Infringir, persistentemente as regras de jogo;
4. Numa interrupção do jogo, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinicio do mesmo;
5. Não respeitar a distância regulamentar na cobrança de tiro lateral, de canto, direto, indireto e livre ou arremesso de meta e bola de saída;
6. 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;
7. Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização dos árbitros;
8. Trocar o seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;
9. Dirigir-se durante o jogo com a bola em movimento, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao 3º árbitro/anotador ou ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou ainda para discutir com o público;
10. Toda a simulação na superfície de jogo, que tenha a finalidade de ludibriar os árbitros para levar vantagem no lance, é penalizada como conduta antidesportiva. O árbitro deve interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por contato normal e desequilibrando o jogador;
11. Ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, colocar uma máscara, subir nas redes de proteção ou, ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou aos torcedores;
12. Agarrar um adversário quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;
13. Exceto o goleiro dentro de sua área penal, usar a mão, cortando a trajetória da bola, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da mesma evitando assim, que um jogador adversário a receba;
14. Tentar defender a bola com as mãos com objetivo de impedir um gol

contra sua equipe, mas não conseguindo seu intento, exceto o goleiro dentro de sua área penal tendo o árbitro aplicado a lei da vantagem, logo após a conclusão do lance, deve penalizar este jogador com cartão amarelo;

15. Fazer ou tentar fazer um gol simulando jogar a bola com outra parte de seu corpo, fazendo com a mão, com a finalidade de enganar os árbitros;
16. Quando o jogador tentar fazer um gol com uso deliberado da mão, deve ser penalizado com cartão amarelo, pois está usando de uma atitude antidesportiva tentando ludibriar a arbitragem e adversários;
17. O jogador que simular ter tocado na bola com qualquer parte do corpo, mas o fazendo na realidade com as mãos, tentando enganar a arbitragem;
18. Se o jogador levantar a bola do solo intencionalmente para devolver de cabeça, peito, joelho, etc... e o goleiro tocar com qualquer parte do corpo, em qualquer parte de sua meia quadra, sua equipe é penalizada com tiro livre indireto no local onde o jogador se encontrava no momento do passe e o jogador penalizado com cartão amarelo;
19. Se após o árbitro ter apitado, o jogador chutar a bola para longe, deve ser penalizado com cartão amarelo;
20. Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra de jogo deve ser penalizado com cartão amarelo por conduta antidesportiva.
21. Quando o jogador cometer pela segunda vez uma infração passível de cartão amarelo, aplica-se o cartão amarelo e em seguida o cartão vermelho. O árbitro deve relatar se a segunda infração era para ser aplicado cartão amarelo ou vermelho.

Um jogador reserva será penalizado com cartão amarelo se cometer uma das seguintes infrações:

1. For culpado de conduta antidesportiva;
2. Desaprovar com palavras ou gestos o trabalho dos árbitros;
3. Retardar o reinício do jogo;

4. Entrar na superfície do jogo sem cumprir corretamente o procedimento de substituição.

- b) O jogador é penalizado com cartão vermelho se na opinião dos árbitros cometerem uma das seguintes infrações:



Expulsão (Cartão vermelho)

1. For culpado por jogo brusco grave;
2. For culpado por conduta violenta;
3. Lançar uma cusparada em adversário ou qualquer outra pessoa;
4. Impedir com o uso da mão, intencionalmente, a marcação de um gol contra sua equipe ou impedir uma oportunidade clara de gol, exceto quando for o goleiro dentro de sua área penal;
5. Impedir uma oportunidade clara de gol de um adversário que se dirige a meta, mediante uma infração para tiro livre direto ou tiro penal;
6. Empregar linguagem ou gestos ofensivos, grosseiros ou obscenos para qualquer pessoa;
7. Praticar pela segunda vez infração punível com cartão amarelo de advertência no mesmo jogo;
8. Cometer uma entrada que ponha em perigo a integridade física de jogador adversário;
9. Impedir intencionalmente, por meios ilegais, que um jogador em condições plenas de assinalar um gol conclua a jogada;
10. Estando no banco de reservas invadir a quadra de jogo para atrapalhar ou impedir a tentativa ou a marcação de um gol contra sua equipe;
11. Quando o jogador já foi advertido com cartão amarelo e comete uma infração passível de cartão vermelho, aplica-se diretamente o cartão vermelho, o árbitro deve relatar se a segunda infração era para ser aplicado cartão ou vermelho.

REGRA 13 – TIROS LIVRES

Os tiros livres podem ser diretos e indiretos com a bola sendo colocada em jogo sempre com o uso do pé. A bola vai estar em jogo no momento em que entrar em movimento. Na cobrança de tiro livre direto ou indireto a bola deve estar imóvel sobre o piso e a sua movimentação pode ser feita para qualquer parte da quadra. Imediatamente após o árbitro ter assinalado a infração, deve indicar o lado para o qual deverá ser executada a cobrança e se é tiro livre direto ou tiro livre indireto.

13.1 TIRO LIVRE DIRETO

Sinalização

O árbitro que assinalar o tiro livre direto, levanta um dos braços na horizontal indicando a direção que deve ser cobrado e o outro braço em quarenta e cinco graus em direção à quadra de maneira que fique bem claro ao 3º árbitro/anotador e cronometrista que se trata de uma falta acumulativa.



- 1- Através do tiro livre direto pode-se consignar diretamente um gol contra a equipe que cometeu a infração;
- 2- A barreira deve ser feita a cinco metros da bola. Quando o árbitro verifica que a barreira já se encontra no local correto, não necessita medir a distância;
- 3- Se um jogador chuta a bola em direção a sua própria meta e a mesma entra na meta diretamente, o gol não é válido. É cobrado um tiro de canto em favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador inclusive o goleiro e entrar, o gol é válido.

13.2 Faltas Acumulativas

- a) São aquelas sancionadas com um tiro livre direto ou tiro penal;

- b) Na súmula do jogo devem ser registradas as 05 (cinco) primeiras faltas de cada equipe em cada período de jogo;
- c) Os árbitros em uma falta podem paralisar ou não o jogo em virtude de decidirem aplicar a lei da vantagem, caso a equipe já tenha cometido a 5^a (quinta) falta só devem aplicar a lei da vantagem em situação clara de gol;
- d) Quando aplicarem a lei da vantagem, na primeira paralisação devem informar ao 3º árbitro/anotador e ao cronometrista, mediante o sinal respectivo que anotem uma falta acumulativa;
- e) Quando o árbitro aplicar a lei de vantagem em infração de tiro livre direto, o árbitro que está no lance deve sinalizar com o uso dos dois braços em ângulo de 45º (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a conclusão do lance, devem informar ao 3º árbitro/anotador e ao cronometrista , mediante o sinal respectivo que anotem uma falta acumulativa de acordo com a sequência de gestos;



- f) Se tiver tempo suplementar, todas as faltas acumulativas do segundo período continuarão acumulando para esse período.

13.3 TIRO LIVRE INDIRETO

Sinalização

O árbitro que assinalar o tiro livre indireto deve levantar um dos braços sobre a cabeça indicando claramente a marcação da infração e o outro braço em 90º em direção a meta que será cobrada a infração de maneira que fique bem claro ao outro árbitro, ao 3º árbitro/anotador e ao cronometrista que se trata de um tiro livre indireto, deve mantê-lo erguido até que o tiro livre indireto seja executado e a bola seja jogada ou tocada por outro jogador, toque em uma das traves ou travessão e retorne a quadra, ou saia da quadra de jogo. O outro árbitro também deve permanecer com um dos braços erguido até que a bola seja colocada em jogo.



- 1- O tiro livre indireto chutado em direção à meta adversária, se entrar no gol sem tocar em outro jogador, o gol não é válido, o jogo vai ser reiniciado com a cobrança de arremesso de meta;
- 2- Se um tiro livre indireto entra na própria meta, o gol não é válido, o jogo vai ser reiniciado com a cobrança de um tiro de canto em favor da equipe adversária.
- 3- Antes da execução de um tiro livre nenhum jogador da equipe adversária pode aproximar-se a menos de 05 (cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.
- 4- Em uma linha imaginária, entre a bola e o jogador executante da cobrança do tiro livre, qualquer que seja à distância por ele tomada, não pode haver nenhum jogador da equipe adversária, na linha de ação do executante.

13.4 TIRO LIVRE DIRETO A PARTIR DA 6^a (SEXTA) FALTA ACUMULATIVA

- 1- Um tiro livre direto sem barreira deve ser cobrado para frente, com intenção de marcar um gol, não pode haver um passe para um companheiro de sua equipe;
- 2- Depois de executado o tiro livre, nenhum jogador pode tocar na bola enquanto esta não tocar no goleiro defensor, vier de um rebote dos postes ou travessão ou saia da quadra de jogo.
- 3- Se o jogador cometer uma falta para tiro direto da 6^a (sexta) falta em diante, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra no espaço que corresponde a linha do meio da quadra e uma linha imaginária ligando as linhas laterais e passando pelo segundo ponto penal, esta cobrança deve ser da marca do segundo ponto penal.

- 4- Se o jogador cometer uma falta para tiro direto da 6^a (sexta) falta em diante, na sua meia quadra de jogo, no espaço que corresponde a uma linha imaginária ligando as linhas laterais e passando pelo segundo ponto penal até a linha de meta e fora da área penal, a equipe atacante decide se bate do local onde ocorreu a infração ou na marca do segundo ponto penal.
- 5- Se o jogador da equipe adversária não respeitar a distância de 05 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro manda repetir a cobrança do tiro livre e aplica cartão amarelo ao infrator, observando sempre a lei da vantagem.

13.5 POSICIONAMENTO NOS TIROS LIVRES

Quando o árbitro verifica que a barreira já se encontra no local correto, não necessita medir a distância.

Tiros livres fora da área penal

O tiro livre é cobrado do local onde a infração foi cometida ou conforme o tipo de infração, pode ser do local onde a bola se encontrava ou do segundo ponto penal. A bola vai estar em jogo no momento em que for chutada e entre em movimento

Tiro livre direto ou indireto dentro da área penal

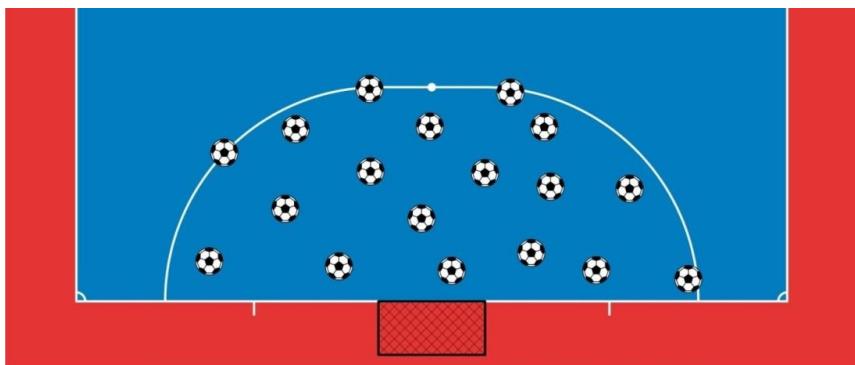
A favor da equipe defensora

- 1- Todos os jogadores adversários devem estar no mínimo a 05 (cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.
- 2- Todos os jogadores adversários devem permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo.
- 3- A bola vai estar em jogo apenas quando for chutada diretamente para fora da área penal.
- 4- Um tiro livre concedido dentro da área penal pode ser cobrado em

qualquer parte da área.

- 5- Nenhum jogador pode receber a bola, diretamente, dentro da área penal, para que a ponha em movimento logo em seguida. Se algum jogador, intencionalmente, impedir que esta situação seja cumprida, o tiro livre deve ser repetido. A bola estará em jogo quando sair da área penal.

Posicionamento da bola na cobrança de tiro livre direto ou indireto cometido por jogador atacante dentro da área da equipe defensora

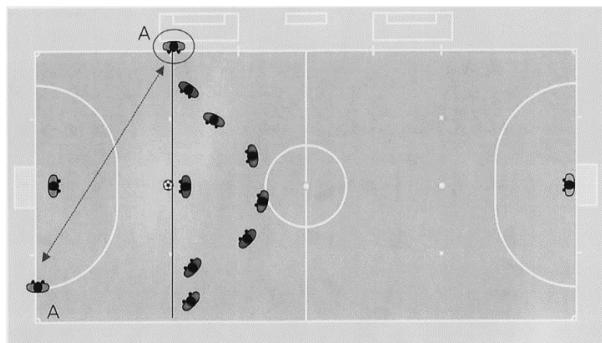


Tiro livre direto a partir da 6ª (sexta) falta acumulativa em cada período

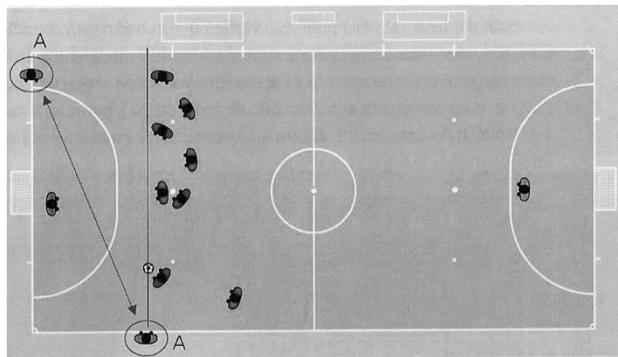
- 1- Os jogadores da equipe defensora não podem formar barreira para defender esses tiros livres.
- 2- O goleiro permanece dentro da sua área penal a uma distância mínima de 05 (cinco) metros da bola.
- 3- Todos os jogadores devem permanecer dentro da quadra de jogo, exceto o executor se assim desejar.
- 4- Todos os jogadores, exceto o executor e o goleiro defensor, devem permanecer atrás da linha da bola, fora da área penal e a uma distância mínima de cinco metros da bola, não podem obstaculizar o jogador que vai executar o tiro livre. Nenhum jogador pode ultrapassar a linha até que a bola esteja em jogo.

- 5- O executor do tiro livre sem direito a formação de barreira deve estar plenamente identificado pelo árbitro sem a necessidade de informar ao goleiro e, obrigatoriamente, a bola deve ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um gol, sendo vedado o passe da bola, em qualquer sentido para jogador da própria equipe.
- 6- No momento da cobrança um tiro livre sem barreira, um dos árbitros deve posicionar-se no fundo de quadra, orientar o goleiro para não ultrapassar a marcação dos 05 (cinco) metros enquanto a bola não for chutada. O outro árbitro deve afastar os jogadores a 05 (cinco) metros da bola e atrás da linha da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser chutada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra.

Posicionamento dos árbitros no tiro livre sem barreira dos 10 (dez) metros



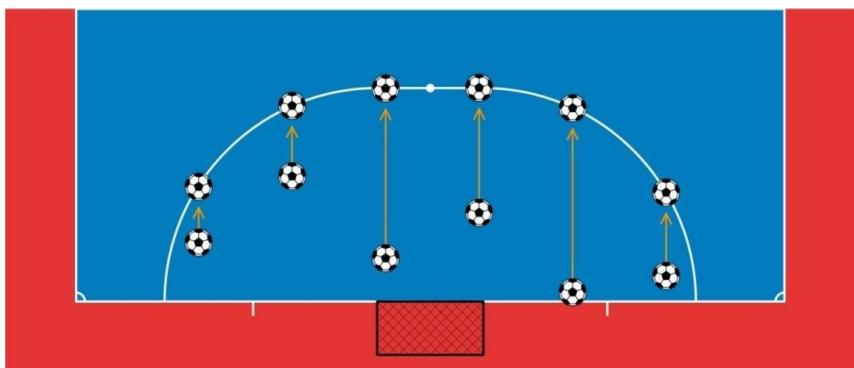
Posicionamento dos árbitros no tiro livre sem barreira do local onde ocorreu a infração



Tiro livre indireto a favor da equipe atacante

- 1- Todos os jogadores adversários devem permanecer no mínimo a 05 (cinco) metros de distância da bola até que a mesma esteja em jogo.
- 2- A bola vai estar em jogo no momento em que for chutada e entre em movimento.
- 3- Um tiro livre indireto em falta cometida dentro da área penal será cobrado com a bola sendo colocada em cima da linha da área penal, no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

Posicionamento da bola na cobrança de tiro livre indireto, 04 (quatro) segundos cometido por jogador defensor dentro da própria área e bola ao chão por paralisação dentro da área penal.



13.6 INFRAÇÕES E SANÇÕES

- 1- Se ao executar um tiro livre um jogador adversário não respeitar a distância regulamentar e se encontra a menos de 05 (cinco) metros da bola, o tiro é repetido e o jogador infrator penalizado com cartão amarelo, salvo se o árbitro aplicar a lei da vantagem ou se for cometida outra infração sancionada com tiro penal.
- 2- Se a equipe defensora executa um tiro livre dentro de sua área penal sem que a bola saia da área, o tiro livre será repetido.
- 3- Se a equipe executora do tiro livre demorar mais de 04 (quatro)

segundos, os árbitros marcarão um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ia ser cobrado.

- 4- Se o jogador executor do tiro livre, a partir da 6^a (sexta) falta acumulativa, não executa com a intenção de marcar um gol, os árbitros marcarão um tiro livre indireto a favor da equipe adversária com a bola sendo colocada no local onde ia ser cobrado o referido tiro livre.
- 5- Se for executado um tiro livre a partir da 6^a (sexta) falta acumulativa, este é chutado por um jogador diferente do que estava identificado para a cobrança, o árbitro interrompem o jogo, aplica cartão amarelo a este jogador por conduta antidesportiva e marca um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, do mesmo local onde seria cobrado.

Tiro livre cobrado por qualquer jogador exceto o goleiro

- 1- Se a bola está em jogo e o executor do tiro livre toca na bola uma segunda vez, exceto com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado, é cobrado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, que vai ser executado do local onde a bola foi tocada.
- 2- Se a bola está em jogo e o executor do tiro livre toca intencionalmente na bola com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado, é cobrado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, que vai ser executado do local onde a bola foi tocada e sendo marcada ainda uma falta acumulativa para essa equipe. Se for cometido dentro da área do executor será marcado um tiro penal.

Tiro livre cobrado pelo goleiro

- 1- Se a bola está em jogo e o goleiro toca na bola uma segunda vez, exceto com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado, é cobrado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, que vai ser executado do local onde a bola foi tocada, exceto quando for cometida dentro da área do goleiro executor que vai ser marcado um tiro livre indireto, com a bola sendo colocada em cima da linha da

área penal no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

2- Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente na bola com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado adota-se o seguinte:

- a) Se a infração for cometida fora da área penal do goleiro, o árbitro marca um tiro livre direto em favor da equipe adversária, que vai ser executado do local onde a bola foi tocada sendo também marcada uma falta acumulativa para essa equipe.
- b) Se a infração for cometida dentro da área do goleiro executor o árbitro marca um tiro livre indireto, com a bola sendo colocada em cima da linha da área penal no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

Após os árbitros autorizarem a cobrança do tiro livre a partir da 6ª (sexta) falta acumulativa e antes que a bola esteja em jogo:

1- Se um jogador da equipe beneficiada com o tiro infringir as regras, exceto a demora de mais de 04 (quatro) segundos:

- a) Os árbitros permitem que se execute o tiro;
- b) Se a bola entra na meta, o tiro é repetido;
- c) Se a bola não entra na meta, os árbitros interrompem o jogo e marcam um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, que vai ser executado do local onde se cometeu a infração.

2- Se um jogador da equipe defensora, infringir as regras de jogo:

- a) Os árbitros permitem que execute o tiro;
- b) Se a bola entra na meta, o gol é válido;
- c) Se a bola não entra na meta, o tiro livre é repetido.

3- Se um ou mais jogadores de ambas as equipes, infringirem as regras

de jogo, o tiro vai ser sempre repetido.

Se após a cobrança do tiro livre direto a partir da 6^a (sexta) falta acumulativa:

- 1- Se o jogador que executa o tiro, não chuta para frente e com a intenção de marcar um gol, os árbitros paralisam o jogo e marcam um tiro livre indireto, em favor da equipe defensora, com a bola sendo colocada no local onde foi cobrado o referido tiro.
- 2- Se o jogador que executa o tiro, toca uma segunda vez na bola, exceto se for com as mãos, antes que seja tocada por outro jogador, é marcado um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde foi cometida a infração.
- 3- Se o jogador diferente do que executa o tiro toca na bola, exceto se for com as mãos, antes que seja tocada pelo goleiro defensor, tocado nos postes ou travessão, é marcado um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde foi cometido o toque.
- 4- Se o jogador toca intencionalmente na bola com as mãos:
 - a) É marcado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde o jogador tocou e sendo anotada uma falta acumulativa para a equipe infratora;
 - b) É marcado um tiro penal em favor da equipe adversária, se o jogador da equipe defensora cometeu a infração dentro de sua área penal, exceto o goleiro defensor.
- 5- Se a bola toca em qualquer objeto quando é colocada em jogo, o tiro livre vai ser sempre repetido.
- 6- Se a bola estiver em jogo e tocar no goleiro, no travessão ou nos postes e logo após em qualquer outro objeto, os árbitros interrompem o jogo que vai ser reiniciado com bola ao chão no local onde a bola tocou no objeto, exceto se ocorreu dentro da área penal quando a

cobrança vai ser realizada em cima da linha da área penal e no local mais próximo de onde ocorreu o toque.

- 7- Se a bola perder a condição de jogo após a cobrança e desde que não tenha tocado anteriormente nos postes ou travessão ou em outro jogador, o tiro vai ser sempre repetido.
- 8- Nenhum jogador poderá obstruir o jogador executante deste tiro livre;
- 9- Na cobrança de um tiro livre sem barreira, se algum jogador da equipe defensora, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, deve ser respeitada a lei da vantagem, se for gol os árbitros devem confirmar o gol e se não for gol devem mandar repetir a cobrança do tiro livre direto sem barreira;
- 10- Se a invasão do espaço vazio ocorrer por jogador da equipe beneficiada com o tiro livre direto sem barreira, antes da bola entrar em jogo, se for convertido em gol, os árbitros mandam repetir a cobrança e se não for convertido em gol, os árbitros interrompem o jogo dando posse de bola para a equipe adversária, que vai reiniciar o jogo com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola para a cobrança da infração;
- 11- Se após a cobrança de um tiro livre sem barreira, o jogador que executar a cobrança cometer alguma infração, vai ser penalizado com a cobrança de um tiro livre indireto ou tiro livre direto contra a sua equipe, colocando-se a bola no local onde ocorreu a infração;
- 12- Se dois jogadores de linha, sendo um de cada equipe, invadirem o espaço ao mesmo tempo, vai ser sempre repetido o lance;
- 13- Se um jogador decide executar uma cobrança rapidamente e um adversário que esteja a menos de 05 (cinco) metros interceptar a bola, os árbitros devem permitir a continuidade do jogo.

REGRA 14 – TIRO PENAL

É concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das infrações sancionadas com um tiro livre direto, dentro de sua área penal quando a bola está em jogo.

Pode ser marcado um gol diretamente de tiro penal.

Conceder-se-á tempo adicional para poder executar a cobrança de um tiro penal, ao final do tempo regulamentar do 1º ou 2º período do jogo ou ainda, do tempo suplementar. Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou travessão e entrar no gol ou ainda após isso tocar no goleiro e entrar no gol, o gol é válido e encerrado o período, jogo ou tempo suplementar. O jogo também vai ser encerrado quando ocorrer qualquer das seguintes situações:

- a) For consignado o gol;
- b) A bola for defendida pelo goleiro;
- c) A bola sair pela linha de meta;
- d) A bola bater em um ou nos dois postes e travessão da meta e retornar.
- d) A bola chutada fracamente parar antes de chegar ao seu destino.

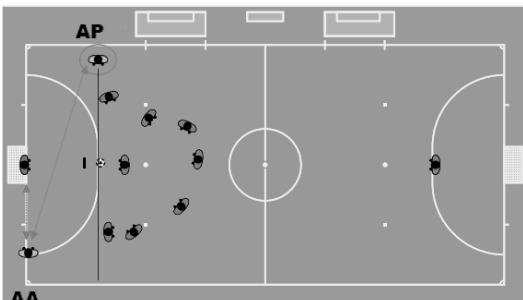
14.1 POSIÇÃO DA BOLA, DOS JOGADORES E DOS ÁRBITROS.

- a) A bola deverá ser colocada no ponto penal.
- b) O executor do tiro penal deve ser devidamente identificado pelos árbitros, mas estes não necessitam informar ao goleiro. Não existe limite de tempo para essa cobrança.
- c) O goleiro defensor deve estar sobre a linha de meta, de frente para o executor do tiro e entre os postes de meta até que a bola esteja em jogo. O goleiro pode movimentar-se lateralmente.
- d) Os jogadores, exceto o executor do tiro, devem estar na superfície de

jogo, fora da área penal, atrás do ponto penal e a uma distância mínima de 05 (cinco) metros da bola.

- e) Antes da cobrança de um tiro penal, o árbitro que vai para o fundo da quadra, orienta o goleiro que só pode movimentar-se lateralmente, ou seja, em cima da linha de meta, não pode adiantar-se enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deve afastar os jogadores a 05 (cinco) metros da bola e atrás da linha imaginária da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra.

Posicionamento dos árbitros e jogadores na cobrança do tiro penal



14.2 PROCEDIMENTOS

- Depois que todos estiverem posicionados corretamente, o árbitro que estiver mais recuado autoriza a execução do tiro penal;
- O executor do tiro penal deve chutar para frente;
- O jogador que executa a cobrança durante o jogo, pode passar para um companheiro, desde que essa cobrança seja para frente;
- A bola vai estar em jogo no momento em que for chutada e entre em movimento.

14.3 INFRAÇÕES E SANCÕES

- Se o executor do tiro penal não chuta para frente, o árbitro responsável por esta verificação interrompe o jogo e reinicia com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária colocando a bola no ponto penal.

- b) Se o tiro penal for executado por um companheiro do jogador identificado para a cobrança, o árbitro responsável por esta verificação interrompe o jogo, aplica cartão amarelo por atitude antidesportiva a esse jogador e reinicia o jogo com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária colocando a bola no ponto penal.
- c) Se o goleiro adiantar antes da bola ser movimentada e não resultar em gol, o árbitro responsável por esta verificação interrompe o jogo, manda repetir o lance e o goleiro vai ser advertido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo. Se este goleiro for substituído e o substituto incorrer no mesmo erro vai ser também advertido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo.
- d) Se durante o jogo ocorrer uma segunda penalidade ou mais e o goleiro adiantar-se antes da bola ser movimentada e não resultar em gol, os árbitros procedem da mesma forma da primeira cobrança.
- e) Quando o goleiro adiantar e mesmo assim, resultar em gol, o árbitro deve confirmar o gol, não havendo a necessidade de advertir o goleiro verbalmente ou com cartão amarelo.

Se os árbitros autorizam a cobrança do tiro penal e antes que a bola esteja em jogo:

- a) Um jogador da equipe beneficiada com o tiro penal infringe a regra:
 - Os árbitros permitem que execute o tiro penal.
 - Se a bola entrar na meta repete o tiro penal.
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros interrompem o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária com a bola sendo colocada na marca penal.
- b) Um jogador da equipe penalizada com o tiro penal infringe a regra:
 - Os árbitros permitem que execute o tiro penal.
 - Se a bola entrar na meta o gol é válido.
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros mandam repetir a cobrança.

- c) Se um ou vários jogadores da equipe penalizada e um ou vários da equipe beneficiada infringir a regra, o tiro penal é sempre repetido.

Se depois que foi cobrado o tiro penal:

- a) Se o jogador que executou a cobrança toca uma segunda vez na bola antes que tenha tocado em outro jogador, é marcado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu a infração.
- b) Se o jogador que executou a cobrança toca intencionalmente com a mão na bola antes que tenha tocado em outro jogador, é marcado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu a infração.
- c) Se a bola tocar em qualquer outro objeto no momento em que é movimentada, o tiro penal é sempre repetido.
- d) Se a bola for danificada após a cobrança antes de tocar nos postes, travessão ou em um jogador, o tiro penal é sempre repetido.
- e) Fazer fintas durante a corrida para executar um tiro penal, para confundir o adversário, é permitido e faz parte do futsal. Todavia, fazer fintas ao chutar a bola quando o jogador já completou a corrida de preparação, é infração a regra e caracteriza conduta antidesportiva, devendo o jogador ser penalizado com cartão amarelo. Se a bola entrar na meta, o gol é anulado, o atleta advertido com cartão e o lance repetido. Se a bola não entrar na meta, o atleta deve ser advertido com cartão e cobrado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.
- f) Se o árbitro mandar repetir a cobrança quando o jogo está sendo prorrogada para a cobrança, pode ser trocado o executor da cobrança somente entre os jogadores que estão em quadra jogando no momento. Na equipe beneficiada não pode haver substituição de jogador para executar a cobrança;

REGRA 15 - TIROLATERAL

Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro deve indicar para que lado vai ser cobrado, apontando com o braço num ângulo de 45º acima de sua cabeça.



- 15.1 O tiro lateral é cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais quer pelo solo, quer pelo alto ou tocar no teto.
- 15.2 O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com o uso dos pés, estando a bola colocada no local onde a mesma saiu, podendo ser chutada em qualquer direção, executado por um jogador adversário daquela equipe que tocou a bola por último.
- 15.3 A bola vai estar em jogo quando for chutada, tocar na linha lateral ou entrar diretamente na quadra pelo alto.
- 15.4 O jogador no momento em que executar o tiro lateral deve fazê-lo com uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou na parte externa da quadra de jogo. Não pode estar com o pé totalmente dentro da quadra.
- 15.5 O jogador que executar o tiro lateral não pode tocar uma segunda vez na bola enquanto outro jogador não tocar na mesma. Se tocar com a mão é penalizado com tiro direto e se tocar com qualquer outra parte do corpo é tiro indireto.
- 15.6 Se um jogador executar o tiro lateral contra a sua própria meta, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar na meta, o gol é válido. Se penetrar na meta diretamente o gol não é válido. O jogo vai ser reiniciado com a cobrança de um tiro de canto em favor da equipe adversária.
- 15.7 Se um jogador executar o tiro lateral contra a meta adversária, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar na meta, o gol é válido. Se penetrar na meta diretamente o gol não é válido. O jogo vai ser reiniciado com a cobrança de um arremesso de meta em favor da equipe adversária.

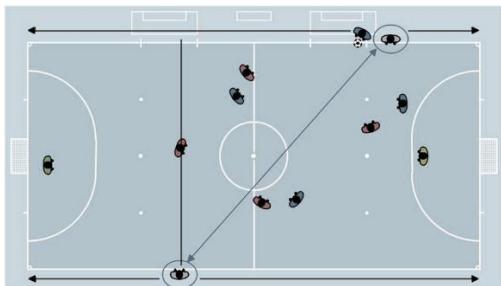
- 15.8 Quando da realização de tiro lateral, os jogadores adversários devem respeitar a distância mínima de 05 (cinco) metros da bola e estarem dentro da quadra de jogo.
- 15.9 Na execução do tiro lateral a bola deve estar apoiada no solo, ser colocada na direção onde saiu, estar imóvel ou pode mover-se levemente, colocada sobre a linha lateral ou no máximo 25 (vinte e cinco) centímetros para fora da linha. Somente 01 (um) jogador da equipe beneficiada com o tiro lateral pode estar fora da quadra para executar o mesmo. Todos os jogadores de ambas as equipes devem estar dentro da quadra, exceto quando em uma jogada saírem da quadra e a equipe beneficiada executar rapidamente a cobrança.
- 15.10 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 para depois sair e executar a cobrança. Caso ocorra esta situação, 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.
- 15.11 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.
- 15.12 A equipe que for executar o tiro lateral deverá fazê-lo nos 04 (quatro) segundos posteriores em que a bola esteja à disposição.
- 15.13 Se a bola for colocada em jogo de maneira irregular, fora do local onde ela saiu ou demorar mais de 04 (quatro) segundos para a execução, se a bola não entrar na quadra de jogo ou infringir esta regra de qualquer outra maneira, o árbitro determina a reversão do lance, cabendo a um jogador da equipe adversária a execução de novo tiro lateral.
- 15.14 Se o goleiro cobrar o tiro lateral, ele não pode receber a bola, em sua meia quadra vindas de um companheiro enquanto a bola não

tocar em jogador adversário. Se for um companheiro que executou a cobrança, o goleiro pode receber uma vez em sua meia quadra.

- 15.15 Se o goleiro receber a bola em sua meia quadra de jogo vinda de um companheiro e o mesmo conduzir a bola para o ataque, ele pode retornar com ela para sua meia quadra, sendo que ao retornar a sua meia quadra inicia a contagem dos 04 (quatro) segundos.
- 15.16 Se o goleiro receber a bola a primeira vez na quadra de ataque pode retornar para sua quadra respeitando os 04(quatro) segundos.
- 15.17 Se um jogador adversário tentar obstruir ou atrapalhar a cobrança, intencionalmente, deve ser punido com cartão amarelo;
- 15.18 Se um jogador realizar uma cobrança irregular o árbitro deve paralisar o jogo, apontar o lado que deve ser cobrado sem gesticular o movimento de rotação com os braços.
- 15.19 Na execução do tiro lateral, o jogador que estiver a mais de 05 (cinco) metros da bola e aproximar-se da mesma, tentando impedir ou dificultando a cobrança e retardando o reinicio do jogo, deve ser advertido com cartão amarelo.
- 15.20 Quando a bola sair pela linha lateral e algum jogador da equipe adversária estiver a menos de 05 (cinco) metros da bola, o árbitro antes de autorizar a cobrança do tiro lateral, deve exigir o afastamento do jogador até 05 (cinco) metros e somente punir com cartão amarelo se este não quiser afastar-se.
- 15.21 Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.
- 15.22 Para participar do jogo o jogador tem que primeiro entrar na quadra.

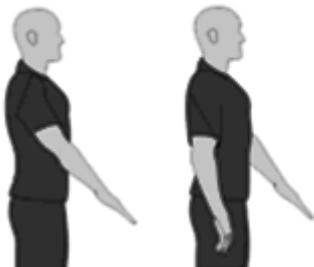
Posicionamento da arbitragem na cobrança do tiro lateral

O árbitro que está na lateral onde a bola saiu deve se manter atrás do jogador executor, de frente para quadra. O outro árbitro estará na outra linha lateral acompanhando o ataque.



REGRA 16 - ARREMESSO DE META

É arremesso de meta sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por jogador da equipe atacante. Imediatamente o árbitro deverá indicar com o braço estendido para dentro da quadra com ângulo de 45º para baixo.

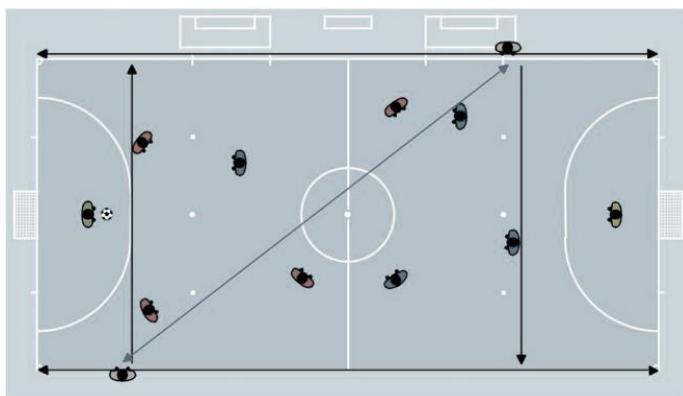


- 16.1 A execução do arremesso de meta é realizada exclusivamente pelo goleiro, com o uso das mãos, de qualquer ponto da área penal.
- 16.2 A bola somente vai estar em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha demarcatória da área penal.
- 16.3 Quando da execução de um arremesso de meta os jogadores da equipe adversária devem estar colocados fora da área penal do goleiro executor. Se o goleiro lançar rapidamente a bola, pode fazê-lo mesmo com jogadores adversários dentro da área penal, desde que não atrapalhem o lançamento.
- 16.4 Se o goleiro demorar mais de 04 (quatro) segundos para executar o arremesso de meta, um tiro livre indireto é concedido em favor da equipe adversária, com a bola colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 16.5 Não é necessário que o goleiro esteja com a bola nas mãos para que o árbitro inicie a contagem dos 04 (quatro) segundos, basta que a bola esteja a sua disposição.
- 16.6 Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão, a linha demarcatória da área penal, ainda de posse da bola, 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.

- 16.7 Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não pode ser devolvida voluntariamente ao goleiro, em sua meia quadra, sem que antes seja jogada ou tocada por jogador adversário. Se ocorrer os árbitros devem penalizar com um tiro indireto com a bola sendo colocada no local onde o goleiro tocou na bola, se foi dentro da área penal esta bola será colocada sobre a linha da área no local mais próximo de acordo com a regra 13.
- 16.8 Se o goleiro arremessar a bola e a mesma tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário e penetrar na meta, o gol é válido. Se a bola entrar diretamente sem tocar em qualquer jogador, o gol não é válido, vai ser concedido um arremesso de meta em favor da equipe adversária.
- 16.9 Se o goleiro executar a cobrança de maneira incorreta, os árbitros devem mandar repetir a cobrança reiniciando a contagem dos 04 (quatro) segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os 04 (quatro) segundos.
- 16.10 Quando o arremesso de meta é executado e, após a bola sair da área penal, o próprio goleiro se antecipa ao lance e toca na bola uma segunda vez, fora de sua área penal, antes que outro jogador o faça, contra a equipe do infrator é cobrado um tiro livre indireto com a bola colocada no local onde ocorreu a infração. Se neste caso o goleiro tocar com a mão na bola, fora de sua área penal, deve ser punido com um tiro livre direto, prevalecendo à falta mais grave.
- 16.11 Se for realizado um arremesso de meta, ainda dentro da área penal do goleiro executor, a bola for tocada ou jogada por qualquer jogador, o arremesso de meta deve sempre ser repetido.
- 16.12 Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de maneira voluntária de um companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, em sua meia quadra, sem esta haver tocado em jogador adversário, sua equipe é punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrido dentro de sua área penal, quando a bola vai ser colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

Posicionamento da arbitragem na cobrança do arremesso de meta

O árbitro que está acompanhando a jogada permanece na linha da área de meta onde a bola saiu para verificar se o arremesso vai ser executado de acordo com a regra. O outro árbitro vai estar na outra metade da quadra acompanhando o ataque.



REGRA 17 - TIRO DE CANTO

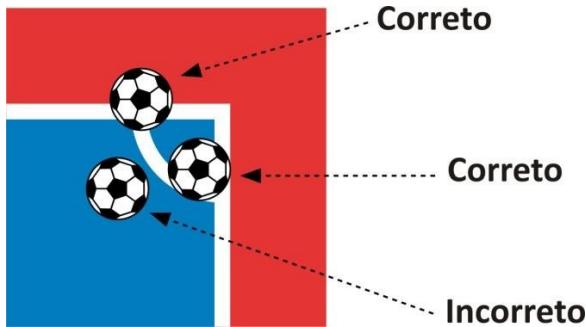
O tiro de canto se dá sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, quer pelo solo, quer pelo alto, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por um jogador defensor. O tiro de canto é executado sempre do canto mais próximo de onde bola saiu pela linha de meta. Imediatamente o árbitro deve indicar com o braço estendido para a linha de fundo com ângulo de 45º para baixo.



- 17.1 Para a cobrança do tiro de canto a bola deve ser colocada dentro do quadrante. É executado por um jogador da equipe adversária, com o uso dos pés. 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.
- 17.2 Se o jogador executar o tiro de canto com a bola fora do quadrante, o árbitro manda repetir a cobrança e reinicia a contagem dos 04 (quatro) segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os 04 (quatro) segundos.
- 17.3 A bola vai estar em jogo assim que o tiro de canto for executado de acordo com esta regra e a bola chutada entrar em movimento. Não é necessário que a bola saia do quadrante para ser considerada em jogo.
- 17.4 Pode ser feito um gol diretamente de um tiro de canto somente contra a equipe adversária. Se um jogador executar o tiro de canto contra a meta da equipe adversária e a bola transpor inteiramente a

linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, tocando ou não em qualquer jogador, o gol é válido.

- 17.5 Quando da cobrança de tiro de canto, os jogadores adversários devem estar dentro da quadra e respeitar a distância mínima de 05 (cinco) metros da bola.
- 17.6 Se um jogador chutar a bola no tiro de canto contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma diretamente, o gol não é válido. O árbitro determina que o jogo seja reiniciado com a cobrança de tiro de canto a favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador e penetrar na meta, o gol é válido.
- 17.7 Se um jogador demorar mais de 04 (quatro) segundos para executar o tiro de canto, o árbitro determina a perda de posse de bola e o jogo vai ser reiniciado com a cobrança de um arremesso de meta a favor da equipe adversária. Somente haverá reversão por exceder os 04 segundos.
- 17.8 Se um jogador chutar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro jogador, sua equipe é punida com a cobrança de um tiro livre indireto no exato lugar onde se encontrava a bola.
- 17.9 Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, movimentar a bola para fora pela linha lateral, o jogo é reiniciado com tiro lateral para equipe adversária e se a movimentar para fora pela linha de meta, vai ser reiniciado com arremesso de meta em favor da equipe adversária.
- 17.10 Antes de autorizar uma cobrança, um dos árbitros deve posicionar-se próximo à linha lateral do lado onde vai ser cobrado o tiro de canto, aproximando-se uns 05 (cinco) metros da linha de meta, enquanto o outro árbitro ficará próximo à linha de meta do lado oposto ao qual vai ser cobrado o tiro de canto.
- 17.11 A bola estando à disposição do jogador que vai executar a cobrança o árbitro pode autorizar a cobrança e iniciar a contagem dos 04 (quatro) segundos. A bola não precisa estar na mão do jogador, basta que ela esteja a sua disposição. O executor pode pisar com um dos pés dentro da quadra no momento da cobrança.



Posicionamento da arbitragem na cobrança do tiro de canto

O árbitro que está na linha lateral do lado do quadrante onde a bola vai ser colocada e vai ser cobrado o tiro de canto, antes de autorizar a cobrança se coloca na altura da linha da marca penal. O outro árbitro vai estar na linha de meta do lado contrário. Se ocorrer um contra-ataque o árbitro que está mais adiantado acompanha a jogada.



ANEXOS

ANEXO I - A LEI DA VANTAGEM

Os árbitros têm por dever prioritário facilitar as equipes disputantes à oportunidade de praticar um FUTSAL atrativo aos espectadores, exigindo dos jogadores a obediência às regras. Contudo devem evitar interrupções do jogo sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo os jogadores e assistência, comprometendo o brilho do espetáculo.

A “Lei da Vantagem” assegura prerrogativas aos árbitros para deixar de assinalar faltas em que os infratores se beneficiem, com exceção dos casos em que se impõe a marcação para não malferir a exigível disciplina ou observância das regras.

O FUTSAL inclui-se entre os desportos que vedam aos árbitros a oportunidade de exibir conhecimentos outros que não se limitam ao estabelecido pelas leis do jogo, devendo sua intervenção circunscrever-se ao absolutamente necessário, dentro do exigido pelas regras, propiciando decisões amparadas na lógica e no bom senso.

A título de exemplo, se um jogador defensor, para evitar a transposição da bola usa as mãos, mas não consegue o seu intento, a regra, tal como as leis, vendo os casos na sua generalidade, determina a marcação da falta anulando a validade do gol, mas a decisão correta é validar o gol, deixando de lado que antes do trajeto da bola para as redes ocorreu uma infração técnica.

Outro exemplo é o de que um jogador atacante ao desfrutar de situação privilegiada para consignar um tento sofre uma das faltas caracterizadas pela infração a regra 12 (doze), mas, mesmo assim, consegue ficar de posse da bola e prossegue na jogada, a decisão que mais uma vez se impõe é a não marcação da falta que, sem dúvida, irá beneficiar o infrator.

Num outro, temos a ação do atacante correndo com a bola dominada, perseguido por um antagonista que, por lhe faltar velocidade, atira-se ao solo e prende entre suas pernas as do adversário. Apesar da ilegalidade cometida outro jogador da equipe atacante consegue ficar de posse da bola e, concluindo a jogada, consigna o gol para a sua equipe. A decisão mais correta é não apitar a falta acolhendo como perfeita a marcação do gol e, após a conclusão do lance manda anotar na súmula como falta acumulativa, se a infração foi para ser marcado tiro livre direto.

Dentro deste critério, se o árbitro ao julgar as possibilidades do atacante

conquistar o gol, deixa o jogo prosseguir, porém o jogador ao aproximar-se da meta chuta a bola e esta se choca com um dos postes ou travessão, não deve, apitar falta anterior, nem mesmo que o seu local tenha sido a área de penalidade máxima.

Inicialmente agiu corretamente o árbitro não punindo a equipe infratora, de acordo com a “Lei da Vantagem”, pois o lance poderia resultar na punição maior, ou seja, a conquista do gol pelo adversário. Contudo, não sendo na continuidade da jogada, aproveitada a vantagem pelo jogador atacante, o árbitro não deve beneficiá-lo uma segunda vez, marcando a falta.

Verifica-se, por vezes, que assinalando faltas de jogadores infratores beneficiando-os, imerecidamente, os árbitros materializam desvantagens para os jogadores atingidos que, além de sofrer a ilegalidade de uma jogada, ficam privados de obter a incidência salutar e benéfica da “Lei da Vantagem” em favor de sua equipe.

Assim a “Lei da Vantagem”, que tem lastro de preservação do direito e da razão, deve ser empregada em todos os momentos do jogo, pois sua aplicação propicia agilidade, colorido e emoção ao desporto, valorizando o FUTSAL na sua prática.

ANEXO II – DECISÃO POR TIROS PENAIS

As condições abaixo deverão ser observadas na cobrança de tiros penais para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cujos jogos tenham terminado e as equipes tenham ficado empatadas em pontos e tenha que ser decidida através de cobrança de tiro penal, qual das duas equipes deve ser declarada vencedora de uma competição ou jogo.

Para cobrança de tiro penal se observa o seguinte:

- a) O Árbitro principal escolhe a meta na qual executará as cobranças;
- b) O capitão da equipe que vencer o sorteio, realizado através de uma moeda, escolhe se vai cobrar ou defender primeiro os tiros penais;
- c) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de jogadores antes do início das cobranças. Se uma equipe possui mais jogadores que a outra, o capitão da equipe deve indicar o número de cada jogador que deverá ser excluído. Podem executar as cobranças todos os jogadores relacionados em súmula, como também qualquer jogador relacionado para as cobranças, pode ser designado como goleiro, desde que seu uniforme seja adequado.
- d) Se uma equipe tiver que reduzir o número de jogadores para equiparar-se ao número de jogadores da equipe adversária, esta equipe pode excluir os goleiros como cobradores ficando somente para atuarem como goleiros;
- e) O goleiro reserva pode substituir o goleiro titular a qualquer momento;
- f) Alternadamente se executarão 03 (três) cobranças de tiro penal para cada equipe que devem ser cobradas por três jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início dessas cobranças, dentre os jogadores constantes na súmula do jogo e que não tenham sido expulsos. Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças desde que comunicado ao árbitro.
- g) Se depois de cada equipe executar a cobrança dos 03 (três) primeiros e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de gols, ou não tenham marcado nenhum, a execução desses tiros deve continuar até o momento que uma das equipes, executando o

mesmo número destas, obtenha vantagem de um gol a mais que a outra;

- h) Estas cobranças de tiros penais adicionais devem ser executadas por jogadores que não tenham cobrado as 03 (três) primeiras. Uma vez que todos as tenham cobrado, os jogadores mencionados no item “c” continuam com as cobranças até que seja apurado o vencedor, não necessitando ser na mesma ordem;
- i) Jogador que tenha sido expulso do jogo não pode efetuar as cobranças;
- j) Qualquer jogador pode ser expulso durante a cobrança, sendo que neste caso não necessita igualar as equipes;
- k) Enquanto se executa as cobranças, todos os jogadores devem estar no interior da quadra de jogo, na metade onde não se executam estas cobranças. O 3º árbitro/anotador controla esta parte da quadra e mais os jogadores que ali se encontram;
- l) Se um jogador se lesionar durante as cobranças dos tiros, não será necessário igualar as equipes;
- m) O 3º árbitro/anotador deve registrar todas as cobranças;
- n) Ao final do jogo todos os jogadores que não foram expulsos e não estão lesionados devem se necessário, obrigatoriamente, executar as cobranças. Caso um ou mais jogadores se negarem a executar as cobranças os árbitros devem suspendê-las e informar o fato as autoridades responsáveis pela competição;
- o) Se na decisão por cobrança de tiros penais a bola for chutada e bater em uma ou nas duas travessas ou travessão voltar e tocar no goleiro e entrar na meta, o gol é válido. Vale sempre a trajetória da bola.
- p) Os jogadores que não vão cobrar as penalidades devem ficar junto ao banco de reservas. O goleiro enquanto aguarda a cobrança de seu companheiro, deve ficar do lado oposto do banco de reservas.

Posicionamento da arbitragem na cobrança dos tiros penais



Confederação Brasileira de Futebol de Salão - Futsal



ANEXO III - SÚMULA

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Equipe de arbitragem	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Cronometra	Delegado
Técnico	Nº	Técnico	Nº	Atendente	Abriro 1
Técnico					
Atendente					
Aux Técnico					
P. Físico					
Atendimento Médico					

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos de tempo	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Período extra	Período extra
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos acumuladas	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Clínica	Clínica
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos de tempo	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Período extra	Período extra
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos acumuladas	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Clínica	Clínica
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos de tempo	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Período extra	Período extra
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

Equipe 'A' Saída 0		Equipe 'B' Saída 0		Pedidos acumuladas	
Registro	Jogadores	Registro	Jogadores	Clínica	Clínica
Técnico	Nº	Técnico	Nº	1º Período	2º Período
Atendente		Atendente		3º Período	4º Período
Aux Técnico		Aux Técnico		5º Período	6º Período
P. Físico		P. Físico		7º Período	8º Período
Atendimento Médico		Atendimento Médico		9º Período	10º Período

ANEXO IV - 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 OFENSAS 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.

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

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.

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..