



FUTSAL

**LIVRO NACIONAL DE
REGRAS 2018**

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO - CBFS

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

Av Dom Luis, 880 –Edifício Top Center – Salas 305 e 306 – Bairro Aldeota - CEP: 60160.196

Fortaleza - Ceará - Brasil

Fone: + 55 (85) 3533-8300

E-mail: cbfs@cbfs.com.br - site: www.cbfs.com.br

Sub-sede em São Paulo

Alameda Grajaú, 129 – Sala 306 –Alphaville Empresarial – CEP 06454-050 – Barueri – SP

Fone + 55 (11) 2970-2240

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



FUTSAL

LIVRO NACIONAL DE REGRAS 2018

Aprovado pela FIFA

PRESIDÊNCIA

Presidente:

Marcos Antônio Madeira

Vice-Presidente Geral:

Weber de Azevedo Magalhães

Vice-Presidente de Administração:

Nei de Oliveira

Vice-Presidente de Competições:

Clóvis Gomes da Costa Filho

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

Presidente:

Paraguassu Fisch de Figueiredo

Membros:

Daniel Pomeroy
Sandro Stein Brechane

**Fortaleza - CE
2018**

ÍNDICE

Regra 01 - QUADRA DE JOGO	04
Regra 02 - A BOLA	09
Regra 03 - NÚMERO DE JOGADORES	12
Regra 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	20
Regra 05 - OS ÁRBITROS	26
Regra 06 - 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA	31
Regra 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA	37
Regra 08 - BOLA DE SAÍDA	44
Regra 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	47
Regra 10 - CONTAGEM DE GOLS	48
Regra 11 - IMPEDIMENTO	49
Regra 12 - FALTAS E INCORREÇÕES	50
Regra 13 - TIROS LIVRES	61
Regra 14 - TIRO PENAL	72
Regra 15 - TIRO LATERAL	76
Regra 16 - ARREMESSO DE META	79
Regra 17 - TIRO DE CANTO	81
 ANEXOS	
Anexo I - LEI DA VANTAGEM	86
Anexo II - DECISÃO POR TIROS PENAIS	88
Anexo III - MARCAÇÃO DA QUADRA DE JOGO	91
Anexo IV - CÓDIGO DE SINAIS	92
Anexo V - SÚMULA	101
Anexo VI - SUGESTÃO DE MONTAGEM DE ARENA	103
Anexo VII - MODELO DE RELATÓRIOS	104

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1- SUPERFÍCIE DE JOGO

Os jogos deverão ser disputados em superfícies lisas, livre de asperezas e não ser abrasiva. O seu piso será construído de madeira ou material sintético rigorosamente nivelado, sem declives ou depressões. Devem ser evitados pisos de cimento.

2- MARCAÇÃO DA SUPERFÍCIE

- a) A quadra de jogo será um retângulo e será marcada com linhas. Essas linhas pertencem às zonas que demarcam e devem ser de cores diferentes das cores da quadra de jogo.
- b) As duas linhas de marcação mais longas denominam-se linhas laterais e as duas mais curtas linhas de meta.
- c) Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, chamada de linha média.
- d) O centro da quadra de jogo será marcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de raio, situado na metade da linha média, no qual se traçará um círculo com raio de 3 (três) metros.
- e) Deverá ser feito uma marca fora da superfície de jogo, a 5 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para sinalizar a distância que deverá observar-se na execução de um tiro de canto. A largura da marca será de 8 (oito) cm.
- f) Deverá ser feita duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 5 (cinco) metros da marca do segundo ponto penal, para a esquerda e direita, para sinalizar a distância mínima que deverá observar-se na execução de um tiro desde o segundo ponto penal. A largura dessas marcas é de 8 (oito) cm.
- g) As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas no mínimo 1,5 (um metro e cinquenta centímetros) de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas de propagandas, grades ou paredes).

3- DIMENSÕES

O comprimento da linha lateral deverá ser maior que o da linha de meta. Todas as linhas devem ter a largura de 8 (oito) cm.

- a) Para os certames nacionais nas categorias adultos e Sub-20, masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 38 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros. Para as Ligas Futsal masculina e feminina, serão definidas nos regulamentos das competições;
- b) Para os certames nacionais nas categorias adultos, Sub-20, Sub-17, Sub-15 e Sub 13 femininas, bem como nas categorias Sub-17, Sub-15 e Sub 13 masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 36 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- c) Para os certames nacionais na categoria Sub-11, masculina e feminina, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 34 metros de comprimento por 16 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;
- d) Para as competições estaduais, as dimensões das quadras poderão ser regulamentadas pelas Federações locais;
- e) Para as partidas internacionais a quadra de jogo deverá ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e ter a largura mínima de 20 metros e a máxima de 25 metros;
- f) As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão registrados os gols da partida e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

4- ÁREA PENAL

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

A 6 (seis) metros de distância de cada poste de meta, na parte externa, haverá um semicírculo perpendicular à linha de meta que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 06 (seis) metros. A parte superior deste semicírculo será uma linha reta de 3,16 metros, paralela a linha de meta, entre os postes. A superfície dentro deste semicírculo denomina-se área penal. A linha curva que marca o limite exterior da área penal denomina-se como linha da área penal e faz parte da área.

Em cada área será marcado o ponto penal a 6 (seis) metros de distância

do ponto médio da linha entre os dois postes de meta.

5- SEGUNDO PONTO PENAL

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

6- TIRO DE CANTO

Nos quatro cantos da quadra, serão demarcados $\frac{1}{4}$ (um quarto) de círculo com 25 (vinte e cinco) centímetros de raio, de onde serão cobrados os tiros de canto. O raio de 25 (vinte e cinco) centímetros partirá do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de meta.

7- METAS

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

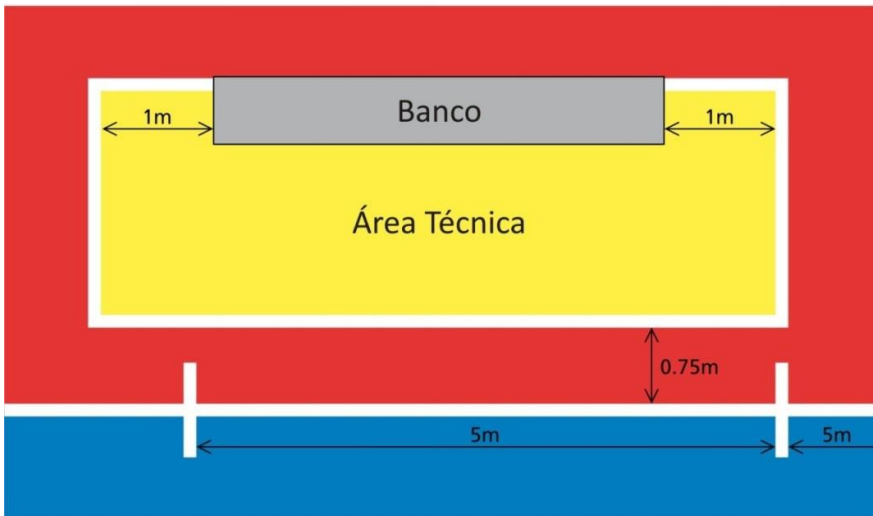
- a) Serão formadas por dois postes verticais, unidos na parte superior por um travessão horizontal, devendo ser de madeira, plástico, ferro ou material apropriado. Devem ter forma quadrada ou redonda e não devem ter nenhum perigo para os jogadores.
- b) A distância interna entre os postes será de 3 (três) metros e a distância interna do travessão até o solo será de 2 (dois) metros.
- c) Os postes e o travessão terão a mesma largura ou espessura. Se forem quadrados terão a largura de 8 (oito) cm e quando forem redondos terão o diâmetro de 8 (oito) cm.
- d) As redes devem ser de corda, náilon ou material similar, enganchadas na parte posterior dos postes e do travessão e aos suportes de sustentação junto ao solo. Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro.
- e) Os postes e travessões devem ser pintados de cores contrastantes da quadra de jogo e fundo de quadra.
- f) As metas devem dispor de um sistema que garanta a estabilidade e evite o seu tombamento. Poderão ser usadas metas móveis desde que cumpram essas condições.

8- ZONAS DE SUBSTITUIÇÕES

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

- a) Cada zona estará situada em frente à área técnica e será de 5 (cinco) metros, identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros de comprimento, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra com 08 (oito) centímetros de largura. Este espaço de 05 (cinco) metros situado entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros será o local onde os jogadores deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições.
- b) O espaço situado frente à mesa de anotações e cronometragem com 5 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverão permanecer livres.
- c) A zona de substituição de cada equipe estará localizada sempre na sua quadra de defesa.

Zona de substituição e área Técnica



A área técnica deverá ser marcada junto à zona de substituições, a uma

distância de 0,75 (setenta e cinco) centímetros da linha lateral, no mesmo alinhamento do início da zona de substituições e terminando a 01 (um) metro após o término da zona de substituições, fechando até o alinhamento dos bancos de reservas, onde o técnico ou treinador poderá permanecer em pé e passar as instruções para sua equipe.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Os árbitros ao entrarem na quadra, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção e registrar em relatório as incorreções;
- b) Verificar as condições das redes das metas e redes de proteção em volta da quadra de jogo;
- c) Os jogadores reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou em aquecimento nos locais apropriados e determinados pelos árbitros, nas laterais ou na linha de fundo até a marcação dos cinco metros do tiro de canto;
- d) Cada equipe deve permanecer no banco de reservas correspondente a sua meia quadra de defesa, onde serão feitas as suas substituições;
- e) Não serão permitidas marcações na quadra de jogo que não estão previstas nas regras do jogo.
- f) Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra de jogo será penalizado com cartão amarelo por conduta antidesportiva.
- g) Não são permitidas marcas dos 5 metros do segundo ponto penal dentro da área para marcar a distância que o goleiro deve permanecer na cobrança do tiro do segundo ponto penal.

REGRA 02 - A BOLA

1- CARACTERÍSTICAS E MEDIDAS

- a) A bola será esférica. O invólucro será de couro macio ou de outro material aprovado.
- b) Para as categorias adultas, Sub-20, Sub-17 e Sub-15, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência terá no mínimo 62 (sessenta e dois) centímetros e no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no mínimo 400 (quatrocentos) gramas e no máximo 440 (quatrocentos e quarenta) gramas.
- c) Para a categoria Sub-13, masculina e feminina, a bola em sua circunferência terá no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no máximo 59 (cinquenta e nove) centímetros. Seu peso terá no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas e no máximo 380 (trezentos e oitenta) gramas.
- d) Para as categorias Sub-11 e Sub-9, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência terá no mínimo 50 (cinquenta) centímetros e no máximo 55 (cinquenta e cinco) centímetros. Seu peso terá no mínimo 300 (trezentos) gramas e no máximo 330 (trezentos e trinta) gramas.
- e) Para as categorias com faixa de idade inferior ao Sub-9, masculinas e femininas, a bola em sua circunferência terá no mínimo 40 (quarenta) centímetros e no máximo 43 (quarenta e três) centímetros. Seu peso terá no mínimo 250 (duzentos e cinquenta) gramas e no máximo 280 (duzentos e oitenta) gramas.
- f) A bola deverá estar calibrada conforme especificação do fabricante, entre 06 (seis) e 09 (nove) libras. Quando largadas a uma altura de 02 (dois) metros deverá subir a uma altura de 50 (cinquenta) a 65 (sessenta e cinco) centímetros.

2- SUBSTITUIÇÃO DE BOLA DEFEITUOSA

- a) Se a bola perder sua condição de jogo durante o transcorrer da partida, esta será interrompida:

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

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

b) Se a bola perder sua condição no momento que não esteja em jogo no tiro de saída, arremesso de meta, tiro de canto, bola ao chão, tiro livre, tiro penal ou tiro lateral:

- A bola será substituída e a partida reiniciada normalmente.

c) A bola não poderá ser substituída durante a partida sem autorização dos árbitros.

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

3- LOGOTIPOS NAS BOLAS:

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

RECOMENDAÇÕES:

a) Os árbitros deverão examinar a pressão da bola do jogo e de todas as bolas reservas, se estão de acordo com a especificação do fabricante e se estão em condições de jogo, antes do início da partida, evitando paralisações desnecessárias para troca de bola;

b) O cronometrista deverá calibrar a bola do jogo e todas as bolas reservas, deixando-as em condições de jogo.

c) Se durante a partida outra bola cair dentro da quadra, deverá ser considerada como um elemento estranho, mas a partida só deve ser

interrompida se interferir no jogo. Se a partida for interrompida, deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde se encontrava no momento da paralisação.

CATEGORIA	SEXO	PESO	CIRCUNFERÊNCIA
Adultas, Sub 20, Sub 17 e Sub 15	MASC/FEM	400g a 440g	62 cm a 64 cm
Sub 13	MASC/FEM	350g a 380g	55 cm a 59 cm
Sub 11 e Sub 09	MASC/FEM	300g a 330g	50 cm a 55 cm
Inferior ao Sub 09	MASC/FEM	250g a 280g	40 cm a 43 cm

REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES

1- JOGADORES:

A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 05 (cinco) jogadores, um dos quais será o goleiro.

É vedado o início de uma partida se uma das equipes tiver menos de 3 (três) jogadores, nem terá continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 03 (três) jogadores na quadra de jogo.

2- COMPETIÇÕES OFICIAIS

O número máximo de jogadores reservas, para substituições em qualquer partida de uma competição oficial, é de 9 (nove) jogadores. O regulamento da competição poderá estipular quantos substitutos podem ser relacionados em súmula até o máximo de nove.

Será permitido um número indeterminado de substituições durante a partida.

3- OUTRAS PARTIDAS

Nas partidas de seleções “A” poderão utilizar o máximo de 10 (dez) jogadores reservas.

Em todas as demais partidas poderão ser utilizados um número maior de jogadores reservas, sempre que:

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

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

4- EM TODAS AS PARTIDAS

Além dos jogadores, 05 (cinco) membros da Comissão Técnica sendo entre eles: 01 (um) técnico ou treinador, 01 (um) auxiliar técnico, 01 (um) massagista ou 01 (um) atendente, 01 (um) médico ou 01 (um) fisioterapeuta e 01 (um) preparador físico todos devidamente credenciados e identificados;

Em todas as partidas os jogadores e membros da comissão técnica, que forem relacionados em súmula, antes do início da partida, podem chegar a qualquer momento e participar da mesma. Os jogadores e membros da comissão técnica, que não forem relacionados antes do início da partida, não poderão participar da partida.

5- PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

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

- a) O jogador deverá sair da quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe, salvo nos casos excepcionais previstas na regra;
- b) O jogador substituto não poderá entrar na quadra de jogo enquanto o jogador substituído não abandonar a quadra de jogo;
- c) O jogador substituto entrará na quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe;
- d) Uma substituição completa-se quando um substituto entra na quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe, após entregar seu colete nas mãos do jogador substituído, exceto se este tiver que sair da quadra de jogo por outro local autorizado por um dos árbitros, devendo neste caso entregar o colete ao 3º árbitro/anotador ou a um membro da comissão técnica;
- e) Neste momento o substituto passa ser jogador e o substituído passa ser reserva;
- f) O jogador substituído poderá voltar a participar da partida;
- g) Todos os jogadores reservas estarão submetidos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam ou não chamados a participar da partida;
- h) Quando se prorroga uma partida para a execução de um tiro penal, um tiro do segundo ponto penal ou tiro livre direto sem barreira, não será permitido nenhuma substituição, exceto a do goleiro defensor.

6- SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO

- a) Qualquer jogador reserva poderá substituir o goleiro, sem a necessidade de avisar os árbitros e sem que o jogo esteja paralisado.

- b) Qualquer jogador de quadra poderá trocar de posição com o goleiro.
- c) O jogador de quadra quando for trocar de posição com o goleiro deverá fazer no momento em que o jogo estiver paralisado e deverá avisar previamente os árbitros, devendo usar uma camisa com o mesmo número que foi relacionado e da mesma cor dos goleiros de sua equipe.
- d) Quando o jogador entrar como goleiro linha de maneira irregular ou com a camisa diferente dos goleiros de sua equipe, deve ser retirado da quadra e penalizado fora da quadra de jogo.

7- INFRAÇÕES E SANÇÕES

- Se um jogador substituto entra na quadra de jogo antes que o jogador substituído tenha saído ou em uma substituição, um substituto entra na quadra de jogo por um local que não seja a zona de substituição de sua própria equipe:

- a) Um dos árbitros paralisará o jogo imediatamente, mas observando a lei da vantagem.
- b) Os árbitros deverão aplicar cartão amarelo a esse jogador por não cumprir o procedimento de substituição e determinarão a saída do jogador da quadra de jogo.
- c) Sempre desfazer a substituição errada para depois penalizar.

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

- Se em uma substituição, o jogador que será substituído sair da quadra de jogo, por um local que não seja a zona de substituição de sua própria equipe:

- a) Um dos árbitros paralisará o jogo imediatamente, mas observando a lei da vantagem.
- b) Os árbitros deverão aplicar cartão amarelo a esse jogador por não cumprir o procedimento de substituição.

- c) Sempre desfazer a substituição errada para depois penalizar.

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

8- JOGADORES DE QUADRA, RESERVAS E MEMBROS DAS COMISSÕES TÉCNICAS EXPULSOS

- Um jogador expulso antes do tiro de saída só pode ser substituído por um dos jogadores reservas relacionado.

- Um jogador reserva expulso antes do tiro de saída ou depois do começo da partida, não poderá ser substituído.

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

- a) Se uma equipe com cinco jogadores enfrenta outra com quatro jogadores e a equipe em superioridade numérica marca um gol, a equipe com inferioridade numérica poderá completar;
- b) Se ambas as equipes jogam com quatro ou três jogadores e é marcado um gol, ambas as equipes continuam com o mesmo número de jogadores;
- c) Se uma equipe com cinco jogadores joga com outra com três ou uma com quatro e outra com três jogadores, se a equipe em superioridade numérica marcar um gol poderá ser incluído um jogador na equipe de três jogadores;
- d) Se a equipe em inferioridade numérica marca um gol, o jogo continuará com o mesmo número de jogadores;
- e) O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar da partida;

- f) Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico poderão dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado;
- g) Se um jogador entrar na quadra de jogo de forma irregular e antes que o árbitro paralise a partida, o mesmo for atingido por jogador adversário, o árbitro deve advertir com cartão amarelo o jogador que entrou irregular, expulsar ou advertir, conforme a gravidade da falta o jogador que atingiu o adversário e marca um tiro livre indireto contra a equipe do jogador que entrou na quadra irregular;
- h) Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, médicos, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, deverão 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, deverão os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, poderão se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;
- i) Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra jogando ao final do primeiro período, expulsos, esta equipe deverá iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;
- j) Se um jogador invadir a quadra de jogo ou entrar irregularmente e impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol, este jogador deve ser expulso e a equipe ficará com um jogador a menos do que se encontrava em quadra jogando. O jogo será reiniciado com um tiro livre indireto;
- k) A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de jogador da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a

partida estiver paralisada, o árbitro aplicará, ao infrator, a pena disciplinar prevista nesta regra;

- l) O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não poderá administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;
- m) O jogador que estiver lesionado poderá deixar a quadra por qualquer lugar, desde que autorizado por um dos árbitros, mas o seu substituto deverá entrar pela zona de substituição;
- n) O jogador lesionado deverá ser atendido, preferencialmente, fora da quadra de jogo, podendo retornar, sempre pela zona de substituição, assim que a bola entrar em jogo;
- o) Jogadores com ferimentos que esteja sangrando, não poderão permanecer na quadra de jogo. Devem obrigatoriamente deixar a quadra para serem medicados, podendo retornar após o atendimento e o estancamento do sangramento;
- p) O jogador que for atendido dentro da quadra de jogo, pelo seu departamento médico, quando ocorrer uma lesão, deverá obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo sem a obrigatoriedade de ser substituído.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Exigir do capitão da equipe o uso da braçadeira e não outro tipo de material (esparadrapo, fita, etc.). Quando não for cumprido deverá ser relatado;
- b) Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deverá ser expulso do jogo e a equipe deverá ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- c) Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deverá ser expulso do jogo e a equipe deverá continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição;

- d) Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deverá ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- e) Os Oficiais de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar a sua equipe em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores;
- f) Os Oficiais de Arbitragem não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- g) Se uma das equipes estiver com apenas 03 (três) jogadores e ao estar na iminência de sofrer um gol, um jogador dessa equipe sai intencionalmente da quadra, os árbitros devem deixar a jogada prosseguir e após a conclusão da jogada e, em ato contínuo, advertir o jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva e só reiniciar o jogo com no mínimo 03 (três) jogadores;
- h) O jogador reserva que não completou o procedimento de substituição corretamente não pode reiniciar o jogo com tiro lateral, tiro de canto, etc.. Ou executar qualquer cobrança antes de entrar na quadra;
- i) Não permitir nenhuma pessoa no banco de reservas que não esteja relacionado em súmula;
- j) Não permitir que sejam feitas substituições tentando ludibriar arbitragem e a equipe adversária;
- k) Se for realizada uma substituição durante o intervalo de jogo, ou antes, de qualquer dos períodos suplementares, o substituto deverá entrar pela zona de substituições informando antes ao terceiro árbitro/anotador.
- l) O colete não poderá ser lançado, arremessado ou atirado para o companheiro, caso isso aconteça o jogador infrator deverá ser punido com cartão amarelo.
- m) Não será permitido realizar substituições durante o pedido de tempo técnico. Após o sinal informando o término do tempo técnico, os jogadores devem retornar para dentro da quadra e fazerem as substituições;

- n) Não permitir que os jogadores reservas fiquem próximos das metas, repondo a bola ao goleiro de sua equipe;
- o) Se 1 (um) jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 2 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não poderão incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- p) A um dos jogadores, de cada equipe, será atribuída a função de “capitão” cabendo-lhe:
- Representar durante a partida sua equipe, da qual é ainda o jogador da boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término da mesma;
 - Fornecer ao anotador, antes do início da partida, os nomes e números dos jogadores de sua equipe e os integrantes da comissão técnica;
 - Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia;
 - Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for expulso, tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo. O capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início da partida.

REGRA 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1- SEGURANÇA

Os jogadores não podem utilizar nenhum equipamento ou objeto que seja perigoso a eles ou aos demais jogadores, inclusive qualquer tipo de joias.

2- EQUIPAMENTO BÁSICO

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

- a) Camisa de manga curta ou manga longa – caso o jogador utilize camisas longas por baixo da camisa de mangas curta, estas deverão ser da cor predominante das mangas da camisa. O capitão da cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação.
- b) Calção curto – se utilizarem short térmico deve ser da mesma cor predominante do calção. O goleiro poderá usar calça de agasalho sem zíper.
- c) Meiãoes – Se utilizarem fitas adesivas ou material similar na parte externa, esta deverá ser da mesma cor dos meiãoes.
- d) Caneleiras – deverão estar completamente cobertas pelos meiãoes e confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).
- e) Tênis – confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar.
- f) Nas costas e na frente das camisas, serão numeradas 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 também devem ser numerados em uma das pernas. Os jogos internacionais os números devem ser de 01 (um) a 15 (quinze), nas camisas e nos calções.
- g) Somente permitir a troca de camisas dos jogadores, quando a camisa for danificada durante o transcorrer da partida. Os jogadores devem iniciar e terminar a partida com o mesmo número de camisa.

- h) Se um jogador perde acidentalmente seu tênis na disputa da bola e imediatamente após marca um gol, não existirá infração e o gol será válido. O jogo não deve ser paralisado para o jogador amarrar o cordão, exceto em categorias abaixo do Sub 13.

3- CORES DOS UNIFORMES

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

4- INFRAÇÕES E SANÇÕES

Em caso de infração desta regra:

- a) Nem sempre será necessário interromper o jogo.
- b) Os árbitros determinarão ao jogador infrator que abandone a quadra de jogo para que ponha em ordem o equipamento reingressando na primeira vez que a bola esteja fora de jogo, exceto se o jogador já tenha colocado seu uniforme em ordem.
- c) Todo jogador que tiver que sair da quadra de jogo para colocar em ordem o seu equipamento, não poderá reingressar sem autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro/anotador.
- d) Os árbitros ou terceiro árbitro/anotador devem conferir se o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir que reingresse na quadra de jogo.

- e) Se o jogador não foi substituído, poderá reingressar na quadra de jogo quando a bola não estiver em jogo ou com a bola em jogo autorizado pelo terceiro árbitro/anotador.

Será aplicado cartão amarelo ao jogador que tenha sido obrigado a abandonar a quadra de jogo por infração a esta regra e que não havia sido substituído anteriormente, reingresse sem autorização dos árbitros ou terceiro árbitro/anotador.

5- REINÍCIO DE JOGO

Se os árbitros interromperem para aplicar cartão ao infrator:

- O jogo será reiniciado através de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipe adversária do local onde a bola se encontrava no momento da paralisação.

6- PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

Equipamento básico obrigatório

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

Roupas internas

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

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

7- OUTROS EQUIPAMENTOS

- a) Os árbitros permitirão que os jogadores usem equipamento protetor moderno, tal como protetor de cabeça, máscaras faciais, tornozeliras por dentro dos meios, joelheiras e protetores de braço sendo os mesmos confeccionados em material estofado, macio, leve e que não levem perigo aos jogadores;
- b) Não será permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação, para uso de qualquer membro da comissão técnica ou jogadores registrados em súmula, bem como nas proximidades dos bancos de reservas;

- c) Todos os itens de vestuário ou equipamento devem ser inspecionados pelos árbitros;
- d) Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas desde que tenham uma identificação do clube (nome ou escudo) ou agasalhos, desde que sejam uniformes dos clubes. Não será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos. Devem usar meias soquete visíveis. Os que não estiverem de acordo não poderão permanecer no banco de reservas até que providenciem o uniforme adequado;
- e) Os oficiais de arbitragem utilizarão camisas de manga curta ou longa, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, bermudas, meiões e tênis preto. Usarão cores diferentes das equipes, em especial aos jogadores de linha;
- f) Os oficiais de arbitragem que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os distintivos da FIFA e CBFS;
- g) Os oficiais de arbitragem usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a que estiverem vinculados.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Os oficiais de arbitragem devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas;
- b) Não permitir que os goleiros titulares, goleiros reservas e goleiros linha, usem camisas da mesma cor das camisas dos jogadores de linha;
- c) É vedado ao jogador o uso de qualquer joia como piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis ou alianças. Os jogadores devem retirar antes do início dos jogos. Não é permitido cobrir com esparadrapo ou similar. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo;
- d) 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;

- e) Não deixar de conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início da partida, no início do 2º período, possíveis tempos suplementares e durante toda a partida;
- f) Não permitir que os jogadores usem caneleiras que na interpretação do árbitro, não façam a devida proteção do jogador;
- g) Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo, os árbitros devem adverti-lo com cartão amarelo;
- h) As camisas dos goleiros de uma equipe não podem ser da mesma cor das camisas dos goleiros adversários;
- i) Não será permitido o uso de camisas vazadas ou numerações feitas com esparadrapo ou qualquer outro tipo de fita adesiva.
- j) O jogador que não se apresentar devidamente equipado, contrariando as exigências desta regra, será retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez constatada a regularidade do equipamento. O jogador que tiver que deixar a quadra de jogo para corrigir o seu equipamento, deverá fazê-lo pela zona de substituição correspondente a sua equipe.
- k) 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.
- l) Se os árbitros tiverem que paralisar o jogo para punir o jogador que não esteja uniformizado, deve ser cobrado um tiro livre indireto contra sua equipe.
- m) Se o jogador colocar na cabeça ou retirar a camisa mesmo tendo outra igual por baixo, deve ser punido da mesma forma;
- n) Nos calções, incluindo calças de goleiros, é obrigatório o uso de numeração, devendo ser a mesma das camisas;
- o) Os jogadores podem se apresentar em quadra, alguns usando camisas de mangas curtas e outros usando mangas longas;

- q) Somente permitir a troca do número de camisas dos jogadores quando a camisa for danificada durante o transcorrer da partida. Os jogadores devem iniciar e terminar a partida com o mesmo número de camisa;

REGRA 05 – OS ÁRBITROS

1- AUTORIDADE DOS ÁRBITROS

As partidas serão controladas por dois árbitros, árbitro principal e árbitro auxiliar, que terão plenos poderes para fazer cumprir as Regras de Jogo de Futsal.

2- PODERES E DEVERES

Os árbitros

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

- a) Aplicar as regras de jogo do Futsal e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relacione com o resultado da partida;
- b) Controlarão a partida em cooperação com o 3º árbitro/anotador e o cronometrista, sempre que necessário;
- c) Decidem se as bolas colocadas à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial;
- d) Decidem se o equipamento dos jogadores cumpre as exigências da regra 4;
- e) Relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;
- f) Interromper a partida por qualquer tipo de interferência externa;
- g) Paralisarem a partida se julgarem que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave, determinando a retirada do mesmo para fora da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente a partida. O jogador lesionado depois de atendido só poderá retornar ao jogo depois de reiniciado;
- h) Se julgarem que um jogador lesionou-se levemente, devem deixar o jogo continuar até que a bola saia de jogo;
- i) Se um jogador estiver sangrando deverão solicitar a substituição ou

retirada do mesmo para que seja atendido e medicado, somente podendo retornar após examinado por um dos árbitros ou 3º árbitro/anotador e ter sanado a irregularidade;

- j) Deverão aplicar sempre que possível à lei da vantagem, mas se perceberem que não vai haver vantagem marca a infração imediatamente;
- k) Deverão punir sempre a infração mais grave, quando o jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;
- l) Aplicam sanções aos jogadores que cometam infrações merecedoras de cartões amarelos ou vermelhos, sendo que nos casos de lei de vantagem podem ser aplicados logo após a primeira paralisação;
- m) Tomarão medidas disciplinares contra os membros das comissões técnicas das equipes, que não se comportarem de forma correta e poderá, se julgarem necessário, expulsá-los da superfície de jogo e arredores;
- n) Não devem permitir que pessoas não autorizadas entrem na superfície do jogo;
- o) Autorizarem o início ou reinício da partida após as interrupções;
- p) Devem usar sempre as sinalizações corretas de acordo com o livro de regras;
- q) Devem remeter para a entidade responsável o relatório da partida com todas as sanções disciplinares aplicadas a jogadores ou membros da comissão técnica das equipes ou sobre qualquer outro incidente ocorrido, antes, durante e após a partida;
- q) Se constatarem que alguma pessoa usou um apito e atrapalhou os jogadores no decorrer da partida, poderão paralisar, reiniciando com bola ao chão.

Árbitro Principal

- a) Poderá suspender temporariamente ou definitivamente a partida quando julgar necessário pelo descumprimento das Regras de Jogo de Futsal;

- b) Poderá suspender temporariamente ou definitivamente a partida por qualquer tipo de interferência externa;
- c) Autoriza o início de jogo no primeiro e segundo tempo da partida, no tempo suplementar e após os gols marcados, mesmo estando do lado contrário da mesa de anotações;
- d) Deverá estar no lado da mesa de anotações, para o início do primeiro e segundo períodos e do tempo suplementar, podendo trocar de lado quando julgar necessário e para agilizarem o reinício da partida.

2º Árbitro

- a) Deve estar preparado para substituir o árbitro principal em caso de necessidade;
- b) Em caso de divergência com o árbitro principal, prevalecerá a decisão do árbitro principal.

3- DECISÃO DOS ÁRBITROS

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

4- RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS

Os árbitros não serão responsáveis por:

- a) Qualquer tipo de lesão sofrida por jogador, membros da comissão técnica ou torcedores;
- b) Qualquer dano a todo tipo de propriedade;
- c) Qualquer outra perda sofrida por qualquer pessoa, clube, empresa,

associação ou entidade similar onde se joga a partida.

Entre tais situações podem estar:

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

RECOMENDAÇÕES:

- a) O árbitro principal deverá fazer antes do início da partida, juntamente com o seu auxiliar, terceiro árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar na partida;
- b) Os árbitros deverão estar sempre em sintonia com o anotador, confirmando as sinalizações feitas pelos mesmos, com relação às faltas cometidas pelos jogadores, cartões aplicados e gols;
- c) Os árbitros devem considerar algumas circunstâncias para decidirem se devem aplicar a vantagem ou interromperem o jogo dependendo da falta, local onde ocorreu, oportunidade clara de gol;
- d) Após a 5ª falta somente aplicar a lei da vantagem quando o jogador tiver plenas condições de assinalar o gol, caso contrário marca falta sempre;
- e) Quando for caso de aplicação de cartão devem paralisar o jogo para penalizar, caso não seja uma situação clara de gol;
- f) Um dos árbitros deve contar os quatro segundos levantando um dos braços na vertical e que a contagem fique pública, de acordo com a regra, exceto nos casos previstos, que deverá contar mentalmente;

- g) Quando os árbitros perceberem que por questões táticas o jogador atrasa o reinício de jogo, pode iniciar a contagem dos quatro segundos, mesmo que o jogador não esteja de posse da bola;
- h) A lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deverá sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a paralisação do lance, mandar marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora;
- i) A decisão de marcar uma infração deve ser tomada nos segundos depois de ocorrido, mas não poderá voltar atrás após ter sinalizado a vantagem;
- j) Os árbitros devem ter atenção nos lances fora da jogada.

REGRA 06 – 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA

O terceiro árbitro/anotador e o cronometrista exercerão suas funções numa mesa do lado de fora da quadra de jogo, próximo à linha divisória do meio da quadra, junto à zona de substituição.

O TERCEIRO ÁRBITRO/ANOTADOR terá como atribuições:

- a) Auxiliará ao árbitro principal, 2º árbitro e cronometrista;
- b) Preencherá a súmula com todos os jogadores e membros da comissão técnica das equipes que vão participar do jogo;
- c) Auxiliará no controle da substituição das bolas para o jogo a pedido dos árbitros;
- d) Auxiliará no controle do equipamento dos substitutos antes que entrem na quadra de jogo;
- e) Anotará o número dos jogadores que marcaram gols;
- f) Informará ao cronometrista a solicitação de pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de uma das equipes solicitar;
- g) Efetuará o sinal respectivo da solicitação do pedido de tempo técnico, depois que o cronometrista apitar, para informar aos árbitros e a qual equipe foi concedida o tempo;
- h) Anotará na súmula o tempo de jogo que foi solicitado o pedido de tempo técnico de cada equipe;
- i) Anotará todas as faltas acumulativas de cada equipe até a 5ª falta em cada período. Efetuará o sinal respectivo de que uma das equipes cometeu a 5ª falta acumulativa no período;
- j) Colocará sobre a mesa de anotações uma bandeirinha sinalizando a(s) equipe(s) que cometeu a 5ª falta acumulativa;
- k) Anotará o número e tempo de jogo em que os jogadores foram penalizados com cartão amarelo ou vermelho;

- l) Entregará ao treinador de cada equipe, antes do início do primeiro e do segundo períodos de jogo a plaqueta para solicitação de pedido de tempo técnico e recolherá ao final de cada período caso não tenham solicitado;

PEDIDO DE TEMPO TÉCNICO

- m) Após a expulsão de um jogador informará por escrito o tempo de jogo que poderá entrar outro jogador no lugar do expulso;

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

- n) Auxiliará os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído para arrumar o uniforme;
- o) Auxiliará os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído por motivo de lesão;
- p) Auxiliará os árbitros em qualquer tipo de erro referente a cartão amarelo ou vermelho, marcação de gols ou conduta violenta fora do campo visual dos mesmos;
- q) Ajudará a supervisionar as pessoas na área técnica e o comportamento dos jogadores e comissão técnica no banco de reservas e qualquer irregularidade comunicarem os árbitros;

- r) Anotar todas as interrupções do jogo por interferências externas ou internas, o tempo de jogo e o tempo paralisado e seus motivos;
- s) Prestará qualquer outra informação importante para o jogo;
- t) Deverá estar preparado para substituir o árbitro auxiliar em caso de algum problema com o árbitro principal ou com o árbitro auxiliar;
- u) Examinar as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início da partida;
- v) Registrar as 05 (cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;
- w) Usar tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- x) Sinalizar para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- y) Fazer o relatório do jogo na súmula, quando não houver Representante;
- z) Exigir que o técnico ou treinador e o capitão de cada equipe, assinem a súmula da partida antes do início da mesma;
- aa) Deverá ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- bb) Ao término do jogo, entregar uma cópia da súmula a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas;
- cc) Para sinalizarem a numeração das camisas acima de vinte, devem indicar as dezenas com o dorso das mãos e as unidades com as palmas das mãos;
- dd) O 3º árbitro/anotador em uma decisão por pênaltis deverá ficar no meio da quadra controlando os jogadores selecionados para as cobranças e que nenhum jogador cobre um segundo pênalti até que todos tenham executado uma cobrança.

O CRONOMETRISTA terá como atribuições:

- a) Controlar que o tempo de jogo tenha a duração estabelecida na regra n.º 07;
- b) Colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída executado corretamente;
- c) Travar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- d) Volta a colocar o cronômetro em movimento após o correto reinício de jogo depois de um tiro lateral, de meta, de canto e de bola de saída, tiro livre direto e indireto, tiro penal, tiro do segundo ponto penal, livre direto sem barreira, bola ao chão;
- e) Anotar no placar eletrônico os gols, as faltas acumuladas e os períodos;
- f) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a solicitação de tempo técnico para uma equipe, pelo treinador ou membro da comissão técnica, quando a bola estiver fora de jogo e somente quando for a favor da equipe solicitante;
- g) Controlar o 01 (um) minuto nos pedidos de tempo técnico das equipes e informará através do apito o final do tempo;
- h) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a quinta falta acumulativa de uma equipe;
- i) Controlar os 02 (dois) minutos cronometrados da expulsão de um jogador, fiscalizando a entrada de outro jogador que ocorrerá somente depois de completado o tempo ou a equipe sofrer um gol;
- j) Avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros, mesmo tendo sirene no placar eletrônico, os finais do primeiro e segundo período da partida e dos períodos do tempo suplementares;
- k) Prestará qualquer outra informação importante para o jogo;
- l) Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;

- m) Conferir a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas;
- n) O cronometrista avisa que o tempo terminou e um dos árbitros encerra o jogo;
- o) No arremesso de meta ou tiro livre, favorável a equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro deve ser acionado quando a bola sair da área penal;
- p) Em uma decisão por pênaltis deve ir colocando no placar eletrônico o número de cobranças e os gols assinalados por cada equipe;
- q) Quando uma equipe tiver quatro faltas e cometer uma falta para tiro livre direto e um dos árbitros der a lei da vantagem, já coloca a quinta falta no placar eletrônico e a bandeirinha de sinalização sobre a mesa;
- r) Se um dos árbitros tiver que retornar uma cobrança e o cronômetro tinha sido acionado ou andou antes de ser travado, poderá ser compensado esse tempo.

PARTIDAS INTERNACIONAIS:

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

RECOMENDAÇÕES:

- a) O terceiro árbitro/anotador e o cronometrista devem estar sempre atentos quando da substituição de jogadores e, quando verificarem infrações, devem comunicar aos árbitros;
- b) O terceiro árbitro/anotador e cronometrista devem observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informarem aos árbitros;
- c) O terceiro árbitro/anotador e cronometrista devem solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;

- d) O terceiro árbitro/anotador e cronometrista devem auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar na partida;
- e) O terceiro árbitro/anotador deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico e de controle do tempo de expulsões;
- f) Depois de entregue a plaqueta de solicitação de tempo técnico, o mesmo poderá ser retirado por um dos membros da comissão técnica da equipe, desde que ainda não tenha sido sinalizado.

REGRA 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA

1- PERÍODOS DE JOGO

O tempo de duração de uma partida será cronometrado, divididos em dois períodos iguais, tanto no masculino como no feminino. Considerando a menor resistência do organismo em formação e não poder exigir-se de jogadores de reduzida idade um excessivo esforço físico, os tempos de duração das partidas serão os seguintes:

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

2- FINALIZAÇÃO DOS PERÍODOS

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

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

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

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

4- Se nesse intervalo for cometida uma infração, sancionável com um tiro

livre direto antes da 6ª falta acumulada em uma das equipes, o período termina quando:

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

5- Se nesse intervalo for cometida uma infração, sancionável com um tiro livre indireto, o período termina quando:

- a) A bola vai diretamente para a meta, sem ser tocada por outro jogador durante a trajetória ou tocando em um ou ambos os postes ou o travessão, caso em que o gol não será válido;
- b) A bola saia dos limites da superfície da quadra de jogo;
- c) A bola toca em um ou ambos os postes ou no travessão, após ter tocado no goleiro ou em outro jogador defensor ou atacante, diferente daquele que realizou a cobrança, e se marque um gol;
- d) A bola toca em um ou ambos os postes ou no travessão, após ter tocado no goleiro ou em outro jogador defensor ou atacante, diferente daquele que realizou a cobrança, e não se marque um gol;
- e) Não é cometida nenhuma infração sancionável com tiro livre direto, tiro livre indireto ou tiro penal.

3- TEMPO TÉCNICO

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

- a) Os técnicos, treinadores ou membros da comissão técnica das equipes deverão solicitar o tempo técnico apresentando a plaqueta de pedido de tempo técnico ao 3º árbitro/anotador ou ao cronometrista;
- b) O cronometrista concederá o tempo técnico quando a bola estiver fora de jogo e a reposição for a favor da equipe solicitante;
- c) Durante o tempo técnico, os jogadores poderão permanecer dentro ou fora da quadra de jogo. Se os jogadores forem tomar alguma bebida deverão sair da quadra de jogo;
- d) Durante o tempo técnico, não será permitido que os jogadores reservas entrem na quadra;
- e) Durante o tempo técnico, não será permitido que os membros da comissão técnica passem orientações no interior da quadra de jogo;
- f) A substituição de jogadores só poderá ser efetuada após o sinal de apito ou campainha, dado pelo cronometrista comunicando o final do tempo técnico;
- g) Se uma equipe não solicitar tempo técnico no primeiro período da partida, não poderá acumular para usá-lo no segundo período;
- h) Quando em uma partida houver tempo suplementar, as equipes não terão direito a solicitação de tempo técnico durante o tempo suplementar;
- i) Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe poderá retirar a plaqueta de pedido de tempo técnico;
- j) Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deverá ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe poderá desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

4- INTERVALO DE JOGO

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

5- JOGO SUSPENSO

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

6- TEMPO SUPLEMENTAR

Quando o regulamento da competição determinar que se jogue 02 (dois) tempos suplementares, para que se conheça um vencedor, estes poderão ser de 03 (três) ou de 05 (cinco) minutos cada um, de acordo com o que estipular o regulamento. Após o término da partida será concedido um tempo de cinco minutos para o início do tempo suplementar. Entre o 1º e 2º período do Tempo Suplementar não haverá intervalo.

RECOMENDAÇÕES:

- a) O cronometrista deve estar sempre atento para não deixar o cronômetro correndo quando a partida estiver paralisada e também o cronômetro parado quando a partida estiver em andamento;
- b) O cronometrista 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 da partida. Deverá ter sempre um cronômetro auxiliar;
- c) Nos pedidos de tempo técnico ou durante os jogos, não permitir que jogadores recebam instruções de seu Técnico ou Treinador, que presente no ginásio, tenha sido expulso no jogo ou que esteja cumprindo suspensão, devendo advertir e relatar os que descumprirem as exigências;
- d) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo

ou período suplementar, no exato momento em que ocorrer uma infração, será concedido tempo adicional na partida para a execução de penalidade máxima, tiro livre do segundo ponto penal, tiro livre direto, tiro livre indireto ou quando a bola estiver na trajetória da meta;

- e) Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os técnicos ou treinadores ao anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deverá ser autorizado o tempo técnico;
- f) O Cronometrista deve alertar aos árbitros, quando faltar um minuto para o encerramento da partida e aquele que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, deve procurar ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término da partida, para que possa encerrá-la simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que a bola não esteja na trajetória da meta, ocorra um tiro penal, um tiro indireto, tiro direto antes ou após a quinta falta acumulada;
- g) O Cronometrista controlará rigorosamente o tempo das expulsões e o momento do retorno dos jogadores;
- h) Sempre que for assinalado um gol, o anotador e o cronometrista, antes de fazerem suas anotações devem confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol.
- i) Os capitães das equipes deverão solicitar o tempo técnico a um dos árbitros;
- j) Os árbitros não deverão intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- k) Aos técnicos ou treinadores, ou ainda o auxiliar técnico, será permitido orientar seus jogadores durante o transcorrer das partidas, desde que o façam na área técnica de sua equipe. Deverão fazê-lo de maneira discreta, sem atrapalhar o deslocamento dos árbitros e jogadores e sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida;
- l) O técnico ou treinador, no momento de orientar seus jogadores, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 05 (cinco) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista e anotador nem ultrapassar o limite de sua área técnica em direção ao fundo de quadra;
- m) A partida que for interrompida, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deverá ter continuidade com o

tempo que faltava para ser jogado, exceto quando for interrompida por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, já que nesse caso a partida é considerada encerrada;

- n) Quando uma partida for interrompida por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, o árbitro deverá relatar o motivo da suspensão da partida e encaminhar junto com os demais documentos, para a entidade de jurisdição, para que esta encaminhe a entidade local;
- o) Na continuação de uma partida, somente poderão participar os jogadores e comissão técnica, que estavam relacionados em súmula;
- p) Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar instruções aos seus jogadores;

REGRA 08 - BOLA DE SAÍDA

- 1- No início da partida a escolha de lado ou saída de bola será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá iniciar jogando e a equipe perdedora terá o direito à bola de saída do jogo. Quando o jogo tiver tempo suplementar deverá ser feito o mesmo procedimento.
- 2- Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos jogadores, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma nesse momento estar colocada imóvel sobre o centro da quadra, cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum jogador da equipe contrária a iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 03 (três) metros da bola e nenhum jogador de ambas as equipes, poderá invadir a meia quadra do adversário enquanto a bola não estiver em jogo. A bola estará em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha de meia quadra.
- 3- Caso o executor da bola de saída toque na bola pela segunda vez antes que outro jogador o faça, será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu o toque.
- 4- Depois de consignado um gol, a partida recomeçará de maneira idêntica, por um jogador da equipe que sofreu o gol.
- 5- Após o descanso regulamentar a que se refere a regra, a partida recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado e o reinício será efetivado por um jogador da equipe contrária aquela que executou a saída de bola inicial.
- 6- Se na bola de saída no 1º ou 2º períodos ou na reposição de bola após sofrer um gol, o jogador movimentar a bola para o lado ou para trás, deverá ser repetido o lance e se tornar a fazê-lo durante todo o jogo deve ser penalizado com cartão amarelo por atitude antidesportiva. A equipe continuará com o direito de executar a saída de bola.
- 7- Não será válido o gol consignado diretamente de bola de saída.
- 8- Para qualquer outra incorreção será repetida a bola de saída, sempre de posse da mesma equipe.

BOLA AO CHÃO

Depois de qualquer interrupção, por motivos não mencionados nesta regra e desde que, imediatamente antes da paralisação, a bola não tenha ultrapassado os limites das linhas laterais ou de meta, o árbitro, ao reiniciar a partida, dará bola ao chão no lugar onde esta se encontrava quando foi interrompida a partida. A bola será considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum jogador poderá ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determinará a repetição de bola ao chão. Não é obrigatório que as duas equipes disputem a bola ao chão.

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

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

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

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

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

- A bola entra em uma das metas, o gol é válido.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Antes de autorizarem o início ou reinício de uma partida, com a bola colocada no centro da quadra, os árbitros devem exigir que as equipes estejam cada uma em sua meia quadra de jogo;
- b) 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, deverá ser punido com cartão amarelo e repetido o lance;

- c) Na bola de saída, para que o gol seja válido a bola deverá ser tocada ou tocar em qualquer outro jogador;
- d) Se na bola de saída o jogador chutar diretamente na meta adversária e a bola entrar sem tocar em nenhum jogador, os árbitros marcarão arremesso de meta;
- e) Na disputa de bola ao chão uma das equipes poderá abrir mão da disputa;
- f) Se o erro na bola de saída for reincidente da equipe no mesmo jogo, o jogador deverá ser penalizado com cartão amarelo. Não necessita ser o mesmo jogador.

REGRA 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1- A bola estará fora de jogo quando:

- a) Atravessar completamente quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de meta;
- b) A partida for interrompida pelo árbitro;
- c) A bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, a partida será reiniciada 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.

2- A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive quando:

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

RECOMENDAÇÕES:

- a) Os árbitros não devem permitir a entrada da equipe médica na quadra de jogo, antes de autorizados;
- b) Sempre que um jogador lesionar-se, sem gravidade, os árbitros devem deixar o lance ser concluído e imediatamente um dos árbitros dirige-se ao jogador, verificando se necessita de atendimento médico e só permitir a entrada da equipe médica se o jogador solicitar;
- c) Não permitir o reinício de uma partida com jogador caído na quadra;
- d) Interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal e houve desequilíbrio do jogador;
- e) Todo o jogador que for atendido dentro de quadra deverá ser substituído, exceto o goleiro.

REGRA 10 - CONTAGEM DE GOLS

- 1 - Será válido o gol quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido cometida nenhuma infração por jogador atacante.
- 2 - Não será válido o gol originado de qualquer arremesso de meta ou arremesso do goleiro, com as mãos, salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário. Se a bola penetrar diretamente o gol não será válido, será executado arremesso de meta.
- 3 - A equipe que tenha consignado maior número de gols será considerada vencedora da partida. Se houver igualdade no número de gols assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.
- 4 - Se durante a partida ocorrer deslocamento do travessão ou dos postes de meta, coincidentemente com o chute a meta, o árbitro poderá validar o gol se a bola houver cruzado a linha de meta no espaço onde estariam os postes e o travessão quando de sua posição normal.
- 5 - Não será válido o gol resultante de tiro livre indireto, a menos que a bola, em sua trajetória, toque, ou seja, tocada por qualquer outro jogador, inclusive o goleiro, colocado dentro ou fora de sua área penal.
- 6- Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria linha de meta, entre os postes e sob o travessão de meta, o gol será válido.
- 7- Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, tiro lateral, tiro livre direto ou indireto, retardar a bola para sua própria meta e a bola penetrar diretamente, o gol não será válido, será tiro de canto. Se tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro, o gol será válido.
- 8- Se após ter sido anotado um gol e antes que se execute a saída de bola, os árbitros constatam qualquer irregularidade por parte da equipe que marcou o gol, devem anular este gol. O jogo deverá ser reiniciado com um tiro livre indireto, sendo cobrado de qualquer parte da área penal em favor da equipe adversária.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

Não existe impedimento no Futsal.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

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

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

As faltas e incorreções serão penalizadas com:

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

TIRO LIVRE DIRETO

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

- a) Dar ou tentar dar pontapé em adversário;
- b) Calçar o adversário;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa;
- e) Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário;
- f) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- g) Empurrar o adversário;
- h) Trancar o adversário com o ombro;
- i) O jogador que deliberadamente segurar ou desviar a bola, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área penal;

- j) Dar uma entrada, deliberadamente, 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;
- k) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- l) Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

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

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

- a. A mão ou do braço se move em direção a bola ou a bola em direção a mão ou o braço;
- b. A distância do jogador que chuta e o jogador adversário, com a bola chegando de maneira inesperada e muito rápida durante a jogada;
- c. Aumentar o volume do corpo através da abertura dos braços e mãos impedindo a passagem da bola;
- d. A posição natural ou antinatural da mão e do braço durante a jogada.

TIRO PENAL

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

TIRO LIVRE INDIRETO

1- Será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando o goleiro comete uma das seguintes infrações:

- a) Controla a bola com as mãos dentro de sua área penal ou fica de posse em sua meia quadra de jogo por mais de 04 (quatro) segundos;
- b) Após haver tocado na bola em qualquer parte da quadra volta a receber em sua meia quadra, jogada intencionalmente por um companheiro de equipe, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada por um adversário;
- c) Toca ou controla a bola com suas mãos, dentro de sua área penal, depois que um jogador de sua equipe tenha passado a bola

deliberadamente com o pé;

- d) Toca ou controla a bola com as mãos dentro de sua área penal, vinda diretamente de um tiro lateral, de canto, direto e indireto, cobrado por um companheiro;
- e) O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra será considerada como o primeiro toque e não será falta, somente abre contagem dos quatro segundos;
- f) O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra será considerada como segunda devolução e deverá ser punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque poderá receber normalmente a bola;
- g) Se o goleiro defender a bola parcialmente, não será considerado como primeiro toque e os companheiros poderão devolver ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um atleta adversário;
- h) Quando o goleiro cometer uma falta dentro da área penal, colocando a mão na bola será sempre tiro livre indireto.

2- Será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, se na opinião dos árbitros, um jogador comete uma das seguintes infrações:

- a) Jogar perigosamente, mesmo sem contato físico com um jogador adversário;
- b) Impede o avanço de um adversário;
- c) Impedir que o goleiro lance a bola com as mãos;
- d) Cometer contra um companheiro uma das infrações punidas com tiro livre direto;
- e) Quando sem a posse ou domínio da bola, obstruir, intencionalmente, um adversário de maneira a formar um obstáculo em sua progressão;
- f) Obstruir jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;
- g) Tocar na bola em jogo, quando não esteja devidamente equipado, exceto o jogador que, na disputa da bola perder qualquer

equipamento, podendo prosseguir no lance enquanto estiver de posse da bola;

- h) Usar expressão verbal ou vocal para enganar jogador adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe ou acenar com as mãos próximas ao rosto do adversário e tirar vantagem do lance;
- i) Ficar parado na frente do goleiro adversário dentro da área penal com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
- j) Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, levando perigo ao adversário próximo à jogada sem atingi-lo;
- k) No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deverá 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;
- l) Persistir deliberadamente na troca de passes dentro de sua área penal por mais de quatro segundos;
- m) Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com a os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;

PUNIÇÃO:

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

Estas faltas não são anotadas como acumulativas para a equipe e serão punidas com tiros livres indiretos durante toda a partida;

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

SANÇÕES DISCIPLINARES

Serão penalizadas com advertência ou expulsão

a) Cartão Amarelo;

b) Cartão Vermelho.

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

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

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

a) O jogador será penalizado com cartão amarelo se na opinião dos árbitros, cometerem uma das seguintes infrações:

1. Ser culpado por conduta antidesportiva;
2. Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;
3. Infringir, persistentemente as regras de jogo;
4. Numa interrupção da partida, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinício da mesma;
5. Não respeitar a distância regulamentar na cobrança de tiros lateral, de canto, direto, indireto e livre ou arremesso de meta e bola de saída;

6. Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um gol;
7. Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização dos árbitros;
8. Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador e o árbitro;
9. Dirigir-se durante a partida com a bola em jogo, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao 3º árbitro/anotador ou ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou para discutir com o público;
10. Toda a simulação na superfície de jogo, que tenha a finalidade de ludibriar os árbitros para levar vantagem no lance, deverá ser penalizada como conduta antidesportiva;
11. Ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, colocar uma máscara, sobe nas redes de proteção ou, ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou aos torcedores;
12. Agarrar um adversário quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;
13. Exceto o goleiro dentro de sua área penal, usar a mão, cortando a trajetória da bola, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da mesma evitando assim, que um jogador adversário a receba;
14. Tentar defender a bola com as mãos com objetivo de impedir um gol contra sua equipe, mas não conseguindo seu intento, exceto o goleiro dentro de sua área penal;
15. Anotar ou tentar anotar um gol simulando jogar a bola com outra parte de seu corpo, fazendo com a mão, com a finalidade de enganar os árbitros;
16. Se o jogador levantar a bola intencionalmente para devolver de cabeça, peito, joelho, etc... e o goleiro tocar com qualquer parte do corpo, sua equipe será penalizada com tiro indireto no local onde o jogador devolveu a bola e o jogador penalizado com cartão amarelo;

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

1. Ser culpado por conduta antidesportiva;
2. Desaprovar com palavras ou gestos o trabalho dos árbitros;
3. Retardar o reinício do jogo;
4. Entrar na superfície do jogo sem cumprir corretamente o procedimento de substituição.

b) O jogador será, obrigatoriamente, penalizado com cartão vermelho se cometer uma das seguintes infrações:

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

DECISÕES:

1. Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta equipe sofrer o gol, o jogador faltoso será expulso e sua equipe poderá colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol.
2. Se um jogador tenta evitar um gol tocando com a mão na bola, mas não consegue seu objetivo, tendo o árbitro aplicado a lei da vantagem, logo após a conclusão do lance, deverá penalizar este jogador com cartão amarelo.
3. Se um jogador comete uma falta ou agressão fora da quadra de jogo, a partida deve ser paralisada, o jogador penalizado com cartão amarelo ou vermelho e a partida reiniciada com bola ao chão.
4. No momento do arremesso do goleiro, com as mãos, ele poderá sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal, vale sempre a posição da bola.
5. Quando o jogo for paralisado para penalizar um jogador de quadra, jogador reserva ou advertir ou expulsar membro da comissão técnica, por reclamação, o jogo deverá ser reiniciado com um tiro livre indireto contra a equipe do infrator, mas sempre respeitando a lei da vantagem;
6. **Imprudente**, significa que o jogador mostrou falta de atenção ou consideração ao jogar contra o adversário ou ainda, jogou sem precaução. Não será necessária uma sanção disciplinar adicional se a falta for considerada imprudente;
7. **Temerária**, significa que o jogador realiza uma ação sem levar em conta o risco e consequências para seu adversário. O jogador que atua de maneira temerária deverá ser penalizado com cartão amarelo;
8. **Com uso de força excessiva**, significa que o jogador se excede na força aplicada, correndo o risco de lesionar o seu adversário. O jogador que usa força excessiva deverá ser expulso;

RECOMENDAÇÕES:

- 1) Quando o jogador cometer pela segunda vez uma infração passível de cartão amarelo, aplica-se o cartão amarelo e em seguida o cartão vermelho;
- 2) Quando o jogador já foi advertido com cartão amarelo e comete uma infração passível de cartão vermelho, aplica-se diretamente o cartão vermelho;
- 3) Nas recomendações 01 (um) e 02 (dois) anteriores, os oficiais de arbitragem devem relatar se esta segunda infração era para ser aplicado cartão amarelo ou vermelho;
- 4) Quando membros da comissão técnica, entrarem na quadra tentando ou impedindo a marcação de um gol contra a sua equipe, conseguindo ou não seu intento, o árbitro deverá expulsá-los do jogo. O jogo deve ser reiniciado com bola ao chão;
- 5) Quando um jogador reserva, entrar na quadra impedindo a marcação de um gol contra a sua equipe, conseguindo seu intento, o árbitro deverá expulsá-los do jogo. A equipe deve retirar um jogador de quadra de jogo e ficar com um a menos. O jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto. Se o jogador não conseguir impedir a marcação do gol, somente expulsa o jogador sem ter que retirar um da quadra.
- 6) Quando um jogador for expulso da quadra de jogo, o cronometrista deve registrar em uma folha de papel, o tempo visualizado no placar eletrônico e só autorizar a entrada de outro jogador, depois de transcorridos 02 (dois) minutos cronometrados ou a equipe sofrer um gol, sempre de acordo com o previsto na regra;
- 7) Quando um jogador perder alguma peça de seu equipamento na disputa da bola, os árbitros devem permitir que o jogador conclua a jogada até ficar sem a posse de bola, não sendo permitido recebê-la de volta até recompôr seu equipamento;
- 8) Quando os árbitros constatarem que algum jogador está simulando ter sofrido uma infração, tentando ludibriá-los, deverão adverti-los com a apresentação do cartão amarelo;

- 9) Quando o jogador tentar fazer um gol com o uso deliberado da mão, deverá ser advertido com cartão amarelo, pois está usando de uma atitude antidesportiva tentando ludibriar a arbitragem;
- 10) As faltas cometidas dentro da área penal deverão ter o mesmo critério de punição disciplinar, quanto àquelas que identicamente forem cometidas fora da área penal;
- 11) O jogador que simula ter tocado na bola com qualquer parte do corpo, mas o fazendo na realidade com as mãos, tentando enganar a arbitragem, deve ser penalizado com cartão amarelo;
- 12) Quando for o caso de abrir contagem dos quatro segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;
- 13) O jogador pode se colocar entre a bola e o adversário, sem usar as mãos e que a bola esteja em movimento;
- 14) Quando o jogador está em condições de pegar a bola para reiniciar o jogo e este não o faz, o árbitro inicia a contagem dos quatro segundos;
- 15) Os jogadores poderão comemorar o gol sem excessos em suas coreografias e desde que não retardem o reinício da partida;
- 16) O capitão da equipe não possui nenhum privilégio na regra em relação aos demais jogadores, devendo cumprir rigorosamente como os demais, sendo ainda o responsável pela boa conduta dos jogadores de sua equipe;
- 17) Os árbitros devem considerar as circunstâncias para decidirem se devem expulsar o jogador por impedir um gol ou oportunidade clara de gol considerando:
 - a. A distância entre a infração e a meta;
 - b. A possibilidade de o jogador manter a posse de bola;
 - c. A direção da jogada, o local e o número de jogadores defensores;
 - d. Se a infração impede uma oportunidade clara de gol através de uma falta de tiro livre direto ou indireto;
 - e. Se for cometida por um jogador do banco de reservas deverá sempre ser expulso.

- 18) As primeiras 05 (cinco) faltas acumulativas, de cada equipe, em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula da partida;
- 19) Quando aplicarem a lei de vantagem, em uma falta para tiro livre direto, devem sinalizar imediatamente e logo após a paralisação indicar ao anotador e ao cronometrista, mediante sinalização que anotem mais uma falta acumulativa;
- 20) Após a 5ª falta acumulativa, somente aplicar a lei de vantagem se a equipe tiver uma situação clara de gol;
- 21) Quando ocorrer a 5ª falta acumulativa, de qualquer das equipes, o anotador avisará um dos árbitros e colocará sobre a mesa, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha vermelha indicativa da situação;
- 22) Se um jogador cometer uma infração prevista na regra 12 como tiro livre direto e a bola estiver fora de jogo, deve ser penalizado disciplinarmente, mas não será anotada falta acumulativa;
- 23) Se os árbitros interromperem o jogo devido a uma infração cometida fora da quadra de jogo, deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde a mesma se encontrava no momento da paralisação;
- 24) Se após o árbitro tiver apitado o jogador chutar a bola para longe, deve ser penalizado com cartão amarelo.

REGRA 13 – TIROS LIVRES

Os tiros livres podem ser diretos e indiretos

TIRO LIVRE DIRETO

Sinalização

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

- 1- Através do tiro livre direto pode-se consignar diretamente um gol contra a equipe que cometeu a infração;
- 2- Se um jogador chuta a bola em direção a sua própria meta e a mesma entra na meta diretamente, o gol não será válido. Será cobrado tiro de canto em favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador inclusive o goleiro e entrar, o gol será válido.
- 3- A cobrança de um tiro penal deve ser feita da marca penal, cobrada obrigatoriamente para frente, com a bola entrando em jogo tão logo seja movimentada.
- 4- Um tiro livre direto sem barreira deve ser cobrado para frente, com intenção de chutar em direção à meta, não podendo a bola em sua trajetória ser tocada por outro jogador da sua equipe.

Faltas Acumulativas

- a) São aquelas sancionadas com um tiro livre direto ou tiro penal;
- b) Na súmula do jogo devem ser registradas as cinco primeiras faltas de cada equipe em cada período de jogo;
- c) Os árbitros em uma falta podem paralisar ou não o jogo em virtude de decidirem aplicar a lei da vantagem, caso a equipe já tenha cometido a quinta falta só devem aplicar a lei da vantagem em situação clara de gol;

- d) Quando aplicarem a lei da vantagem, na primeira paralisação devem informar ao 3º árbitro/anotador e ao cronometrista, mediante o sinal respectivo que anotem uma falta acumulativa;
- e) Se tiver tempo suplementar, todas as faltas acumulativas do segundo período continuarão acumulando para esse período.

TIRO LIVRE INDIRETO

Sinalização

Os árbitros indicarão um tiro livre indireto levantando um dos braços sobre a cabeça, devendo mantê-lo erguido até que o tiro indireto seja executado e a bola seja jogada ou tocada por outro jogador, toque em uma das traves ou travessão e retorne a quadra, ou saia da quadra de jogo.

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

PROCEDIMENTOS

Na cobrança de tiro livre direto ou indireto a bola deverá estar imóvel sobre o piso e a sua movimentação poderá ser feita para qualquer parte da quadra.

TIRO LIVRE DIRETO A PARTIR DA SEXTA FALTA ACUMULATIVA

- 1- O executor do tiro livre deverá chutar com a intenção de marcar um gol

e não poderá passar a bola a outro companheiro.

- 2- Depois de executado o tiro livre, nenhum jogador poderá tocar na bola enquanto esta não tocar no goleiro defensor, rebote em um dos postes ou travessão ou saia da quadra de jogo.
- 3- Se o jogador cometer uma falta para tiro direto da sexta falta em diante, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra no espaço que corresponde a linha do meio da quadra e uma linha imaginária ligando as linhas laterais e passando pelo segundo ponto penal, esta cobrança deve ser da marca do segundo ponto penal.
- 4- Se o jogador cometer uma falta para tiro direto da sexta falta em diante, na sua meia quadra de jogo, no espaço que corresponde a uma linha imaginária ligando as linhas laterais e passando pelo segundo ponto penal até a linha de meta e fora da área penal, a equipe atacante decidirá se cobra do local onde ocorreu a infração ou na marca do segundo ponto penal.
- 5- Os árbitros devem dar tempo adicional para executar um tiro livre a partir da sexta falta acumulativa ao final de cada período da partida ou ao final de cada período do tempo suplementar.
- 6- Se o jogador da equipe adversária não respeitar a distância de 05 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro livre e aplicará cartão amarelo ao infrator, observando sempre a lei da vantagem.

POSICIONAMENTO NOS TIROS LIVRES

Tiros livres fora da área penal

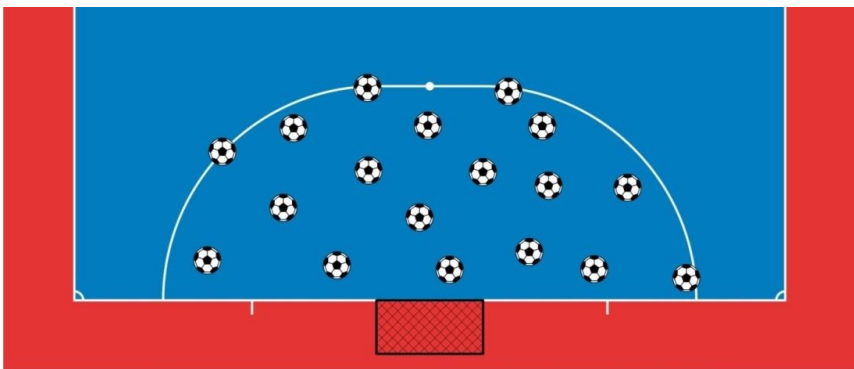
O tiro livre será cobrado do local onde a infração foi cometida ou conforme o tipo de infração, podendo ser do local onde a bola se encontrava ou do segundo ponto penal. A bola estará em jogo no momento em que for chutada e entre em movimento

Tiro livre direto ou indireto dentro da área penal

A favor da equipe defensora

- 1- Todos os jogadores adversários devem estar no mínimo a cinco metros da bola até que a mesma esteja em jogo.
- 2- Todos os jogadores adversários devem permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo.
- 3- A bola estará em jogo apenas quando for chutada diretamente para fora da área penal.
- 4- Um tiro livre concedido dentro da área penal poderá ser cobrado em qualquer parte da área.
- 5- Nenhum jogador poderá receber a bola, diretamente, dentro da área penal, para que a ponha em movimento logo em seguida. Se algum jogador, intencionalmente, impedir que esta situação seja cumprida, o tiro livre deverá ser repetido. A bola estará em jogo quando sair da área penal.

Tiro livre direto ou indireto cometido por jogador atacante dentro da área da equipe defensora



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

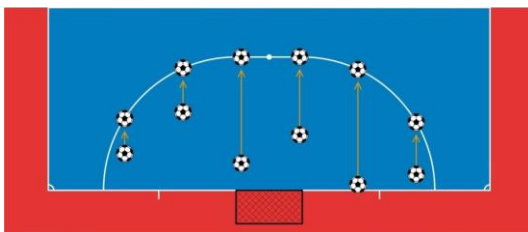
- 1- Os jogadores da equipe defensora não podem formar barreira para defender esses tiros livres.

- 2- O goleiro permanecerá dentro da sua área penal a uma distância mínima de cinco metros da bola.
- 3- Todos os jogadores devem permanecer dentro da quadra de jogo, exceto o executor se assim desejar.
- 4- Todos os jogadores, exceto o executor e o goleiro defensor, devem permanecer atrás da linha da bola, fora da área penal e a uma distância mínima de cinco metros da bola, não poderão obstaculizar o jogador que vai executar o tiro livre. Nenhum jogador poderá ultrapassar a linha até que a bola esteja em jogo.
- 5- O executor do tiro deverá ser identificado pelo árbitro não necessitando informar ao goleiro.

Tiro livre indireto a favor da equipe atacante

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

Tiro livre indireto e quatro segundos cometido por jogador defensor dentro da própria área e bola ao chão por paralisação dentro da área penal.



INFRAÇÕES E SANÇÕES

- 1- Se ao executar um tiro livre um jogador adversário não respeitar a distância regulamentar e se encontra a menos de 05 (cinco) metros da

bola, o tiro será repetido e o jogador infrator penalizado com cartão amarelo, salvo se o árbitro aplicar a lei da vantagem ou se for cometida outra infração sancionada com tiro penal.

2- Se a equipe defensora executa um tiro livre dentro de sua área penal sem que a bola saia da área, o tiro livre será repetido.

3- Se a equipe executora do tiro livre demorar mais de quatro segundos, os árbitros marcarão um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ia ser cobrado.

4- Se o jogador executor do tiro livre, a partir da sexta falta acumulada, não executa com a intenção de marcar um gol, os árbitros marcarão um tiro livre indireto a favor da equipe adversária com a bola sendo colocada no local onde ia ser cobrado o referido tiro livre.

5- Se for executado um tiro livre a partir da sexta falta acumulativa, este é chutado por um jogador diferente do que estava designado para cobrança, os árbitros interrompem o jogo, aplicam cartão amarelo a este jogador por conduta antidesportiva e marcam um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, do mesmo local onde seria cobrado.

Tiro livre cobrado por qualquer jogador exceto o goleiro

1- Se a bola está em jogo e o executor do tiro livre toca na bola uma segunda vez, exceto com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado, será cobrado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, que será executado do local onde a bola foi tocada.

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

Tiro livre cobrado pelo goleiro

1- Se a bola está em jogo e o goleiro toca na bola uma segunda vez, exceto com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado, será

cobrado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, que será executado do local onde a bola foi tocada.

- 2- Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente na bola com as mãos, sem que outro jogador tenha tocado;
 - a) Se for cometida fora da área penal do goleiro, será cobrado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, que será executado do local onde a bola foi tocada e será marcada uma falta acumulativa para essa equipe.
 - b) Se for cometida dentro da área do goleiro executor será marcado um tiro livre indireto, com a bola sendo colocada em cima da linha da área penal no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

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

- 1- Se um jogador da equipe beneficiada com o tiro infringir as regras, exceto a demora de mais de quatro segundos:
 - a) Os árbitros permitem que se execute o tiro;
 - b) Se a bola entra na meta, o tiro será repetido;
 - c) Se a bola não entra na meta, os árbitros interrompem o jogo e marcam um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, que será executado do local onde se cometeu a infração.
- 2- Se um jogador da equipe defensora, infringir as regras de jogo:
 - a) Os árbitros permitem que se execute o tiro;
 - b) Se a bola entra na meta, o gol será válido;
 - c) Se a bola não entra na meta, o tiro livre será repetido.
- 3- Se um ou mais jogadores de ambas as equipes, infringirem as regras de jogo:

- O tiro livre será repetido.

Se após a cobrança do tiro livre direto a partir da sexta falta acumulativa:

1- Se o jogador que executa o tiro, não chuta para frente e com a intenção de marcar um gol:

- Os árbitros paralisam o jogo e marcam um tiro livre indireto, em favor da equipe defensora, com a bola sendo colocada no local onde foi cobrado o referido tiro.

2- Se o jogador que executa o tiro, toca uma segunda vez na bola, exceto se for com as mãos, antes que seja tocada por outro jogador:

- Será marcado um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde foi cometida a infração.

3- Se o jogador diferente do que executa o tiro toca na bola, exceto se for com as mãos, antes que seja tocada pelo goleiro defensor, tocado nos postes ou travessão:

- Será marcado um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde foi cometido o toque.

4- Se o jogador toca intencionalmente na bola com as mãos:

a) Será marcado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde o jogador tocou e será anotada uma falta acumulativa para a equipe infratora;

b) Será marcado um tiro penal em favor da equipe adversária, se o jogador da equipe defensora cometeu a infração dentro de sua área penal, exceto o goleiro defensor.

5- Se a bola toca em qualquer objeto quando é colocada em jogo:

- O tiro livre será repetido.

6- Se a bola estiver em jogo e tocar no goleiro, no travessão ou nos postes e logo após em qualquer outro objeto:

- a) Os árbitros interrompem o jogo;
- b) O jogo será reiniciado com bola ao chão no local onde a bola tocou no objeto, exceto se ocorreu dentro da área penal que será realizado em cima da linha da área penal e no local mais próximo de onde ocorreu o toque.

7- Se a bola perder a condição de jogo após a cobrança e desde que não tenha tocado anteriormente nos postes ou travessão ou em outro jogador:

- O tiro será repetido.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Quando o árbitro verifica que a barreira já se encontra na distância correta, não necessita medir a distância;
- b) Imediatamente após o árbitro ter assinalado a infração, deverá indicar se é tiro direto ou indireto;
- c) Simultaneamente com a marcação de uma infração, os árbitros deverão sinalizar imediatamente, o lado para o qual deverá ser executada a cobrança;
- d) Por ocasião da cobrança de infrações dentro da área penal e a favor da equipe defensora, a bola somente entrará em jogo quando sair da referida área e quando algum jogador tocar na bola antes de sair da área penal, os árbitros devem mandar repetir a cobrança;
- e) Quando ocorrer uma falta dentro da área penal e a favor da equipe defensora, a infração poderá ser cobrada de qualquer local da área penal;
- f) Se um jogador executar a cobrança de um tiro livre voltar a tocar na bola com a mão, antes que outro jogador toque deverá ser penalizado com a infração mais grave, tiro livre direto anotando uma falta acumulativa;

- g) Se um tiro livre for cobrado pelo goleiro e após a bola entrar em jogo, e o mesmo volta a tocar na bola com a mão, antes que outro jogador o toque, os árbitros deverão:
- Se for fora da área penal marcar um tiro livre direto e uma falta acumulativa;
 - Se for dentro da área penal marcar um tiro livre indireto;
- h) Se um jogador cobrar um tiro livre a partir da 6ª (sexta) falta, sem a intenção de chutar para a meta e um jogador de sua equipe tocar na bola, o árbitro paralisará o jogo e cobrará um tiro livre indireto contra sua equipe;
- i) A bola estará em jogo no momento em que for chutada e entrar em movimento;
- j) O executor do tiro livre sem direito a formação de barreira deverá estar plenamente identificado sem a necessidade de informar ao goleiro e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um gol, é vedado o passe da bola, em qualquer sentido para jogador da própria equipe;
- k) Se o executor do tiro livre sem direito a formação de barreira não executar a cobrança e em seu lugar outro jogador executar a cobrança, deverá ser punido com um tiro indireto contra sua equipe e o jogador que executou a cobrança punido com cartão amarelo;
- l) O goleiro, dentro de sua área penal, deverá respeitar a distância mínima de 05 (cinco) metros da bola até que a cobrança tenha sido executada e se ele adiantar-se antes da bola ser movimentada deverá ser penalizado com cartão amarelo;
- m) Nenhum jogador poderá obstruir o jogador executante deste tiro livre;
- n) A partir da 6ª (sexta) falta acumulativa, a equipe que cometer qualquer infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra entre a linha divisória da quadra e a linha imaginária, paralela à linha divisória da quadra projetada na marca do tiro livre direto sem barreira para as laterais, o árbitro determinará que, para a cobrança dessa falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca dos 10 (dez) metros.
- o) A partir da 6ª (sexta) falta acumulativa ocorrendo infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra da equipe infratora, no espaço entre a marca de 10 (dez) metros e a linha da área penal, o jogador que for

executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocá-la na marca indicada dos 10 (dez) metros. Quando o jogador optar em cobrar do local da infração, nenhum jogador, exceto o goleiro defensor, poderá ficar dentro da área penal da equipe infratora;

- p) Se, na cobrança de um tiro livre sem barreira, algum jogador da equipe defensora, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, deve ser respeitada a lei da vantagem, se for gol os árbitros devem confirmar o gol e se não for gol devem mandar repetir a cobrança do tiro livre direto sem barreira;
- q) Se a invasão do espaço vazio ocorrer por jogador da equipe beneficiada com o tiro livre direto sem barreira, antes de a bola entrar em jogo, se for convertido em gol, os árbitros mandarão repetir a cobrança e se não for convertido em gol, os árbitros interromperão a partida dando posse de bola para a equipe adversária, que reiniciará a partida com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola para a cobrança da infração;
- r) Se após a cobrança de um tiro livre sem barreira, o jogador que executar a cobrança cometer alguma infração, será penalizado com a cobrança de um tiro livre indireto ou tiro livre direto contra a sua equipe, colocando-se a bola no local onde ocorreu a infração;
- s) Se dois jogadores de linha, sendo um de cada equipe, invadirem o espaço ao mesmo tempo, serão repetidos o lance;
- t) Por ocasião da cobrança de um tiro livre sem barreira, um dos árbitros deve colocar-se no fundo da quadra, orientar o goleiro para não ultrapassar a marcação dos cinco metros enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os jogadores a cinco metros da bola e atrás da linha da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra;
- u) Se um jogador decide executar uma cobrança rapidamente e um adversário que esteja a menos de cinco metros interceptar, os árbitros devem permitir a continuidade do jogo.

REGRA 14 – TIRO PENAL

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

Poderá ser marcado um gol diretamente de tiro penal.

Conceder-se-á tempo adicional para poder executar a cobrança de um tiro penal, ao final do tempo regulamentar do 1º ou 2º período da partida ou ainda, do tempo suplementar. Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou travessão e entrar ou ainda após isso tocar no goleiro e entrar, o gol será válido e encerrado o período, jogo ou tempo suplementar.

1- POSIÇÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

- a) A bola:
 - Deverá ser colocada no ponto penal
- b) O executor do tiro penal:
 - Deverá ser devidamente identificado
- c) O goleiro defensor:
 - Deverá estar sobre a linha de meta, de frente para o executor do tiro e entre os postes de meta até que a bola esteja em jogo. Poderá movimentar-se lateralmente.
- d) Os jogadores, exceto o executor do tiro, devem estar:
 - Na superfície de jogo, fora da área penal, atrás do ponto penal e a uma distância mínima de 5 metros da bola.

2- PROCEDIMENTO

- a) Depois de todos estarem posicionados corretamente, o árbitro que estiver mais recuado autoriza a execução do tiro penal;
- b) O executor do tiro penal deve chutar para frente;
- c) A bola estará em jogo no momento em que for chutada e entre em

movimento.

3- INFRAÇÕES E SANÇÕES

- a) Se o executor do tiro penal não chuta para frente:
 - Os árbitros interrompem o jogo e reiniciam a partida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária colocando a bola no ponto penal.

- b) Se o tiro penal for executado por um companheiro do jogador identificado para a cobrança:
 - Os árbitros interrompem o jogo, advertem com cartão amarelo por atitude antidesportiva esse jogador e reiniciam a partida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária colocando a bola no ponto penal.

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

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

- b) Se um jogador da equipe penalizada com o tiro penal infringe a regra:
 - Os árbitros permitem que se execute o tiro penal.
 - Se a bola entrar na meta, o gol será válido.
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros mandam repetir a cobrança.

- c) Se um ou vários jogadores da equipe penalizada e um ou vários da equipe beneficiada infringir a regra:
 - O tiro penal será repetido.

Se depois que foi cobrado o tiro penal:

- a) Se o jogador que executou a cobrança toca uma segunda vez na bola antes que tenha tocado em outro jogador:
 - Será marcado um tiro livre indireto em favor da equipe adversária,

sendo a bola colocada no local onde ocorreu a infração.

- b) Se o jogador que executou a cobrança toca intencionalmente com a mão na bola antes que tenha tocado em outro jogador:
 - Será marcado um tiro livre direto em favor da equipe adversária, sendo a bola colocada no local onde ocorreu a infração.

- c) Se a bola tocar em qualquer outro objeto no momento em que é movimentada:
 - O tiro penal será repetido.

- d) Se a bola for danificada após a cobrança antes de tocar nos postes, travessão ou em um jogador:
 - O tiro penal será repetido.

- e) Fazer fintas durante a corrida para executar um tiro penal, para confundir o adversário, é permitido e faz parte do futsal. Todavia, fazer fintas ao chutar a bola quando o jogador já completou a corrida de preparação, é infração a regra e caracteriza conduta antidesportiva, devendo o jogador ser advertido com cartão amarelo.
 - Se a bola entrar na meta, o gol será anulado, o atleta advertido com cartão e o lance repetido;

 - Se a bola não entrar na meta, o atleta deverá ser advertido com cartão e cobrado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Se o goleiro adiantar-se antes da bola ser movimentada e não resultar em gol, o lance será repetido sem apresentar cartão e na reincidência dessa equipe durante o jogo penalizado com cartão amarelo;

- b) Quando o goleiro adiantar-se e mesmo assim resultar em gol, o árbitro deverá confirmar o gol, não havendo a necessidade de advertir o goleiro com cartão amarelo;

- c) Antes da cobrança de um tiro penal, o árbitro que vai para o fundo da quadra, orientar o goleiro que só pode movimentar-se lateralmente, ou seja, em cima da linha de meta, não podendo adiantar-se enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os jogadores a cinco metros da bola e atrás da linha imaginária da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola

ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra;

- d) Se o árbitro mandar repetir a cobrança, pode ser trocado o executor da cobrança;
- e) Se o árbitro mandar repetir a cobrança quando a partida está sendo prorrogada para a cobrança, pode ser trocado o executor da cobrança somente entre os jogadores que estão em quadra jogando no momento. Na equipe beneficiada não pode haver substituição de jogador para executar a cobrança;
- f) O jogador que executa a cobrança pode passar para um companheiro, desde que essa cobrança seja para frente;
- g) Os árbitros devem identificar o jogador que vai executar a cobrança, mas não necessitam informar aos goleiros.
- h) Na primeira vez que o goleiro adiantar-se na cobrança da penalidade não deve ser advertido com cartão e sim verbalmente.

REGRA 15 - TIROLATERAL

- 1- O tiro lateral será cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais quer pelo solo, quer pelo alto ou tocar no teto.
- 2- O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma, com o uso dos pés, sendo a bola colocada no local onde a mesma saiu, podendo ser jogada em qualquer direção, executado por um jogador adversário daquela equipe que tocou a bola por último.
- 3- O jogador no momento em que executar o tiro lateral deverá fazê-lo com uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou na parte externa da quadra de jogo. Não podendo estar com o pé totalmente dentro da quadra.
- 4- A bola estará em jogo assim que o tiro lateral for concretizado de acordo com esta regra, e a bola depois de movimentada entrar na quadra de jogo.
- 5- O jogador que executar o tiro lateral não poderá tocar uma segunda vez na bola enquanto outro jogador não tocar na mesma. Se tocar com a mão será penalizado com tiro direto e se tocar com qualquer outra parte do corpo será tiro indireto.
- 6- Se um jogador executar o tiro lateral contra a sua própria meta, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar na meta, o gol será válido. Se penetrar na meta diretamente o gol não será válido. Será cobrado tiro de canto em favor da equipe adversária.
- 7- Se um jogador executar o tiro lateral contra a meta adversária, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar na meta, o gol será válido. Se penetrar na meta diretamente o gol não será válido. Será cobrado arremesso de meta em favor da equipe adversária.
- 8- Quando da realização de tiro lateral, os jogadores adversários deverão respeitar a distância mínima de 05 (cinco) metros da bola e estarem dentro da quadra de jogo.
- 9- Na execução do tiro lateral a bola deverá estar apoiada no solo, ser colocada na direção onde saiu, estar imóvel ou podendo mover-se levemente, colocada sobre a linha lateral ou no máximo 25 (vinte e cinco) centímetros para fora da linha.

- 10-** Quando a bola sair da quadra de jogo exatamente na zona de substituição e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança primeiro terá que entrar na quadra para depois sair e executar a cobrança.
- a) Se este jogador cobrar o tiro lateral sem entrar na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, determina que o jogador entre na quadra depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão;
 - b) Na reincidência da mesma equipe durante o jogo um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária.
- 11-** Quando a bola sair da quadra de jogo fora da zona de substituição e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança, primeiro terá que entrar na quadra para depois sair e executar a cobrança.
- Caso este jogador cobrar o tiro lateral sem entrar na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, determina que o jogador saia da quadra, aplica cartão amarelo, determina a entrada pelo local correto e reverte o tiro lateral em favor da equipe adversária.
- 12-** A equipe que for executar o tiro lateral deverá fazê-lo nos 04 (quatro) segundos posteriores em que a bola esteja à disposição.
- 13-** Se a bola for colocada em jogo de maneira irregular, fora do local onde ela saiu, demorar mais de 04 (quatro) segundos para a execução, se a bola não entrar na quadra de jogo ou infringir a esta regra de qualquer outra maneira, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um jogador da equipe adversária a execução de novo tiro lateral.
- 14-** Se o goleiro cobrar o tiro lateral, ele não poderá receber a bola, em sua meia quadra vinda de um companheiro enquanto a bola não tocar em jogador adversário. Se for um companheiro que executou a cobrança, o goleiro poderá receber uma vez em sua meia quadra.
- 15-** Se o goleiro receber a bola em sua meia quadra de jogo vinda de um companheiro e o mesmo conduzir a bola para o ataque, ele poderá retornar com ela para sua meia quadra, sendo que ao retornar a sua

meia quadra inicia a contagem dos quatro segundos.

- 16- Se o goleiro receber a bola a primeira vez na quadra de ataque poderá retornar para sua quadra respeitando os quatro segundos.
- 17- Se um jogador adversário tentar obstruir ou atrapalhar a cobrança, intencionalmente, deverá ser punido com cartão amarelo;
- 18- Se um jogador realizar uma cobrança irregular o árbitro deve paralisar o jogo, apontar o lado que deve ser cobrado sem gesticular o movimento de rotação com os braços.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Na execução do tiro lateral, o jogador que estiver a mais de 05 (cinco) metros da bola e aproximar-se da mesma, tentando impedir ou dificultando a cobrança e retardando o reinício da partida, deverá ser advertido com cartão amarelo;
- b) Quando a bola sair pela linha lateral e algum jogador da equipe adversária estiverem a menos de 05 (cinco) metros da bola, os árbitros antes de autorizarem a cobrança do tiro lateral, devem exigir o afastamento do jogador até 05 (cinco) metros e somente punir com cartão amarelo se este não quiser afastar-se;
- c) A bola estará em jogo quando for chutada entrar em movimento e entrar ou tocar na linha lateral;
- d) Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada;
- e) Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro deverá indicar para que lado deve ser cobrado apontando com o braço num ângulo de 45° (quarenta e cinco graus) acima de sua cabeça;
- f) No momento da execução do tiro lateral, alguns jogadores da equipe beneficiada podem estar fora da quadra, porém os jogadores adversários devem estar dentro da quadra, exceto quando em uma jogada saírem da quadra e a equipe beneficiada executar rapidamente a cobrança;
- g) Para participar da partida o jogador tem que primeiro entra na quadra.

REGRA 16 - ARREMESSO DE META

- 1- Será arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de meta pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por jogador da equipe atacante.
- 2- A execução do arremesso de meta será realizada exclusivamente pelo goleiro, com o uso das mãos, de qualquer ponto da área penal.
- 3- A bola somente estará em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha demarcatória da área penal.
- 4- Quando da execução de um arremesso de meta os jogadores da equipe adversária deverão estar colocados fora da área penal do goleiro executor. Se o goleiro lançar rapidamente a bola, poderá fazê-lo mesmo com jogadores adversários dentro da área penal, desde que não atralhem o lançamento.
- 5- Se o goleiro demorar mais de 04 (quatro) segundos para executar o arremesso de meta, um tiro livre indireto será concedido em favor da equipe adversária, com a bola colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 6- Não é necessário que o goleiro esteja com a bola nas mãos para que o árbitro inicie a contagem dos quatro segundos, basta que a bola esteja a sua disposição.
- 7- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não poderá ultrapassar com a mão, a linha demarcatória da área penal, ainda de posse da bola, podendo ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola.
- 8- Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não poderá recebê-la de um companheiro de sua equipe, em sua meia quadra, sem que a bola tenha antes sido jogada ou tocada por um adversário.
- 9- Se o goleiro arremessar a bola e a mesma tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário, e penetrar na meta, o gol será válido. Se a bola entrar diretamente sem tocar em qualquer jogador, o gol não será válido. Será concedido um arremesso de meta em favor da equipe

adversária.

- 10- Se o goleiro executar a cobrança de maneira incorreta, os árbitros deverão mandar repetir a cobrança e reiniciarão a contagem dos quatro segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os quatro segundos.
- 11- Quando o arremesso de meta é executado e, após a bola sair da área penal, o próprio goleiro se antecipa ao lance e toca na bola uma segunda vez, fora de sua área penal, antes que outro jogador o faça, contra a equipe do infrator será cobrado um tiro livre indireto com a bola colocada no local onde ocorreu a infração. Se neste caso o goleiro tocar com a mão na bola, fora de sua área penal, deverá ser punido com um tiro livre direto, prevalecendo à falta mais grave;
- 12- Se for realizado um arremesso de meta, ainda dentro da área penal do goleiro executor, a bola for tocada ou jogada por qualquer jogador, o arremesso de meta deverá ser repetido;
- 13- Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de um companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, em sua meia quadra, sem esta haver tocado em jogador adversário, sua equipe será punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrido dentro de sua área penal, quando a bola será colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração;

RECOMENDAÇÕES:

- a) Se após o arremesso de meta, a bola for devolvida voluntariamente ao goleiro, em sua meia quadra, sem que seja antes tocada por jogador adversário, os árbitros deverão penalizar com um tiro indireto.
- b) A bola só entrará em jogo quando sair da área penal.

REGRA 17 - TIRO DE CANTO

- 1- O tiro de canto se dará sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, quer pelo solo, quer pelo alto, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por um jogador defensor. O tiro de canto deverá ser executado sempre do canto mais próximo de onde saiu à bola pela linha de meta.
- 2- Para a cobrança do tiro de canto a bola deve ser colocada dentro do quadrante. Será executado por um jogador da equipe adversária, com o uso dos pés. O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral, de meta, do lado de fora ou dentro da quadra.
- 3- Se o jogador executar o tiro de canto com a bola fora do quadrante, o árbitro manda repetir a cobrança e reinicia a contagem dos quatro segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os quatro segundos.
- 4- A bola estará em jogo assim que o tiro de canto for executado de acordo com esta regra e a bola movimentada para fora do quadrante.
- 5- Poderá ser feito um gol diretamente de um tiro de canto somente contra a equipe adversária. Se um jogador executar o tiro de canto contra a meta da equipe adversária e a bola transpor inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, tocando ou não em qualquer jogador, o gol será válido.
- 6- Quando da cobrança de tiro de canto, os jogadores adversários deverão estar dentro da quadra e respeitar a distância mínima de 05 (cinco) metros da bola.
- 7- Se um jogador chutar a bola contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma diretamente, o gol não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de tiro de canto a favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador e penetrar na meta, o gol será válido.
- 8- Se um jogador demorar mais de 04 (quatro) segundos para executar o tiro de canto, o árbitro determinará a perda de posse de bola e a partida

reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta a favor da equipe adversária.

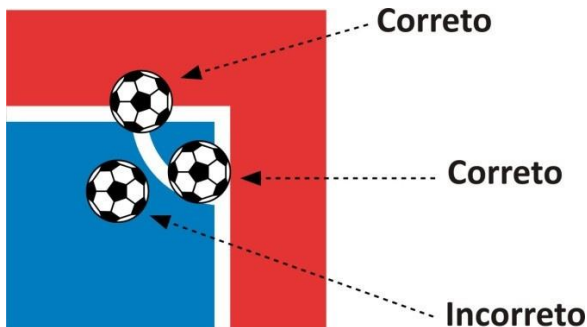
- 9- Se um jogador chutar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro jogador, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto no exato lugar onde se encontrava a bola.
- 10- Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, movimentar a bola para fora pela linha lateral, o jogo será reiniciado com tiro lateral para equipe adversária e se a movimentar para fora pela linha de meta, será reiniciado com arremesso de meta em favor da equipe adversária.
- 11- Antes de autorizar uma cobrança, um dos árbitros deve posicionar-se próximo à linha lateral do lado onde será cobrado o tiro de canto, aproximando-se uns 05 (cinco) metros da linha de meta, enquanto o outro árbitro ficará próximo à linha de meta do lado oposto ao qual será cobrado o tiro de canto.
- 12- A bola estando à disposição do jogador que vai executar a cobrança o árbitro poderá autorizar a cobrança e iniciar a contagem dos quatro segundos

RECOMENDAÇÕES:

1 - Ao executar o tiro de canto, o jogador pode pisar com um dos pés dentro da quadra de jogo.

2 – A bola estará em jogo quando for chutada e sair do quadrante

3 – A bola não precisa estar na mão do jogador para que o árbitro autorize, basta que ela esteja a sua disposição.



A N E X O S

ANEXO I - A LEI DA VANTAGEM

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

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

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

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

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

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

gol e, após a conclusão do lance manda anotar na súmula como falta acumulativa, se a infração foi para ser marcado tiro livre direto.

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

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

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

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

ANEXO II – DECISÃO POR TIROS PENAIS

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

Para cobrança de tiro penal se observará o seguinte:

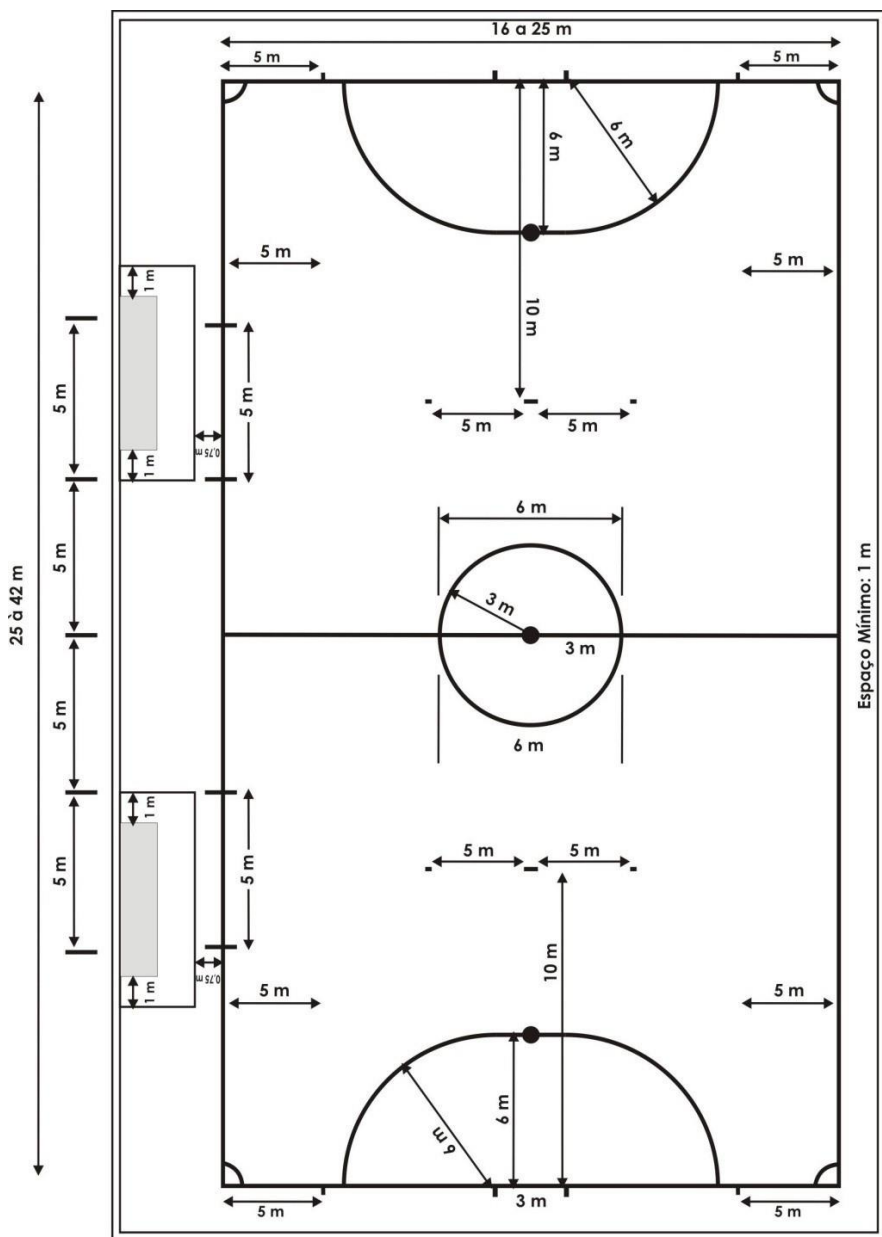
- a) Árbitro principal deverá escolher a meta na qual executará as cobranças;
- b) O capitão da equipe que vencer o sorteio, realizado através de uma moeda, escolherá se cobrará ou defenderá primeiro os tiros penais;
- c) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de jogadores antes do início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

e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de gols, ou não tenham marcado nenhum, a execução desses tiros deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número destas, obtenha vantagem de um gol a mais que a outra;

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



ANEXO III - MARCAÇÃO DA QUADRA DE JOGO



ANEXO IV - CÓDIGO DE SINAIS

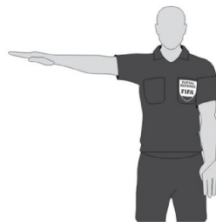
Sinais feitos por apenas um dos árbitros



Saída de jogo / Recomeço de jogo



Tiro livre direto / Tiro penal





Tiro Lateral (1)



Tiro Lateral (2)



Tiro de canto (1)



Tiro de canto (2)



Arremesso de Meta (1)



Arremesso de Meta (1)



Pedido de Tempo Técnico



Contagem dos 4 segundos (1)



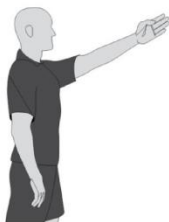
Contagem dos 4 segundos (2)



Quinta falta acumulativa



Vantagem em falta acumulativa



Vantagem em falta não acumulativa



Falta acumulativa depois de aplicar vantagem (1)



Falta acumulativa depois de aplicar vantagem (2)



Falta acumulativa depois de aplicar vantagem (3)



Falta acumulativa depois de aplicar vantagem (4)



Advertência (Cartão Amarelo)



Expulsão (Cartão vermelho)



Tiro livre indireto



Número dos jogadores - 1



Número dos jogadores - 2



Número dos jogadores - 3



Número dos jogadores - 4



Número dos jogadores - 5



Número dos jogadores - 6



Número dos jogadores - 7



Número dos jogadores - 8



Número dos jogadores - 9



Número dos jogadores - 10



Número dos jogadores - 11



Número dos jogadores - 12



Número dos jogadores - 13



Número dos jogadores - 14



Número dos jogadores - 15



Gol



Gol Contra (1)



Gol Contra (2)

Sinal feito pelos árbitros ao reiniciar o jogo



Sinais feitos pelos árbitros auxiliares



Tempo Técnico



Quinta falta acumulativa

Confederação Brasileira de Futebol de Salão - Futsal



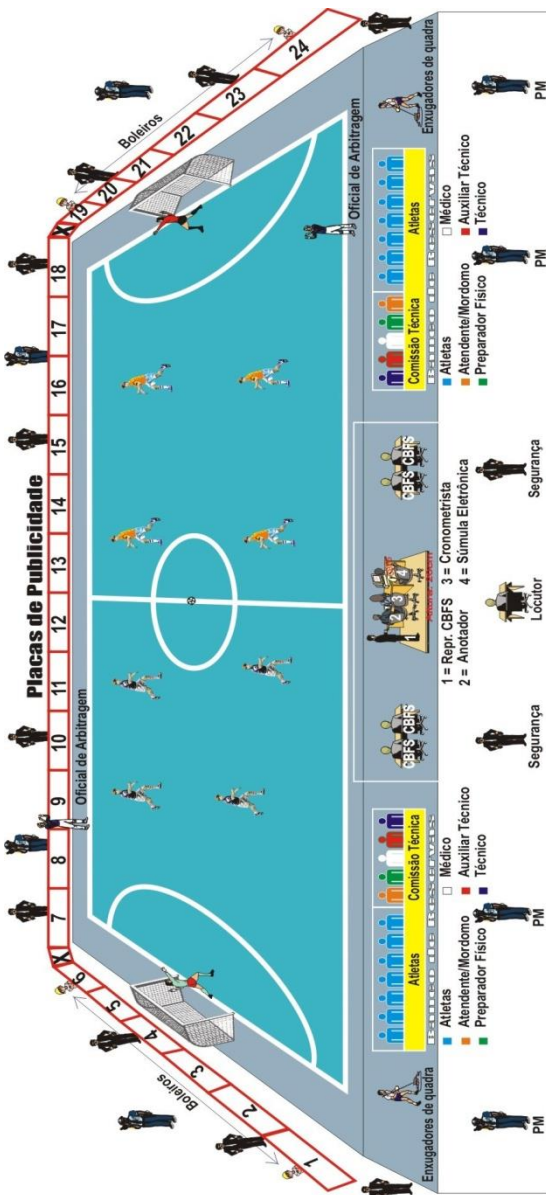
Registro	Técnico Nº	Capitão			Gols	Gols
		Inicantes	Amarelo	Vermelho		
Equipe "A" - Saída 0						
Jogadores						
Técnico						
Atendente						
Aux. Técnico						
P. Físico						
Atendimento Médico						
Pedidos de tempo						
1º Período						
2º Período						
Período extra						
Faltas acumuladas						
1º Período						
2º Período						
Final						
Contagens						
18 Período						
28 Período						
Período extra						
Final						
Horário						
18 Período						
28 Período						
Período extra						
Final						
Início						
Término						

Registro	Técnico Nº	Capitão			Gols	Gols
		Inicantes	Amarelo	Vermelho		
Equipe "B" - Saída 0						
Jogadores						
Técnico						
Atendente						
Aux. Técnico						
P. Físico						
Atendimento Médico						
Pedidos de tempo						
1º Período						
2º Período						
Período extra						
Faltas acumuladas						
1º Período						
2º Período						
Período extra						
Final						
Contagens						
18 Período						
28 Período						
Período extra						
Final						
Horário						
18 Período						
28 Período						
Período extra						
Final						
Início						
Término						

Competição	Nº do jogo	Grupo	Fase	Clave	UF	Cidade	Estado	Identificação do jogo	
								Categoria	Data
Equipe de arbitragem									
Arbitro 1									
Arbitro 2									
Cronometrista									
Delegado									

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

ANEXO VI - SUGESTÃO DE MONTAGEM DE ARENA



ANEXO VI - MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

1. POR PRATICAR FALTA

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

2. POR AGRESSÃO

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

OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo “AGRESSÃO” no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

3. POR OFENSAS MORAIS

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o treinador Sr. (nome completo do treinador ou membro da comissão técnica), da equipe XXX, por reclamar da marcação de uma falta contra a sua equipe dizendo as seguintes palavras: (dizer textualmente as palavras pronunciadas pelo treinador, sem usar o termo “ofendeu”).

4. POR IMPEDIR UM GOL

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00 Sr. (nome completo do jogador), Registro nº , da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da

área penal, quando a bola ia em direção a meta, impedindo com meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma outra reação por parte deste.

5. PARALIZAÇÃO DO JOGO

Ao 00 minuto de jogo, paralisei a partida 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. A partida esteve paralisada 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, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos.

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..