



RESPEITO
ESSA É A REGRA DO JOGO

FUTSAL

REGRAS DE JOGO
2021/2022

FIFA[®]

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL

Regras de Futsal

2021/2022

TRADUÇÃO AUTORIZAÇÃO DA FIFA

Março 2022

FUTSAL

REGRAS DO JOGO

2021/2022

Decisão do Conselho da FIFA:

É proibida, de qualquer forma, a reprodução ou a tradução, integral ou parcial, do livro de regras de futsal sem autorização da FIFA.

SUMÁRIO

NOTAS SOBRE AS REGRAS DO JOGO.....	4
REGRA 1 – A SUPERFÍCIE DA QUADRA	9
REGRA 2 – A BOLA.....	21
REGRA 3 – OS JOGADORES.....	24
REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES.....	32
REGRA 5 – OS ÁRBITROS	40
REGRA 6 – OS OUTROS INTEGRANTES DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	47
REGRA 7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA	53
REGRA 8 – O INÍCIO E O REINÍCIO DE JOGO	56
REGRA 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO.....	60
REGRA 10 – O RESULTADO DE UMA PARTIDA	62
REGRA 11 – O IMPEDIMENTO	68
REGRA 12 – AS FALTAS E INCORREÇÕES.....	69
REGRA 13 – OS TIROS LIVRES	86
REGRA 14 – O PÊNALTI.....	96
REGRA 15 – O TIRO LATERAL.....	101
REGRA 16 – O ARREMESSO DE META	103
REGRA 17 – O TIRO DE CANTO.....	105
DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS INTEGRANTES DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	107
SINALIZAÇÃO	108
POSICIONAMENTO	121
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES.....	140
TERMOS DE FUTSAL	160
TERMOS DE ARBITRAGEM.....	171

NOTAS SOBRE AS REGRAS DO JOGO

Idiomas oficiais

A FIFA publica as Regras de Jogo do Futsal em inglês, francês, alemão e espanhol. Em caso de qualquer divergência nos textos, o texto em inglês prevalecerá sobre os demais.

Outros idiomas

As associações nacionais de futebol que traduzirem as Regras de Jogo do Futsal podem obter o modelo da edição de 2021/22 da FIFA, por meio do e-mail refereeing@fifa.org. Solicita-se que as associações nacionais que produzirem uma versão traduzida das Regras de Jogo do Futsal utilizando este formato encaminhem uma cópia à FIFA (declarando claramente, na capa, que se trata da tradução oficial da FA nacional), para que possa ser publicada no site FIFA.com para o uso de outras partes.

Aplicação das Regras do Futsal

O fato de as mesmas Regras do Futsal se aplicarem em cada partida de cada confederação, país, cidade e comunidade no mundo inteiro é um ponto forte que deve ser preservado, para o bem do futebol.

Os instrutores de árbitros, demais participantes e dirigentes devem ressaltar que:

- Os árbitros devem aplicar as Regras do Futsal conforme o ‘espírito’ do jogo, a fim de possibilitar que as partidas sejam justas e seguras;
- Todos têm o dever de respeitar os árbitros e as suas decisões, para integridade das Regras do Futsal.

Os jogadores detêm uma grande responsabilidade pela imagem do esporte e os capitães das equipes devem desempenhar um papel importante para ajudar a assegurar que as Regras do Futsal e as decisões dos árbitros sejam respeitadas e amparadas.

Alterações das Regras do Futsal

A universalidade das Regras de Jogo do Futsal significa que o esporte é essencialmente o mesmo em cada canto do mundo e em cada categoria. Além de criar um ambiente “justo” e seguro para se praticar o esporte, as Regras do Futsal também devem incentivar a participação e a diversão.

Historicamente, a FIFA tem concedido certa flexibilidade para que as associações nacionais possam alterar as Regras do Futsal “organizacionais” para categorias específicas do Futsal. No entanto, a FIFA acredita plenamente que devem ser concedidas mais opções às associações nacionais de alterar os aspectos da forma com a qual o futsal é organizado, caso isso beneficie o futsal em seu próprio país.

É preciso que a forma como o esporte é praticado e arbitrado seja a mesma em toda quadra de futsal do mundo. No entanto, o futsal doméstico de um país necessita definir quanto tempo a partida irá durar, quantas pessoas poderão participar e como certos comportamentos inadequados serão punidos.

Assim, as associações nacionais (e as confederações e a FIFA) agora têm a possibilidade de alterar todas ou algumas das seguintes áreas organizacionais das Regras de Jogo do Futsal pelas quais são responsáveis.

Em relação às categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais e às categorias de base do futsal:

- Tamanho da quadra
- Tamanho, peso e material da bola
- Distância entre as traves das metas e a altura do travessão
- A duração igual dos dois períodos da partida e da prorrogação
- Restrições quanto ao arremesso de bola pelo goleiro

Além disso, a fim de permitir que as associações nacionais tenham mais flexibilidade para se beneficiarem e desenvolverem o futsal a nível doméstico, a FIFA aprovou as seguintes mudanças relacionadas as “categorias” do futsal:

- O futsal feminino não é mais uma categoria separada e, agora, possui o mesmo nível que o do futsal masculino
- Foram removidas as restrições de idade para jogadores mirim e master (veteranos) - as associações nacionais, as confederações e a FIFA possuem flexibilidade para estipular as restrições de idade para essas categorias.
- Cada associação nacional definirá quais competições, nas categorias inferiores do futsal, serão denominadas futsal “de base”.

As associações nacionais têm a possibilidade de aprovar algumas dessas alterações para competições diferentes - não há exigência para aplicá-las universalmente ou até mesmo para aplicá-las. No entanto, não é permitida nenhuma outra alteração sem a autorização da FIFA.

Restrições ao arremesso de bola pelo goleiro

A FIFA aprovou algumas restrições referentes ao arremesso de bola pelos goleiros para as categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais e categorias de base do futsal, as quais estão sujeitas a aprovação da associação nacional ou da confederação responsável por organizar a competição ou da FIFA - conforme o caso.

As referências às restrições podem ser encontradas em:

Regra 12 - As Faltas e Incorreções

“Também será concedido um tiro livre indireto se o goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações:

[...]

“Sempre que o regulamento da competição, em jogos de categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais ou das categorias de base do futsal, proibir o arremesso da bola pelo goleiro diretamente (sem tocar na metade de sua quadra) após a

linha central, será marcado um tiro livre indireto a ser cobrado sobre a linha central no ponto mais próximo onde a bola a ultrapassou”.

Regra 16 - O arremesso de Meta

“Sempre que o regulamento da competição, em jogos de categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais ou das categorias de base do futsal, proibir o arremesso da bola pelo goleiro diretamente (sem tocar na metade de sua quadra) após a linha central, será marcado um tiro livre indireto a ser cobrado sobre a linha central no ponto mais próximo onde a bola a ultrapassou”.

A filosofia por trás dessa restrição é a de promover um futsal criativo e incentivar o seu desenvolvimento técnico.

Pede-se que as associações nacionais notifiquem a FIFA sobre o uso de todas as supracitadas alterações, e em quais categorias, já que essa informação, especialmente os motivos pelos quais as alterações estão sendo usadas, pode ajudar a identificar ideias/estratégias de desenvolvimento que a FIFA possa compartilhar para auxiliar no desenvolvimento do futsal por outras associações nacionais.

A FIFA também tem muito interesse em ouvir sobre outras possíveis alterações às Regras de Jogo do Futsal, as quais poderiam aumentar a participação, tornar o futsal mais atraente e promover o seu desenvolvimento a nível global.

Administrando alterações nas Regras do Futsal

Para cada alteração proposta, o foco deve ser a justiça, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e de que forma a tecnologia será capaz de beneficiar o esporte. As Regras do Futsal também devem incentivar a participação de todos, independentemente de sua formação ou capacidade.

Embora acidentes ocorram, as Regras do Futsal devem ajudar a tornar o esporte o mais seguro possível. Isso obriga os jogadores a demonstrarem respeito por seus adversários, ao passo que os árbitros devem criar um ambiente seguro, agindo com rigor em relação àqueles cuja forma de jogar seja demasiadamente agressiva e

perigosa. As Regras de Jogo incorporam a intolerância ao jogo imprudente em suas etapas disciplinares, como, por exemplo, “entrada temerária” (advertência = Cartão Amarelo/CA) e “colocar em risco a integridade física de um adversário” ou “uso excessivo de força” (expulsão = Cartão Vermelho/CV)

O futsal precisa ser atraente e prazeroso para jogadores, árbitros e técnicos, assim como para torcedores nos estádios, em casa, gestores etc. Essas alterações devem ajudar a tornar o esporte mais atraente e prazeroso, para que as pessoas, independentemente de idade, raça, religião, etnia, gênero, orientação sexual ou deficiência física etc., queiram participar e desfrutem de seu envolvimento no futsal.

Essas alterações têm como objetivo simplificar o esporte e alinhar diversos aspectos das Regras do Futsal com as do futebol, embora, visto que muitas situações são “subjetivas” e os árbitros são humanos, algumas decisões inevitavelmente resultarão em discussões e desentendimentos.

As Regras do Futsal não são capazes de tratar de cada situação única, portanto, em situações para as quais não exista uma disposição direta nestas Regras, a FIFA espera que os árbitros tomem a sua decisão de acordo com o “espírito” do jogo, empregando o seu “entendimento do futsal” - isso diz respeito a, muitas vezes, fazer-se a seguinte pergunta: “O que seria o mais benéfico para o futsal?”.

REGRA 1 - A SUPERFÍCIE DA QUADRA

1 A Superfície da Quadra

A superfície da quadra deverá ser plana e lisa, além de ser composta por superfícies não abrasivas, preferencialmente de madeira ou materiais artificiais, conforme as regras da competição. Não são permitidas superfícies perigosas para jogadores, membros da comissão técnica e árbitros.

Para partidas oficiais entre equipes representantes de associações nacionais filiadas à FIFA ou partidas oficiais internacionais de clubes, recomenda-se que a superfície da quadra seja produzida e instalada por uma empresa oficialmente licenciada pelo Programa de Qualidade da FIFA para Superfícies do Futsal e, ainda, que tenha um dos seguintes selos de qualidade:



Permitem-se quadras sintéticas para casos excepcionais, entretanto, apenas para competições domésticas.

2 Marcações da Quadra

A quadra deverá ser retangular e marcada por linhas contínuas (não são permitidas linhas intermitentes), que não podem constituir perigo (por exemplo: não podem ser abrasivas, polidas). Essas linhas pertencem às áreas que demarcam e devem diferenciar-se claramente da cor da quadra.

Apenas as linhas indicadas na Regra 1 devem ser marcadas na quadra.

Sempre que um ginásio poliesportivo for usado, serão permitidas outras linhas, mas desde que estas sejam de uma cor diferente e claramente diferenciáveis das linhas da quadra do futsal.

Caso um jogador faça marcações não autorizadas na quadra, o jogador deverá ser advertido por conduta antidesportiva. Caso os árbitros observem isso durante uma partida o jogo deverá ser parado, se não conseguirem aplicar a vantagem, o jogador infrator deverá ser advertido por conduta antidesportiva. O jogo deverá ser reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, do local onde a bola se estava quando o jogo foi parado, a menos que a bola estivesse dentro da área penal (ver a Regra 13).

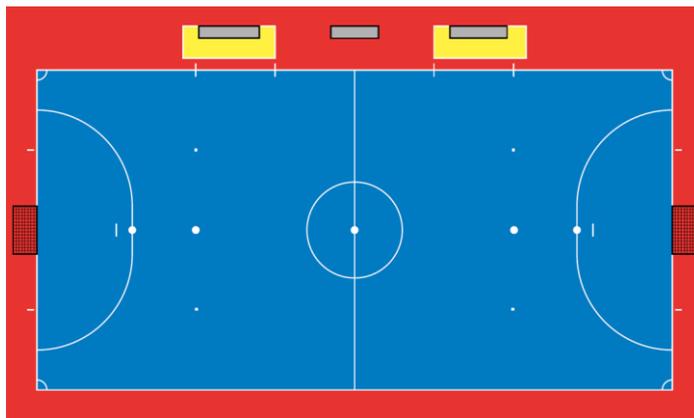
As duas linhas de demarcação mais compridas são as linhas laterais. As duas linhas menores são as linhas de meta.

A quadra é dividida em duas metades por uma linha central, a qual liga as metades das duas linhas laterais.

A marca central é feita no ponto central da linha central, com um raio de 6cm, perfazendo um círculo de 12cm, totalmente preenchido (pintado).

O grande círculo central é marcado a partir do centro da marca central com um raio de 3m, com linha de 8cm de largura.

Deve-se desenhar uma marca fora da quadra a 5m do vértice de cada tiro de canto, no prolongamento da linha de meta, mas dela separada (da linha de meta) por um espaço de 5cm, para garantir que os defensores respeitem a distância mínima (5m) nas cobranças dos tiros de canto. Essa marca deve ter 8cm de largura e 40cm de comprimento, sendo que o comprimento deve ser ortogonal a linha de meta.



3 Dimensões da quadra

As quadras de futsal são obrigatoriamente retangulares.

O comprimento das linhas laterais deve ser maior do que o comprimento das linhas de meta.

Todas as linhas que demarcam a quadra devem ter 8 cm de largura.

Para partidas não internacionais, as dimensões são as seguintes:

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

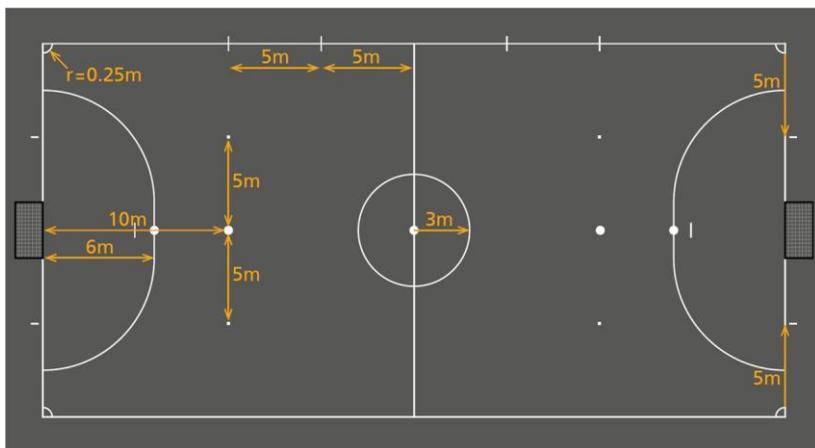
Comprimento (linha de meta): Mínimo de 16m
Máximo de 25m

Para partidas internacionais, as dimensões são as seguintes:

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

Comprimento (linha de meta): Máximo de 20m
Máximo de 25m

As Regras permitem que as competições estabeleçam os comprimentos das linhas de meta e laterais, dentro dos limites estabelecidos.



As medidas são feitas da parte externa das linhas, visto que as linhas são partes integrantes das áreas que demarcam.

As marcas dos pênaltis são medidas a partir do centro de cada linha de meta e de sua borda externa, de modo ortogonal, para dentro da quadra.

As marcas de 10m são medidas a partir do centro de cada linha de meta e de sua borda externa, de modo ortogonal, para dentro da quadra.

A marca de 5m, dentro da área penal, indica a distância a ser cumprida pelo goleiro durante um tiro livre direto a partir de uma sexta falta acumulada (TLDSB). Essa marca é medida a partir do centro da marca de 10m até a borda externa da marca de 5m (ou seja, até a borda mais próxima a linha de meta).

4 A área penal

As áreas penais são marcadas usando-se um raio de 6m, a partir da parte externa de cada trave, partindo do prolongamento da linha de meta para dentro da quadra, até o limite do ponto ortogonal ao ponto de saída desse raio, formando um quadrante de círculo. As extremidades internas dessas marcas são unidas por uma linha reta, que será paralela a linha de meta e terá 3,16cm.

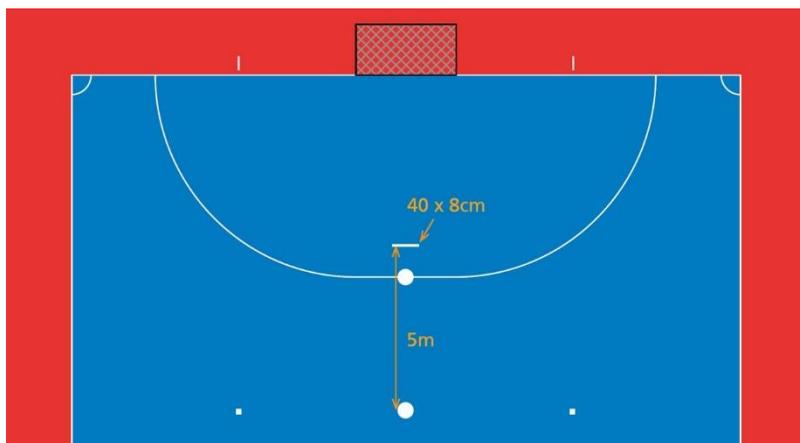
Em cada área penal é marcado o ponto da marca penal, com raio de 6cm (totalmente preenchido - pintado), no centro da linha de 3,16cm da área penal (a 6m do centro de cada meta, medidos a partir da borda externa de cada linha de meta).

Deve ser marcada uma linha na área penal, a 5m da marca de 10m, para que os goleiros respeitem essa distância mínima quando da cobrança de um TLDSB. Essa marca deve ter 8cm de largura e 40cm de comprimento sendo esta distância paralela à linha de meta.

5 A marca de 10 m

A marca dos 10m para cobrança do TLDSB é feita com um raio de 6cm, totalmente preenchido (pintado), no centro da quadra a uma distância de 10m da borda externa da linha meta.

Devem ser feitas duas marcas adicionais, a direita e a esquerda da



marca dos 10m, com a mesma distância desta para a linha de meta, ambas a 5m da marca de 10m, a fim de que todos os jogadores respeitem a distância mínima e o posicionamento quando da cobrança de um TLDSB. Essas marcas devem ser circulares com um raio de 4cm, totalmente preenchidas (pintadas).

Uma linha imaginária, paralela à linha de meta, deve ser considerada como se unindo esses três pontos até as linhas laterais, para definir os locais das cobranças da TLDSB, ocorridas a partir dessa linha imaginária. As TLDSB ocorridas a partir dessa linha imaginária ou mais próximas da linha de meta dão direito a equipe beneficiada de realizar a cobrança desde a marca dos 10m ou do respectivo local da infração.

6 As zonas de substituição

As zonas de substituição são as áreas delimitadas a partir da linha lateral, em frente aos bancos de suplentes das equipes:

- Elas se situam em frente às áreas técnicas, a 5m de distância da linha central para cada lado e têm 5m de comprimento. Elas são marcadas em cada extremidade por uma linha de 80cm de comprimento, 40cm dos quais entram na quadra e 40cm são fora da quadra, ambas com 8cm de largura.
- As zonas de substituições se situam na metade da quadra em que cada equipe se defende. A zona de substituição da equipe é alternada de acordo com cada período da partida ou de prorrogações se houver.

Mais informações sobre as substituições e o procedimento pertinente são previstas na Regra 3.

7 As áreas dos tiros de canto

Traça-se um quadrante com um raio de 25cm dentro da quadra, unindo a linha lateral à linha de meta, a partir de cada vértice, com linhas de 8cm de largura.

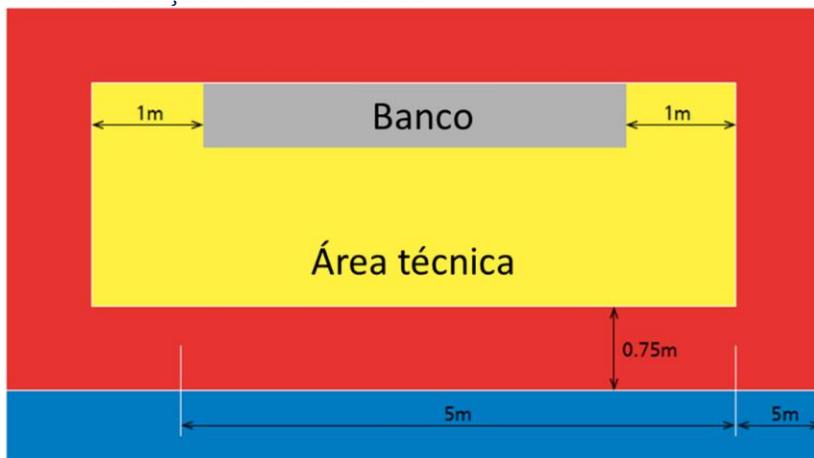
8 As áreas técnicas

As áreas técnicas são espaços destinados para os membros das comissões técnicas e os suplentes de cada equipe se sentarem. Embora o tamanho e a posição das áreas técnicas possam variar conforme o ginásio, as seguintes diretrizes se aplicam:

- A área técnica deve se estender por apenas 1m em cada lado da área designada para membros da comissão técnica e suplentes se sentarem e, à frente, até uma distância de 75cm da linha lateral.
- Devem-se utilizar marcações para delimitar as áreas.

- O número de pessoas permitidas na área técnica é definido pelas regras da competição.
- Os ocupantes da área técnica:
 - são identificados antes do início da partida, conforme as regras da competição);
 - devem se comportar de forma responsável;
 - devem permanecer dentro dos limites, exceto em circunstâncias especiais (exemplo: entrada de fisioterapeuta/médico na quadra, com a autorização de um dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado).
- Permite-se que apenas uma pessoa, por vez, fique em pé e repasse instruções táticas da área técnica.
- Os suplentes e o preparador físico devem realizar o aquecimento durante uma partida no setor correspondente, atrás da área técnica. Caso não haja um setor desses no ginásio, eles podem realizar o aquecimento próximo à linha lateral, mas desde que não obstruam o movimento de jogadores e árbitros, e se comportem de forma adequada.

Zona de substituições e área-técnica



Segurança

As regras da competição devem estipular a distância mínima entre as linhas de demarcação da quadra (linhas laterais e linhas de meta) e as barreiras separando os torcedores (inclusive as placas de

publicidade etc.), sempre visando assegurar a segurança dos participantes.

9

As Metas

Será colocada uma meta em cada lado da quadra sobre as linhas de meta.

As metas são compostas por duas traves verticais, equidistantes das áreas de tiros de canto e unidas na parte superior por um travessão horizontal. As traves e o travessão devem ser feitos de materiais aprovados e não podem ser de material perigoso.

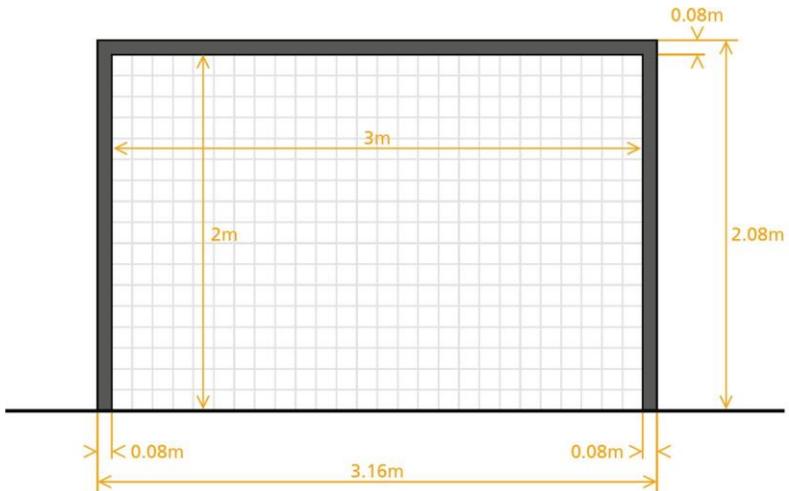
As traves e os travessões de ambas as metas devem ser do mesmo formato, que poderá ser quadrado, redondo ou uma mistura dessas duas formas.

A distância entre as traves, medida pelas partes internas é de 3m, ao passo que a distância do canto inferior do travessão até o chão é de 2m.

As traves e os travessões têm a mesma largura das linhas de meta, de 8cm. As redes devem ser feitas de materiais apropriados e fixadas à parte traseira das traves e do travessão, tendo uma forma de sustentação adequada. Elas devem ser sustentadas adequadamente e não devem atrapalhar o goleiro.

Se o travessão for deslocado ou quebrar, o jogo é parado até que seja consertado ou recolocado na posição certa. Se não for possível consertar o travessão, a partida deverá ser suspensa. É proibido utilizar uma corda no lugar do travessão. Se for possível consertar o travessão, o jogo é reiniciado com bola ao chão, no local onde a bola estava quando o jogo foi parado, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a última equipe a ter tocado na bola for a equipe atacante (ver a Regra 8).

As traves e os travessões devem ter uma cor diferente daquela da quadra.



As metas devem ter um sistema estabilizador que os evite de virar. Estes não devem ser fixados ao chão mas, em vez disso, devem ter um peso adequado na parte traseira, possibilitando que as travessas se desloquem razoavelmente, de modo a não colocar em risco a segurança dos participantes.

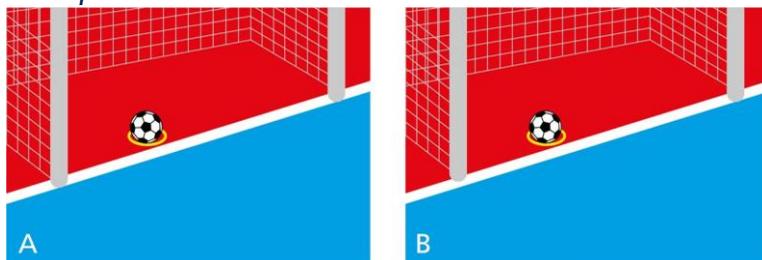


Será permitido o uso de metas portáteis, mas apenas se cumprirem estas exigências.

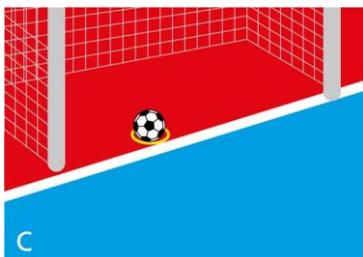
10 Deslocamento das metas

Os árbitros necessitam aplicar as seguintes diretrizes com relação a colocação das metas sobre as linhas de meta e a marcação de gols:

Meta posicionada corretamente



Meta deslocada



A= Gol válido

B = Se ambas as traves estiverem tocando a linha de meta, os árbitros devem conceder o gol, caso a bola tenha cruzado a linha de meta em sua totalidade.

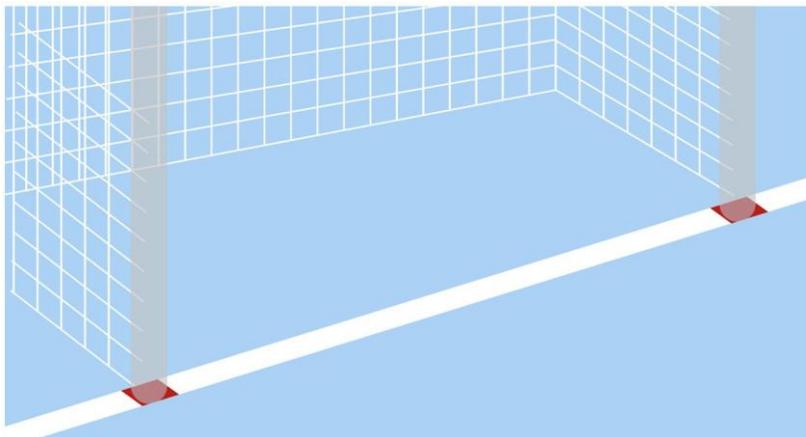
C = Considera-se que uma meta se deslocou pelo menos uma das traves não estiver tocando na linha de meta.

Caso um jogador da equipe defensora (inclusive o goleiro) desloque sua própria meta, seja de forma intencional ou acidental, antes de a bola cruzar a linha de meta, deve-se conceder o gol se a bola entrar na meta com as traves na posição normal.

Se um jogador da equipe defensora intencionalmente deslocar ou derrubar sua própria meta e a bola tocar na meta, deve-se conceder um pênalti à equipe adversária, ao passo que o jogador infrator deverá ser advertido Cartão Amarelo/CA ou, caso a infração tenha impedido a equipe adversária de marcar um gol ou uma clara oportunidade de gol, deverá ser expulso/CV.

Se um jogador da equipe atacante deslocar ou derrubar a meta da equipe adversária acidental ou intencionalmente, o gol marcado não deverá ser concedido e, além do mais:

- Se for acidental, a partida deve ser reiniciada com bola ao chão;
- Se foi intencional e a bola tocar na trave, concede-se um tiro livre direto à equipe adversária, ao passo que o jogador deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA;
- Se foi intencional e a bola não tocar na trave, deve-se conceder um tiro livre indireto à equipe adversária, sendo que o jogador deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA.



Devem ser traçadas marcas adicionais abaixo das travessas, com o intuito de ajudar os árbitros a se certificarem de que as metas deslocadas voltaram a posição correta.

11 Publicidade na quadra

Caso não seja proibido, sob as regras da competição, permite-se a inserção de publicidade no chão da quadra, mas desde que esta não distraia ou confunda jogadores ou árbitros ou, ainda, prejudique a visibilidade das linhas de demarcação.

12 Publicidade nas redes das metas

Caso não seja proibido, sob as regras da competição, permite-se a inserção de publicidade nas redes das metas, mas desde que isso não confunda ou atrapalhe a visão de jogadores ou árbitros.

13 Publicidade nas áreas técnicas

Caso não seja proibido, sob as regras da competição, permite-se a inserção de publicidade no chão da área técnica, mas desde que isso não distraia ou confunda os ocupantes que se encontrem nesses locais ou qualquer outro participante.

14 Publicidade em torno da quadra

A publicidade vertical deverá estar, minimamente:

- A 1m das linhas laterais, exceto nas áreas técnica e nas zonas de substituição, onde permite-se todo tipo de publicidade vertical.
- Na mesma distância da linha de meta que a da profundidade da rede do gol;
- a 1m da rede do gol.

REGRA 2 - A BOLA

1 Características e medidas

A bola deverá ser:

- Esférica;
- Feita de materiais adequados;
- Ter uma circunferência abrangendo entre 62 cm e 64 cm;
- Ter entre 400 g e 440 g de peso no início da partida;
- Ter uma pressão equivalente a 0.6-0.9atm (600-900 g/cm²) a nível do mar.

A bola não deverá quicar menos de 50cm ou mais de 65cm no primeiro rebote, ao cair de uma altura de 2m.

Todas as bolas utilizadas em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob a tutela da FIFA ou das confederações devem satisfazer as exigências e trazer um dos distintivos do Programa de Qualidade da FIFA para Bolas de Futebol.

Cada marca indica que a bola foi testada oficialmente e cumpre as exigências técnicas específicas para aquele distintivo, que são complementares às especificações mínimas estipuladas na Regra 2 e devem ser aprovadas pela FIFA.

2 Publicidade na bola

Em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob a tutela da FIFA, das confederações ou associações de futebol nacionais, não será permitida nenhum tipo de publicidade comercial na bola, exceto pelo logotipo/emblema da competição, do organizador da competição e da marca registrada do fabricante autorizado. Os regulamentos das competições podem restringir o tamanho e o número dessas marcas.

3 Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa enquanto estiver em jogo, o jogo é parado e reiniciado com bola ao chão no local onde a bola original tornou-se defeituosa, a menos que o jogo tenha sido parado com a bola original dentro da área penal da equipe defensora e a última equipe que tocou a bola original foi a equipe atacante (ver a Regra 8). A única exceção é quando a bola se tornar defeituosa ao chocar-se com uma das traves ou o travessão e, em seguida, entrar no gol (ver a seção 6 desta Regra).

Se a bola se tornar defeituosa no tiro inicial, arremesso de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro da marca penal, pênalti, tiro lateral ou bola ao chão, repete-se a cobrança.

Se a bola se tornar defeituosa durante um pênalti, as cobranças da marca do pênalti ou um TLDSB, à medida que está se deslocar para a frente e antes de tocar em um jogador, travessão ou trave, a cobrança será feita de novo.

A bola não poderá ser mudada durante a partida sem a autorização de um dos árbitros.

4 Bolas adicionais

Permite-se a colocação de bolas adicionais que cumpram as exigências da Regra 2 em torno da quadra. Todas as bolas estão sujeitas ao controle dos árbitros.

5 Segunda bola na quadra

Se uma segunda bola entrar na quadra enquanto a bola estiver em jogo, os árbitros devem parar a partida apenas se a segunda bola

interferir com o jogo. A partida deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde a bola original estava quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a última equipe que tocou a bola original foi a equipe atacante (ver a Regra 8).

Se uma segunda bola entrar na quadra enquanto a bola estiver em jogo, sem interferir com o jogo, os árbitros devem deixar a jogada seguir e providenciar a retirada da segunda bola assim que possível.

6 Gol com uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa após chocar-se com uma das traves ou o travessão e entrar diretamente no gol, os árbitros devem conceder o gol.

REGRA 3 - OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Uma partida é disputada por duas equipes, cada uma com um número máximo de cinco jogadores, um dos quais será o goleiro. Uma partida não poderá iniciar ou continuar se uma das equipes estiver com menos de três jogadores.

Se uma equipe estiver com menos de três jogadores por conta de um ou mais jogadores terem intencionalmente deixado a quadra, os árbitros não são obrigados a parar o jogo e pode-se aplicar a lei da vantagem, mas a partida não deverá prosseguir após a bola ter saído de jogo, se uma equipe não tiver o número mínimo de três jogadores.

Se o regulamento da competição estipular a obrigação de designar todos os jogadores e os suplentes antes do tiro inicial, e uma equipe iniciar a partida com menos de cinco jogadores, apenas os jogadores e os suplentes designados na lista da equipe poderão participar da partida, mediante sua chegada.

2 Número de substituições e suplentes

É permitido efetuar um número irrestrito de substituições durante uma partida.

Competições oficiais

Pode-se utilizar um máximo de nove suplentes em uma partida disputada em uma competição oficial sob a tutela da FIFA, das confederações ou das associações-membro. O regulamento da competição deve estipular quantos suplentes poderão ser designados.

Outras partidas

Em partidas não oficiais de equipes nacionais “A”, pode-se utilizar um máximo de dez suplentes.

Em todas as outras partidas, pode-se designar e utilizar um número maior de suplentes, mas desde que:

- as equipes em questão cheguem a um consenso sobre um número máximo;
- os árbitros sejam informados antes da partida.

Caso os árbitros não sejam informados, ou caso não se chegue a um consenso antes da partida, permite-se um número máximo de dez suplentes.

3 Relação de jogadores e suplentes

Em todas as partidas, os nomes de jogadores e suplentes devem ser fornecidos aos árbitros antes do início da partida, independentemente de estes estarem presentes ou não no local. Todo jogador ou suplente cujo nome deixe de ser comunicado aos árbitros, neste momento, não poderá participar da partida.

4 Procedimento de substituição

É permitido realizar uma substituição a qualquer momento, independentemente de a bola estar em jogo ou não, exceto durante um tempo técnico. Para trocar um jogador por um suplente, as seguintes diretrizes se aplicam:

- O jogador que está sendo substituído deixa a quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, exceto conforme disposto nas Regras de Jogo do Futsal.

- O jogador que está sendo substituído não necessita obter a autorização de nenhum dos árbitros para deixar a quadra.
- Os árbitros não necessitam autorizar a entrada do suplente na quadra.
- O suplente entra na quadra apenas após a saída do jogador que estiver sendo substituído.
- O suplente entra na quadra pela zona de substituição de sua própria equipe.
- Conclui-se o procedimento de substituição quando o suplente entrar completamente na quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, após entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último tenha de deixar a quadra por outro setor por conta de qualquer motivo estipulado nas Regras de Jogo do Futsal, sendo que, nesse caso, o suplente deverá entregar o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o suplente torna-se o jogador, ao passo que o jogador que foi substituído torna-se o suplente.
- É permitido, mediante certas circunstâncias, negar a autorização para prosseguir com uma substituição (exemplo: o equipamento do suplente não cumpre com as diretrizes).
- Um suplente que não tenha concluído o procedimento de substituição não poderá reiniciar o jogo por meio de um tiro lateral, pênalti, tiro livre, tiro de canto ou arremesso de meta, ou, ainda, por meio de bola ao chão.
- O jogador substituído poderá voltar a participar da partida.
- Todos os suplentes estão sujeitos à autoridade e a jurisdição dos árbitros, independentemente de participarem ou não da partida.

5 **Aquecimento**

Permite-se um número máximo de cinco suplentes realizando aquecimento ao mesmo tempo.

6 Mudança de goleiro

- Qualquer um dos suplentes poderá substituir o goleiro sem informar o árbitro ou aguardar a parada da partida.
- Qualquer jogador poderá trocar de lugar com o goleiro; entretanto, este jogador deverá fazê-lo durante uma parada da partida e deverá, ainda, informar os árbitros antes que a mudança seja feita.
- Todo jogador ou suplente que substituir o goleiro deverá vestir camisa de goleiro, com seu próprio número nas costas. O regulamento da competição poderá, ainda, estipular que um jogador atuando como o goleiro-linha vista camisa com as mesmas cores da camisa do goleiro principal.

7 Infrações e sanções

Se um suplente entrar na quadra antes da saída do jogador que estiver sendo substituído ou se, durante uma substituição, um suplente entrar na quadra a partir de um local diferente da zona de substituição de sua própria equipe:

- Os árbitros devem parar o jogo imediatamente, salvo se puderem aplicar a lei da vantagem;
- Os árbitros mandam o suplente deixar a quadra e adverte com Cartão Amarelo/CA o suplente por ter entrado na quadra em violação ao procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem parado o jogo, este é reiniciado com um tiro livre indireto concedido à equipe adversária. Se este suplente ou a sua equipe também cometer outra infração, o jogo é reiniciado conforme a seção específica da Regra 3, na parte de Interpretação e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem.

Se, durante uma substituição, o jogador sendo substituído deixar a quadra por um local diferente da zona de substituição de sua própria equipe devido a motivos não estipulados nas Regras de Jogo do

Futsal, os árbitros devem parar o jogo imediatamente, salvo se puderem aplicar a lei da vantagem e advertem com Cartão Amarelo/CA o jogador por ter deixado a quadra em violação ao procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem parado o jogo, este é reiniciado com um tiro livre indireto concedido à equipe adversária.

Para quaisquer outras infrações:

- Os jogadores em questão são advertidos com Cartão Amarelo/CA;
- A partida é reiniciada com um tiro livre indireto concedido à equipe adversária. Em casos especiais, o jogo é reiniciado conforme a seção específica da Regra 3, dentro da parte de Interpretação e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem.

8 Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

- Antes da entrega da lista da equipe, não poderá ser designado para qualquer função na lista da equipe;
- Após ser designado na lista da equipe e antes do tiro inicial, poderá ser substituído por um suplente designado, o qual não poderá ser substituído.

Um suplente designado que seja expulso, antes ou após o tiro inicial, não poderá ser substituído.

Um suplente poderá substituir um jogador expulso após o tiro inicial e entrar na quadra ao se passarem dois minutos desde a expulsão (ou seja, após a sua equipe ter permanecido dois minutos em inferioridade numérica), mas desde que o suplente tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro, a menos que um gol seja marcado antes de dois minutos terem transcorridos, sendo que, nesse caso, as seguintes condições se aplicarão:

- Caso haja cinco jogadores contra quatro, ou quatro contra três, e a equipe com o número maior de jogadores marcar um gol, a equipe com menos jogadores poderá receber um jogador adicional.
- Caso ambas as equipes estejam jogando com três ou quatro jogadores e um gol for marcado, nenhuma equipe poderá receber um jogador adicional até que tenha cumprido os dois minutos de inferioridade numérica.
- Caso haja cinco jogadores jogando contra três e a equipe com cinco jogadores marcar um gol, a equipe com três jogadores poderá receber apenas um jogador adicional.
- Caso a equipe com menos jogadores marque um gol, o jogo continua sem nenhuma mudança no número de jogadores até que os dois minutos tenham transcorridos, a menos que a equipe com o número maior de jogadores subsequentemente marque um gol nesse meio tempo.

9 Pessoas não autorizadas na quadra

O técnico e os outros integrantes designados na lista da equipe são os membros da comissão técnica. Toda pessoa não designada na lista da equipe como jogador, suplente ou membro da comissão técnica será considerada um agente externo.

Se um membro da comissão técnica, suplente (exceto como parte do procedimento de substituição), jogador expulso ou agente externo entrar na quadra, os árbitros devem:

- Parar o jogo apenas se houver interferência no jogo;
- Providenciar a retirada da pessoa, assim que a partida parar;
- Tomar a ação disciplinar apropriada.

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

- Um membro da comissão técnica, suplente ou jogador expulso, o jogo reinicia com um tiro livre direto ou um pênalti;
- Um agente externo, o jogo reinicia com bola ao chão.

Os árbitros devem notificar as autoridades competentes sobre o incidente.

10 Gol marcado com uma pessoa não autorizada na quadra

Se a bola estiver entrando no gol e a interferência não conseguir evitar que um jogador da equipe defensora dispute a bola, o gol será concedido se a bola entrar no gol (mesmo que tenha ocorrido contato com a bola), a menos que a interferência tenha sido causada pela equipe atacante.

Se, após um gol ter sido marcado e o jogo ter reiniciado, os árbitros constatarem que havia uma pessoa não autorizada na quadra quando o gol foi marcado, o gol não poderá ser anulado.

Se a pessoa não autorizada ainda estiver na quadra, os árbitros devem:

- Parar o jogo;
- Providenciar a retirada da pessoa não autorizada;
- Reiniciar o jogo com bola ao chão ou com um tiro livre, dependendo do caso.

Os árbitros devem notificar as autoridades competentes sobre o incidente.

Se, após um gol ter sido marcado e antes do reinício do jogo, o árbitro constatar que havia uma pessoa não autorizada na quadra quando o gol foi marcado:

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa não autorizada era:
 - um jogador, suplente, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que marcou o gol; o jogo é reiniciado com um tiro livre direto no local onde a pessoa não autorizada se encontrava;

- um agente externo que interferiu no jogo, desviando a bola ao gol ou se impediu um jogador da equipe defensora a disputar a bola; o jogo é reiniciado com bola ao chão.
- Os árbitros devem conceder o gol se a pessoa não autorizada era:
 - um jogador, suplente, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol;
 - um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, os árbitros devem providenciar a retirada da pessoa não autorizada da quadra.

11 Regresso indevido de jogador fora da quadra

Se um jogador que precisa de autorização de um dos árbitros para regressar à quadra o fizer sem essa autorização, os árbitros devem:

- Parar o jogo imediatamente, salvo se não for possível aplicar a lei da vantagem;
- Advertir com Cartão Amarelo/CA o jogador por ter entrado na quadra sem autorização.

Se os árbitros pararem o jogo, este deverá ser reiniciado:

- Com um tiro livre direto a partir do local da interferência;
- Com um tiro livre indireto, se não houve interferência.

Um jogador que sair da quadra, como parte de ação do jogo, não comete qualquer infração.

12 Capitão da equipe

Os capitães das equipes não possuem qualquer condição especial ou privilégios, embora detenham um certo grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.

REGRA 4 - O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 Segurança

Os jogadores não podem usar ou vestir qualquer equipamento ou objeto que possa ser perigoso.

Todo acessório de joia (colares, anéis, braceletes, brincos, pulseiras de couro, elásticos etc.) é proibido e deverá ser removido. Não é permitido usar fita para cobrir as joias.

É obrigatório inspecionar jogadores e suplentes antes do início da partida. Se um jogador estiver vestindo ou usando equipamento ou joias não autorizados os árbitros devem mandar o jogador:

- Remover o objeto;
- Sair da quadra na próxima parada se o jogador não conseguir ou puder quiser obedecer à ordem.

Todo jogador que se recusar a obedecer ou colocar o objeto novamente deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA.

2 Equipamento obrigatório

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

- Uma camisa com mangas;
- Short - o goleiro é autorizado a vestir calças;
- Meias - fitas ou qualquer outro material aplicado sobre ou vestido deverá ser da mesma cor externa que a da parte da meia sobre a qual é aplicada ou cobre;
- Caneleiras - as caneleiras devem ser feitas de material adequado para prover uma proteção razoável e devem ser cobertas por meias
- Calçado de futsal

Todo jogador que perder acidentalmente o seu calçado de futsal ou a sua caneleira deverá voltar a vestir o artigo perdido assim que possível e, no mais tardar, na próxima vez que a bola sair de jogo; se, antes de fazê-lo, o jogador marcar um gol ou participar da jogada que resultar em gol, o gol será concedido.

3 Cores

- Ambas as equipes devem vestir cores que as diferenciem umas das outras, assim como dos integrantes da equipe de arbitragem.
- Cada goleiro deverá usar cores diferentes das usadas por outros jogadores e pelos integrantes da equipe de arbitragem.
- Se as camisas de ambos os goleiros forem da mesma cor e nenhum tiver outra camisa para trocar, os árbitros devem autorizar a disputa da partida.

Camisetas usadas por baixo da camisa devem ser de uma única cor, que deve ser igual à da cor preponderante à da manga da camisa ou de estampa/cores que replique exatamente a da manga da camisa.

As roupas térmicas devem ser da mesma cor que a cor principal dos shorts ou de sua parte inferior - jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

4 Outro Equipamento

Equipamentos de proteção não perigosos - por exemplo, protetores de cabeça, máscaras faciais e joelheiras e protetores de braço feitos de materiais macios, leves, acolchoados - são permitidos, assim como bonés usados por goleiros e óculos esportivos.

Coletes

É obrigatório o uso de um colete por cima da camisa para identificar os suplentes. O colete deve ser de uma cor diferente das camisas de ambas as equipes e dos coletes da equipe adversária.

Protetores de cabeça

Ao utilizar-se protetores de cabeça (excluindo bonés usados por goleiros), estes:

- Devem ser pretos ou da mesma cor que a da camisa (desde que os jogadores da mesma equipe usem a mesma cor);
- Devem estar conforme a aparência profissional do equipamento dos jogadores;
- Não devem ser presos à camisa;
- Não devem trazer nenhum risco ao jogador que os vista ou a qualquer outro jogador (exemplo: um mecanismo de abertura/fechamento em volta do pescoço);
- Não devem ter partes que sejam expostas à superfície (elementos protuberantes).

Joelheiras e protetores de braço

Ao utilizar-se joelheiras e protetores de braço, estes devem ser da mesma cor que a da cor principal da manga da camisa (protetores de braços) ou dos shorts/calças (joelheiras) e não poderão ser excessivamente protuberantes.

Se não for possível coincidir essas cores, é permitido usar protetores pretos ou brancos com mangas das camisas/shorts (ou calças, conforme o caso) de qualquer cor. Ao utilizar-se protetores que não coincidam com as mangas das camisas/shorts (ou calças), todos esses protetores usados pela mesma equipe devem ser da mesma cor (preta ou branca).

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores (incluindo suplentes e jogadores expulsos) vestir ou usar qualquer tipo de dispositivo eletrônico ou de comunicação (exceto em casos em que são permitidos sistemas de desempenho e rastreamento eletrônico).

É permitido o uso de dispositivos eletrônicos ou de comunicação por membros da comissão técnica da equipe se isso estiver diretamente relacionado ao bem-estar ou a segurança do jogador ou, ainda, devido a motivos táticos/de treinamento, mas somente são permitidos dispositivos pequenos, móveis e portáteis (exemplo: microfones, fones de ouvido/auriculares, celulares/smartphones, relógios inteligentes (smartwatches), tablets, notebooks). Todo membro da comissão técnica que utilizar dispositivos não autorizados ou que se comportar de forma inadequada devido ao uso de dispositivos eletrônicos ou de comunicação, será expulso da área técnica.

Sistemas Eletrônicos de Rastreamento de Desempenho (EPTS)

Ao utilizar-se tecnologia vestível (WT, em inglês) como parte dos EPTS usados em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob a tutela da FIFA, das confederações ou das associações nacionais de futebol, o organizador da competição deverá certificar-se de que a tecnologia acoplada ao equipamento dos jogadores não represente riscos e atenda às exigências para EPTS vestíveis, conforme estipulado no Programa de Qualidade da FIFA para os EPTS.

Sempre que os EPTS forem fornecidos pelo organizador da partida ou pela competição durante partidas disputadas em uma competição oficial, é responsabilidade daquele organizador da partida ou da competição certificar-se de que a informação e os dados transmitidos dos EPTS à área técnica sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para os EPTS auxilia os organizadores de competições com o processo de aprovação para dispositivos de EPTS confiáveis e precisos.

5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

O equipamento não deverá conter qualquer slogan, declaração ou imagem política, religiosa ou pessoal. Os jogadores não devem exibir roupas usadas por baixo da camisa que exibam slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou ainda, publicidade diferente do logotipo do fabricante. Para toda infração, o jogador e/ou equipe será sancionado pelo organizador da competição, pela associação nacional de futebol ou pela FIFA.

Princípios

A Regra 4 aplica-se a todo tipo de equipamento (inclusive de vestuário) usado por jogadores e suplentes; os seus princípios também se aplicam a todos os membros da comissão técnica da equipe presentes na área técnica.

- Os seguintes elementos (normalmente) são permitidos:
 - o número do jogador, nome, escudo/logotipo da equipe, slogans/emblemas de alguma iniciativa voltada à promoção do futsal, ao respeito e à integridade, assim como toda publicidade permitida pelas regras da competição ou pela FA nacional, confederação ou pelos regulamentos da FIFA
 - os dados de uma partida: equipes, data, competição/evento, estádio
- Slogans, declarações ou imagens permitidas devem aparecer apenas na frente da camisa e/ou na faixa do braço.
- Em certos casos, o slogan, a declaração ou a imagem aparecerão apenas na faixa de braço do capitão.

Interpretando as Regras

Ao considerar se um slogan, declaração ou imagem é permissível, deve-se observar a Regra 12 (As Faltas e Incorreções), a qual exige que os árbitros tomem ação contra um jogador que:

- Utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), injuriosa(s) ou abusiva(s);
- Agir de forma provocativa, ridicularizante ou exaltado.

É proibido todo slogan, declaração ou imagem que se enquadre em qualquer uma destas categorias.

Ao passo que é relativamente fácil definir o que é “religioso” e “pessoal”, “político” é menos claro; não obstante, slogans, declarações ou imagens relacionadas às seguintes coisas são proibidas:

- Toda pessoa, viva ou falecida (a menos que seja parte do nome oficial da competição)
- Todo partido/organização/grupo político local, regional, nacional ou internacional etc.
- Todo governo local, regional ou nacional ou qualquer um de seus departamentos, gabinetes ou funções
- Toda organização que seja discriminatória
- Toda organização cujos objetivos/ações possam ofender um número considerável de pessoas
- Todo determinado ato/evento político

Ao celebrar um importante evento nacional ou internacional, deve se ter uma consideração especial com as sensibilidades da equipe adversária (inclusive os seus torcedores) e do público em geral.

As regras da competição poderão trazer restrições/limitações adicionais, especialmente no que tange ao tamanho, ao número e a localização de slogans, declarações e imagens permitidos. Recomenda-se resolver disputas relacionadas a slogans, declarações ou imagens antes da realização de uma partida/competição.

6 Infrações e sanções

Para toda infração que não envolva equipamentos potencialmente perigosos, o jogo não precisa ser parado e o jogador:

- É instruído pelos árbitros a deixar a quadra e a corrigir o seu equipamento;
- Deixa a quadra quando o jogo parar, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento.

Todo jogador que deixar a quadra ou corrigir ou mudar o seu equipamento deverá:

- Ter o seu equipamento verificado por um árbitro antes de receber autorização para voltar à quadra;
- Voltar à quadra apenas mediante a autorização de um dos árbitros.

Nesse caso, todo jogador que voltar à quadra sem autorização deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA e, se o jogo for paralisado, concede-se um tiro livre indireto. No entanto, se houve interferência, concede-se um tiro livre direto do local onde ocorreu a interferência (ou um pênalti, se a interferência tiver ocorrido dentro da área penal).

7 Numeração dos jogadores

Os regulamentos das competições devem estipular a política acerca da numeração dos jogadores, que normalmente deve ser de 1 a 15, com o número 1 sendo reservado para o goleiro.

O organizador deverá levar em conta o quão difícil e inapropriado é para os árbitros sinalizarem números acima de 15.

O número de cada jogador deverá estar visível em suas costas e ser diferente da cor predominante da camisa. As regras da competição devem estipular o tamanho dos números e se estes são obrigatórios,

assim como a sua presença/tamanho em outros artigos do equipamento básico dos jogadores.

REGRA 5 - OS ÁRBITROS

1 A autoridade dos árbitros

Toda partida é controlada por dois árbitros - o árbitro principal e o segundo árbitro - os quais detêm plena autoridade para aplicar as Regras de Jogo do Futsal para aquela partida.

2 Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros acerca de acontecimentos relacionados ao jogo, inclusive validar um gol, além do resultado da partida, são irrevogáveis. As decisões dos árbitros, e de todos os outros integrantes da equipe de arbitragem, sempre devem respeitadas.

Os árbitros não poderão mudar uma decisão de reinício ao constatarem que esta estava errada ou mediante orientação de outro integrante da equipe de arbitragem, caso o jogo tenha reiniciado ou se os árbitros sinalizaram o fim do primeiro ou do segundo período (inclusive a prorrogação) e deixaram a quadra e o seu entorno após o sinal acústico soado pelo cronometrista, ou após a suspensão da partida.

Por vezes, um dos árbitros assistentes indica/comunica uma infração de CA/CV, mas os árbitros não percebem a indicação ou ouvem a comunicação após o jogo ter reiniciado. Os árbitros ainda poderão tomar a ação disciplinar apropriada, mas o reinício associado à infração não se aplica.

As decisões do árbitro principal prevalecerão sobre as do segundo árbitro, sempre que houver uma discordância entre eles.

Na eventualidade de interferência indevida ou de conduta incorreta, o árbitro deverá destituir o segundo árbitro ou os outros integrantes da equipe de arbitragem de suas funções, providenciar a substituição

destes e elaborar um relatório para encaminhar às autoridades pertinentes.

3 Poderes e deveres

Os árbitros devem:

- Fazer cumprir as Regras de Jogo do Futsal;
- Conduzir a partida em conjunto com os outros integrantes da equipe de arbitragem, sempre que se faça necessário;
- Certificar-se de que toda bola utilizada atenda às exigências da Regra 2;
- Certificar-se de que o equipamento dos jogadores atenda às exigências da Regra 4;
- Anotar os incidentes da partida;
- Parar a partida, mediante o seu critério, por quaisquer infrações contra as Regras de Jogo do Futsal;
- Parar, suspender temporariamente ou suspender definitivamente a partida devido a qualquer outro tipo de problema, ou quando ocorre uma interferência externa tal qual:)
 - A iluminação for inadequada;
 - Um objeto for arremessado/chutado por um torcedor e atingir um integrante da equipe de arbitragem, jogador, suplente ou membro da comissão técnica da equipe - o árbitro poderá deixar a partida seguir ou interromper, suspender temporariamente ou suspendê-la definitivamente, dependendo da gravidade do incidente;
 - Um torcedor soprar um apito que interfira no jogo - o jogo é interrompido e reiniciado com bola ao chão.
 - Uma segunda bola, outro objeto ou um animal entrar na quadra durante a partida - os árbitros devem:
 - parar o jogo (e reiniciá-lo com bola ao chão) se esse elemento interferir no jogo, exceto se a bola teria entrado no gol e a interferência não fosse capaz de impedir um jogador da equipe defensora de disputar a bola; nesse tipo de situação, concede-se o gol se a bola teria entrado no gol (mesmo que

tenha ocorrido contato com a bola), a menos que a interferência tenha sido causada pela equipe atacante;

→ deixar o jogo seguir e providenciar a retirada da bola na primeira oportunidade possível;

• Parar o jogo se julgarem que o jogador sofreu uma lesão grave e certificar-se de que o jogador seja retirado da quadra. Um jogador lesionado, inclusive o goleiro, não poderá ser tratado dentro da quadra, poderá voltar à quadra apenas após o reinício da partida e deverá entrar na quadra pela zona de substituição de sua própria equipe. As únicas exceções às exigências de deixar a quadra se referem a:

- um goleiro ou um jogador de linha colidirem e necessitarem de cuidados médicos;
- jogadores da mesma equipe colidirem e necessitarem de cuidados médicos;
- no caso de lesão grave;
- O jogador se lesionar devido a uma infração com contato físico, pela qual o adversário é advertido Cartão Amarelo/CA ou expulso/CV (exemplo: uma entrada temerária ou jogo brusco e grave), se a avaliação/tratamento for concluída rapidamente;
- Um pênalti for concedido e o jogador lesionado for o cobrador;
- Um pênalti for concedido e o jogador lesionado for o goleiro;

• Certificar-se de que todo jogador com sangramentos deixe a quadra. O jogador poderá voltar à quadra apenas após receber um sinal dos árbitros, os quais devem estar convictos de que o sangramento parou e não há nenhum resquício de sangue no equipamento;

• Certificar-se de que, caso os médicos e/ou os maqueiros tenham sido autorizados a entrar na quadra, o jogador saia em uma maca ou caminhando. Todo jogador que deixar de acatar essa ordem deverá ser advertido Cartão Amarelo/CA por conduta antidesportiva;

• Se o jogo for parado, reiniciá-lo com bola ao chão se a partida não foi interrompida por outro motivo ou ainda, se uma lesão sofrida por um jogador não decorreu de uma infração;

• Deixar o jogo seguir até a bola sair de jogo, se julgarem que um jogador está apenas levemente lesionado;

• Deixar o jogo seguir caso a equipe contra a qual a infração foi cometida vir a ter uma vantagem e sancionar a infração original se a

vantagem antecipada não transcorrer naquele momento ou após poucos segundos;

- Tomar ação disciplinar contra jogadores culpados por infrações passíveis de aplicação de Cartão Amarelo/CA e cartão vermelho/CV. Eles não são obrigados a tomar essa ação imediatamente, mas devem fazê-lo assim que a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra membros da comissão técnica que não ajam de forma responsável e adverti-los, lhes mostrar um Cartão Amarelo/CA ou expulsá-los da quadra e de seu em torno, inclusive da área técnica. Caso não seja possível identificar o infrator, o técnico da equipe presente na área técnica deverá receber a sanção. Integrantes da equipe médica que cometer uma infração passível de expulsão poderão permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível, e agir caso um jogador necessite de cuidados médicos;
- Tomar decisões com o auxílio dos outros integrantes da equipe de arbitragem, no que se refere a incidentes que passaram despercebidos pelos árbitros;
- Certificar-se de que nenhum indivíduo não autorizado entre na quadra;
- Sinalizar o reinício da partida após a interrupção desta;
- Fazer os sinais descritos na seção denominada Sinais dos Árbitros e dos Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem;
- Posicionar-se na quadra e em seu em torno, conforme descrito nas seções pertinentes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem, caso se faça necessário;
- Entregar um relatório da partida às autoridades pertinentes, trazendo detalhes sobre todas as sanções impostas a jogadores e/ou a membros da comissão técnica da equipe, além de qualquer outro incidente que tenha ocorrido antes, durante ou após a partida.

O árbitro:

- Atuará como o cronometrista e o terceiro árbitro, caso esses dois outros integrantes da equipe de arbitragem estejam ausentes;
- Suspenderá temporariamente ou definitivamente a partida, a seu critério, por quaisquer infrações contra as Regras de Jogo do Futsal;

- Suspende temporariamente ou definitivamente a partida, a seu critério, devido a qualquer tipo de influência externa.

O segundo árbitro:

- Substituirá o árbitro principal em caso de lesão ou indisposição deste.

4 Responsabilidade da equipe de arbitragem

Os árbitros (ou, conforme o caso, os outros integrantes da equipe de arbitragem) não serão responsabilizados por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, membro da comissão técnica ou torcedor;
- Danos de qualquer tipo à propriedade;
- Qualquer outra perda sofrida por um indivíduo, clube, empresa, associação ou outra entidade, a qual decorra ou possa decorrer de qualquer decisão que eles tomem em consonância com as Regras de Jogo do Futsal ou ainda, em cumprimento aos procedimentos normais necessários para a realização, a disputa e a gestão de uma partida.

Tais decisões podem dizer respeito a:

- Uma decisão tomada pela qual julga-se que a condição da quadra e seus arredores internos e externos ou as condições climáticas não permitem a realização da partida;
- Uma decisão para suspender definitivamente uma partida, pelo motivo julgado pertinente;
- Uma decisão sobre a conformidade dos acessórios, da bola e do equipamento utilizados durante uma partida;
- Uma decisão para interromper ou não uma partida por conta de interferências de torcedores ou por qualquer outro problema advindo das arquibancadas;
- Uma decisão para interromper ou não uma partida para possibilitar que um jogador lesionado seja retirado da quadra para tratamento;

- Uma decisão tomada para obrigar um jogador lesionado a ser retirado da quadra para tratamento (salvo as supracitadas exceções);
- Uma decisão para permitir ou não permitir um jogador a vestir um determinado artigo de vestuário ou equipamento;
- Uma decisão (em que eles detêm a autoridade) para permitir ou não permitir a presença de qualquer indivíduo (inclusive membros da comissão técnica da equipe ou funcionários do ginásio, seguranças, fotógrafos ou outros representantes da imprensa) no em torno da quadra;
- Qualquer outra decisão que eles possam tomar em consonância com as Regras de Jogo do Futsal, ou em conformidade com as suas funções ao abrigo dos termos da FIFA, das confederações, das associações-membro ou das regras ou dos regulamentos da competição pelas quais se disputa a partida.

5 Partidas internacionais

É obrigatória a presença de um segundo árbitro em partidas internacionais.

6 Equipamento dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem dispor do seguinte equipamento:

- Pelo menos um apito
- Cartões vermelhos e amarelos
- Um caderno de anotações (ou outra forma para registrar os incidentes da partida)
- Pelo menos um relógio

Outro equipamento

Permite-se que os árbitros usem:

- Dispositivos para comunicar-se com os outros integrantes da equipe de arbitragem - fones de ouvido etc.;
- EPTS ou outros dispositivos de monitoramento físico.

Os árbitros são proibidos de usar qualquer outro dispositivo eletrônico, inclusive câmeras.

Os árbitros e os outros integrantes da equipe de arbitragem também não poderão usar joias (embora seja permitido ao árbitro usar um relógio ou dispositivo parecido a fim de cronometrar a partida, em caso de ausência do cronometrista).

REGRA 6 - OS OUTROS INTEGRANTES DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1 Os árbitros assistentes

Dois árbitros assistentes podem ser designados (um terceiro árbitro e um cronometrista), os quais devem executar as suas funções em consonância com as Regras de Jogo do Futsal. Eles se posicionam fora da quadra, na altura da linha central e no mesmo lado que o das zonas de substituição. O cronometrista deverá permanecer sentado à mesa do cronometrista, ao passo que o terceiro árbitro poderá estar sentado ou em pé para exercer as suas funções.

O cronometrista e o terceiro árbitro dispõem de um cronômetro adequado e do equipamento necessário para manter um registro de faltas acumuladas, itens estes que serão fornecidos pela associação ou pelo clube cuja jurisdição a partida está sendo disputada.

A eles será fornecida uma mesa do cronometrista para poderem exercer as suas funções corretamente.

2 Poderes e deveres

O terceiro árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Mantém um registro dos jogadores participantes da partida;
- Controla a substituição das bolas, mediante solicitação dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos suplentes antes que estes entrem na quadra;
- Anota os números dos jogadores que marcaram os gols;
- Informa os árbitros na quadra sobre toda infração, incidente de conduta incorreta ou conduta antidesportiva cometida por qualquer

participante da partida, que os árbitros poderão, ou não, optar por levar em conta;

- Informa o cronometrista sobre um pedido de tempo técnico solicitado por um membro da comissão técnica da equipe;
- Faz o sinal de tempo técnico obrigatório, após o cronometrista ter soado o sinal acústico para informar os árbitros e as equipes sobre a concessão do tempo técnico;
- Mantém um registro dos pedidos de tempo técnico solicitados;
- Mantém um registro das faltas acumuladas por cada equipe, sinalizada pelos árbitros durante cada período de jogo;
- Faz o sinal obrigatório para mostrar que uma equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Coloca uma placa claramente visível sobre a mesa do cronometrista para indicar que uma equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Anota os nomes e os números de jogadores advertidos com Cartão Amarelo/CA ou expulsos/CV;
- Entrega um documento para os membros da comissão técnica de cada equipe antes do início de cada período de jogo, com o qual estes poderão solicitar pedidos de tempo técnico, e coleta esses documentos ao fim de cada período, caso não tenha sido feito nenhum pedido de tempo técnico;

FIFA[®]

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- Entrega um documento aos membros da comissão técnica de cada equipe, o qual sinaliza quando um suplente poderá entrar na quadra para substituir um jogador expulso;



THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ___ MINUTE(S) AND ___ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE ___ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ___ MINUTE(S) ET ___ SECONDE(S) AVANT LA FIN DE LA ___ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ___ MINUTO(S) Y ___ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL ___ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IN DER ___ HALBZEIT NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

O SUPLENTE PODERA ENTRAR NA QUADRA QUANDO O CRONOMETRO INDICAR QUE FALTA(M) ___ MINUTO(S) E ___ SEGUNDO(S) PARA O FIM DO _____ PERÍODO.

- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a volta à quadra de um jogador que deixou a quadra para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, verifica a volta à quadra de um jogador que deixou a quadra devido a qualquer tipo de lesão;
- Sinaliza para os árbitros quando ocorrer um erro óbvio ao advertir ou expulsar um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora de seu campo visual. Não obstante, os árbitros decidirão sobre quaisquer fatos relacionados ao jogo;
- Supervisiona a conduta de pessoas situadas na área técnica e nos bancos de suplentes, além de informar aos árbitros sobre qualquer tipo de conduta inapropriada;
- Mantém um registro das interrupções de jogo devido a interferências externas e os motivos por destas;
- Auxilia os árbitros, fornecendo qualquer outra informação relevante sobre a partida;

- Posiciona-se na quadra de acordo com as seções pertinentes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem, caso seja necessário fazê-lo;
- Substitui o segundo árbitro em caso de lesão ou indisposição do árbitro principal ou do segundo árbitro.

O cronometrista:

Certifica-se de que a duração da partida atenda às disposições da Regra 7:

- Iniciar o cronômetro após a cobrança correta do primeiro tiro inicial em cada período;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após a correta retomada do jogo após um tiro lateral, arremesso de meta, tiro de canto, tiro inicial, tiro livre, pênalti ou bola ao chão;
- Parar o cronômetro após um gol ter sido marcado, após um pênalti ou um tiro livre tiver sido concedido, ou após um jogador tiver se lesionado;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros o sinalizarem a fazê-lo;
- Registrar os gols, as faltas acumuladas e os períodos de jogo no placar público, caso haja um;
- Indicar o pedido de tempo técnico feito por uma equipe, mediante o apito de um sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado sobre a solicitação pelo terceiro árbitro ou por um dos árbitros da quadra;
- Cronometrar o minuto do tempo técnico;
- Sinalizar o fim do minuto do tempo técnico com um apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometrando os dois minutos de inferioridade numérica de uma equipe;
- Sinalizando o fim do primeiro período, o fim da partida ou o fim dos períodos de prorrogação, caso haja prorrogação, com um apito ou um sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros;
- Posicionar-se na quadra conforme as disposições das seções pertinentes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem;

- Exercer as funções específicas do terceiro árbitro na eventualidade de ausência deste, caso um árbitro assistente reserva não tenha sido designado;
- Fornece quaisquer outras informações pertinentes sobre a partida.

3 Partidas internacionais

Em partidas internacionais, é obrigatória a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista.

Em partidas internacionais, o cronômetro utilizado deverá incorporar todas as funções necessárias (cronometragem precisa e um dispositivo para marcar, simultaneamente, o tempo de uma ou mais inferioridades numéricas de dois minutos, além de controlar o acúmulo de faltas por cada equipe durante cada período de jogo).

4 Árbitro assistente reserva (AAR)

Em torneios ou em competições em que se designa esse indivíduo, a função e as tarefas do árbitro assistente reserva devem cumprir com as disposições estipuladas nas Regras de Jogo do Futsal.

O árbitro assistente reserva:

- É designado de acordo com as regras da competição e substitui o terceiro árbitro na eventualidade de algum dos árbitros não conseguir continuar na partida;
- Auxilia os árbitros em todos os momentos, inclusive com relação a quaisquer funções administrativas antes, durante e após a partida, conforme exigido pelos árbitros;
- Entrega um relatório pós-partida às autoridades pertinentes relatando todo incidente de conduta inapropriada ou qualquer outro incidente que tenha ocorrido fora do campo visual dos árbitros, além de notificar os árbitros sobre todo relatório em elaboração;
- Anota todo incidente ocorrido antes, durante e após a partida;

- Porta outro cronômetro manual, caso se faça necessário por conta de qualquer tipo de incidente;
- Posiciona-se de forma a conseguir auxiliar os árbitros, lhes fornecendo todo tipo de informação pertinente à partida.

REGRA 7 - A DURAÇÃO DA PARTIDA

1 Períodos de jogo

A partida tem a duração de dois períodos iguais de 20 minutos de jogo efetivo, os quais poderão ser reduzidos apenas se permitido pelo Regulamento da competição.

2 Terminando os períodos de jogo

O cronometrista sinaliza o fim de cada período de 20 minutos (assim como os períodos de prorrogação) com um sinal acústico.

- O período termina com o soar do sinal acústico, mesmo que os árbitros não sinalizem o fim soprando os seus apitos.
- Caso seja concedido um TLDSB ou um pênalti e o período de jogo se encerrar simultaneamente, a cobrança do TLDSB ou pênalti será realizada. Considerar-se-á que qualquer um dos tiros foi concluído quando, após a bola entrar em jogo, ocorrer alguma das seguintes situações:

- a bola para de se mover ou sai de jogo;
- a bola é tocada por qualquer jogador (inclusive o cobrador) que não seja o goleiro defensor;
- os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo cobrador ou por um companheiro de equipe do cobrador.

Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração antes da cobrança do TLDSB ou tiro penal se completar, o tiro deve ser repetido, caso não se aplique a lei da vantagem.

- Nenhum um gol marcado após o sinal acústico de encerramento do período será válido, salvo se decorrente do TLDSB ou tiro penal.

Os períodos de jogo não se estenderão em nenhum outro caso.

3 Tempo técnico

As equipes têm direito só a um tempo técnico, com duração de um minuto, em cada um dos períodos.

As seguintes condições se aplicam:

- Os membros da comissão técnica da equipe têm o direito de solicitar um minuto de tempo técnico ao terceiro árbitro ou então, ao cronometrista, caso não haja um terceiro árbitro, usando o documento fornecido para essa finalidade.
- O cronometrista só concede um tempo técnico quando a equipe que o solicitar estiver de posse da bola e quando a bola sair de jogo, utilizando um apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros.
- Durante o tempo técnico:
 - Os jogadores poderão permanecer tanto dentro quanto fora da quadra. Se os jogadores quiserem se hidratar, eles terão de sair da quadra;
 - Os suplentes devem permanecer fora da quadra;
 - É proibido aos membros da comissão técnica da equipe passar orientações dentro da quadra.
- As substituições somente poderão ser realizadas após o soar do sinal acústico ou do apito, sinalizando o fim do tempo técnico.
- O tempo técnico não solicitado em um período não se acumula para o outro.
- Caso não haja um terceiro árbitro nem um cronometrista, é permitido a um membro da comissão técnica da equipe solicitar um tempo técnico aos árbitros.
- Não são permitidos tempos técnicos durante a prorrogação, se for disputada.

4 Intervalo do primeiro tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo no fim do primeiro tempo, o qual não deverá ultrapassar 15 minutos. Caso haja prorrogação na partida, não haverá nenhum intervalo entre os dois períodos: as equipas simplesmente trocam de lado na quadra, ao passo que os membros da comissão técnica e os suplentes das equipas trocam de bancos de suplentes. No entanto, permite-se uma breve pausa para hidratação (a qual não deverá ultrapassar um minuto) entre o primeiro e o segundo tempo da prorrogação.

Os regulamentos das competições devem estipular a duração do intervalo entre o primeiro e segundo tempo. Qualquer alteração do tempo previsto no regulamento, só será possível com autorização dos árbitros.

5 Partida suspensa definitivamente

Volta-se a disputar uma partida suspensa definitivamente, a menos que o regulamento da competição ou os organizadores estipulem outro procedimento.

REGRA 8 - O INÍCIO E O REINÍCIO DE JOGO

Um tiro inicial dá início e reinício ao jogo, em ambos os períodos de uma partida e de ambos os períodos da prorrogação, assim como após a marcação de um gol.

Tiros livres (diretos ou indiretos), pênaltis, tiros laterais, arremesso de meta e tiros de canto são outras formas de reinício de jogo.

O bola ao chão é a forma de reiniciar o jogo quando os árbitros o interromperem sem que haja um dos motivos citados acima.

Caso ocorra uma infração quando a bola não estiver em jogo, isso não muda a forma como o jogo é reiniciado.

1 Tiro inicial

Procedimento

- A equipe que ganhar o sorteio de moeda (cara ou coroa) decide qual gol irá atacar no primeiro período ou então, poderá optar por executar o tiro inicial.
- Dependendo da circunstância acima, a outra equipe executa o tiro inicial ou decide qual gol irá atacar no primeiro período.
- A equipe que decidiu qual gol irá atacar, no primeiro período, executa o tiro inicial para dar início ao segundo período.
- No segundo período, as equipes mudam de lado e atacam para as metas opostas.
- No intervalo da partida, cada equipe muda de banco de suplentes, para que seu banco de suplentes se encontre no lado defensivo da quadra.
- Quando uma equipe marcar um gol, a outra equipe executará o tiro inicial.

No tiro inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador executante do tiro inicial, devem encontrar-se em sua metade da quadra.
- Os adversários da equipe executante do tiro inicial devem estar a pelo menos 3m da bola, até que está entre em jogo.
- A bola deverá permanecer imóvel sobre a marca central.
- O árbitro situado no lado do banco de suplentes deverá indicar a execução do tiro inicial, sinalizando com o seu apito.
- A bola estará em jogo ao ser chutada e se deslocar claramente.
- É permitido marcar um gol diretamente contra os adversários a partir do tiro inicial; se a bola entrar diretamente no gol do cobrador, concede-se um tiro de canto aos adversários.

Infrações e sanções

Se o jogador executante do tiro inicial tocar na bola de novo antes que esta toque em outro jogador, concede-se um tiro livre indireto, ou por uma infração de mão na bola, concede-se um tiro livre direto.

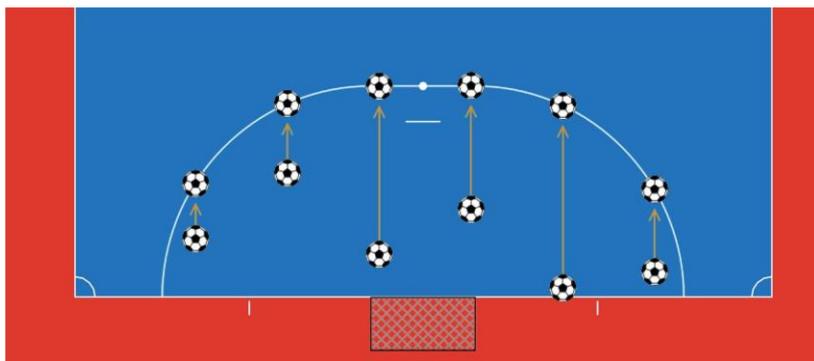
Por qualquer outra infração ao procedimento, o tiro inicial deverá ser executado de novo.

2 Bola ao chão

Procedimento

Os árbitros concederão bola ao chão para um jogador da equipe que tenha tocado por último na bola, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido ou onde esta foi tocada por último por um jogador, um agente externo ou por um integrante da equipe de arbitragem, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a equipe atacante tenha sido a última equipe a tocar na bola. Nesse caso, será realizado o bola ao chão em favor de um dos jogadores da equipe atacante na linha da área penal, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido ou onde esta tocou por último, em um jogador, um

agente externo ou em um integrante da equipe de arbitragem, após traçar uma linha imaginária paralela à linha lateral (conforme ilustrado abaixo).



- Todos os outros jogadores (de ambas as equipes) devem permanecer a uma distância de, pelo menos 2m da bola, até que esta entre em jogo.
- A bola estará em jogo quando tocar o chão da quadra, sendo que, a partir desse momento, os jogadores (de ambas as equipes) poderão disputá-la.

Infrações e sanções

- Os árbitros concederão bola ao chão novamente se esta:
 - tocar em um jogador antes de tocar no chão da quadra;
 - sair de jogo após tocar no chão da quadra, sem ter tocado em um jogador.
- Se, após um bola ao chão, a bola entrar em uma meta sem ter tocado em, pelo menos, dois jogadores, o jogo será reiniciado com:
 - um arremesso de meta se a bola entrar na meta da equipe adversária do jogador que tocou na bola;
 - um tiro de canto, se a bola entrar na meta do jogador para quem foi concedida o bola ao chão.

No entanto, se, após um bola ao chão, a bola entrar em uma das metas sem ter tocado em, pelo menos, dois jogadores devido a circunstâncias além do controle do jogador para quem se concedeu o bola ao chão (tais como as condições do ginásio ou a execução

incorreta de um bola ao chão), será necessário executar o bola ao chão novamente.

REGRA 9 - A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

- Cruzar, por inteiro, a linha de meta ou a linha lateral, seja pelo chão ou pelo ar;
- Os árbitros tiverem parado o jogo;
- Bater no teto.

A bola também estará fora de jogo, quando tocar em um integrante da equipe de arbitragem dentro da quadra, permanecer na quadra e:

- Uma equipe iniciar um ataque promissor;
- Entrar diretamente em uma meta; ou
- Mudar a equipe que estiver com a posse da bola.

Nestes três casos, em que a bola tocar em um integrante da equipe de arbitragem, o jogo será reiniciado com bola ao chão.

2 Bola em jogo

A bola estará em jogo em todas as demais situações, inclusive quando tocar em um oficial de arbitragem, nos postes e nos travessões das metas, desde que permaneça na quadra de jogo.

A bola sempre estará em jogo ao tocar em um integrante da equipe de arbitragem (caso não ocorra uma das três situações acima), assim como se rebater nas traves ou no travessão e permanecer na quadra.

3 Quadra coberta

A altura mínima dos tetos deverá ser estipulada no regulamento da competição.

Se a bola bater no teto da quadra enquanto estiver em jogo, o jogo será reiniciado com um tiro lateral, a ser cobrado pelos adversários da equipe que tocou por último na bola. O tiro lateral será cobrado a partir do ponto sobre a linha lateral mais próxima ao local no chão sobre o qual a bola bateu no teto.

REGRA 10 - O RESULTADO DE UMA PARTIDA

1 Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola transpuser completamente a linha de meta, entre os postes e por baixo do travessão, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo haja sido cometida pela equipe a favor da qual o gol seja marcado.

Se um jogador da equipe defensora, inclusive o goleiro, acidental ou intencionalmente deslocar ou derrubar a meta e os árbitros confirmarem que a bola ultrapassou a linha de meta e entrou no gol, entre a posição normal das traves (conforme estipulado na Regra 1), os árbitros devem conceder o gol. Se a meta for deslocada ou derrubada intencionalmente, os árbitros devem advertir o jogador infrator com Cartão Amarelo/CA.

Se um jogador da equipe atacante, inclusive o goleiro, deslocar ou derruba a meta, os árbitros devem anular o gol. Se a meta for deslocada ou derrubada intencionalmente, os árbitros devem advertir o jogador infrator com Cartão Amarelo/CA.

Se o goleiro lançar a bola diretamente para dentro do gol dos adversários, deve-se conceder um arremesso de meta, exceto em casos em que as regras domésticas proíbam o arremesso da bola diretamente sobre a linha central da quadra nas categorias infantil, master (veteranos), de deficientes físicos ou nas categorias de base do futsal. Nesse caso, concede-se um tiro indireto à equipe adversária, a ser cobrado do local onde a bola cruzou a linha central.

Não gol

Se um dos árbitros paralisar o jogo para sinalizar um gol antes de a bola ter ultrapassado, em sua totalidade, a linha de meta (entre as traves, conforme estipulado na Regra 1) e imediatamente se der conta de que cometeu um erro, o jogo será reiniciado com bola ao chão.

2 Equipe vencedora

A equipe que marcar maior número de gols durante a partida será a vencedora. Quando as duas equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, o jogo terminará empatado

Se o regulamento da competição exigir que uma equipe seja declarada vencedora após um jogo ou após partidas de ida e volta que terminem empatadas, são permitidos os seguintes critérios de desempate:

- regra de gols marcados fora de casa;
- prorrogação com dois períodos iguais de, no máximo, 5 minutos cada. As regras da competição devem estipular a duração dos dois períodos iguais de prorrogação;
- cobrança de tiros livres da marca penal.

Pode ser feita combinação dos critérios acima.

3 Cobranças dos tiros da marca penal

Os tiros livres da marca penal são executados após o término do jogo e, a menos que haja estipulação diferente, aplicam-se as Regras de Jogo do Futsal pertinentes.

As cobranças dos tiros desde a marca penal não fazem parte da partida.

O jogador expulso durante o jogo não pode participar. As Advertências Verbais e as Advertências com Cartão Amarelo/CA, feitas durante o jogo, não são consideradas para a cobrança dos tiros livres da marca penal.

Procedimento

Antes do início das cobranças dos tiros da marca penal

- A menos que existam outros fatores a serem considerados (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das câmeras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual meta serão executados os tiros
- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- Todos os jogadores e suplentes estarão autorizados a efetuar as cobranças dos tiros livres da marca penal, exceto os jogadores lesionados ou expulsos ao fim da partida ou da prorrogação.
- Cada equipe é responsável por selecionar, entre os jogadores e substitutos elegíveis, a ordem pela qual eles vão executar os tiros. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem;
- Se no final do jogo ou prolongamento e antes de ter sido iniciada a execução dos tiros livres da marca penal, uma equipe tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipe adversária, é permitido reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipe adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres da marca penal, exceto no caso abaixo;
- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou se sua equipe não tiver feito o número máximo de substituições autorizadas, por um substituto inscrito, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro.
- Se o goleiro já houver executado o tiro, o jogador que o substituir só poderá executar o tiro na próxima rodada de tiros.

Durante a execução dos tiros desde a marca penal

- Será permitida a permanência na quadra apenas dos jogadores e dos suplentes autorizados para cobrar dos tiros desde a marca penal, os árbitros e os outros integrantes da equipe de arbitragem.
- Todos os jogadores e os suplentes habilitados para cobrar os tiros livres da marca penal, exceto o executor e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central, sobre a linha central ou então, um pouco atrás desta.
- O goleiro da equipe executante deverá permanecer na quadra, fora da área penal, em uma linha imaginária, a pelo menos 5 m da marca do ponto penal e no lado oposto da quadra dos bancos de reservas e do segundo árbitro.
- Todo jogador ou suplente autorizado a participar das cobranças dos tiros livres da marca penal poderá trocar de lugar com o goleiro.
- O tiro será considerado concluído quando a bola parar, quando sair do campo ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras. O cobrador do tiro livre não pode tocar na bola uma segunda vez;
- O árbitro deve anotar o resultado de todos os tiros executados.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como consequência, o tiro for repetido, o goleiro deve ser advertido verbalmente pela primeira infração e advertido com Cartão Amarelo/CA por qualquer outra infração subsequente.
- Se o cobrador do tiro for punido por qualquer infração cometida após o árbitro ter dado o sinal para a cobrança do tiro, o tiro é considerado como perdido e o infrator punido com Cartão Amarelo/CA.
- Se ambos, o goleiro e o cobrador do tiro, cometerem infrações ao mesmo tempo, o tiro será considerado como perdido e o cobrador punido com Cartão Amarelo/CA.
- Se durante as cobranças dos tiros desde a marca penal, uma equipe tiver menos jogadores do que a outra, a equipe com mais jogadores poderá optar por reduzir o seu número de jogadores para se equiparar ao da equipe adversária; nesse caso, será necessário informar aos árbitros o nome e o número do jogador excluído, caso

se aplique. Jogadores excluídos não poderão participar da cobrança dos tiros desde a marca penal, exceto para substituir um goleiro, conforme descrito acima.

Cada equipe executará cinco tiros, de acordo com as diretrizes adiante:

- Os tiros serão executados alternadamente, um por equipe;
- Cada tiro deve ser executado por um jogador diferente, sendo que todos os jogadores e os suplentes autorizados a participar das cobranças devem cobrar um tiro antes que qualquer jogador ou suplente possa efetuar uma segunda cobrança.
- Se antes das duas equipes executarem seus cinco tiros, uma delas marcar mais gols do que a outra possa marcar ainda que execute os tiros restantes, o árbitro encerrará as cobranças;
- Se depois das duas equipes executarem os cinco tiros houver empate, a execução prosseguirá, alternadamente, até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, com o mesmo número de cobranças;
- O princípio acima deve ser aplicado a qualquer sequência de tiros que houver, mas uma equipe pode alterar a ordem dos executantes;
- Os tiros livres não podem ser retardados devido à saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador que estiver fora do campo de jogo será considerado como se fosse executado e perdido, se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

Substituições e expulsões durante a execução dos tiros desde a marca penal.

- É permitido advertir com Cartão Amarelo/CA ou expulsar/CV um jogador ou um suplente.
- Um goleiro que seja expulso/CV deve ser substituído por um jogador habilitado;
- Um jogador que ficar impossibilitado de executar o tiro não pode ser substituído, exceto o goleiro;

- O árbitro não pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipe ficar reduzida a menos de três jogadores.

4 Gols marcados fora de casa

O regulamento da competição pode estabelecer, em casos de as equipes jogarem partidas de ida e volta (eliminatória), que se o placar agregado (somados os de ambas as partidas) terminar em empate, a equipe que marcar mais gols na equipe que tiver o mando de campo será declarada vencedora. Outros critérios podem ser previstos no regulamento das competições, nos limites das Regras do Jogo de Futsal.

REGRA 11 - O IMPEDIMENTO

Não há impedimento no futsal.

REGRA 12 - AS FALTAS E INCORREÇÕES

Os tiros livres, diretos, indiretos e pênaltis só podem ser marcados por infrações cometidas quando a bola estiver em jogo.

1 Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto a favor da equipe adversária do jogador que praticar uma das seguintes ações, se consideradas pelos árbitros como imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- fazer carga em um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- dar ou tentar dar um tiro em um adversário;
- empurrar um adversário;
- golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;
- dar uma entrada ou disputar a bola com um adversário;
- dar ou tentar dar um calço ou uma rasteira em um adversário.

Se uma infração envolver contato físico será punida com tiro livre direto ou pênalti.

- **Imprudência** significa que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração; ou atua sem precaução em relação a um adversário, quando participa de uma disputa com ele. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- **Temeridade** significa que um jogador não considera o risco ou, as consequências para seu adversário. O jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA;
- **Uso de força excessiva** significa que um jogador excede a força necessária e assume risco de causar lesão em um adversário. O jogador deve ser expulso/CV.

Também será concedido um tiro livre direto se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

- tocar a bola com a mão/braço (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar (agarrar) um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato físico;
- morder ou cuspir em alguém da lista de uma equipe ou um oficial de arbitragem.
- arremessar um objeto para atingir a bola, um adversário ou um oficial de arbitragem, ou manter contato com a bola, com um objeto que esteja sendo seguro, ou intencionalmente deslocar ou derrubar a meta e se esta tiver contato com a bola (se não houver contato da bola com a meta: Tiro livre indireto).

Todas as infrações acima são contadas para efeito de faltas acumuladas.

Tocar a bola com a mão/braço

Com objetivo de determinar com clareza as infrações de mão/braço, fica definido que o braço tem início na parte superior da axila, como está demonstrado na figura ilustrativa.



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

Será uma infração se um jogador:

- Tocar a bola com sua mão/braço deliberadamente. Por exemplo, deslocando a mão/braço em direção à bola;
- Tocar a bola com sua mão/braço, quando sua mão/braço ampliar seu corpo de forma antinatural. Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural, quando a posição de sua mão/braço não é consequência do movimento ou quando a posição da mão/braço não pode ser justificada pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao colocar a sua mão/braço em tal posição, o jogador assume o risco de sua mão/seu braço ser tocada pela bola e, portanto, deve ser punido;
- Marcar um gol na equipe adversária:
 - - Diretamente do toque da bola em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente, inclusive o goleiro;
 - - Imediatamente após a bola tocar em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente.

Fora da sua própria área penal, o goleiro está sujeito as mesmas restrições que os demais jogadores para tocar a bola com as mãos. Se o goleiro tocar a bola com sua mão dentro de sua área penal sem estar autorizado a fazê-lo, será marcado um tiro livre indireto, porém não haverá punição disciplinar.

2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária de um jogador que:

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o avanço de um adversário sem qualquer contato físico;
- discordar usando linguagem e/ou atuar ou comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante ou praticando outras ofensas verbais;

- impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de recolocação da bola em disputa;
- Iniciar uma ação (truque) deliberadamente para passar a bola (inclusive a partir de um tiro livre ou de um arremesso de meta) ao goleiro com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado.
- Cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir com Cartão Amarelo/CA ou expulsar-CV um jogador.

Se um goleiro cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área penal, será concedido um tiro livre indireto a favor da equipe adversária:

- Controlar a bola com a mão/braço ou com o pé em sua própria metade da quadra por mais de quatro segundos;
- Depois de jogar a bola deliberadamente em qualquer parte da superfície de jogo, voltar a fazê-lo em sua própria metade da quadra, se a bola lhe for passada deliberadamente por um companheiro e desde que a bola não tenha sido jogada ou tocada por um adversário;
- Tocar na bola com a mão/braço dentro de sua própria área depois de a bola lhe ser intencionalmente passada por um companheiro de equipe (inclusive em caso de tiro lateral);
- Sempre que o regulamento da competição, em jogos de categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais ou das categorias de base do futsal, proibir o arremesso da bola pelo goleiro diretamente (sem tocar na metade de sua quadra) após a linha central, será marcado um tiro livre indireto a ser cobrado sobre a linha central no ponto mais próximo onde a bola a ultrapassou.

Considera-se que o goleiro tem o controle, a posse de bola com suas mãos, quando:

- manter a bola nas mãos ou quando a bola se encontrar entre sua mão e uma superfície (por exemplo, o chão, seu corpo) ou quando estiver tocando na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebotar nele ou mesmo depois de fazer uma defesa

parcial;

- tiver a bola na palma da mão aberta;
- estiver quicando a bola no chão ou jogando-a para o ar.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é toda ação de tentar jogar a bola quando houver risco para alguém (inclusive o próprio jogador). Essa ação também se caracterizará quando um jogador que estiver perto da bola desistir de jogá-la por receio de lesão.

As “tesouras” ou “bicicleta” são permitidas, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir o avanço de um adversário sem contato físico

Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho dele para obstruir seu avanço, diminuir sua velocidade ou fazê-lo mudar de direção, quando a bola não estiver em distância de disputa entre os jogadores.

Todos os jogadores têm direito de ocupar uma posição, um espaço no campo de jogo. Encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que colocar-se em seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre em distância de disputa e o adversário não seja segurado com os braços ou corpo. Se a bola estiver em distância de disputa, o jogador pode sofrer carga legal de um adversário.

Bloqueando um adversário

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

bloqueio. Um bloqueio pode ser realizado contra um adversário que pode ou não ter a bola.

3 Sanção disciplinar

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra na quadra de jogo para a inspeção que antecede a partida e até que saia da quadra, após o final do jogo (inclusive durante os tiros livres da marca penal).

Se antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador ou um oficial de equipe cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador ou o oficial de equipe participe do jogo. O árbitro também deve relatar quaisquer outras condutas antidesportivas às autoridades competentes.

Se um jogador ou um oficial de equipe cometer uma infração sancionável com advertência com Cartão Amarelo/CA ou com expulsão-CV, quer seja dentro ou fora da quadra de jogo, deve ser punido conforme a natureza de infração cometida.

O Cartão Amarelo/CA é utilizado para comunicar uma advertência e o Cartão Vermelho/CV para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados os Cartões Amarelo/CA e Vermelho/CV a jogadores, a jogadores substitutos e aos oficiais de equipe.

Jogadores e suplentes

Retardar o reinício do jogo para aplicar um Cartão Amarelo/CA

Quando os árbitros decidirem punir com Cartão Amarelo/CA ou expulsar/CV um jogador, o jogo não deve ser reiniciado antes que a sanção seja aplicada, salvo se a equipe que sofrer a falta cobrar o

tiro livre rapidamente, tiver uma clara oportunidade de gol e o árbitro não houver iniciado o processo de aplicação do Cartão Amarelo/CA. Neste caso, o Cartão Amarelo/CA deve ser aplicado na próxima paralisação. Se a infração impediu uma clara oportunidade de gol do time adversário, o jogador infrator deve ser punido com Cartão Amarelo/CA. Se a infração impediu um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo/CA.

Vantagem

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com Cartão Amarelo/CA ou expulsão/CV, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração foi por impedir, da equipe adversária, uma clara oportunidade de gol, o jogador deve ser punido com Cartão Amarelo/CA, por conduta antidesportiva. Se a infração foi por interferir ou impedir um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo/CA.

Não deve ser aplicada vantagem em situações de jogo brusco grave, conduta violenta, em caso de segundo Cartão Amarelo/CA ou da sexta falta e subsequentes, a menos que se trate de uma clara oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo, a não ser que o jogador jogue a bola, a dispute ou interfira em um adversário, caso em que o árbitro deve parar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador expulso, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

Se a lei da vantagem for aplicada em caso de segundo Cartão Amarelo/CA ou Cartão Vermelho-CV que seja mostrado após a marcação de um gol, a equipe punida deverá continuar com o mesmo número de jogadores, ou seja, com o jogador expulso sendo substituído. Se um gol não for marcado, a equipe deverá continuar com um jogador a menos.

Se um defensor começar a segurar (agarrar) um atacante fora da área penal e continuar a ação até o interior da área penal, o árbitro deve marcar um pênalti.

Infrações puníveis com Advertência com Cartão Amarelo/CA

Um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- entrar ou regressar ou, deliberadamente, deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro, ou ainda, em violação ao procedimento de substituição;
- não respeitar a distância exigida para os reinícios de jogo, como bola ao chão, tiro de canto, tiros livres, tiro lateral;
- infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar “infração persistente”);
- adotar conduta antidesportiva;

Um suplente deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- Entrar na quadra em violação ao procedimento de substituição;
- adotar conduta antidesportiva;

Quando duas infrações puníveis com Cartão Amarelo/CA forem cometidas separadamente (ainda que próximas ou em curto espaço de tempo), pelo mesmo jogador, devem resultar em duas aplicações de CA. Por exemplo: se um jogador não entrar na quadra pela zona de substituição e, no momento seguinte, der uma entrada temerária ou pare um ataque promissor.

Advertências com Cartão Amarelo/CA por conduta antidesportiva

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser

advertido com Cartão Amarelo/CA, por conduta antidesportiva, por exemplo, se:

- Tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- Praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
- Praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;
- Cometer qualquer outra infração que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar a bola;
- Impedir uma clara oportunidade de gol com uma falta praticada tentando disputar a bola e quando o árbitro marcar um pênalti;
- Tocar a bola com a mão para marcar um gol (não é necessário que consiga), ou por uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- Impedir um no gol por meio de infração de mão/braço, se o goleiro estiver posicionado para defender a meta;
- Fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;
- Jogar a bola quando estiver saindo da quadra, após receber a ordem do árbitro para sair;
- Mostrar falta de respeito ao jogo;
- Iniciar um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre) com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado.
- Distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício.
- Intencionalmente deslocar ou derrubar a meta (sem impedir, com isso, um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária).

Comemoração de gols

Os jogadores podem comemorar os gols, mas as comemorações não podem ser excessivas; as comemorações “coreográficas” não devem ser estimuladas e não podem causar perda de tempo excessivo.

Deixar o campo de jogo para comemorar um gol não é uma infração passível de Advertência com Cartão Amarelo/CA, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA inclusive se o gol for anulado, por:

- Subir nos equipamentos de proteção da quadra e/ou se aproximar dos espectadores de modo que cause insegurança ou fira os princípios de segurança;
- Fazer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamados;
- Cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Infrações sancionáveis com expulsão/CV

Um jogador ou um suplente deve ser expulso quando cometer uma das seguintes infrações:

- impedir com mão/braço um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária ou ainda por deslocar ou derrubar a meta, (se a ação impedir a bola de ultrapassar a linha de meta). (A expulsão por infração de mão não se aplica ao goleiro dentro da sua própria área de pênalti);
- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol, praticando uma infração punível com tiro livre, em um adversário que esteja se movimentando em direção à sua meta. Esta situação não se configura quando o goleiro estiver dentro de sua área penal com possibilidade de defender a meta. Nas situações abaixo, a expulsão independe do fato de impedir um gol ou clara oportunidade de gol:
- Jogo brusco grave

- Morder ou cuspir em alguém
- Conduta violenta
- usar linguagem ou atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante;
- receber uma segunda advertência com Cartão Amarelo/CA no mesmo jogo.

Todo jogador ou suplente expulso deverá deixar o em torno da quadra e da área técnica.

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol.

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, com uma infração de mão/braço, o jogador deve ser expulso independentemente do local onde a infração for cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área penal, e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA, se a falta for cometida na tentativa de jogar a bola. Em outras circunstâncias (exemplo: segurar, puxar, empurrar ou quando não haja possibilidade de disputar a bola etc.) o jogador deve ser expulso.

Um jogador, um jogador expulso, um suplente ou oficial de equipe que entrar na quadra de jogo sem a necessária permissão do árbitro e interferir no jogo ou em um adversário e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária deve ser expulso.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a meta;
- a direção em que a jogada se desenvolvia;
- a possibilidade de manter ou de controlar a bola;
- a posição e o número de defensores;
- se a meta estiver ou não “desprotegida” pelo goleiro.

Se um goleiro se encontrar em sua área de meta penal e à frente de sua meta para defendê-la, considera-se que a infração não impede uma clara oportunidade de gol, ainda que as demais circunstâncias estejam preenchidas.

Se um goleiro impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária por meio de uma infração de mão na bola cometida fora de sua área penal, o goleiro deve ser expulso/CV, ainda que atrás dele e a frente de sua meta haja jogador de linha.

Se o número de jogadores da equipe atacante for igual ou superior ao número de jogadores da equipe defensora (exceto o goleiro) e se o goleiro não estiver protegendo sua meta, se as outras circunstâncias que caracterizam uma clara oportunidade de gol estiverem preenchidas, a infração assim cometida se caracteriza como impeditiva de clara oportunidade de gol.

Se um suplente, um jogador expulso ou um membro da comissão técnica da equipe impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária por meio de uma infração de mão na bola, ou com uma infração sancionável com um tiro livre, reduz-se, então, o número de jogadores conforme a Regra 3.

Jogo brusco grave

Uma entrada ou uma disputa que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou praticada com uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punida como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás utilizando uma ou ambas as pernas com força excessiva, ou colocando em risco a integridade física do adversário, pratica jogo brusco grave.

Conduta violenta

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que esteja disputando a bola, ou contra um companheiro, um oficial de equipe,

um oficial de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contato.

A conduta violenta pode ocorrer tanto dentro da quadra quanto fora de suas demarcações, independentemente de a bola estar em jogo ou não.

Não deve ser aplicada vantagem em situações de conduta violenta, a menos que haja uma clara oportunidade de gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador que praticou a conduta violenta na primeira paralisação do jogo.

Lembra-se aos árbitros que a conduta violenta frequentemente resulta em conflitos generalizados entre os jogadores; assim, é necessário que eles tentem evitar isso, agindo rigorosamente.

Todo jogador ou suplente culpado de conduta violenta deverá ser expulso.

Membros da comissão técnica da equipe

Quando um integrante do corpo técnico cometer uma infração e não for possível identificar o autor, o primeiro treinador presente na área técnica deve receber a correspondente punição.

Advertência verbal

Em geral, as seguintes infrações devem ser punidas com advertência verbal. Não obstante, a reiteração dessas infrações ou as de natureza mais grave podem ser punidas com Cartão Amarelo/CA ou, até Cartão Vermelho/CV:

- Entrar no terreno de jogo de modo respeitoso e pacífico;
- Não cooperar com um oficial de arbitragem. Por exemplo: não acatar uma ordem ou um pedido de um assistente ou do 3º árbitro;
- Desaprovar uma decisão com pequena intensidade (com palavras ou atos);
- Sair da área técnica ocasionalmente e sem cometer outra infração.

Advertências com Cartão Amarelo/CA

Entre as infrações que devem ser punidas com advertência com Cartão Amarelo/CA, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Não respeitar claramente ou persistentemente os limites de sua área técnica;
- Atrasar o reinício do jogo usando sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária (sem confrontação);
- Discordar com palavras ou ações, inclusive:
 - Jogar/chutar vasilhas de líquidos ou outros objetos
 - Fazer gestos de claro desprezo ou desrespeito aos oficiais de arbitragem. Por exemplo: aplauso sarcástico.
- Pedir de modo exagerado ou insistente aplicação de Cartão Amarelo/CA;
- Gesticular ou proceder de forma provocativa ou exaltada;
- Comportar-se de modo antidesportivo (inclusive repetindo ações puníveis com advertência verbal);
- Demonstrar desprezo ou desrespeito pela partida.

Expulsões/CV

Entre as infrações que podem ser punidas com expulsão/CV, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Atrasar o reinício do jogo da equipe adversária. Por exemplo: segurando a bola; chutando a bola para longe; ou obstruindo o movimento de um jogador;
- Sair deliberadamente da área técnica para:
 - Discordar ou protestar contra um oficial de arbitragem;
 - Agir de forma provocativa ou exaltada.
- Entrar na área técnica adversária de maneira provocativa ou com

ânimo de confrontação;

- Lançar deliberadamente objeto no campo de jogo, com a mão ou com o pé;
- Entrar no terreno de jogo para:
 - Confrontar um oficial de arbitragem (inclusive no intervalo ou no fim da partida);
 - Interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem.
- Agir agressivamente ou com intimidação física, (por exemplo: cuspir ou morder) um jogador, um suplente, um membro do corpo técnico adversário, um árbitro, um expectador ou qualquer outra pessoa (por exemplo: gandulas, pessoas da segurança ou da competição);
- Receber uma segunda advertência com Cartão Amarelo/CA;
- Empregar linguagem ou atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante;
- Utilizar equipamento eletrônico ou de comunicação não autorizado, ou comportar-se de modo inadequado em razão do uso desses dispositivos;
- Praticar conduta violenta.

Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)

Em todos os casos o árbitro deve aplicar a punição disciplinar adequada:

- Temeridade - punir o infrator com Cartão Amarelo/CA, por atitude antidesportiva;
- Uso de força excessiva - punir o infrator com expulsão/CV, por conduta violenta.

4 Reinício de jogo após faltas e condutas incorretas

Se a bola estiver fora de jogo, o reinício deve ser em conformidade com a decisão tomada anteriormente;

Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer infração física dentro da quadra de jogo contra:

- Um adversário - tiro livre indireto, direto ou pênalti;
- Um companheiro, um suplente, um jogador expulso, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem - deve ser punido com tiro livre direto ou pênalti;

Todas as ofensas verbais são punidas com tiro livre indireto.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- Um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um jogador adversário, suplente ou jogador expulso ou oficial de equipe fora da quadra de jogo, ou
- Um suplente, jogador expulso ou oficial de equipe cometer uma infração contra ou interferir em um jogador adversário ou oficial de arbitragem fora da quadra de jogo.

O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre a linha limítrofe da quadra, no ponto mais próximo de onde a infração ou a interferência ocorrer. Um pênalti deve ser marcado, se a infração se caracterizar como tiro livre direto e se ocorrer nos limites da área penal do infrator.

As infrações de tiro livre direto cometidas por suplentes, jogadores expulsos ou oficiais de equipe serão contadas para efeito de “falta acumulada” contra sua equipe.

Se uma infração for praticada fora da quadra de jogo por um jogador, contra um jogador, um suplente ou oficial da equipe do próprio time, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, sobre a linha limítrofe da quadra, no ponto mais próximo de onde a infração ocorrer.

Se um jogador mantiver contato com a bola com um objeto que esteja em sua mão (chuteira, caneleira etc.), o jogo deve ser

reiniciado com um tiro livre direto (ou tiro penal).

Se um jogador, que estiver dentro ou fora da quadra de jogo, arremessar ou chutar um objeto (ou uma bola que não a do jogo) em um jogador adversário, ou jogar ou chutar um objeto (inclusive a bola do jogo) em um suplente adversário ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola do jogo, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, cobrado do local onde o objeto atingir ou poderia atingir a pessoa ou a bola. Se tal posição for fora da quadra de jogo, o tiro livre direto será cobrado sobre a linha limítrofe do ponto mais próximo de onde a infração ocorrer. Um pênalti deve ser marcado se o fato ocorrer na área penal do infrator.

Se um suplente, jogador expulso ou jogador que esteja temporariamente fora da quadra de jogo, ou oficial de equipe arremessar ou chutar um objeto no campo de jogo e se o objeto interferir no jogo, em um jogador adversário ou em um oficial de arbitragem, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou com um tiro penal), a ser cobrado de onde o objeto interferir no jogo, atingir, ou poderia atingir um adversário, um oficial de arbitragem ou a bola.

Se os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida por um jogador, seja dentro ou fora da quadra, contra um agente externo, o jogo será reiniciado com bola ao chão, salvo se a saída da quadra for sem autorização do árbitro hipótese que será marcado um tiro livre.

REGRA 13 - OS TIROS LIVRES

1 Tipos de tiros livres

Os tiros livres são direto e indireto e são concedidos a favor da equipe adversária do jogador, do jogador substituto, do jogador expulso ou o do oficial da equipe que cometer a falta ou infração.

A contagem de quatro segundos deverá ser sinalizada claramente por um dos árbitros, quando da cobrança de um tiro livre direto ou indireto.

Sinal de tiro livre indireto

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o tiro seja executado e até que a bola toque em outro jogador saia de jogo.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se qualquer dos dois árbitros não fizer o sinal correspondente e se a bola entrar diretamente na meta adversária.

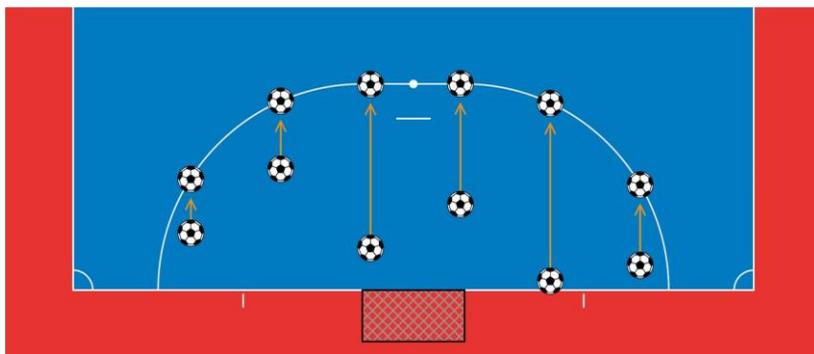
A bola entra no gol

- Se a bola, na cobrança de um tiro livre direto, entrar diretamente na meta da equipe contrária o gol deve ser confirmado;
- Se a bola, na cobrança de um tiro livre indireto, entrar diretamente na meta da equipe contrária será marcado um arremesso de meta; (a menos que um ou ambos os árbitros tenham deixado de fazer o sinal de tiro livre indireto, hipótese em que o tiro será repetido).
- Se a bola, na cobrança de um tiro livre direto ou indireto entrar diretamente na meta da própria equipe, será marcado um tiro de canto para o adversário.

2 Procedimento

Todos os tiros livres devem ser cobrados:

- Em até quatro segundos;
- Todos os tiros livres devem ser executados do local onde a infração for cometida, exceto nas seguintes situações:
 - Os tiros livres a favor da equipe defensora, cometidos em sua área penal, podem ser executados de qualquer ponto dessa área penal;
 - Nos tiros livres indiretos por infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área penal, ou quando houver paralisação do jogo para a execução de bola ao chão a favor da equipe atacante, a bola deve ser colocada da linha da área penal, no ponto mais próximo, traçando-se uma linha imaginária paralela à linha lateral. (conforme ilustrado na imagem abaixo);



- Os tiros livres por infrações decorrentes de um jogador entrar, regressar ou sair da quadra de jogo sem autorização do árbitro devem ser executados do local onde a bola se encontrava quando o jogo for interrompido, a menos que o jogo tenha sido parado com a bola dentro da área penal, em cujo caso deve-se cobrar o tiro livre da linha da área penal, no ponto mais próximo ao local onde a bola se encontrava quando o jogo for parado,

traçando-se uma linha imaginária paralelamente à linha lateral (ver a imagem acima). Contudo, se um jogador deixar a quadra em razão de uma ação de jogo e cometer uma infração fora da quadra, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe da quadra, do ponto mais próximo do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área penal do jogador infrator;

- A regra também determina outros pontos para execução dos tiros livres.

A bola:

- Deve estar imóvel e o executante não pode voltar a tocá-la antes de a bola tocar em outro jogador;
- Entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

Antes da bola entrar em jogo todos os adversários devem encontrar-se:

- A pelo menos 5 m da bola;
- Fora da área penal nas cobranças de tiros livres a favor da equipe adversária dentro de sua própria área penal.

Quando dois ou mais jogadores da equipe defensora formarem uma barreira, os jogadores da equipe atacante devem manter a distância mínima de 1m (um metro) dessa barreira, até que a bola entre em jogo.

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

Fazer fintas na execução de um tiro livre para confundir os adversários é permitido e faz parte do futsal.

Se na execução correta de um tiro livre, um jogador jogar a bola intencionalmente em um adversário para, em seguida dominá-la, desde que não o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

3 Infrações e sanções

Se durante a execução de um tiro livre um jogador adversário se encontrar mais próximo da bola que a distância regulamentar, o tiro livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada uma vantagem; no entanto, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e se um adversário estiver a menos de 5 m da bola e interceptá-la, o árbitro deve permitir que o jogo continue. Contudo, um adversário que deliberadamente impedir a execução de um tiro livre deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA por retardar o reinício do jogo.

Quando um tiro livre for cobrado, a equipe defensora formar uma barreira com dois ou mais jogadores e um jogador da equipe atacante ficar a menos de 1m (um metro) dessa barreira, um tiro livre indireto deve ser marcado.

Se, na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora dentro da sua própria área penal, qualquer adversário se encontrar dentro dessa área penal porque não teve tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

Se um jogador estiver dentro da área penal adversária, durante a cobrança de um tiro livre ou entrar nessa área antes da bola entrar em jogo e tocar ou disputar a bola, o tiro livre deve ser repetido.

Se a bola entrar em jogo e o executante tocar na bola pela segunda vez, antes que ela haja sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se nesse segundo toque o executante cometer infração de mão/braço:

- Será marcado um tiro livre direto;
- Será marcado um tiro penal se a infração for cometida dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, neste caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um tiro livre não for cobrado em até de quatro segundos, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, a ser executado no mesmo local do tiro livre anterior, exceto se a infração for cometida dentro da área penal da equipe defensora, pois, neste

caso, o tiro livre indireto será executado, no ponto mais próximo ao local onde a infração foi cometida, traçando-se uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver a imagem na seção 2 desta Regra).

4 Faltas acumuladas

- Faltas acumuladas são as faltas sancionáveis com um tiro livre direto ou com um pênalti, conforme estipulado na Regra 12.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe, são contabilizadas por período independentes.
- Os árbitros poderão deixar o jogo seguir, aplicando a lei da vantagem, em caso de gol ou de clara oportunidade de gol.
- Se for aplicada vantagem, os árbitros devem fazer os sinais obrigatórios, indicando a acumulação de faltas, para que o cronometrista e o terceiro arbitro façam as anotações, tão logo a bola fique fora de jogo.
- Se uma prorrogação for disputada, as faltas acumuladas durante o segundo período da partida seguirão valendo na prorrogação.

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

Quando uma equipe cometer seis ou mais faltas acumuladas, ao longo de um mesmo período, será marcado um tiro livre direto sem barreira (TLDSB), a favor da equipe adversária. No entanto, se a qualquer dessas faltas for cometida dentro da área penal do infrator, será marcado um tiro penal.

O cobrador do TLDSB deve chutar a bola diretamente para a meta oposta, e um gol pode ser marcado diretamente desse tiro.

Os jogadores da equipe defensora não podem formar uma barreira para defender um tiro livre direto de TLDSB.

Procedimento

- A bola deverá estar imóvel sobre a marca de 10 m, ou no local onde ocorrer a infração de tiro livre direto de TLDSB se, nesse caso, a infração ocorrer em um ponto mais próxima da meta a partir da linha imaginária da marcação do tiro de 10m.
- Se a infração de tiro livre direto de TDLSB ocorrer nessa área, o cobrador poderá optar por cobrar o tiro livre direto de TDLSB da marca de 10 m ou, então, do local onde ocorrer a falta.
- As traves, o travessão e a rede da meta não podem estar em movimento.
- O jogador responsável por cobrar o tiro livre direto de TDLSB deverá estar identificado claramente.
- O goleiro defensor deverá estar a pelo menos 5m de distância da bola, até que ela entre em jogo.
- Os jogadores, exceto o cobrador e o goleiro defensor, devem estar:
 - Na quadra;
 - A, pelo menos, 5 m da bola;*
 - Atrás da bola;
 - Fora da área penal.



**A posição de um jogador no reinício de jogo é determinada pela posição de seus pés ou por qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra (ver os Termos do Futsal).*

- Após os jogadores terem assumido as suas posições, em conformidade com esta Regra, um dos árbitros sinalizará para que seja cobrado o tiro livre direto de TLDSB.
- O jogador que cobrar o tiro livre direto de TLDSB deverá chutar a bola em direção a meta dos adversários, com intuito de marcar um gol direto. É permitido usar o calcanhar, contanto que a bola vá em direção a meta dos adversários e seja uma tentativa direta de marcar um gol.
- A bola estará em jogo ao ser chutada e claramente se deslocar na direção da meta dos adversários.
- O cobrador do tiro livre não deverá tocar a bola uma segunda vez até que outro jogador o faça.
- Se um tiro livre direto de TLDSB for concedido no momento em que o período for encerrado, o tiro deve ser cobrado e o período será encerrado após a conclusão do tiro livre direto de TLDSB. Considera-se que o tiro livre é concluído quando, após a bola entrar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:
 - A bola parar de se mover ou sair de jogo;
 - A bola for tocada por qualquer jogador (inclusive o cobrador) que não seja o goleiro defensor;
 - Os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida pelo cobrador ou por seu companheiro de equipe.

Infrações e sanções

- Após os árbitros sinalizarem para o tiro livre direto de TLDSB ser cobrado, a cobrança deverá ser efetuada em até quatro segundos. Se a cobrança não for efetuada em até quatro segundos, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária a ser executado do local do tiro livre anterior.
- Se antes de a bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - O cobrador do tiro livre direto de TLDSB ou um companheiro de equipe cometer uma infração:
 - Se a bola entrar no gol, a cobrança será efetuada de novo;

- Se a bola não entrar no gol, os árbitros devem interromper o jogo e reiniciá-lo com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

Se excetuam das situações anteriores os seguintes casos, quando os árbitros reiniciarão o jogo com tiro livre indireto contra a equipe beneficiada com o tiro TLDSB, independentemente de o gol ser ou não marcado:

- Se o TLDSB não for cobrado em direção ao gol dos adversários, com o intuito de marcar um gol diretamente;
- Se um companheiro que não o identificado cobrar o TLDSB, os árbitros devem advertir com Cartão Amarelo/CA o jogador que cobrou o tiro;
- Se o cobrador fizer finta ilegal ao chutar a bola, após ter finalizado a corrida (é permitido fintar durante a corrida), os árbitros devem advertir com Cartão Amarelo/CA o chutador.
- Se goleiro defensor cometer uma infração:
 - Se a bola entrar no gol, concede-se o gol;
 - Se a bola não entrar no gol ou rebater no travessão ou na(s) trave(s), a cobrança somente será efetuada de novo se a infração do goleiro afetar claramente o cobrador;
 - Se o goleiro impedir a bola de entrar no gol, o tiro livre será cobrado de novo.

Se a infração do goleiro resultar em uma nova cobrança do tiro livre, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração e advertido com Cartão Amarelo/CA em caso de reincidência.

- Se um companheiro de equipe do goleiro defensor cometer uma infração:
 - Se a bola entrar no gol, concede-se o gol;
 - Se a bola não entrar no gol, o tiro livre deve ser repetido. O infrator será advertido verbalmente pela primeira infração e advertido com Cartão Amarelo/CA em caso de reincidência.
- Se jogadores de ambas as equipes cometerem infração, o tiro livre será repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (exemplo: finta ilegal). Os infratores serão advertidos verbalmente pela primeira infração e advertido com Cartão Amarelo/CA em caso de reincidência.

- Se o goleiro e o cobrador cometerem infrações ao mesmo tempo, o cobrador será advertido com Cartão Amarelo/CA e o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto a favor da equipe defensora. Todo adversário que impedir o cobrador de se deslocar rumo à bola para cobrar um TLDSB deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.
 - Se, após a cobrança de TLDSB:
 - O cobrador tocar na bola uma segunda vez, antes que outro jogador o faça:
 - Será marcado um tiro livre indireto (ou um tiro livre direto por uma infração de mão na bola) a favor da equipe adversária.
- Se a bola for tocada por um agente externo ao se deslocar rumo a meta.
 - O tiro livre será repetido, a menos que a bola entre na meta e se a interferência não impedir o goleiro ou outro jogador da equipe defensora de jogar a bola, situação em que o gol deve ser confirmado (mesmo que tenha havido contato do agente externo com a bola)
- Se a bola voltar à quadra após um rebote do goleiro, no travessão ou nas traves e, em seguida, um agente externo a tocar:
 - Os árbitros devem paralisar o jogo;
 - O jogo será reiniciado com bola ao chão no local onde o agente externo tocou na bola.

Tabela de resumo

Resultado do tiro livre direto sem barreira (TLDSB)		
Infração	Bola entra no gol	Bola não entra no gol
Adiantamento de um atacante	O TDLSB será repetido	TLI a favor da equipe defensora
Adiantamento de um defensor	Gol	O TDLSB será repetido e o jogador infrator será advertido verbalmente na 1ª ocorrência e advertido com CA em caso de reincidência
Adiantamento de um defensor e um atacante	O TDLSB será repetido	O TDLSB será repetido e os jogadores infratores serão advertidos verbalmente na 1ª ocorrência e advertidos com CA em caso de reincidência
Infração do goleiro	Gol	Não defendido: O TDLSB não será repetido (a menos que o goleiro tenha claramente interferência sobre o executor)
		Defendido: O TDLSB será repetido e goleiro será advertido verbalmente na 1ª ocorrência e advertido com CA em caso de reincidência
Bola não é chutada em direção à meta dos adversários e com o intuito de marcar um gol diretamente	TLI a favor da equipe defensora	TLI a favor da equipe defensora
Finta ilegal	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor
Executor incorreto (não identificado)	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor
Goleiro e cobrador cometem uma infração ao mesmo tempo	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor

REGRA 14 - O PÊNALTI

Um tiro penal será marcado se um jogador cometer uma infração punível com tiro livre direto dentro de sua própria área penal ou mesmo fora do campo de jogo, em razão de uma saída de campo como parte do jogo, como é indicado nas regras 12.

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1 Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca penal, assim como os postes, o travessão e a rede da meta não podem estar em movimento.

O executante do pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executante e entre os postes da meta, porém sem tocar neles, no travessão ou na rede, até a bola ser chutada.

Todos os jogadores, exceto o executante e o goleiro, devem encontrar-se:

- Dentro da quadra de jogo;
- Pelo menos a 5 m da marca penal;
- Atrás da marca do pênalti;
- Fora da área penal.

Após todos os jogadores ocuparem suas posições, de acordo com esta regra, o árbitro dará o sinal para que o pênalti seja executado.

O executante do pênalti deve tocar a bola para frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para frente.

Quando a bola for tocada, o goleiro deve ter ao menos uma parte de um dos seus pés tocando ou alinhada verticalmente com a linha do gol.

A bola entrará em jogo logo que seja chutada e se mova claramente.

O executante não pode tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador a toque.

O árbitro pode conceder tempo adicional para permitir que um tiro penal seja executado e concluído no final de cada período do jogo ou da prorrogação. Após um tempo adicional ser concedido, o tiro penal será concluído:

- Quando, após ser tocada, a bola parar de se mover ou sair de jogo;
- Quando qualquer outro jogador (inclusive o cobrador) diferente do goleiro defensor, jogar a bola;
- Quando o árbitro parar o jogo por qualquer infração do cobrador ou de seus companheiros.

2 Infrações e sanções

Se o tiro penal não for executado, o árbitro deve tomar a medida disciplinar adequada, antes de dar novo sinal para a cobrança.

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

- O executante do penal ou um companheiro de equipe cometer infração:
 - Se a bola entrar na meta, o pênalti será repetido;
 - Se a bola não entrar na meta, o árbitro interromperá o jogo e o reiniciará com um tiro livre indireto.

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

- Se o pênalti for cobrado para trás;

- Se um companheiro do jogador identificado cobrar o tiro penal. Neste caso, o árbitro advertirá com Cartão Amarelo/CA, o jogador que executou o tiro;
- Se o jogador executante, já depois de ter concluído a corrida, fizer finta ilegal ao executar o pênalti (fintas são permitidas durante a corrida), o árbitro deve advertir o executante com Cartão Amarelo/CA.

- O goleiro comete uma infração:

- Se a bola entrar no gol, o gol será válido;
- Se a bola for para fora ou rebotar no travessão ou no(s) poste(s) da meta, o tiro só será repetido se a infração cometida pelo goleiro interferir claramente no cobrador;
- Se o goleiro impedir a bola de entrar no gol, o tiro deve ser repetido.

Se a infração, cometida pelo goleiro, resultar em uma nova cobrança do tiro, o goleiro deve ser advertido verbalmente pela primeira infração e advertido com Cartão Amarelo/CA, quando cometer qualquer outra infração posterior na partida.

- Se um companheiro de equipe do goleiro cometer uma infração:

- Se a bola entrar no gol, o gol será válido;
- Se a bola não entrar no gol, o tiro deve ser repetido.

- Se jogadores de ambas as equipes cometerem infração, o tiro deve ser repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (exemplo: finta “ilegal”).

- Se o goleiro e o cobrador cometerem infrações ao mesmo tempo, o cobrador deve ser punido com Cartão Amarelo/CA e o jogo reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora.

Todo adversário que impedir o cobrador de se deslocar rumo à bola para cobrar um pênalti deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.

Se, depois de executado o tiro penal:

- O executante tocar na bola uma segunda vez antes de ser tocada

por outro jogador:

- Um tiro livre indireto deve ser marcado (ou tiro livre direto se for cometida infração de mão/braço).

- Se a bola for tocada por um agente externo enquanto estiver se movendo para frente:
 - O tiro penal deve ser repetido, salvo se a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir o goleiro ou um defensor de jogar a bola. Neste caso, o gol deve ser marcado se a bola entrar no gol (ainda que haja contato do agente externo com a bola), salvo se a interferência for da equipe atacante.

- Se a bola, depois de tocar no goleiro, nos postes ou no travessão da meta continuar no campo de jogo e tocar em um agente externo:
 - O árbitro interromperá o jogo;
 - O jogo será reiniciado com bola ao chão, no local onde tocou no agente externo.

3 Tabela de resumo

Resultado do pênalti		
Infração	Bola entra no gol	Bola não entra no gol
Adiantamento de um atacante	O Tiro será repetido	Tiro livre indireto a favor da equipe defensora
Adiantamento de um defensor	Gol	O Tiro será repetido
Adiantamento de um defensor e de um atacante	O Tiro será repetido	O Tiro será repetido
Infração do goleiro	Gol	Não defendido: O TP não será repetido (a menos que o goleiro tenha claramente interferência sobre o executor)
		Defendido: O TP será repetido e goleiro será advertido verbalmente na 1ª ocorrência e advertido com CA em caso de reincidência
Bola recuada para trás	Tiro livre indireto a favor da equipe defensora	Tiro livre indireto a favor da equipe defensora
Finta ilegal	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor
Executor incorreto (não identificado)	TLI a favor da equipe defensora e	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor
Goleiro e executor cometem uma infração ao mesmo tempo	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor	TLI a favor da equipe defensora e advertência com CA para o executor

REGRA 15 - O TIRO LATERAL

Um tiro lateral será concedido a favor da equipe adversária do jogador que tocar por último na bola antes de sair totalmente da quadra pela linha lateral, quer seja pelo chão ou pelo alto, ou ainda quando a bola bater no teto enquanto estiver em jogo.

Não pode ser marcado um gol diretamente de um tiro lateral:

- Se a bola entrar na meta adversária - será marcado arremesso de meta;
- Se a bola entrar na meta do executante - será marcado tiro de canto.

1 Procedimento

Ao efetuar o tiro lateral:

- A bola deverá estar imóvel e posicionada sobre a linha lateral, no local onde esta saiu da quadra ou no local mais próximo de onde tocou no teto;
- Apenas o cobrador poderá estar fora da quadra (exceto se estipulado de outra forma nas Regras de Jogo do Futsal - ver a seção sobre saída autorizada da quadra, dentro da parte de Interpretação e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem);
- Todos os adversários devem permanecer a, pelo menos, 5m do local da linha lateral de onde será cobrado o tiro lateral.

A bola estará em jogo após ser chutada e claramente se mover.

O tiro deverá ser cobrado, no máximo, em quatro segundos a partir do momento em que a equipe beneficiada estiver pronta para executá-lo, ou após o sinal do árbitro para que o tiro seja cobrado.

Se o tiro lateral for cobrado e após a bola entrar em jogo e sair da quadra pela mesma linha lateral onde foi cobrada o tiro, sem tocar

em outro jogador, concede-se um tiro lateral à equipe adversária, a ser cobrado do local por onde a bola sair após a execução do primeiro tiro.

Se um jogador, ao cobrar um tiro lateral corretamente e, intencionalmente, chutar a bola em um adversário, a fim de tocá-la de novo, mas não de forma imprudente, i temerária ou com força excessiva, os árbitros devem deixar o jogo seguir.

O cobrador não poderá tocar a bola uma segunda vez até que outro jogador a tenha tocado.

2 Infrações e sanções

Se após a bola entrar em jogo, o cobrador tocar a bola uma segunda vez antes que outro jogador a tenha tocado, concede-se um tiro livre indireto. Se o cobrador cometer uma infração de mão na bola:

- Concede-se um tiro livre direto;
- Concede-se um pênalti se a infração ocorrer dentro da área penal do cobrador, a menos que o cobrador tenha sido o goleiro, caso em que se concede um tiro livre indireto.

Um adversário que distrair ou impedir a cobrança de tiro lateral (inclusive se movendo para distância inferior de 5m do local da cobrança), dever ser advertido com Cartão Amarelo/CA por conduta antidesportiva e, se o tiro lateral tiver sido cobrado, concede-se um tiro livre indireto.

Em caso de qualquer outra infração, inclusive se o tiro lateral não for cobrado em até quatro segundos, o tiro lateral deverá ser revertido, ou seja, cobrado pela equipe adversária.

REGRA 16 - O ARREMESSO DE META

Um arremesso de meta será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, depois de ser tocada por último em um jogador da equipe atacante, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol não poderá ser marcado diretamente de um arremesso de meta. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe cujo goleiro cobrou o arremesso de meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe contra a qual foi cobrado o arremesso de meta, será concedido um arremesso de meta para esta equipe.

1 Procedimento

- A bola deve ser arremessada ou largada pelo goleiro com suas mãos, de qualquer ponto de sua própria área penal.
- A bola estará em jogo a partir do momento em que for arremessada ou largada pelo goleiro e claramente se mover.
- A bola deverá ser colocada em jogo, no máximo, em quatro segundos, a partir do momento em que a equipe beneficiada estiver preparada para executar o arremesso de meta ou a partir do momento em que o árbitro sinalizar determinando a execução do arremesso.
- Os jogadores da equipe adversária devem encontrar-se fora da área penal até que a bola entre em jogo.

2 Infrações e sanções

Se após a bola entrar em jogo, o goleiro que cobrou o arremesso de meta tocar na bola pela segunda vez, antes que outro jogador a

tenha tocado, será marcado um tiro livre indireto contra sua equipe. Se este segundo toque do goleiro for com a mão:

- Será concedido um tiro livre direto a favor da equipe adversária se a infração for cometida fora da área penal do goleiro; ou
- Será concedido um tiro livre indireto se a infração for cometida dentro da área penal do goleiro.

Se um adversário se encontrar dentro da área penal no momento em que um arremesso de meta estiver sendo executado, porque não teve tempo de sair, o árbitro deixará o jogo continuar.

Se um jogador que estiver dentro da área penal adversária, durante a cobrança de um arremesso de meta ou entrar nessa área, antes da bola entrar em jogo e tocar ou disputar a bola com outro jogador, o arremesso de meta deve ser repetido.

Se um jogador entrar na área penal antes da bola entrar em jogo e cometer ou sofrer uma infração, o arremesso de meta será repetido, mas o infrator poderá ser advertido com Cartão Amarelo/CA ou expulso/CV, dependendo da infração.

Se o arremesso de meta não for cobrado em até quatro segundos, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

Sempre que o regulamento da competição, em jogos de categorias infantil, master (veteranos), de pessoas com necessidades especiais ou das categorias de base do futsal, proibir o arremesso da bola pelo goleiro diretamente (sem tocar na metade de sua quadra) após a linha central, será marcado um tiro livre indireto a ser cobrado sobre a linha central no ponto mais próximo onde a bola a ultrapassou.

Para qualquer outra infração, o arremesso de meta deverá ser cobrado de novo.

REGRA 17 - O TIRO DE CANTO

Um tiro de canto será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, e tocada por último em um jogador da equipe defensora, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, será marcado tiro de canto a favor da equipe adversária.

1 Procedimento

- A bola deve ser colocada na área de canto mais próxima do local por onde a bola saiu pela linha de meta;
- A bola deve estar imóvel e deve ser tocada por um jogador da equipe atacante;
- A bola deverá ser colocada em jogo, no máximo, em quatro segundos, a partir do momento em que a equipe beneficiada estiver preparada para executar o tiro de canto ou a partir do momento em que o árbitro sinalizar determinando a execução do tiro.
- A bola entrará em jogo assim que for tocada e se mover claramente; não necessita sair da área de canto;
- Apenas o cobrador poderá estar fora da quadra (exceto se estipulado de outra forma nas Regras de Jogo do Futsal - ver a seção sobre saída autorizada da quadra, dentro da parte de Interpretação e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem).
- Os jogadores da equipe adversária devem colocar-se pelo menos a 5m da área de canto, até que a bola entre em jogo.

2 Infrações e sanções

Se após a bola entrar em jogo, o executante tocar na bola uma segunda vez, antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se o executante cometer infração de mão/braço:

- Será marcado um tiro livre direto;
- Será marcado um pênalti se a infração ocorrer dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois neste caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um jogador, ao cobrar de forma correta um tiro de canto, chutar a bola intencionalmente em um adversário, com objetivo de voltar a jogá-la, sem que o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

Para qualquer outra infração, inclusive se o tiro de canto não for cobrado em até quatro segundos ou quando a bola for colocada fora do quarto de círculo, será marcado um arremesso de meta a favor da equipe adversária.

FUTSAL

REGRAS DE JOGO

2021/2022

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS INTEGRANTES DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

SINALIZAÇÃO	108
POSICIONAMENTO	121
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	140
TERMOS DO FUTSAL	160
TERMOS DA ARBITRAGEM	171

SINALIZAÇÃO

Sinais do Árbitro ou dos Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem

Os árbitros têm obrigação de fazer os sinais indicados abaixo. Há situações em que apenas um árbitro pode fazer o sinal e outras em que ambos os árbitros são obrigados a fazê-lo.

É dos árbitros assistentes o dever de fazer os sinais de pedido de tempo técnico e da ocorrência da quinta falta acumulada.

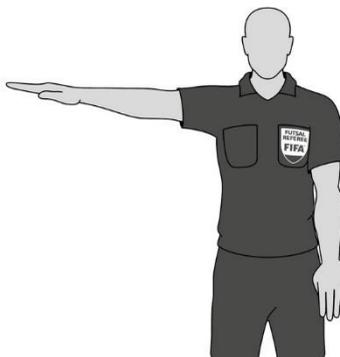
1 Sinais que devem ser feitos apenas por um árbitro



Tiro inicial/reinício do jogo



Tiro livre direto/pênalti (Figura 1)



(Figura 2)



Tiro lateral (Figura 1)



(Figura 2)



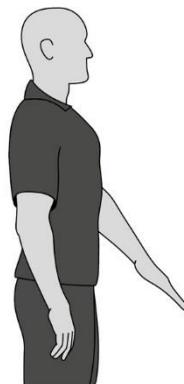
Tiro de canto (Figura 1)



(Figura 2)



Arremesso de meta (Figura 1)

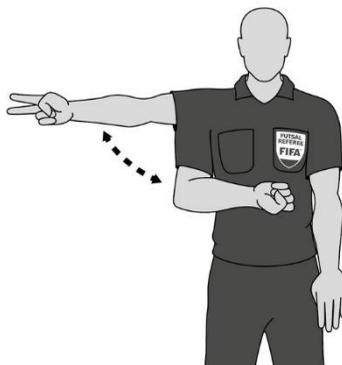


(Figura 2)

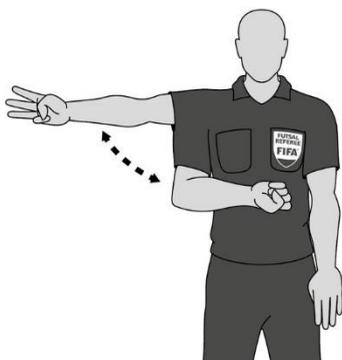
CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS



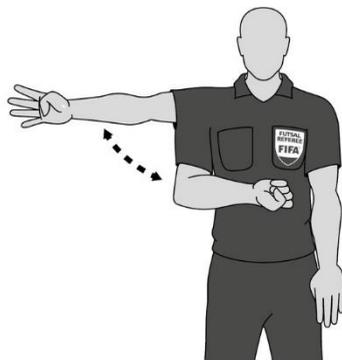
(Primeiro passo)



(Segundo passo)



(Terceiro passo)



(Quarto passo)



(Quinto passo)

Apenas um dos árbitros deve fazer claramente a contagem de quatro segundos.

- Nos seguintes reinícios de jogo:
 - tiros de canto;
 - tiros laterais;
 - arremesso de meta;
 - tiros livres diretos ou indiretos (inclusive tiros livres diretos de TLDSB);
- Se um goleiro estiver com a posse de bola em sua própria metade da quadra.

Os árbitros não devem contar os quatro segundos nos seguintes reinícios de jogo:

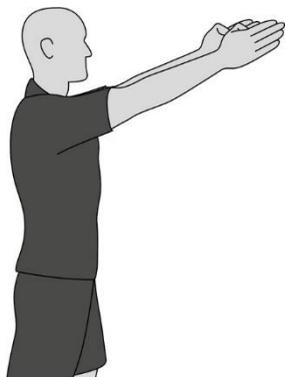
- Tiro inicial
- Pênaltis



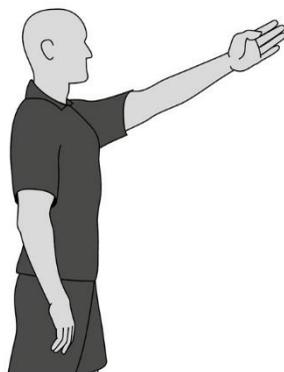
Quinta falta acumulada



Tempo técnico



**Vantagem após uma infração
de tiro livre direto**



**Vantagem após uma infração
de tiro livre indireto**



Advertência (Cartão Amarelo/CA)



Expulsão (Cartão Vermelho-CV)

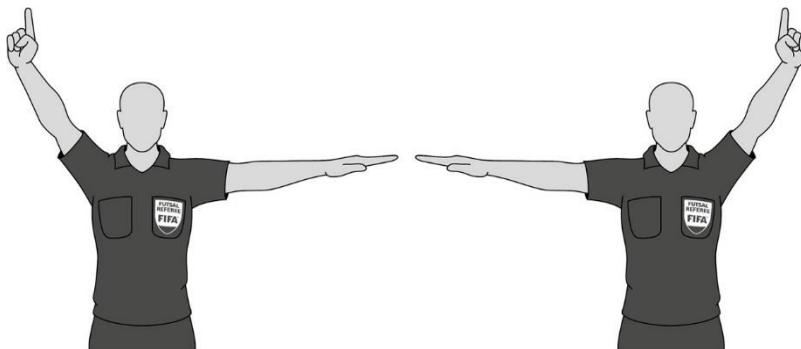
Falta acumulada: o sinal deve ser feito para o cronometrista e para o terceiro árbitro, após aplicação de vantagem, quando a bola estiver fora de jogo.



(Primeiro passo)



(Segundo passo)



(Terceiro passo: duas opções)

Número do jogador



Número 1



Número 2



Número 3



Número 4



Número 5



Número 6



Número 7



Número 8



Número 9



Número 10



Número 11



Número 12



Número 13



Número 14



Número 15



Número 30 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 52 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 60 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 84 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 90 (Passo 1)



(Passo 2)



Número 96 (Passo 1)



(Passo 2)



Gol contra (Primeiro passo)



(Segundo passo)

2. Sinal que deve ser feito por ambos os árbitros, para autorizar o reinício do jogo



Tiro livre indireto

(Somente um dos árbitros deve fazer a sinalização pertinente quando se marca um tiro livre - direto ou indireto)

3. Sinais que devem ser feitos pelos árbitros assistentes



Quinta falta acumulada

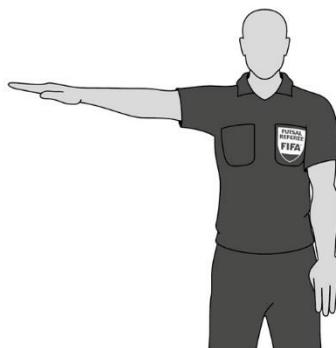


Pedido do tempo técnico

O terceiro árbitro ou o árbitro assistente reserva que estiver controlando a linha de meta, deve sinalizar os gols marcados.



(Primeiro passo)



(Segundo passo)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações:

- Os árbitros devem se posicionar de modo a que o jogo ocorra sempre entre ambos.
- Os árbitros devem utilizar o sistema diagonal.
- Posicionar-se paralelamente a linha lateral oposta, ajuda no acompanhamento do jogo, além de manter ambos os árbitros no campo de visão um do outro.
- O árbitro mais próximo à jogada (“área de ação”, ou seja, o local onde a bola se encontra em determinado momento) deve posicionar-se dentro do campo de visão do outro árbitro, sendo que este deve concentrar-se para controlar a possível “área de influência” (o local fora da bola onde possa haver uma infração).
- Um dos árbitros deve estar perto o suficiente da jogada para acompanhar o jogo, sem, contudo, interferir neste.
- Os árbitros só devem entrar na quadra quando houver efetiva necessidade de obter melhor ângulo de visão (acompanhar melhor o jogo).
- “O que precisa ser visto” nem sempre está próximo da bola. Os árbitros devem, portanto, também prestar atenção a:
 - confrontos individuais agressivos, fora da bola, entre jogadores;
 - possíveis infrações dentro da área penal para onde o jogo se direciona;
 - infrações que ocorram após a bola ser jogada;
 - a próxima fase da jogada.

2. Posicionamento geral durante a partida

Recomenda-se que um dos árbitros se posicione na altura ou atrás do penúltimo defensor ou da bola, se esta estiver mais perto da linha de meta do que o penúltimo defensor.

Os árbitros devem posicionar-se sempre de frente à quadra. Um dos árbitros deverá controlar a área de ação, ao passo que o outro deverá controlar a área de influência.

3. Goleiro colocando a bola em jogo

Um dos árbitros deverá posicionar-se na altura do goleiro e certificar-se de que ele não toque na bola uma segunda vez, após tê-la colocado em jogo. Também deve cuidar para verificar se o goleiro toca na bola com

mãos/braços fora da área penal ao tempo em que deve contar os quatro segundos para colocação da bola em jogo.

Um dos árbitros deverá posicionar-se da mesma forma sempre que o goleiro executar um arremesso de meta. A contagem de quatro segundos iniciará quando o goleiro se encontrar dentro de sua própria área penal. Todo goleiro que se encontrar fora de sua própria área penal poderá ser advertido com Cartão Amarelo/CA se atrasar o reinício do jogo.

Assim que o goleiro tiver colocado a bola em jogo, os árbitros devem assumir a posição adequada para controlar a partida.

4. Situações de ‘gol/não gol’

Se um gol for marcado e não houver dúvida quanto à decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem estabelecer contato visual; em seguida, o árbitro situado mais próximo à mesa do cronometrista deverá aproximar-se do cronometrista e do terceiro árbitro para lhes informar, usando o sinal obrigatório, o número do jogador que marcou o gol.

Se um gol for marcado, mas o jogo seguir porque a situação não foi clara, o árbitro mais próximo à jogada deverá apitar para chamar a atenção do outro árbitro e, em seguida, o árbitro mais próximo à mesa do cronometrista se aproximará do cronometrista e do terceiro árbitro para lhes informar, usando o sinal obrigatório, o número do jogador que marcou o gol.

Se uma das equipes estiver jogando com um goleiro-linha, o terceiro árbitro deverá auxiliar os árbitros na quadra, posicionando-se sobre a linha de meta da equipe que está jogando com o goleiro-linha para ter uma visão melhor nas situações de gol/não gol.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela na qual os árbitros conseguem tomar a decisão certa e ter uma visão ideal tanto do jogo quanto dos jogadores. Todas as recomendações acerca do posicionamento se baseiam em probabilidades, as quais devem ser ajustadas por meio de informações específicas sobre as equipes, os jogadores e as situações de jogo.

As posições sugeridas nas seguintes imagens devem ser entendidas como diretrizes básicas; algumas são recomendadas aos árbitros, ao passo que outras são obrigatórias. A referência à “zona” tem o intuito de ressaltar que toda posição recomendada se trata, na verdade, de uma área na qual exista mais probabilidade de os árbitros serem mais eficazes. Essa zona poderá ser maior, menor ou de um formato diferente, de acordo com as circunstâncias.

6. Posicionamento em situações específicas

1. Posicionamento - Tiro inicial

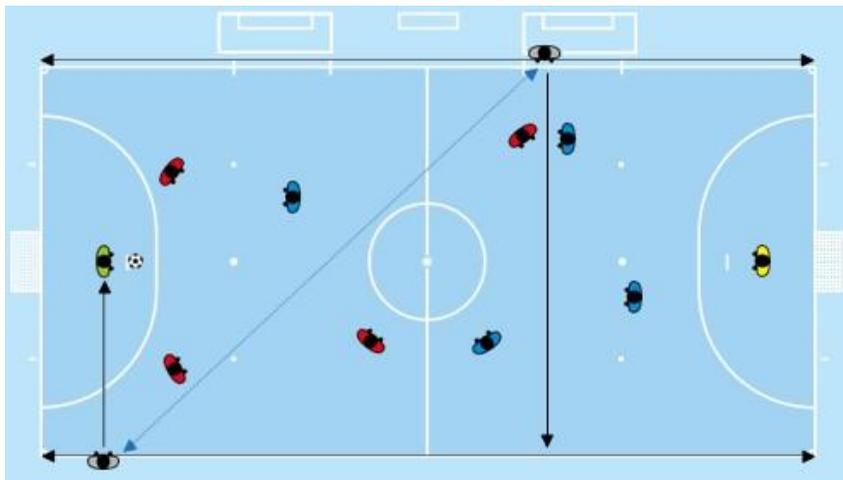
Em todo tiro inicial, um dos árbitros deverá estar posicionado sobre a mesma linha lateral em que se situam as zonas de substituição, a 1 m da linha central no lado da equipe que estiver efetuando o tiro inicial, para certificar-se de que o tiro inicial seja cobrado em consonância com o procedimento estipulado.

O outro árbitro deverá posicionar-se sobre a outra linha lateral, na altura do penúltimo jogador da equipe que não esteja efetuando o tiro inicial.



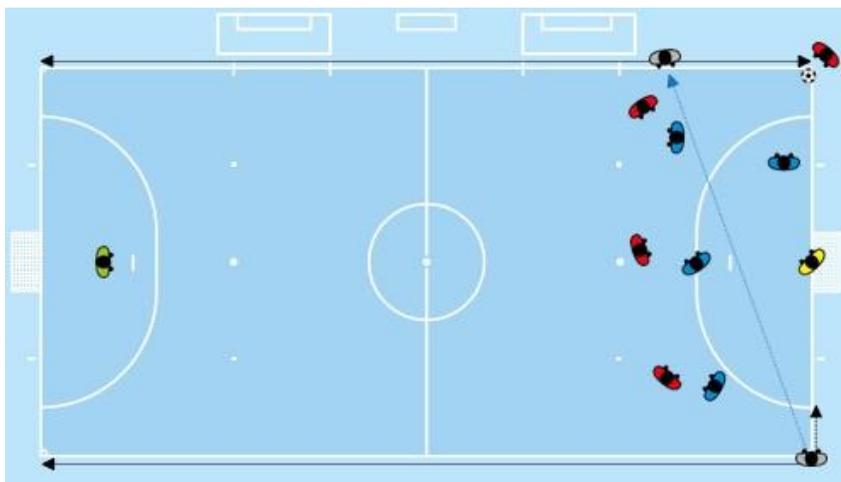
2. Posicionamento - arremesso de meta

1. Um dos árbitros deverá, primeiramente, verificar se a bola está dentro da área penal. Se a bola não estiver dentro da área, os árbitros poderão iniciar a contagem de quatro segundos se julgarem que o goleiro está pronto para cobrar o arremesso de meta ou, então, se está demorando a pegar a bola com as mãos por motivos táticos.
2. Sempre que a bola se encontrar dentro da área penal, um dos árbitros deverá posicionar-se na altura do goleiro para verificar se este está pronto para colocar a bola em jogo e, ainda, para verificar se os jogadores da equipe adversária se encontram fora da área penal. Em seguida, os árbitros sinalizarão a contagem de quatro segundos, a menos que esta já tenha iniciado, conforme o item anterior.
3. Por fim, o árbitro de quadra que estiver controlando o arremesso de meta deverá assumir uma posição adequada para controlar a partida, o que sempre será a prioridade.



3. Posicionamento - tiro de canto (1)

Durante um tiro de canto, o árbitro mais próximo ao local de onde o tiro será cobrado deve se posicionar sobre a linha lateral, a uma distância de aproximadamente 5m da marca de tiro de canto. A partir dessa posição, o árbitro deverá verificar se a bola está adequadamente posicionada dentro da área do tiro de canto e, ainda, se os jogadores da equipe defensora se encontram a, pelo menos, 5m de distância da marca do tiro de canto. O outro árbitro deverá posicionar-se no outro lado da quadra, na interseção da linha lateral com a linha de meta. A partir dessa posição, este árbitro observará a bola (gol ou não gol) e o comportamento dos jogadores.



4. Posicionamento - tiro de canto (2)

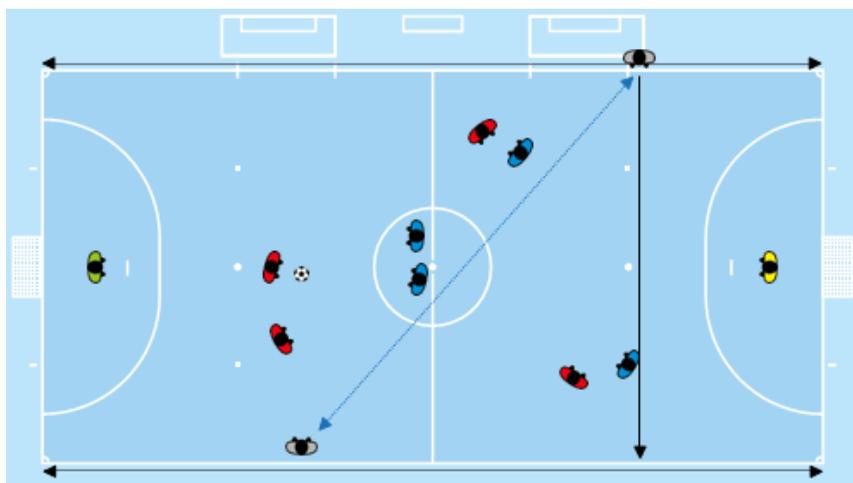


5. Posicionamento - tiro livre (1)

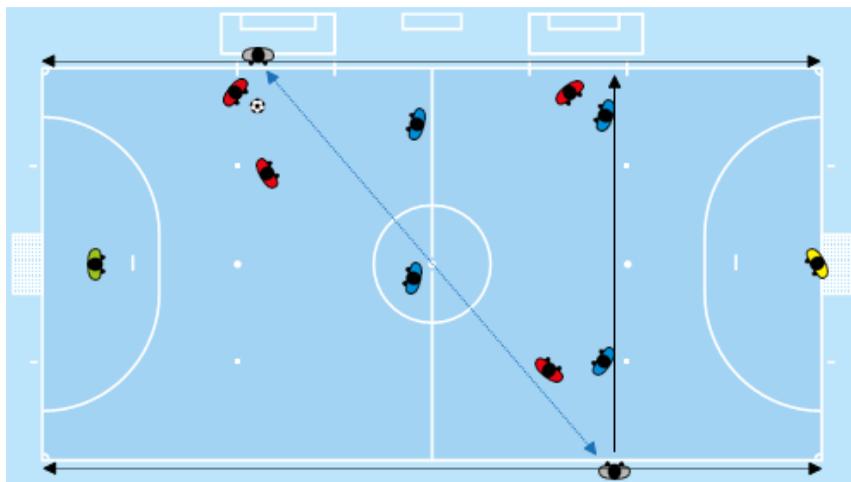
Durante um tiro livre, o árbitro mais próximo deverá se posicionar na altura do local onde o tiro livre deverá ser cobrado e verificar se a bola está posicionada corretamente, além de observar se os jogadores estão se adiantando durante a execução da cobrança. O outro árbitro deverá posicionar-se na altura do penúltimo defensor ou, então, sobre a linha de meta, o que sempre será a prioridade. Ambos os árbitros devem estar prontos para seguir a trajetória da bola e correr sobre as linhas laterais, em direção as marcas de tiros de canto, de modo a que os árbitros alcancem a linha de meta, caso o tiro seja cobrado diretamente para a meta.



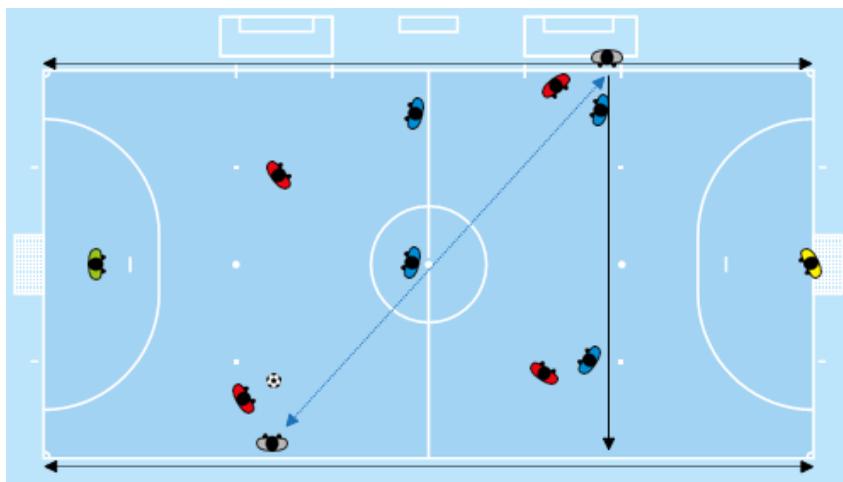
6. Posicionamento - tiro livre (2)



7. Posicionamento - tiro livre (3)

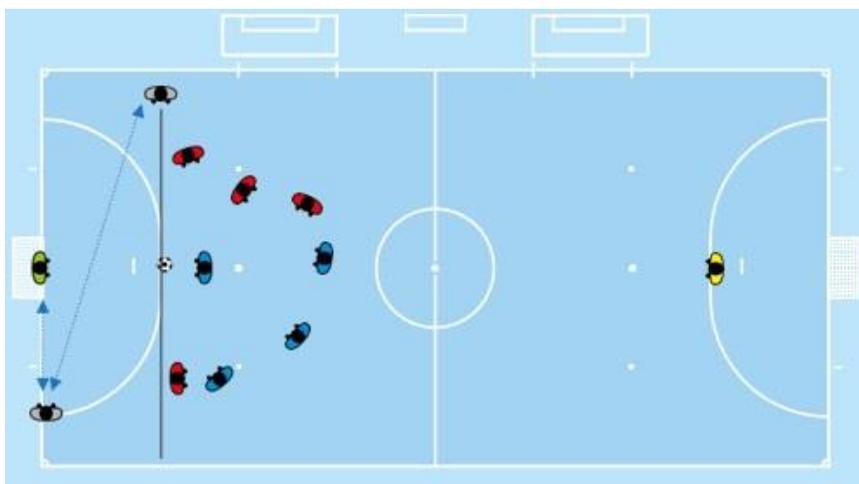


8. Posicionamento - tiro livre (4)



9. Posicionamento - pênalti

Um dos árbitros deverá posicionar-se na altura da marca de pênalti, a uma distância de, aproximadamente, 5m, verificar se a bola está posicionada corretamente, identificar o cobrador e observar se os jogadores se adiantam durante o procedimento. O árbitro não deve autorizar a cobrança do tiro antes de verificar se todos os jogadores estão corretamente posicionados, podendo o outro árbitro auxiliá-lo, se for necessário. O outro árbitro deverá posicionar-se na interseção da linha de meta com a linha da área penal, para verificar se a bola entrou no gol ou não. Se o goleiro defensor cometer uma infração, de acordo com a Regra 14, e não for marcado o gol, o árbitro deve determinar a repetição da cobrança.



10. Posicionamento - Tiro livre direto de TLDSB da marca de 10 m

Um dos árbitros deverá posicionar-se na altura da marca de 10 m, identificar o cobrador e observar se os jogadores se adiantam durante o procedimento de cobrança. O árbitro não deve autorizar a cobrança antes de verificar se os jogadores estão na posição correta e que a bola está no devido lugar, podendo o outro árbitro auxiliá-lo, se necessário. O outro árbitro deverá se posicionar na interseção da linha de meta com a linha da área penal, para verificar se a bola entrou no gol ou não. Se o goleiro defensor cometer uma infração, de acordo com a Regra 13, e não for marcado o gol, o árbitro deve determinar a repetição da cobrança.

O terceiro árbitro deve se posicionar na altura da marca da distância mínima de 5m, que o goleiro deve respeitar, conforme descrito na Regra 1.



11. Posicionamento - Tiro livre direto de TLDSB de um local diferente da marca de 10 m (1)

Um dos árbitros deverá posicionar-se na altura da bola, identificar o cobrador e observar se os jogadores se adiantam durante o procedimento de cobrança. O árbitro não deve autorizar a cobrança antes de verificar se os jogadores estão na posição correta e que a bola está no devido lugar, podendo o outro árbitro auxiliá-lo, se necessário.

O outro árbitro deverá se posicionar na interseção da linha de meta com a linha da área penal, para verificar se a bola entrou no gol ou não. Se o

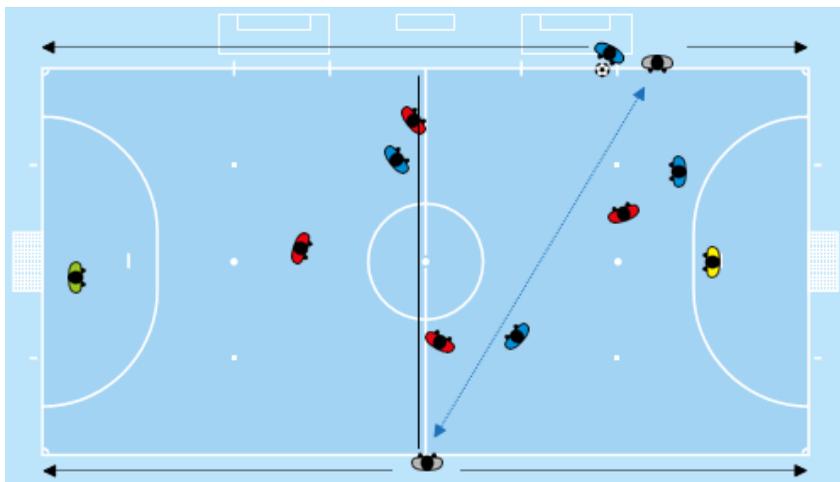
goleiro defensor cometer uma infração, de acordo com a Regra 13, e não for marcado o gol, o árbitro deve determinar a repetição da cobrança.



12. Posicionamento - Tiro livre de TLDSB de um local diferente da marca de 10 m (1)



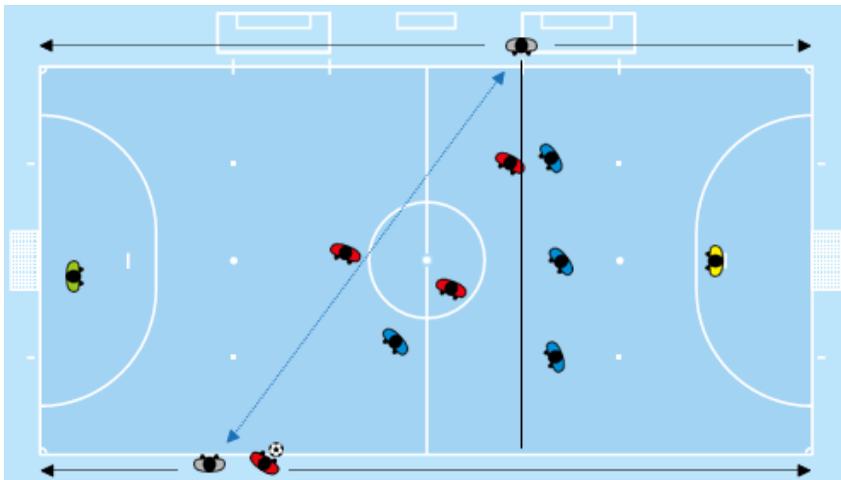
13. Posicionamento - Tiro lateral (1)



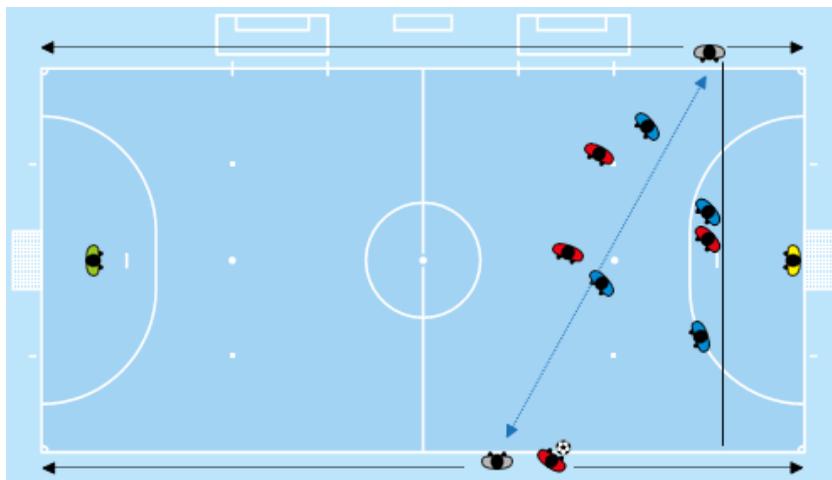
14. Posicionamento - tiro lateral (2)



15. Posicionamento - tiro lateral (3)

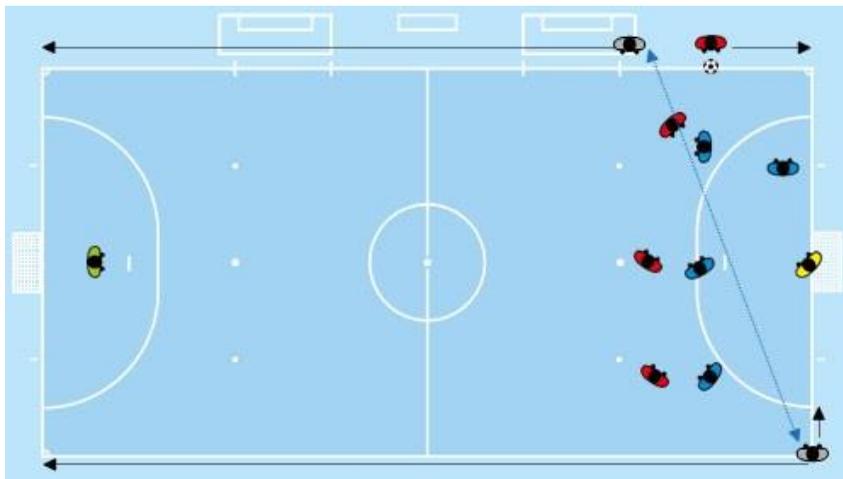


16. Posicionamento - tiro lateral (4)



17. Posicionamento - tiro lateral (5)

Durante um tiro lateral cobrado perto da marca do tiro de canto, concedido a favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo ao local de onde o tiro livre será cobrado deve permanecer a uma distância de, aproximadamente, 5m. A partir dessa posição, esse árbitro se certificará de que o tiro lateral seja cobrado de acordo com o procedimento e, ainda, que os jogadores da equipe defensora se encontrem a, pelo menos, 5m da bola. O outro árbitro deverá posicionar-se no outro lado da quadra, na interseção da linha lateral com a linha de meta. A partir dessa posição, este árbitro observará a bola (gol ou não gol) e o comportamento dos jogadores.



18A. Posicionamento - Cobranças dos tiros desde a marca penal para definir a equipe vencedora de uma partida (eliminatória) - sem um árbitro assistente reserva

O árbitro principal se posicionará sobre a linha de meta, a aproximadamente 2m da meta, para verificar se a bola cruza a linha de meta e se o goleiro cumpre as exigências da Regra 14.

Se ficar claro que a bola de fato cruzou a linha de meta, o árbitro deve estabelecer contato visual com o segundo árbitro para verificar que nenhuma infração foi cometida.

O segundo árbitro se posicionará na altura da marca do pênalti, a uma distância de, aproximadamente, 3m, a fim de verificar que a bola e o

goleiro da equipe que cobrará o tiro livre estejam posicionados corretamente. Este segundo árbitro autorizará a cobrança do tiro livre.

O terceiro árbitro deve se posicionar no círculo central para monitorar os outros jogadores e suplentes autorizados de ambas as equipes.

O cronometrista se sentará à mesa correspondente para se certificar que todo jogador excluído de efetuar uma cobrança e os membros das comissões técnicas se comportem corretamente, assim como colocar o placar em 0 a 0, a fim de registrar o resultado das cobranças.



Todo integrante da equipe de arbitragem deve anotar o resultado das cobranças e os números dos jogadores que as efetuaram.

18B. Posicionamento - Cobranças dos tiros desde a marca penal para definir a equipe vencedora de uma partida (eliminatória) - com um árbitro assistente reserva

Caso tenha sido designado um árbitro assistente reserva, os posicionamentos dos integrantes da equipe de arbitragem devem ser os seguintes:

O árbitro principal se posicionará sobre a linha de meta, a aproximadamente 2m da meta, para verificar se a bola cruza a linha de meta e se o goleiro cumpre as exigências da Regra 14.

Se ficar claro que a bola de fato cruzou a linha de meta, o árbitro deve estabelecer contato visual com o segundo árbitro para verificar que nenhuma infração foi cometida.

O segundo árbitro se posicionará na altura da marca do pênalti, a uma distância de, aproximadamente, 3m, a fim de verificar que a bola e o goleiro da equipe que cobrará o tiro livre estejam posicionados corretamente. Este segundo árbitro autorizará a cobrança do tiro livre.

O terceiro árbitro deverá se posicionar sobre a linha de meta, a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto do árbitro. O seu principal dever será o de verificar se a bola cruza a linha de meta e auxiliar o árbitro, se for necessário.

O árbitro assistente reserva deve se posicionar no círculo central para monitorar os outros jogadores e suplentes autorizados de ambas as equipes.

O cronometrista se sentará à mesa correspondente para:

- Para se certificar que todo jogador excluído de efetuar uma cobrança e os membros das comissões técnicas se comportem corretamente;
- Colocar o placar em 0 a 0, a fim de registrar o resultado das cobranças.;



Todo integrante da equipe de arbitragem deve anotar o resultado das cobranças e os números dos jogadores que as efetuaram.

19. Posicionamento - árbitros na quadra trocando de lado

Os árbitros poderão trocar de lados da quadra se julgarem que isso trará impacto positivo para o jogo. No entanto, os árbitros devem levar os seguintes fatores em conta:

- Eles não devem trocar de lado enquanto a bola estiver em jogo
- Em princípio, eles devem trocar de lado apenas se um árbitro no lado do banco de suplentes tiver mostrado um CA/CV ou tiver tomado qualquer outra decisão importante que possa gerar críticas ou desaprovação de uma ou ambas as equipes.
- O árbitro que mostrar um CA/CV normalmente decide se trocará de lado ou não.
- O árbitro que, após a troca, se posicionar do lado do banco de suplentes será o encarregado de autorizar o reinício.
- Os árbitros poderão voltar ao seu lado “normal” quando o jogo assim o permitir.

Exemplo

- 1) O árbitro posicionado no lado do banco de suplentes apita uma falta.



- 2) O mesmo árbitro que apitou se direciona ao local onde a falta foi cometida para mostrar um CA/CV.



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



- 4) O árbitro que mostrou o CA/CV se direciona à mesa do cronometrista para informar o número do jogador infrator aos outros integrantes da equipe de arbitragem. O sinal deve ser feito a partir da linha central, a aproximadamente 5m da mesa do cronometrista.



- 5) Os árbitros reiniciam o jogo após trocarem de lado. O jogo é reiniciado, com um apito, pelo árbitro que agora se encontra ao lado do banco de suplentes.



20. Posicionamento - terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) se pelo menos uma das equipes jogar com um goleiro-linha

Se uma das equipes jogar com um goleiro-linha, o terceiro árbitro (ou o árbitro assistente reserva) deve fiscalizar a linha de meta dessa equipe, em suas jogadas de ataque. Se um gol for marcado na quadra da equipe do goleiro-linha, o terceiro árbitro (ou o árbitro assistente reserva) deve fazer o sinal aprovado para informar os outros árbitros.



Se ambas as equipes jogarem com goleiro-linha, tanto o terceiro árbitro quanto o árbitro assistente reserva, se disponíveis, devem controlar cada uma uma linha de meta.

INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES

REGRA 3 - Os Jogadores

Se um jogador que se encontra fora da quadra, com a devida autorização de um dos árbitros e que não tenha sido substituído, voltar à quadra sem a autorização de um dos árbitros e, além disso, cometer outra infração sancionável com Cartão Amarelo/CA, o jogador deverá ser expulso por duas infrações sancionáveis com Cartão Amarelo/CA, como, por exemplo, se o jogador entrar na quadra em a devida autorização de um dos árbitros e, em seguida, comete uma infração temerária. Se essa infração for cometida com uso de força excessiva, o jogador será expulso diretamente.

Se um jogador cruzar uma das linhas de demarcação da quadra acidentalmente e/ou como parte de uma jogada, não comete qualquer infração.

Suplentes

Se um suplente entrar na quadra infringindo o procedimento de substituição ou indevidamente de modo a que sua equipe passe à superioridade numérica, os árbitros, auxiliados pelos outros integrantes da equipe de arbitragem, devem cumprir as seguintes diretrizes:

- Parar o jogo, embora não imediatamente, se for possível aplicar a lei da vantagem.
- Advertir com Cartão Amarelo/CA o suplente por conduta antidesportiva, se a equipe jogar com superioridade numérica ou, ainda, por infração ao procedimento de substituição.
- O suplente deve deixar a quadra na próxima parada do jogo, caso já não o tenha feito - seja para concluir o procedimento de substituição, caso a infração tenha sido cometida por esse motivo ou, então, para se dirigir à área técnica, para que sua equipe não continue com superioridade numérica.
- Se os árbitros aplicarem a lei da vantagem:
 - Devem parar o jogo assim que a equipe do suplente estiver com a posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, a ser cobrado do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, a menos que o jogo tenha sido parado com a bola dentro da área penal (ver a Regra 13);
 - Se antes de obter a posse da bola a equipe infratora cometer uma infração sancionável com tiro livre indireto, tiro livre direto ou pênalti, os árbitros

devem advertir o jogador infrator com Cartão Amarelo/CA, e reiniciar o jogo de acordo com a infração. Se for preciso, eles também devem tomar a ação disciplinar correspondente à infração cometida;

- E, se a equipe adversaria do jogador infrator cometer uma infração ou se a bola sair de jogo, os árbitros devem reiniciá-lo com tiro livre indireto contra a equipe do jogador suplente. Se for preciso, os árbitros devem adotar a medida disciplinar de acordo com a infração cometida.
- Se um suplente designado entrar na quadra no lugar de um jogador designado no início da partida, e os árbitros ou os outros integrantes da equipe de arbitragem não forem comunicados sobre essa mudança:
 - Os árbitros permitirão que o suplente designado siga no jogo;
 - Não se poderá tomar qualquer ação disciplinar contra o suplente designado;
- Se um suplente cometer uma infração passível de expulsão antes de entrar na quadra, sua equipe não terá reduzido o número de jogadores e outro suplente poderá fazer a substituição.

Saída autorizada da quadra

Além de uma substituição normal, um jogador poderá deixar a quadra sem a autorização de um dos árbitros nas seguintes situações:

- Como parte de uma jogada, em que o jogador imediatamente retorna à quadra (exemplo: para tocar a bola ou driblar um adversário). No entanto, é proibido deixar a quadra e se deslocar para atrás de uma meta antes de voltar à quadra, com o intuito de enganar os adversários. Se isso ocorrer, os árbitros devem parar o jogo, se não conseguirem aplicar a lei da vantagem, e reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador será advertido com Cartão Amarelo/CA por ter deixado a quadra sem a autorização de um dos árbitros.
- Devido a uma lesão. O jogador necessitará da autorização de um dos árbitros para voltar à quadra caso este não tenha sido substituído. Se o jogador tiver um sangramento, deve estancá-lo antes de retornar à quadra, o que deve ser verificado pelos integrantes da equipe de arbitragem.
- Saída para regularizar equipamento. O jogador necessita da autorização de um dos árbitros para retornar à quadra, devendo um dos integrantes da equipe de arbitragem verificar a regularidade do equipamento antes do retornar à quadra.

Saída não autorizada da quadra

Se um jogador deixar a quadra sem a autorização de um dos árbitros, por motivos não permitidos pelas Regras de Jogo do Futsal, o cronometrista ou o terceiro árbitro devem soar o sinal acústico para avisar os árbitros no caso de não ser possível aplicar a lei da vantagem. Se for preciso parar o jogo, os árbitros devem advertir o jogador infrator com Cartão Amarelo/CA, concedendo um tiro livre indireto a favor da equipe adversária. Se for concedida a lei da vantagem, o cronometrista ou o terceiro árbitro deverá soar o sinal acústico na próxima vez que o jogo parar. O jogador será advertido com Cartão Amarelo/CA por ter deixado a quadra sem a autorização de um dos árbitros.

Número mínimo de jogadores

Não é possível iniciar uma partida se qualquer das equipes tiver menos de três jogadores. O número mínimo de suplentes para uma partida, ficará a critério das associações nacionais de futebol.

Uma partida não pode continuar se uma ou mesmo ambas as equipes tiverem menos de três jogadores. No entanto, se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores deixaram a quadra intencionalmente, os árbitros não serão obrigados a parar o jogo imediatamente, sendo possível aplicar a lei da vantagem. Nessas situações, os árbitros não devem reiniciar a partida após a parada do jogo se uma das equipes não tiver o número mínimo de três jogadores.

Pausas para hidratação

Os árbitros devem permitir que os jogadores se hidratem durante os tempos técnicos ou durante uma parada na partida, mas apenas fora da quadra, para que esta não fique molhada. É proibido jogar sacos ou qualquer outro tipo de recipiente contendo líquidos na quadra.

Jogadores expulsos

Se um jogador cometer uma infração passível de expulsão durante o intervalo do primeiro tempo ou antes do início de qualquer um dos períodos da prorrogação, a equipe infratora deverá iniciar o período com um jogador a menos na quadra.

REGRA 5 - Os Árbitros

Poderes e deveres

O futsal é um esporte competitivo e os árbitros devem entender que o contato físico entre os jogadores é algo normal e uma parte aceitável do jogo. No entanto, se os jogadores não respeitarem as Regras de Jogo do Futsal e o espírito de jogo limpo (*fair play*), os árbitros devem adotar as medidas apropriada para que as regras e tal princípios sejam respeitados.

Os árbitros têm poder de advertir com Cartão Amarelo/CA ou expulsar jogadores ou membros da comissão técnica das equipes durante o intervalo do primeiro tempo e após o fim da partida, assim como durante a prorrogação e as cobranças de pênalti.

Lei da Vantagem

Os árbitros devem aplicar a lei da vantagem sempre que ocorrer uma infração, desde que as Regras de Jogo do Futsal não proibam claramente a aplicação da lei da vantagem. Por exemplo, se o goleiro decidir cobrar um arremesso de meta rapidamente com adversários ainda dentro da área penal, pode-se aplicar a lei da vantagem; no entanto, a lei da vantagem não poderá ser aplicada se um tiro lateral for cobrado incorretamente (porque houve violação do procedimento de reinício do jogo).

É proibido aplicar a lei da vantagem para toda infração sob a regra dos quatro segundos, a menos que o goleiro tenha cometido a infração em sua própria metade da quadra quando a bola já estava em jogo, e a equipe do goleiro imediatamente perde a posse. Em todos os outros casos referentes a esta regra (tiros livres, tiros laterais, arremesso de meta e tiros de canto), os árbitros não poderão aplicar a lei da vantagem (porque houve violação do procedimento de reinício do jogo).

Os árbitros devem levar em conta os seguintes fatores ao optarem por aplicar, ou não, a lei da vantagem:

- A gravidade da infração. Se a infração for passível de expulsão, os árbitros devem parar o jogo e expulsar o jogador, a menos que se trate de uma clara oportunidade de marcar um gol.
- O local onde ocorreu a infração. Quanto mais perto for da meta adversária, mais eficaz será a lei da vantagem.
- As chances de um ataque imediato, promissor.

- A infração cometida não poderá ser a sexta falta de uma equipe ou um número superior a este, a menos que se trate de uma clara oportunidade de marcar um gol.
- O ambiente da partida.

A decisão por sancionar a infração original deverá ser tomada em poucos segundos, mas não será possível voltar atrás caso não tenha sido feito o sinal correspondente ou ter-se permitido uma nova passagem de jogo.

Se a infração for passível de uma advertência com Cartão Amarelo/CA, este deverá ser mostrado na próxima vez que o jogo for parado. No entanto, recomenda-se aos árbitros parar o jogo e advertir o jogador com Cartão Amarelo/CA imediatamente, salvo se houver uma vantagem clara. Se o Cartão Amarelo/CA não for mostrado na próxima vez que o jogo for parado, este não poderá ser mostrado depois.

Se uma infração exigir que o jogo seja reiniciado com um tiro livre indireto, os árbitros devem aplicar a lei da vantagem para dar fluidez ao jogo, desde que não haja possibilidade de represália e não prejudique a equipe contra a qual foi cometida a infração.

Infrações simultâneas

Sempre que mais de uma infração for cometida ao mesmo tempo, os árbitros devem sancionar a infração mais grave em função da punição, do reinício, da gravidade física e do impacto tático.

Se as infrações cometidas forem sancionáveis com um tiro livre direto, os árbitros devem determinar que se anotem faltas acumuladas para ambas as equipes.

Interferência externa

Os árbitros devem parar o jogo se um torcedor soprar um apito e eles julgarem que essa ação interfere no jogo, como, por exemplo, se um jogador pegar a bola com as mãos. Se o jogo for parado, este deverá ser reiniciado com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a equipe atacante tenha sido a última equipe a tocar a bola (ver a Regra 8).

Contagem de quatro segundos com a bola em jogo

Toda vez que o goleiro de uma equipe estiver em posse da bola, enquanto esta estiver em jogo e na própria metade da quadra do goleiro, um dos árbitros deve fazer a contagem de quatro segundos claramente.

Reinício de jogo

Os árbitros devem, particularmente, certificar-se de que os reinícios de jogo (tiros laterais, arremesso de meta, tiros de canto ou tiros livres) ocorram rapidamente e não devem permitir que sejam atrasados por motivos táticos. Toda vez que um reinício estiver para ser efetuado ferindo as regras, deve ser feita a contagem de quatro segundos, sem necessidade do árbitro usar o apito. Se os árbitros julgarem que o reinício está sendo atrasado por motivos táticos, devem usar apitar e, em seguida, iniciar a contagem de quatro segundos, independentemente do jogador encarregado encontra-se preparado ou não. Em situações em que a contagem de quatro segundos não se aplica (tiros iniciais e pênaltis), todo jogador culpado de atrasar o reinício deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA.

É permitido aos gandulas se posicionarem em torno da quadra para facilitar os reinícios do jogo e seu desenvolvimento.

Uso do apito

O uso do apito sempre será obrigatório para:

- Tiros iniciais:
 - iniciar o jogo (primeiro e segundo período e primeiro e segundo período da prorrogação, se houver);
 - reiniciar o jogo após um gol;
- Interromper o jogo para:
 - - conceder um tiro livre ou um pênalti;
 - - suspender temporariamente ou definitivamente uma partida ou, então, para confirmar o sinal acústico do cronometrista ao fim do período de jogo;
- Reiniciar o jogo em:
 - - tiros livres para garantir que os jogadores da equipe defensora respeitem a distância obrigatória;
 - - tiros livres da marca de 10 m;
 - - tiros livres diretos de TLDSB;

- - pênaltis;
- Reiniciar o jogo após este ter sido interrompido por:
 - uma advertência com Cartão Amarelo/CA ou uma expulsão;
 - uma lesão sofrida por um ou mais jogadores.

O uso do apito não será necessário para:

- Interromper o jogo por:
 - um arremesso de meta, um tiro de canto ou um tiro lateral (embora seja obrigatório para definir situações pouco claras);
 - um gol (embora seja obrigatório se houver dúvida se a bola entrou claramente na meta);
- Reiniciar o jogo em caso de:
 - um tiro livre, se não foi solicitada a distância mínima de 5 m ou, então, se a equipe adversária do cobrador não tiver cometido seis faltas acumuladas;
 - um arremesso de meta, um tiro de canto ou um tiro lateral, se não foi solicitada a distância mínima de 5 m;
- Reiniciar o jogo com bola ao chão.

Usar o apito com demasiada frequência diminui o impacto quando este se fizer mais necessário. Sempre que a equipe que estiver cobrando um tiro livre, um tiro lateral ou um tiro de canto solicitar que os jogadores da equipe defensora respeitem a distância obrigatória (ou o posicionamento correto em um arremesso de meta), os árbitros devem informar claramente os jogadores que o jogo não poderá ser reiniciado antes do apito. Se, nestes casos, um jogador reiniciar o jogo antes do apito dos árbitros, esse jogador deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA porque este fato terminará atrasando o reinício do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros apitar acidentalmente, a partida deve ser interrompida se os árbitros julgarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem a partida, o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a equipe atacante tenha sido a última equipe a tocar a bola (ver a Regra 8). Se o apito não interferiu no jogo, os árbitros devem sinalizar claramente para que o jogo siga.

Linguagem corporal

A linguagem corporal é uma ferramenta que os árbitros devem utilizar para:

- ajudá-los a controlar a partida;
- demonstrar autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal não é uma forma de justificar uma decisão.

Lesões

A integridade física dos jogadores é de suma importância e os árbitros devem facilitar o trabalho da equipe médica, especialmente no caso de uma lesão grave e/ou na avaliação de uma pancada na cabeça. Para isso, devem respeitar e auxiliar nos protocolos de avaliação/tratamento acordados.

No entanto, como regra geral, o reinício não deverá ser atrasado por mais de, aproximadamente, 20 a 25 segundos, a partir do momento em que todos estejam prontos para o reinício do jogo, exceto no caso de uma lesão grave e/ou na avaliação de uma pancada na cabeça.

REGRA 6 - Os Outros Integrantes da Equipe de Arbitragem

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista ajudarão os árbitros a conduzir a partida, de acordo com as Regras de Jogo do Futsal. Eles também auxiliarão os árbitros em todo outro assunto relacionado à condução da partida, mediante a solicitação dos árbitros e sob a direção destes. Isso, frequentemente, diz respeito a assuntos como:

- inspecionar a quadra, as bolas usadas e o equipamento dos jogadores;
- decidir se foram resolvidos os problemas com o equipamento ou se um sangramento foi estancado;
- supervisionar o procedimento de substituição;
- manter um segundo registro do tempo; das faltas acumuladas; e das condutas incorretas.

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

1. Tiro inicial

O terceiro árbitro se posicionará à mesa do cronometrista e verificará se os suplentes, os membros da comissão técnica da equipe e as outras pessoas estão posicionadas corretamente.

O cronometrista se posicionará na mesa correspondente e verificará se o tiro inicial foi cobrado corretamente.

2. Posicionamento geral durante a partida

O terceiro árbitro verificará se os suplentes, os membros da comissão técnica da equipe e as outras pessoas estão posicionadas corretamente. Para fazê-lo, o terceiro árbitro poderá se deslocar sobre a linha lateral, mas sem entrar na quadra.

O cronometrista se posicionará na mesa correspondente e se certificará de que o cronômetro seja parado e iniciado conforme o desenvolvimento do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verificará se o equipamento dos suplentes está em ordem e se as substituições são efetuadas corretamente. Para fazê-lo, o terceiro árbitro poderá se deslocar sobre a linha lateral, mas sem entrar na quadra.

4. Cobranças de pênaltis

Se não houver um árbitro assistente reserva designado, o terceiro árbitro deverá se posicionar na metade da quadra de onde não serão cobrados os pênaltis, juntamente com os jogadores e os suplentes autorizados. A partir desse local, o terceiro árbitro deve observar o comportamento dos jogadores e certificar-se de que nenhum deles cobre outro pênalti antes de que os demais, inclusive os suplentes autorizados, de sua equipe tenham feito o mesmo número de cobranças.

Caso um árbitro assistente reserva tenha sido designado, os árbitros devem se posicionar das seguintes formas:

O árbitro principal deve se posicionar sobre a linha de meta, a uma distância de, aproximadamente, 2m da meta. Seu principal objetivo será o de observar se a bola cruzou a linha de meta e se o goleiro se adiantou.

Se ficar claro que a bola de fato cruzou a linha de meta, o árbitro principal deve estabelecer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para certificar-se de que não houve qualquer infração.

O segundo árbitro se posicionará na altura da marca do pênalti, a uma distância de, aproximadamente, 3m, a fim de certificar-se de que a bola e o goleiro da equipe do cobrador estejam posicionados corretamente. O segundo árbitro apitará para autorizar a cobrança do pênalti.

O terceiro árbitro deverá se posicionar sobre a linha de meta, a, aproximadamente, 2m da meta, no lado oposto do árbitro principal.

Seu principal objetivo será o de observar se a bola cruzou a linha de meta e auxiliar o árbitro principal, se for necessário.

O árbitro assistente reserva deverá se posicionar na metade da quadra de onde não serão cobrados os pênaltis, juntamente com os jogadores e os suplentes autorizados. O árbitro assistente reserva deve observar o comportamento dos jogadores e certificar-se de que nenhum deles cobre outro pênalti antes de que os demais, inclusive os suplentes autorizados, de sua equipe tenham feito o mesmo número de cobranças.

O cronometrista ficará na mesa correspondente para:

- Certificar-se de que todos os jogadores e suplentes excluído da cobrança de pênaltis, assim como os membros da comissão técnica da equipe, se comportem corretamente;
- Colocar o placar em 0 a 0, a fim de registrar o resultado das cobranças.

Todos os integrantes da equipe de arbitragem devem anotar o resultado das cobranças e os números dos jogadores que as efetuaram.

Sinais dos árbitros assistentes (obrigatório)

Os árbitros assistentes devem fazer os sinais para a quinta falta acumulada de uma equipe e para toda solicitação de tempos técnicos, sinalizando com os seus braços o banco de suplentes da equipe que cometeu a sua quinta falta acumulada ou que solicitou o tempo técnico.

Se o terceiro árbitro estiver observando a linha de meta quando uma ou ambas as equipes estiverem jogando com um goleiro-linha e a bola entrar na meta, o terceiro árbitro deve levantar um braço e, em seguida, imediatamente apontar para a marca central, a fim de informar que um gol foi marcado.

Sinal acústico

O sinal acústico é fundamental em uma partida, e só deverá ser utilizado quando for necessário, com o intuito de chamar a atenção dos árbitros.

Nas seguintes situações, será obrigatório o sinal acústico:

- Ao fim dos períodos de jogo
O cronometrista pode utilizar o sinal acústico, para indicar os iniciais dos períodos do jogo, após um dos árbitros o ter sinalizado com o apito.
- Comunicar uma solicitação de tempo técnico
- Comunicar o fim de um tempo técnico
- Comunicar a quinta falta acumulada de uma equipe
- Comunicar casos de conduta incorreta de suplentes e de membros das comissões técnicas das equipes
- Comunicar uma violação ao procedimento de substituição
- Comunicar um erro disciplinar cometido pelos árbitros
- Comunicar uma interferência externa

Se, durante a partida, o cronometrista soar o sinal acústico acidentalmente, os árbitros devem interromper o jogo se julgarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, eles devem reiniciá-lo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, a menos que isso tenha ocorrido dentro da área penal da equipe defensora e a equipe atacante tenha sido a última equipe a tocar a bola (ver a Regra 8). Se o som do sinal acústico não interferir no jogo, os árbitros devem sinalizar claramente para que o jogo siga.

Se uma equipe com quatro faltas acumuladas cometer outra falta e os árbitros optarem por aplicar a lei da vantagem, o terceiro árbitro deve colocar uma placa marcando a quinta falta acumulada no local correspondente sobre a mesa do cronometrista.

Cronômetro

Se o cronômetro não estiver funcionando adequadamente, o cronometrista deve informar os árbitros a respeito. O cronometrista deve, então, cronometrar a partida usando um cronômetro manual. Nesse caso, os árbitros assistentes devem comunicar a um membro da comissão técnica de cada equipe quanto tempo ainda falta para ser jogado.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquecer de iniciar o cronômetro, os árbitros devem instruir o cronometrista a acrescentar o tempo transcorrido no cronômetro.

No momento dos reinícios de jogo, o cronômetro deve ser iniciado/reiniciado da seguinte forma:

- Tiro inicial: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Arremesso de meta: após o goleiro colocar a bola em jogo com as mãos, de acordo com o procedimento
- Tiro de canto: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Tiro lateral: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Tiro livre direto fora da área penal: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Tiro livre indireto fora da área penal concedido a qualquer uma das equipes ou cobrado pela equipe atacante a partir da linha da área penal: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Tiro livre direto ou indireto dentro da área penal concedido à equipe defensora: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Pênalti: após a bola ser chutada para a frente e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada: após a bola ser chutada, com o intuito de marcar um gol diretamente e claramente se mover, de acordo com o procedimento
- Bola ao chão: após um dos árbitros soltar a bola com as mãos e esta tocar na quadra, de acordo com o procedimento

REGRA 8 - O Início e o Reinício de Jogo

Tiro Inicial

Não será necessário aos árbitros solicitarem a confirmação de um dos goleiros ou de qualquer outro jogador antes de sinalizarem a cobrança do tiro inicial.

REGRA 12 - Faltas e Conduta Incorreta

Carga sobre um adversário

O ato de fazer carga um adversário e uma ação de disputa por espaço utilizando contato físico, mas sem usar os braços ou os cotovelos e sempre que a bola estiver em distância de jogo. Considerar-se que uma carga é faltosa quando realizada:

- De forma imprudente;
- De forma temerária;
- Com uso de força excessiva.

Segurar um adversário

A ação de segurar um adversário implica impedi-lo de se deslocar livremente, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir o mais cedo possível e lidar rigorosamente com infrações de um jogador segurando outro, especialmente dentro da área penal e durante a cobrança de tiros de canto, tiros laterais e tiros livres.

Nessas situações, os árbitros devem:

- Advertir verbalmente todo jogador que esteja segurando um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Advertir, com Cartão Amarelo/CA, o jogador caso este continue a segurar o adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Conceder um tiro livre direto ou um pênalti, além de advertir o jogador com Cartão Amarelo/CA, se isso ocorrer enquanto a bola estiver em jogo. Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um adversário fora da área penal e continuar a segurá-lo dentro da mesma, os árbitros deve marcar um pênalti.

Sanções disciplinares

- Deve ser aplicada uma sanção com Cartão Amarelo/CA, por conduta antidesportiva, a todo jogador que segurar um adversário a fim de impedi-lo de ganhar a posse da bola, ou de se colocar em uma posição vantajosa.
- Deve ser expulso todo jogador que segurar um adversário e, com isso, impedir uma clara oportunidade de gol.
- Não será necessário tomar qualquer outra ação disciplinar em outras situações em que um jogador segure um adversário.

Reinício de jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorreu a infração ou do ponto penal, caso a infração tenha ocorrido dentro da área penal.

Tocar a bola com a mão

Sanções disciplinares

Há casos em que é necessário aplicar uma sanção com Cartão Amarelo/CA por conduta antidesportiva. Por exemplo, quando um jogador tocar a bola com a mão para:

- Tentar marcar um gol com mão deliberada;
- Tentar impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, com mão deliberada, ainda que sua tentativa seja malsucedida, desde que o goleiro não se encontre dentro de sua própria área penal;
- Impedir a bola de entrar em sua meta, por meio de uma infração de mão na bola, se o goleiro estiver defendendo a meta;
- Impedir um ataque promissor da equipe adversária.

No entanto, deve ser expulso todo jogador que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária com infração de mão deliberada. Esta sanção não resulta do ato de um jogador tocar a bola intencionalmente com a mão, mas, da ação inaceitável e injusta de impedir o gol.

Reinício de jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorreu a infração ou do ponto penal, caso a infração tenha ocorrido dentro da área penal.

Fora de sua própria área penal, o goleiro estará sujeito às mesmas restrições de tocar a bola com a mão aplicáveis a qualquer outro jogador. Dentro de sua própria área penal, o goleiro não será punido com tiro penal por uma infração de mão, exceto se a infração for por arremessar um objeto na bola ou tocar na bola com um objeto que esteja sendo seguro em sua mão. Entretanto, o goleiro poderá cometer várias infrações sancionáveis com um tiro livre indireto.

Infrações cometidas pelos goleiros

A posse da bola se caracteriza quando o goleiro tem controle sobre ela. Considerar-se que o goleiro está em posse da bola quando toca nela com qualquer parte do seu corpo, salvo se a bola rebater nele.

O goleiro não pode manter a posse da bola, dentro de sua própria metade da quadra, por mais de quatro segundos nas seguintes circunstâncias:

- Com as mãos ou os braços (dentro de sua área penal);
- Com os pés (em qualquer lugar dentro de sua metade da quadra).

Nesses casos, o árbitro mais próximo ao goleiro deve fazer a contagem dos quatro segundos e mostrar o sinal correspondente de forma clara e visível.

Ademais, após tocar a bola em qualquer lugar da quadra, o goleiro não poderá tocá-la de novo em sua metade da quadra se esta lhe for

intencionalmente passada por um companheiro de equipe, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada por um adversário.

Além disso, o goleiro não pode, sob nenhuma circunstância, tocar a bola com as mãos ou os braços em sua própria área penal se esta lhe for passada por um companheiro inclusive de um tiro lateral.

Reinício de jogo

- Tiro livre indireto

Infrações contra os goleiros

Não é permitido a um adversário disputar a bola com o goleiro após o goleiro ter a posse da bola usando as mãos.

As seguintes situações constituem uma infração:

- Impedir o goleiro de soltar a bola de suas mãos, como, por exemplo, ao quicar a bola;
- Jogar ou tentar jogar a bola quando o goleiro a estiver segurando na palma de sua mão;
 - Deve-se sancionar, por jogar de forma perigosa, todo jogador que chutar ou tentar chutar a bola se o goleiro estiver no processo de recolocá-la em disputa;
- Impedir de forma antidesportiva o deslocamento de um goleiro. Por exemplo, durante a cobrança de um tiro de canto.

O contato físico de um atacante com um goleiro dentro da área deste não significa, necessariamente, uma infração, exceto se o atacante saltar, fizer carga ou empurrar o goleiro de forma imprudente, temerária ou usando força excessiva.

Reinício de jogo

Se o jogo for parado por causa de uma infração contra o goleiro, conforme descrito acima, e os árbitros não conseguiram aplicar a lei da vantagem, deve-se reiniciar o jogo com um tiro livre indireto, exceto se o atacante saltar, fizer carga ou empurrar o goleiro de forma imprudente, temerária ou usando força excessiva, em cujo caso os árbitros, independentemente da ação disciplinar que tomarem, devem reiniciar o jogo com um tiro livre direto do local onde ocorreu a infração.

Jogar de forma perigosa

Jogar de forma perigosa não possibilita que haja contato físico entre os jogadores. Se houve contato físico, a infração deve ser punida com tiro livre direto ou pênalti. No caso de contato físico, os árbitros devem considerar as circunstâncias da infração para verem se ocorreu no mínimo conduta antidesportiva.

Sanções disciplinares

- Se um jogador agir de forma perigosa durante uma disputa “normal”, os árbitros não devem aplicar qualquer sanção disciplinar. Se a ação implicar risco claro de lesão, os árbitros devem advertir o jogador com Cartão Amarelo/CA por ter uma infração temerária.
- Se um jogador impedir uma clara oportunidade de gol ao jogar de forma perigosa, os árbitros devem expulsar o jogador.

Reinício de jogo

- Tiro livre indireto

Se houver contato físico ou se os árbitros julgarem que a entrada/disputa foi prática de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, a infração deve ser punida com tiro livre direto ou pênalti.

Desaprovar as decisões da arbitragem com palavras ou ações

Deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA, todo jogador ou suplente que protestar (verbalmente ou não verbalmente) contra as decisões dos árbitros ou dos árbitros assistentes.

O capitão da equipe não detém qualquer condição especial ou privilegiada, de acordo com as Regras de Jogo do Futsal, mas possui um grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.

Deve ser expulsar todo jogador ou suplente que atacar um integrante da equipe de arbitragem ou que praticar ação(ões) ou usar linguagem ofensiva(s), grosseira(s) ou obscena(s).

Atrasar o reinício de jogo

Os árbitros devem advertir com Cartão Amarelo/CA todo jogador que atrasar o reinício de jogo usando táticas como:

- Cobrar um tiro livre do local errado, com a única intenção de obrigar os árbitros a determinarem uma nova cobrança;
- Chutar ou levar a bola para longe do local onde os árbitros paralisaram o jogo;
- Demorar a deixar a quadra após a equipe médica haver avaliado uma possível lesão sua;
- Provocar confrontos ao intencionalmente tocar a bola após os árbitros terem parado o jogo.

Simulação

Considera-se que todo jogador que tentar enganar os árbitros, fingindo ter sofrido uma lesão ou uma falta, pratica simulação e deve ser punido com Cartão Amarelo/CA por antidesportiva. Se a partida for interrompida por causa dessa infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto.

Confrontos generalizados

Em casos de confrontos generalizados:

- Os árbitros devem identificar e lidar, de forma rápida e eficiente, com o responsável ou os responsáveis pelo confronto;
- Os árbitros devem assumir um bom posicionamento na quadra, em torno do confronto, para conseguirem ver todos os incidentes e identificar as infrações;
- O terceiro árbitro e o árbitro assistente reserva (se designados) devem, se necessário, entrar na quadra para auxiliar os demais árbitros;
- Após o confronto, devem-se ser aplicadas as devidas sanções disciplinares.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre atentos aos jogadores que persistentemente cometem infrações contra as Regras de Jogo do Futsal.

O jogador que cometer diversas infrações diferentes, deve ser advertido com Cartão Amarelo/CA por infringir, de forma persistente, as Regras de Jogo do Futsal.

Não há um número de infrações nem a existência de um padrão para caracterizar “persistência”. Isso deve ser avaliado e estabelecido de acordo com o contexto do jogo e sua efetiva gestão.

Jogo brusco grave

Deve ser expulso todo jogador praticar jogo brusco grave e o jogo deve ser reiniciado com tiro livre direto a ser cobrado do local onde ocorreu a infração ou com pênalti (caso a infração ocorra dentro da área penal do infrator).

Não se deve aplicar a lei da vantagem em situações de jogo brusco grave, a menos que haja uma clara oportunidade de se marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador que praticou o jogo brusco grave assim que a bola sair de jogo.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

Distância

Se um jogador decidir cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário posicionado a menos de 5m da bola interceptá-la, os árbitros devem deixar o jogo seguir.

Se o jogador decidir cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário próximo à bola intencionalmente impedir o cobrador de efetuar a cobrança, os árbitros devem advertir o infrator com Cartão Amarelo/CA por atrasar o reinício de jogo.

Se a equipe defensora decidir cobrar um tiro livre rapidamente dentro de sua própria área penal e um ou mais adversários permanecerem dentro da área penal porque não tiveram tempo de sair da área, os árbitros devem deixar o jogo seguir.

REGRA 14 - O pênalti

Procedimento

- Se a bola se tornar defeituosa após bater em uma das traves ou no travessão e, em seguida, entrar na meta, os árbitros devem marcar o gol.

- Se a bola se tornar defeituosa após bater em uma das traves ou no travessão, mas não entrar no gol, os árbitros não devem determinar uma nova cobrança do pênalti, mas, devem parar o jogo e reiniciá-lo com bola ao chão.
- Se os árbitros determinarem uma nova cobrança do pênalti, a nova cobrança não necessita ser efetuada pelo jogador que a fez originalmente.
- Se um jogador cobrar um pênalti antes da autorização dos árbitros, o tiro penal deve ser repetido e o cobrador advertido com Cartão Amarelo/CA.

REGRA 15 - O Tiro Lateral

Procedimento em caso de infrações

Os adversários devem permanecer a, pelo menos, 5m do local da execução do tiro lateral.

Os árbitros devem advertir verbalmente todo jogador que não respeite a distância mínima antes da cobrança do tiro lateral e advertir com Cartão Amarelo/CA, todo jogador que volte a não manter a distância correta. A contagem dos quatro segundos será reiniciada.

Se um tiro lateral for cobrado incorretamente, os árbitros não podem aplicar a lei da vantagem, ainda que a bola chegue diretamente a um adversário. Em vez disso, os árbitros devem autorizar a cobrança pela outra equipe.

REGRA 16 - O Arremesso de meta

Procedimento em caso de infrações

Se um adversário entrar na área penal ou ainda se encontrar nesta antes de a bola entrar em jogo e sofrer uma falta da equipe defensora, deve-se cobrar o arremesso de meta de novo e o defensor deverá ser advertido com Cartão Amarelo/CA ou ser expulso, dependendo do tipo de infração.

Se quando o goleiro cobrar um arremesso de meta, um ou mais adversários ainda se encontrarem dentro da área penal porque o goleiro decidiu cobrar o arremesso de meta rapidamente e o adversário ou os adversários não tiveram tempo de sair da área, os árbitros devem deixar o jogo seguir.

Se o goleiro, ao cobrar o arremesso de meta de modo correto e intencionalmente arremessar a bola contra um adversário, mas não de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, os árbitros devem deixar o jogo seguir.

Se, ao cobrar o arremesso de meta, o goleiro não estiver dentro de sua área penal, os árbitros devem ordenar nova cobrança do arremesso de meta, mas a contagem dos quatro segundos deve prosseguir do tempo em que houve a paralisação, assim que o goleiro estiver pronto para cobrar o novo arremesso de meta.

Os árbitros devem iniciar a contagem dos quatro segundos a partir do momento em que o goleiro estiver de posse da bola, seja com os pés ou as mãos.

Se um goleiro executar um arremesso de meta e em seguida tocar intencionalmente a bola com a sua mão ou o seu braço fora de sua área penal, sem que outro jogador a tenha tocado, deve ser punido com um tiro livre direto. Os árbitros devem adotar a sanção disciplinar adequada contra o goleiro, de acordo com as Regras de Jogo do Futsal.

Se o goleiro executar um arremesso de meta com os pés, os árbitros devem adverti-lo verbalmente e instruí-lo a repetir a execução com as mãos, sendo que a contagem dos quatro segundos continuará a partir do momento em que o árbitro parou o jogo e assim que o goleiro estiver pronto para realizar a nova execução.

REGRA 17 - O Tiro de Canto

Procedimento em caso de infrações

Os árbitros devem exigir que os defensores se posicionem na distância mínima de 5m da marca de tiro de canto, até que a bola entre em jogo. Os árbitros devem advertir verbalmente todo jogador que deixar de respeitar a distância mínima e advertir com Cartão Amarelo/CA todo jogador que, mais uma vez, não respeitar a distância correta.

A bola deve ser posicionada dentro da área de tiro de canto e estará em jogo ao ser chutada e se mover claramente, sem que seja necessário sair da área de tiro de canto.

Se um goleiro, como parte de uma jogada, deixar sua meta ou sair da quadra, não impede a equipe adversária de cobrar o tiro de canto rapidamente.

TERMOS DE FUTSAL

A

Advertência com Cartão Amarelo/CA

Toda advertência com Cartão Amarelo/CA exige registro em relatório e encaminhamento às autoridades competentes. Todo jogador, suplente ou membro de comissão técnica, punido com duas advertências com Cartão Amarelo/CA, na mesma partida, deve ser expulso/CV.

Agente externo

É toda pessoa que não seja um integrante da equipe de arbitragem ou que não conste da lista das equipes (jogadores, suplentes e membros da comissão técnica), assim como animal ou objeto.

Área de ação

Zona da quadra na qual se encontra a bola e na qual o jogo está se desenvolvendo.

Área de influência

Zona da quadra na qual a bola não está em jogo, mas na qual pode ocorrer uma disputa entre jogadores.

Área técnica

Zona delimitada para os membros da comissão técnica e os suplentes da equipe se posicionarem e se sentarem.

Avaliação de jogador lesionado

Breve avaliação de uma lesão, normalmente efetuada por um integrante da equipe médica, para determinar se o jogador requer tratamento.

B

Bloquear

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

Bola ao chão

Um método “neutro” de reiniciar o jogo. Os árbitros soltam a bola ao chão a favor de um jogador da equipe que tocou por último a bola; a bola entrará em jogo assim que tocar no chão.

Brutalidade

Toda ação dura, desmedida ou intencionalmente violenta.

C

Carga sobre um adversário

Contato físico com um adversário, em busca de espaço, sem o uso dos braços e das mãos desde que haja bola em disputa.

Chute

É o ato de um jogador tocar na bola com o pé ou com o tornozelo.

Cobrança de tiros da marca penal

Método para desempatar uma partida, a fim de definir qual equipe passa para fase seguinte ou será campeão de uma competição.

Colocar em risco a integridade física de um adversário

Sujeitar um adversário a um perigo ou a um risco (de lesão).

Conduta antidesportiva

Ação/comportamento inadequado, sancionável com Cartão Amarelo/CA.

Conduta violenta

Toda ação, sem que bola esteja em disputa, com o emprego ou tentativa de empregar força excessiva contra um adversário, ou seja, uma ação brutal, ou, ainda, quando um jogador intencionalmente e também sem que haja bola em disputa atinge a cabeça ou rosto de alguém, salvo se a força empregada for insignificante.

Critério

Juízo feito pelos árbitros ou pelos outros integrantes da equipe de arbitragem ao tomarem uma decisão.

D

Desaprovar as decisões da arbitragem

Reclamação ou discordância (verbal e/ou física) de uma decisão tomada por um integrante da equipe de arbitragem, sancionável com uma advertência com Cartão Amarelo/CA.

Disputa

Toda ação em que um jogador compete/disputa a bola com um adversário.

Distância de jogo

Distância para a bola que permite ao jogador tocá-la ao estender o pé/a perna, assim como saltando ou, no caso dos goleiros, saltando com os braços abertos. Essa distância varia de acordo com a envergadura física dos jogadores.

Distrair

Ação realizada para atrapalhar, confundir ou chamar a atenção de um adversário.

E

Enganar

Toda ação realizada para confundir/enganar os árbitros, a fim para que estes tomem uma decisão ou apliquem uma sanção disciplinar equivocada, beneficiando sua equipe.

Entrada

Uma disputa pela bola, com um ou ambos os pés deslizando no solo ou pelo ar.

Espírito do jogo

O princípio, a essência do esporte e dos valores que regem o futsal.

Expulsão

Ação disciplinar pela qual um jogador é obrigado a deixar a quadra pelo restante da partida. Uma expulsão é exteriorizada com a exibição do Cartão Vermelho/CV, que também pode ser mostrado aos membros das comissões técnicas das equipes.

F

Falta acumulada

Uma falta cometida por um jogador que é sancionada com um tiro livre direto ou um pênalti; soma-se a conta total de cada equipe, iniciando do zero no primeiro e no segundo período da partida. Se for disputada uma prorrogação, as faltas acumuladas durante o segundo período da partida são acrescidas das cometidas durante a prorrogação.

Finta

Toda ação visando a confundir um adversário. As Regras de Jogo do Futsal definem quais fintas são permitidas e quais são “ilegais”.

Força excessiva

Toda ação em que um jogador emprega mais força/energia do que a necessária, e que coloque em risco a integridade física dos adversários.

G

Goleiro-linha

É o goleiro que joga (temporariamente) como um jogador de linha, frequentemente posicionado dentro da metade da quadra dos adversários e deixando o gol desprotegido. Essa função poderá ser realizada tanto pelo goleiro normal da equipe quanto por outro jogador que tenha entrado para substituir o goleiro normal, especificamente para essa finalidade.

Gols marcados fora de casa

Método para decidir uma partida/empate a fim de que uma das equipes se classifique para fase seguinte de uma competição ou seja campeã.



Imprudência

Toda ação (de forma geral, uma entrada ou uma disputa pela bola) em que o jogador demonstra uma falta de atenção, consideração ou cautela para com o adversário.

Inferioridade numérica de dois minutos

Situação em que uma das equipes tem que jogar com inferioridade numérica por dois minutos de jogo depois que um jogador seu for expulso. Em certas circunstâncias, se a equipe adversária marcar um gol, a equipe em inferioridade numérica pode recompor-se numericamente, antes que os dois minutos sejam transcorridos.

Infração

Toda ação que viole/infrinja as Regras de Jogo do Futsal.

Infração por segurar um adversário

Considera-se uma infração por segurar, se o contato com o corpo ou o equipamento de um adversário, impactar em seu movimento ou ação.

Intencional

Toda ação que o jogador pretendia/tinha o objetivo de realizar; não se trata de um “reflexo” ou de uma reação acidental.

Interceptação

Ação realizada para impedir que a bola chegue ao seu destino.

Interferência indevida

Toda ação que cause dano ou prejuízo ao desenvolvimento do jogo.

J

Jogar a bola

Toda ação pela qual um jogador faz contato com a bola.

Jogo brusco grave

Toda ação, entrada ou disputa que coloque em risco a integridade física de um adversário com o emprego de força excessiva ou brutalidade, sancionável com expulsão (Cartão Vermelho/CV).

L

Lei da Vantagem

Não marcação de infração que possa trazer benefícios ao infrator.

Lesão de extrema gravidade

Toda lesão que pela gravidade recomende a paralisação imediata do jogo, para que o um jogador receba atendimento médico na quadra, antes de ser removido, se necessário. Por exemplo: casos de concussão, fraturas ósseas ou lesões cervicais.

Lesão grave

Toda lesão que, pela gravidade, recomende a paralisação do jogo, a fim de que a equipe médica remova o jogador rapidamente para fora da quadra, para permitir que o jogo prossiga.

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

Todo comportamento (verbal e/ou não verbal) que seja grosseiro, ofensivo ou injurioso, sancionável com expulsão (Cartão Vermelho/CV).

M

Membros de comissão técnica das equipes

Toda pessoa que, não sendo jogador, conste da relação oficial das equipes, a exemplo dos técnicos, fisioterapeutas e médicos.

P

Posição de reinício

A posição dos jogadores nos reinícios do jogo é definida pelo posicionamento de seus pés ou de qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra.

Prorrogação

Tempos adicionais de uma partida, empregado para desempate, constando de dois períodos iguais, no máximo de cinco minutos, sem intervalo.

Q

Quadra

O terreno de jogo, delimitado por linhas laterais e por linhas de meta, em cujo os limites o jogo deve ser desenvolvido.

R

Reinício de jogo

Toda forma de recomeçar o jogo após uma interrupção.

Relação de equipe

Documento oficial das equipes, contendo os nomes dos jogadores, suplentes e membros das comissões técnicas.

S

Sanção

Toda ação disciplinar adotada pelos árbitros.

Simulação

Ação praticada para enganar a arbitragem, com o objetivo de considerar como ocorrida uma infração/lesão que não se verificou.

Sinal

Ato praticado pelos árbitros ou por qualquer integrante da equipe de arbitragem, para indicar uma decisão. Normalmente os sinais são feitos com movimento da mão/braço ou com uso do apito.

Sistema eletrônico de rastreamento do desempenho (ETPS)

Equipamento eletrônico que registra e possibilita a análise dos dados sobre o rendimento físico e fisiológico dos jogadores.

Suspender uma partida definitivamente

Finalizar/concluir uma partida antes do horário de término previsto.

Suspender uma partida temporariamente

Interromper uma partida por um determinado período de tempo, que possibilite reiniciar o jogo posteriormente, por exemplo quando houver vazamento em uma quadra, falta de energia etc., que justifique essa paralisação do jogo.

T

Temeridade

Toda ação (normalmente, uma entrada ou uma disputa pela bola) realizada por um jogador, que desconsidere ou ignore o risco de lesão em um adversário.

Tempo de jogo

O tempo em que a bola está em jogo, conforme marcado pelo cronômetro; o cronometrista deve paralisar o cronômetro sempre que a bola sair de jogo ou o jogo for interrompido por qualquer motivo.

Tempo técnico

Intervalo de um minuto assegurado a ambas as equipes, em cada período do jogo.

Tiro livre direto

Forma de reinício de jogo, após uma infração, que possibilita uma equipe marcar um gol diretamente (sem que haja necessidade de um segundo toque na bola), na equipe adversária.

Tiro livre indireto

Forma de reinício de jogo, após uma infração, que não possibilita uma equipe marcar um gol diretamente (sem que haja um segundo toque na bola), na equipe adversária.

Tiro livre rápido

Forma de reinício de jogo, após uma infração, sem a necessidade de autorização do arbitro.

TERMOS DE ARBITRAGEM

Integrante da equipe de arbitragem

Termo para designar qualquer das várias pessoas responsáveis por conduzir uma partida de futsal.

Integrantes da equipe de arbitragem na quadra:

Árbitro principal

Integrante principal da equipe de arbitragem. Os outros integrantes da equipe de arbitragem exercem suas funções sob o controle e a direção do árbitro principal. O árbitro principal, por isso, é o responsável para adotar as decisões finais sobre qualquer infração ou incidente.

Segundo árbitro

O segundo integrante da equipe de arbitragem, que também tem poder de decisão sobre as infrações e incidentes de uma partida, mas sempre sob a supervisão do árbitro principal.

Outros integrantes da equipe de arbitragem

As competições podem designar outros integrantes para a equipe de arbitragem, a fim de auxiliarem os demais árbitros:

- **Terceiro árbitro**
Árbitro assistente designado especialmente para auxiliar os árbitros no controle dos membros das comissões técnicas e suplentes das equipes; anotar informações da partida, das faltas acumuladas e nas tomadas de decisões.
- **Árbitro assistente reserva**
Árbitro assistente designado para substituir o terceiro árbitro ou o cronometrista impedidos de atuar em uma partida.
- **Cronometrista**
Integrante da equipe de arbitragem com a principal função de cronometrar o efetivo tempo da bola em jogo.