



**LIVRO NACIONAL
DE REGRAS DE FUTSAL**

2021



FUTSAL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

PRESIDÊNCIA

PRESIDENTE

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

VICE-PRESIDENTE GERAL

PAULO HENRIQUE LADEIA

VICE-PRESIDENTE DE ADMINISTRAÇÃO

ROSALVO TEIXEIRA DOS REIS FILHO

VICE-PRESIDENTE DE COMPETIÇÕES

OSMAR DE MATOS

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

DANIEL POMEROY

SANDRO STEIN BRECHANE

ADILSON JOSÉ MATTOS

**FORTALEZA - CEARÁ
2021**

PROIBIDA A REPRODUÇÃO PARCIAL OU TOTAL SEM AUTORIZAÇÃO DA CBFS

ÍNDICE

Regra 01 - QUADRA DE JOGO	03
Regra 02 - A BOLA	14
Regra 03 - NÚMERO DE JOGADORES	17
Regra 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES, COMISSÕES TÉCNICAS E ARBITRAGEM	25
Regra 05 - OS ÁRBITROS	32
Regra 06 - 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA	44
Regra 07 - DURAÇÃO DO JOGO	51
Regra 08 - BOLA DE SAÍDA	54
Regra 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	58
Regra 10 - CONTAGEM DE GOLS	61
Regra 11 - IMPEDIMENTO	67
Regra 12 - FALTAS E INCORREÇÕES	68
Regra 13 - TIROS LIVRES	85
Regra 14 - TIRO PENAL	94
Regra 15 - TIRO LATERAL	99
Regra 16 - ARREMESSO DE META	102
Regra 17 - TIRO DE CANTO	106

ANEXOS

Anexo I - LEI DA VANTAGEM	110
Anexo II - SÚMULA	112
Anexo III - NORMATIZAÇÃO NO PREENCHIMENTO DE SÚMULA DA CBFS	114
Anexo IV - MODELO DE RELATÓRIOS	118
Anexo V - AÇÕES DO REPRESENTANTE DE QUADRA	121

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1.1 Superfície de jogo

A quadra de jogo deve ser plana, lisa, livre de asperezas e não ser abrasiva, de preferência de madeira, cimento ou material sintético, de acordo com o regulamento das competições. Não é permitido o uso de superfícies perigosas para jogadores, membros das comissões técnicas e equipe de arbitragem.

Em jogos oficiais entre equipes de associações filiadas à FIFA ou em jogos internacionais de clubes, recomenda-se que a quadra de futsal tenha sido fabricada e instalada por uma empresa reconhecida no Programa de Qualidade da FIFA para pisos de futsal e tenha um dos seguintes níveis de qualidade:



FIFA Quality



IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

1.2 Marcação da quadra de jogo

A quadra de jogo será retangular e será marcado com linhas contínuas, não sendo permitidas linhas tracejadas, que não representem perigo ou seja, não sejam escorregadias. Essas linhas integram as zonas que demarcam e devem ser claramente diferenciadas das cores da quadra de jogo.

Somente as linhas estipuladas na Regra 1 serão usadas para marcar a quadra de jogo.

Em quadras de multiuso, é permitido outras linhas demarcatórias, desde que sejam de uma cor diferente e possam ser claramente distinguidas das linhas de demarcação do futsal.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra de jogo, ele será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva. Se os árbitros perceberem isso durante o jogo, eles interrompem o jogo se não puderem aplicar a vantagem e advertem o infrator por conduta antidesportiva. O jogo será reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que a bola estivesse dentro da área penal (ver Regra 13).

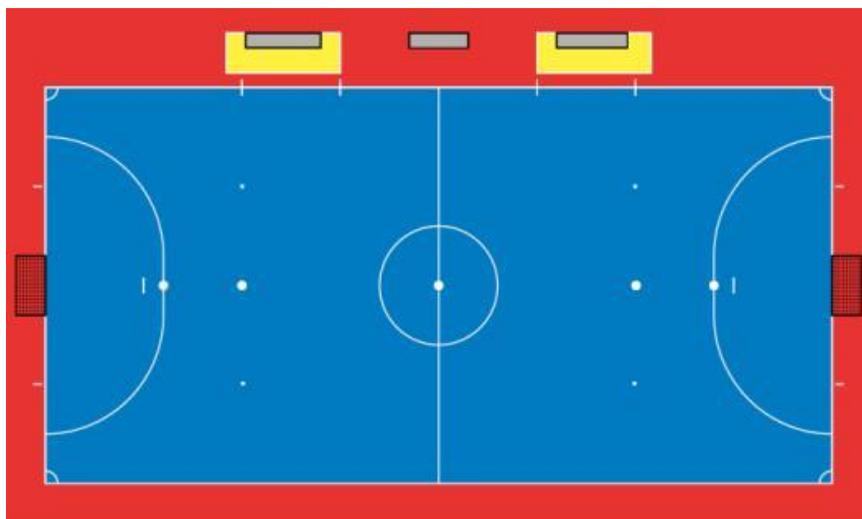
As duas linhas de marcação mais longas são chamadas de linhas laterais. As duas mais curtas são as linhas de meta.

A quadra de jogo é dividida em duas metades por uma linha divisória chamada de linha média, que liga as duas linhas laterais.

O centro da quadra será marcado por um ponto com um raio de 06 (seis) centímetros no meio da linha divisória, em torno do qual é traçado um círculo com raio de 03 (três) metros.

Deve ser feito uma marca junto a linha de meta e fora da superfície de jogo, a 05 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, de cada quadrante de canto, perpendicular à linha de meta e com uma separação de 05 (cinco) centímetros da linha de meta, para sinalizar a distância mínima de 05 (cinco) metros a ser observado pelo jogador adversário na execução do tiro de canto. O tamanho desta marca é de 08 (oito) centímetros de largura e 40 (quarenta) centímetros de comprimento.

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



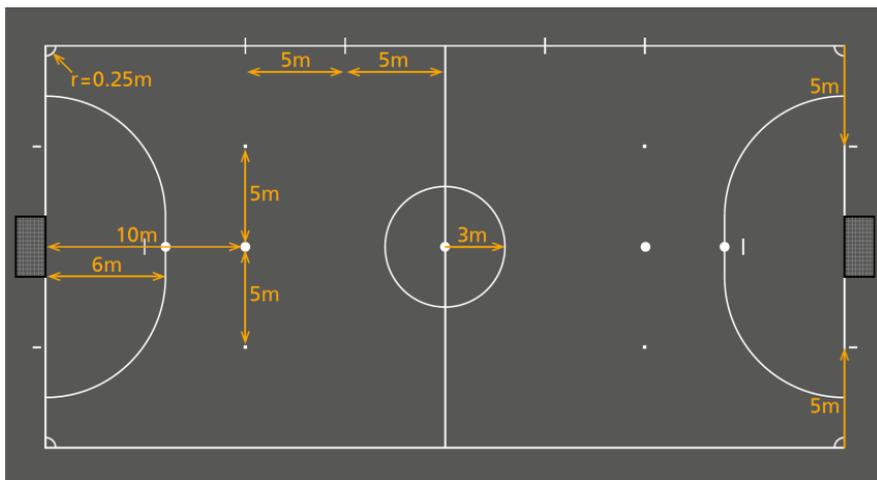
1.3 Dimensões da quadra de jogo

- O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de metas;
- Todas as linhas devem ter a largura de 08 (oito) centímetros;
- Para os jogos nacionais, as dimensões são as seguintes:

CATEGORIA	MÁXIMO	MÍNIMO	ÁREA DE ESCAPE
Adultas, Sub 20 Masculinas	38 metros	18 metros	1,5 metros
Adultas, Sub 20 Sub 17, Sub 15 e Sub 13 Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 17, Sub 15 e Sub 13 Masculinas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 11 Masculina e Feminina	34 metros	16 metros	1,5 metros
Sub 09 e Sub 07 Masculina e Feminina	32 metros	18 metros	1,5 metros

- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais;
- Para os jogos internacionais a quadra de jogo deve ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e ter a largura mínima de 20 metros e a máxima de 25 metros;
- As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão registrados os gols do jogo e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

Nos regulamentos das competições, o comprimento das linhas laterais e linhas de metas, devem ser determinadas, sempre respeitando esses limites.

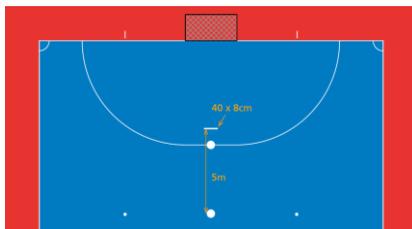


1.4 Área penal

A 06 (seis) metros de distância de cada poste de meta, na parte externa, é traçado um semicírculo perpendicular à linha de meta que se estende ao interior da quadra com um raio de 06 (seis) metros. A parte superior deste semicírculo é uma linha reta de $3,16$ metros, paralela à 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 é marcado o ponto penal a 06 (seis) metros de distância do ponto médio da linha entre os dois postes é marcado um círculo com raio de 06 (seis) centímetros.

Da mesma forma, outra linha será marcada dentro da área penal, a 05 (cinco) metros da marca dos 10 (dez) metros, para indicar a distância que os goleiros devem observar ao tentarem defender um tiro livre direto da sexta falta acumulada em diante. O tamanho desta marca é de 08 (oito) centímetros de largura e 40 (quarenta) centímetros de comprimento.

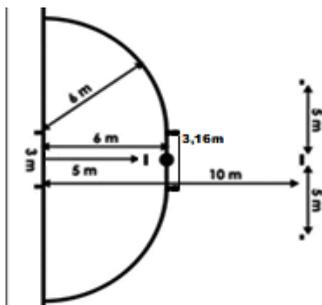


1.5 Tiro dos 10 metros

Um segundo ponto será marcado, com um raio de 06 (seis) centímetros, a uma distância de 10 (dez) metros equidistantes dos dois postes.

Duas marcas adicionais, dois círculos com um raio de 04 (quatro) centímetros cada, a 05 (cinco) metros do ponto de 10 (dez) metros, à esquerda e à direita, servem para indicar a distância mínima que os jogadores devem respeitar durante a execução de uma falta desde o tiro dos 10 (dez) metros.

A linha imaginária que cruza essas marcas, é paralela à linha de meta e a 10 (dez) metros de distância, delimita a área em que, se houver uma infração punível com um tiro livre direto da sexta falta acumulada em diante, a equipe executora pode escolher se deseja chutar o tiro livre direto a partir da marca dos 10 (dez) metros ou do local em que ocorreu a infração.

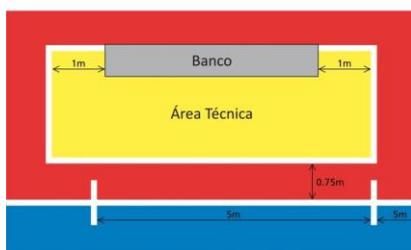


1.6 Zonas de substituições

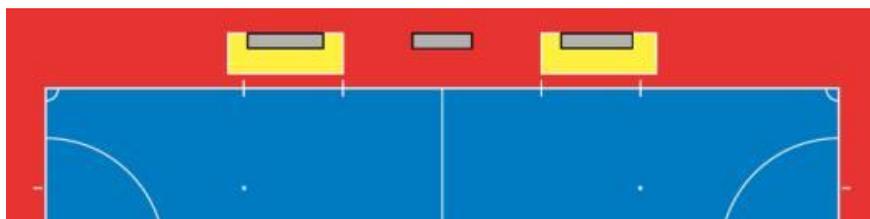
As zonas de substituições ficam localizadas na linha lateral situadas em frente aos bancos de reservas das equipes:

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

Zona de substituição e área Técnica

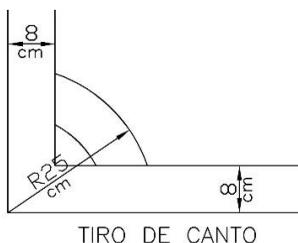


- c) O espaço situado frente à mesa de anotações e cronometragem com 05 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deve permanecer livre.



1.7 Tiro de canto

Nos quatro cantos da quadra, serão demarcados 1/4 (um quarto) de círculo com 25 (vinte e cinco) centímetros de raio, de onde são cobrados os tiros de canto. O raio de 25 (vinte e cinco) centímetros inicia do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de meta e termina no lado externo da linha curva de forma que este quadrante fique para dentro da quadra. A largura da linha é de 08 (oito) centímetros.



1.8 Área técnica

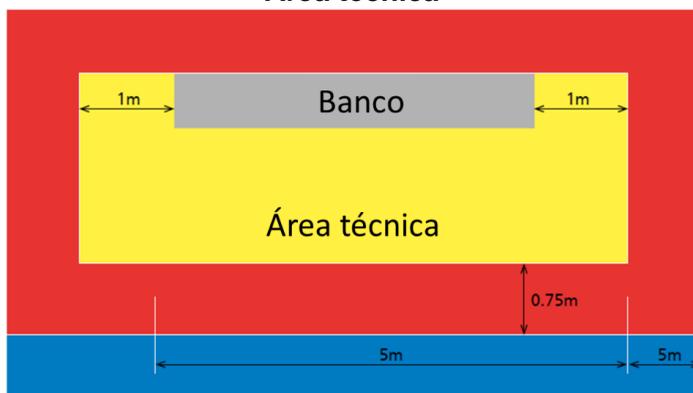
A área técnica é uma área especial com assentos para a equipe técnica e substitutos. Embora o tamanho e a localização das áreas técnicas possam diferir de uma instalação para outra, as seguintes indicações servirão como um guia geral:

- a) A área técnica deve ser marcada junto a zona de substituições, a uma

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

- b) Deve ser delimitada com linhas de demarcação;
- c) O número de pessoas autorizadas na área técnica será determinado pelos regulamentos da competição;
- d) Os componentes dos bancos de reservas:
 - Devem ser identificados e relacionados em súmula antes do início do jogo, de acordo com os regulamentos da competição;
 - Devem comportar-se de maneira responsável;
 - Devem permanecer dentro dos limites da área técnica, exceto em circunstâncias especiais, como por exemplo, atendimento médico entrar na quadra, com a permissão de um dos árbitros, para atender um jogador lesionado;
- e) Somente o técnico ou auxiliar técnico, sendo um de cada vez, podem permanecer em pé na área técnica e dar instruções;
- f) O preparador físico pode executar o aquecimento aos substitutos durante o jogo na área designada. Na ausência de uma área designada para esse fim, eles podem se aquecer perto da linha de meta, desde que não obstruam a passagem dos jogadores e árbitros e se comportem de maneira responsável.

Área técnica



Segurança

O regulamento de cada competição deve estabelecer a distância mínima que deve existir entre as linhas de demarcação da quadra de jogo, linhas laterais e de meta, e as redes, grades, telas ou paredes de separação de espectadores, incluindo cartazes publicitários, etc., de tal maneira que a integridade física dos participantes esteja sempre protegida.

1.9 Metas

As metas são colocadas no centro de cada uma das duas linhas de meta.

É formada por dois postes verticais, equidistantes dos cantos da quadra de jogo e unidos no topo por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra transversal devem ser feitos de madeira, plástico, ferro ou material apropriado. Eles também podem ser quadrados com bordas arredondadas ou redondos e não devem oferecer perigo para os jogadores.

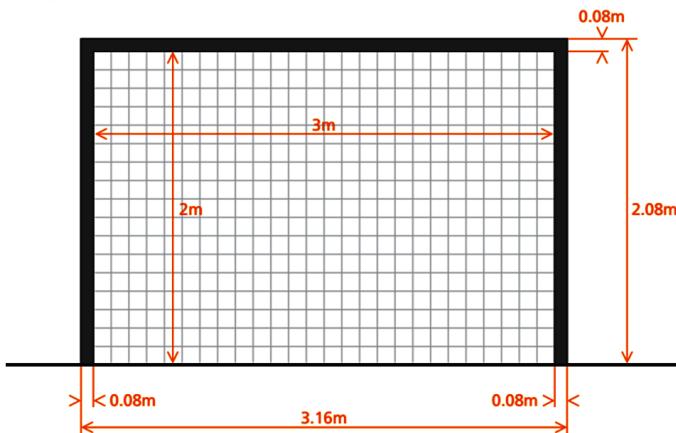
A distância da face interna entre os dois postes é de 03 (três) metros e a distância interna da barra transversal ao solo será de 02 (dois) metros.

Os postes e a barra do transversal terão a mesma largura ou espessura da linha de meta. Sendo quadrado tem a largura de 08 (oito) cm e quando forem redondos tem o diâmetro de 08 (oito) cm.

Nas metas é obrigatório o uso de redes de material aprovado, corda, náilon ou material similar, devem estar presas na parte posterior dos postes e no travessão e aos suportes de sustentação junto ao solo. Devem estar corretamente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. Durante os jogos não é permitido pendurar toalhas ou qualquer outro objeto nas redes para não atrapalhar a visão dos árbitros nos lances de gol.

Se a barra quebrar ou deslizar para fora do lugar, o jogo será interrompido até que seja reparada ou retornada à sua posição original. Se não for possível repará-lo, o jogo deve ser suspenso.

Os postes e travessão devem ser pintados de cores contrastantes da quadra de jogo e paredes no fundo da quadra.



As metas devem ter um sistema estabilizador que impeça o seu tombamento. Não devem estar fixas na quadra, o peso da retaguarda das metas deve permitir que elas sejam movidas sem comprometer a segurança dos participantes.

Metas portáteis podem ser usadas apenas se essa condição for atendida.

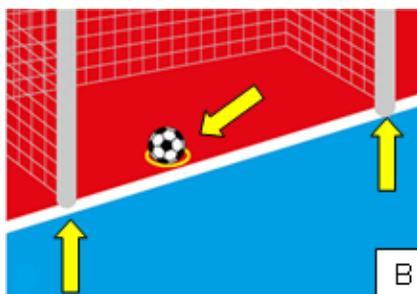
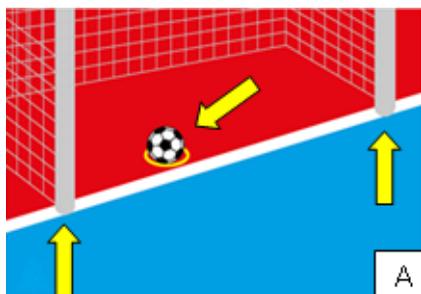


1.10 Deslocamento das metas

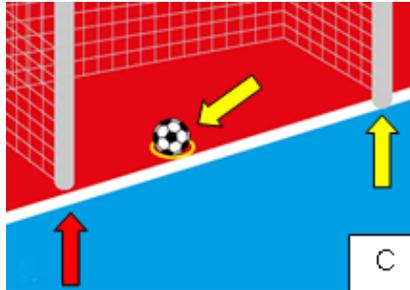
Se considera que a meta foi movida quando pelo menos um dos postes não está tocando a linha de meta.

Ao avaliar um possível deslocamento da meta na linha de meta quando na marcação de um gol, os árbitros devem observar as seguintes situações:

Metas bem posicionadas



Meta deslocada



A = Meta correta

B = Se os dois postes estiverem localizados em cima da linha do gol, o árbitro deve confirmar o gol se a bola cruzar completamente a linha do gol.

C = Se algum dos postes não estiver localizado em cima da linha do gol, será considerado que a meta foi movida.

Se um defensor, incluindo o goleiro, deslocar ou derrubar a meta:

- Se for intencional ou acidentalmente, antes que a bola cruze a linha do gol, o árbitro deve validar o gol se a bola cruzou a linha do gol no espaço entre os postes quando de sua posição correta.
- Se for intencional e não for gol ou chutada para fora, o árbitro deve penalizar com cartão amarelo o jogador infrator. Reinicia com um tiro livre indireto contra o infrator do local onde a bola se encontrava no momento do deslocamento.

Se um jogador da equipe atacante intencionalmente ou acidentalmente deslocar ou derrubar a meta, o gol não será validado. Além disso:

- Se o deslocamento ocorrer acidentalmente, a partida será reiniciada com uma bola ao chão;
- Se o deslocamento ocorrer intencionalmente, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto e o jogador será advertido com cartão amarelo.

1.11 Publicidade na quadra de jogo

Se o regulamento da competição não o proibir, a publicidade será permitida na quadra de jogo, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou árbitros e permita que as linhas de demarcação sejam visualizadas.

1.12 Publicidade nas redes de metas

Se o regulamento da competição não o proibir, a publicidade nas redes

das metas será permitida, desde que não confunda os jogadores ou árbitros ou obstrua sua visibilidade.

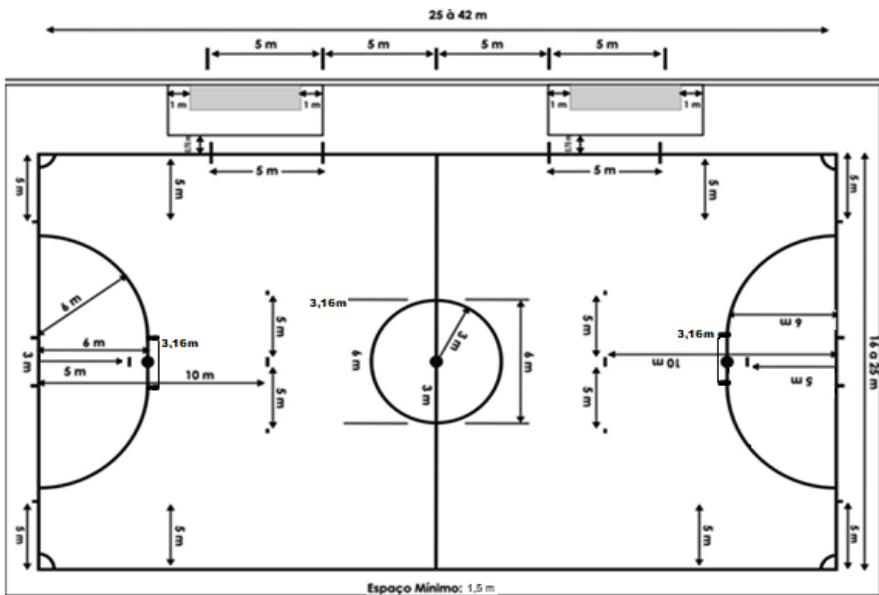
1.13 Publicidade em áreas técnicas

Se o regulamento da competição não proibir, será permitida publicidade nas áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda aqueles que estão nessas áreas ou qualquer outro participante.

1.14 Publicidade vertical na quadra de jogo

A publicidade vertical deve ter pelo menos:

- 01 (um) metro para fora das linhas laterais, exceto nas áreas técnicas e de substituições, onde todos os tipos de publicidade vertical são proibidos;
- A mesma distância para fora da linha de meta e a profundidade das redes de meta;
- 01 (um) metro das redes das metas.



REGRA 02 - A BOLA

2.1 Características e medidas

A bola oficial das competições nacionais sempre é definida pela CBFS



A bola é esférica, o invólucro de couro macio ou de outro material aprovado. Deve estar calibrada conforme especificação do fabricante, entre 06 (seis) e 09 (nove) libras. Quando largadas a uma altura de 02 (dois) metros deve subir a uma altura de 50 (cinquenta) a 65 (sessenta e cinco) centímetros.

Referências das bolas usadas nas competições nacionais

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 58 cm
Sub 11 e Sub 09	MASC/FEM	300g a 330g	52 cm a 55 cm
Inferior ao Sub 09	MASC/FEM	250g a 280g	49 cm a 52 cm

Todas as bolas usadas em jogos oficiais de competição organizadas sob os auspícios da FIFA ou das confederações devem ostentar um dos seguintes emblemas:

FIFA Quality



PRO FIFA Quality



**IMS – INTERNATIONAL
MATCH STANDARD**



Esses emblemas indicam que a bola foi oficialmente examinada e atende aos requisitos técnicos para esse emblema, que são complementares às especificações mínimas estipuladas na Regra 2 e devem ser aprovados pela FIFA.

As instituições que realizam os controles de qualidade devem ser aprovadas pela FIFA.

2.2 Publicidade na bola

Em partidas disputadas em uma competição oficial sob os auspícios da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de Futsal, toda publicidade comercial da bola é proibida, com exceção do logotipo ou emblema da competição ou do organizador da competição e da marca registrada autorizada do fabricante. Os regulamentos da competição podem restringir o tamanho e o número dessas marcas.

2.3 Substituição de uma bola danificada ou com defeito

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

- a) A bola é substituída e o jogo reiniciado com bola ao chão no local onde a mesma perdeu a condição de jogo, salvo se tenha sido interrompido dentro da área penal, ocasião em que a bola ao chão é executada de acordo com a regra 08.
- b) O jogo é reiniciado com repetição do tiro, se a bola perder a condição de jogo no exato momento em que é posta em movimento em um tiro livre, tiro penal, tiro lateral, tiro de saída, tiro de canto e arremesso de meta e não tenha tocado nos postes, travessão ou em um jogador e nem tenha sido cometida uma infração.
- c) Se a bola perder sua condição de jogo no momento que não esteja em jogo, a bola é substituída e o jogo reiniciado normalmente.
- d) A bola não pode ser substituída durante o jogo sem autorização de um dos árbitros.
- e) O local destinado ao cronometrista deve contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.

2.4 Bolas adicionais

Bolas adicionais podem ser colocadas ao redor da quadra de jogo, desde que atendam às especificações estipuladas na regra e sempre sujeitas à supervisão de um dos árbitros.

2.5 Segunda bola na quadra de jogo

No caso de uma segunda bola entrar na quadra enquanto a bola estiver em jogo, os oficiais devem interromper o jogo apenas se a segunda bola interferir no jogo. Será reiniciado com uma bola ao chão no local em que a bola estava quando o jogo foi interrompido, a menos que tenha sido interrompido na área penal e nesse caso, um dos árbitros dará bola ao chão na frente do goleiro (v. Regra 8).

Se uma segunda bola entrar na quadra de jogo enquanto a bola estiver em movimento e não interferir no jogo, os árbitros permitirão que o jogo continue e solicitarão que a bola extra seja removida o mais rápido possível.

2.6 Gol com uma bola danificada ou com defeito

Se a bola explodir ou for danificada após bater em um dos postes ou na barra transversal e entrar diretamente na meta em que bate, o árbitro concederá o gol.

REGRA 03 – OS JOGADORES

3.1 Número de jogadores

O jogo é disputado entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 05 (cinco) jogadores, um dos quais é o goleiro. O jogo não será iniciado ou continuado se uma ou ambas as equipes tiverem menos de 03 (três) jogadores.

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

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

3.2 Número de substituições e substitutos

Um número ilimitado de substituições será permitido durante o jogo.

Em competições oficiais patrocinadas pela FIFA, Confederações ou Federações, podem ser utilizados no máximo 09 (nove) substitutos. O regulamento da competição deve estipular a quantidade de jogadores.

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

Em jogos amistosos, podem ser utilizados no máximo 10 (dez) substitutos por equipe.

Em alguns amistosos, pode ser incluído um número maior de jogadores desde que:

- As equipes cheguem a um acordo sobre o número máximo;
- Os árbitros sejam informados antes do início do jogo.

Se os árbitros não tiverem sido informados ou um acordo não for alcançado antes do início do jogo, não serão permitidos mais de 10 (dez) substitutos.

3.3 Entrega da lista de jogadores e substitutos

Antes do início de todos os jogos, os nomes dos jogadores, substitutos e membros da comissão técnica, presentes ou não, devem ser fornecidos ao

3º árbitro/anotador. Qualquer jogador, substituto ou membro da comissão técnica cujo nome não tenha sido relacionado antes do início do jogo, não podem participar do mesmo.

3.4 Procedimento de substituição

As substituições podem ser realizadas a qualquer momento, independentemente se a bola estar em jogo ou não, exceto durante um tempo técnico. Para substituir um jogador, devem ser observadas as seguintes condições ou disposições:

- a) O jogador deve sair da quadra de jogo pela zona de substituição de sua própria equipe, salvo nos casos excepcionais previstos na regra;
- b) O jogador a ser substituído não precisa da autorização de nenhum dos árbitros para sair da quadra de jogo;
- c) Os árbitros não precisam autorizar a entrada do jogador substituto;
- d) O jogador substituto não pode entrar na quadra de jogo até que o jogador a ser substituído abandone a quadra de jogo;
- e) O substituto deve entrar na quadra de jogo através da zona de substituição de sua própria equipe;
- f) 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;
- g) Neste momento o substituto passa ser jogador e o substituído passa ser reserva;
- h) Em certas circunstâncias, o substituto pode ter sua entrada negada, por estar com o seu uniforme ou equipamento em desacordo com as disposições da regra ou regulamento;
- i) O jogador reserva que não completou o procedimento de substituição corretamente não pode reiniciar o jogo com tiro lateral, tiro penal, tiro livre, tiro de canto, arremesso de meta, etc. Ou executar qualquer cobrança antes de entrar na quadra;
- j) O jogador substituído pode voltar a participar do jogo;
- k) Todos os jogadores reservas estão submetidos à autoridade e jurisdição dos árbitros, independente de terem participado ou não do jogo;
- l) Os árbitros devem coibir as substituições feitas tentando ludibriar a própria arbitragem e a equipe adversária. Caso aconteça deve aplicar cartão amarelo ao infrator e reiniciar o jogo com tiro livre indireto se a bola estiver em jogo a favor da equipe adversária. Em todos os casos sempre deve ser aplicada a lei da vantagem;

- m) Se for realizada uma substituição durante o intervalo de jogo, ou antes, de qualquer dos períodos suplementares, o substituto deve entrar pela zona de substituição informando antes ao terceiro árbitro/anotador;
- n) O colete não pode ser lançado, arremessado ou atirado para o companheiro, caso isso aconteça o jogador infrator deve ser punido com cartão amarelo. O jogo é reiniciado com a cobrança de um tiro livre indireto observando sempre a lei da vantagem;
- o) Não é permitido realizar substituições durante o pedido de tempo técnico. Após o sinal informando o término do tempo técnico, os jogadores devem retornar para dentro da quadra e após fazerem as substituições;
- p) Não permitir que os jogadores reservas fiquem próximos das metas, repondo a bola ao goleiro de sua equipe.

3.5 Aquecimento

Podem permanecer em aquecimento no máximo 05 (cinco) jogadores reservas por equipe ao mesmo tempo.

3.6 Substituição do goleiro

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

3.7 Infrações e sanções

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

- a) Paralisa o jogo imediatamente, mas observando a lei da vantagem;
- b) Um dos árbitros paralisa o jogo, determina a saída do jogador que não cumpriu corretamente o procedimento de substituição, pune com cartão amarelo fora da quadra e autoriza o procedimento correto;

- c) Um dos árbitros aplica o cartão amarelo ao jogador substituto por comportamento antidesportivo se a sua equipe jogar com superioridade, ou por não seguir o procedimento de substituição se a substituição não foi feita corretamente;

Se os árbitros interromperem o jogo, devem iniciar com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária do local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. Se este substituto ou sua equipe cometer outra infração, o jogo será reiniciado de acordo com a regra.

Se em uma substituição, o jogador substituído deixar a quadra de jogo por motivos não justificados na regra, por um local que não seja a zona de substituição de sua própria equipe, os árbitros interrompem o jogo, observando a lei da vantagem, e desfazem a substituição, penalizam o jogador infrator com cartão amarelo e autorizam o procedimento de substituição de maneira correta.

Se os árbitros interrompem o jogo, este é reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária.

No caso de qualquer outra infração desta regra:

- a) Os jogadores são advertidos com cartão amarelo;
- b) O jogo é reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária. Em casos específicos, o jogo será reiniciado de acordo com o que é estabelecido na regra.

Se um jogador que esteja fora da quadra de jogo com a autorização de um dos árbitros, e não tenha sido substituído, volta a entrar na quadra de jogo sem a autorização de um dos árbitros, ou do 3º árbitro e, além disso, comete outra infração punível com cartão amarelo, este jogador deve ser expulso por acumular cartões amarelos, por exemplo após retornar segurar o jogador adversário ou calçar esse jogador de forma temerária. Porém se essa situação acontecer com o emprego de força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

3.8 Jogadores de quadra e suplentes expulsos

Se um jogador for expulso:

- a) Antes de ser relacionado em súmula ele não pode mais ser relacionado;
- b) Após ter sido relacionado em súmula antes do início do jogo, se estava relacionado para sair jogando, ele pode ser substituído por um jogador reserva, mas não pode ser substituído em súmula.

Um jogador designado como substituto que é expulso antes ou depois do

início do jogo não pode ser substituído.

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

- a) Se houver uma superioridade numérica de cinco contra quatro ou quatro contra três, a equipe com superioridade marcar um gol, um jogador da equipe com inferioridade pode entrar no jogo;
- b) Se ambas as equipes jogam com 04 (quatro) ou 03 (três) jogadores e é marcado um gol, ambas as equipes continuam com o mesmo número de jogadores até que transcorram os dois minutos das expulsões;
- c) Se houver uma superioridade numérica de cinco contra três jogadores e a equipe de superioridade marcar um gol, um único jogador da equipe de inferioridade poderá entrar em quadra;
- d) Se a equipe em inferioridade numérica marca um gol, o jogo continua com o mesmo número de jogadores;
- e) Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta sofrer o gol, o jogador faltoso é expulso e sua equipe pode colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol;
- f) O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar do jogo;
- g) Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico podem dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado;
- h) Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, devem se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, devem os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, podem se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;
- i) Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra

jogando ao final do primeiro período expulsos, esta equipe deve iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;

- j) O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não pode administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;
- k) Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não podem incluir outros jogadores para se recomponem, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- l) Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- m) Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição.

3.9 Pessoas não autorizadas na quadra de jogo

Os membros da comissão técnica são o técnico e os outros membros da relação da equipe. Qualquer pessoa não registrada na relação da equipe como jogador, substituto ou membro da comissão técnica será considerado como pessoa ou agente estranho.

Se um membro da comissão técnica, um substituto, exceto durante o procedimento de substituição, um jogador expulso ou um agente externo entram na quadra de jogo, os árbitros devem:

- a) Interromper o jogo apenas se essa pessoa interferir no jogo;
- b) Obrigar essa pessoa a deixar a quadra assim que o jogo for interrompido;
- c) Tomar as medidas disciplinares correspondentes;
- d) Se o jogo for interrompido e a interferência for causada por um membro da comissão técnica, um substituto ou um jogador expulso, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou um pênalti;
- e) Se for interrompido por um agente externo, o jogo será reiniciado com bola ao chão.

O árbitro relata o incidente às autoridades competentes.

3.10 Gol marcado com uma pessoa estranha na quadra de jogo

Se a bola entrar na meta com a presença de uma pessoa estranha e a mesma não impedir um jogador da equipe defensora de jogar a bola, o gol

será válido se a bola entrar na meta, mesmo que entre em contato com a bola, a menos que a interferência tenha sido causada pela equipe atacante.

Se depois que for marcado um gol e o jogo é reiniciado, os árbitros percebem que havia uma pessoa estranha na quadra de jogo quando o gol foi marcado, este gol não pode ser anulado. Se a pessoa estranha ainda estiver na quadra de jogo, o árbitro deve:

- a) Interromper o jogo;
- b) Determinar a saída da quadra da pessoa estranha;
- c) Reiniciar o jogo com bola ao chão ou um tiro livre conforme o caso.

Os árbitros informam o incidente às autoridades competentes.

Se após marcar um gol e antes de reiniciar o jogo, os árbitros percebem que uma pessoa não autorizada estava na quadra de jogo no momento em que o gol foi marcado, os árbitros devem anular o gol se a pessoa não autorizada era:

- a) Jogador reserva, jogador expulso, jogador ou membro da comissão técnica da equipe que marcou o gol. O jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local onde estava a pessoa não autorizada
- b) Uma pessoa estranha ao jogo que interferiu no jogo desviando a bola, que acabou entrando na meta ou impedindo a equipe defensora de jogá-la. O jogo será reiniciado com bola ao chão.

Os árbitros confirmam o gol se a pessoa não autorizada for:

- a) Jogador substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofre o gol;
- b) Uma pessoa estranha ao jogo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, os árbitros determinam que a pessoa não autorizada abandone a quadra de jogo imediatamente.

3.11 Retorno não autorizado de um jogador de fora da quadra

Se um jogador que solicitar a autorização de um dos árbitros para retornar a quadra de jogo voltar a entrar sem sua permissão, os árbitros devem:

- a) Paralisar o jogo imediatamente, exceto se o jogador não interferir no jogo ou no trabalho de um membro da equipe de arbitragem ou na aplicação da lei da vantagem;
- b) Penaliza o jogador com cartão amarelo por entrar na quadra de jogo sem autorização.

Se os árbitros interromperem o jogo, eles devem reiniciar:

- a) Com um tiro livre direto do local onde ocorreu a interferência;

b) Com um tiro livre indireto se não ocorrer interferência.

Qualquer jogador que, durante parte da ação do jogo, cruzar uma linha de demarcação não comete nenhuma infração.

3.12 Capitão da equipe

Cada equipe tem um jogador com a função de capitão, este não desfruta de nenhuma concessão ou privilégio especial dos demais jogadores, mas ele terá um certo grau de responsabilidade em relação ao comportamento de sua equipe, antes, durante e após o jogo.

Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia.

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

Quando não for cumprido este item deve ser relatado e o jogo realizado.

REGRA 04 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES E COMISSÕES TÉCNICAS

4.1 Segurança

Os jogadores não devem usar ou transportar equipamentos ou objetos perigosos.

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

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo. Se algum jogador estiver usando equipamentos ou acessórios de joias proibidos ou perigosos na quadra de jogo, os oficiais devem ordenar ao jogador:

- a) Que o objeto ou peça de uniforme em questão seja removido;
- b) Deixe a quadra de jogo na próxima interrupção se ele não puder ou se negar a remover.

Qualquer jogador que se recusar a cumprir esta regra ou recolocar o item ou o uniforme novamente deve ser advertido com cartão amarelo.

4.2 Equipamento obrigatório

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

- a) Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper - O capitão de cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- b) Calção curto –. O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper;
- c) Meióes – Se utilizarem fitas adesivas ou material similar na parte externa, esta deve ser da mesma cor dos meióes na parte que é usada;
- d) Caneleiras – Devem estar completamente cobertas pelos meióes e confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar);
- e) Tênis para Futsal – Confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de tênis com solado de couro ou pneu ou que contenham travas;

- f) Colete - Todos os jogadores reservas, obrigatoriamente devem usar coletes por cima das camisas e de cores diferentes das cores das camisas das duas equipes, somente retirando do corpo no momento em que for entrar no jogo, quando deve entregar na mão do jogador substituído.

Quando um jogador perder acidentalmente alguma peça de seu equipamento na disputa da bola, os árbitros devem permitir que o jogador conclua a jogada até ficar sem a posse da bola, não sendo permitido recebe-la de volta até recompor seu equipamento. Se o jogador receber essa bola de volta, será penalizado com um Tiro Livre Indireto sem aplicação de cartão.

O jogo não deve ser paralisado ou retardado para o jogador colocar ou amarrar o cordão do tênis, exceto em categorias abaixo do Sub 13.

4.3 Cores do uniforme

- a) As duas equipes devem usar uniformes diferentes entre si e dos árbitros;
- b) Os goleiros devem usar as camisas de cores diferentes dos jogadores de linha de sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários;
- c) As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor;
- d) Se as camisas dos dois goleiros adversários forem da mesma cor e nenhum deles tiver camisa sobressalente, o árbitro autoriza que ambos joguem com camisas de cores iguais;
- e) Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- f) Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha.

Caso o jogador utilize camisas térmicas longas por baixo da camisa de mangas curtas, estas devem ser de uma única cor e da cor predominante das mangas da camisa e todas da mesma cor.

Se os jogadores utilizarem short térmico, deve ser da mesma cor predominante do calção e todos da mesma cor.

O regulamento da competição pode exigir que os membros da comissão técnica, usem os uniformes, de uma cor diferente daquela usada pelos jogadores e pela equipe de arbitragem.

4.4 Outro equipamento

Os árbitros devem permitir que os jogadores usem equipamentos protetores modernos de qualquer cor tais como protetor de cabeça, óculos especiais, máscaras faciais, tornozeleiras por dentro dos meios, joelheiras e cotoveleiras sendo os mesmos confeccionados em material estofado, macio, leve e que não levem perigo aos demais jogadores.

Colete – todos os jogadores reservas, obrigatoriamente devem usar coletes de cores diferentes das cores das camisas das duas equipes, somente retirando do corpo no momento em que for entrar no jogo, quando deve entregar na mão do jogador substituído.

Protetores de cabeça – quando o jogador usar protetor de cabeça eles devem ser:

- Preto ou a cor principal da camisa e os jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor;
- Estar em alinhamento como um equipamento profissional de proteção;
- Não estar unido ou preso nas camisas;
- Não representar risco para o jogador que está usando ou para os demais jogadores, por exemplo fechado no pescoço com fechos;
- Que não tenham partes salientes.

Joelheiras e cotoveleiras – quando utilizados, as cotoveleiras devem ser da mesma cor predominante das mangas das camisas e as joelheiras devem ser da mesma cor dos calções. Quando não for possível usar da mesma cor dos uniformes, podem usar protetores da cor branca ou preta. Se for usado por mais de um jogador da mesma equipe, todos dessa equipe devem usar da mesma cor. Não podem ser demasiadamente salientes.



Comunicação eletrônica - os jogadores substitutos e expulsos, não podem transportar ou usar qualquer tipo de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto quando o uso de sistemas eletrônicos de monitoramento de desempenho for permitido.

É permitido o uso de todos os tipos de sistemas de comunicação eletrônica pela comissão técnica, exclusivamente em relação ao bem-estar e segurança do jogador ou por razões táticas ou instrutivas, mas apenas equipamentos pequenos e portáteis podem ser utilizados. Microfones, fones de ouvido, telefones móveis inteligentes, relógios inteligentes, tablets

ou laptops. Os membros da comissão técnica que usem equipamentos não autorizados ou que se comportam de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação serão expulsos da área técnica.

Sistemas Eletrônicos de Monitoramento de Desempenho – Ao usar sistemas eletrônicos e monitoramento de desempenho durante um jogo em uma competição oficial, com a aprovação da federação nacional ou do organizador da competição, este último deve garantir que as informações e dados transmitidos pelos equipamentos usados na área técnica durante o jogo sejam confiáveis e precisos.

A FIFA desenvolveu um padrão profissional para ajudar os organizadores da competição a aprovar o ETPS preciso e confiável.

A marca abaixo indica que o dispositivo ou a tecnologia ETPS foi oficialmente testada e atende aos requisitos de precisão e confiabilidade de dados posicionais no futsal:



Quando os dispositivos são usados como parte do EPTS dos jogadores em uma competição oficial patrocinada pela FIFA, uma confederação ou uma federação nacional, o organizador da competição deve garantir que os dispositivos conectados ao equipamento dos jogadores não sejam perigosos. Além disso, devem ostentar a seguinte marca:



Esta marca indica que a referida tecnologia foi oficialmente testada e atende aos requisitos mínimos de segurança do International Match Standard desenvolvido pela FIFA. A FIFA deve aprovar previamente as instituições que realizam esses testes.

4.5 Slogans, mensagens, imagens e publicidade

Nos uniformes não deve conter slogans, mensagens ou imagens de natureza política, religiosa ou pessoal. Os jogadores não devem exibir uniformes internos com slogans, mensagens ou imagens de natureza

política, religiosa, pessoal ou publicitária, exceto pelo logotipo do fabricante. No caso de qualquer infração, o jogador ou equipe será penalizado pelo organizador da competição, pela federação nacional ou pela FIFA.

Princípios

A regra 4 se aplica a todos os tipos de equipamentos, incluindo roupas internas dos jogadores e substitutos estas situações também serão aplicáveis a todos os membros da comissão técnica localizada na área técnica.

a) Serão permitidos os seguintes:

- Número da camisa do jogador, nome, escudo da equipe, slogans de iniciativas, emblemas promovendo o jogo, patrocinadores, respeito e integridade, todo tipo de publicidade autorizada pelo regulamento da Federação local, Confederação ou FIFA;
 - Os dados de um evento, equipes, datas, competição e local.
- b) Slogans permitidos, com imagens autorizadas devem aparecer apenas na frente da camisa ou braçadeira, ou ainda no regulamento da competição;
- c) Em alguns casos, slogans, imagens ou mensagens aparecem apenas na braçadeira do capitão.

Interpretação da regra

Ao interpretar se um slogan, mensagem ou imagem é permitido, de acordo com as disposições da Regra 12, que exige que os árbitros tomar medidas no caso de um jogador ser responsável de:

- Usar linguagem ou gestos ofensivos, insultante, abusiva ou humilhantes;
- Gesticulando de forma provocativa ou exaltada.

Todos os slogans, mensagens e imagens incluídas nessas categorias não são permitidas.

Embora as categorias "religiosa" e "pessoal" sejam fáceis de definir, a categoria "política" não é tanto assim, no entanto os seguintes slogans, mensagens, declarações ou imagens não são permitidos:

- Qualquer pessoa, viva ou morta, a menos que seja o nome oficial da competição;
- Qualquer partido ou organização política local, regional, nacional ou internacional, grupo, etc.
- Qualquer governo local, regional, nacional ou qualquer de seus departamentos, escritórios ou funções;
- De qualquer organização de natureza discriminatória;
- De qualquer organização cujos objetivos ou ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- De qualquer ato ou evento de natureza política.

Quando um importante evento nacional ou internacional é comemorado, as sensibilidades da equipe adversária, de seus seguidores e do público em geral devem ser levadas em consideração.

As regras da competição podem conter outros tipos de restrições ou limitações, em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, mensagens e imagens permitidas. É recomendável resolver possíveis disputas sobre slogans, mensagens ou imagens antes do início do jogo ou competição.

4.6 Infrações e sanções

Em caso de infração desta regra, mas sem o uso de equipamentos perigosos, não será necessário interromper o jogo e, além disso:

- O árbitro determina que o jogador infrator saia quadra de jogo para corrigir seu equipamento;
- O jogador deixará a quadra de jogo quando este for paralizado, a menos que ele já tenha corrigido seu equipamento.

Os jogadores que deixarem a quadra de jogo para corrigir ou trocar de equipamento devem:

- Ter o equipamento verificado por um dos membros da equipe de arbitragem antes de entrar novamente na quadra;
- Retornar a quadra de jogo somente com a autorização de um dos árbitros.

Jogadores que entrarem novamente na quadra de jogo sem a autorização do árbitro são advertidos, se o jogo tiver que ser interrompido para advertir o jogador, será concedido um tiro livre indireto. No entanto, se ocorrer uma infração mais grave, será concedido um tiro livre direto do local em que a infração ocorreu ou uma penalidade, se ocorreu dentro da área.

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.

4.7 Numeração de jogadores

Os regulamentos de competições internacionais devem estipular a numeração para os jogadores, que normalmente será de 01 a 15, sendo que o número 01 será reservado para um goleiro.

Nas costas e na frente das camisas, serão colocados números podendo

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

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

REGRA 05 – OS ÁRBITROS

5.1 Autoridade dos árbitros

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

5.2 Decisões dos árbitros

As decisões da arbitragem com relação aos fatos e ações que ocorrem no jogo, incluindo a validação ou não de um gol ou o resultado final de um jogo é definitivo.

Os árbitros podem modificar uma decisão unicamente quando se derem conta de que tomaram uma decisão incorreta, desde que não tenham reiniciado ou dependendo do caso, terminado o jogo.

Se um dos oficiais de arbitragem sinalizar ou comunicar uma infração sancionável com cartão amarelo ou vermelho, mas os árbitros não visualizarem ou escutarem antes que o jogo seja reiniciado. Os árbitros ainda podem tomar as medidas disciplinares apropriadas, mas não o reinício do jogo conforme a infração.

As decisões do árbitro principal prevalecerão sobre o 2º árbitro se ambos assinalarem uma infração em desacordo entre eles.

No caso de interferência indevida ou conduta incorreta do árbitro auxiliar ou de outros membros da equipe de arbitragem, o árbitro principal dispensa seus serviços, providencia sua substituição e informa as autoridades competentes.

5.3 Poderes e obrigações

Os árbitros

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

- 1) Aplicar as regras de jogo do Futsal e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relacione com o resultado do jogo;
- 2) Dirigir o jogo em colaboração com os demais membros da equipe de arbitragem, sempre que necessário;
- 3) Devem examinar a pressão da bola do jogo e de todas as bolas reservas, se estão de acordo com a especificação do fabricante e se estão em condições de jogo, antes do início do jogo, evitando paralisações desnecessárias para troca de bola;

- 4) Decidem se os equipamentos dos jogadores cumprem as exigências da regra 4;
- 5) Relatam todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após o jogo;
- 6) Interromper o jogo quando consideram que as leis do jogo de futsal foram violadas;
- 7) Interromper ou suspender o jogo temporariamente ou permanentemente por tipo de interferência externa, como:
 - Iluminação inadequada ou falta de energia;
 - Se um torcedor lança ou joga um objeto e atinge um membro da equipe de arbitragem, um jogador de quadra, jogador reserva ou membro da comissão técnica, dependendo da gravidade do incidente, o árbitro pode decidir se o jogo deve continuar ou parar, suspender temporariamente ou permanentemente;
 - Se constatarem que alguma pessoa usou um apito e atrapalhou os jogadores no decorrer do jogo, podem paralisar o mesmo, reiniciando com bola ao chão;
 - Se uma segunda bola cair na quadra de jogo, for jogado um objeto ou um animal entrar na quadra de jogo, o árbitro deve:
 - Interromper o jogo e reinicia com bola ao chão se interferir no jogo, exceto se a bola está indo para o gol, não impediu que o jogador defensor jogasse a bola. Nesse caso se a bola entrar na meta o gol será válido, exceto se a interferência tenha sido por parte da equipe atacante;
 - Se não ocorreu interferência, o jogo deve ser continuado e a segunda bola, objeto ou animal foi retirado da quadra na primeira oportunidade;
- 8) Paralisam imediatamente o jogo se julgarem que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave, determinando a retirada do mesmo para fora da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente o jogo. O jogador lesionado, incluindo o goleiro, depois de atendido só pode retornar pela zona de substituição de sua equipe, após o jogo ter sido reiniciado. As únicas exceções ao requisito de sair da quadra de jogo são quando:
 - Um goleiro e um jogador de quadra se chocarem e ambos necessitem de atendimento médico;
 - Dois ou mais jogadores da mesma equipe se chocarem e necessitem atendimento médico;
 - Se ocorreu uma lesão de extrema gravidade;
 - Um jogador se lesiona com o resultado de uma infração cometida por um jogador adversário que seja penalizado com cartão amarelo ou vermelho pela infração temerária ou de jogo brusco grave;
 - Se ocorrer uma penalidade máxima e o jogador lesionado vai executar a cobrança;
- 9) Se um jogador está sangrando devem solicitar a substituição ou

retirada do mesmo para ser atendido e medicado, somente podendo retornar após examinado por um dos árbitros ou 3º árbitro/anotador e ter sanado o sangramento e seu uniforme ou demais equipamentos não estejam sujos de sangue;

- 10) Se a equipe médica for autorizada a realizar o atendimento dentro da quadra, o jogador deve sair da quadra. Se o jogador se negar a sair deve ser penalizado por conduta antidesportiva;
- 11) Se um dos árbitros decidir aplicar cartão amarelo ou vermelho em um jogador lesionado, se o mesmo for deixar a quadra de jogo deve ser penalizado antes de sair;
- 12) Se o jogo for interrompido por uma lesão de jogador que não seja uma infração ou por qualquer outro motivo, o jogo será reiniciado com bola ao chão;
- 13) Se julgarem que um jogador lesionou-se sem gravidade, os árbitros devem deixar o jogo continuar até que a bola saia de jogo e imediatamente um dos árbitros dirige-se ao jogador, verificando se necessita de atendimento médico e só permitir a entrada da equipe médica se o jogador solicitar;
- 14) Devem aplicar sempre que possível a lei da vantagem, mas se perceberem em alguns segundos que não vai haver vantagem marca a infração imediatamente, mas não pode voltar atrás após ter sinalizado a vantagem;
- 15) Devem punir sempre a infração mais grave, quando o jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;
- 16) Devem aplicar sanções disciplinares aos jogadores que cometem infrações merecedoras de cartões amarelos ou vermelhos, sendo que nos casos de lei de vantagem devem ser aplicados logo após a primeira paralisação;
- 17) Devem tomar medidas disciplinares contra os membros da comissão técnica que não se comportam de maneira adequada, podem ser advertidos verbalmente, com cartão amarelo ou vermelho e expulsos da superfície de jogo e imediações.
- 18) Quando ocorrer uma infração no banco de reservas e os árbitros não identificarem o infrator, devem solicitar ao treinador qual foi o infrator e caso este não identifique ele será o penalizado. Caso já não tenha treinador, a penalização será para o próximo membro da comissão ou um jogador.
- 19) Se o médico relacionado em súmula for expulso do jogo, ele poderá permanecer no banco de reservas, desde que desse momento em diante se porte de maneira adequada;
- 20) Com o auxílio dos demais membros da equipe de arbitragem, devem tomar decisões sobre os incidentes que passarem despercebidos pelos árbitros;
- 21) Não devem permitir que pessoas não autorizadas entrem na superfície

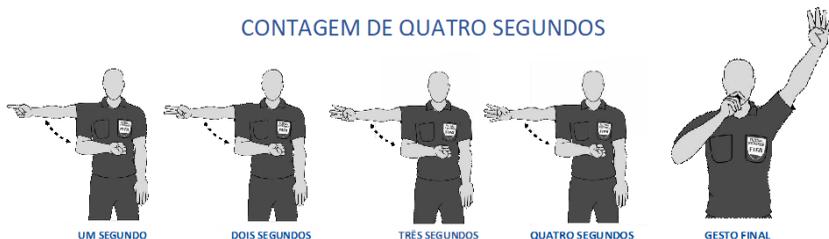
de jogo;

- 22) Devem autorizar o início ou reinício do jogo após as interrupções;
- 23) Devem usar sempre as sinalizações corretas de acordo com o livro de regras;
- 24) Devem tomar posicionamentos sobre o entorno da quadra de jogo, de acordo com a regra e regulamento da competição estabelecidos como obrigatórios;
- 25) Devem remeter para a entidade responsável o relatório do jogo com todas as sanções disciplinares aplicadas a jogadores ou membros da comissão técnica das equipes ou sobre qualquer outro incidente ocorrido, antes, durante e após o jogo;
- 26) Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- 27) Devem interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal havendo desequilíbrio do jogador;
- 28) Devem sinalizar ao 3º árbitro/anotador o número dos jogadores penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- 29) Devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas e em uma das pernas do calção;
- 30) Ao entrarem na quadra de jogo, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção, se as redes das metas e redes de proteção em volta da quadra estão em condições e registrar em seu relatório as incorreções;
- 31) Não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- 32) Conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis tempos suplementares e durante todo o jogo;
- 33) Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, o árbitro deve penalizar o infrator com cartão amarelo;
- 34) Se o jogador tocar na bola com a falta de um uniforme ou equipamento, o jogo deve ser paralisado e reiniciado com tiro livre indireto contra o infrator;
- 35) 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;
- 36) Os árbitros devem estar sempre em sintonia com o 3º árbitro/anotador, confirmando as sinalizações feitas pelos mesmos, com relação às

faltas cometidas pelos jogadores, cartões aplicados e gols;

- 37) 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;
- 38) Um dos árbitros deve contar os 04 (quatro) segundos levando o braço ao peito e estendendo ao lado do corpo de maneira que a contagem fique pública, de acordo com a regra, exceto nos casos previstos, que não devem ser contados;

CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS



- 39) Quando os árbitros perceberem que por questões táticas o jogador atrasa o reinício de jogo, podem iniciar a contagem dos 04 (quatro) segundos, mesmo que o jogador não esteja de posse da bola;
- 40) Na lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deve sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a conclusão do lance, manda marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora;

Vantagem
em tiro
livre direto



Vantagem
em tiro livre
indireto

- 41) Os árbitros devem ter atenção nos lances fora da jogada onde a bola esteja sendo disputada
- 42) Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deve ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- 43) Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- 44) Os Oficiais de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar seus jogadores durante o transcorrer do jogo, em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores e desde que seja um de cada vez;

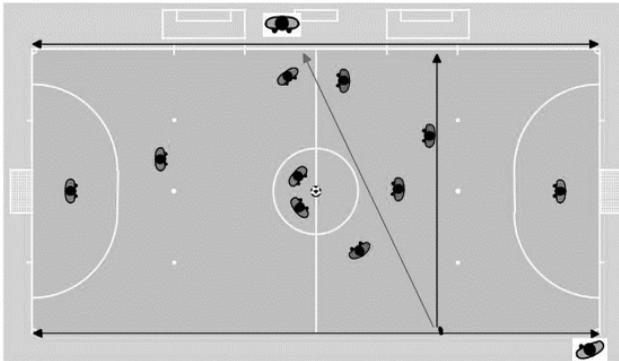
- 45) O jogo que for interrompido, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado. A súmula deve ficar em aberto e o árbitro relata em seu relatório o ocorrido;
- 46) Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;
- 47) Quando for interrompido por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, o jogo é considerado encerrado, colocando o resultado final e o árbitro relata o ocorrido;
- 48) Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar instruções aos seus jogadores;
- 49) Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;
- 50) Os jogadores podem comemorar o gol sem excessos em suas coreografias, sem subir em alambrado, rede de proteção e desde que não retardem o reinício do jogo. Se isso ocorrer se aplica cartão amarelo;
- 51) 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;
- 52) Os árbitros devem entender que, sendo o Futsal um esporte competitivo, o contato físico entre jogadores é normal, aceitável e que faz parte do jogo. Contudo, se os jogadores não respeitam as Regras do Jogo e o princípio do fair-play, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que isso seja respeitado.
- 53) Os árbitros têm autoridade para advertir ou expulsar jogadores ou membros das comissões técnicas no intervalo e depois do jogo terminar, assim como durante as interrupções da prorrogação e inclusive na disputa por penalidades máximas.

O árbitro principal

- 1) Atua como cronometrista e 3º árbitro/anotador no caso destes não estarem presentes;
- 2) Pode suspender temporariamente ou definitivamente o jogo quando julgar necessário pelo descumprimento das Regras de Jogo de Futsal;
- 3) Pode suspender temporariamente ou definitivamente o jogo por qualquer tipo de interferência externa;
- 4) O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o seu auxiliar, 3º árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;

- 5) Autoriza o início de jogo no primeiro e segundo períodos do jogo e no tempo suplementar;
- 6) Deve estar no lado da mesa de anotações, para o início do primeiro e segundo períodos e do tempo suplementar, podendo trocar de lado quando julgar necessário e para agilizar o reinício do jogo;
- 7) Após a marcação dos gols o árbitro que estiver do lado da mesa de anotações é quem autoriza o reinício do jogo;

Posicionamento dos árbitros e jogadores no início e reinício de jogo



O árbitro auxiliar

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

Posicionamento – mudança de lado pelos Árbitros em quadra

Os árbitros podem mudar de lado durante o jogo sempre que considerar que esta ação afetará positivamente no desenvolvimento do jogo. No entanto, os árbitros devem ter em mente o seguinte:

- Eles não devem mudar de lado quando a bola estiver em jogo;
- Em princípio, eles só devem mudar de lado quando o árbitro que estiver atuando no lado dos bancos aplicar um cartão amarelo ou vermelho ou tomar qualquer outra decisão crucial que possa levar a críticas ou divergências de uma ou mais equipes;
- O árbitro que mostra o cartão amarelo ou vermelho normalmente decide se muda de lado ou não. Esta atitude deve ser traçada na planificação;
- Cabe ao árbitro que fica do lado dos bancos de reservas, após a troca, autorizar o reinício do jogo;

- Os árbitros podem retornar aos lados "normais" quando o jogo permitir.

Exemplos:

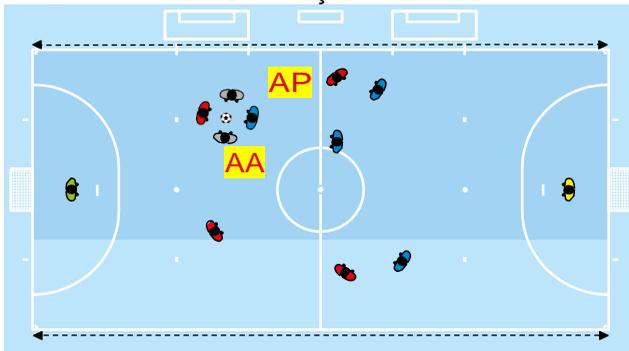
O árbitro do lado dos bancos de reservas assinala uma falta



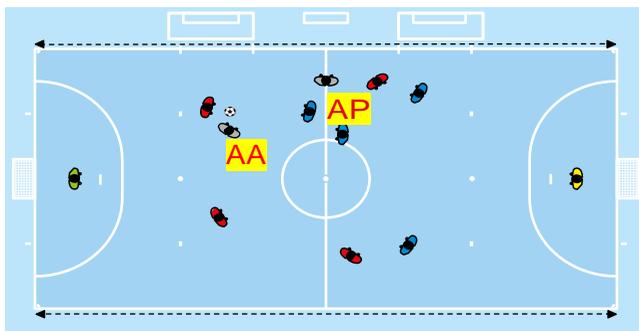
O árbitro que assinalou a falta dirige-se para o local onde a mesma ocorreu para exibir um cartão.



O árbitro do outro lado dirige-se para o local onde a falta ocorreu, com o objetivo de auxiliar a controlar a situação.



Após exibir o cartão, o árbitro principal dirige-se para a mesa de anotações para informar os árbitros assistentes do número do infrator.



O jogo reinicia após a troca de lado estiver concluída e os árbitros posicionados. Quem autoriza o reinício com um apito, é o árbitro que agora se encontra do lado dos bancos de reservas.



Posicionamento do 3º Árbitro ou Árbitro Assistente de Reserva se uma ou ambas equipes atuam com goleiro linha.

Quando uma das equipes joga com um goleiro linha, o 3º árbitro, ou o árbitro assistente de reserva quando escalado, deve ficar atento a linha de gol dessa equipe durante os seus movimentos de ataque. Se essa equipe marcar um gol, o terceiro árbitro, ou o árbitro assistente de reserva, deve dar o sinal necessário para informar os outros árbitros.



Se ambas as equipas estiverem jogando com um goleiro linha e tanto o terceiro árbitro como o árbitro assistente de reserva estiverem disponíveis, o terceiro árbitro deve controlar a linha de gol de uma equipe e o árbitro assistente do reserva a linha de gol da outra equipe.

5.4 Responsabilidade da equipe de arbitragem

Os árbitros ou conforme o caso, os outros membros da equipe de arbitragem não serão responsáveis por:

- 1) Qualquer tipo de lesão sofrida por jogador, membro da comissão técnica ou espectadores;
- 2) Qualquer dano a todo tipo de propriedade;
- 3) Qualquer outra perda sofrida por qualquer pessoa, clube, empresa, Federação ou entidade similar que é ou pode ser devido a qualquer decisão que eles podem tomar sob os termos das leis do jogo de Futsal ou em relação dos procedimentos normais e necessários para segurar, jogar e controlar o jogo.

Tais decisões podem ser:

- 1) Permitir ou não a realização do jogo, dependendo das condições da superfície de jogo, seus arredores ou condições climáticas;
- 2) Suspender definitivamente o jogo por qualquer motivo;
- 3) Determinar a adequação do equipamento ou acessórios usados durante o jogo;
- 4) Uma decisão de interromper ou não o jogo devido a interferência de espectador ou qualquer problema na área em que estão;
- 5) Paralisarem imediatamente ou não o jogo se julgarem que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave, determinando a retirada do mesmo para fora da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente o jogo;

- 6) Solicitar que um jogador lesionado seja removido da quadra de jogo para atendimento médico;
- 7) Permitir ou não o jogador de usar algum uniforme ou equipamento;
- 8) Nos locais em que os árbitros têm autoridade para permitir ou não a presença de pessoas, incluindo comissão técnica, pessoal de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia para estarem presentes nas proximidades da quadra de jogo;
- 9) Qualquer outra decisão tomada de acordo com as Leis do jogo de Futsal ou em conformidade com suas funções estipulados pelas regras ou regulamentos da FIFA, CBFS ou Federação ou regras de competição ou sob o qual o jogo é disputado.

5.5 Jogos Internacionais

Em jogos internacionais, a presença de um segundo árbitro é obrigatória.

5.6 Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

- Pelo menos um apito;
- Cartões vermelhos e amarelos;
- Um caderno ou outro meio para registrar os incidentes dos jogos dentro e fora da quadra, cartões aplicados com respectivos tempos;
- Pelo menos um cronômetro.

Outro equipamento

Os árbitros estão autorizados a usar:

- Todos os tipos de interfones, intercomunicadores que permitem entrar em contato com os outros membros da equipe de arbitragem, fones de ouvido, etc;
- Sistemas de monitoramento eletrônico de desempenho ou outros dispositivos físicos de monitoramento de desempenho.

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

Da mesma forma, a equipe de árbitros é proibida de usar todos os tipos de acessórios de joias ou adornos pessoais, embora na ausência do cronometrista, o árbitro pode portar um relógio ou dispositivo semelhante para cronometrar o tempo de jogo.

Uniforme da Arbitragem

- 1) O uniforme dos oficiais de arbitragem é composto de camisa de manga curta ou longa, bermudas e meias, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade e tênis preto. Devem usar cores

- diferentes das equipes, em especial aos jogadores de linha;
- 2) Os oficiais de arbitragem em dupla ou quarteto podem utilizar camisas térmicas longas por baixo da camisa de mangas curta, estas devem ser da cor predominante das mangas da camisa;
 - 3) Em temperaturas desfavoráveis as duplas ou quartetos podem utilizar bermuda térmica que deve ser da mesma cor predominante da bermuda mantendo os demais itens do vestuário;
 - 4) Em dias de baixa temperatura o 3º árbitro/anotador e o cronometrista podem usar calça ou calça de agasalho preta;
 - 5) A equipe de arbitragem pode trabalhar com os dois árbitros usando uma cor de camisa e o 3º árbitro/anotador e cronometrista com outra cor;
 - 6) Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os escudos da FIFA e CBFS;
 - 7) Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o escudo da entidade a que estiverem vinculados;
 - 8) Os árbitro(as) não podem exercer suas funções utilizando equipamentos ou objetos que sejam perigosos a eles ou aos jogadores, inclusive qualquer tipo de jóias como, piercing, brincos, pulseiras, cordões, anéis, alianças, relógios, óculos, etc... Não será permitido cobrir esses objetos com esparadrapo ou similar.

REGRA 06 – 3º ÁRBITRO/ANOTADOR E CRONOMETRISTA

6.1 Árbitros assistentes adicionais

Dois árbitros assistentes podem ser nomeados, um 3º árbitro/anotador e um cronometrista, que deve desempenhar suas funções de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles estão posicionados fora da quadra de jogo, na altura da linha divisória e no mesmo lado das zonas de substituição. O cronometrista deve permanecer sentado junto a mesa de anotações, enquanto o 3º árbitro/anotador pode desempenhar suas funções sentado ou em pé.

O 3º árbitro/anotador e o cronometrista devem ter um cronômetro manual, plaquetas para indicação das faltas acumulativas, bandeirolas vermelhas para indicar a equipe que está com cinco faltas e súmula para registrar todas as ocorrências do jogo.

No local terão à disposição uma mesa com cadeiras para poderem exercer corretamente suas funções.

6.2 Poderes e obrigações

O 3º árbitro/anotador:

- 1) Auxilia o árbitro principal, o árbitro auxiliar e o cronometrista;
- 2) Preenche a súmula com todos os jogadores e membros da comissão técnica das equipes que vão participar do jogo;
- 3) Auxilia no controle da substituição das bolas para o jogo a pedido dos árbitros;
- 4) Auxilia no controle do equipamento dos substitutos antes que entrem na quadra de jogo;
- 5) Anota o número dos jogadores que marcam gols;
- 6) Informa aos árbitros de quadra sobre qualquer infração, incidente ou atitude antidesportiva por qualquer participante do jogo, os quais têm a decisão final;
- 7) Informa ao cronometrista a solicitação de pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de uma das equipes solicitar;
- 8) Efetua o sinal respectivo da solicitação do pedido de tempo técnico, depois que o cronometrista apitar, para informar aos árbitros e a qual equipe foi concedida o tempo;
- 9) Anota na súmula o tempo de jogo que foi solicitado o pedido de tempo técnico de cada equipe;
- 10) Anota todas as faltas acumulativas de cada equipe até a 5ª falta em cada período;

- 11) Efetua o sinal respectivo de que uma das equipes cometeu a 5ª falta acumulativa no período;
- 12) Coloca sobre a mesa, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha vermelha indicativa da situação;
- 13) Anota o número e tempo de jogo em que os jogadores foram penalizados com cartão amarelo ou vermelho;
- 14) Entrega ao treinador de cada equipe, antes do início do primeiro e do segundo períodos de jogo a plaqueta para solicitação de pedido de tempo técnico e recolhe a plaqueta ao final de cada período caso não tenham solicitado o tempo técnico;

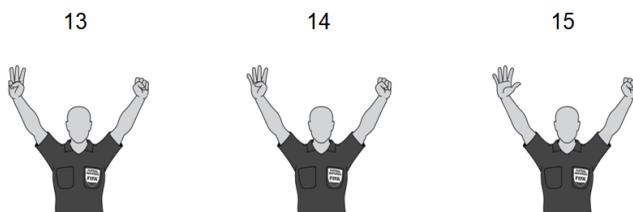
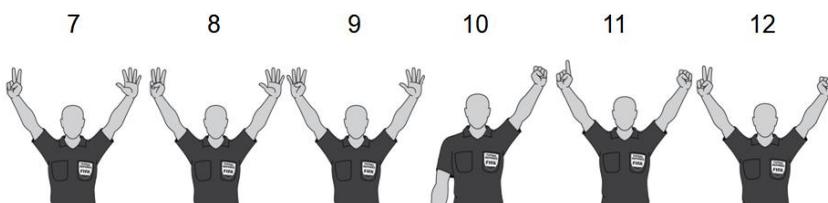
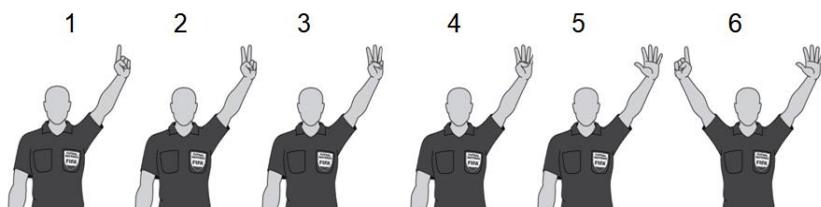
PEDIDO DE TEMPO TÉCNICO

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

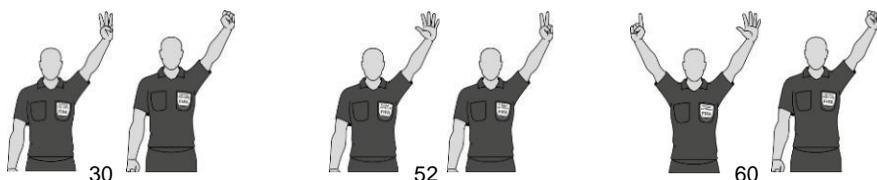
jogador substituto pode entrar na quadra de jogo quando o cronômetro estiver marcando ____ minutos e ____ segundos para o término do ____ período.

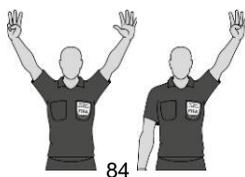
- 16) Auxilia os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído para arrumar o uniforme;
- 17) Auxilia os árbitros a supervisionar a entrada de jogador que tenha saído por motivo de lesão;
- 18) Auxilia os árbitros em qualquer tipo de erro referente a cartão amarelo ou vermelho, marcação de gols ou conduta violenta fora do campo visual dos mesmos. No entanto, os árbitros tomam as decisões sobre qualquer assunto relacionado ao jogo;
- 19) Ajuda a supervisionar as pessoas na área técnica e o comportamento dos jogadores e comissão técnica no banco de reservas e qualquer irregularidade ou conduta inadequada comunicam os árbitros;
- 20) Anota todas as interrupções do jogo por interferências externas ou internas, o tempo de jogo e o tempo paralisado e seus motivos;
- 21) Auxilia os árbitros, fornecendo a eles qualquer outra informação importante para o jogo;

- 22) Deve estar preparado para substituir o árbitro auxiliar em caso de algum problema com o árbitro principal ou com o árbitro auxiliar;
- 23) Examina as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início do jogo;
- 24) Registra as 05 (cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;
- 25) Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- 26) Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcam gols e aguarda a sua confirmação através deste gestual:

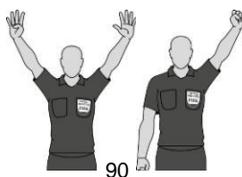


Para dezenas acima de 30

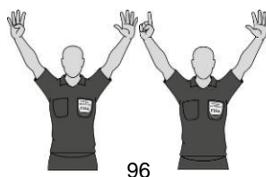




84



90



96

- 27) Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- 28) Exige que o técnico ou treinador e o capitão de cada equipe, assinem a súmula do jogo antes do início do mesmo;
- 29) Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- 30) Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas;
- 31) Para sinalizar a numeração das camisas acima de vinte, deve indicar as dezenas com o dorso das mãos e as unidades com as palmas das mãos;
- 32) Em uma decisão por pênaltis deve 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;
- 33) Deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- 34) Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- 35) Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- 36) Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;
- 37) Sempre que for assinalado um gol, o 3º árbitro/anotador, antes de fazer sua anotação deve confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol;
- 38) Deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões e numeração de faltas.

O Cronometrista tem como atribuições:

- 1) Controlar que o tempo de jogo tenha a duração estabelecida na regra n.º 07;
- 2) Colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída executado corretamente;
- 3) Travar o cronômetro quando a bola está fora de jogo;
- 4) 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 dos dez metros, tiro livre direto sem barreira e bola ao chão;

- 5) Colocar no placar eletrônico os gols, as faltas acumuladas e os períodos;
- 6) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a solicitação de tempo técnico para uma equipe, pelo treinador ou membro da comissão técnica, quando a bola está fora de jogo e somente quando for a favor da equipe solicitante;
- 7) Controlar o 01 (um) minuto nos pedidos de tempo técnico das equipes e informa através do apito o final do tempo;
- 8) Avisar mediante um apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros a quinta falta acumulativa de uma equipe;
- 9) Quando um jogador for expulso da quadra de jogo o cronometrista deve registrar em uma folha de papel, o tempo visualizado no placar eletrônico, fiscalizar e só autorizar a entrada de outro jogador após transcorridos 02 (dois) minutos cronometrados da expulsão ou a equipe sofrer um gol, sempre de acordo com a regra;
- 10) Avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros, mesmo tendo sirene no placar eletrônico, os finais do primeiro e segundo período do jogo e dos períodos do tempo suplementares. Os árbitros devem apitar confirmando o final;
- 11) Deve ser posicionado junto a mesa de anotações na lateral da quadra de jogo, próximo a linha central;
- 12) Quando não houver o árbitro assistente de reserva, ele exercerá também as funções de 3º árbitro/anotador;
- 13) Presta qualquer outra informação importante para o jogo;
- 14) Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- 15) Confere a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas, deixando todas em condições de jogo;
- 16) O cronometrista avisa que o tempo terminou e um dos árbitros confirma o final do período ou jogo;
- 17) No arremesso de meta ou tiro livre, favorável à equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro é acionado quando a bola sai da mão do goleiro ou no tiro livre, quando é chutada e se move com clareza;
- 18) Em uma decisão por pênaltis deve ir colocando no placar eletrônico o número de cobranças e os gols assinalados por cada equipe;
- 19) Quando uma equipe tiver 04 (quatro) faltas e cometer uma falta para tiro livre direto e um dos árbitros der a lei da vantagem, já coloca a 5ª (quinta) falta no placar eletrônico e a bandeirinha de sinalização sobre

a mesa;

- 20) Se um dos árbitros tiver que retornar uma cobrança e o cronômetro tinha sido acionado ou andou antes de ser travado, pode ser corrigido esse tempo;
- 21) Deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento do jogo. Deve usar sempre um cronômetro auxiliar;
- 22) Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os técnicos ou treinadores ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- 23) Deve alertar aos árbitros, quando faltar 01 (um) minuto para o encerramento do jogo e aquele árbitro que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, procura ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término do jogo, para que possa encerrá-la simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não ocorra um tiro penal ou tiro direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;
- 24) 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;
- 25) Deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- 26) Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- 27) Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- 28) Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo.

6.3 Jogos internacionais

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

6.4 Árbitro assistente de reserva

Em torneios ou competições em que um árbitro assistente reserva é designado, suas tarefas e deveres devem cumprir as disposições das Leis do Jogo de Futsal:

- a) Será designado de acordo com o regulamento da competição e substituirá o árbitro auxiliar, no caso de um dos árbitros não poder continuar;

- b) Auxiliará os árbitros em todos os momentos e em todas as tarefas administrativas antes, durante e após o jogo, se solicitado pelos árbitros;
- c) Após o jogo entregará um relatório às autoridades correspondentes incluindo infrações ou outros incidentes que ocorreram fora do campo de visão dos árbitros e auxiliam os mesmos na elaboração do relatório;
- d) Registrará todos os incidentes ocorridos antes, durante e após o jogo;
- e) Cronometrará o jogo manualmente, caso seja necessário devido a algum tipo de incidente de qualquer tipo;
- f) Fica posicionado de forma a poder auxiliar os árbitros, fornecendo a eles todos os tipos de informações relevantes para o jogo.

REGRA 07 - DURAÇÃO DOS JOGOS

7.1 Períodos de jogo

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

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

7.2 Finalização dos períodos

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

- a) Considera-se que um período terminou quando o sinal acústico soa, indicando que o tempo terminou, mesmo que os árbitros não tenham sinalizado o final do período com o apito.
- b) Se um dos árbitros apitar concedendo um tiro livre direto após a 5ª falta acumulativa ou um tiro penal junto com o final de um dos períodos ou prorrogação, o período terminará após a execução do tiro livre ou o pênalti. Em qualquer um dos casos a jogada será considerada encerrada quando ocorrer um dos seguintes casos:
 - A bola para de se mover ou de estar em jogo;
 - A bola seja chutada ou tocada após a cobrança, incluindo o cobrador, exceto o goleiro defensor;
 - Os árbitros encerram o jogo por uma infração cometida pelo cobrador ou por um jogador de sua equipe;
- c) Somente nas situações descritas acima, um gol marcado de acordo com a regra 1 e 10 será concedido após o final de um período de jogo, indicado pelo sinal acústico apropriado do cronometrista;
- d) Se ocorrer alguma infração por parte da equipe defensora e não resultar em gol, o tiro livre ou tiro penal deve ser repetido;
- e) Se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar

na meta o gol é válido;

- f) Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou ainda no travessão e após bater no goleiro e entrar, o gol é válido;
- g) Somente será válido gol contra a equipe defensora;
- h) Enquanto a bola estiver em deslocamento, se entrar na meta o gol é válido;
- i) Os períodos do jogo não serão estendidos em nenhum outro caso.

7.3 Tempo técnico

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

- a) Os membros da comissão técnica das duas equipes devem solicitar o tempo técnico apresentando a plaqueta de pedido de tempo técnico ao 3º árbitro/anotador ou ao cronometrista, o capitão da equipe pode solicitar a um dos dois árbitros;
- b) O cronometrista concede o tempo técnico quando a bola está fora de jogo e a reposição for a favor da equipe solicitante;
- c) Um dos árbitros fará primeiro o gesto característico.



Pedido de Tempo Técnico

- d) Durante o tempo técnico, os jogadores titulares podem permanecer dentro ou fora da quadra de jogo. Se os jogadores forem tomar alguma bebida devem sair da quadra de jogo;
- e) Durante o tempo técnico, não é permitido que os jogadores reservas entrem na quadra de jogo;
- f) Durante o tempo técnico, não é permitido que os membros da comissão técnica passem orientações no interior da quadra de jogo;
- g) A substituição de jogadores só pode ser efetuada após o sinal de apito ou campainha, dado pelo cronometrista comunicando o final do tempo técnico;
- h) Se uma equipe não solicitar tempo técnico no primeiro período do jogo, não pode acumular para usá-lo no segundo período;
- i) Quando em um jogo houver tempo suplementar, as equipes não têm direito a solicitação de tempo técnico durante o tempo suplementar;
- j) Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe pode retirar a plaqueta de pedido de

- tempo técnico desde que ainda não tenha sido sinalizado;
- k) Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deve ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe pode desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

7.4 Intervalo de jogo

Os jogadores têm direito a um descanso entre os dois períodos de no máximo 15 minutos. No caso de ter prorrogação terá um intervalo de 5 minutos entre o final do jogo e o início da prorrogação. Entre os dois tempos da prorrogação não haverá descanso e as equipes trocam o lado da quadra imediatamente. O regulamento da competição deve definir o tempo de descanso entre os períodos e só pode ser alterado com a autorização dos árbitros.

7.5 Jogo suspenso

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

REGRA 08 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO



O jogo será iniciado ou reiniciado através de um chute movendo a bola com clareza. Tendo o chute de saída no início de cada um dos dois períodos do jogo, períodos suplementares e após a marcação de um gol. Tiros livres direto e indireto, penaltis, tiro lateral, tiro de canto são outros tipos de recomeço do jogo.

Quando os árbitros param o jogo por um motivo não contemplado nas Regras, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão.

As infrações cometidas quando a bola não está em jogo, não mudam a maneira como o jogo é reiniciado.

8.1 Bola de saída

Procedimento

- 1) No início do jogo a escolha de lado ou saída de bola é decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal e os dois capitães das equipes. A equipe vencedora do sorteio escolhe a meia quadra onde vai iniciar jogando ou o direito à bola de saída do jogo;
- 2) Se a equipe vencedora do sorteio escolher o lado da quadra, a perdedora fica com a saída de bola e se a equipe vencedora escolher a saída de bola, a perdedora escolhe o lado da quadra que sai jogando.
- 3) A equipe que escolheu a quadra de jogo no primeiro período, executa a saída de bola no segundo período de jogo;
- 4) Após o intervalo regulamentar a que se refere a regra, o jogo recomeça com as equipes disputantes trocando de lado na quadra;
- 5) Após o descanso regulamentar as equipes trocam de bancos para os reservas e comissão técnica ficando sempre na meia quadra de defesa;
- 6) Depois de consignado um gol, o jogo recomeça de maneira idêntica, por um jogador da equipe que sofreu o gol;
- 7) Todos os jogadores, exceto o que vai executar o tiro de saída, devem estar em sua meia quadra de jogo;
- 8) Os jogadores adversários devem ficar a uma distância mínima de 03 (três) metros da bola até que a mesma seja chutada e se mova com

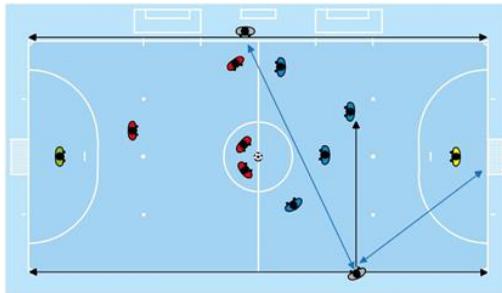
clareza;

- 9) A bola deve estar imóvel no meio da quadra;
- 10) O árbitro que está situado do lado da mesa de anotações é o que autoriza a saída de bola;
- 11) A bola estará em jogo assim que seja chutada com o pé e se mova com clareza em qualquer direção;
- 12) Se a bola de saída o jogador chutar diretamente na meta adversária tocando ou não em algum jogador e entrar na meta o gol é válido. Se chutar em direção a própria meta e a bola entrar diretamente o gol não é válido e reinicia o jogo com tiro de canto em favor da equipe adversária;
- 13) Quando o jogo tiver tempo suplementar deve ser feito o mesmo procedimento;
- 14) Para a bola de saída não se conta os 04 (quatro) segundos. Se o jogador demorar um tempo considerável, o árbitro adverte verbalmente e na reincidência aplica cartão amarelo.
- 15) Não é necessário que os árbitros solicitem confirmação dos goleiros ou de qualquer outro jogador para autorizar a execução do tiro de saída.

Posicionamento

A cada tiro de início de jogo, um árbitro deve estar próximo da linha central na lateral e não ficar na frente da mesa de controle para não atrapalhar a visualização destes. Este posicionamento facilita o controle do início de jogo.

O outro árbitro deve estar na outra linha lateral, alinhado com o penúltimo jogador da equipe defensora.



Infrações e sanções

Caso o executor da bola de saída toque na bola pela segunda vez antes que outro jogador o faça, é concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu o toque. Se este segundo toque for com a mão é concedido um tiro livre direto.

Para qualquer outra incorreção é repetida a bola de saída, sempre de

posse da mesma equipe.

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

8.2 Bola ao chão

Procedimento

- 1) Os árbitros concedem bola ao chão ao goleiro da equipe defensora dentro de sua área penal ao paralisar o jogo se:
 - a) A bola estava dentro da área;
 - b) O último toque na bola foi dentro da área de meta.



- 2) Nos demais casos um dos árbitros dá bola ao chão em favor da equipe do jogador que tocou por último na bola e no local onde ocorreu este toque, podendo ser em agente externo ou um membro da equipe de arbitragem;
- 3) Os demais jogadores de ambas as equipes devem manter-se a uma distância de 02 (dois) metros do local até que a bola toque na quadra.
- 4) A bola estará em jogo no momento em que tocar na quadra de jogo.



Infrações e sanções:

- 1) Será repetida a bola ao chão se:
 - a) Tocar em um jogador antes de tocar na quadra;
 - b) Saia da quadra de jogo depois de tocar na quadra e sem ser tocada

por nenhum jogador.

- 2) Se ao ser dado bola ao chão a bola entrar na meta sem tocar antes pelo menos em dois jogadores, o gol não será válido e será reiniciado com:
 - a) Um arremesso de meta se a bola entrar na meta adversária;
 - b) Um tiro de canto se a bola entrar na meta da equipe beneficiada com a bola ao chão.

Se após a bola ao chão, ela entrar em uma das metas sem tocar em pelo menos 02 (dois) jogadores devido a alguma circunstância ou ação incorreta, deve ser repetida a bola ao chão.

REGRA 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

9.1 Bola fora de jogo

A bola vai estar fora de jogo quando:

- Atravessar completamente quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de meta;
- O jogo for interrompido pelo árbitro;
- A bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, o jogo é reiniciado com a cobrança de tiro lateral a favor da equipe adversária à do jogador que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu.

Da mesma forma, se considera que a bola não está em jogo se tocar em um membro da equipe de arbitragem, permanece dentro da quadra e além disso:

- Uma das equipes inicia um ataque promissor;
- A bola entra diretamente para a meta;
- A equipe perde a posse da bola.

Nestes três casos, em que a bola toca em um membro da equipe de arbitragem, o jogo será paralisado e reiniciado com bola ao chão.

9.2 Bola em jogo

A bola está em jogo nas demais situações, inclusive se entrar em contato com um membro da equipe de arbitragem ou tocar em um dos postes ou travessão e permanecer na quadra de jogo.

9.3 Quadra coberta

A altura mínima do teto nas quadras cobertas deve constar no regulamento da competição.

Se a bola está em jogo e toca no teto, o jogo será reiniciado com um tiro lateral em favor da equipe adversária do último jogador que tocou na bola e no local mais próximo de onde ela tocou no teto.

Situações de bola em jogo e fora de jogo



9.4 Posicionamento da arbitragem com a bola em jogo

- a) O jogo deve acontecer sempre com a arbitragem colocada em diagonal, ou seja: árbitro, bola e árbitro. Dessa maneira, estando do lado de fora da quadra e paralelo à linha lateral facilita manter a visão da jogada e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada respectivo árbitro.
- b) O árbitro mais próximo da jogada, denominada zona de ação, (onde a bola está localizada em um dado momento) deve estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este deve se concentrar no controle da “área de influência” que é o lugar onde a bola não está localizada naquele momento, mas é provável que ocorra uma falta.
- c) Um dos árbitros deve estar perto o suficiente para ver o jogo sem interferir nele.
- d) Os árbitros entram na quadra apenas para obter uma melhor visão da jogada.
- e) "O que precisa ser visto" nem sempre está nas proximidades da bola. Por isso os árbitros também devem prestar atenção a:
 - Comportamentos agressivos de jogadores individuais fora da disputa da bola;
 - Possíveis infrações na área penal para a qual o jogo está indo;
 - Infrações que ocorrem com a bola fora de jogo;
 - Antecipar o posicionamento em relação ao próximo lance do jogo.

9.5 Posicionamento geral da arbitragem durante o jogo

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

Os árbitros devem sempre estar de frente para a quadra. Um dos árbitros deve controlar a zona onde a bola estiver sendo disputada, e o outro árbitro deve controlar a área de influência (onde a bola não está sendo disputada).

9.6 Posicionamento com a bola fora de jogo

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

As posições indicadas em todas as situações são básicas. A referência a uma “zona” pretende enfatizar que toda posição

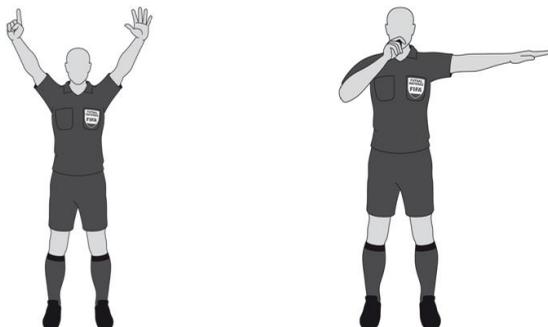
indicada é realmente uma área dentro da qual os árbitros têm mais probabilidade de otimizar sua eficácia. A zona pode ser maior, menor ou de formato diferente, dependendo das circunstâncias.

REGRA 10 - CONTAGEM DE GOLS

10.1 Gol válido

- 1) Será considerado válido o gol quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que a equipe que marcou o gol não tenha cometido anteriormente nenhuma infração.
- 2) Se um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, deslocar ou derrubar a meta, seja acidental ou intencional e os árbitros confirmarem que a bola ultrapassou completamente a linha de meta e teria entrado em uma posição normal da meta, o gol será válido. Se a meta foi movida intencionalmente por jogador defensor, este deve ser penalizado com cartão amarelo.
- 3) Se um jogador da equipe atacante, incluindo o goleiro, deslocar ou derrubar a meta, os árbitros anulam o gol. Se a meta foi movida intencionalmente por jogador atacante, este deve ser penalizado com cartão amarelo.
- 4) Se o goleiro lançar a bola com as mãos e entrar diretamente no gol adversário, o gol não será válido e o jogo será reiniciado através de um arremesso de meta. Se neste lançamento a bola raspar ou tocar em qualquer jogador e entrar na meta, o gol será válido.
- 5) Nas categorias Sub 15 para baixo, quando o goleiro arremessar a bola com as mãos e a bola ultrapassar a linha da meia quadra sem tocar em sua meia quadra, o árbitro paralisa o jogo e marca um tiro livre indireto, com a bola sendo colocada na linha divisória da quadra no local mais próximo de onde ultrapassou e dali é cobrado a infração. Neste caso não se aplica a lei da vantagem.
- 6) Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria linha de meta, entre os postes e sob o travessão de meta, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.
- 7) Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, tiro lateral, tiro livre direto ou indireto, retardar a bola para sua própria meta e a bola penetrar diretamente, o gol não é válido, será tiro de canto. Se tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro, o gol é válido.
- 8) Se após 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 deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, sendo cobrado de qualquer parte da área penal em favor da equipe adversária.
- 9) Quando ocorrer um gol contra, um dos árbitros dirige-se até a frente da

mesa do 3º árbitro/anotador e cronometrista e indica em ato contínuo o número do jogador que fez o gol contra e aponta a meta do jogador que marcou o gol.



Se não foi gol

Se um dos árbitros assinalar um gol e a bola não ultrapassou totalmente a linha de meta entre os postes e o travessão e imediatamente percebe seu erro, o gol é anulado e o jogo será reiniciado com bola ao chão.

Procedimento dos árbitros nas situações de Gol e não Gol

Quando um gol é marcado de forma clara, sem dúvidas na decisão, os árbitros devem manter contato visual e o árbitro do lado da mesa de cronometragem, que fará depois de se aproximar dos árbitros assistentes, o gestual correto com o número do jogador que marcou o gol.

Em todas as situações em que um gol marcado sugere dúvidas e a bola prossegue na quadra, o árbitro que estiver próxima da jogada e até mesmo o outro árbitro que embora mais distante pode ter um ângulo melhor da jogada devem apitar alertando um ao outro que o a bola entrou e que foi gol. Em seguida, o árbitro do lado da mesa de cronometragem, que fará depois de se aproximar dos árbitros assistentes, o gestual correto com o número do jogador que marcou o gol.

Já quando uma equipe está jogando com goleiro linha, o terceiro arbitro deve auxiliar os árbitros, controlando a linha de meta da equipe que estiver jogando com o goleiro linha, com o propósito de dispor de melhor ângulo de visão, nas situações de gol ou não gol.

10.2 Equipe vencedora

A equipe que tenha consignado maior número de gols é considerada vencedora do jogo. Se houver igualdade no número de gols assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, o jogo é considerado empatado.

Se o regulamento da competição exigir que haja uma equipe vencedora ou classificada após o jogo, poderá ter um dos seguintes procedimentos para definir a equipe classificada:

- 1) Regra dos gols marcado fora de casa;
- 2) Disputa de uma prorrogação de no máximo 05 (cinco) minutos cada período;
- 3) Decisão em 05 (cinco) tiros de penalidades para cada equipe alternadamente.

Podem ser alterados alguns dos procedimentos anteriores desde que constem no regulamento da competição.

10.3 Decisão por penalidades máximas

A disputa em cobrança de penalidades ocorrerá ao final de um jogo que tenha que ser definido um vencedor de acordo com o regulamento da competição. O desempate por pênaltis não faz parte do jogo para fins estatísticos.

Procedimento

Antes do início das cobranças das penalidades

1. O árbitro principal escolhe a meta onde serão executadas as cobranças considerando o estado da quadra, a segurança, iluminação, câmeras de televisão, etc....
2. O árbitro principal faz um sorteio com os dois capitães das equipes através de uma moeda, o vencedor escolhe se vai cobrar ou defender primeiro os tiros penais;
3. Todos os jogadores relacionados em súmula podem participar das cobranças, exceto os jogadores que foram expulsos ou lesionados durante o jogo ou prorrogação;
4. Cada equipe é responsável por selecionar os seus jogadores e a ordem que irão executar as cobranças. Não é necessário informar aos árbitros a ordem das cobranças.
5. Se no final do jogo ou da prorrogação e antes do início das cobranças, uma equipe tiver mais jogadores que a equipe adversária ela pode optar, se deve ou não equiparar a equipe contrária com o mesmo número de cobradores e informar aos árbitros o nome e número dos jogadores excluídos. Os goleiros podem ser excluídos como cobradores ficando somente para atuarem como goleiros. Nenhum jogador excluído poderá participar das cobranças, exceto no caso abaixo:
 - Se um goleiro não está em condições antes ou durante as cobranças, este pode ser substituído por um jogador relacionado ou jogador

excluído, mas o goleiro substituído não pode mais participar das cobranças;

- Se o goleiro já tiver executado uma cobrança, o substituto não pode executar uma cobrança até a próxima rodada de cobranças.

Durante a execução das cobranças das penalidades

- 1) Apenas os jogadores que vão participar das cobranças e equipe de arbitragem, podem permanecer dentro da quadra. Os membros da comissão técnica devem permanecer junto aos seus bancos de reservas, o mesmo acontecendo com os jogadores que não vão cobrar as penalidades. O 3º árbitro/anotador, ou o árbitro assistente de reserva quando houver, controlam esta parte da quadra e mais os jogadores que ali se encontram.
- 2) Todos os jogadores que vão participar das cobranças devem permanecer atrás da linha do meio da quadra, exceto os dois goleiros e o jogador que vai executar a cobrança;
- 3) O goleiro da equipe do jogador que vai executar a cobrança, deve ficar dentro da quadra de jogo, fora da área de meta, aproximadamente na linha do ponto penal, a 05 (cinco) metros da bola, do lado oposto ao banco de reservas e do árbitro auxiliar;
- 4) Qualquer jogador que vai participar das cobranças pode trocar de posição com o goleiro;
- 5) A cobrança será considerada como finalizada quando a bola parar de se mover, for defendida pelo goleiro, sair para fora da quadra ou ocorrer alguma infração. O jogador que executar a cobrança não pode tocar uma segunda vez na bola.
- 6) Os árbitros acompanham todas as cobranças;
- 7) Se o goleiro cometer alguma infração que tenha que repetir a cobrança, ele deve ser penalizado com cartão amarelo;
- 8) Se o cobrador cometer alguma infração, após os árbitros terem autorizados a cobrança, será considerado como cobrança perdida e o cobrador advertido com cartão amarelo;
- 9) Se o goleiro e o cobrador cometerem uma infração ao mesmo tempo:
 - Se a cobrança for perdida ou defendida, a cobrança deve ser repetida e os dois jogadores penalizados com cartão amarelo;
 - Se a cobrança resultar em gol, o gol é anulado, a cobrança considerada como perdida e o cobrador advertido com cartão amarelo.
- 10) Se durante as cobranças, uma equipe ficar com menos jogadores que o adversário, devido a contusão ou expulsão, a equipe com mais jogadores pode optar por reduzir para igualar o número de jogadores do adversário e os árbitros devem ser informados o nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não pode participar

das cobranças exceto nos casos já especificados;

- 11) Se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão voltar e tocar no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. Vale sempre a trajetória da bola;
- 12) O goleiro reserva pode substituir o titular a qualquer momento;
- 13) O 3º árbitro/anotador deve registrar todas as cobranças.

Cada equipe executará 05 (cinco) cobranças de acordo com as seguintes condições

- 1) As cobranças são realizadas alternadamente pelas equipes;
- 2) Cada cobrança deve ser executada por um jogador diferente e nenhum pode executar a segunda cobrança enquanto todos não executarem uma cobrança;
- 3) Na segunda série de cobranças pode ser alterada a ordem dos cobradores;
- 4) Se antes que as duas equipes tenham executado as 05 (cinco) cobranças, uma delas já marcou mais gols que a outra consiga marcar com as cobranças restantes, se dá como encerrada as cobranças;
- 5) Se depois de cada equipe executar a cobrança dos 05 (cinco) primeiros pênaltis e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de gols, ou não tenham marcado nenhum, a execução desses tiros deve continuar com os jogadores que ainda não cobraram, até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número destas, obtenha vantagem de um gol a mais que a outra;
- 6) Se algum jogador sair da quadra de jogo e não retornar a tempo ou se negar a executar a cobrança, será considerada como cobrança errada.

Posicionamento da arbitragem para a disputa em Tiros Penais

- a) O árbitro principal fica sobre a linha de meta a aproximadamente 02 (dois) metros da meta. A sua principal função é verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de meta e se o goleiro cumpre as determinações constantes na Regra 14;
- b) Quando o gol é marcado de maneira legal, os árbitros se comunicam visualmente e confirmam o gol, se houver alguma infração esse gol não deve ser validado e adota-se o que dispuser a regra;
- c) O segundo árbitro fica na direção do tiro penal, a uma distância aproximada de 03 (três) metros, com a função principal de verificar a posição da bola e a posição do goleiro companheiro do executor, após a conferência ele autoriza com seu apito a cobrança do tiro;
- d) O terceiro árbitro deve adotar uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores de ambas as equipes habilitados para as cobranças;

- e) O cronometrista permanece na mesa de cronometragem, com a função de verificar o comportamento de todos os membros de comissão técnica e jogadores que não participam das cobranças e ainda vai lançando no placar iniciando 0x0 os gols marcados na disputa das penalidades.
- d) Se um árbitro assistente de reserva estiver atuando teremos então ele desempenhando as funções do terceiro árbitro no centro da quadra. Já o terceiro árbitro deve adotar uma posição sobre a linha de meta, a aproximadamente 2 metros da meta, do lado oposto daquele onde se encontra o árbitro principal. A sua função é verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de meta e auxiliar o árbitro, em caso de necessidade.

Posicionamento sem o Árbitro Assistente de Reserva



Posicionamento com o Árbitro Assistente de Reserva



10.4 Gols marcados fora de casa

O regulamento da competição pode estipular que se as equipes se enfrentarem em jogos de ida e volta, se terminarem com a mesma quantidade de pontos após o segundo jogo, se considera que os gols marcados na quadra da equipe adversária sejam contados em dobro.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

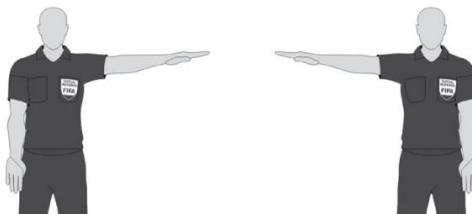
Não existe impedimento no Futsal.

REGRA 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Os tiros livres diretos e indiretos e tiros do ponto penal somente podem ser concedidos por infrações cometidas com a bola em jogo.

12.1 TIRO LIVRE DIRETO

Sinalização



Se concederá um tiro livre direto se, na interpretação dos árbitros, um jogador comete contra um jogador adversário uma das faltas abaixo, de maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- a) Fazer carga em jogador adversário;
- b) Saltar ou atirar-se sobre adversário;
- c) Dar ou tentar dar um pontapé em adversário;
- d) Empurrar um adversário;
- e) Bater ou tentar bater em adversário;
- f) Atingir um adversário ao disputar a bola;
- g) Calçar um adversário.

Caso a falta tenha contato físico, ela será penalizada com um tiro livre direto ou um tiro penal.

INTENSIDADE DAS FALTAS

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

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

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

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

- a) Tocar, 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;
- b) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- c) Trancar um adversário através de contato físico;
- d) Dar uma cusparada em adversário ou qualquer pessoa ou ainda dar uma mordida;
- e) Arremessar ou acertar um objeto na bola, em um adversário ou em um oficial de arbitragem;
- f) Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizante, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- g) 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;
- h) Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

Nestas faltas acima, a equipe infratora será punida com a cobrança de um tiro livre direto a ser executado pelo adversário no local onde ocorreu a infração quando cometida fora da área penal do infrator. Se cometida dentro da área penal do infrator é marcado um tiro penal. Será também anotada em súmula como uma falta acumulativa.

Tocar na bola com as mãos

Exceto os goleiros dentro de sua área penal, comete infração um jogador que:

- Tocar intencionalmente na bola com a mão ou braço, inclusive movendo a mão ou braço em direção a bola;
- Recuperar a posse ou controle da bola depois que ela tocar em sua mão ou braço, e em ato contínuo:
 - Marque um gol na equipe adversária;
 - Cria uma oportunidade manifesta de gol no adversário.

Com exceção dos goleiros dentro de sua área penal, geralmente o jogador comete uma infração se:

- Tocar na bola com a mão ou braço quando:
 - As mãos ou braços estão posicionados de maneira antinatural e aumentando o volume do corpo;



- As mãos ou braços estão acima ou além da altura do ombro, a menos que o jogador voluntariamente jogue a bola primeiro com outra parte do corpo, e em seguida toque na sua mão ou braço.



Essas infrações se aplicam mesmo que a bola toque na mão ou braço do jogador depois de bater na cabeça, corpo ou pé de outro jogador que esteja localizado próximo ao primeiro jogador.

Comete infração o jogador, incluindo o goleiro, que marca um gol na meta adversária com a mão ou braço, mesmo que seja de maneira acidental.



Exceto nas infrações acima mencionadas, como regra geral, não será considerada infração se a bola tocar na mão ou braço de um jogador:

- Quando vier diretamente da cabeça ou corpo incluindo o pé do próprio jogador;
- Se vier diretamente da cabeça ou corpo incluindo o pé de outro jogador que esteja próximo;
- Se sua mão ou braço está perto do seu corpo e você não está em uma posição antinatural para ocupar mais espaço;
- Se o jogador cair e a mão ou braço estiver entre o corpo e o ponto de apoio na quadra, mas não estendido lateralmente ou verticalmente longe do corpo.

O goleiro tem as mesmas restrições que qualquer outro jogador em relação a tocar a bola com a mão fora de sua própria área. Se o goleiro toca a bola com a mão em sua área penal quando não é permitido fazê-lo, um tiro livre indireto será assinalado, mas não haverá qualquer sanção disciplinar.

12.2 TIRO LIVRE INDIRETO

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

Sinalização



- a) Jogar de maneira perigosa (conforme estabelecido abaixo);
- b) Impede o avanço de um adversário sem contato físico;
- c) Mostrar desaprovação contra arbitragem, usando linguagem ou gestos ofensivos, insultantes, humilhantes ou outras ofensas verbais;
- d) Jogador dentro da área impedir que o goleiro lance a bola com as mãos;
- e) Cometer qualquer outra infração que não tenha sido mencionada nas Regras de Jogo do Futsal, pela qual se interrompe o jogo para penalizar com cartão amarelo ou vermelho um jogador;
- 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) Persistir deliberadamente na troca de passes dentro de sua área penal por mais de 04 (quatro) segundos;
- k) Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;
- l) No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deve ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem:
 - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;
 - Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe, o jogo é reiniciado com a bola sendo colocada no local que se encontrava no momento da paralisação.

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

- a) Controlar a bola com as mãos ou pés dentro de sua área penal ou ficar de posse da mesma em sua meia quadra de jogo por mais de 04 (quatro) segundos;
- b) Após haver tocado na bola em qualquer parte da quadra volta a receber a bola em sua meia quadra, jogada intencionalmente por um companheiro de equipe, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada por um adversário;
- c) Tocar na bola com as mãos ou braços, em sua área penal, depois que um jogador de sua equipe tenha passado a bola intencionalmente com o pé;
- d) Tocar na bola com as mãos ou braços em sua própria área penal, vinda diretamente de um tiro lateral, de canto, direto e indireto, cobrado por um companheiro;
- e) Na regra nacional nas categorias Sub 07, Sub 09, Sub 11, Sub 13 e Sub 15, é proibido que o goleiro lance a bola com a mão de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da quadra sem tocar em sua meia quadra ou em qualquer atleta colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;
- f) O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra é considerado como primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- g) O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque pode receber normalmente a bola;
- h) Se o goleiro defender a bola parcialmente, não é considerado como primeiro toque e os companheiros podem passar essa bola ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um jogador adversário;
- i) Quando o goleiro cometer uma falta dentro da área penal, colocando a mão na bola será sempre tiro livre indireto.

Se considera que o goleiro está de posse da bola quando:

- a) Retenha a bola em suas mãos ou entre a mão e uma superfície podendo ser a quadra, seu próprio corpo ou quando toque com qualquer parte das mãos ou braços;

- b) Segure a bola com a mão aberta e estendida;
- c) Quique a bola na quadra ou jogue-a para o alto.

Posicionamento da arbitragem no arremesso do goleiro

- O árbitro que está acompanhando o controle da posse de bola do goleiro com as mãos verifica se ele se encontra no interior da área penal e inicia a contagem dos quatro segundos e se coloca na altura da marca penal para verificar se o goleiro não vai ultrapassar a linha da área de meta com a bola em suas mãos no momento desse arremesso.
- Em seguida, o árbitro que acompanhou essa jogada, deve adotar a posição adequada ao controle do jogo, o que deve ser sempre a sua prioridade absoluta.



Jogo perigoso

O jogo perigoso deve ser considerado qualquer ação que, ao tentar jogar a bola, represente um risco de lesão, mesmo para o jogador que realiza a ação, ou que impeça adversário próximo de jogar a bola por medo de lesão, os árbitros não tomam qualquer medida disciplinar. Se a ação configura em risco evidente de lesão, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao jogador por jogar de forma temerária contra um adversário.

Se um jogador evitar uma oportunidade manifesta de gol jogando perigosamente, os árbitros devem expulsá-lo.

Arremates com os pés no alto (bicicletas, sem pulo, voleio) podem ser realizados sem levar perigo para o adversário.

Obstruir o avanço de um adversário sem existir contato

Obstruir o avanço de um adversário é o ato de impedir o progresso, atrapalhar, obstruir, bloquear, retardar ou forçar o adversário a mudar de direção quando a bola não está em disputa dos jogadores envolvidos.

Todos os jogadores têm o direito de manter sua posição em quadra. Encontrar-se no caminho de um adversário não é o mesmo que colocar-se no caminho de um adversário.

Os jogadores podem proteger a bola colocando-se entre a bola e um jogador.

Bloquear um adversário

Bloquear um jogador adversário pode ser considerado como uma tática legal de jogo, desde que o jogador bloqueador se encontre parado e não atrapalhe intencionalmente o adversário procurando aproximar-se e causar contato físico com seu corpo. Além disso, o adversário deve ter a possibilidade de evitar o bloqueio. Um bloqueio pode ser realizado se o jogador adversário está na posse da bola ou não.

12.3 MEDIDAS DISCIPLINARES

Os árbitros têm autoridades para tomar medidas disciplinares desde o momento em que chegam no local do jogo, entram na quadra de jogo para realizar a inspeção prévia, durante o jogo e decisão de penalidades, se for o caso, e até deixar o local do jogo e entregar a súmula e demais documentações na entidade pela qual está atuando.

Se antes de entrar na quadra de jogo para seu início, um jogador ou membro da comissão técnica cometer uma infração para expulsão, os árbitros têm autoridade para expulsá-lo do jogo. O árbitro deve fazer constar em seu relatório todos os atos de indisciplina.

Qualquer jogador ou membro da comissão técnica que cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho, dentro ou fora da quadra de jogo ou tentativa contra qualquer outra pessoa ou ainda contra as regras do Futsal, será sancionado de acordo com a infração cometida.

O cartão amarelo se utiliza para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

Podem ser aplicados cartões amarelos e vermelhos somente aos jogadores de quadra, jogadores reservas e membros das comissões técnicas.

JOGADORES E SUPLENTES

Retardar o reinício de jogo para aplicação de um cartão

Quando os árbitros decidem apresentar um cartão amarelo ou expulsão de um jogador, o jogo não deve ser reiniciado enquanto o cartão não for apresentado.

- Os árbitros advertem com cartão amarelo os jogadores que retardarem o reinício do jogo quando utilizam táticas tais como as seguintes:
- ❖ Cobram um tiro livre do lugar errado com a única intenção de forçar os árbitros a ordenar a repetição da cobrança;
- ❖ Chute ou carrega a bola com a mão após os árbitros terem paralisado o jogo;
- ❖ Retarde a saída da quadra de jogo depois que a equipe médica ter entrado para avaliar um ferimento;
- ❖ Provocar um confronto, tocando deliberadamente na bola depois dos árbitros terem paralisado o jogo.

Vantagem

Se os árbitros concederem uma vantagem em uma infração para cartão vermelho, esse cartão deve ser aplicado assim que a bola sair de jogo, exceto quando tiver uma oportunidade clara de gol, caso em que o jogador será advertido por conduta antidesportiva em vez de ser expulso.

Não se aplica vantagem em caso de jogo brusco grave, falta de extrema violência, conduta violenta, faltas penalizadas com segundo cartão amarelo ou a partir da sexta falta acumulativa, exceto quando for uma oportunidade clara de gol. Os árbitros neste caso devem expulsar o jogador assim que a bola não estiver mais em jogo. No entanto se o jogador tocar na bola, disputar com adversário ou interferir, os árbitros interrompem o jogo, expulsam o jogador e reiniciam o jogo com um tiro livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

Se depois de conceder uma vantagem, os árbitros advertirem um jogador com um segundo cartão amarelo ou cartão vermelho, após o gol ter sido marcado, a equipe deste jogador pode continuar jogando com o mesmo número de jogadores, após o gol poderá repor o jogador expulso. Se não for marcado o gol, a equipe infratora fica com um jogador a menos.

Se um jogador da equipe defensora começa a segurar um atacante fora da área e continuar a segurá-lo dentro da área, o árbitro marca pênalti.

Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)



Advertência (Cartão Amarelo)

O jogador é penalizado com cartão amarelo se cometer uma das seguintes infrações:

- a) Retardar o reinício do jogo;
- b) Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;
- c) Entrar ou voltar a entrar na quadra de jogo sem autorização de um dos árbitros ou não cumprindo o procedimento de substituição;
- d) Não respeitar a distância regulamentar no tiro de canto, um tiro livre ou um tiro lateral;
- e) Infringir persistentemente as regras do jogo. Os árbitros devem prestar especial atenção aos infratores reincidentes que infringem persistentemente as Regras do Futsal.
- f) For culpado de conduta antidesportiva.
- g) Agarrar um adversário quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;
- h) Tentar defender a bola com as mãos com objetivo de impedir um gol contra sua equipe, mas não conseguindo seu intento, exceto o goleiro dentro de sua área penal tendo o árbitro aplicado a lei da vantagem, logo após a conclusão do lance, deve penalizar este jogador com cartão amarelo.

O jogador reserva é penalizado com cartão amarelo se cometer uma das seguintes infrações:

- a) Retardar o reinício do jogo;
- b) Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;
- c) Entrar na quadra de jogo sem cumprir o procedimento de substituição;
- d) For culpado de conduta antidesportiva.

Caso em que o jogador comete duas infrações sancionadas com cartão amarelo, mesmo que sucessivamente, deve ser apresentado o cartão

duas vezes e depois o vermelho.

Infrações por condutas antidesportivas

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

- a) Tentar enganar os árbitros, fingindo ter sofrido uma falta ou lesão;
- b) Cometer uma infração de maneira temerária sancionada com tiro livre direto;
- c) Toque na bola com a mão para obstruir ou impedir a progressão de uma jogada promissora, evitando que o jogador adversário receba;
- d) Cometer uma falta que interfira um ataque prometedor imediato ou evitando, exceto quando o árbitro marque um tiro penal por uma infração na disputa da bola;
- e) Evitar uma ocasião manifesta de gol de um adversário mediante uma infração na disputa da bola e que o árbitro marque um tiro penal;
- f) Tocar na bola com a mão tentando marcar um gol, independente de ter conseguido ou não ou tenta evitar a marcação de um gol da equipe adversária, sem consegui-lo;
- g) Fazer marcações não autorizadas na quadra de jogo;
- h) Jogar a bola quando estiver saindo da quadra de jogo, depois de receber permissão para abandoná-la;
- i) Mostrar desrespeito ao espírito do Futsal;
- j) Empregar de forma deliberada uma tática ou estratégia para devolver a bola para o seu goleiro, inclusive de um tiro livre, de cabeça, peito, joelho, etc... com o intuito de burlar a regra. Reinicia com tiro livre indireto do local onde estava o jogador;
- k) Distrair um adversário com palavras e comentários durante o jogo;
- l) Deslocar ou derrubar intencionalmente a meta, sem evitar um gol ou ocasião manifesta de gol da equipe adversária;
- m) Numa interrupção do jogo, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinício do mesmo;
- n) 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;
- o) Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização da equipe de arbitragem;
- p) Trocar seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;
- q) Após o árbitro ter apitado, o jogador chuta a bola para longe;

Comemoração de um gol

Os jogadores podem comemorar a marcação de um gol, mas sem excessos, não devendo fazer coreografias e não devem retardar o reinício do jogo.

Transpor os limites da quadra de jogo para comemorar um gol não é considerado uma infração, mas os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

Mesmo que o gol seja anulado, o jogador deve ser penalizado se cometer uma das seguintes ações:

- Aproximar-se dos espectadores gerando problemas de segurança;
- Gesticular ou fazer atos provocativos e exaltados;
- Cobrir a cabeça ou rosto com máscara ou artigos similares;
- Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com ela.

Infrações sancionadas com cartão vermelho (expulsão)



Expulsão (Cartão vermelho)

Deve ser expulso o jogador de quadra ou jogador reserva, que cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- Impedir mediante uma infração de mão ou evitar uma oportunidade manifesta de gol, exceto no caso do goleiro estar dentro de sua área penal, ou deslocar ou derrubar a meta, de maneira que impeça que a bola cruze a linha do gol;
- Evitar um gol ou uma situação manifesta de gol da equipe adversária que se dirige a meta do infrator, mediante uma infração sancionável com um tiro livre, exceto as situações descritas abaixo, quando o goleiro defensor não estiver defendendo sua meta;
- Jogo brusco grave, infração de extrema dureza;
- Cuspir ou morder alguém;
- Conduta violenta;
- Empregar linguagem ou gestos ofensivos, insultantes ou humilhantes;
- Ser penalizado com um segundo cartão amarelo no mesmo jogo.

Os jogadores ou substitutos que foram expulsos também devem deixar as proximidades da quadra de jogo e da área técnica.

Evitar um gol ou uma oportunidade manifesta de gol (OMG)

Quando um jogador evita um gol ou uma oportunidade manifesta de gol (OMG) da equipe adversária ao cometer uma infração por mão, ele deve ser expulso, independente de onde isso ocorra.

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área, para evitar uma situação manifesta de gol da equipe adversária e os árbitros sinalizam um tiro penal, o infrator só será advertido com cartão amarelo se a infração tiver a intenção de tirar a bola. Em todas as outras circunstâncias (agarrar, puxar, empurrar, impossibilitar de jogar a bola etc.), o infrator deve ser expulso.

O jogador, jogador expulso, substituto ou membro da comissão técnica que entra na quadra de jogo sem a devida autorização de um dos árbitros e interfere no jogo ou comete uma infração e evita um gol da equipe adversária ou de uma oportunidade manifesta de gol, terá cometido uma infração punida com expulsão.

Ao determinar se esse tipo de infração do tipo OMG ocorreu, o árbitro deve levar em consideração os seguintes aspectos:

- a) Distância entre o local onde a infração foi cometida e a meta;
- b) Direção da jogada;
- c) Probabilidade de manter ou recuperar o controle da bola;
- d) Posição e número de jogadores de quadra defensores incluindo o goleiro;
- e) Se a meta está ou não está desguarnecida.

Considera-se que, se o goleiro estiver à frente de sua meta para defendê-lo, não é considerado como uma infração do tipo "evitar uma oportunidade manifesta de gol", mesmo que todas as circunstâncias da infração existirem.

Se o goleiro comete uma infração que evita um gol da equipe adversária ou evitar uma oportunidade manifesta de gol, tocando na bola com a mão fora de sua área, e quando sua meta está desprotegida ou apenas guardada por um jogador defensor atrás do goleiro, será considerado que o goleiro cometeu uma infração por evitar uma oportunidade manifesta de gol.

Se o número de jogadores da equipe atacante for maior que o número de jogadores da equipe defensora, sem incluir o goleiro, que estão protegendo a meta, será considerado como uma infração por evitar uma oportunidade manifesta de gol.

Jogo brusco grave (falta de extrema dureza)

Entradas ou disputas da bola que ponham em risco a integridade física de um adversário ou nas quais o jogador emprega força excessiva ou brutalidade, devem ser sancionadas como "jogo brusco grave" (faltas de extrema dureza).

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

Conduta violenta

Se um jogador usa ou pretende usar força excessiva ou brutalidade excessiva contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente de ocorrer ou não contato, a ação será considerada como conduta violenta.

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

Nenhuma vantagem deve ser concedida no caso de conduta violenta, a menos que seja uma ocasião manifesta de gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de conduta violenta na próxima interrupção do jogo.

Os árbitros são lembrados de que a conduta violenta geralmente envolve um confronto coletivo de jogadores e, portanto, eles devem impedir essa situação com intervenção rigorosa.

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

Membros da comissão técnica

Quando qualquer membro da comissão técnica comete uma infração, mas não foi possível identificar o infrator, o treinador presente na área técnica será penalizado.

Advertência verbal

As infrações a seguir resultarão de uma advertência verbal, também chamada de aviso, no entanto na reincidência da infração ou a sua interferência de caráter inapropriado pode ser advertido com cartão amarelo ou até mesmo vermelho:

- a) Entrar na quadra de jogo de maneira respeitosa e não conflituosa;
- b) Não cooperar com um membro da equipe de arbitragem;
- c) Discordar de uma decisão do árbitro, com palavras ou ações de pouca

intensidade;

- d) Sair da área técnica ocasionalmente sem cometer nenhuma outra infração.

Advertência com cartão amarelo

Entre as infrações dos membros da comissão técnica merecedora de cartão amarelo, se incluem as seguintes:

- a) Não respeitar de maneira persistente os limites da área técnica de sua equipe;
- b) Retardar o reinício do jogo quando for por parte de sua equipe;
- c) Entrar de maneira deliberada na área técnica da equipe adversária;
- d) Sem buscar o confronto no jogo;
- e) Mostrar desaprovação com palavras e ações, por exemplo:
 - Lançar ou chutar garrafas ou outros objetos;
 - gesticular de forma desrespeitosa com um ou mais membros da equipe de arbitragem (ex: bater palmas de maneira sarcástica).
- f) Solicitar com gestos exagerados ou de maneira insistente que se aplique um cartão;
- g) Gesticular ou proceder de maneira provocativa ou exaltada;
- h) Comportar-se persistentemente de forma inaceitável, incluindo nas infrações reiteradas merecedoras de advertência;
- i) Mostrar desrespeito com o espírito do Futsal.

Expulsão

As infrações merecedoras de expulsão, incluem-se as seguintes:

- a) Retardar o reinício de jogo quando corresponde fazer a equipe adversária (Ex: segurando a bola, chutando para longe, obstacularizar um jogador, etc...);
- b) Abandonar a área técnica de forma deliberada para:
 - Mostrar descontentamento ou protestar com um dos árbitros;
 - Proceder de forma provocativa ou exaltada;
- c) Entrar na área técnica da equipe adversária de maneira agressiva ou em clima de confronto;
- d) Lançar voluntariamente um objeto na quadra com a mão ou pé;
- e) Entrar na quadra de jogo para:
 - Enfrentar um dos árbitros, mesmo que a ação ocorra no intervalo ou no final do jogo;
 - Intervir no jogo ou dificultar um jogador adversário ou um dos árbitros;
- f) Comportar-se de maneira agressiva ou intimidação física com outra

- pessoa (ex.: cuspir ou morder);
- g) Receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo;
 - h) Empregar linguagem ou gestos ofensivos, insultantes ou humilhantes;
 - i) Utilizar equipamentos eletrônicos ou dispositivos de comunicação não autorizados ou comportar-se de modo inadequado com o uso desses equipamentos ou dispositivos;
 - j) Conduta violenta.

Infrações relacionadas com o lançamento de objetos, incluindo a bola

- a) **Temerária:** se penaliza com cartão amarelo por conduta antidesportiva;
- b) **Com força excessiva:** se penaliza o infrator com cartão vermelho por conduta violenta.

12.4 REINÍCIO DO JOGO APÓS AS FALTAS E CONDUTA INCORRETA

Se a bola está fora de jogo, será reiniciado conforme a decisão tomada anteriormente.

O jogo será reiniciado das seguintes maneiras se, a bola estava em jogo, quando um jogador cometer a infração dentro da quadra:

- a) Contra um adversário: tiro livre indireto, direto ou tiro penal, dependendo do caso;
- b) Contra um companheiro de equipe, reserva, jogador substituído ou expulso, membro da comissão técnica ou membro da equipe de arbitragem: tiro livre direto ou tiro penal, dependendo do caso.
- c) Contra qualquer pessoa ou elemento estranho ao jogo: bola ao chão.

Se sancionam com tiro livre indireto todas as infrações de caráter verbal.

Se a bola estiver em jogo e:

- a) Um jogador comete uma infração contra um membro da equipe de arbitragem ou um componente da equipe adversária, seja ele um jogador, um substituto, um jogador expulso ou um membro da comissão técnica fora da quadra de jogo;
- b) Um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica comete uma infração contra um jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem fora da quadra de jogo ou interfere em sua evolução:

O jogo será reiniciado com um tiro livre do ponto da linha de demarcação

mais próximo do local onde ocorreu a infração ou a interferência. Um tiro penal será marcado se for uma infração sancionável com um tiro livre direto e a linha de demarcação mais próxima é a linha de gol adjacente à área da equipe infratora. (do poste da meta até o final da área)

Se a infração for cometida por um jogador situado fora da quadra de jogo contra outro jogador, um substituto ou um membro da comissão técnica de sua própria equipe, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do ponto da linha de demarcação mais próxima do local onde a infração foi cometida.

Se um jogador tocar na bola com um objeto que estava em sua mão (calçados, caneleiras etc.), o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou um pênalti se o contato ocorrer dentro da área do infrator.

Se um jogador que está dentro ou fora da quadra de jogo lança um objeto com a mão ou o pé contra um adversário, ou se ele lança com a mão ou o pé, um objeto, incluindo uma bola, contra um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe adversária, ou contra um membro da equipe de arbitragem ou contra a bola com a qual o jogo está sendo jogado, o jogo será reiniciado por um tiro livre direto do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, ou com um tiro penal se tal ação ocorreu dentro da área da equipe infratora. Se este local estiver fora da quadra de jogo, o tiro livre será executado no ponto mais próximo da linha de demarcação. Será anotado um tiro penal se a linha de demarcação mais próxima for a linha de gol adjacente à área da equipe infratora.

Se um substituto, um jogador expulso ou temporariamente fora da quadra de jogo ou um membro da comissão técnica lança ou chuta um objeto na quadra e este interfere no jogo ou entra em contato com um adversário ou membro da equipe de arbitragem ou com a bola, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto no local em que o objeto interferiu no jogo ou em que atingiu ou teria atingido o adversário, o membro da equipe de árbitros ou a bola ou mediante um tiro penal se tal ação ocorreu dentro da área da equipe infratora.

REGRA 13 – TIROS LIVRES

13.1 Tipos de tiros livres

Um tiro livre direto ou indireto será concedido à equipe adversária se um jogador titular, reserva ou expulso, ou membro da comissão técnica que cometer alguma infração.

A contagem dos 04 (quatro) segundos deve ser claramente indicada de maneira pública e visível para todas as pessoas envolvidas, por um dos árbitros no momento da execução dos tiros livres direto e indireto.

Sinalização de tiro livre indireto

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



Se ambos os árbitros ou um deles esquecer de indicar o tiro indireto e após o chute a bola penetrar na meta diretamente, o gol será anulado e a cobrança repetida.

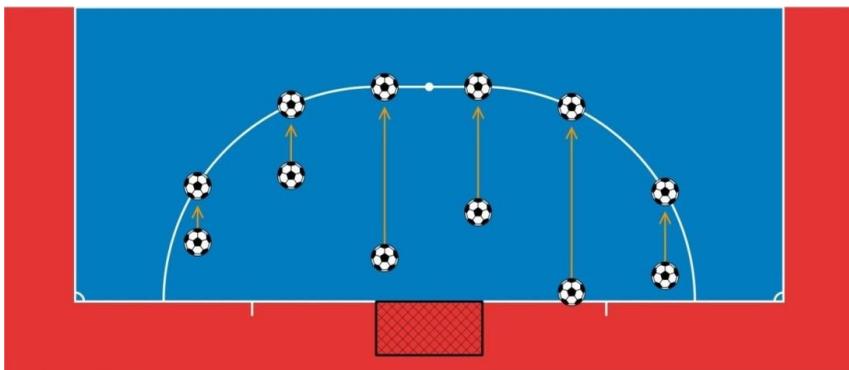
Se a bola entra na meta

- 1) Se um tiro livre direto for chutado contra a meta adversária e entrar na meta diretamente, o gol será válido.
- 2) Se um tiro livre indireto for chutado contra a meta adversária e entrar diretamente, o gol não será válido. O jogo será reiniciado com um arremesso de meta em favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador e entrar na meta, o gol será válido.
- 3) Se um tiro livre direto ou indireto for chutado contra a própria meta e entrar diretamente, o gol não será válido. O jogo será reiniciado com um tiro de canto em favor da equipe adversária.

13.2 Procedimentos

Todos os tiros livres são executados:

- 1) Em menos de 04 (quatro) segundos:
- 2) Do local onde ocorreu a infração, exceto nos seguintes casos:
 - Os tiros livres diretos e indiretos a favor da equipe defensora dentro de sua área penal, podem ser cobrados de qualquer ponto da área. A bola estará em jogo no momento em que for chutada com um dos pés após autorização do árbitro, não precisando a bola sair da área de meta para ser considerada em jogo.
 - Tiros livres indiretos a favor da equipe atacante, por infração cometida dentro da área penal do adversário será cobrado com a bola sendo colocada em cima da linha da área penal, no local mais próximo de onde ocorreu a infração. Puxa uma linha reta paralela a linha lateral do local da falta até a linha da área;



- Os tiros livres concedidos quando o jogador entra, volta a entrar ou abandona a quadra de jogo sem autorização, esse tiro se cobra do local onde a bola se encontrava, exceto quando a bola se encontra dentro da área penal do infrator, quando a bola deve ser colocada na linha da área penal e no local mais próximo de onde ela se encontrava. Quando o jogador cometer uma infração fora da quadra de jogo, o jogo é reiniciado através de um tiro livre que é executado na linha lateral ou de meta, no local mais próximo de onde ocorreu a infração. É marcado um tiro penal se for uma infração para tiro livre direto, próximo da linha de meta, na parte correspondente a área penal da equipe infratora.
- Aqueles casos em que as Leis do jogo de Futsal indicam outra posição.

A bola

- 1) Deve estar imóvel e o executor não pode tocar uma segunda vez enquanto outro jogador não tocar;

- 2) Estará em jogo assim que for chutada com o pé e se mova com clareza;

Enquanto a bola não está em jogo, todos os adversários devem permanecer:

- 1) No mínimo a 05 (cinco) metros da bola;
- 2) Fora da área penal para a cobrança no caso de tiros livres dentro da área penal do adversário.

Quando dois ou mais jogadores da equipe defensora formam a barreira, todos os jogadores da equipe adversária devem permanecer a uma distância mínima de 01 (um) metro até que a bola esteja em jogo.

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

Fintar durante a execução de um tiro livre faz parte do jogo e está permitido.

Se considera correto se um jogador na execução de um tiro livre, intencionalmente chutar a bola em um jogador adversário, com a finalidade de jogar a bola novamente, mas não de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, os árbitros consideram jogada normal.

13.3 Infrações e sanções

Se ao executar um tiro livre um jogador adversário não respeitar a distância regulamentar e se encontra a menos de 05 (cinco) metros da bola, o tiro é repetido e o jogador infrator penalizado com cartão amarelo, salvo se o árbitro aplicar a lei da vantagem ou se for cometida outra infração sancionada com tiro penal. Se o executor optar em realizar uma cobrança rápida e um adversário a menos de 05 (cinco) metros interceptar a bola, o árbitro deixa a jogada prosseguir. Se um jogador impedir a cobrança rápida deve ser penalizado com cartão amarelo.

Se durante a execução do tiro livre, qualquer jogador da equipe atacante estiver localizado a menos de 01 (um) metro da barreira formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, será concedido um tiro indireto a favor da equipe defensora.

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua área penal e um adversário ainda estiver dentro dessa área porque não teve tempo de sair, os árbitros permitirão que o jogo continue.

Se um adversário que está na área quando uma cobrança é executada ou que entra antes da bola entrar em jogo, toca ou disputa a bola antes de

estar em jogo, o tiro livre deve ser repetido.

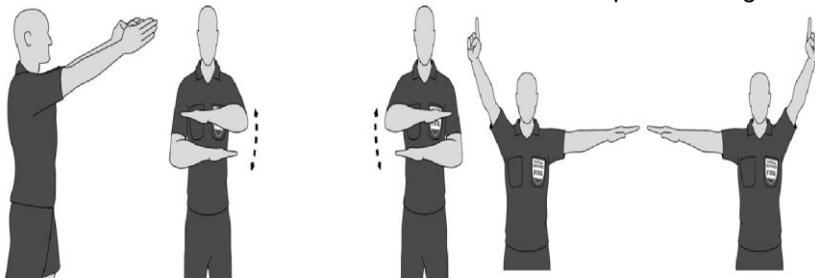
Se após a cobrança e a bola estar em jogo, o executor da cobrança toca novamente na bola antes que outro jogador toque, será concedido um tiro livre indireto. Caso este jogador toque com a mão:

- Será concedido um tiro livre direto;
- Se for cometido dentro da área penal será marcado um tiro penal, exceto se for o goleiro que neste caso será marcado tiro livre indireto.

Se após a autorização dada pelo árbitro a equipe beneficiada demorar mais de 04 (quatro) segundos, será penalizada com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária do local onde seria cobrado inicialmente.

13.4 Faltas acumulativas

- 1) São aquelas sancionadas com um tiro livre direto ou tiro penal conforme estipulado na regra 12;
- 2) Na súmula do jogo devem ser registradas as 05 (cinco) primeiras faltas de cada equipe em cada período de jogo;
- 3) 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 5ª (quinta) falta só devem aplicar a lei da vantagem em situação clara de gol;
- 4) 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;
- 5) Se tiver tempo suplementar, todas as faltas acumulativas do segundo período continuarão acumulando para esse período;
- 6) Quando o árbitro aplicar a lei de vantagem em infração de tiro livre direto, o árbitro que está no lance deve sinalizar com o uso dos dois braços em ângulo de 45º (quarenta e cinco) graus, apenas por alguns instantes, e após a conclusão do lance, devem informar ao 3º árbitro/anotador e ao cronometrista, mediante o sinal respectivo que anotem uma falta acumulativa de acordo com a seqüência de gestos.



13.5 Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulativa

Quando uma equipe cometer seis ou mais faltas acumulativas no mesmo período, será concedido um tiro livre direto sem direito a formação de barreira. Se a infração for cometida dentro da área do infrator, será tiro penal.

Pode ser marcado um gol diretamente na cobrança de um tiro livre concedido por falta acumulativa.

Um tiro livre direto sem barreira deve ser cobrado para frente, com intenção de marcar um gol, não pode haver um passe para um companheiro de sua equipe.

Procedimento

- 1) A bola deve ser colocada imóvel na marca dos 10 (dez) metros ou no local onde a infração ocorreu, se foi cometida pela equipe defensora e no espaço que corresponde a uma linha imaginária ligando as linhas laterais e passando pela marca dos 10 dez metros até a linha de meta e fora da área penal;
- 2) Se a infração for cometida nesse espaço a equipe atacante decide se bate do local onde ocorreu a infração ou na marca dos 10 metros;
- 3) Os postes, o travessão e as redes não podem ser movimentadas;
- 4) O executor da cobrança deverá ser plenamente identificado;
- 5) O goleiro defensor permanece dentro de sua área penal a uma distância mínima de 05 (cinco) metros da bola até que seja chutada;
- 6) Todos os jogadores, exceto o cobrador da falta e o goleiro defensor devem estar:
 - a) Dentro da quadra de jogo;
 - b) No mínimo a 05 (cinco) metros da bola;
 - c) Atrás da linha da bola;
 - d) Fora da área de meta.
- 7) Depois que os jogadores ocuparem suas posições de acordo com esta regra, o árbitro autoriza a cobrança para que o tiro livre direto seja executado;
- 8) O executor do tiro livre direto sem barreira deve chutar diretamente para a meta adversária, com a intenção de marcar um gol, sendo vedado o passe da bola, em qualquer sentido para jogador da própria equipe;
- 9) A bola está em jogo no momento em que for chutada com o pé, em direção a meta adversária e se mova com clareza;
- 10) O executor do tiro livre direto não pode tocar uma segunda vez na bola até que seja tocada por outro jogador;
- 11) Se os árbitros concederem um tiro livre direto a partir da sexta falta acumulativa ou um pênalti, quando um período está prestes a terminar,

o período termina após a execução do tiro livre direto ou pênalti. Em qualquer um dos casos acima, a jogada será considerada como finalizada quando ocorre um dos seguintes casos:

- a) A bola chutada deixa de se mover ou saia da quadra de jogo;
 - b) Após a cobrança, a bola seja chutada por outro jogador ou pelo executor da cobrança, exceto o goleiro defensor;
 - c) Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo cobrador ou por um jogador de sua equipe.
- 12) Se um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, cometer uma infração e o chute não resultar em gol, o tiro livre deve ser repetido.

Infrações e sanções

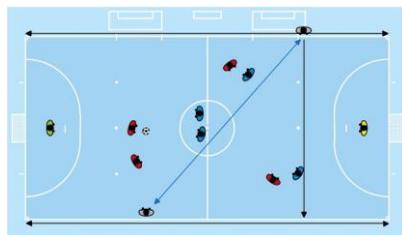
- 1) Uma vez que os árbitros tenham dado o sinal autorizando a cobrança do tiro livre direto sem barreira, esta cobrança deve ser realizada no tempo de 04 (quatro) segundos. Se não for executado dentro dos quatro segundos deve ser reiniciado o jogo através de um tiro livre indireto a favor da equipe adversária do mesmo local;
- 2) Se antes da execução e a bola entrar em jogo, o executor ou companheiro de equipe cometer uma infração:
 - a) Se a bola entrar na meta, a cobrança é repetida;
 - b) Se a bola não entrar na meta, o jogo é paralisado e reiniciado através de um tiro livre indireto em favor da equipe adversária.
- 3) Exceto nos casos acima, o jogo será interrompido e será reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, independente da bola ter entrado ou não na meta:
 - a) O tiro livre direto sem barreira não é executado em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente;
 - b) A execução é realizada por jogador diferente ao que estava identificado para a cobrança. Este jogador deve ser penalizado com cartão amarelo e reinicia o jogo com um tiro livre indireto;
 - c) O jogador que executa a cobrança pode fazer fintas, porém depois que já completou a corrida de preparação não é permitido e este jogador é penalizado com cartão amarelo e o jogo reiniciado com tiro livre indireto.
- 4) O goleiro ou um jogador da equipe defensora comete uma infração:
 - a) Se a bola entrar na meta, o gol é válido;
 - b) Se a bola não entrar na meta, a cobrança é repetida e o infrator advertido com cartão amarelo.
- 5) Se um jogador de cada equipe cometerem uma infração, a cobrança é

repetida, a menos que um deles tenha cometido uma infração grave. Se o goleiro defensor e o executor cometem uma infração ao mesmo tempo:

- a) Se a cobrança for perdida ou defendida, a cobrança é repetida e os dois jogadores advertidos com cartão amarelo;
 - b) Se resultar em gol, este será anulado, o executor advertido com cartão amarelo e o jogo reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária.
- 6) O jogador adversário deve ser advertido com cartão amarelo por impedir que o cobrador se movimente em direção a bola para cobrar o tiro livre direto sem barreira, mesmo se o infrator estiver mantendo a distância de 05 (cinco) metros.
- 7) Se após a cobrança de um tiro livre direto sem barreira:
- a) O executor tocar uma segunda vez na bola antes que outro jogador toque, é concedido um tiro livre indireto e se tocar com a mão na bola, será concedido um tiro livre direto;
 - b) A bola for tocada por um agente externo quando ela se move em direção a meta adversária, o arremesso será repetido, exceto se a bola entrar na meta e a interferência não atrapalhe o goleiro ou jogador defensor de tocar na bola. Neste caso o gol será válido mesmo tendo contato com a bola, exceto se a equipe atacante seja a responsável pela interferência;
 - c) Se a bola bater no goleiro, no travessão ou nos postes, retornar e for tocada por um agente externo, o jogo será paralisado e reiniciado com bola ao chão no local onde foi tocada.

Posicionamento dos árbitros e jogadores na cobrança do tiro livre

Na cobrança de um tiro livre direto ou indireto, o árbitro mais próximo se posiciona de acordo com o local de onde o tiro será realizado e verifica se a bola está posicionada corretamente, além de observar os jogadores quanto à invasão durante o tiro. O outro árbitro deve se posicionar de acordo com o penúltimo membro da equipe defensora ou com a linha de gol, que é uma prioridade em qualquer caso. Ambos os árbitros devem estar prontos para seguir a trajetória da bola e correr ao longo das linhas laterais em direção aos tiros de canto, sempre que um tiro livre direto ou indireto for em direção a meta e os árbitros não estiverem alinhados com a linha de gol.



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

Um dos árbitros se posiciona de acordo com a marca dentro da área de meta, indicando a distância mínima de 5m da marca de 10m que deve ser respeitada pelo goleiro, conforme mencionado na Regra 1. Esse árbitro identifica o chutador e observa os jogadores por invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que seja verificado que as posições dos jogadores estão corretas e a bola está posicionada corretamente e pode ser assistida pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado no cruzamento da linha de gol e da área de meta e verificar se a bola entra no gol. Se o goleiro defensor não cumprir os requisitos da Regra 13 antes do chute e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar e ordenar a repetição desta cobrança.



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

Um dos árbitros se posiciona de acordo com a bola, verifica se a bola está posicionada corretamente, identifica o chutador e observa os jogadores quanto à invasão enquanto o tiro está sendo realizado. Este árbitro não ordena que o tiro seja executado até que seja verificado que as posições dos jogadores estão corretas e podem ser assistidas pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado no cruzamento da linha de gol e da área de meta e verifica se a bola entra no gol. Se o goleiro defensor não cumprir com os requisitos da Regra 13 antes do chute e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar que o tiro seja repetido.



13.6 Resumo

Resultado do tiro livre direto sem barreira		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Adiantamento de um atacante	Se repete a cobrança	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Adiantamento de um defensor	Gol	Repete e cartão amarelo ao defensor
Infração do goleiro	Gol	Repete e cartão amarelo ao goleiro
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto para equipe defensora	Tiro livre indireto para equipe defensora
Finta irregular (paradinha)	Tiro livre indireto para o defensor e cartão amarelo ao executor	Tiro livre indireto para o defensor e cartão amarelo ao executor
Executor incorreto (não designado)	Tiro livre indireto para o defensor e cartão amarelo ao executor incorreto	Tiro livre indireto para o defensor e cartão amarelo ao executor incorreto
Goleiro e executor cometem infração ao mesmo tempo	Tiro livre indireto para o defensor e cartão amarelo ao executor	Repete e cartão amarelo ao executor e ao goleiro

REGRA 14 – TIRO PENAL

É concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das infrações sancionadas com um tiro livre direto, dentro de sua área penal ou fora da quadra de jogo, na linha de meta no espaço correspondente a área de meta, quando a bola está em jogo.

Pode ser marcado um gol diretamente de tiro penal.

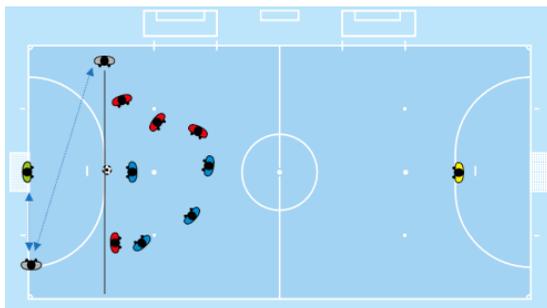
14.1 Procedimento

- 1) A bola deve estar imóvel na marca penal e a meta posicionada corretamente em seu lugar;
- 2) O executor do tiro penal deve ser devidamente identificado pelos árbitros, mas estes não necessitam informar ao goleiro. Não existe limite de tempo para essa cobrança;
- 3) O goleiro defensor deve estar sobre a linha de meta, de frente para o executor do tiro e entre os postes de meta até que a bola seja chutada e esteja em jogo;
- 4) Todos os jogadores, exceto o executor do tiro penal e o goleiro defensor, devem estar:
 - a) Dentro da quadra de jogo;
 - b) A uma distância de 05 (cinco) metros da bola;
 - c) Atrás da marca do tiro penal;
 - d) Fora da área penal.
- 5) Após os jogadores terem tomado as suas posições de acordo com a regra, o árbitro que estiver mais recuado autoriza que a cobrança seja executada;
- 6) O executor do tiro penal deve chutar com o pé e para frente, sendo permitido chutar de calcanhar e durante o jogo fazer um passe a um companheiro desde que seja chutada para frente;
- 7) No momento do chute, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um dos pés em contato direto ou sobre a linha do gol;
- 8) A bola vai estar em jogo no momento em que for chutada para frente e se mova com clareza;
- 9) O executor do tiro penal não pode tocar na bola uma segunda vez enquanto ela não tenha sido tocada por outro jogador;
- 10) Se um pênalti for marcado pouco antes ou junto com o apito finalizando o tempo regulamentar do 1º ou 2º período de jogo ou ainda, o tempo suplementar, este período somente será finalizado após a execução do tiro penal, mesmo que o placar esteja zerado e que ocorra uma das seguintes situações:
 - a) A bola chutada parar de se mover ou sair fora de jogo;
 - b) Após a cobrança a bola seja chutada por um jogador, incluindo o executor, que não seja o goleiro defensor;

- c) Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo jogador executor ou jogador de sua equipe;
 - d) Se for consignado um gol ou o goleiro defender;
 - e) Enquanto a bola estiver em trajetória o jogo não é encerrado. Se a bola tocar nas traves ou travessão e após tocar ou não no goleiro e entrar na meta, o gol é válido. Também se o goleiro realizar uma defesa parcial ou a bola bater no travessão subir e com o efeito voltar e tocar na quadra entrando na meta o gol é válido.
- 11) Se um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, cometer uma infração e a penalidade for perdida ou defendida, a cobrança deve ser repetida.
- 12) Antes da cobrança de um tiro penal, o árbitro que vai para o fundo de quadra, orienta o goleiro que só pode movimentar-se lateralmente, ou seja, em cima da linha de meta, não pode adiantar-se enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deve afastar os jogadores a 05 (cinco) metros da bola e atrás da linha imaginária da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra.

Posicionamento dos árbitros e jogadores na cobrança do tiro penal

Um dos árbitros se posiciona de acordo com a marca da penalidade na linha lateral e verifica se a bola está posicionada corretamente, identifica o chutador e observa os jogadores quanto à invasão enquanto o chute está sendo realizado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que seja verificado que as posições de todos os jogadores estão corretas e podem ser assistidas pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado no cruzamento da linha de gol e da área de meta e verificar se a bola entra no gol. Se o goleiro defensor não cumprir os requisitos da Regra 14 antes do chute ser realizado e um gol não for feito, esse árbitro deve apitar para que o pênalti seja repetido adotando as medidas cabíveis.



14.2 Infrações e sanções

Uma vez que os árbitros tenham autorizado a cobrança do tiro penal o jogador deve executar a cobrança. Caso ele demore a executar o árbitro deve tomar medidas disciplinares, advertindo o jogador verbalmente e na reincidência penalizar com cartão amarelo antes de voltar a autorizar uma segunda vez.

Se qualquer uma das seguintes situações ocorrer antes da bola estar em jogo, o árbitro deve proceder da seguinte maneira:

- 1) O executor do tiro penal ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - a) Se a bola entrar na meta, se repete a cobrança;
 - b) Se a bola não entra na meta, os árbitros paralisam o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária;
- 2) Com exceção das situações anteriores, o jogo é interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, independente da bola ter entrado na meta ou não, nos seguintes casos:
 - a) Quando o tiro penal é cobrado para trás;
 - b) Quando a cobrança é executada por um jogador diferente do que estava identificado para a cobrança. Este jogador deve ser penalizado com cartão amarelo. Por atitude antidesportiva;
 - c) Durante a corrida para a cobrança, o executor pode fazer fintas, porém se o fizer após concluído o seu deslocamento, é penalizado com cartão amarelo;
- 3) Se o goleiro defensor ou um seu companheiro comete uma infração:
 - a) Se a bola entrar na meta, o gol é válido;
 - b) Se a bola não entra na meta, a cobrança é repetida e o infrator penalizado com cartão amarelo.
- 4) Se dois jogadores, sendo um de cada equipe, cometerem uma infração, será repetida a cobrança, a menos que um deles tenha cometido uma infração grave. Se tanto o goleiro defensor como o executor da cobrança cometerem uma infração ao mesmo tempo:
 - a) Se a cobrança for perdida ou defendida, será repetida a cobrança e os dois jogadores penalizados com cartão amarelo;
 - b) Se a bola entrar na meta, o gol é anulado, o executor penalizado com cartão amarelo e o jogo reiniciado através de um tiro livre indireto em favor da equipe defensora;

O jogador adversário deve ser advertido com cartão amarelo por atrapalhar ou impedir que o executor se movimente em direção a bola ao

se preparar para executar a cobrança do tiro penal, mesmo se o infrator estiver mantendo a distância de 05 (cinco) metros da bola.

Após a execução do tiro penal;

- 1) Se o executor do tiro penal tocar uma segunda vez na bola antes que tenha tocado em outro jogador:
 - Será concedido para a equipe adversária um tiro livre indireto ou um tiro livre direto se esse toque for com a mão, sempre do local onde ouve o toque;
- 2) Se um agente externo tocar na bola após ela ter sido chutada e esteja em movimento para frente:
 - Será repetida a cobrança, exceto se a bola entrar na meta e a interferência não impediu que o goleiro ou outro defensor toque na bola, sendo que neste caso se a bola entra na meta se concede o gol, mesmo que tenha tido contato com a bola, exceto se a equipe atacante foi a responsável pela interferência;
- 3) Se a bola retornar a quadra de jogo após tocar no goleiro, travessão ou postes e um agente externo toca depois:
 - Os árbitros interrompem o jogo;
 - O jogo é reiniciado com bola ao chão no local onde o agente externo tocou na bola.
- 4) Se os árbitros determinarem a repetição do tiro penal, não é obrigatório que o mesmo jogador seja o cobrador:
- 5) Se o tiro penal for cobrado antes dos árbitros terem dado o sinal apropriado, eles determinam que o tiro penal seja repetido e advertem o jogador com cartão amarelo.

14.3 Resumo

RESULTADO DO TIRO PENAL		
INFRAÇÃO	A BOLA ENTRA NA META	A BOLA NÃO ENTRA NA META
Adiantamento de um atacante	Repete a cobrança	TLI para equipe defensora
Adiantamento de um defensor	Gol	Repete a cobrança
Infração do goleiro	Gol	Repete a cobrança e CA para o goleiro
Bola chutada para trás	TLI para equipe defensora	TLI para equipe defensora
Finta não regulamentar (paradinha)	TLI para equipe defensora e CA para o executor	TLI para equipe defensora e CA para o executor
Executor diferente do informado	TLI para a equipe defensora e CA para o executor incorreto	TLI para a equipe defensora e CA para o executor incorreto
Goleiro e executor cometem infração ao mesmo tempo	TLI para a equipe defensora e CA para o executor	Repete a cobrança e CA ao executor e goleiro

REGRA 15 – TIRO LATERAL

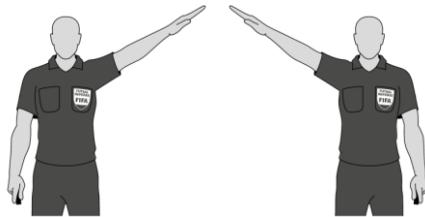
É concedido um tiro lateral para a equipe adversária do jogador que tocou na bola por último antes que a bola ultrapassasse totalmente a linha lateral, quer pelo solo ou pelo alto ou ainda quando a bola bater no teto ou qualquer outro objeto colocado nos limites da quadra.

Não é válido o gol marcado diretamente de um tiro lateral, sendo que:

- a) Se a bola entrar na meta adversária, o jogo é reiniciado com a cobrança de um arremesso de meta;
- b) Se a bola entrar na própria meta, o jogo é reiniciado com a cobrança de um tiro de canto.

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

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



15.1 Procedimento

- 1) Ao executar o tiro lateral:
 - a) A bola deve estar imóvel e colocada em cima da linha lateral, no local onde a mesma saiu da quadra de jogo ou no local mais próximo de onde tocou no teto ou ainda em objeto colocado no alto e na superfície da quadra. Considera-se em cima da linha se a projeção da curva da bola ainda esteja em cima da linha;
 - b) Todos os jogadores adversários devem permanecer a uma distância mínima de 05 (cinco) metros da bola e dentro da quadra de jogo;
 - c) O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.
- 2) A bola vai estar em jogo no momento que for chutada com o pé e se mova com clareza.
- 3) O tiro lateral deve ser executado no tempo máximo de 04 (quatro) segundos a partir do momento em que a equipe esteja de posse da bola ou em condições de ser jogada e que o árbitro autoriza a cobrança.
- 4) Se após a execução do tiro lateral e a bola estar em jogo, ela sair da quadra pela mesma linha lateral em que foi executado o tiro lateral, sem ser tocada por nenhum outro jogador, será concedido um tiro

lateral em favor da equipe adversária no mesmo local onde ocorreu a cobrança inicial.

- 5) Se na execução correta de um tiro lateral, o executor chutar a bola voluntariamente contra um jogador adversário ou companheiro, com a intenção de jogar novamente, desde que não seja de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.
- 6) O jogador que executar o tiro lateral não pode tocar uma segunda vez na bola enquanto outro jogador não tocar na mesma.
- 7) Quando a bola sair da quadra de jogo em qualquer local da linha lateral e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança primeiro tem que entrar na quadra.

15.2 Infrações e sanções

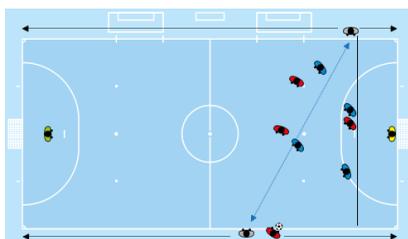
- 1) Se após a cobrança e a bola estar em jogo, o jogador executor toca na bola uma segunda vez antes que outro jogador toque na bola, será penalizado com um tiro livre indireto contra sua equipe no local onde ocorreu a infração. Caso essa infração seja cometido com a mão:
 - a) Será penalizado com um tiro livre direto;
 - b) Se a infração for cometido dentro de sua área penal, será penalizado com um tiro penal, exceto se for o goleiro que será penalizado com um tiro livre indireto.
- 2) Se um jogador adversário tentar obstruir ou atrapalhar a cobrança, intencionalmente, ou ainda não respeitar a distância regulamentar dos 05 (cinco) metros, deve ser penalizado com cartão amarelo por conduta antidesportiva.
- 3) Qualquer outra infração cometida da cobrança do tiro lateral, a bola é revertida em favor da equipe adversária. O árbitro paralisa o jogo e aponta para onde deve ser cobrado o tiro lateral.
- 4) Se o jogador cobrar um tiro lateral sem ter entrado na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, adverte verbalmente este jogador, determina que o mesmo entre na quadra, depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão.
- 5) Na reincidência do mesmo jogador, na mesma cobrança, um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária. Esse procedimento tem que ser adotado em cada cobrança do tiro lateral em que o jogador não entrou na quadra.
- 6) 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 do jogo, deve ser advertido com cartão amarelo.
- 7) Quando a bola sair pela linha lateral e algum jogador da equipe adversária estiver a menos de 05 (cinco) metros da bola, o árbitro

antes de autorizar a cobrança do tiro lateral, deve exigir o afastamento do jogador até 05 (cinco) metros e somente punir com cartão amarelo se este não quiser afastar-se.

- 8) Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.
- 9) Os árbitros não podem aplicar a Lei da Vantagem quando um tiro lateral é executado de forma incorreta, mesmo que a bola fique de posse de um adversário, devem conceder um tiro lateral a equipe adversária.

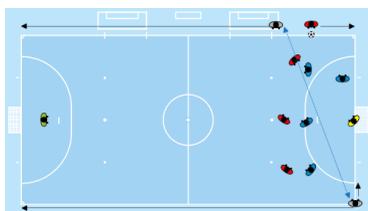
Posicionamento da arbitragem na cobrança do tiro lateral

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



Na cobrança de um tiro lateral próximo ao tiro de canto a favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo fica à uma distância de 05 (cinco) metros da bola para controlar o retorno da bola em jogo e ainda a distância regulamentar dos jogadores adversários.

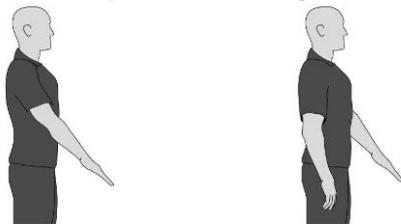
O outro árbitro deve adotar uma posição na linha lateral oposta junto ao tiro de canto para controlar a bola e as movimentações dos jogadores.



REGRA 16 - ARREMESSO DE META

É arremesso de meta sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por jogador da equipe atacante.

Imediatamente após a bola sair o árbitro deve indicar com o braço estendido para dentro da quadra com ângulo de 45° para baixo.



Não é válido o gol feito diretamente de um arremesso de meta. Se após o arremesso a bola entrar diretamente na meta do goleiro que arremessou, o jogo é reiniciado com um tiro de canto em favor da equipe adversária. Se após o arremesso de meta a bola entrar diretamente na meta adversária, o jogo é reiniciado através de um arremesso de meta em favor da equipe adversária. Se tocar ou for tocada por qualquer jogador e entrar na meta, o gol é válido.

16.1 Procedimento

- 1) A execução do arremesso de meta é realizado exclusivamente pelo goleiro, com o uso das mãos, lançando ou deixando cair de qualquer ponto da área de meta.
- 2) A bola estará em jogo no momento em que for lançada ou sair de sua mão após autorizada pelo árbitro, não precisando a bola sair da área de meta para ser considerada em jogo.
- 3) O goleiro deve executar a cobrança no máximo em 04(quatro) segundos após a autorização do árbitro, estando a bola em condições de ser jogada.
- 4) Os jogadores adversários devem permanecer fora da área penal até que o arremesso seja executado. Se o goleiro lançar rapidamente a bola, pode fazê-lo mesmo com jogadores adversários dentro da área penal, desde que não atrapalhem o lançamento.
- 5) Se um goleiro executa um arremesso de meta com o pé, os árbitros devem chamar sua atenção e determinar que ele execute o arremesso com a mão, porém, a contagem dos quatro segundos continua do ponto em que se encontrava quando foi interrompida, logo que o goleiro esteja pronto para fazer a repetição do arremesso.

16.2 Infrações e sanções

Se após a bola entrar em jogo, o goleiro que executou o arremesso de meta voltar a tocar na bola antes que outro jogador toque, é concedido um tiro livre indireto contra este goleiro.

Caso cometa a infração com a mão:

- a) Será penalizado com um tiro livre direto se for fora da área;
- b) Será penalizado com um tiro livre indireto se for dentro de sua própria área de meta;

Se no momento do arremesso de meta, qualquer jogador da equipe adversária estiver dentro da área de meta não teve tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue. Se um adversário que esteja dentro da área no momento do arremesso de meta ou entra na área antes da bola entrar em jogo, toque, atrapalhe ou dispute a bola, o arremesso é repetido.

Se um jogador adversário entrar na área de meta antes que a bola esteja em jogo e cometer alguma infração contra um defensor ou sofrer uma infração, o arremesso deve ser repetido e o jogador que cometeu a infração deve ser penalizado com cartão amarelo ou vermelho dependendo da gravidade da infração.

Na regra nacional nas categorias Sub 07, Sub 09, Sub 11, Sub 13 e Sub 15, é proibido que o goleiro cobre o arremesso de meta de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da quadra sem tocar em sua meia quadra ou em qualquer atleta colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem.

Se o goleiro não lançar dentro dos 04 (quatro) segundos, é concedido um tiro livre indireto contra este goleiro com a bola sendo colocada sobre a linha da área de meta, no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão, pode ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola. Esse mesmo entendimento prevalece para todo e qualquer arremesso do goleiro, com as mãos, ele pode sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal.

Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não pode ser devolvida voluntariamente ao goleiro, em sua meia

quadra, sem que antes seja jogada ou tocada por jogador adversário. Se ocorrer os árbitros devem penalizar com um tiro indireto com a bola sendo colocada no local onde o goleiro tocou na bola, se foi dentro da área penal esta bola será colocada sobre a linha da área no local mais próximo.

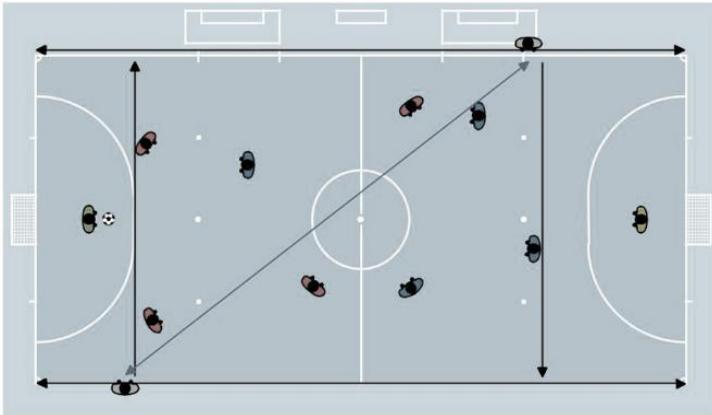
Se o goleiro executar a cobrança de maneira incorreta, os árbitros devem mandar repetir a cobrança reiniciando a contagem dos 04 (quatro) segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os 04 (quatro) segundos.

Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de maneira voluntária de um companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, em sua meia quadra, sem esta haver tocado em jogador adversário, sua equipe é punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrido dentro de sua área penal, quando a bola vai ser colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

Se for cometido qualquer outra infração desta regra é repetido o arremesso de meta.

Posicionamento da arbitragem na cobrança do arremesso de meta

- O árbitro que está acompanhando a execução do arremesso de meta verifica se a bola se encontra no interior da área penal. Se a bola não está no interior da área penal, os árbitros iniciam a contagem dos quatro segundos se consideram que o goleiro tem condições de executar o arremesso de meta ou se demora a tomar posse da bola por razões táticas.
- Uma vez que a bola está no interior da área penal, o árbitro que acompanha a execução, deve adotar uma posição alinhada com o goleiro para verificar se este tem condições para a executar o arremesso de meta e se seus adversários se encontram fora da referida área penal, e iniciam a contagem dos quatro segundos, a menos que a bola já tenha sido posta em jogo, de acordo com o ponto anterior.
- Em seguida, o árbitro que acompanhou a execução do arremesso de meta, deve adotar a posição adequada ao controle do jogo, o que deve ser sempre a sua prioridade absoluta.



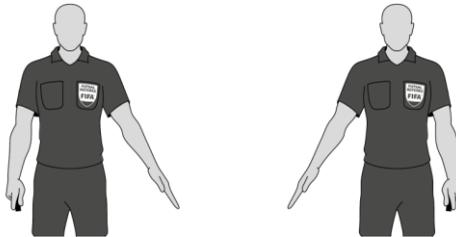
REGRA 17 - TIRO DE CANTO

O tiro de canto se dá sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha da 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.

Pode ser feito um gol diretamente de um tiro de canto somente contra a equipe adversária. Se um jogador executar o tiro de canto contra a meta da equipe adversária e a bola transpor inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, tocando ou não em qualquer jogador, o gol é válido.

Se um jogador chutar a bola no tiro de canto contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma diretamente, o gol não é válido. O árbitro determina que o jogo seja reiniciado com a cobrança de tiro de canto a favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador e penetrar na meta, o gol é válido.

Quando a bola sair para tiro de canto imediatamente o árbitro deve indicar com o braço estendido para a linha de fundo com ângulo de 45° para baixo.



17.1 Procedimento

- 1) A bola é colocada sempre no quadrante mais próximo de onde a bola saiu pela linha de meta.
- 2) A bola deve estar imóvel dentro do quadrante e será chutada por um jogador atacante.
- 3) O tiro de canto deve ser executado dentro de 04 (quatro) segundos após o jogador atacante estar de posse da bola ou em condições de jogar e ter sido autorizada pelo árbitro.
- 4) A bola está em jogo assim que for chutada com o pé e se move com clareza, não necessitando sair do quadrante para estar em jogo.

- 5) Todos os jogadores adversários devem estar dentro da quadra e permanecer a pelo menos 05 (metros) da bola até que a bola esteja em jogo.
- 6) Quando necessário, os árbitros devem orientar o jogador que não respeite a distância mínima de 05 (cinco) metros, antes da execução do tiro de canto. Nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infringe a distância, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao infrator.
- 7) 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.
- 8) Antes de autorizar uma cobrança, um dos árbitros deve posicionar-se próximo à linha lateral do lado onde vai ser cobrado o tiro de canto, aproximando-se uns 05 (cinco) metros da linha de meta, enquanto o outro árbitro ficará próximo à linha de meta do lado oposto ao qual vai ser cobrado o tiro de canto.

17.2 Infrações e sanções

Se após a cobrança e a bola estar em jogo, o executor tocar na bola uma segunda vez antes de qualquer outro jogador, sua equipe é penalizada com um tiro livre indireto no local onde ocorreu o toque. Caso este toque seja com a mão:

- a) Será penalizado com um tiro livre direto se for fora da sua própria área;
- b) Se este toque for cometido dentro de sua própria área de meta, será marcado um tiro penal, exceto quando for o goleiro que é marcado tiro livre indireto.

Na execução correta do tiro de canto, o executor pode chutar a bola voluntariamente contra um jogador adversário ou companheiro, com a intenção de jogar novamente, desde que não seja de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

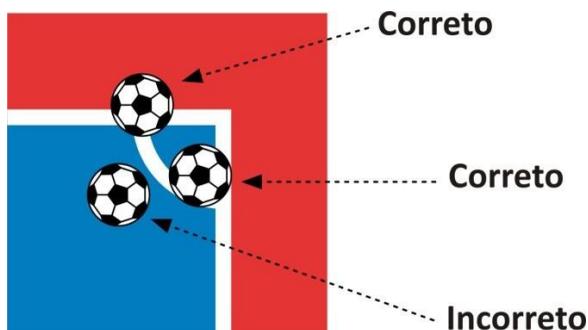
Se o jogador executar o tiro de canto com a bola fora do quadrante, o árbitro manda repetir a cobrança e reinicia a contagem dos 04 (quatro) segundos a partir dos segundos que já tinham passado após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os 04 (quatro) segundos.

Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, movimentar a bola para fora pela linha lateral, o jogo é reiniciado com tiro lateral para equipe adversária e se a movimentar para fora pela linha de meta, vai ser reiniciado com arremesso de meta em favor da equipe adversária.

Se a equipe que executa o tiro de canto comete qualquer outra infração a

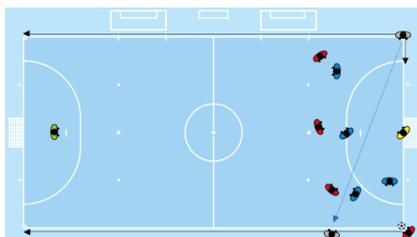
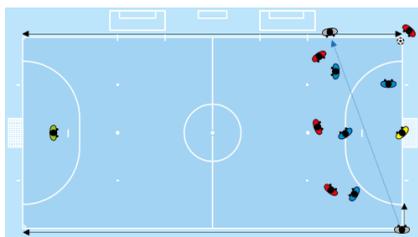
esta regra, é concedido um arremesso de meta para a equipe adversária. Se a infração for cometida pela equipe defensora, o tiro de canto é repetido.

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



Posicionamento da arbitragem na cobrança do tiro de canto

O árbitro que está na linha lateral do lado do quadrante onde a bola vai ser colocada e vai ser cobrado o tiro de canto, posiciona-se na linha lateral a aproximadamente 5 metros da bola antes de autorizar a cobrança. Nesta posição, o árbitro deve verificar se a bola está colocada corretamente dentro do quadrante do tiro de canto e se os jogadores da equipe defensora recuaram pelo menos 5m. O outro árbitro assume uma posição no outro lado, no cruzamento da linha lateral e da linha de meta. Nesta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores. Se ocorrer um contra-ataque o árbitro que está mais adiantado acompanha a jogada.



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 do jogo sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo os jogadores e assistência, comprometendo o brilho do espetáculo.

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

O FUTSAL inclui-se entre os desportos que vedam aos árbitros a oportunidade de 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 III – NORMATIZAÇÃO NO PREENCHIMENTO DE SÚMULA DA CBFS

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

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

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

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

Quando for no computador deve ser na cor preta.

Vermelho - segundo período e prorrogação.

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

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

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

O preenchimento da súmula no campo dos jogadores deve conter:

- Nome completo, se não for possível, escrever o nome simples e/ou composto, abreviar os sobrenomes do meio e escrever o último sobrenome por inteiro;
- Numeração dos jogadores em ordem numérica crescente;
- Identificar goleiros (G) e capitães (C) a frente do nome;
- Número de registro enviado pela CBFS;
- O 3º árbitro/anotador deve relatar no verso da súmula o jogador ou membro da comissão técnica que foi relacionado em súmula e não compareceu ao jogo. E se comparecer deve ainda constar o horário que chegou no ginásio.

O preenchimento da súmula no campo Comissão Técnica deve conter:

- Nome completo;
- Número de registro enviado pela CBFS ou carteiras de seus

respectivos conselhos de classe (CREF ou CREFITO ou CRM);

Assinaturas:

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

Saída de bola:

Assinalar qual equipe executou a Saída de Bola com um X, apenas no primeiro período.

- Assim que o árbitro principal autorizar o início do jogo, o anotador deverá registrar a hora no campo HORÁRIO DE INÍCIO.
- Quando terminar o período registrar a hora em HORÁRIO DE TÉRMINO.

Jogadores iniciantes:

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

Gols e Cartões:

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

Pedidos de Tempo e Faltas Acumulativas:

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

Contagem de Tentos:

- Contagem de tentos deverá constar o placar do primeiro e

segundo período, ao final haverá a soma dos gols com caneta e período extra (prorrogação), quando se fizer necessário.

Não Comparecimento de Equipe:

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

FECHAMENTO DE SÚMULA

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

VERSO DA SÚMULA

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

DECISÃO POR DISPUTA DE PÊNALTIS

- Em partidas que seja necessário haver um vencedor, 05 (cinco) penalidades alternadas serão cobradas e assinaladas em súmula

como segue:

- Resultado do Período Extra é lançado no campo destinado;
- E o placar final do jogo registrado na parte superior da súmula.
- Informações serão lançadas em Relatório próprio;
- Marcar o número do atleta que executará a cobrança e:
 - OK para pênalti convertido;
 - X para não convertido;
- Após o término fechar com uma linha horizontal os espaços em branco.

ANEXO IV - MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES

1. POR PRATICAR FALTA

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

2. POR AGRESSÃO

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

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

3. POR OFENSAS MORAIS

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

4. POR IMPEDIR UM GOL

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00 Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da área penal, quando a bola ia em direção a meta, impedindo com meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma

outra reação por parte deste.

5. **PARALIZAÇÃO DO JOGO**

Ao 00 minuto de jogo, paralisei o jogo por 00 minuto tendo em vista que um torcedor da equipe XXX, identificado pelo seu uniforme jogou um copo com líquido dentro da quadra, ou por falta de energia elétrica, ou por qualquer outro problema. O jogo esteve paralisado por 00 minuto. É importante sempre colocar o tempo de jogo, o tempo que esteve paralisado, o motivo ou qualquer outra observação que achar relevante.

6. **WXO**

A equipe XXX não compareceu à quadra no horário previsto para o jogo, sendo aguardados 00 minutos de tolerância conforme previsto no Art. 00 do Regulamento e mesmo assim a equipe não compareceu. Caso a equipe tenha comparecido após o horário previsto para tolerância, citar no relatório inclusive quais os motivos alegados.

7. **REPRESENTANTES**

Os Representantes devem fazer um relatório minucioso de tudo que ocorreu antes, durante e após os jogos, relatando inclusive, em separado, a atuação da equipe de arbitragem, principalmente em lances polêmicos do jogo, fazendo o seu relato e não copiando o relatório dos árbitros, dificultando a tomada de decisões pela comissão disciplinar para punições de jogadores e comissão técnica.

8. **POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por haver me atingido ou meu auxiliar com (soco, pontapé, etc...) na altura do (citar o local atingido), quando da marcação de (citar a penalidade contra a sua equipe). Esclareço que o (soco, pontapé, etc...) causou-me (citar se houve ferimento, hematoma, etc.) fato constatado pelo (citar nomes de quem o socorreu e hospital que o tenha atendido) Em anexo, os documentos comprobatórios para que possam servir de subsídio para a Comissão Disciplinar.

9. **EQUIPAMENTOS**

Os árbitros devem observar as instalações dos ginásios colocadas à disposição, vestiário da equipe visitante, vestiário dos oficiais de arbitragem, quadra de jogo, marcações da quadra, redes, gols, mesa para

anotações, placar eletrônico, redes de proteção da quadra, iluminação (nº de lâmpadas queimadas). Relatar tudo que esteja em desacordo com a regra.

10. **PÚBLICO**

Observar o comportamento do público com a equipe adversária e arbitragem e qualquer anormalidade relatar todos os fatos ocorridos.

11. **RECOMENDAÇÕES**

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, em letra de forma legível, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o 3º árbitro/anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

Sempre que um jogador cometer uma falta, um jogador sofreu esta falta.

Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido.

Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc..

ANEXO V – AÇÕES DO REPRESENTANTE DE QUADRA

- 1- A Confederação Brasileira de Futsal nomeará Representantes para os jogos sob sua jurisdição quando necessário com poderes necessários para tomar todas as decisões finais relacionadas com todos os setores da organização envolvidos com a realização do jogo.
- 2- Em competições sediadas deve organizar o Congresso Técnico com todos os representantes das equipes, repassar todas as informações necessárias, organizar a relação do responsável por cada equipe com contato de Whatsapp e email para remessa dos Boletins, definir junto aos representantes as cores dos uniformes jogo a jogo e logo após encaminhar ao Departamento Técnico da CBFS.
- 3- O Representante do jogo terá ainda as seguintes atribuições:
 - a) O Representante tem como obrigação principal o acompanhamento, “in loco”, de todas as ocorrências, nas áreas técnicas e administrativa, antes, durante e após a realização do jogo, além das atribuições em articulação com o Setor de Imprensa.
 - b) O Representante deverá chegar ao ginásio 02 (duas) horas antes do início do jogo e obriga-se a permanecer no ginásio até a saída do clube visitante, a fim de cumprir suas atribuições, envidando os esforços necessários para que todas as condições estejam atendidas para a realização do jogo no horário estabelecido, especialmente quando houver transmissão por televisão.
 - c) O Representante terá de conferir os equipamentos, bem como o funcionamento dos mesmos, para a realização da Súmula 02 (duas) horas antes do início determinado para o jogo. Os equipamentos têm que estar em cima ou ao lado da mesa de anotações.
 - d) Os equipamentos são:
 - d.1- Microcomputador com processador de no mínimo 1 Ghz, Memória RAM de 512 Mb, Sistema Operacional Windows;
 - d.2- Impressora acoplada ao computador;
 - d.3- Monitor de 17 polegadas;
 - d.4- “No-break” para no mínimo 30 minutos.
 - e) Caso os equipamentos não estejam em perfeito funcionamento, o Representante terá que acionar o Técnico em Informática, que será indicado pelo clube e estará no ginásio.
 - f) Cabe ao Representante da CBFS iniciar a Súmula. Qualquer dúvida entrar em contato com a Assessoria de Imprensa da Confederação

Brasileira de Futsal.

- g) As instruções completas para entrar no sistema de Súmula On-line serão disponibilizadas pela CBFS.
- h) O Representante deve enviar e-mail, ou digitalizado à sede da CBFS e à Assessoria de Imprensa da CBFS, a súmula e relatório de cada jogo relatando todos os fatos ocorridos, de forma clara e inequívoca, em formulário próprio, e finalizar o relatório da súmula eletrônica tão logo haja encerramento do jogo e remeter ao Departamento Técnico da CBFS logo após cada jogo.
- i) Deverá também constar no relatório do jogo a estimativa de público presente (pagante e não pagante), para efeito de acompanhamento de audiência dos jogos.
- j) O Representante que não cumprir as normas e os horários estipulados no item “h”, poderá sofrer restrições quanto à sua convocação para jogos futuros da CBFS.
- k) Na hipótese de constar no relatório do Representante alguma anotação contra um dos clubes participantes do jogo, a equipe interessada poderá requerer por escrito à CBFS cópia do mesmo.
- l) Ao término de cada jogo o Representante deverá informar à Assessoria de Imprensa da CBFS as ocorrências no jogo.
- m) O Representante deverá inspecionar todos os itens da organização do jogo, de acordo com o procedimento abaixo relacionado:

NO SETOR TÉCNICO

- m.1- Inspeccionar a composição da área de competição, de acordo com os parâmetros previstos.
- m.2- Inspeccionar os equipamentos de competição, de acordo com os parâmetros previstos.
- m.3- Inspeccionar a manutenção das instalações e equipamentos desportivos do ginásio.
- m.4- Inspeccionar o material para a competição: súmulas, placar eletrônico, cronômetro, microcomputador conectado à internet com impressora, carbonos, bandeirinhas de sinalização, calibradores, bolas de jogo, secagem da quadra e bombas para encher as bolas.
- m.5- Inspeccionar o trabalho dos boleiros e enxugadores de piso.
- m.6- Encaminhar as súmulas dos jogos à CBFS.
- m.7- Encaminhar, quando necessário, o relatório sobre as equipes participantes.

NO SETOR ADMINISTRATIVO

- m.8- Acompanhar o controle da arrecadação de bilheterias, nos jogos quando houver.
- m.9- Encaminhar a prestação de contas à CBFS dos jogos quando houver.
- m.10- Inspecionar, no local do jogo, serviços e instalações de atendimento médico às equipes, árbitros, dirigentes e público.
- m.11- Verificar, nos locais de jogo, a existência de médicos.
- m.12- Verificar, nos locais de jogo, a existência de ambulância ou veículo específico para transporte urgente de acidentados.
- m.13- Verificar convênio com hospital para urgências traumáticas, inclusive com facilidades para obtenção de chapas radiológicas.
- m.14- Enviar à CBFS o laudo de todo atendimento efetuado.
- m.15- Verificar os dispositivos providenciados para a segurança de público, equipes participantes, bilheteiros e árbitros.
- m.16- Providenciar o controle do acesso de pessoas não credenciadas nas áreas da competição.
- m.17- Providenciar o controle para que não haja invasão do público antes, durante e após a competição na área de jogo.
- m.18- Providenciar a retirada do local de jogo de pessoas com atitudes inconvenientes para a realização da partida.
- m.19- Providenciar o controle para que não ocorra a entrada de pessoas não credenciadas, nos diversos setores do ginásio de jogo.
- m.20- Pelo menos 1 (uma) hora antes do início do jogo e 30 (trinta) minutos após o seu término o Representante deverá tomar todas as providências necessárias no sentido de impedir a entrada na quadra de qualquer indivíduo, inclusive profissionais da imprensa, exceto os envolvidos nas transmissões da partida por TV aberta e/ou fechada devidamente autorizada pela CBFS, além dos jogadores e comissões técnicas das equipes, oficiais de arbitragem e demais pessoas cujos serviços se fizerem necessários dentro da quadra de jogo.
- m.21- Verificar a existência de locução para os jogos
- m.22- Verificar as condições técnicas exigidas pelas emissoras de televisão para a transmissão dos jogos.
- m.23- Fazer cumprir a exposição das propriedades (placas de quadra, decoração de ginásio, adesivo de área de meta, adesivo de centro da quadra, uniformes de boleiros e enxugadores, uniformes de arbitragem e representante da CBFS) nos locais e nas condições determinadas

pela agência de marketing.

SETOR DE IMPRENSA

- m.24- Providenciar a distribuição do material atualizado sobre o evento e seus participantes.
- m.25- Providenciar junto à equipe com mando de jogo as condições adequadas de trabalho aos profissionais da imprensa, inclusive facilidades junto às delegações participantes.
- m.26- Divulgar e controlar as normas de procedimentos durante a realização dos jogos, quanto ao posicionamento de fotógrafo, cinegrafistas, repórteres e locutores.
- m.27- Verificar o bom andamento do credenciamento da imprensa.
- m.28- Coordenar junto à equipe com mando de jogo a realização das entrevistas coletivas de técnicos e atletas após os jogos, no local determinado.

BRASIL - HEPTACAMPEÃO MUNDIAL DE FUTSAL

1982 • 1985 • 1989 • 1992 • 1996 • 2008 • 2012



SEDE CEARÁ

AV. DOM LUIS, 880 - EDIFÍCIO TOP CENTER - SALAS 305 E 306 - BAIRRO ALDEOTA
CEP: 60160.196 - FORTALEZA - CEARÁ - BRASIL
55 (85) 3533.8300

SUB-SEDE SÃO PAULO

ALAMEDA MADEIRA, 162 - SALAS 1505/1506 - EDIFÍCIO QUEBEC
ALPHAVILLE INDUSTRIAL
CEP: 06454-010 - BAURI - SÃO PAULO - BRASIL
55 (11) 4375.2425



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

