



**LIVRO NACIONAL
DE REGRAS DE FUTSAL**

2022



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

PRESIDÊNCIA

PRESIDENTE

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

VICE-PRESIDENTE GERAL

PAULO HENRIQUE LADEIA

VICE-PRESIDENTE DE ADMINISTRAÇÃO

ROSALVO TEIXEIRA DOS REIS FILHO

VICE-PRESIDENTE DE COMPETIÇÕES

OSMAR PEREIRA DE MATOS

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

DANIEL POMEROY

ADILSON JOSÉ MATTOS

SÉRGIO RICARDO CAMANHO

**FORTALEZA - CEARÁ
2022**

APROVADO PELA DIRETORIA EXECUTIVA DA CBFS

ESTE LIVRO NÃO PODE SER REPRODUZIDO NO TODO OU EM PARTE, SEJA DE QUE MANEIRA FOR, SEM A PERMISSÃO DA CBFS.

EM VIGOR NO BRASIL A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2022

TRADUÇÃO DA COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS DA CBFS

ÍNDICE

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Página
7

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

10

1	Superfície de jogo	10
2	Marcações da superfície de jogo	10
3	Dimensões da superfície de jogo	11
4	A área de pênalti	12
5	A marca dos 10m	13
6	As zonas de substituições	13
7	A área do tiro de canto	14
8	A área técnica	14
9	As metas	15
10	Deslocamento das metas	17
11	Publicidade no piso da quadra de jogo	18
12	Publicidade nas redes das metas	18
13	Publicidade nas áreas técnicas	19
14	Publicidade ao redor da quadra de jogo	19

LEI 2 – A BOLA

20

1	Características e medidas	20
2	Publicidade na bola	20
3	Substituição de uma bola defeituosa	20
4	Bolas adicionais	21
5	Bolas extras na quadra de jogo	21
6	Gol obtido com uma bola defeituosa	21

LEI 3 – OS JOGADORES

22

1	Número de jogadores	22
2	Número de substituições e substitutos	22
3	Apresentação da relação de jogadores e substitutos	22
4	Procedimento de substituição	23
5	Aquecimento	23
6	Substituição e troca de goleiro	23
7	Infrações e sanções	24

ÍNDICE

Página

8	Jogadores e substitutos expulsos	24
9	Pessoas extras (agente externo) em quadra	25
10	Gol marcado com pessoas a mais em quadra	26
11	Reingresso indevido do jogador fora da quadra	27
12	Capitão da equipe	27

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES **28**

1	Segurança	28
2	Equipamentos obrigatórios	28
3	Cores	28
4	Outros equipamentos	29
5	Slogans, declarações, imagens e publicidade	30
6	Infrações e sanções	32
7	Numeração dos jogadores	32

LEI 5 – OS ÁRBITROS **33**

1	A autoridade dos árbitros	33
2	Decisões dos árbitros	33
3	Poderes e deveres	33
4	Responsabilidade da equipe de arbitragem	36
5	Jogos internacionais	37
6	Equipamento dos árbitros	37

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM **38**

1	Os árbitros assistentes	38
2	Poderes e deveres	38
3	Jogos internacionais	41
4	Árbitro assistente reserva (AAR)	41

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO **42**

1	Períodos de jogo	42
2	Finalização dos períodos de jogo	42
3	Tempo técnico	42

ÍNDICE

Página

- 4 Intervalo 43
- 5 Jogo suspenso definitivamente 43

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO 44

- 1 Tiro de saída 44
- 2 Bola ao chão 45

LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO 47

- 1 Bola fora de jogo 47
- 2 Bola em jogo 47
- 3 Quadras cobertas 47

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO 48

- 1 Gol marcado 48
- 2 Equipe vencedora 48
- 3 Tiros livres da marca de pênalti 49
- 4 Gols fora de casa 51

LEI 11 – IMPEDIMENTO 52

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS 53

- 1 Tiro livre direto 53
- 2 Tiro livre indireto 55
- 3 Medidas disciplinares 56
- 4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas 63

LEI 13 – TIROS LIVRES 65

- 1 Tipos de tiros livres 65
- 2 Procedimento 65
- 3 Infrações e sanções 67
- 4 Faltas acumuladas 67
- 5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada por cada equipe em cada período 68
- 6 Tabela / resumo 72

ÍNDICE

Página

LEI 14 – TIRO PENAL

73

1 Procedimento

73

2 Infrações e sanções

74

3 Tabela / resumo

76

LEI 15 – TIRO LATERAL

77

1 Procedimento

77

2 Infrações e sanções

77

LEI 16 – ARREMESSO DE META

79

1 Procedimento

79

2 Infrações e sanções

79

LEI 17 – TIRO DE CANTO

81

1 Procedimento

81

2 Infrações e sanções

81

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

82

SINALIZAÇÃO

83

POSICIONAMENTO

96

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

113

TERMOS DE FUTSAL

130

TERMOS DO ÁRBITRO

137

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

138

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Aplicando as Leis do Futsal

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

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

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

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

Modificações nas Leis do Futsal

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

Historicamente, a FIFA permitiu às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar as Leis do Futsal “organizacionais” para categorias específicas do futsal.

No entanto, a FIFA acredita firmemente que as federações nacionais devem ter mais opções para modificar aspectos da forma como o futsal é organizado, se isso for benéfico para o futsal em seu próprio país.

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

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

Para jovens, veteranos, portadores de deficiência e futsal de base:

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

NOTAS SOBRE AS LEIS FUTSAL DO JOGO

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

- O futsal feminino não é mais uma categoria separada e agora tem o mesmo status do futsal masculino;
- Os limites de idade para jovens e veteranos foram removidos e as federações nacionais, confederações e FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para essas categorias;
- Cada federação nacional determinará quais competições nos níveis mais baixos do futsal são designadas como futsal "de base".

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

Limitações no lançamento da bola pelo goleiro

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

As referências às limitações são encontradas em:

Lei 12 - Faltas e condutas incorretas

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

[...]

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

Lei 16 – Arremesso de meta

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

A filosofia por trás dessa limitação é promover o futsal criativo e estimular o desenvolvimento técnico.

Às Entidades nacionais são solicitadas a informar a FIFA sobre o uso de todas as modificações mencionadas acima e em quais níveis, conforme essas informações, e especialmente os motivos pelos quais as modificações estão sendo usadas, podem identificar ideias/estratégias de desenvolvimento que a FIFA pode partilhar para ajudar no desenvolvimento do futsal por outras entidades nacionais.

NOTAS SOBRE AS LEIS FUTSAL DO JOGO

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

Gerenciando as alterações às Leis do jogo do Futsal

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

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

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

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

As Leis do Futsal não podem lidar com todas as situações, portanto, onde não há cláusula direta aqui, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do "espírito" do jogo, utilizando o "entendimento do futsal", e isso geralmente envolve fazer a pergunta "qual será a melhor decisão para o futsal? "

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

1 Superfície de jogo

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

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



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

2 Marcações da superfície de jogo

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

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

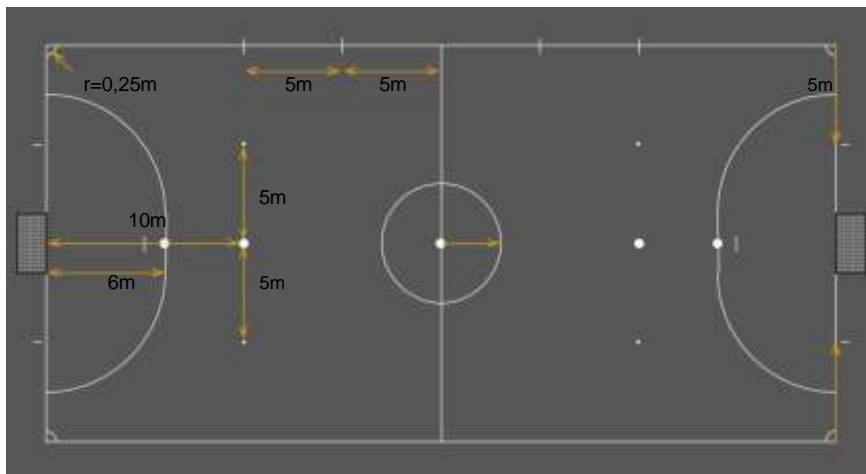
No caso de quadras poliesportivas, são permitidas outras linhas, desde que sejam de cores diferentes e sejam claramente distinguíveis das linhas de futsal.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros perceberem isso durante o jogo, o jogo deve ser interrompido, se eles não puderem aplicar a vantagem, e o jogador infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto para o time adversário da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que a bola estivesse dentro da área de pênalti (ver Lei 13).

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

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

As regras da competição podem determinar o comprimento da linha de meta e da linha de lateral dentro dos requisitos acima.



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

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

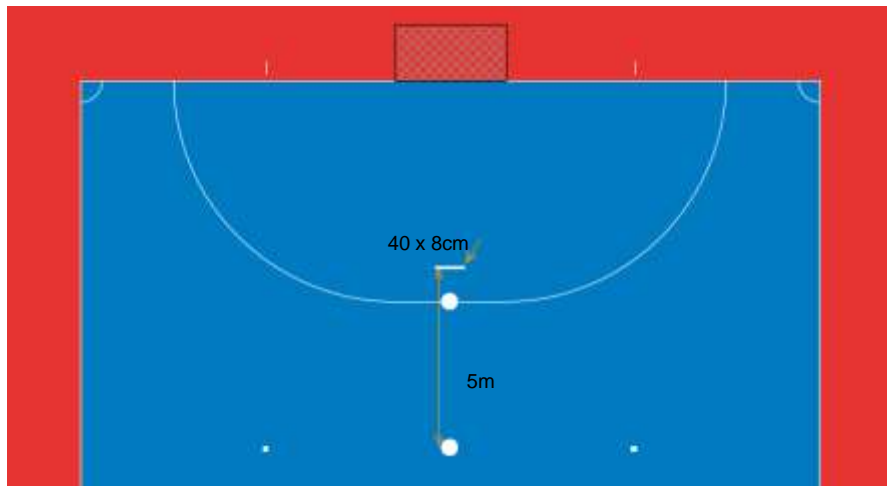
A marca de 10m é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de gol.

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

4 A área de pênalti

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

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



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

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

5 A marca dos 10m

Uma segunda marca é feita a 10m do ponto médio entre as balizas e equidistante a elas. Esta é uma marca circular com raio de 6 cm.

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

Uma linha imaginária que passa por essas marcas, a 10m e paralela à linha de meta, marca o limite da área onde, se uma infração for cometida ali, as equipes podem escolher entre fazer a cobrança na marca de 10m ou do local onde ocorreu a infração.

6 As zonas de substituições

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

- Situam-se em frente às áreas técnicas, a 5m da linha do meio e têm 5m de comprimento. Eles são marcados em cada extremidade com uma linha de 80 cm de comprimento, 40 cm da qual é traçada na quadra de jogo e 40 cm fora da quadra de jogo, e 8 cm de largura.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- A zona de substituição de uma equipe está situada na metade da quadra defendida por essa equipe. A zona de substituição de cada equipe muda na segunda metade do jogo e em quaisquer períodos necessários de prorrogação.

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

7 A área do tiro de canto

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

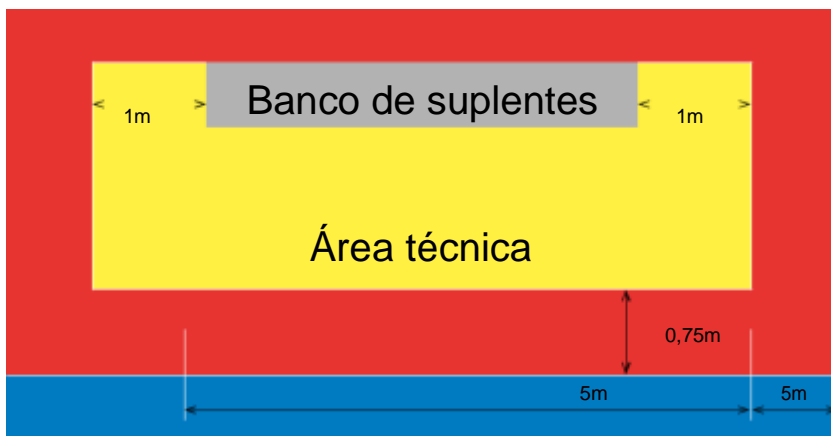
8 A área técnica

A área técnica possui uma área designada para a comissão técnica e jogadores substitutos de cada equipe. Embora o tamanho e a posição das áreas técnicas possam diferir entre as instalações, as seguintes diretrizes se aplicam:

- A área técnica deve se estender apenas 1m de cada lado da área designada para sentar e para a frente até uma distância de 75cm da linha lateral.
- As marcações devem ser usadas para definir a área.
- O número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido pelas regras da competição.
- Os ocupantes da área técnica:
 - São identificados antes do início do jogo de acordo com as regras da competição;
 - Deve se comportar de maneira responsável;
 - Deve permanecer dentro de seus limites, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, um fisioterapeuta/médico entrando em quadra, com a permissão de um dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado.
- Apenas uma pessoa por vez está autorizada a se posicionar e transmitir as instruções táticas da área técnica;
- Os suplentes e o preparador físico podem aquecer durante um jogo na zona prevista para o efeito atrás da área técnica. Se tal zona não estiver disponível, eles podem aquecer perto da linha de lateral, desde que não obstruam o movimento dos jogadores e árbitros e se comportem de forma responsável.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Zona de substituição e área técnica



Segurança

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

9 As metas

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

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

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

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

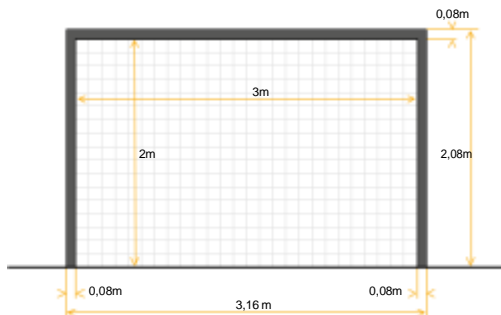
Ambos os postes e a barra transversal (travessão) têm a mesma largura e profundidade das linhas de gol, 8 cm. As redes devem ser feitas de um material adequado e fixadas na parte de trás dos postes e na trave com um meio de suporte adequado. Eles devem ser devidamente apoiados e não devem atrapalhar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

Se a barra transversal (travessão) se deslocar ou quebrar, o jogo é interrompido até que seja reparada ou recolocada na posição. Se não for possível consertar a barra transversal (travessão), o jogo deve ser interrompido. Não é permitido o uso de corda para subs-

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

tituir a barra transversal (travessão). Se a barra transversal (travessão) puder ser reparada, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

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



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

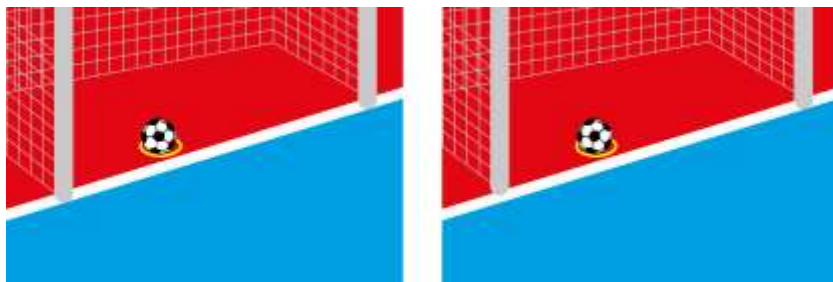


As metas portáteis só podem ser usadas se atenderem a esse requisito.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

10 Deslocamento das metas

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

Meta posicionada corretamente

A

B

Meta deslocada

C

A = Gol marcado.

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

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

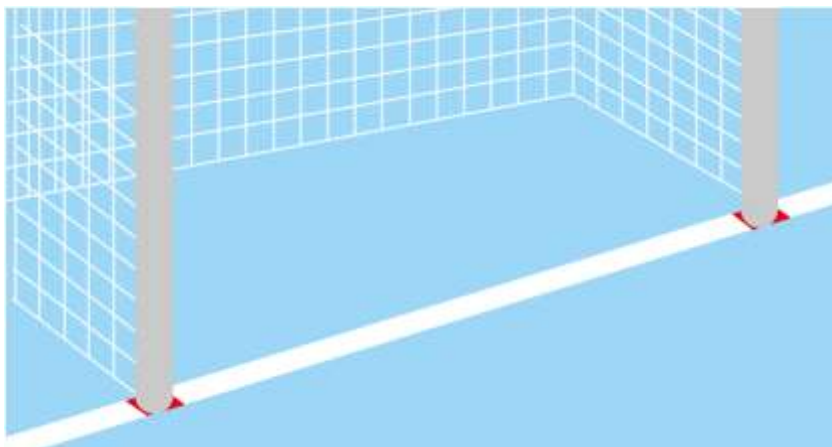
No caso de um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, deliberadamente ou acidentalmente mover ou derrubar sua própria meta antes da bola ultrapassar a linha de gol, o gol deve ser validado se a bola tivesse ultrapassado na meta entre a posição normal dos postes.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se um jogador da equipe defensora deliberadamente mover ou derrubar sua própria meta e a meta deslocada fizer contato com a bola, um pênalti é concedido à equipe adversária e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo ou, expulso se a infração impedir à equipe adversária de fazer um gol ou uma oportunidade clara de fazer gol.

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

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



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

11 Publicidade no piso da quadra de jogo

Se as regras da competição não o proibem, a publicidade no chão da quadra é permitida, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou árbitros, nem atrapalhe a visibilidade das linhas limítrofes.

12 Publicidade nas redes de meta

Se as regras da competição não o proibem, a publicidade nas redes de meta é permitida, desde que não confunda ou obstrua a visão dos jogadores ou árbitros.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

13 Publicidade nas áreas técnicas

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

14 Publicidade ao redor da quadra de jogo

A publicidade vertical deve ser pelo menos:

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

LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola deve ser:

- Esférica;
- Feita de material adequado;
- Ter uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- Pesar entre 400g e 440g no início do jogo;
- Ter uma pressão igual a 0,6-0,9 atmosferas (600-900g / cm²) ao nível do mar.

A bola não deve quicar abaixo de 50 cm ou acima de 65 cm quando largada de uma altura de 2 m.

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

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

2 Publicidade na bola

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

3 Substituição de uma bola defeituosa

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

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

LEI 2 – A BOLA

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

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

4 Bolas adicionais

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

5 Bolas extras na quadra de jogo

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola estiver em jogo, os árbitros devem parar o jogo somente se a bola extra interferir com o jogo. O jogo deve ser reiniciado com uma bola ao chão na posição da bola original quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8).

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola original está em jogo sem interferir com o jogo, os árbitros permitem que o jogo continue e determinam a retirada da bola extra o mais rápido possível.

6 Gol obtido com uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa após atingir um dos postes ou a barra transversal e entrar diretamente na meta, os árbitros devem validar o gol.

LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

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

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

Se as regras da competição determinarem que todos os jogadores e substitutos devem ser relacionados antes do início do jogo e uma equipe começa um jogo com menos de cinco jogadores, apenas os jogadores e substitutos relacionados nas listas das equipes podem participar do jogo após sua chegada.

2 Número de substituições e substitutos

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

Competições oficiais

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

Outros jogos

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

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

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

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

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

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

LEI 3 – OS JOGADORES

4 Procedimento de substituição

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

- O jogador que está sendo substituído sai de quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, exceto conforme previsto nas Leis do Jogo de Futsal.
- O jogador que está sendo substituído não precisa obter permissão de nenhum dos árbitros para deixar a quadra.
- Os árbitros não precisam autorizar o substituto a entrar em quadra.
- O substituto só entra em quadra após o jogador substituído ter saído.
- O substituto entra em quadra através da zona de substituição de sua própria equipe.
- A substituição é completada quando um substituto entra totalmente em quadra através da zona de substituição de sua própria equipe após entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último jogador tenha tido que deixar a quadra através de outro local por qualquer motivo previsto nas Leis do Jogo de Futsal, caso em que o substituto deve entregar o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto torna-se um jogador e o jogador que foi substituído torna-se um substituto.
- A permissão para prosseguir com uma substituição pode ser recusada em certas circunstâncias, por exemplo, se o equipamento do substituto não estiver de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
- Um substituto que não completou o procedimento de substituição não pode reiniciar o jogo cobrando um tiro lateral, pênalti, tiro livre, um tiro de canto ou tiro de 10m, ou participar de uma bola ao chão.
- O jogador substituído pode continuar a jogar.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam chamados para jogar ou não.

5 Aquecimento

Um máximo de cinco substitutos por equipe podem realizar o processo de aquecimento ao mesmo tempo.

6 Substituição e troca de goleiro

- Qualquer um dos substitutos pode trocar de lugar com o goleiro sem informar aos árbitros ou aguardar a interrupção do jogo.

LEI 3 – OS JOGADORES

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

7 Infrações e sanções

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

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

Se os árbitros pararem a jogada, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária. Se este substituto ou sua equipe também cometer outra infração, o jogo é reiniciado de acordo com a seção dedicada à Lei 3 inserida em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.

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

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

Para quaisquer outras infrações:

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

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

8 Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso:

- Antes da entrega da relação nominal da equipe não pode ser relacionado na lista da equipe em qualquer função;

LEI 3 – OS JOGADORES

- Depois de ser entregue a relação nominal da equipe e antes do tiro inicial ser executado, pode ser substituído por um substituto relacionado, que não pode ser substituído.

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

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

- Se houver cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipe com o maior número de jogadores marcar um gol, a equipe com menos jogadores pode incluir um jogador.
- Se ambas as equipes estão jogando com três ou quatro jogadores e um gol é marcado, nenhuma equipe pode incluir um jogador até que tenha cumprido o procedimento correto respectivo ao tempo da expulsão de seu jogador.
- Se houver cinco jogadores jogando contra três e o time com cinco jogadores marcar um gol, o time com três jogadores pode incluir apenas um jogador por gol sofrido, antes de se esgotarem os dois minutos da expulsão temporária.
- Se a equipe com menos jogadores marcar um gol, o jogo continua sem qualquer alteração no número de jogadores até o fim dos dois minutos, a menos que a equipe com o maior número de jogadores marque posteriormente um gol nesse período.

9 Pessoas extras (agente externo) em quadra

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

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

- Apenas parar o jogo se houver interferência no jogo;
- Faça com que a pessoa seja removida quando o jogo parar;
- Tomar as medidas disciplinares apropriadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência for de:

- Um membro da comissão técnica de equipe, jogador substituto ou expulso, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto ou pênalti;

LEI 3 – OS JOGADORES

- Um agente externo, o jogo recomeça com uma bola ao chão.

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

10 Gol marcado com pessoas a mais em quadra

Se a bola está indo para o gol e a interferência não impede um jogador da equipe defensora de jogar a bola, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência tenha sido pela equipe de ataque.

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

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

- Interromper o jogo;
- Fazer com que a pessoa extra seja retirada da quadra;
- Reiniciar com uma bola ao chão ou um tiro livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

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

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

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

LEI 3 – OS JOGADORES

11 Reingresso indevido do jogador fora da quadra

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

- Interromper o jogo, não imediatamente se o jogador não interferir com o jogo ou com um dos oficiais de arbitragem do jogo ou se a vantagem puder ser aplicada;
- Advertir com cartão amarelo o jogador por entrar em quadra sem permissão.

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

- Com um tiro livre direto da posição de interferência;
- Com um tiro livre indireto se não existir interferência.

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

12 Capitão da equipe

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

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 Segurança

O jogador não deve usar ou vestir qualquer equipamento ou outro item que seja perigoso.

Todos os itens de joalheria (colares, anéis, pulseiras, brincos, pulseiras de couro, elásticos, etc.) são proibidos e devem ser retirados. O uso de fita adesiva para cobrir joias não será permitido.

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

- Remova o item em questão;
- Deixe a quadra na próxima paralisação se o jogador ainda não pode ou não quis retirá-lo.

Um jogador que se recusa a obedecer ou usa o item novamente deve ser advertido com cartão amarelo.

2 Equipamentos obrigatórios

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

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

Um jogador cujo calçado ou caneleira foi acidentalmente perdido deve reestabelecer seu equipamento o mais rápido possível e o mais tardar na próxima vez que a bola sair de jogo, se, antes de fazer isso, o jogador marca um gol ou está envolvido na marcação de um gol ao jogar a bola, o gol é concedido.

3 Cores

- As duas equipes devem usar cores que as distingam uma da outra, bem como dos árbitros do jogo.
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distintas das dos outros jogadores e dos árbitros do jogo.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisa para vestir, os árbitros autorizam o jogo.

As camisas térmicas devem ser de uma única cor que seja igual à cor principal da manga da camisa ou incluir um padrão / cores que reproduzam exatamente a manga da camisa.

A short térmico/meia-calça deve ser da mesma cor da cor principal do calção ou da parte de baixo do calção – jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

As regras da competição podem obrigar o membro da comissão técnica, exceto os substitutos, a usar roupas de cores diferentes das usadas pelos jogadores e árbitros.

4 Outros equipamentos

Equipamentos de proteção não perigosos - por exemplo, protetores de cabeça, máscaras e protetores de joelho (joelheiras) e braço (cotoveleiras) feitos de material acolchoado leve e macio – são permitidos, assim como bonés para os goleiros e óculos esportivos.

Coletes

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

Protetores de cabeça

Quando são usados protetores de cabeça, excluindo bonés dos goleiros, eles devem:

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

Protetores de joelho e braço

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

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

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

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Comunicação eletrônica

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

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

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

Desempenho eletrônico e sistemas de rastreamento (EPTS)

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

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

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores de competições no processo de aprovação para EPTS confiáveis e precisos.

5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

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

Princípios

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

- Os seguintes casos são geralmente permitidos:
- O número do jogador, nome, brasão/logotipo da equipe, slogans de iniciativa/emblemas que promovem o jogo de futsal, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras da competição ou federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Os dados de um jogo: equipes, data, competição/evento, local.
- Slogans, declarações ou imagens permitidas devem ser confeccionados à frente da camisa e/ou braçadeira.
- Em alguns casos, o slogan, declaração ou imagem podem aparecer apenas na braçadeira de capitão.

Interpretando a Lei

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

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

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

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

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

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

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

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

6 Infrações e sanções

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

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

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

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

Nesse caso, um jogador que retornar a quadra sem permissão deve ser advertido com cartão amarelo e, se o jogo for interrompido para aplicar a advertência, ele será reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária. No entanto, se houve interferência, um tiro livre direto é concedido no local onde houve a interferência, ou um pênalti, se a interferência foi na área de pênalti.

7 Numeração dos jogadores

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

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

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

LEI 5 – OS ÁRBITROS

1 A autoridade dos árbitros

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

2 Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros em relação aos fatos relacionados com o jogo, incluindo se um gol é validado ou não, e o resultado do jogo, são finais. As decisões dos árbitros e de todos os demais membros da equipe de arbitragem devem ser sempre respeitadas.

Os árbitros não podem alterar uma decisão de reinício ao perceber que está incorreta ou por conselho de outro membro da equipe de arbitragem se o jogo foi reiniciado ou os árbitros sinalizaram para confirmar o final do primeiro ou segundo período, incluindo a prorrogação, e deixaram a quadra e sua proximidade depois que o cronometrista soar o sinal acústico ou o jogo tiver sido encerrado.

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

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

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

3 Poderes e deveres

Os árbitros:

- Fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal;
- Controlar o jogo em cooperação com os outros membros da equipe de arbitragem, quando aplicável;
- Garantir que qualquer bola usada atenda aos requisitos da Lei 2;
- Garantir que o equipamento dos jogadores atenda aos requisitos da Lei 4;
- Manter um registro dos incidentes do jogo;
- Interromper o jogo, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;
- Parar, suspender temporariamente ou definitivamente o jogo devido a qualquer outro problema, como por causa de interferência externa, por exemplo, se:

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- A iluminação artificial for inadequada;
- Um objeto lançado ou chutado por um espectador atinge a arbitragem do jogo, jogador, substituto ou membro da comissão técnica da equipe, o árbitro pode permitir que o jogo continue ou pare temporariamente ou definitivamente, dependendo da gravidade do incidente;
- Um espectador apita e interfere no jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão;
- Se uma bola extra, outro objeto ou animal entra em quadra durante o jogo, os árbitros devem:
 - Parar o jogo, e reiniciar com uma bola ao chão, se isso interferir com o jogo, a menos que a bola esteja indo para o gol e a interferência não impeça um jogador da equipe defensora de jogar a bola, em tais casos, o gol é validado se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante;
 - Permitir que o jogo continue, se não tiver havido interferência no jogo e removê-los na primeira oportunidade possível;
- Parar o jogo se, na opinião deles, um jogador estiver gravemente ferido e certifique-se de que o jogador seja removido da quadra. Um jogador lesionado, incluindo um goleiro, não pode ser medicado dentro da quadra e só pode retornar a quadra após o reinício do jogo e deve entrar em quadra pela zona de substituição de sua equipe. As únicas exceções à exigência de sair de quadra são quando:
 - Um goleiro e um jogador de quadra se choquem e precisam de atendimento;
 - Jogadores da mesma equipe se choquem e precisam de atendimento;
 - Ocorreu uma lesão grave;
 - Um jogador se machuca como resultado de uma infração física pela qual o oponente é advertido com cartão amarelo ou expulso, por exemplo, uma falta temerária ou falta grave, se a avaliação ou atendimento for concluído rapidamente;
 - Um pênalti foi concedido e o jogador lesionado será o batedor;
 - Foi concedido um tiro penal e o jogador lesionado seja o goleiro;
- Certifique-se de que qualquer jogador sangrando saia da quadra. O jogador só pode reentrar ao receber um sinal dos árbitros, que devem verificar se o sangramento parou e não há sangue no equipamento;
- Certificar-se de que, caso os médicos e/ou maqueiros tenham sido autorizados a entrar em quadra, o jogador sai na maca ou andando. Um jogador que não cumpre deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo;

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Mostrar a advertência, se eles decidiram advertir com cartão amarelo ou cartão vermelho um jogador que está lesionado e tem que deixar a quadra para tratamento, antes que o jogador deixe a quadra;
- Nos casos em que o jogo foi interrompido, reinicie o jogo com uma bola ao chão se o jogo não tiver sido interrompido por outro motivo ou se uma lesão sofrida por um jogador não for o resultado de uma infração;
- Permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, em sua opinião, apenas ligeiramente machucado;
- Permitir que o jogo continue quando a equipe contra a qual uma infração foi cometida pode se beneficiar de tal vantagem e penalizar a infração original se a vantagem antecipada não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- Punir a infração mais grave quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo;
- Tomar medida disciplinar contra jogador que cometa uma infração passível de cartão amarelo ou expulsão. Os árbitros não são obrigados a realizar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima vez que a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra os membros das comissões técnicas das equipes que não se portarem de maneira responsável e alertá-los, adverti-los cartão amarelo ou cartão vermelho afastando-os da quadra e arredores da superfície de jogo, incluindo a área técnica. Se o infrator não puder ser identificado, o treinador presente na área técnica receberá a sanção. Um médico membro da comissão técnica de equipe que comete uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível e agir se um jogador necessitar de atendimento médico;
- Tomar uma decisão com a ajuda dos outros árbitros sobre incidentes que os árbitros não viram;
- Garantir que nenhuma pessoa não autorizada entre na quadra;
- Indica ou autoriza o reinício do jogo após uma interrupção;
- Dar os sinais descritos na seção intitulada Sinalização inserida nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Tomar uma posição dentro e ao redor da quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.
- Fornecer às autoridades competentes um relatório do jogo, que inclua informações sobre quaisquer sanções impostas aos jogadores e/ou membros da comissão técnica de equipe e quaisquer outros incidentes ocorridos antes, durante ou depois do jogo.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

O árbitro:

- Desempenha as funções de cronometrista e terceiro árbitro/anotador no caso de não estarem presentes ou não existirem estes elementos;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por causa de interferência externa de qualquer tipo.

O segundo árbitro:

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

4 Responsabilidade da equipe de arbitragem

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

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

Essas decisões podem incluir:

- Uma decisão de que as condições da quadra ou de seus arredores são tais ou que as condições meteorológicas permitem ou não a realização de um jogo;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo por qualquer motivo;
- Uma decisão quanto à adequação dos acessórios, bola e equipamentos usados durante o jogo;
- Uma decisão de parar ou não um jogo devido à interferência do espectador ou qualquer problema nas áreas do espectador;
- A decisão de parar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento;
- Uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento, exceto pelas exceções listadas anteriormente;
- Uma decisão de permitir ou não permitir que um jogador use certas roupas ou equipamentos;

LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Uma decisão, onde os eles têm autoridade, para permitir ou não permitir que qualquer pessoa, incluindo funcionários da equipe ou local, oficiais de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia, estarem presentes nas proximidades da quadra;
- Qualquer outra decisão que eles possam tomar de acordo com as Leis do Jogo de Futsal ou em conformidade com seus deveres nos termos da FIFA, confederação, associação membro ou regras ou regulamentos de competição sob os quais o jogo é disputado.

5 Jogos internacionais

Um segundo árbitro é obrigatório para jogos internacionais.

6 Equipamentos dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

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

Outro equipamento

Os árbitros podem ter permissão para usar:

- Todo tipo de intercomunicadores que permitam estar em contato com os outros membros da equipe de arbitragem;
- EPTS ou outro equipamento de monitoramento de condicionamento físico.

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

Os árbitros e outros membros da equipe de arbitragem também estão proibidos de usar joias, embora o árbitro tenha permissão para usar um relógio ou dispositivo semelhante para cronometrar o jogo se o cronometrista estiver ausente.

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1 Os árbitros assistentes

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

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

Dispõe ainda de uma mesa de cronometragem para poder exercer a função corretamente.

2 Poderes e deveres

O terceiro árbitro/anotador:

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

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

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

FIFA

TEMPO TÉCNICO

- Entrega um documento aos oficiais de cada equipe que indica quando um substituto pode entrar em quadra para substituir um jogador que foi expulso;

FIFA

O SUBSTITUTO PODE ENTRAR NA QUADRA DE JOGO QUANDO O CRONÔMETRO ESTIVER MARCANDO ____ MINUTO (S) E ____ SEGUNDO (S) PARA O TÉRMINO DO PERÍODO.

- Sob supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha deixado a quadra para corrigir o seu equipamento;
- Sob supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha abandonado a quadra devido a lesão de qualquer tipo;
- Sinaliza aos árbitros quando uma infração foi cometida passível de cartão amarelo ou expulsão de um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora do seu campo de visão. Em qualquer caso, os árbitros decidem sobre quaisquer fatos relacionados com o jogo;
- Supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nas bancadas, e informa aos árbitros qualquer comportamento inadequado;
- Mantém um registro das interrupções do jogo devido a interferências externas e as razões para elas;
- Auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre o jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Assume uma posição em quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando necessário;
- Substitui o segundo árbitro no caso de o árbitro ou segundo árbitro ficar lesionado ou impedido de prosseguir no jogo por qualquer motivo.

O cronometrista:

Assegura que a duração do jogo está em conformidade com as disposições da Lei 7 ao:

- Acionar o cronômetro após o tiro inicial de cada período ter sido executado corretamente;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido corretamente reiniciado após um tiro lateral, um arremesso de meta, um tiro de canto, um tiro de saída, um tiro livre, um pênalti ou uma bola ao chão;
- Parar o cronômetro depois de um gol ser marcado, depois de um pênalti ou tiro livre ter sido concedido, ou depois de um jogador ter se machucado;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros sinalizarem para que o façam;
- Registrar os gols, faltas acumuladas e períodos de jogo no placar eletrônico, se disponível;
- Indicar o pedido de tempo técnico de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros, após ser informado do pedido pelo terceiro árbitro ou um dos árbitros em quadra;
- Cronometrar o tempo técnico de um minuto;
- Indicar o fim do tempo técnico de um minuto com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros;
- Indicar a quinta falta acumulada por equipe por tempo de jogo com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe devido a expulsão de jogador;
- Sinalizar o fim do primeiro período, o fim do jogo ou o fim dos períodos de prorrogação, se for disputada prorrogação, com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros;
- Tomando uma posição pela quadra, conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste, se não for nomeado árbitro assistente reserva;
- Fornecer qualquer outra informação relevante sobre o jogo.

3 Jogos internacionais

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

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

4 Árbitro assistente de reserva (AAR)

Em torneios ou competições onde o AAR é indicado, o papel e deveres do árbitro assistente de reserva devem estar de acordo com as disposições estipuladas nas Leis do Jogo de Futsal.

O árbitro assistente de reserva:

- É nomeado de acordo com as regras da competição e substitui o terceiro árbitro se algum dos árbitros não puder continuar a arbitrar o jogo;
- Auxilia os árbitros em todos os momentos, incluindo em quaisquer tarefas administrativas antes, durante e depois do jogo, conforme exigido pelos árbitros;
- Submete um relatório após o jogo às autoridades competentes sobre qualquer conduta imprópria ou qualquer outro incidente que tenha ocorrido fora da visão dos árbitros, e também informa os árbitros sobre qualquer relatório sendo feito;
- Registra todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Dispõe de um cronômetro manual alternativo, caso seja necessário devido a um incidente de qualquer tipo;
- Se posiciona de forma a poder auxiliar os árbitros, fornecendo qualquer informação relevante sobre o jogo.

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

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

2 Finalização dos períodos de jogo

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

- O período termina quando soa o sinal acústico, mesmo que os árbitros não sinalizem o fim com o apito.
- Se um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada ou um tiro de pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado uma vez que o chute tenha sido completado. Qualquer um dos chutes é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorre uma das seguintes situações:
 - A bola para de se mover ou sai do jogo;
 - A bola é jogada ou tocada por qualquer outro jogador, incluindo o cobrador, que não seja o goleiro defensor;
 - Os árbitros param o jogo por uma infração do cobrador ou de um companheiro de equipe do cobrador.

Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração antes do chute ser completado, os árbitros continuam o jogo ordenando uma nova cobrança ou concedendo um novo tiro livre ou pênalti conforme apropriado, de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

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

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

3 Tempo técnico

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

As seguintes condições se aplicam:

- Os membros da comissão técnica de cada equipe estão autorizados a pedir um tempo técnico de um minuto ao terceiro árbitro/anotador, ou ao cronometrista se não houver um terceiro árbitro, usando o documento fornecido pelo cronometrista.
- O cronometrista concede o tempo técnico quando a equipe que o solicitou está com a posse de bola e a mesma está fora de jogo, mediante apito ou sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros.

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

- Durante o tempo técnico:
 - Os jogadores podem permanecer dentro ou fora da quadra. Porém para se hidratar, os jogadores devem sair da quadra de jogo;
 - Os substitutos devem permanecer fora da quadra de jogo;
 - Os membros de comissões técnicas das equipes não estão autorizados a dar instruções dentro da quadra de jogo.
- Não podem ser realizadas substituições durante o tempo técnico, somente estão autorizadas após o sinal acústico ou apito soar para indicar o fim do tempo técnico.
- Uma equipe que não solicitar um tempo técnico no primeiro período do jogo, não pode acumular para o segundo período, ela terá direito a apenas um tempo técnico durante o segundo período.
- Se não houver um terceiro árbitro nem um cronometrista, um membro da comissão técnica da equipe pode pedir um tempo técnico aos árbitros.
- Não há tempo técnico durante a prorrogação, se jogada.

4 Intervalo

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

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

5 Jogo suspenso definitivamente

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

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

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

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

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

1 Tiro de saída

Procedimento

- A equipe que vencer o sorteio decide qual meta atacar no primeiro período ou iniciará o jogo.
- Dependendo do exposto, a outra equipe dá o tiro inicial ou decide qual meta atacar no primeiro período.
- A equipe que decidiu qual meta atacar no primeiro período dá o tiro inicial para iniciar o segundo período.
- No segundo período, as equipes trocam de lado e atacam as metas opostas.
- No intervalo, cada equipe troca de banco de forma que seu banco fique do lado defensivo da quadra.
- Depois que uma equipe marca um gol, o tiro inicial é dado pela outra equipe.

Para cada tiro inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador que dá o tiro inicial, devem estar em sua própria meia quadra.
- Os adversários da equipe que executa o tiro inicial devem estar a pelo menos 3m da bola até que ela entre em jogo.
- A bola deve estar parada na marca central.
- Qualquer um dos árbitros em quadra que esteja situado no lado do banco indica que o tiro de saída pode ser executado por meio de um apito.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.
- Um gol pode ser marcado diretamente contra os adversários desde o início. Se a bola entrar diretamente na meta do chutador, um tiro de canto é concedido aos adversários.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Infrações e sanções

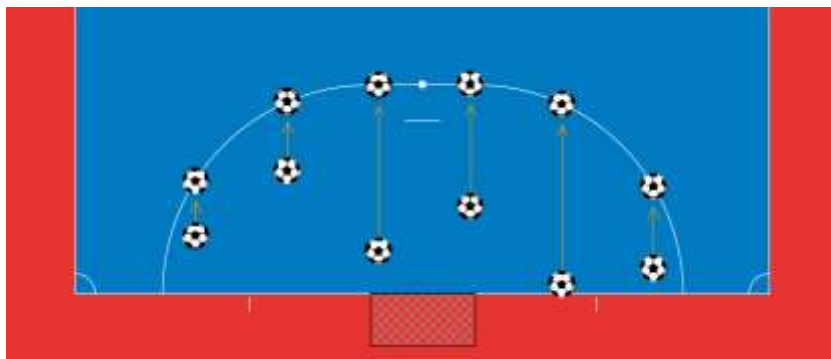
Se o jogador que executa o tiro de saída toca a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto será concedido ao adversário, entretanto, se o toque for com as mãos, um tiro livre direto será concedido ao adversário.

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

2 Bola ao chão

Procedimento

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



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

Infrações e sanções

- A bola ao chão é novamente lançada se:
 - Um jogador tocar na bola antes dela tocar na quadra;
 - Sai da quadra de jogo depois de tocar na quadra, sem tocar em um jogador.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

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

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

LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Passou totalmente pela linha de meta ou linha lateral no chão ou no ar;
- O jogo foi interrompido pelos árbitros;
- Atinge o teto.

A bola também está fora de jogo quando toca num membro da equipe de arbitragem e permanece em quadra e:

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

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

2 Bola em jogo

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

3 Quadras cobertas

A altura mínima dos tetos será estipulada nas regras de competição.

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

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

1 Gol marcado

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

Se a meta for movida ou derrubada por um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, seja acidentalmente ou deliberadamente, e os árbitros confirmam que a bola ultrapassou a linha da meta e teria entrado na meta entre a posição normal dos postes, conforme estipulado na Lei 1, os árbitros devem confirmar o gol. Se a meta foi movida ou derrubada deliberadamente, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao jogador infrator.

Se um jogador da equipe atacante, incluindo o goleiro, mover ou derrubar a meta, os árbitros devem anular o gol. Se foi deliberado, o jogador deve ser advertido com cartão amarelo, conforme estipulado na Lei 1.

Se o goleiro lançar a bola diretamente na meta adversária, será concedido um arremesso de meta, exceto quando as regras nacionais proibirem o lançamento da bola diretamente ultrapassando a linha do meio de quadra para jovens, veteranos, portadores de deficiências e/ou categoria de base. Nesse caso, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, a ser executado a partir do local onde a bola ultrapassou a linha de meia quadra.

Não gol

Se um dos árbitros assinalar um gol antes de a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, entre os postes, como estipulado na Lei 1, e imediatamente perceber que um erro foi cometido, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

2 Equipe vencedora

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

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

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

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

3 Tiros livres da marca de pênalti

Os tiros livres da marca de pênalti são executados após o término do jogo e, a menos que seja determinado de outra forma, aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal.

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

Um jogador expulso durante o jogo não está autorizado a participar. Os cartões amarelos e as advertências verbais aplicadas durante o jogo não são consideradas durante as cobranças dos tiros livres da marca de pênalti.

Procedimento

Antes de iniciar os tiros livres da marca de pênalti

- A menos que haja outras considerações, por exemplo, condição da quadra, segurança, posicionamento das câmeras, etc., ou as regras da competição especificarem o contrário, o árbitro sorteia para decidir a meta em que os tiros serão executados.
- O árbitro lança uma moeda e a equipe que vencer o sorteio decide se fará o primeiro ou o segundo chute.
- Todos os jogadores e substitutos podem cobrar os tiros livres da marca de pênalti, exceto aqueles jogadores que, no final do jogo ou da prorrogação, se lesionem ou tenham sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores e substitutos elegíveis, bem como a ordem em que eles executarão os tiros. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou da prorrogação, e antes dos tiros da marca de pênalti começarem, uma equipe tem um número maior de jogadores, incluindo substitutos, do que seus oponentes, ela pode optar por reduzir seu número para o mesmo número que seus adversários e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar dos tiros livres, exceto conforme descrito abaixo.
- Um goleiro que não pode continuar antes ou durante os tiros livres pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para igualar o número de jogadores, mas o goleiro substituído não participa mais e não pode executar um tiro livre.
- Se o goleiro já executou um tiro livre, o substituto não pode executá-lo até a próxima rodada de tiros livres.

Durante os chutes da marca de pênalti

- Apenas os jogadores e suplentes elegíveis, os árbitros e outros árbitros podem permanecer em quadra.
- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o jogador que executa o tiro livre e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central ou na linha do meio de quadra ou logo atrás dela.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- O goleiro da equipe do batedor deve permanecer em quadra, fora da área de pênalti, aproximadamente em linha, mas a pelo menos 5m de distância da marca de pênalti e do lado oposto da quadra aos bancos e ao segundo árbitro.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O tiro é completado quando a bola para de se mover ou sai de jogo ou quando os árbitros param o jogo por qualquer infração. O batedor não pode tocar jogar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro dos tiros livres.
- Se o goleiro comete uma infração e, como resultado, o tiro livre é repetido, o goleiro é advertido verbalmente na primeira infração e advertido com cartão amarelo por quaisquer infrações subsequentes.
- Se o batedor for penalizado por uma infração cometida após os árbitros terem autorizado para que o tiro seja executado, esse tiro é registrado como perdido e o batedor é advertido com cartão amarelo.
- Se o goleiro e o batedor cometem uma infração ao mesmo tempo, o tiro livre é registrado como perdido e o batedor é advertido com cartão amarelo.
- Se, durante os tiros livres da marca do pênalti, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores pode optar por reduzir seus números para o mesmo número e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar nos chutes, exceto conforme descrito acima.

Sujeito às condições explicadas abaixo, ambas as equipes dão cinco tiros livres da marca do pênalti:

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

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Os tiros da marca de pênalti não devem ser atrasados para um jogador que sai da quadra. O tiro do jogador será perdido, não marcado, se o jogador não retornar a tempo de executar o tiro.

Substituições e expulsões durante os chutes da marca de pênalti

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

4 Gols fora de casa

As regras da competição podem estabelecer que, quando as equipes jogam entre si em casa e fora, se a pontuação agregada for igual após a segundo jogo, quaisquer gols marcados na quadra da equipe adversária contarão em dobro.

LEI 11 – IMPEDIMENTO

Não há impedimento no futsal.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

1 Tiro livre direto

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

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

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

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

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

- Infração por mão na bola, exceto para o goleiro dentro de sua área penal;
- Agarrar um oponente;
- Impedir a movimentação de um oponente com contato;
- Morder ou cuspir em alguém que esteja relacionado pelas equipes ou em um membro da equipe de arbitragem do jogo;
- Arremessar ou chutar um objeto na bola, no adversário ou num membro da equipe de arbitragem do jogo, fazendo contato com a bola com um objeto preso ou movendo deliberadamente a meta de modo que a meta faça contato com a bola.

LEI 12 – FALTAS E CONDUITAS INCORRETAS

Todas as infrações relacionadas acima são contabilizadas como faltas acumuladas.

Segurando a bola

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



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

É uma infração se um jogador:

- Toca deliberadamente a bola com a mão ou braço, por exemplo, movendo a mão ou braço em direção à bola.
- Toca a bola com a mão ou braço quando isso torna seu corpo maior do que a forma natural. Considera-se que um jogador tornou seu corpo maior do que a forma natural, quando a posição de sua mão ou braço não é uma consequência ou justificativa do movimento corporal do jogador para aquela situação específica. Por ter sua mão ou braço em tal posição, o jogador corre o risco de sua mão ou braço ser atingido pela bola e ser penalizado por essa infração.
- Marca gol na meta do adversário:
 - Diretamente com a mão ou braço, mesmo que de forma acidental, inclusive pelo goleiro;
 - Imediatamente após a bola tocar sua mão ou braço, mesmo que de forma acidental.

Se um gol não for marcado imediatamente após um jogador acidentalmente tocar a bola com sua mão ou braço, o jogo deve continuar, desde que a mão ou braço não amplie o espaço físico desse jogador tornando esse jogador maior do que sua forma natural.

O goleiro tem as mesmas restrições ao segurar ou tocar a bola que qualquer outro jogador fora de sua área de pênalti. Se o goleiro tocar a bola dentro de sua área penal quando não é permitido, um tiro livre indireto é concedido, mas não há sanção disciplinar.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto é concedido se um jogador:

- Joga de maneira perigosa, conforme definido abaixo;
- Impede o avanço de um oponente sem que nenhum contato seja feito;
- Manifestar desacordo, usando linguagem e/ou ação ofensiva, injuriosa ou abusiva ou outras infrações verbais;
- Evita que o goleiro solte ou lance a bola com as mãos ou chute ou tente chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la das mãos ou lançá-la;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo um tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na bola com as mãos, o goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;
- Comete qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Futsal pelo qual o jogo é interrompido para advertir com cartão amarelo ou expulsar um jogador.

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

- Controla a bola com as mãos, braços ou pés na sua meia quadra por mais de quatro segundos;
- Depois de jogar a bola, em qualquer parte da quadra, tocar novamente na mesma em sua própria metade da quadra, depois de ter sido deliberadamente tocada para o goleiro por um companheiro de equipe sem que um adversário a jogue ou toque;
- Tocar a bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área penal após ela ter sido chutada deliberadamente para o goleiro por um companheiro de equipe, inclusive em um chute inicial;
- Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, lançar a bola diretamente e esta ultrapassar a linha do meio de quadra, o tiro livre deve ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

Um goleiro é considerado como tendo o controle da bola quando:

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Jogando de maneira perigosa

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

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

Impedindo o progresso de um oponente sem contato

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

Todos os jogadores têm direito à sua posição em quadra, estar no caminho de um oponente não é o mesmo que mover-se no caminho de um oponente.

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

Bloqueando um oponente

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

3 Medidas disciplinares

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada em quadra para a inspeção pré-jogo até a saída da quadra após o término do jogo, incluindo tiros livres da marca de pênalti.

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

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

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

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Jogadores e suplentes

Retardando o reinício do jogo para mostrar um cartão

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

Vantagem

Se os árbitros aplicarem a vantagem por uma infração para a qual uma advertência com cartão amarelo ou expulsão teria sido aplicada se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência com cartão amarelo ou expulsão deve ser aplicada na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. Entretanto, se a infração original consistia em impedir uma clara oportunidade de gol ao time adversário, o jogador é sancionado por comportamento antidesportivo. Se a infração apenas interferiu ou parou um ataque promissor, o jogador não é sancionado.

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

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

Infrações passíveis de advertências

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

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Um substituto é advertido se for culpado de:

- Retardar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavras ou gestos;
- Entrar em quadra em violação do procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

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

Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

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

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Distrai verbalmente um oponente durante o jogo;
- Deliberadamente move ou desloca a meta, sem impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de fazer gols.

Comemoração de um gol

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

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

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

- Abordar os espectadores de uma forma que cause problemas de segurança e/ou proteção;
- Agindo de forma provocativa, agressiva ou desafiadora;
- Cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- Retirando a camisa ou cobrindo a cabeça com a camisa.

Infrações passíveis de expulsão

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

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

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Impedir uma oportunidade clara de marcar gols

Quando um jogador impede à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão, o jogador é expulso onde quer que a infração ocorra.

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

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

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

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

Se um goleiro está à frente de sua própria meta para defendê-la, considera-se que nenhuma infração de oportunidade clara de gol pode ser cometida, mesmo que a situação atenda aos outros critérios para determinar a existência de uma oportunidade clara de gol.

Se um goleiro impede um gol do time adversário ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola fora de sua área de pênalti quando sua meta está desprotegida ou apenas guardada por um jogador da equipe defensora atrás do goleiro, o goleiro é expulso.

Se o número de jogadores da equipe de ataque for igual ou maior que o número de jogadores da equipe de defesa, exceto o goleiro, quando a meta não é protegida pelo goleiro e outros critérios para determinar a existência de uma oportunidade clara de gol são atendidos, isso pode ser considerado uma oportunidade clara de gol.

Se um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe impede a equipe adversária de marcar um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola ou uma infração punível com um tiro livre, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Jogo brusco grave

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

Qualquer jogador que ataque um oponente com força excessiva na disputa da bola pela frente, pelo lado ou por trás, usando uma ou ambas as pernas, ou que ponha em perigo a integridade física de um oponente, é culpado de jogo brusco grave.

Conduta violenta

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

A conduta violenta pode ocorrer tanto dentro da quadra quanto fora de seus limites, esteja a bola em jogo ou não.

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

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

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

Membros da comissão técnica

Quando uma infração é cometida por um membro da comissão técnica de equipe e o infrator não pode ser identificado, o técnico principal da equipe presente na área técnica receberá a sanção.

Advertência verbal

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

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

Advertência a membros da comissão técnica

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



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

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

Expulsão

As infrações passíveis de aplicação de cartão vermelho incluem, mas não estão limitadas a:

- Atrasar o reinício do jogo pela equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- Deixando deliberadamente a área técnica para:
 - Mostrar discordância ou protestar contra um membro da equipe de arbitragem do jogo;
 - Agir de maneira provocativa ou desafiadora.
- Entrar na área técnica adversária de forma agressiva ou confrontadora;
- Atirar, chutar deliberadamente um objeto para a quadra;
- Entrar em quadra para:
 - Confrontar um árbitro do jogo, inclusive no intervalo ou ao término do jogo;
 - Interferir com o jogo, um jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem do jogo.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Comportamento físico ou agressivo, incluindo cuspir ou morder, em relação a qualquer outra pessoa;
- Receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo;
- Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Usar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação;
- Conduta violenta.

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

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

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

4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas

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

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

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

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

Se, quando a bola estiver em jogo:

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

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

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Mesmo se um substituto, um jogador expulso ou um membro da comissão técnica de equipe cometer uma falta direta de tiro livre, isso conta como uma falta acumulada contra sua equipe.

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

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

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

Se um substituto, jogador expulso, jogador temporariamente fora da quadra ou membro da comissão técnica da equipe jogar ou chutar um objeto para dentro da quadra e isso interferir com o jogo, um adversário ou membro da equipe de arbitragem do jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto onde o objeto interferiu com o jogo ou onde atingiu o adversário, árbitro do jogo ou bola, ou com um pênalti se este for dentro da área de pênalti do infrator.

Se os árbitros pararem o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora da quadra, contra um agente externo, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão, a menos que um tiro livre seja concedido por deixar a quadra sem a permissão dos árbitros.

LEI 13 – TIROS LIVRES

1 Tipos de tiros livres

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

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

Sinal de tiro livre indireto

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

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

Bola entra na meta

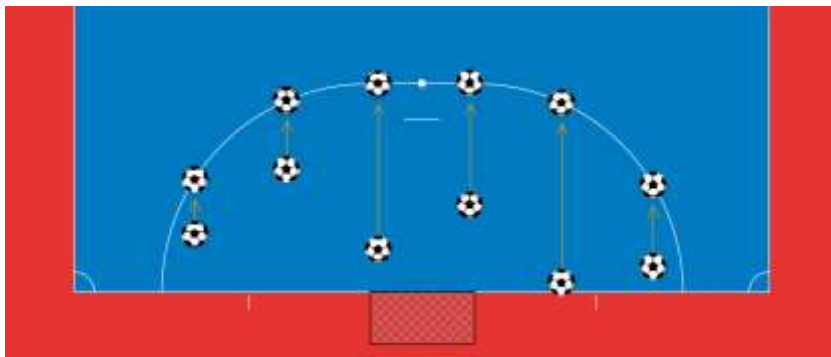
- Se um tiro livre direto é chutado diretamente na meta do adversário, um gol é concedido.
- Se um tiro livre indireto é chutado diretamente na meta do adversário, um arremesso de meta é concedido aos adversários, a menos que o sinal de tiro livre indireto não tenha sido feito por um ou ambos os árbitros.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

2 Procedimento

Todos os tiros livres devem ser executados:

- Dentro de quatro segundos;
- Do local onde ocorreu a infração, exceto:
 - Cobranças de falta para a equipe defensora em sua área de pênalti, que podem ser executadas de qualquer lugar daquela área;
 - Cobranças de tiros livres indiretos por uma infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área de pênalti ou por uma infração aplicável quando o jogo foi interrompido com a bola dentro da área de pênalti da equipe defensora, que são cobradas da linha da área de pênalti no ponto mais próximo ao local onde a infração ocorreu com a bola sendo posicionada, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado na imagem abaixo:

LEI 13 – TIROS LIVRES



- cobranças de tiros livres indiretos por infrações envolvendo um jogador que entra, volta a entrar ou sai da quadra sem permissão, que são realizadas da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área de pênalti, caso em que o tiro livre deve ser cobrado da linha da área de pênalti no ponto mais próximo ao local onde a bola estava localizada quando o jogo foi interrompido, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (veja a imagem acima). No entanto, se um jogador comete uma infração fora da quadra, o jogo é reiniciado com um tiro livre executado na linha limítrofe mais próxima de onde a infração ocorreu, um tiro penal é concedido se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limite mais próximo estiver na parte da linha de meta que pertence à área de pênalti do infrator;
- Onde a lei determina outra posição para a cobrança do tiro livre.

A bola:

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

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

- A pelo menos 5m da bola;
- Fora da área de pênalti para cobranças de falta dentro da área de pênalti dos adversários.

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

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

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

LEI 13 – TIROS LIVRES

Se um jogador, enquanto executa corretamente um tiro livre, deliberadamente chuta a bola em um oponente a fim de jogar a bola novamente, mas não de uma maneira imprudente ou temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

3 Infrações e sanções

Se, quando um tiro livre é executado, um adversário está mais perto da bola do que a distância exigida, o chute é repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada, não obstante, se um jogador executa um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola a intercepta, os árbitros permitem que o jogo continue. No entanto, um adversário que deliberadamente evita que um tiro livre seja executado rapidamente deve ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, quando um tiro livre é executado, um jogador da equipe atacante está a menos de 1m da “barreira” formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, um tiro livre indireto é concedido à equipe defensora.

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

Se um adversário que está na área de pênalti no momento da execução do tiro livre, ou que entra na área de pênalti antes da bola entrar em jogo, toca ou disputa a bola antes de ela entrar em jogo, o tiro livre é repetido.

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

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

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

4 Faltas acumuladas

- As faltas acumuladas são aquelas penalizadas com um tiro livre direto ou pênalti conforme especificado na Lei 12.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe em cada período são registradas na súmula do jogo.

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a vantagem se a equipe infratora não tiver cometido cinco faltas acumuladas anteriormente e a equipe adversária não tiver impedido um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- Se aplicarem a vantagem, os árbitros devem usar os sinais obrigatórios para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.
- Se a prorrogação for jogada, as faltas acumuladas do segundo período do jogo continuarão a contar durante a prorrogação.

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

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

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

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

Procedimento

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

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Atrás da bola;
- Fora da área penal.

Marca adicional
a 5m da
marca de 10m



- * *A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou de qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra (ver Termos do Futsal nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo).*
- Após os jogadores terem tomado posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que a infração seja executada.
- O jogador que cobra o tiro livre sem formação de “barreira” deve chutar a bola em direção a meta do adversário e com a intenção de fazer um gol diretamente, chutar de calcanhar é permitido desde que a bola se mova em direção a meta do adversário e seja uma tentativa de marcar diretamente.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em direção a meta do adversário.
- O chutador não deve jogar a bola novamente até que ela toque em outro jogador.
- Se um tiro livre sem formação de “barreira” for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando este tiro for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - A bola parar de se mover ou sair para fora da quadra do jogo;
 - A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;

LEI 13 – TIROS LIVRES

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

Infrações e sanções

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

LEI 13 – TIROS LIVRES

- Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido, o infrator é chamado atenção pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o tiro é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais séria, por exemplo, finta ilegal, os infratores são chamados atenção pela primeira infração no jogo e advertidos com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.
- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que impeça o chutador de se mover em direção à bola quando um tiro livre sem formação de “barreira” vai ser executado, deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo se o defensor estiver respeitando a distância mínima de 5m.

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

LEI 13 – TIROS LIVRES

6 Tabela / resumo

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

LEI 14 – TIRO PENAL

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1 Procedimento

A bola deve estar parada na marca do pênalti e os postes, trave e rede da meta não devem se mover.

O jogador que executa o pênalti deve ser claramente identificado.

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

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

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

Após os jogadores terem tomado posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que seja executado o tiro de pênalti.

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

Quando a bola é chutada, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé tocando ou alinhado com a linha de gol.

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

O chutador não deve jogar a bola novamente até que ela toque em outro jogador.

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

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

LEI 14 – TIRO PENAL

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

2 Infrações e sanções

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

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

- O jogador que executa o pênalti ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - ❖ Se a bola entrar na meta, o chute é repetido;
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros param o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária, exceto nas seguintes situações, quando o jogo será interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, independentemente de haver ou não um gol marcado:
 - ❖ Um pênalti é chutado para trás;
 - ❖ Um companheiro do chutador identificado executa o chute, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
 - ❖ O chutador finge chutar a bola após ter completado a corrida, é permitida a finta na corrida, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o chutador.
- O goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é concedido;
 - Se a bola não entrar na meta ou rebater na trave ou postes, o chute só será repetido se a ação do goleiro tiver impacto claro sobre o chutador;
 - Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido. Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.
- Um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é concedido;
 - Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave, por exemplo, finta ilegal.

LEI 14 – TIRO PENAL

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

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

Se, após a cobrança de pênalti:

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

LEI 14 – TIRO PENAL

3 Tabela / resumo

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

LEI 15 – O TIRO LATERAL

Um tiro lateral é concedido aos oponentes do jogador que tocou a bola por último quando toda a bola passa sobre a linha lateral no solo ou no ar, ou quando a bola atinge o teto durante o jogo.

Um gol não pode ser marcado diretamente de um tiro lateral:

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

1 Procedimento

No momento da execução:

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

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

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

Se o tiro lateral for executado e, depois de ter entrado em jogo, a bola sair da quadra pela mesma linha de lateral onde foi efetuada sem tocar em nenhum outro jogador, um tiro lateral é concedido à equipe adversária, para ser cobrado do ponto onde o tiro lateral saiu da quadra anteriormente.

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

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

2 Infrações e sanções

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

LEI 15 – TIRO LATERAL

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

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

Para qualquer outra infração, incluindo se um tiro lateral não for executado dentro de quatro segundos, um tiro lateral é concedido à equipe adversária.

LEI 16 – ARREMESSO DE META

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

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

1 Procedimento

- A bola é lançada ou largada de qualquer ponto da área de pênalti pelo goleiro da equipe defensora.
- A bola está em jogo quando é lançada ou largada e move-se com clareza.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- Os oponentes devem estar fora de a área de pênalti até a bola entrar em jogo.

2 Infrações e sanções

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

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

Se, quando é executado um arremesso de meta, algum adversário estiver dentro da área de pênalti por não ter tido tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue. Se um adversário que está na área de pênalti quando o arremesso é executado, ou que entra na área pênalti antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de ela entrar em jogo, o arremesso de meta é repetido.

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

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

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

LEI 16 – ARREMESSO DE META

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

LEI 17 – TIRO DE CANTO

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária, se a bola entrar diretamente na meta do chutador, um tiro de canto é concedido aos adversários.

1 Procedimento

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

2 Infrações e sanções

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

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

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

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

FUTSAL

LEIS DO JOGO

2022

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

ÍNDICE

	Página
SINALIZAÇÃO	83
POSICIONAMENTO	102
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	103
TERMOS DO FUTSAL	104
TERMOS DO ÁRBITRO	105

SINALIZAÇÃO

Árbitro e outros membros da equipe de arbitragem

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

Os árbitros assistentes devem dar os sinais para um tempo técnico e a quinta falta acumulada.

1 sinais de pelo menos um dos árbitros



Início/reinício do jogo

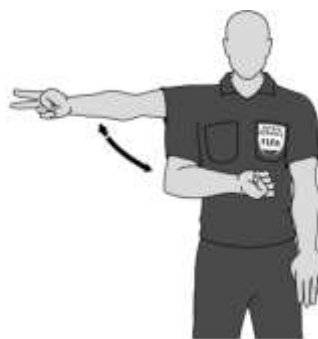
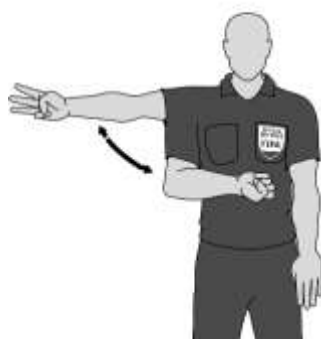
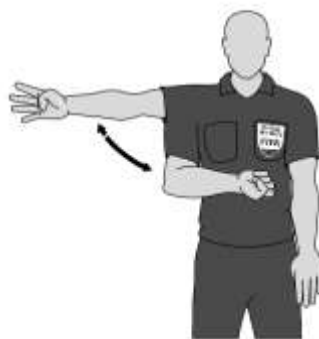


Tiro livre direto/pênalti (Opção 1)



(Opção 2)

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

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

SINALIZAÇÃO

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

- Tiro de canto;
- Tiro lateral;
- Arremesso de meta;
- Tiros livres diretos ou indiretos, incluindo a sexta falta acumulada;
- Quando o goleiro controla a bola em sua própria metade da quadra.

Os árbitros não contam quatro segundos para as seguintes reinicializações:

- Tiros de saída;
- Pênaltis.



Quinta falta acumulada



Tempo técnico

SINALIZAÇÃO

**Vantagem após falta
para tiro livre direto**



**Vantagem após falta
para tiro livre indireto**



Advertência (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)

SINALIZAÇÃO

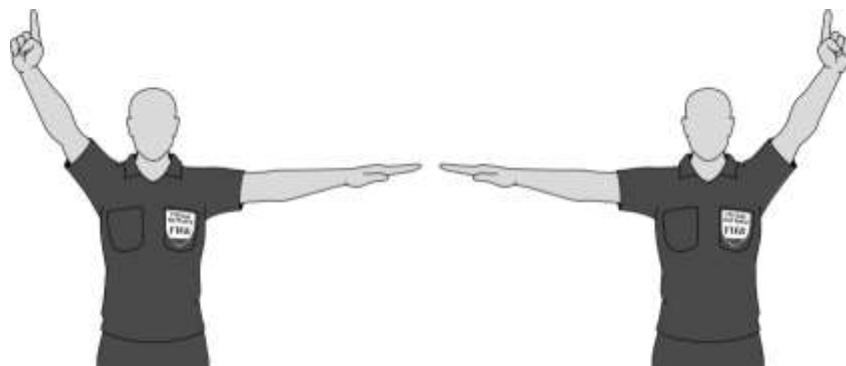
Falta acumulada: sinal a ser feito por um dos árbitros ao cronometrista e ao terceiro árbitro após a vantagem ter sido aplicada e a bola ficar fora de jogo.



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



(Etapa II)
3 voltas completas



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

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores - 1****Número de jogadores - 2****Número de jogadores - 3****Número de jogadores - 4****Número de jogadores - 5****Número de jogadores - 6**

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

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

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores - 30 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 52 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 60 (Etapa I)****(Etapa II)**

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores - 84 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 90 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 96 (Etapa I)****(Etapa II)**

SINALIZAÇÃO



Gol contra (Passo I)



(Etapa II)

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

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



Tiro livre indireto

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

SINALIZAÇÃO

3. Sinais dos árbitros assistentes



Tempo técnico



Quinta falta acumulada

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



(Etapa I)



(Etapa II)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deve ser entre o árbitro e o segundo árbitro.
- Os árbitros devem usar um sistema diagonal.
- Ficar do lado de fora e paralelo à linha lateral torna mais fácil manter o jogo e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada árbitro.
- O árbitro mais próximo da jogada, a "área de ação", ou seja, o local onde a bola está localizada em um determinado momento, deve estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este último deve se concentrar em controlar a "área de influência", o local onde a bola não está localizada naquele momento, mas onde é provável que ocorra uma infração ou falta.
- Um dos árbitros deve estar perto o suficiente para ver o jogo sem interferir nele.
- Os árbitros apenas entram em quadra para obter uma melhor visão do jogo.
- "O que precisa ser visto" nem sempre está nas proximidades da bola. Os árbitros também devem prestar atenção a:
 - ❖ Confrontos agressivos de jogadores individuais fora da disputa pela posse da bola;
 - ❖ Possíveis infrações na área penal para a qual o jogo se encaminha;
 - ❖ Infrações ocorridas sem que a bola esteja em jogo;
 - ❖ A próxima fase do jogo.

2. Posicionamento geral durante o jogo

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

Os árbitros devem sempre movimentar-se de frente para a quadra. Um dos árbitros deve controlar a área de ação e o outro árbitro deve controlar a área de influência.

3. O goleiro lançando ou soltando a bola

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

POSICIONAMENTO

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

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

4. Situações de “gol/não gol”

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

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

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

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

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

As posições sugeridas nos gráficos a seguir são básicas, alguns são recomendados aos árbitros e outros são obrigatórios. A referência a uma “zona” pretende enfatizar que cada posição recomendada é, na verdade, uma área dentro da qual os árbitros têm maior probabilidade de otimizar sua eficácia. A “zona” pode ser maior, menor ou ter uma forma diferente dependendo das circunstâncias.

6. Posicionamento em cenários específicos

1. Posicionamento – tiro de saída

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

POSICIONAMENTO

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



2. Posicionamento – arremesso de meta

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



POSICIONAMENTO

3. Posicionamento – tiro de canto (1)

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



4. Posicionamento – tiro de canto (2)



POSICIONAMENTO

5. Posicionamento – tiro livre (1)

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



6. Posicionamento – tiro livre (2)



POSICIONAMENTO

7. Posicionamento – tiro livre (3)



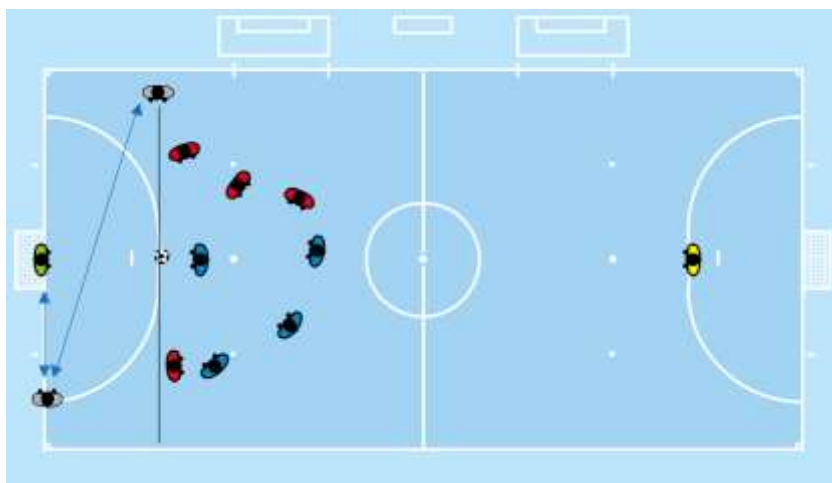
8. Posicionamento – tiro livre (4)



POSICIONAMENTO

9. Posicionamento – tiro penal

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

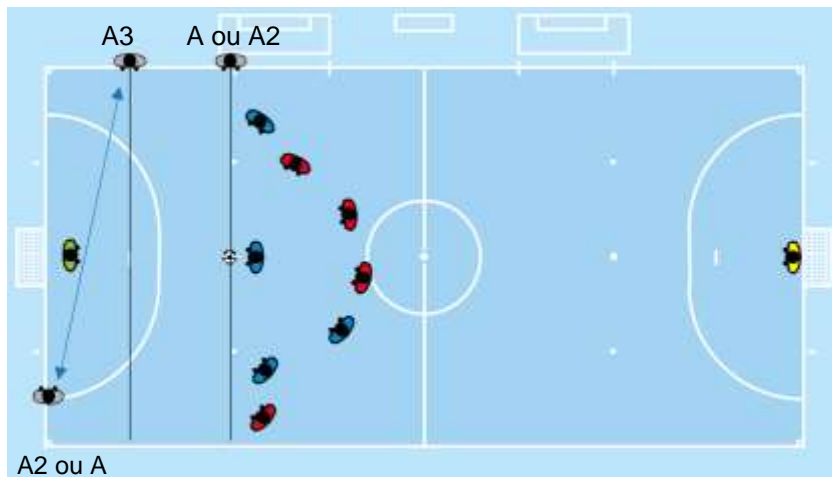


10. Posicionamento – tiro livre direto da marca de 10m

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

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

POSICIONAMENTO



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

Um dos árbitros posiciona-se em linha com a bola, verifica se a bola está bem colocada, identifica o chutador e observa os jogadores para a invasão enquanto o chute não é executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que tenha sido verificado que as posições dos jogadores estão corretas e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário.

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



POSICIONAMENTO

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



13. Posicionamento – tiro lateral (1)



POSICIONAMENTO

14. Posicionamento – tiro lateral (2)

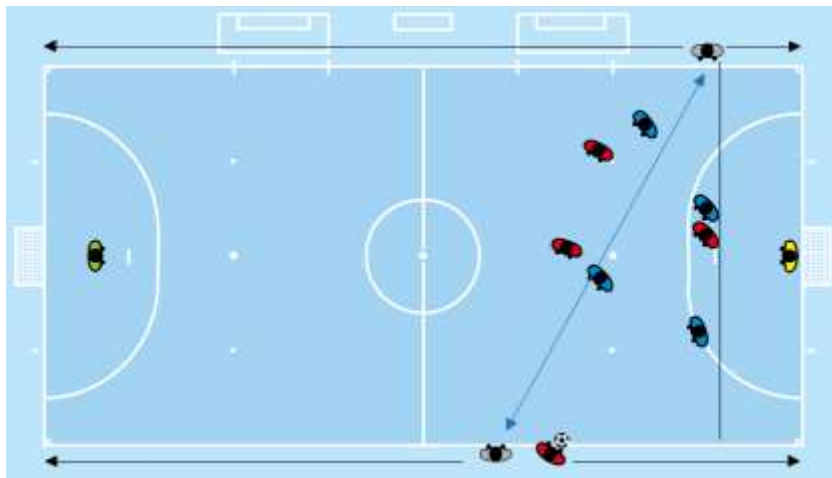


15. Posicionamento – tiro lateral (3)



POSICIONAMENTO

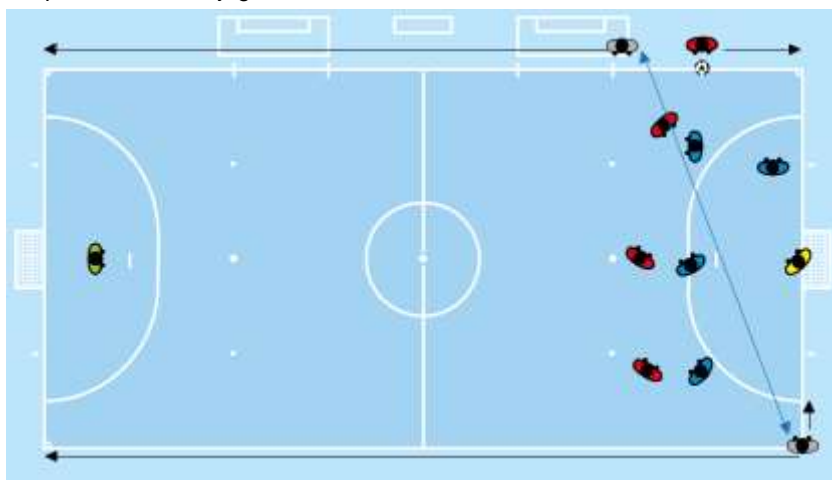
16. Posicionamento – tiro lateral (4)



17. Posicionamento – tiro lateral (5)

Durante um tiro lateral próximo ao tiro de canto em favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo do ponto de onde o chute deve ser executado permanece a uma distância aproximada de 5m. A partir desta posição, este árbitro verifica se o tiro é executado de acordo com o procedimento e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5 metros de onde o tiro lateral vai ser cobrado.

O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral e da linha de meta. Desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



POSICIONAMENTO

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

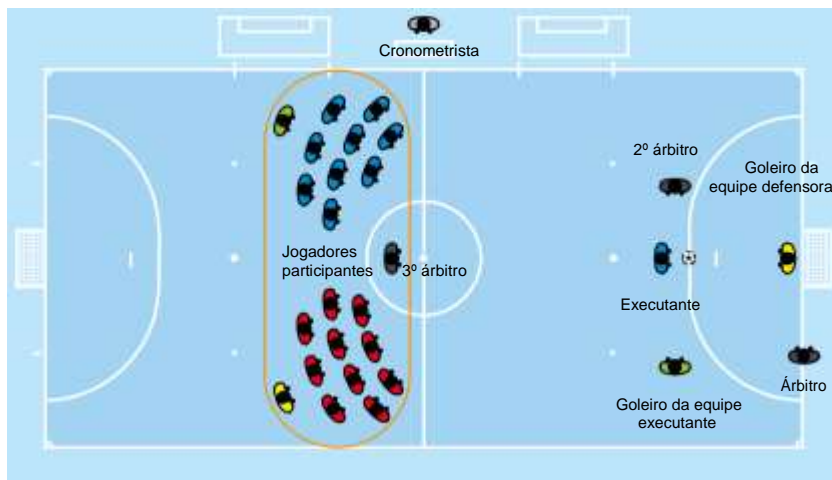
O árbitro deve adotar um posicionamento na linha de meta a aproximadamente 2m do gol, a função principal do árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.

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

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

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

O cronometrista assume uma posição na mesa do cronometrista e garante que todos os jogadores excluídos da execução de um chute e os oficiais de equipe se comportem corretamente, além de redefinir o placar para 0 X 0 e registrar o resultado dos tiros no placar.



Todos os árbitros anotam os tiros livres da marca de pênalti e o número de jogadores que os executaram.

POSICIONAMENTO

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

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

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

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

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

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

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

O cronometrista assume uma posição na mesa do cronometrista para:

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



POSICIONAMENTO

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

19. Posicionamento - mudança de lado pelos árbitros em quadra

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

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

Exemplos:



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

POSICIONAMENTO

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



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

POSICIONAMENTO



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



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

POSICIONAMENTO

20. Posicionamento – terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) quando uma ou mais equipes jogam com um goleiro linha

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



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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

LEI 3 – Os jogadores

Se um jogador que está fora da quadra com a permissão de um dos árbitros, e que não foi substituído, retornar a quadra sem permissão de um dos árbitros e cometer outra infração que pode ser punida com advertência com cartão amarelo, o jogador deve ser expulso por dois casos de advertência infracionais, por exemplo, se o jogador entrar sem permissão de um dos árbitros e, em seguida, derrubar um adversário de maneira temerária. Se esta infração for cometida com força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

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

Suplentes

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

- Pare o jogo, embora não imediatamente se a vantagem puder ser aplicada.
- Advertir o substituto por comportamento antidesportivo se a equipe jogar com um jogador extra ou por infringir o procedimento de substituição se a substituição não for feita corretamente.
- O substituto deve deixar a quadra na próxima paralisação do jogo se não o tiver saído antes, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, ou para ir para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador extra.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
 - Eles devem parar o jogo assim que a equipe do substituto estiver de posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária, a ser executado da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal (ver Lei 13);
 - Se a equipe do substituto comete uma infração punível com um tiro livre indireto, um tiro livre direto ou um pênalti, eles devem sancionar a equipe do substituto concedendo o reinício para a equipe adversária. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
 - Se interromper o jogo porque os adversários da equipe do substituto cometeram uma infração ou porque a bola saiu de jogo, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre indireto para os adversários da equipe do substituto. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.
- Se um substituto designado entrar em quadra em vez de um jogador designado no início do jogo e os árbitros ou outros oficiais do jogo não forem informados desta mudança:

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

Saída autorizada da quadra

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

- Como parte de um movimento de jogo em que o jogador retorna imediatamente a quadra, ou seja, para jogar a bola ou driblar o adversário. Porém, não é permitido sair da quadra e deslocar-se para trás de uma das metas antes de voltar a entrar em quadra com o objetivo de enganar os adversários, se isso acontecer, os árbitros param o jogo se não puderem aplicar a vantagem. Se eles pararem o jogo, eles devem reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador é advertido com cartão amarelo por deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros.
- Devido a lesão. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para voltar a entrar em quadra se o jogador não tiver sido substituído. Se o jogador estiver com sangramento, ele só poderá voltar a entrar em quadra após cessar o sangramento e o jogador deve ser inspecionado pelos árbitros ou um dos outros árbitros do jogo.
- Para corrigir ou colocar de volta em seus equipamentos. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para retornar a quadra se o jogador não tiver sido substituído, e os árbitros ou um dos outros árbitros devem verificar o equipamento antes de o jogador retornar à partida.

Saída não autorizada da quadra

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

Número mínimo de jogadores

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

Bebidas hidratantes

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

Jogadores expulsos

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

LEI 5 – Os árbitros

Poderes e deveres

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

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

Vantagem

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

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

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

- A gravidade da infração: se a infração justificar uma expulsão, os árbitros devem parar o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade de marcar um gol.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- A posição em que o ataque foi cometido: quanto mais perto do gol adversário, mais eficaz pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A infração cometida não deve ser a sexta falta acumulada por uma equipe, a menos que haja uma oportunidade de marcar um gol.
- O ambiente em que se realiza o jogo.

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

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

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

Infrações simultâneas

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

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

Interferência externa

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

Contagem de quatro segundos quando a bola está em jogo

Cada vez que o goleiro de uma equipe estiver com a posse de bola, enquanto a bola estiver em jogo e na própria meia quadra do goleiro, um dos árbitros deve fazer a contagem de quatro segundos de forma visível.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Reinício do jogo

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

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

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Tiro de saída:
 - Iniciar o jogo, primeiro e segundo períodos e primeiro e segundo períodos da prorrogação, se necessário;
 - Reiniciar o jogo após um gol;
- Interromper o jogo:
 - Conceder um tiro livre ou pênalti;
 - Suspender ou dar o jogo por terminado, ou confirmar o sinal acústico do cronometrista ao finalizar o período de jogo;
- Reiniciar o jogo para:
 - Cobranças de falta para garantir que os jogadores da equipe defensora observem a distância exigida;
 - Tiros livres a partir da marca dos 10m;
 - Tiros livres sem “barreira”;
 - Pênaltis;
- Reiniciar o jogo após ter sido interrompido devido a:
 - A aplicação de uma advertência com cartão amarelo ou expulsão por conduta incorreta;
 - Lesão a um ou mais jogadores.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

O uso do apito não é necessário para:

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

Usar o apito com muita frequência resultará na diminuição do impacto quando for realmente necessário. Quando a equipe que executa um tiro livre, tiro lateral ou tiro de canto solicita que os jogadores da equipe defensora observem a distância necessária, ou a distância correta na cobrança do arremesso de meta, os árbitros informarão claramente aos jogadores que o jogo não pode ser reiniciado antes do apito. Se, nestes casos, um jogador reiniciar o jogo antes do apito dos árbitros, o jogador é advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros soar o apito por engano, os árbitros devem parar o jogo se considerarem que esta ação interferiu com o jogo. Se os árbitros pararem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8). Se o som do apito não interferir com o jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar a jogar.

Linguagem corporal

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

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

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

Lesões

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

LEI 6 – Os outros membros da equipe de arbitragem

Deveres e responsabilidades

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

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

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

1. Tiro de saída

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

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

2. Posicionamento geral durante o jogo

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

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

3. Substituições

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

4. Tiros da marca de pênalti

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

- O árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha de gol e se o goleiro avança da linha.
- Quando fica claro que a bola ultrapassou a linha de gol, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para garantir que nenhuma infração foi cometida.
- O segundo árbitro deve estar posicionado em linha com a marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para garantir que a bola e o goleiro da equipe do chutador estejam corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.
- O terceiro árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto ao árbitro. O dever principal do terceiro árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha e auxiliar o árbitro se necessário.
- O árbitro assistente reserva deve estar posicionado no círculo central para controlar todos os jogadores elegíveis e substitutos.

O cronometrista deve estar posicionado na mesa de cronometragem para:

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

Todos os árbitros anotam os tiros da marca de pênalti e o número dos jogadores que os executaram.

Sinais obrigatório do árbitro assistente

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

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

Sinal acústico

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

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- No final dos períodos de jogo o cronometrista indica o final de um período de jogo com o sinal acústico e após um dos árbitros confirma com o seu apito;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

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

Cronômetro

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

Se, numa paralisação do jogo ou após seu reinício, o cronometrista esquecer de parar ou acionar o cronômetro, os árbitros ordenam que o cronometrista subtraia ou adicione o tempo indevidamente contabilizado no cronômetro.

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

- Tiro de saída: depois que a bola é chutada e claramente se move, de acordo com o procedimento;
- Arremesso de meta: após o goleiro soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Tiro de canto: depois que a bola é chutada e claramente se move, de acordo com o procedimento;
- Tiro lateral: depois que a bola é chutada e claramente se move, de acordo com o procedimento;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Tiro livre direto fora da área de pênalti: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre indireto fora da área de pênalti para qualquer uma das equipes ou executado pela equipe atacante da linha da área de pênalti: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto ou indireto dentro da área de pênalti para a equipe defensora: após a bola ser chutada e 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 começando com a sexta falta acumulada: após a bola ser chutada com a intenção de marcar um gol direto e claramente se move, de acordo com o procedimento;
- Bola ao chão: após a bola ser solta das mãos de um dos árbitros e tocar a quadra, de acordo com o procedimento.

LEI 8 – Início e reinício do jogo

Começo

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

LEI 12 – Faltas e condutas incorretas

Carregar um adversário

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

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

Segurando um oponente

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

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

Para lidar com essas situações, os árbitros devem:

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

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

Sanções disciplinares

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

Reinício do jogo

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

Segurando a bola

Sanções disciplinares

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

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

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Reinício do jogo

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

Fora de sua área de pênalti, o goleiro tem as mesmas restrições ao manuseio da bola com as mãos que qualquer outro jogador. Dentro de sua própria área de pênalti, o goleiro não pode ser punido com um pênalti por uma infração de mão na bola, exceto se a infração foi de arremessar um objeto na bola ou fazer contato com a bola com um objeto agarrado em suas mãos.

O goleiro pode, no entanto, ser culpado de várias infrações que resultam em um tiro livre indireto.

Infrações cometidas por goleiros

Posse de bola significa que o goleiro tem o controle da bola. O goleiro é considerado como tendo o controle da bola ao tocá-la com qualquer parte do corpo, exceto se a bola rebater no goleiro.

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

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

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

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

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

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Infrações cometidas contra goleiros

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

É uma infração:

- Impedir que o goleiro solte a bola das mãos, por exemplo, ao quicar a bola;
- Jogar a bola ou tentar fazê-lo quando o goleiro a segura na palma da mão;
- Um jogador que chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está em processo de lançá-la deve ser penalizado por jogar de maneira perigosa;

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Impedir de maneira desleal o movimento do goleiro, por exemplo, na execução de tiro de canto.

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

Reinício do jogo

Se o jogo foi interrompido porque uma infração foi cometida contra o goleiro conforme especificado acima e os árbitros não puderam aplicar a vantagem, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, exceto se o jogador da equipe atacante saltou, carregou ou empurrou o goleiro de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, caso em que os árbitros, independentemente da ação disciplinar que tomem, devem reiniciar o jogo com um tiro livre direto da posição onde ocorreu a infração.

Jogando de maneira perigosa

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

Sanções disciplinares

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

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

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

Manifestar contra a decisão da arbitragem por palavra ou ação

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

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

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

Atrasando o reinício do jogo

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

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

Simulação

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

Conflitos generalizados

Em situações de confrontos generalizados:

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

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar alertas em todos os momentos para jogadores que persistentemente cometem infrações contra as Leis do Jogo de Futsal. Em particular, eles devem estar cientes de que, mesmo se um jogador cometer uma série de infrações diferentes, o jogador ainda deve ser advertido com cartão amarelo por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Jogo brusco grave (falta de extrema dureza)

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

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

LEI 13 – Tiros livres

Distância

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

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

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

LEI 14 – Tiro penal

Procedimento

- Se a bola se tornar defeituosa após atingir um dos postes ou a barra transversal e entrar na meta, os árbitros confirmam o gol.
- Se a bola se tornar defeituosa após atingir um dos postes ou a barra transversal e não entrar na meta, os árbitros não ordenam que o pênalti seja repetido, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com uma bola ao chão.
- Se os árbitros ordenam a repetição do tiro penal, o novo tiro penal não tem de ser executado pelo jogador que o fez anteriormente.
- Se o chutador executa a cobrança do tiro penal antes que os árbitros autorizem, os árbitros determinam que a cobrança de pênalti seja repetida e advertem com cartão amarelo o chutador.

LEI 15 – Tiro lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem orientar os jogadores da equipe defensora que eles devem estar a pelo menos 5m do ponto de onde o tiro lateral será executado.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Quando necessário, os árbitros advertem com cartão amarelo um jogador que não respeite a distância mínima de 5m, antes da execução. Nos casos em que este demore se afastar ou constantemente infrinja a distância, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o infrator. O jogo é reiniciado com um tiro lateral e a contagem de quatro segundos é iniciada novamente se já tiver sido iniciada.

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

LEI 16 – Arremesso de meta

Procedimento para infrações

Se um adversário entrar na área de pênalti ou ainda estiver dentro dela antes de a bola entrar em jogo e sofrer uma falta de um jogador da equipe defensora, o arremesso de meta é repetido e o jogador da equipe defensora é advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.

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

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

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

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

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

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

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

LEI 17 – Tiro de canto

Procedimento para infrações

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

A bola deve ser colocada dentro da área do tiro de canto e está em jogo quando é chutada, portanto, a bola não precisa sair da área do tiro de canto para entrar em jogo.

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

TERMOS DO FUTSAL

A

Abandonar o jogo

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

Acumulado de gols visitado/visitante (casa/fora)

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

Advertência

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

Agarrar

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

Agente externo

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

Área técnica

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

Assistência a jogador lesionado

Rápida avaliação da gravidade de lesão, por elemento da equipe médica, com o intuito de verificar a necessidade de tratamento.

B

Bloqueio

Ação em que um jogador assume ou se movimenta para uma posição na superfície de jogo com o objetivo de distrair ou impedir um adversário de jogar a bola ou de acessar a uma determinada zona da superfície de jogo, mas sem provocar deliberadamente o contato.

Bola ao chão (lançamento de)

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

Brutalidade

Ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento.

TERMOS DO FUTSAL

C

Carregar (um adversário)

Entrada com contato físico e contra adversário, normalmente com recurso ao ombro ou parte adjacente do braço, que é mantido junto ao corpo.

Chute

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

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

Colocar um adversário em perigo ou risco de lesão.

Comportamento antidesportivo

Ação ou conduta incorreta, punível com advertência.

Conduta violenta

Ação sem disputa de bola, com recurso ou tentativa de recurso de força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador atinge deliberadamente alguém na cabeça ou rosto, a menos que a força utilizada seja insignificante.

D

Deliberado

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

Desacordo

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

Discricionariiedade

Poder de julgamento dos árbitros ou outros elementos da equipe de arbitragem, nas suas tomadas de decisão.

Disputa de bola

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

Distância de jogo

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

Distrair

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

TERMOS DO FUTSAL

E

Elemento estranho ou externo

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

Elemento da comissão técnica da equipe

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

Espírito do jogo

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

Expulsão

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

F

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

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

Faltas acumuladas

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

Ferimento grave

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

Fichas de jogo

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

Fintas

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

TERMOS DO FUTSAL

Força excessiva

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

G

Goleiro adiantado

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

I

Imprudência

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

Infração (falta)

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

Interceptar

Evitar que a bola alcance o objetivo pretendido.

Interferência indevida

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.

Irresponsável

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

J

Jogada

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

L

Lesão crítica

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

TERMOS DO FUTSAL

Lesão séria

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

Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou atos

Comportamento, verbal e, ou não verbal rude, ofensivo ou desrespeitoso, punível com expulsão (cartão vermelho).

Ludibriar

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

N

Negligência

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

Negligenciável

Irrelevante, insignificante.

O

Obstrução

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

P

Penalizar

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

Posição de reinício

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

Prorrogação

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

Punição (penalização)

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

TERMOS DO FUTSAL

R

Recomeço

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

Redução numérica de dois minutos

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

Reiniciar posição

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

S

Sanção disciplinar

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Simulação

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

Sinalética

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

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

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

Superfície de jogo

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

Suspensão de jogo

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

TERMOS DO FUTSAL

T

Tempo de jogo

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

Tempo técnico

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

Tiro livre direto

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

Tiro livre indireto

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

Tiro livre “rápido ou imediato”

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

Tiros da marca de pênalti

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

V

Vantagem

Possibilidade dada aos árbitros de permitirem que o jogo prossiga quando exista uma infração, desde que beneficie a equipe adversária do infrator.

Z

Zona de ação

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

Zona de influência

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

TERMOS DO ÁRBITRO

Equipe de arbitragem

Termo geral para a pessoa ou pessoas responsáveis por dirigir um jogo de futsal em nome de uma entidade futsal e/ou competição sob cuja jurisdição o jogo é jogado.

Árbitro

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

Segundo árbitro

O segundo árbitro do jogo que atua na quadra de jogo. Outros árbitros do jogo operam sob o controle e direção do árbitro. O segundo árbitro está sempre sob a supervisão do árbitro.

Outros membros da equipe de arbitragem

As competições podem nomear outros árbitros para auxiliar os árbitros:

- Terceiro árbitro

Um árbitro assistente que auxilia particularmente os árbitros a controlar os membros da comissão técnica da equipe e os substitutos, anotando os dados referentes ao jogo, como faltas acumuladas.

- Árbitro assistente reserva

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

- Cronometrista

Um árbitro do jogo cuja principal função é controlar o tempo de jogo

DIRETRIZES PARA AS

COMPETIÇÕES DA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL

2022

ÍNDICE

	Página
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	140
LEI 2 – A BOLA	143
LEI 3 – OS JOGADORES	143
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	145
LEI 5 – OS ÁRBITROS	146
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	149
LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO	152
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	153
LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	153
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	154
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	154
LEI 14 – TIRO PENAL	158
LEI 15 – TIRO LATERAL	158
LEI 16 – ARREMESSO DE META	159
LEI 17 – TIRO DE CANTO	159
DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	160
SÚMULA	160
NORMATIZAÇÃO NO PREENCHIMENTO DE SÚMULA DA CBFS	162
MODELO DE RELATÓRIOS	165
AÇÕES DO REPRESENTANTE DE QUADRA	167

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

3 Dimensões da superfície de jogo

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

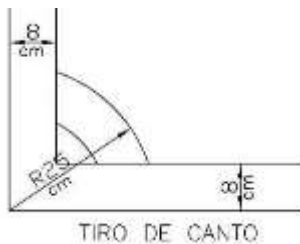
- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

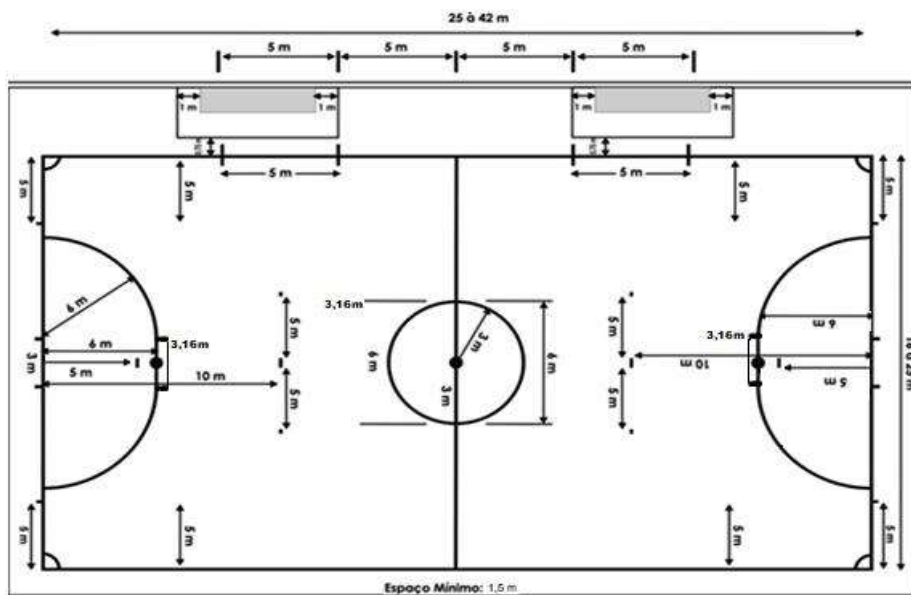
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

7 A área do tiro de canto

Marcação do tiro de canto:



Marcação completa de uma quadra de jogo



10 Deslocamento das metas

Tabela / Resumo

COMETIDO POR DEFENSOR	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL COM GOL	GOL	SEM CARTÃO
ACIDENTAL SEM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL COM GOL	GOL	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META	TIRO PENAL	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA NÃO TOCA NA META	BOLA AO CHÃO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL SEM GOL, TOCA NA META E OMG	TIRO PENAL	CARTÃO VERMELHO

COMETIDO POR ATACANTE	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL COM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
ACIDENTAL SEM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL COM GOL	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA NÃO TOCA NA META	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL SEM GOL E TOCA NA META	TIRO LIVRE DIRETO	CARTÃO AMARELO

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola oficial das competições nacionais sempre é definida pela CBFS



Referências das bolas usadas nas competições nacionais

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

LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Nas competições nacionais, no banco de reservas de cada equipe podem ficar até 09 (nove) jogadores e 05 (cinco) membros da Comissão Técnica em uma das seguintes funções: 01 (um) Treinador, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) Preparador Físico, 01 (um) Atendimento Médico ou 01 (um) Fisioterapeuta e 01 (um) Atendente, todos devidamente credenciados e identificados;

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar do jogo;

Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico podem dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado;

Após o início do jogo um jogador reserva, pode substituir um jogador expulso e entrar na quadra de jogo depois de transcorridos dois minutos cronometrados de jogo após a expulsão, sempre com a autorização do cronometrista ou do 3º árbitro/anotador, salvo se for marcado um gol pela equipe adversária antes de transcorridos os dois minutos, em que se aplicam as seguintes disposições:

- Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta sofrer o gol, o jogador faltoso é expulso e sua equipe pode colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol;
- Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, devem se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, devem os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, podem se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;
- Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra jogando ao final do primeiro período expulsos, esta equipe deve iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;
- O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não pode administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;
- Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não podem incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição.

12 Capitão da equipe

Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for expulso, tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo. O capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início do jogo. Não é permitido o uso da braçadeira com esparadrapo, fitas, etc... Quando não for cumprido este item deve ser relatado e o jogo realizado.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

2 Equipamento obrigatório

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

- Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper – O capitão de cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- Calção curto – O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper;
- Tênis para Futsal – Confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de tênis com solado de couro ou pneu ou que contenham travas;

3 Cores

- a) Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- b) Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

6 Infrações e sanções

Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, com colete ou camisa vazada, camisa da mesma cor ou semelhante à de sua equipe ou da equipe adversária, número diferente do que estava usando, os árbitros devem paralisar o jogo e advertir, com cartão amarelo, por estar indevidamente uniformizado, anulando qualquer vantagem obtida, por infringir a regra.

7 Numeração de jogadores

Nas costas e na frente das camisas, serão colocados números podendo ser de 01 a 99. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções ou calças de agasalhos dos goleiros e os calções dos jogadores de linha também devem ser numerados em uma das pernas mantendo o mesmo da camisa do jogador. Os jogos internacionais os números devem ser de 01 (um) a 15 (quinze), nas camisas, nos calções e calças de agasalho dos goleiros.

Somente permitir a troca de camisas dos jogadores, quando a camisa for danificada durante o transcorrer do jogo. Os jogadores devem iniciar e terminar o jogo com o mesmo número de camisa.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

3 Poderes e obrigações

Os árbitros:

- Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- Devem interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal havendo desequilíbrio do jogador;
- Devem sinalizar ao 3º árbitro/anotador o número dos jogadores penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- Devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas e em uma das pernas do calção;
- Ao entrarem na quadra de jogo, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção, se as redes das metas e redes de proteção em volta da quadra estão em condições e registrar em seu relatório as incorreções;
- Não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis tempos suplementares e durante todo o jogo;
- Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, o árbitro deve penalizar o infrator com cartão amarelo;
- Se o jogador perder uma parte de seu equipamento, enquanto sua equipe estiver de posse de bola não existe infração desse jogador podendo o mesmo participar da jogada. Assim que sua equipe perde a posse de bola ele não mais poderá tocar na bola, caso isso aconteça, o jogo deve ser paralisado e reiniciado com tiro livre indireto contra o infrator;
- Os jogadores não podem levantar a camisa mostrando slogans políticos, religiosos ou pessoais, declarações ou imagens, ou qualquer tipo de publicidade que não seja o logotipo de fabricantes. Os jogadores ou equipes que descumprirem essa determinação serão punidos pelo organizador da competição. Cabendo ao árbitro apenas orientar e relatar o fato;
- Os árbitros devem estar sempre em sintonia com o 3º árbitro/anotador, confirmando as sinalizações feitas pelos mesmos, com relação às faltas cometidas pelos jogadores, cartões aplicados e gols;
- Na lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deve sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a conclusão do lance, manda marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora;



- Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deve ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- Os membros da equipe de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar seus jogadores durante o transcorrer do jogo, em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores e desde que seja um de cada vez;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- O jogo que for interrompido, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado. A súmula deve ficar em aberto e o árbitro relata em seu relatório o ocorrido;
- Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;
- Quando for interrompido por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, o jogo é considerado encerrado, colocando o resultado final e o árbitro relata o ocorrido;
- Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar orientações aos seus jogadores;
- Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;
- Os jogadores podem comemorar o gol sem excessos em suas coreografias, sem subir em alambrado, rede de proteção e desde que não retardem o reinício do jogo. Se isso ocorrer se aplica cartão amarelo;

O árbitro principal

- O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o segundo árbitro (árbitro auxiliar), 3º árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;

Uniforme da Arbitragem

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

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os escudos da FIFA e CBFS;
- Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o escudo da entidade a que estiverem vinculados;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

2 Poderes e deveres

O 3º árbitro/anotador:

- Modelo de placa de tempo técnico;

PEDIDO DE TEMPO TÉCNICO

- Modelo de placa para informar sobre a recomposição de equipe após uma expulsão temporária;

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

- Deve estar preparado para substituir o segundo árbitro (árbitro auxiliar) em caso de algum problema com o árbitro principal ou com o segundo árbitro (árbitro auxiliar);
- Examina as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início do jogo;
- Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguarda a sua confirmação através deste gesto:

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

Para dezenas entre 16 e 29



Número 16
(passo 1 e 2)



Número 17
(passo 1 e 2)



Número 18
(passo 1 e 2)



Número 19
(passo 1 e 2)



Número 20
(passo 1 e 2)



Número 29
(passo 1 e 2)

- Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas;
- Deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;
- Sempre que for assinalado um gol, o 3º árbitro/anotador, antes de fazer sua anotação deve confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões, numeração de faltas e bandeiras vermelhas indicativas da quinta falta.

O Cronometrista tem como atribuições:

- Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- Confere a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas, deixando todas em condições de jogo;
- No arremesso de meta ou tiro livre, favorável à equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro é acionado quando a bola sai da mão do goleiro ou no tiro livre, quando é chutada e se move com clareza;
- Deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento do jogo. Deve usar sempre um cronômetro auxiliar;
- Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os membros da comissão técnica ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- Deve alertar aos árbitros, quando faltar 01 (um) minuto para o encerramento do jogo e aquele árbitro que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, procura ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término do jogo, para que possa encerrá-lo simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não ocorra um tiro penal ou tiro direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo.
- Nos Jogos da Confederação Brasileira de Futsal quem substitui um dos árbitros de quadra por qualquer problema é o 3º árbitro/anotador.

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

Referente ao tempo de jogo nas competições nacionais:

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

- Para as outras categorias, faixas etárias menores, as entidades estaduais devem determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração do jogo.

2 Finalização dos períodos de jogo

O controle do tempo é de responsabilidade de um cronometrista que determina com o uso de seu apito ou ao toque da sirene do placar eletrônico o final do período ou prorrogação. Um dos árbitros ao ouvir o sinal finaliza o período ou o jogo observando a seguinte situação:

- Se um dos árbitros apitar concedendo um tiro livre direto após a 5ª falta acumulativa ou um tiro penal junto com o final de um dos períodos ou prorrogação, o período terminará após a execução do tiro livre ou o pênalti. Em qualquer um dos casos a jogada será considerada encerrada quando ocorrer um dos seguintes casos:

Além do que já está na primeira parte desse livro aplica-se ainda:

- Se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar na meta o gol é válido;
- Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou ainda no travessão e após bater no goleiro e entrar, o gol é válido;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Somente será válido o gol contra a equipe defensora;
- Enquanto a bola estiver em sua trajetória, se entrar na meta o gol é válido;

3 Tempo técnico

- Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe pode retirar a plaqueta de pedido de tempo técnico desde que ainda não tenha sido sinalizado;
- Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deve ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe pode desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

1 Bola de saída

Infrações e sanções

Na bola de saída, depois de autorizado pelo árbitro, o jogador adversário que invadir o círculo central ou a quadra adversária, antes que a bola esteja em jogo, os árbitros mandam repetir o lance e o jogador advertido verbalmente e na reincidência penaliza com cartão amarelo.

LEI 9 - A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola vai estar fora de jogo quando:

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

Situações de bola em jogo e fora de jogo



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

1 Gol marcado

Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria meta, entre os postes e sob o travessão, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.

3 Tiros livres da marca de pênalti

Procedimento

Durante os chutes da marca de pênalti

- Se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão voltar e tocar no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. Vale sempre a trajetória da bola;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

1 Tiro livre direto

Será concedido também um tiro livre direto se um jogador comete uma das seguintes faltas:

- Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizando, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

Tocar na bola com as mãos

Exemplos:



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

2 Tiro Livre Indireto

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

- Obstruir jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;
- Tocar na bola em jogo, quando não esteja devidamente equipado, exceto o jogador que, na disputa da bola perder qualquer equipamento, podendo prosseguir no lance enquanto estiver de posse da bola;
- Ficar parado na frente do goleiro adversário dentro da área penal com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
- Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;
- No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deve ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem:
 - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;
 - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe, o jogo é reiniciado com a bola sendo colocada no local que se encontrava no momento da paralisação.

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

- O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra é considerado como primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque pode receber normalmente a bola;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro com a bola em jogo de maneira deliberada arremesse a bola além da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;
- Se o goleiro defender a bola parcialmente, não é considerado como primeiro toque e os companheiros podem passar essa bola ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um jogador adversário;

3 Medidas Disciplinares

Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)



Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes ações nas quais um jogador é advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, entre as quais:

- Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um gol;
- Trocar seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;

4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas

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

- Contra qualquer pessoa ou elemento estranho ao jogo: bola ao chão.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

LEI 14 – TIRO PENAL

1 Procedimento

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

LEI 15 – TIRO LATERAL

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

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

1 Procedimento

- 1) Ao executar o tiro lateral:
 - O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.
 - Quando a bola sair da quadra de jogo em qualquer local da linha lateral e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituído para executar essa cobrança primeiro tem que entrar na quadra.

2 Infrações e sanções

- Se o jogador cobrar um tiro lateral sem ter entrado na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, adverte verbalmente este jogador, determina que o mesmo entre na quadra, depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão.
- Na reincidência do mesmo jogador, na mesma cobrança, um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária. Esse procedimento tem que ser adotado em cada cobrança do tiro lateral em que o jogador não entrou na quadra.
- Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.

LEI 16 – ARREMESSO DE META

2 Infrações e sanções

- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão a linha da área de pênalti, pode ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola. Esse mesmo entendimento prevalece para todo e qualquer arremesso do goleiro, com as mãos, ele pode sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal.
- Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não pode ser devolvida voluntariamente ao goleiro, em sua meia quadra, sem que antes seja jogada ou tocada por jogador adversário. Se ocorrer os árbitros devem penalizar com um tiro indireto com a bola sendo colocada no local onde o goleiro tocou na bola, se foi dentro da área penal esta bola será colocada sobre a linha da área no local mais próximo.
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro cobre o arremesso de meta de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;

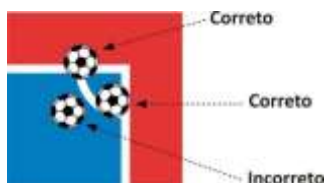
LEI 17 – TIRO DE CANTO

1 Procedimento

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

2 Infrações e sanções

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



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

SÚMULA

Confederação Brasileira de Futebol de Salão - Futsal



Equipe "A" (Máx. 1)

Período Extra Penaltis

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Equipe "A" (Máx. 1)	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	Nome	CPF	Nome	CPF	Local	Horário	Período	Período																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Equipe "B" (Máx. 1)	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Equipe</th> <th colspan="2">Técnico</th> <th colspan="2">Arbitro</th> <th colspan="2">Lugar</th> <th colspan="2">Data</th> <th rowspan="2">Resultado</th> <th rowspan="2">Pontuação</th> <th rowspan="2">Classificação</th> <th rowspan="2">Observações</th> </tr> <tr> <th>Nome</th> <th>CPF</th> <th>Nome</th> <th>CPF</th> <th>Local</th> <th>Horário</th> <th>Período</th> <th>Período</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Equipe 1</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 2</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 3</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 4</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 5</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 6</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 7</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 8</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 9</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 10</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 11</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 12</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 13</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 14</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 15</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 16</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 17</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 18</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 19</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> <tr> <td>Equipe 20</td> <td colspan="2">Técnico</td> <td colspan="2">Arbitro</td> <td colspan="2">Lugar</td> <td colspan="2">Data</td> <td>Resultado</td> <td>Pontuação</td> <td>Classificação</td> <td>Observações</td> </tr> </tbody> </table>													Equipe	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Nome	CPF	Nome	CPF	Local	Horário	Período	Período	Equipe 1	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 2	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 3	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 4	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 5	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 6	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 7	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 8	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 9	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 10	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 11	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 12	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 13	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 14	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 15	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 16	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 17	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 18	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 19	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações	Equipe 20	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações
Equipe	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	Nome	CPF	Nome	CPF	Local	Horário	Período	Período																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Equipe 1	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 2	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 3	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 4	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 5	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 6	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 7	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 8	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 9	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 10	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 11	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 12	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 13	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 14	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 15	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 16	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 17	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 18	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 19	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Equipe 20	Técnico		Arbitro		Lugar		Data		Resultado	Pontuação	Classificação	Observações																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Obs: É proibida a reprodução parcial ou total sem a anuência escrita da CBFS, sob pena de lei.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

NORMATIZAÇÃO NO PREENCHIMENTO DE SÚMULA DA CBFS

Este Guia vem para padronizar o preenchimento da súmula de FUTSAL nas competições da CBFS, para que todo Brasil possa trabalhar de forma homogênea.

A súmula é o documento que resume as ações de todo o jogo, assim, todas as informações contidas precisam ser fidedignas ao ocorrido no jogo.

Para preenchimento da súmula serão usadas cores distintas para cada período de jogo

Azul – preenchimento da súmula assinaturas, primeiro período e resultado final.

Quando for no computador deve ser na cor preta.

Vermelho – segundo período e prorrogação.

O fechamento deve ser azul quando for com caneta e em preto quando for no computador.

Equipamento necessário para bom desenvolvimento do trabalho do 3º árbitro/anotador e cronometrista:

- Canetas de cor azul e vermelha;
- Cronômetro;
- Apito de mesa de som diferente dos apitos dos árbitros;
- Régua;
- Plaquetas de Faltas e Bandeirinha vermelhas;
- Plaqueta de Tempo Técnico e de Expulsão temporária.

O preenchimento da súmula no campo dos jogadores deve conter:

- Nome completo sempre em letra de forma, excepcionalmente se pode abreviar os sobrenomes do meio e escrever o último sobrenome por inteiro. A abreviação dificulta e prejudica a conferência pelo setor técnico da entidade.
- Numeração dos jogadores em ordem numérica crescente;
- Identificar goleiros (G) e capitães (C) a frente do nome;

Número de registro enviado pela CBFS;

- O 3º árbitro/anotador deve relatar no verso da súmula o jogador ou membro da comissão técnica que foi relacionado em súmula e não compareceu ao jogo. E se comparecer deve ainda constar o horário que chegou no ginásio.

O preenchimento da súmula no campo Comissão Técnica deve conter:

- Nome completo sempre em letra de forma, excepcionalmente se pode abreviar os sobrenomes do meio e escrever o último sobrenome por inteiro; A abreviação dificulta e prejudica a conferência pelo setor técnico da entidade.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- Número de registro enviado pela CBFS ou carteiras de seus respectivos conselhos de classe (CREF ou CREFITO ou CRM);

Assinaturas:

- Os capitães e técnicos e na falta deste, o auxiliar técnico das respectivas equipes assinam a súmula de jogo para atestar que a quantidade e nome dos jogadores e seus respectivos números estão corretos e membros da Comissão Técnica.

Saída de bola:

- Assinalar qual equipe executou a Saída de Bola com um X, apenas no primeiro período.
- Assim que o árbitro principal autorizar o início do jogo, o anotador deverá registrar a hora no campo HORÁRIO DE INÍCIO.
- Quando terminar o período registrar a hora em HORÁRIO DE TÉRMINO.

Jogadores iniciantes:

- Ao iniciar o jogo, é obrigatório que os jogadores que iniciem jogando sejam registrados no campo destinado para tal, assim, como todas as substituições de jogadores em quadra, devem ser registradas durante todo o jogo.

Gols e Cartões:

- No campo destinado aos gols deverá constar, o número do jogador que o assinalou e o tempo de jogo em que ocorreu. O gol contra será sinalizado com um "X" a esquerda do número do jogador.
- Os cartões serão assinalados no quadrante destinado a tipologia do cartão com o tempo em que foi aplicado.
- Quando jogador ou membro da comissão técnica for advertido ou expulso antes do jogo ou após o mesmo ter se encerrado, o cartão deverá ser assinalado no campo destinado com dois asteriscos * : * (minuto e segundo) e relatado se foi antes ou após o término do jogo.

Pedidos de Tempo e Faltas Acumulativas:

- As cinco primeiras faltas acumulativas serão marcadas no campo destinado, essa marcação deve ser assinalada com um F.
- O registro dos pedidos de tempo, no campo de destino, com o tempo de jogo no momento da solicitação, sendo que no 2º período o tempo não deve ser somado ao primeiro.

Contagem de Tentos:

- Contagem de tentos deverá constar o placar do primeiro (caneta azul) e segundo período (caneta vermelha), ao final haverá a soma dos gols com caneta azul e período extra, a prorrogação com caneta vermelha, quando se fizer necessário.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

Não Comparecimento de Equipe:

- O Técnico e o capitão da equipe presente, assinam a súmula de jogo.
- No quadrante Nomes da Equipes o resultado final deverá ser fechado com uma linha horizontal.
- No quadrante Horário de Início e o Horário de Término fechado com uma linha horizontal.
- No quadrante Contagem de tentos deverá ser fechado com uma linha horizontal.
- Os espaços em branco da equipe presente e ausente devem ser fechados com uma linha horizontal.

FECHAMENTO DE SÚMULA

- Ao término do jogo a primeira linha abaixo dos últimos registros devem ser “fechados” de modo que nenhuma informação possa ser acrescentada;
- Esse fechamento dar-se-á através de uma linha na horizontal por toda linha do documento;
- E o placar final registrado na parte superior da súmula nos nomes das equipes.

VERSO DA SÚMULA

- Ao final do fechamento da súmula, há a necessidade de se preencher o verso da mesma. Se houve alguma rasura ou informação errada lançada é no campo Relatório que se fará a retificação das informações.
- Bem como, havendo fatos adversos ao jogo que devem ser relatados como:
 - Atraso de qualquer natureza;
 - Jogo paralisado ou suspenso por falta de energia, condição climática, falta de segurança ou qualquer outro acontecimento, deve ser relatado no campo destinado.
- O árbitro principal também deve ratificar as informações da súmula do jogo quando não houver a necessidade de relatório da seguinte forma: “NADA A RELATAR”.
- Ou quando há a necessidade de relatório: “SEGUE RELATÓRIO ANEXO”
- Tudo com caneta azul

DECISÃO POR DISPUTA DE PÊNALTIS

- Em partidas que seja necessário haver um vencedor, 05 (cinco) penalidades alternadas serão cobradas e assinaladas em súmula como segue:
 - Resultado do Período Extra é lançado no campo destinado;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- E o placar final do jogo registrado na parte superior da súmula.
- Informações serão lançadas em Relatório próprio;
- Marcar o número do atleta que executará a cobrança e:
- OK para pênalti convertido;
- X para não convertido;

Após o término fechar com uma linha horizontal os espaços em branco.

MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

1. POR PRATICAR FALTA

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter cometido uma falta na disputa (ou sem a disputa) da bola, atingindo o jogador adversário de camisa nº, Sr. MM na altura do tornozelo direito, derrubando-o, tendo que ser atendido pelo massagista/médico de sua equipe (ou não necessitando de atendimento) e retirado da quadra, retornando posteriormente ao jogo (ou não retornando mais ao jogo). A referida falta era passível de cartão amarelo (ou vermelho). O jogador faltoso já possuía cartão amarelo (qual o motivo) e retirou-se normalmente da quadra (ou tomou alguma outra atitude antes de sair da quadra ou ainda após ter saído da quadra).

2. POR AGRESSÃO

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº, Sr (nome completo do jogador), da equipe YYY, atingindo-o na face do lado direito. Em ato contínuo o jogador atingido revidou desferindo um pontapé, atingindo o jogador na perna direita na altura da coxa. Após estes fatos ambos se retiraram para os respectivos vestiários normalmente.

OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo “AGRESSÃO” no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

3. POR INFRAÇÕES MORAIS

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o treinador Sr. (nome completo do treinador ou membro da comissão técnica), da equipe XXX, por reclamar da marcação de uma falta contra a sua equipe dizendo as seguintes palavras: (dizer textualmente as palavras pronunciadas pelo treinador, sem usar o termo “ofendeu”).

4. POR IMPEDIR UM GOL

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00 Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da área penal, quando a bola ia em direção a meta,

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

impedindo com meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma outra reação por parte deste.

5. PARALIZAÇÃO DO JOGO

Ao 00 minuto de jogo, paralisei o jogo por 00 minuto tendo em vista que um torcedor da equipe XXX, identificado pelo seu uniforme jogou um copo com líquido dentro da quadra, ou por falta de energia elétrica, ou por qualquer outro problema. O jogo esteve paralisado por 00 minuto. É importante sempre colocar o tempo de jogo, o tempo que esteve paralisado, o motivo ou qualquer outra observação que achar relevante.

6. W X O

A equipe XXX não compareceu à quadra no horário previsto para o jogo, sendo aguardados 00 minutos de tolerância conforme previsto no Art. 00 do Regulamento e mesmo assim a equipe não compareceu. Caso a equipe tenha comparecido após o horário previsto para tolerância, citar no relatório inclusive quais os motivos alegados.

7. REPRESENTANTES

Os Representantes devem fazer um relatório minucioso de tudo que ocorreu antes, durante e após os jogos, relatando inclusive, em separado, a atuação da equipe de arbitragem, principalmente em lances polêmicos do jogo, fazendo o seu relato e não copiando o relatório dos árbitros, dificultando a tomada de decisões pela comissão disciplinar para punições de jogadores e comissão técnica.

8. POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por haver me atingido ou meu auxiliar com (soco, pontapé, etc...) na altura do (citar o local atingido), quando da marcação de (citar a penalidade contra a sua equipe). Esclareço que o (soco, pontapé, etc...) causou-me (citar se houve ferimento, hematoma, etc.) fato constatado pelo (citar nomes de quem o socorreu e hospital que o tenha atendido). Em anexo, os documentos comprobatórios para que possam servir de subsídio para a Comissão Disciplinar.

9. EQUIPAMENTOS

Os árbitros devem observar as instalações dos ginásios colocadas à disposição, vestiário da equipe visitante, vestiário dos oficiais de arbitragem, quadra de jogo, marcações da quadra, redes, gols, mesa para anotações, placar eletrônico, redes de proteção da quadra, iluminação (nº de lâmpadas queimadas). Relatar tudo que esteja em desacordo com a regra.

10. PÚBLICO

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

11. RECOMENDAÇÕES

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, em letra de forma legível, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o 3º árbitro/ano-tador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

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

Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido.

Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc.

AÇÕES DO REPRESENTANTE DE QUADRA

- 1- A Confederação Brasileira de Futsal nomeará Representantes para os jogos sob sua jurisdição quando necessário com poderes necessários para tomar todas as decisões finais relacionadas com todos os setores da organização envolvidos com a realização do jogo.
- 2- Em competições sediadas deve organizar o Congresso Técnico com todos os representantes das equipes, repassar todas as informações necessárias, organizar a relação do responsável por cada equipe com contato de WhatsApp e e-mail para remessa dos Boletins, definir junto aos representantes as cores dos uniformes jogo a jogo e logo após encaminhar ao Departamento Técnico da CBFS.
- 3- O Representante do jogo terá ainda as seguintes atribuições:
 - a) O Representante tem como obrigação principal o acompanhamento, “in loco”, de todas as ocorrências, nas áreas técnicas e administrativa, antes, durante e após a realização do jogo, além das atribuições em articulação com o Setor de Imprensa.
 - b) O Representante deverá chegar ao ginásio 02 (duas) horas antes do início do jogo e obriga-se a permanecer no ginásio até a saída do clube visitante, a fim de cumprir suas atribuições, envidando os esforços necessários para que todas as condições estejam atendidas para a realização do jogo no horário estabelecido, especialmente quando houver transmissão por televisão.
 - c) O Representante terá de conferir os equipamentos, bem como o funcionamento dos mesmos, para a realização da Súmula 02 (duas) horas antes do início determinado para o jogo. Os equipamentos têm que estar em cima ou ao lado da mesa de anotações.
 - d) Os equipamentos são:

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- d.1- Microcomputador com processador de no mínimo 1 Ghz, Memória RAM de 512 Mb, Sistema Operacional Windows;
- d.2- Impressora acoplada ao computador;
- d.3- Monitor de 17 polegadas;
- d.4- “Nobreak” para no mínimo 30 minutos.
- e) Caso os equipamentos não estejam em perfeito funcionamento, o Representante terá que acionar o Técnico em Informática, que será indicado pelo clube e estará no ginásio.
- f) Cabe ao Representante da CBFS iniciar a Súmula. Qualquer dúvida entrar em contato com o Departamento Técnico da Confederação Brasileira de Futsal.
- g) As instruções completas para entrar no sistema de Súmula On-line serão disponibilizadas pela CBFS.
- h) O Representante deve enviar a súmula e relatório de cada jogo relatando todos os fatos ocorridos, de forma clara e inequívoca, em formulário próprio, e finalizar o relatório da súmula eletrônica tão logo haja o encerramento do jogo. Na sequência o Representante deve enviar todos os documentos por e-mail ou digitalizado para a Assessoria de Imprensa e os departamentos técnico e de arbitragem da CBFS, e após remeter toda documentação física da partida para a sede da CBFS.
- i) Deverá também constar no relatório do jogo a estimativa de público presente (pagante e não pagante), para efeito de acompanhamento de audiência dos jogos.
- j) O Representante que não cumprir as normas estipuladas no item “h”, poderá sofrer restrições quanto à sua convocação para jogos futuros da CBFS.
- k) Na hipótese de constar no relatório do Representante alguma anotação contra um dos clubes participantes do jogo, a equipe interessada poderá requerer por escrito à CBFS cópia do mesmo.
- l) O Representante deverá inspecionar todos os itens da organização do jogo, de acordo com o procedimento abaixo relacionado:

NO SETOR TÉCNICO

- m.1- Inspecionar a composição da área de competição, de acordo com os parâmetros previstos.
- m.2- Inspecionar os equipamentos de competição, de acordo com os parâmetros previstos.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- m.3- Inspeccionar a manutenção das instalações e equipamentos desportivos do ginásio.
- m.4- Inspeccionar o material para a competição: súmulas, placar eletrônico, cronômetro, microcomputador conectado à internet com impressora, carbonos, bandeirinhas de sinalização, calibradores, bolas de jogo, secagem da quadra e bombas para encher as bolas.
- m.5- Inspeccionar o trabalho dos boleiros e enxugadores de piso.
- m.6- Encaminhar as súmulas dos jogos à CBFS.
- m.7- Encaminhar, quando necessário, o relatório sobre as equipes participantes.

NO SETOR ADMINISTRATIVO

- m.8- Acompanhar o controle da arrecadação de bilheterias, nos jogos quando houver.
- m.9- Encaminhar a prestação de contas à CBFS dos jogos quando houver.
- m.10- Inspeccionar, no local do jogo, serviços e instalações de atendimento médico às equipes, árbitros, dirigentes e público.
- m.11- Verificar, nos locais de jogo, a existência de médicos.
- m.12- Verificar, nos locais de jogo, a existência de ambulância ou veículo específico para transporte urgente de acidentados.
- m.13- Verificar convênio com hospital para urgências traumáticas, inclusive com facilidades para obtenção de chapas radiológicas.
- m.14- Enviar à CBFS o laudo de todo atendimento efetuado.
- m.15- Verificar os dispositivos providenciados para a segurança de público, equipes participantes, bilheteiros e árbitros.
- m.16- Providenciar o controle do acesso de pessoas não credenciadas nas áreas da competição.
- m.17- Providenciar o controle para que não haja invasão do público antes, durante e após a competição na área de jogo.
- m.18- Providenciar a retirada do local de jogo de pessoas com atitudes inconvenientes para a realização da partida.
- m.19- Providenciar o controle para que não ocorra a entrada de pessoas não credenciadas, nos diversos setores do ginásio de jogo.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022

- m.20- Pelo menos 1 (uma) hora antes do início do jogo e 30 (trinta) minutos após o seu término o Representante deverá tomar todas as providências necessárias no sentido de impedir a entrada na quadra de qualquer indivíduo, inclusive profissionais da imprensa, exceto os envolvidos nas transmissões da partida por TV aberta e/ou fechada devidamente autorizada pela CBFS, além dos jogadores e comissões técnicas das equipes, oficiais de arbitragem e demais pessoas cujos serviços se fizerem necessários dentro da quadra de jogo.
- m.21- Verificar a existência de locução para os jogos
- m.22- Verificar as condições técnicas exigidas pelas emissoras de televisão para a transmissão dos jogos.
- m.23- Fazer cumprir a exposição das propriedades (placas de quadra, decoração de ginásio, adesivo de área de meta, adesivo de centro da quadra, uniformes de boleiros e enxugadores, uniformes de arbitragem e representante da CBFS) nos locais e nas condições determinadas pela agência de marketing.

SETOR DE IMPRENSA

- m.24- Providenciar a distribuição do material atualizado sobre o evento e seus participantes.
- m.25- Providenciar junto à equipe com mando de jogo as condições adequadas de trabalho aos profissionais da imprensa, inclusive facilidades junto às delegações participantes.
- m.26- Divulgar e controlar as normas de procedimentos durante a realização dos jogos, quanto ao posicionamento de fotógrafo, cinegrafistas, repórteres e locutores.
- m.27- Verificar o bom andamento do credenciamento da imprensa.
- m.28- Coordenar junto à equipe com mando de jogo a realização das entrevistas coletivas de técnicos e atletas após os jogos, no local determinado.

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



SEDE CEARÁ

AV. DOM LUIS, 880 - EDIFÍCIO TOP CENTER - SALAS 305 E 306 - BAIRRO ALDEOTA
CEP: 60160.196 - FORTALEZA - CEARÁ - BRASIL
55 (85) 3533.8300

SUB-SEDE SÃO PAULO

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



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE FUTEBOL DE SALÃO**

FUNDAÇÃO EM 15 DE JUNHO DE 1979