

Lei I - O Campo de Jogo

A superfície de jogo e as suas particularidades devem obedecer ao gráfico seguinte:



Dimensões

O terreno será rectangular e em todos os casos o comprimento será sempre superior à largura.

Nacionais	Mínimo	Máximo
Comprimento	25 m	42 m
Largura	>16 m	25 m

Internacionais	Mínimo	Máximo
Comprimento	38 m	42 m
Largura	18 m	22 m

Marcação do Terreno

O campo de jogo será marcado segundo o respectivo gráfico, com linhas visíveis de 5cm de largura mínima e 8 cm de largura máxima. As linhas de limite mais compridas denominam-se linhas laterais e as mais curtas, linhas de baliza.

O campo de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo. O centro do campo será assinalado com uma marca visível, à volta da qual se traça um círculo com 3 metros de raio.

Área de Grande Penalidade

Em cada topo do campo, a 6 metros de distância de cada poste da baliza, será traçado um semi-círculo perpendicular à linha de baliza, o qual se prolongará no interior do campo com um raio de 6 metros.

A parte superior deste semi-círculo será uma linha de 3,16 metros de largura, exactamente paralela à linha de baliza entre os dois postes da baliza.

O espaço compreendido no interior deste semi-círculo denomina-se **área de grande penalidade**.

Marca de Grande Penalidade

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, e a 6 metros desta linha, será feita de forma visível, uma marca que se denominará **marca de grande penalidade**.

Segunda Marca de Grande Penalidade

Sobre uma linha imaginária, perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, e a 10 metros desta linha, será feita, de forma visível uma marca que se denominará **segunda marca de grande penalidade**.

Arco de Círculo de Canto

A partir da intersecção da linha de baliza com a linha lateral será traçado, no interior do campo, um **quarto de círculo** com um raio de 25 cm.

Zona de Substituições

Sobre a linha lateral do lado em que se encontram os bancos dos substitutos e perpendicularmente a essa linha, traçam-se duas linhas de 80 cm de comprimento (ficando 40 cm dentro do terreno de jogo e 40 cm no exterior), a 5 metros de um lado e do outro da linha de meio campo. É por entre estas duas linhas de 80 cm que os jogadores deverão sair e entrar quando se efectuar uma substituição.

As Balizas

A meio da linha de baliza estão colocadas as balizas, constituídas por dois postes verticais espaçados de 3 metros (medida interior) e unidos ao alto por uma barra horizontal, cuja face inferior deve estar a 2 metros do solo.

A largura e espessura dos postes e da barra horizontal não devem exceder os 8 cm. A linha de baliza tem a mesma largura do que os postes e a barra transversal.

Poderão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza com a condição de serem convenientemente colocadas num suporte de 80 cm na parte superior e no solo de 100 cm, de maneira a não prejudicar o guarda-redes.

A Superfície de Jogo

A superfície de jogo deve ser lisa e desprovida de rugosidades. Recomenda-se a utilização de pavimento em madeira ou material sintético, desaconselhando-se o cimento ou o asfalto.

Decisões do International Board

Decisão 1

Se o terreno de jogo tiver uma linha de baliza de 15-16 metros, o

raio do semi-círculo a que se refere a Lei será de 4m. Neste caso, a marca de grande penalidade deixa de estar na linha que define a área de grande penalidade para ficar a uma distância de 6 metros do ponto central entre os postes da baliza e equidistantes destes.

Decisão 2

Para os jogos internacionais não é permitida a utilização de campos de relva natural, sintética ou de terra batida.

Decisão 3

Pode traçar-se uma marca no exterior da superfície de jogo, a 5 m do vértice da linha de baliza com a linha lateral, perpendicularmente à linha de baliza para materializar a distância a observar pelo adversário quando da execução dum pontapé de canto.

Decisão 4

Os bancos dos técnicos e suplentes situam-se imediatamente a seguir à zona livre do cronometrista.

Lei II - A Bola

Definições e Dimensões

A bola será esférica; o invólucro será de couro ou de outros materiais aprovados. Na sua concepção não pode ser utilizado qualquer material susceptível de constituir perigo para os jogadores.

A circunferência da bola não será superior a 64 nem inferior a 62 cm. No começo do jogo não pesará menos de 400 gramas nem mais de 440 gramas (Bola nº 4).

A sua pressão situa-se entre 0,4 e 0,6 atmosferas (400-600 g/cm²)

Substituição da Bola Defeituosa

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo:

- o jogo será interrompido
- o jogo recomeça, com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou.

Se a bola rebenta ou se deforma quando não está em jogo, antes da execução dum pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de grande penalidade ou de um pontapé de linha lateral, o jogo recomeça em conformidade.

A bola não pode ser trocada durante o jogo, a não ser com autorização do árbitro.

Decisões do International Board

Decisão 1

Bolas de feltro não são permitidas em jogos internacionais.

Decisão 2

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas Confederações, só são autorizadas bolas que possuam uma das designações abaixo indicados:

Logotipo oficial "*FIFA APPROVED*"

Logotipo oficial "*FIFA INSPECTED*"

A referência "*INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD*"

Uma tal designação na bola de futebol indica que esta foi devidamente testada e que está conforme as exigências técnicas específicas definidas para a categoria respectiva (FIFA APPROVED, FIFA INSPECTED e International Matchball

Standards / esta última de acordo com as mesmas prescrições técnicas da categoria FIFA INSPECTED) além das exigências técnicas mínimas definidas na Lei II. A bola deve possuir a inscrição adequada indicando que passou com êxito o teste exigido. As exigências suplementares específicas a cada uma das categorias mencionadas deverão ser aprovadas pelo I.F.A. Board.

A FIFA procederá à selecção dos Institutos que efectuam os referidos testes.

As bolas utilizadas em qualquer outro jogo devem estar de acordo com as exigências formuladas na Lei II. As Associações Nacionais ou algumas competições podem exigir a utilização exclusiva de bolas munidas de uma das designações acima indicadas.

Quando largada de uma altura de 2 metros, a bola não poderá saltar mais de 65 cm, nem menos de 50 cm, quando do 1º ressalto. Permite-se a utilização de outro tipo de bolas (nº 5, com menos ressalto, mais peso, etc.). No entanto, em jogos internacionais só poderá ser utilizada a bola descrita na Lei.

Lei III - Número de Jogadores

Jogadores

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 5 jogadores, um dos quais será o guarda-redes.

Processo de Substituição

Podem ser utilizados substitutos em qualquer encontro jogado de acordo com o Regulamento de uma competição oficial ao nível da F.I.F.A., duma Confederação ou de uma Federação Nacional.

O número máximo dos jogadores substitutos é de 5.

É autorizado um número indeterminado de substituições

Um jogador que tenha sido substituído pode voltar ao campo para substituir outro qualquer jogador.

Uma substituição pode efectuar-se sempre, esteja ou não a bola em jogo. Convém observar as seguintes disposições:

O jogador que sai do campo deve sair pela linha lateral, no sector denominado "zona de substituições";

O jogador que entra no terreno de jogo deve fazê-lo também pela zona de substituições e unicamente quando o jogador a substituir tiver ultrapassado completamente a linha lateral;

Um substituto está sujeito à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer seja chamado a participar no jogo, quer não;

A substituição considera-se efectuada no momento em que o substituto penetra no terreno de jogo. Desde então é considerado como jogador, enquanto que aquele que ele vai substituir deixa de o ser.

Substituição do Guarda-Redes

O guarda-redes pode trocar de posto com outro qualquer jogador, mas somente se um dos árbitros for disso previamente informado e desde que a mudança tenha lugar durante uma interrupção do jogo.

Infracções/Sanções

No caso de uma substituição, se um suplente penetra no terreno de jogo antes que o jogador substituído tenha saído completamente:

O jogo será interrompido;

Um dos árbitros fará sair o jogador a substituir;

O suplente em causa será advertido;

O jogo recomeçará com um pontapé livre-indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se, nesse momento, ela se encontrava no interior da área de grande penalidade. Nesse caso, o pontapé livre-indirecto deverá ser efectuado sobre a

linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

Se durante uma substituição "volante", um substituto penetra no terreno de jogo ou um jogador deixa o terreno sem passar pela zona de substituições

- O jogo será interrompido;
- O jogador faltoso será advertido com o cartão amarelo;
- O jogo recomeçará com um **pontapé-livre indirecto** a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido, salvo se, a mesma se encontrava no interior da área de grande penalidade. Nesse caso, o pontapé livre deverá ser executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

Decisões do International Board

Decisão 1

É de 5 o número mínimo de jogadores permitido para poder iniciar um encontro.

Decisão 2

No caso de expulsões de jogadores, o encontro deverá terminar se, por parte de uma equipa ou de ambas, não houver mais que 2 jogadores no rectângulo.

Lei IV - Equipamento dos Jogadores

Segurança

Nenhum jogador pode usar qualquer objecto perigoso para si ou para os outros jogadores.

Equipamento Base

O equipamento de base do jogador compreende:

Camisola ou camisa

Calções - se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções

Meias

Caneleiras

Calçado (utilização obrigatória) - só serão autorizadas alpercatas de pano (lona) ou de couro macio, com sola de borracha ou outro material similar.

Numeração das camisolas

A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória, nas costas, e os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas.

Nas partidas internacionais, a numeração também será colocada na frente das camisolas em tamanho mais pequeno.

Caneleiras

As caneleiras devem

- ser inteiramente cobertas pelas meias;
- devem ser de matéria adequada (caoutchouc, plástico ou matérias similares);
- devem oferecer um grau de protecção apropriado.

Equipamento do Guarda-Redes

O guarda-redes está autorizado a usar calças compridas. Além disso, deve usar cores que o distingam dos outros jogadores e do árbitro.

Se o guarda-redes trocar de posto com um seu colega, para além da camisola, terá que trocar as calças por calções curtos, mantendo o mesmo número. O substituto também mantém o seu próprio número na camisola de guarda-redes.

Infracções/Sanções

Por qualquer infracção a esta Lei:

O jogador faltoso será mandado sair do terreno de jogo para regularizar o seu equipamento e não poderá voltar ao campo sem previamente se apresentar a um dos árbitros, que terá de certificar-se de que o equipamento do jogador está em ordem. O jogador só poderá entrar em campo num momento em que a bola deixe de estar em jogo.

Lei V - O Árbitro Principal

Será designado um **árbitro principal** para dirigir cada encontro. A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas Leis do Jogo começam no momento em que entra no recinto onde se encontra o terreno de jogo e acabam quando o tiver abandonado.

No decurso do encontro, o seu direito de punir estende-se às infracções cometidas durante uma suspensão temporária do jogo ou quando a bola está fora de jogo.

Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.

Competências e Obrigações

Zelar pela aplicação das Leis do Jogo

Abster-se-á de punir nos casos em que, fazendo-o, julgue favorecer a equipa que haja cometido a falta

Tomará nota das ocorrências que se produzam antes, durante e após o encontro.

Desempenhará as funções de cronometrista nos casos de não poder contar com um elemento oficial como cronometrista

Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo

quando se cometam infracções às Leis e para suspender ou

fazer terminar a partida sempre que o julgue necessário por

motivo de acidentes meteorológicos, intervenção de

espectadores ou outras causas. Nestes casos deve apresentar

relatório detalhado dos factos à entidade competente, consoante

as formalidades e prazos fixados nos Regulamentos da

Federação Nacional sob cuja jurisdição o jogo se disputou

A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo,

advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento

incorrecto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do jogo em

caso de reincidência. Nestes casos, deverá comunicar o nome

do culpado à entidade competente, consoante as formalidades e

prazos estipulados nos regulamentos da Federação Nacional

sob cuja jurisdição o jogo se disputou

Não permitirá a nenhuma pessoa, além dos jogadores e do

árbitro auxiliar, o ingresso no terreno de jogo sem a sua

autorização

Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver

gravemente lesionado, mandando-o transportar, logo que

possível, para fora do campo e fazendo recomeçar

imediatamente o jogo. Se um jogador estiver ligeiramente

lesionado, a partida só será interrompida quando a bola deixar

de estar em jogo. Se um jogador estiver capaz de se dirigir até à

linha de baliza ou à linha lateral, não poderá ser tratado dentro

do terreno de jogo

Tomará medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão

Decidirá se a bola apresentada para o jogo satisfaz as exigências da Lei II

Decisões do International Board

Decisão 1

Se o árbitro e o segundo árbitro assinalam uma falta simultânea e sobre a qual estão em desacordo, em referência, a qual das equipas pertencerá a bola, a decisão do árbitro é que prevalece.

Decisão 2

O árbitro e o segundo árbitro poderão advertir ou expulsar, mas, se existir desacordo entre eles, deverá prevalecer a decisão do árbitro.

Lei VI - O Segundo Árbitro

Será designado um segundo Árbitro, que se deslocará no lado oposto ao do Árbitro.

O segundo árbitro terá as mesmas funções do Árbitro, à excepção das mencionadas na alínea d) da Lei V. Contudo a primeira parte da alínea e) também se aplica ao segundo árbitro, assim temos:

"Ele terá o poder discricionário de interromper o jogo por qualquer infracção às Leis do Jogo."

Responsabilidades

O segundo árbitro assumirá as seguintes responsabilidades:

- Se o jogo for disputado sem cronometrista, ele deverá controlar o período de 2 (dois) minutos de penalização da equipa por expulsão de um seu jogador

- Deverá assegurar-se que as substituições são efectuadas de uma forma correcta

- Assumirá a responsabilidade de controlar 1 (um) minuto de tempo morto.

No caso de injustificada ingerência do segundo árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição. Do facto dará conhecimento à entidade competente.

O segundo árbitro estará munido de um apito.

Decisões

É obrigatória a utilização de um segundo árbitro no caso de jogos internacionais.

Lei VII - O Cronometrista e o Terceiro Árbitro

Deverão ser designados um cronometrista e um terceiro árbitro, que se colocarão no exterior do terreno de jogo, na direcção da linha do meio campo, do lado da zona de substituições.

O cronometrista e o terceiro árbitro deverão estar munidos de um cronómetro adequado e possuir todas as funções necessárias para o controlo das faltas acumuladas, o qual será fornecido pela associação ou pelo clube cujo pavilhão o jogo deve ser disputado.

Cronometrista

A sua missão consiste em controlar o jogo por forma a que tenha a duração estipulada na Lei VIII. Para isso:

- Porá em marcha o cronómetro a partir de um pontapé de saída, de um pontapé de grande penalidade, ou de um tempo morto
- Controlar os 2 minutos de castigo no caso de expulsão de um jogador;
- Anunciar, com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do do árbitro, o fim do primeiro tempo do encontro ou dos tempos suplementares;
- Tomará conta de todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa; informará os árbitros e as equipas.
- Assinalará a autorização de se efectuar um tempo morto que tenha sido pedido pelo treinador de uma das equipas (conforme Lei VIII, ponto 4)
- Tomará conta das 5 primeiras faltas que tenham sido assinaladas pelos árbitros, com respeito a cada equipa em cada parte do jogo.

O terceiro Árbitro

O terceiro árbitro ajudará o cronometrista e terá as seguintes funções:

- o registo das primeiras cinco faltas acumuladas cometidas em cada uma das partes e de cada equipa, e informa os árbitros e as equipas se necessário
- o registo das paragens de jogo e as razões dessas paragens
- o registo do nome/número dos jogadores que forem advertidos e expulsos, assim como o motivo da sanção
- o registo do nome/número dos jogadores que marcam golos
- providencia quaisquer outras informações relevantes para o

jogo.

No caso de injustificada ingerência do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomará as medidas necessárias para a sua substituição. Do facto dará conhecimento à entidade competente.

Por lesão ou doença, o terceiro árbitro pode substituir o árbitro ou o segundo árbitro.

Decisões

Decisão 1

Nos encontros internacionais é obrigatória a utilização de um cronometrista e de um terceiro árbitro.

Decisão 2

Para os jogos internacionais, o cronómetro utilizado deverá possuir todas as funções necessárias (cronómetro apropriado para controlar os 2 minutos de expulsão simultaneamente para 4 jogadores), e para poder controlar as acumulações de faltas por cada equipa, em cada parte do jogo.

Lei VIII - Duração da Partida

Partes do Jogo

A partida compreenderá dois períodos de 20 (vinte) minutos cada um.

O controlo do tempo far-se-à sob a responsabilidade de um cronometrista, cujas funções se especificam na [Lei VII](#).

A duração de cada período deverá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade.

Tempo Morto

Intervalo

O intervalo entre os dois períodos não deve ultrapassar os cinco minutos.

Decisões

Decisão 1

No caso em que se não possa contar com a ajuda de um cronometrista, os treinadores deverão pedir o minuto de tempo morto ao segundo árbitro.

Decisão 2

Se o Regulamento da Competição prescrever que é necessário jogar

prolongamentos no fim do tempo regulamentar após um encontro empatado, não haverá tempos mortos durante os prolongamentos.

Lei IX - Pontapé de Saída e Recomeço do Jogo

Preliminares

A escolha de campo e do pontapé de saída será tirada à sorte com uma moeda. A equipa favorecida escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

Pontapé de Saída

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou recomeçar o jogo:

- no começo do jogo
- depois de ser marcado um golo
- no começo da segunda parte do jogo
- no começo de cada período dos prolongamentos, se for caso disso.

Pode obter-se um golo directamente dum pontapé de saída.

Procedimento

Ao sinal do árbitro principal, o jogo começará por um pontapé de saída, executado por um jogador, na direcção do campo adversário, estando a bola parada e colocada no centro do terreno.

Todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio-campo e os da equipa oposta à que executa o pontapé de saída devem estar no exterior do círculo de 3m de raio do centro do terreno até que a bola entre em jogo.

A bola será considerada em jogo logo que seja pontapeada para a frente.

O jogador que executa o pontapé de saída não pode voltar a tocar na bola antes que esta tenha sido jogada ou tocada por qualquer outro jogador.

Infracções/Sanções

Se o jogador que executou o pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes de ela ter sido tocada por outro jogador, será concedido à equipa contrária um pontapé-livre indirecto, no local onde a falta foi cometida, salvo se ela foi praticada por um jogador na área de grande penalidade do adversário, caso em que o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do sítio onde a falta foi cometida.

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída,

o pontapé de saída será repetido.

Bola ao Solo

Para começar a partida após uma interrupção temporária provocada por um caso não previsto em qualquer das Leis, e desde que a bola não tenha ultrapassado uma linha lateral ou de baliza imediatamente antes da interrupção, o jogo recomeçará com uma bola ao solo.

Procedimento

O árbitro deixa cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade, caso em que a bola ao solo será executada sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Infracções/Sanções

O lançamento de bola ao solo deve ser repetido se:

- a bola é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo
- a bola ultrapassar uma linha lateral ou de baliza depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.

Lei X - Bola em Jogo e Bola Fora

Bola Fora de Jogo

A bola está fora de jogo quando:

- transpuser completamente uma linha lateral ou de baliza quer junto ao solo quer por alto
- o jogo tiver sido interrompido por um dos árbitros

tocar no tecto.

Bola em Jogo

Decisões

Quando o jogo se realizar em recinto fechado e a bola bater no tecto, na zona de jogo, o jogo é reiniciado com um pontapé de linha lateral, a favor da equipa oposta à que tocou a bola em último lugar.

Será executado um pontapé de linha lateral, no ponto mais próximo onde a bola tocou no tecto na sua perpendicular.

Lei XI - Marcação de Golos

Golo Marcado

Um golo é marcado sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra horizontal, sem que tenha sido intencionalmente transportada ou lançada com as mãos ou braços de qualquer jogador da equipa atacante, incluindo o guarda-redes, desde que nenhuma infracção às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado.

Equipa Vencedora

A equipa que marcar maior número de golos será a vencedora da partida; se nenhum golo for marcado ou se as equipas obtiverem o mesmo número de golos, o jogo será declarado empatado.

Regulamento das Competições

Para os jogos que terminem empatados, os regulamentos das competições podem prever disposições relativas aos prolongamentos ou a outras formas aprovadas pelo International F.A. Board que permitam determinar o vencedor do encontro.

Lei XII - Faltas e Comportamento Anti-Desportivo

Pontapé-Livre Directo

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das **seis** faltas seguintes:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário
- Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário
- Saltar sobre um adversário
- Carregar um adversário mesmo com o ombro
- Agredir ou tentar agredir um adversário
- Empurrar um adversário

Um pontapé-livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das **quatro** faltas seguintes:

- Agarrar um adversário
- Cuspir sobre um adversário
- Atirar-se deslizando no terreno para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (tacle deslizante), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade, contudo ele não poderá jogar de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade.
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade)

Todos os pontapés-livres directos devem ser executados no local em que as faltas foram cometidas.

Todas as faltas sancionadas são acumuláveis.

Pontapé de Grande Penalidade

Se um jogador da equipa que defende cometer, na área de grande penalidade, qualquer das dez faltas atrás indicadas, a sua equipa será castigada com um pontapé de grande penalidade.

O pontapé de grande penalidade pode ser concedido seja qual for a posição da bola, desde que esteja em jogo.

Pontapé-Livre Indirecto

Um pontapé-livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:

Depois de haver soltado ou despachado a bola, voltar a recebê-la de um colega de equipa, sem que a bola tenha passado a linha de meio-campo, ou tenha sido jogada ou tocada por um adversário

Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda de um passe atirado deliberadamente com o pé por um colega de equipa

Tocar ou controlar a bola com as mãos quando um colega de equipa a jogue deliberadamente na sua direcção, numa reposição da bola em jogo a partir da linha lateral

Tocar ou controlar a bola com as mãos ou com os pés durante mais de 4 segundos, excepto se for no meio campo adversário.

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro:

Jogar de uma maneira que o árbitro considere perigosa

Fazer obstrução à progressão dum adversário

Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos

Cometer outras faltas não mencionadas anteriormente na Lei XII, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

O **pontapé-livre indirecto** concedido à equipa adversária deve ser executado **no local onde foi cometida a falta**, salvo se ela foi praticada no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do sítio onde a falta foi cometida.

Sanções Disciplinares

Faltas Passíveis de Advertência

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

1. Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo
2. Manifestar desacordo por palavras ou por actos
3. Infringir com persistência as Leis do Jogo
4. Retardar o recomeço do jogo
5. Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, de um pontapé da linha lateral, de um pontapé-livre ou lançamento de baliza
6. Entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro ou infringir a [regra das substituições](#)
7. Abandonar deliberadamente o terreno de jogo sem autorização do árbitro.

Por qualquer destas infracções, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto no local onde a falta foi cometida, salvo se esta tiver sido praticada no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha da área de grande penalidade, no local mais próximo daquele onde a falta foi cometida.

Além da sanção referida, será feita a correspondente advertência, a não ser que uma infracção mais grave às Leis do Jogo tenha sido praticada.

Faltas Passíveis de Expulsão

Um jogador deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

1. Tornar-se culpado de conduta violenta
2. Tornar-se culpado dum acto de brutalidade
3. Cuspir num adversário ou em qualquer outra pessoa
4. Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade)
5. Destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade
6. Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros
7. Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Se o jogo for interrompido por causa da expulsão de um jogador por uma das faltas 6 e 7, sem que haja sido praticada qualquer outra infracção às Leis, será recommençado por um pontapé-livre indirecto (a não ser que seja cometida uma das onze faltas graves, pois neste caso o pontapé-livre será directo), concedido à equipa adversária e executado no local onde a falta foi cometida, a menos que tenha sido cometida no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será marcado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi praticada.

Decisões

No caso de expulsão, o jogador expulso não pode voltar a jogar no encontro em curso nem sentar-se no banco dos substitutos. A sua equipa poderá ser completada 2 minutos após a expulsão, salvo se for marcado um golo antes de terminarem os 2 minutos, e após autorização do cronometrista.

Se tal acontecer, haverá que ter em consideração os pontos seguintes

:

a) Se as equipas estão a jogar com 5 contra 4 e a equipa que tem superioridade numérica é que marca o golo, a equipa de 4 jogadores poderá ser imediatamente completada;

b) Se as duas equipas jogam com 4 jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;

c) Se as equipas jogam 5 contra 3 ou com 4 contra 3 e a equipa que tem superioridade numérica é que marca um golo, a equipa de 3 jogadores pode incluir mais de um jogador;

d) Se ambas as equipas jogam com 3 jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;

e) Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores.

Conclusões dos cursos de Futsal 2000/2001

Infracções/Sanções

Se um colega do executante vai colocar-se à frente da linha da bola ou se aproximar a menos de 5 metros da bola:

- O árbitro deixa executar o pontapé
- Se a bola após ressaltar no guarda-redes, num dos postes ou na barra transversal for tocada por esse jogador, o árbitro interromperá o jogo e mandará recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária.

Um ou vários jogadores de cada equipa infringir as Leis do Jogo:

- A execução deve ser repetida.

Conclusões dos cursos de Futsal 2000/2001

O guarda-redes depois de soltar ou despachar a bola, todavia se for substituído, o substituto continua a não poder receber a bola de um colega de equipa, sem que a bola tenha primeiro passado a linha de meio campo ou tenha sido tocada ou jogada por um adversário.

Lei XIII - Pontapés-Livres

Tipos de Pontapés-Livres

Os pontapés-livres classificam-se em directos e indirectos.

A bola deve estar parada no momento em que se executa o pontapé-livre e o jogador que o executou não pode jogá-la de novo antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador.

Pontapé-Livre Directo

Se a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido.

Pontapé-Livre Indirecto

O golo só pode ser válido se a bola penetrar na baliza depois de ter tocado num outro jogador.

Posição dos pontapés-livres

A bola estará em jogo logo que seja pontapeada e se mova.

Todos os adversários devem situar-se à distância de, pelo menos, 5 metros da bola até que esta esteja em jogo.

Infracções/Sanções

Sinalética

Pontapé-Livre Directo



Para indicar que se trata de uma infracção para pontapé-livre directo, o árbitro mantém um braço apontando na horizontal indicando a direcção e o outro local da infracção, para que o terceiro árbitro ou o cronometrista saiba que se trata de uma infracção acumulável.

Pontapé-Livre Indirecto



O árbitro, para indicar que o pontapé-livre é indirecto, deverá levantar o braço acima da cabeça, na vertical. Manterá o braço nessa posição desde que dê o sinal para a execução até que a bola seja tocada por qualquer outro jogador ou a mesma tenha saído do terreno de jogo.

Lei XIV - Faltas Acumuladas



As faltas acumuladas referem-se às mencionadas na [Lei XII](#).

As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período deverão ficar registadas no boletim de jogo.

Posição dos Pontapés-Livres

Nos pontapés-livres concedidos para as primeiras **cinco faltas**, cometidas por cada equipa, em cada período do jogo:

- poderá haver a formação de barreiras;
- os jogadores adversários deverão permanecer à distância de cinco metros da bola;
- poderá ser obtido golo directamente de um desses pontapés-livres.

Procedimento a Partir da 6ª Falta

A partir da sexta falta acumulada:

- Não é permitida a formação de barreiras
- O jogador que executa o pontapé-livre deverá ser devidamente identificado
- O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de 5 metros da bola
- Os jogadores terão de estar atrás de uma linha imaginária passando pelo ponto onde estará a bola em paralelo com a linha de baliza. Deverão permanecer a uma distância de 5 metros da bola e não poderão obstruir o jogador que executa o pontapé livre. Nenhum jogador poderá ultrapassar a dita linha imaginária antes que a bola tenha sido tocada ou jogada.

Procedimento

O jogador que marca o pontapé-livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a outro colega de equipa

Depois da execução do pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar na bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada pelo guarda-redes, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído do campo

Não poderá efectuar-se um pontapé-livre de uma distância inferior a 6 metros da linha de baliza ([Lei XIII](#)). Se na área de grande penalidade se cometer uma infracção punível com um pontapé livre indirecto, este deverá ser executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida

Depois de uma equipa ter cometido a **quinta falta**, se qualquer jogador da mesma, comete uma infracção no meio-campo adversário ou no seu próprio meio-campo, dentro da zona delimitada pela linha do meio-campo e pela linha imaginária paralela a esta última e que atravesse a segunda marca de grande penalidade a **10 metros** da linha de baliza, o pontapé-livre deverá ser efectuado na segunda marca de grande penalidade. A colocação da segunda marca de grande penalidade é a indicada na [Lei I, ponto 6](#), e o pontapé-livre deverá efectuar-se de acordo com o estipulado nesta Lei, "[posição de pontapés-livres](#)"

Se um jogo tiver prolongamento, todas as faltas acumuladas durante a segunda parte do jogo, continuam durante esse prolongamento.

Infracções/Sanções

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora:

- se a bola não entrar na baliza, o pontapé-livre será repetido
- se a bola entrar na baliza, o golo será válido

Por qualquer infracção cometida por um colega do executante:

- se a bola entrar na baliza, o pontapé-livre será repetido
- se a bola não entrar na baliza, o pontapé-livre não será repetido

O jogador executante do pontapé-livre se infringir esta Lei depois da bola estar em jogo:

- será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto que será executado no local onde a infracção foi cometida salvo se foi cometido dentro da área de grande penalidade. Nesse caso, o pontapé-livre indirecto deverá ser executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida

Conclusões dos cursos de Futsal 2000/2001

Infracções/Sanções

Se um colega do executante vai colocar-se à frente da linha da bola

ou se aproximar a menos de 5 metros da bola:

- O árbitro deixa executar o pontapé
- Se a bola após ressaltar no guarda-redes, num dos postes ou na barra transversal for tocada por esse jogador, o árbitro interromperá o jogo e mandará recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária.

Um ou vários jogadores de cada equipa infringir as Leis do Jogo:

- A execução deve ser repetida.

Lei XV - Pontapé de Grande Penalidade

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de grande penalidade e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com um pontapé-livre directo.

Um golo pode ser marcado directamente dum pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que o pontapé de grande penalidade deva ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento..

Posição da Bola e dos Jogadores

A bola é colocada sobre a marca de pontapé de grande penalidade.

O jogador executante deve estar claramente identificado.

O guarda-redes da equipa defensora deve colocar-se sobre a linha de baliza, frente ao executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada.

Os restantes jogadores estarão dentro do campo de jogo, mas fora da área de grande penalidade, atrás da marca de grande penalidade e à distância mínima de 5 metros daquela marca, excepto o que vai executar o castigo.

Execução

O jogador que executa o pontapé deve atirar a bola para a frente e não pode voltar a jogá-la antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador.

A bola será considerada em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

Em caso de necessidade, pode prolongar-se o tempo de jogo, no fim da primeira parte ou da segunda, para permitir a execução ou repetição dum pontapé de grande penalidade.

Se a bola, antes de passar entre os postes e por baixo da barra horizontal, ao executar-se um pontapé de grande penalidade no final do primeiro tempo ou da partida, tocar num ou nos dois postes ou ainda na barra horizontal ou no guarda-redes, ou verificando-se uma combinação destes intermediários, o golo será válido, desde que não tenha sido cometida nenhuma infracção.

Infracções/Sanções

Se uma infracção a esta Lei for cometida por um jogador da equipa defensora:

- se a bola não entrar na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido
- se a bola entrar na baliza, o golo será válido

Por qualquer infracção cometida por um colega do executante:

- se a bola entrar na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido
- se a bola não entrar na baliza, o pontapé de grande penalidade não será repetido

O jogador executante do pontapé de grande penalidade se infringir esta Lei depois da bola estar em jogo:

- será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto que será executado no local onde a infracção foi cometida salvo se foi cometido dentro da área de grande penalidade. Nesse caso, o pontapé-livre indirecto deverá ser executado sobre a linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.

Conclusões dos cursos de Futsal 2000/2001

Infracções/Sanções

Se um colega do executante penetrar na área de grande penalidade, vai colocar-se à frente da marca de grande penalidade ou se aproximar a menos de 5 metros da bola:

- O árbitro deixa executar o pontapé
- Se a bola, após ressaltar no guarda-redes, num dos postes ou na barra transversal for tocada por esse jogador, o árbitro interromperá o jogo e mandará recomeçá-lo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária.

Um ou vários jogadores de cada equipa infringir as Leis do Jogo:

- A execução deve ser repetida.

Lei XVI - Reposição da Bola em Jogo a Partir da Linha Lateral

Reposição da Bola em Jogo



Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, seja pelo ar ou rente ao solo, será reposta em jogo com o pé, em qualquer direcção no interior do terreno, no local onde transpôs aquela linha, por um jogador da equipa contrária à do que tocou a bola em último lugar.

O jogador que efectua a reposição lateral deve, no momento de pontapear a bola, ter uma parte qualquer de cada pé sobre a linha lateral ou sobre o terreno do lado de fora desta linha.

A bola deve permanecer imóvel sobre a linha lateral e poderá ser pontapeada em qualquer direcção.

Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância de 5 metros, no mínimo, do sítio onde se encontra a bola

Não pode ser marcado directamente um ponto com a reposição de bola em jogo a partir da linha lateral.

Execução

O pontapé de linha lateral deverá ser executado até aos 4 segundos imediatos.

O executante do pontapé de linha lateral não pode voltar a jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada ou jogada por um outro jogador.

A bola é considerada em jogo logo que seja pontapeada.

Infracções/Sanções

grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.

Lei XVII - Lançamento de Baliza

Quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, pelo ar ou rente ao solo, tendo sido tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, o guarda-redes deverá repor a bola em jogo unicamente com a mão, a partir do interior da sua área de grande penalidade e para o exterior desta, mas nunca para além do seu próprio meio-campo.

A bola será considerada em jogo logo que tenha saído da área de grande penalidade.

Modo de Executar o Lançamento de Baliza

Entende-se que o "lançamento" foi feito correctamente quando a bola tiver sido tocada ou jogada por outro qualquer jogador fora da área de grande penalidade ou tiver tocado no solo dentro do meio-campo do guarda-redes que o efectuou.

Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola entre em jogo.

Castigo

Se a bola ultrapassar o meio-campo do guarda-redes sem ter sido tocada ou jogada por outro jogador ou sem ter tocado no solo, os árbitros concederão um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, em qualquer ponto da linha de meio-campo. Se a bola é tocada ou jogada por um colega do guarda-redes que executa o lançamento, ou por um jogador da equipa adversária, no interior da sua própria área de grande penalidade, o lançamento de baliza terá que ser repetido. Se o guarda-redes, depois de pôr a bola em jogo, voltar a jogar a bola antes de outro jogador a ter tocado ou jogado, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto no local onde a falta tiver sido cometida, salvo se a infracção tiver tido lugar dentro da área de grande penalidade, caso em que o pontapé-livre indirecto deverá ser executado sobre a linha dos 6m, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida. Se o guarda-redes, uma vez que tenha posto a bola em jogo, a receber de volta de um colega de equipa, tocando-a ou controlando-a com as mãos, será concedido um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária. O livre indirecto deverá ser executado sobre a linha dos 6m da área de grande penalidade, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.

Lei XVIII - Pontapé de Canto

Quando a bola, após ter sido tocada em último lugar por um jogador da equipa que defende, tiver ultrapassado completamente a linha de baliza, por alto ou rente ao solo, sem ser entre os postes, será executado um pontapé de canto por um jogador da equipa atacante.

Modo de Execução

A bola deve ser colocada exactamente na intersecção da linha de baliza e da linha lateral e é desse local que ela será pontapeada.

Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de canto não podem aproximar-se da bola a menos de 5m, antes que ela esteja em jogo, isto é, antes que tenha percorrido uma distância igual à sua circunferência, e o jogador que executou o pontapé não pode voltar a jogar a bola antes de esta ser tocada ou jogada por outro jogador.

Pode ser marcado um golo directamente com um pontapé de canto.

Castigo

Se o pontapé de canto não for executado correctamente, será repetido

Se o jogador que executa o pontapé jogar a bola pela segunda vez antes que tenha sido tocada ou jogada por um outro jogador, os árbitros concederão um pontapé livre indirecto à equipa contrária, a executar no local onde a falta foi cometida.

Se o pontapé de canto não for executado dentro dos 4 segundos seguintes ao momento em que o executante ficou de posse da bola, os árbitros concederão um pontapé-livre indirecto à equipa adversária, a partir do local onde o pontapé de canto devia ser executado.

Sinalética



Pontapé-Livre Directo



Pontapé-Livre Indirecto



5ª Falta Acumulada



Tempo Morto



4 Segundos



Lei da Vantagem



Advertência



Expulsão