

# **Regulamento do Campeonato Nacional de Futsal do Clube Millenniumbcp**

---



XIV Campeonato Nacional de Futsal



## Índice

<b><u>ORGANIZAÇÃO</u></b>	<b>3</b>
<u>ORGANIZAÇÃO</u>	3
<u>PRÉMIOS</u>	4
<b><u>NORMAS E COMPETÊNCIAS</u></b>	<b>5</b>
<u>CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS</u>	5
<u>DISCIPLINA</u>	5
<u>PROTESTOS</u>	6
<u>COMPETÊNCIA DOS INTERVENIENTES NOS JOGOS</u>	6
<u>NORMAS DE DESEMPATE</u>	6
<b><u>LEIS DE JOGO</u></b>	<b>8</b>
<u>LEI 1 – SUPERFÍCIE DE JOGO</u>	8
<u>LEI 2 – A BOLA</u>	8
<u>LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES</u>	8
<u>LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES</u>	10
<u>LEI 5 – O ÁRBITRO</u>	10
<u>LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES</u>	11
<u>O CRONOMETRISTA E A MESA DO JÚRI</u>	12
<u>LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO</u>	12
<u>LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO</u>	14
<u>LEI 9 – BOLA EM JOGO E BOLA FORA</u>	15
<u>LEI 10 – MARCAÇÃO DE GOLOS</u>	15
<u>LEI 11 – FORA DE JOGO</u>	16
<u>LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO</u>	16
<u>LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES</u>	18
<u>LEI 14 – PONTAPÉS DE GRANDE PENALIDADE</u>	21
<u>LEI 15 – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL</u>	22
<u>LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA</u>	23
<u>LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO</u>	24
<u>REGRA DOS 4 SEGUNDOS</u>	25
<u>DESCONTOS DE TEMPO</u>	25
<u>PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE</u>	25
<u>Nota</u>	26



## Organização

### Organização

- 1.** O CAMPEONATO NACIONAL DE FUTSAL DO CLUBE MILLENNIUM BCP é da inteira responsabilidade da Direcção do Clube, tendo uma Comissão Organizadora, composta por duas Sub-Comissões (Norte e Sul), constituída por elementos designados pela Direcção e Secção de Futsal do Clube, sendo responsável pela concretização do Campeonato Nacional.
- 2.** A Comissão/Sub-Comissões Organizadoras, que são da responsabilidade da Direcção do Clube, deverão respeitar integralmente o espírito e a letra deste Regulamento que se norteia pela participação de todos os sócios, efectivos e auxiliares do Clube, na prática do Futsal, com espírito desportivo e de FAIR-PLAY, possibilitando simultaneamente com os jogos uma salutar confraternização e convívio.
- 3.** O CAMPEONATO NACIONAL DE FUTSAL DO CLUBE MILLENNIUM BCP será disputado a nível nacional (incluindo as regiões autónomas da Madeira e dos Açores), criando-se para o efeito duas zonas (Norte e Sul) correspondendo a cada uma delas, igual número de áreas geográficas. Dentro de cada zona, serão criadas tantas sub-zonas quantos os Distritos, podendo no entanto, consoante a conveniência geográfica, as Sub-Comissões Organizadoras, pontualmente e caso a caso, acordarem entre si que uma ou outra equipa fique numa zona que não corresponda à sua área.
- 4.** Para coordenar as sub-zonas, serão nomeados Coordenadores Regionais que terão as seguintes funções:
  - a) Proceder ao aluguer de campos e à nomeação de árbitros;
  - b) Elaborar os calendários dos jogos locais, os quais terão de ser sancionados pela Sub-Comissão Organizadora;
  - c) Representar a Sub-Comissão Organizadora;
  - d) Comunicar à Sub-Comissão Organizadora os resultados e ocorrências que se verifiquem na sub-zona que coordenam;
  - e) Decidir sobre assuntos urgentes, tendo em conta que as suas decisões devem ser comunicadas às Sub-Comissões Organizadoras para posterior sancionamento.
- 5.** Nas sub-zonas com mais de oito/dez equipas constituir-se-ão tantas séries quantas as necessárias e de acordo com o número de equipas inscritas.
- 6.** Em cada sub-zona ou em cada série, as equipas defrontar-se-ão entre si sendo apurada, ou apuradas, através de classificações cuja pontuação será como segue:

I. Vitória .....	3 Pontos
II. Empate .....	1 Ponto
III. Derrota .....	0 Pontos
- 7.** A Falta de Comparência equivale a derrota por um resultado de 5 a 0 (Cinco a Zero) e débito imediato de cheque-caução no montante convencionado.  
A reincidência anula a participação da equipa e respectivos resultados no Campeonato em curso e poderá originar a irradiação dos seus elementos para Campeonatos seguintes.
- 8.** As eliminatórias terão lugar depois de feito o apuramento previsto no número 6, sendo as equipas apuradas agrupadas geograficamente, a fim de, em jogos a eliminar, se encontrar os dois finalistas de cada zona.



**9.** As equipas a apurar para disputar a final nacional são, portanto, as vencedoras das meias finais de cada zona.

**10.** As Sub-Comissões Organizadoras divulgarão através de comunicados e/ou por publicação no site do Clube, as informações respeitantes a:

- a) Resultados;
- b) Classificações;
- c) Castigos;
- d) Alterações;
- e) Outras informações;

## **Prémios**

**1.** Os prémios a atribuir serão os seguintes:

- a) Às equipas classificadas em 1º lugar de cada Grupo – um trofeu de 1º lugar do seu Grupo;
- b) A todos os participantes na Fase Final Nacional – uma medalha correspondente à classificação obtida pela sua Equipa;
- c) Às equipas classificadas, na Fase Final Nacional em 1.º, 2.º, 3.º e 4.º lugar – um Trofeu correspondente à classificação de cada Equipa;
- d) Ao melhor guarda-redes da Fase Final Nacional – um Trofeu correspondente ao melhor guarda-redes da Fase Final Nacional;
- e) Ao melhor marcador da Fase Final Nacional – um Trofeu correspondente ao melhor marcador da Fase Final Nacional;
- f) À Equipa mais disciplinada da Fase Final Nacional – um Trofeu correspondente à Equipa mais disciplinada da Fase Final Nacional;



## **Normas e Competências**

### **Constituição das Equipas**

- 1.** Só serão consideradas as inscrições de Sócios do CLUBE MILLENNIUM BCP.
- 2.** As equipas são compostas com um mínimo de 8 e um máximo de 12 jogadores. A idade mínima para participar são 17 anos.

Todas as equipas, independentemente da sua localização geográfica podem inscrever até 5 sócios especiais e/ou auxiliares no total.

São Associados em Situação Especial os que, não tendo vínculo jurídico a qualquer empresa do Grupo BCP, sejam como tal admitidos por deliberação unânime da Direção, com fundamento em benefícios ou contributos especiais que possam trazer para alguma das atividades do Clube.

São Associados Auxiliares, os cônjuges, ascendentes e descendentes, incluindo os afins, até ao primeiro grau da linha reta por inerência, e ainda os outros familiares dos associados efetivos que, nessa qualidade se inscreverem e desde que sejam, como tal aceites pela Direção ou pelas Delegações Regionais.

Todos terão que ser sócios do Clube em qualquer das suas vertentes quer no momento da inscrição quer a data do início do Campeonato.

Até 10 dias antes do início de cada série regional (Norte e Sul), as equipas em situações excecionais, devidamente justificadas, com o acordo da organização, podem solicitar formalmente à Organização até 3 alterações de jogadores.

A partir daí e até ao final do Campeonato, em situações de força maior, as equipas poderão ainda fazer a substituição do guarda-redes. Os guarda-redes inscritos nessas condições terão que ser sócios do Clube à data da sua inscrição. Não poderão já ter sido inscritos por outra equipa no presente evento em qualquer condição (jogador/treinador), excepto se estiver em causa o Treinador da própria equipa. O pedido de inscrição/substituição deverá ser feito pelo Delegado da Equipa junto da Organização com uma antecedência mínima de 3 dias de calendário, por forma a que o Clube tenha tempo para fazer a validação da sua inscrição. O número máximo de sócios auxiliares em regime de excepção ou familiares já mencionados terão que continuar a ser respeitados.

Só podem jogar jogadores cuja inscrição tenha sido previamente validada pelo Clube. Jogadores irregularmente inscritos poderão determinar a eliminação da sua equipa.

- 3.** A inscrição das equipas no Campeonato será feita em impresso próprio a fornecer pela Comissão Organizadora, no qual conste o nome da equipa, os nomes dos jogadores, do treinador e do delegado, bem como o número de sócio de cada um.
- 4.** Cada equipa deverá, no acto da inscrição, liquidar também a caução estabelecida pela Comissão Organizadora a qual não lhe será devolvida caso:
  - a) Dê uma falta de comparência (Equipa e/ou Delegado);
  - b) Seja protagonista de actos de indisciplina;
  - c) Seja desclassificada;
  - d) Entregue notícia (s) dentro dos prazo (s) que lhe for (em) solicitada (s);



- e) Não devolva os equipamentos completos dentro do prazo que lhe for indicado;
- f) por qualquer motivo, a inscrição não poder ser aceite;

**5.** A equipa que der duas faltas de comparência será imediatamente desclassificada. Quando qualquer equipa for desclassificada serão considerados nulos todos os jogos com ela realizados.

**6.** A equipa em que se venha a verificar qualquer irregularidade nas inscrições dos jogadores, será desclassificada.

## **Disciplina**

**1.** Compete à Comissão Organizadora proceder à elaboração de normas disciplinares no sentido de se verificar total disciplina dentro e fora dos campos.

**2.** Os castigos a aplicar são da competência da (s) Comissão/Sub-Comissões Organizadoras e poderão revestir a forma de:

- a) Penalização monetária;
- b) Repreensão registada;
- c) Suspensão temporária;
- d) Irradiação.

**3.** Os castigos que não forem cumpridos na totalidade num evento (Campeonato ou Taça) Transitam, por decisão da comissão organizadora, para o evento seguinte.

## **Protestos**

**1.** Todas as equipas, através do seu Delegado, podem apresentar protesto no fim de cada jogo, desde que seja facilmente comprovável, declarando no boletim do jogo o artigo do Regulamento ao abrigo do qual o mesmo é fundamentado.

**2.** Durante a realização do Campeonato ou Taça, o prazo de entrega da fundamentação do protesto às Sub-Comissões Organizadoras é de dois dias úteis. Nos jogos da Fase Final, a fundamentação tem de ser entregue juntamente com o protesto.

**3.** Para apreciação de qualquer protesto, que durante a realização do Campeonato é da competência das Sub-Comissões Organizadoras e da competência da Comissão Organizadora, é necessário o depoimento escrito do Árbitro e do Presidente do Júri.

**4.** Os Delegados das equipas não podem esconder ao Presidente do Júri irregularidades que detectem no desenrolar dos encontros, para se servirem delas para apresentarem protestos.

## **Competência dos Intervenientes nos Jogos**

**1.** O Presidente do Júri será o elemento nomeado pela Sub-Comissão Organizadora ou pelo Coordenador Regional para presidir à Mesa. Controlará os tempos dos jogos, assinará e conferirá os boletins dos mesmos, procederá à identificação dos jogadores através do original de Documento de Identificação Idóneo e com Fotografia, registando o respectivo número e assinalando os capitães das equipas. Fará ainda cumprir as sanções que, eventualmente sejam de aplicar aos jogadores.

**2.** O Delegado da Equipa deve permanecer na Mesa do Júri enquanto decorrer o encontro. Entregará até dez minutos antes do jogo ter início, o boletim do jogo devidamente preenchido e



acompanhado do original de Documento de Identificação Idóneo, assinará os boletins de jogo e apresentará os protestos que entenda justificados.

## **Normas de Desempate**

**1. Classificação de Série:** Para o estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final das fases de "poule" se encontrem com igual número de pontos, ater-se-á para efeitos de desempate às seguintes disposições, segundo a ordem de prioridade:

- a) O número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos realizados entre si;
- b) Se o empate subsistir, recorrer-se-á à maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
- c) Se continuar a verificar-se empate, será melhor classificada a equipa que, em toda a prova tenha conseguido maior número de vitórias;
- d) Se o empate subsistir será apurada a equipa que tiver marcado maior número de golos, em toda a prova;
- e) Se, ainda assim, continuar o empate, será apurada a equipa que tiver sofrido menos golos em toda a prova;
- f) Continuando a registar-se empate e só houver duas equipas, realizar-se-á um jogo entre elas, nas mesmas condições dos jogos a eliminar;
- g) Se o empate se mantiver entre três equipas, ou mais, terá lugar uma "poule" entre elas;
- h) As formas de desempate estabelecidas nas alíneas f) e g), só se efectuarão para a disputa do 1.º lugar ou outros que classifiquem para uma fase seguinte. Nos restantes casos as equipas serão classificadas "ex-aequo".

**2. Eliminatórias:** Se no final do encontro de cada eliminatória, se verificar igualdade de golos proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Haverá um prolongamento de 6 minutos, em duas partes de 3 cada, estas sem intervalo, mas com mudança de campo;
- b) No princípio do prolongamento, o árbitro sorteará, por meio de moeda ao ar, o pontapé de saída e a escolha de campo;
- c) Se depois do prolongamento o empate subsistir, recorrer-se-á à marcação de 3 grandes penalidades, executadas alternadamente, saindo vencedora a equipa que, concluída esta, fique em vantagem no marcador;
- d) As grandes penalidades, previstas na alínea c), serão executadas pelos cinco jogadores de cada equipa, que forem inscritos para o efeito, após o término do prolongamento, respeitando-se sempre a sequência da inscrição após o árbitro ter escolhido a baliza e sorteado a equipa que fará a primeira marcação;
- e) Todos os jogadores deverão estar no meio campo contrário àquele em que se desenrolar a marcação das grandes penalidades. Para cada execução o árbitro chamará o jogador respectivo e o guarda-redes adversário; o árbitro deverá através de um sinal convencional informar a Mesa do Júri da validade ou não da grande penalidade;
- f) Na eventualidade de o empate subsistir recorrer-se-á à execução de grandes penalidades alternadas, até se encontrar o vencedor, o que acontecerá, logo que marcado o mesmo número de grandes penalidades por cada uma das equipas, uma delas obtenha vantagem no marcador;



- g) Os Delegados responsáveis pelas equipas terão de, no início desta segunda fase de grandes penalidades, inscrever cinco jogadores, os quais actuarão pela ordem que se encontrarem inscritos mantendo-se esta até final;
- h) Também para a forma de desempate prevista na alínea g), o árbitro sorteará a primeira equipa a marcar.
- i) Os casos omissos neste Regulamento, serão analisados e resolvidos exclusivamente pela Comissão/Sub-Comissão Organizadora, não sendo passíveis de recurso.

**3. Triangulares:** Para o estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final do triangular se encontrem com igual número de pontos, ater-se-á para efeitos de desempate à seguinte disposição, em complemento às regras de desempate em 1.:

- a) O número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos realizados entre si;
- b) Se o empate subsistir, recorrer-se-á à maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
- c) Se continuar a verificar-se empate, será melhor classificada a equipa que, em toda a prova tenha conseguido maior número de vitórias;
- d) Se o empate subsistir será apurada a equipa que tiver marcado maior número de golos, em toda a prova;
- e) Se, ainda assim, continuar o empate, será apurada a equipa que tiver sofrido menos golos em toda a prova;
- f) No final de cada jogo, será sempre realizada uma série de 3 pontapés da marca de grande penalidade, como forma de se poder encontrar a classificação geral. Se no final da série de 3 pontapés da marca de grande penalidade se verificar uma igualdade, efectuar-se séries de 1 pontapé da marca de grande penalidade para cada equipa, até que uma delas ganhe vantagem.

**4. Eliminatórias a duas mãos:** Para o estabelecimento da classificação das equipas que, no final dos dois jogos se encontrem com igual número de pontos, ater-se-á para efeitos de desempate às seguintes disposições, segundo a ordem de prioridade

- a. Recorrer-se-á à maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
- b. Haverá um prolongamento de 6 minutos, em duas partes de 3 cada, estas sem intervalo, mas com mudança de campo;
- c. No princípio do prolongamento, o árbitro sorteará, por meio de moeda ao ar, o pontapé de saída e a escolha de campo;
- d. Se depois do prolongamento o empate subsistir, recorrer-se-á à marcação de 3 grandes penalidades, executadas alternadamente, saindo vencedora a equipa que, concluída esta, fique em vantagem no marcador;
- e. As grandes penalidades, previstas na alínea d), serão executadas pelos cinco jogadores de cada equipa, que forem inscritos para o efeito, após o término do prolongamento, respeitando-se sempre a sequência da inscrição após o árbitro ter escolhido a baliza e sorteado a equipa que fará a primeira marcação;
- f. Todos os jogadores deverão estar no meio campo contrário àquele em que se desenrolar a marcação das grandes penalidades. Para cada execução o árbitro chamará o





jogador respetivo e o guarda-redes adversário; o árbitro deverá através de um sinal convencional informar a Mesa do Júri da validade ou não da grande penalidade;

g. Na eventualidade de o empate subsistir recorrer-se-á à execução de grandes penalidades alternadas, até se encontrar o vencedor, o que acontecerá, logo que marcado o mesmo número de grandes penalidades por cada uma das equipas, uma delas obtenha vantagem no marcador;

h. Os Delegados responsáveis pelas equipas terão de, no início desta segunda fase de grandes penalidades, inscrever cinco jogadores, os quais atuarão pela ordem que se encontrarem inscritos mantendo-se esta até final;

i. Os casos omissos neste Regulamento, serão analisados e resolvidos exclusivamente pela Comissão/Sub-Comissão Organizadora, não sendo passíveis de recurso.



## Leis de Jogo

### Lei 1 – Superfície de Jogo

**1.** O SUPERFÍCIE DE JOGO deve obedecer sempre às seguintes características:

- a) Piso, balizas, áreas, linhas de meio-campo e marca do centro, iguais às usadas para a prática de andebol de sete.
- b) A superfície de deve ser lisa, sem rugosidade e não abrasiva. Recomenda-se a utilização de pavimento em madeira ou em material sintético, desaconselhando-se o cimento e o asfalto.
- c) Os limites da superfície de jogo – linhas, lateral e de baliza – devem ter o comprimento de 38 a 42 metros e a largura de 18 a 22 metros.
- d) Só o árbitro poderá decidir se o campo está ou não praticável.

**2. MARCA DE GRANDE PENALIDADE** - Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postos, e a 6 metros desta linha, será feita, de forma visível, uma marca, que se denominará marca de grande penalidade.

**3. 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.

### Lei 2 – A Bola

**1.** A bola deve ser esférica, de material maleável, e ter um perímetro compreendido entre 62 e 64 centímetros. O seu peso, no começo do jogo, deve ser de 400 a 440 gramas. (Bola n.º 4)

**2.** Cada equipa tem de apresentar, ao árbitro, pelo menos uma bola nas condições referidas em 1.

**3.** Durante o jogo, a bola só pode ser trocada com autorização do árbitro.

### Lei 3 – Número de Jogadores

#### Jogadores

O Jogo será disputado por duas equipas, composta cada uma no máximo, por cinco jogadores dos quais um será obrigatoriamente o guarda-redes.

#### Processo de substituição

Podem ser utilizados substitutos em qualquer jogo que seja jogado de acordo com o Regulamento de uma competição ao nível da FIFA, duma Confederação ou de uma Federação Nacional.

O número máximo de jogadores substitutos é de sete.

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 que esteja ou não a bola em jogo.



Convém observar as seguintes disposições:

- O jogador que sai da superfície de jogo deve sair pela linha lateral, no seu sector denominado "zona de substituições";
- O jogador que entra na superfície de jogo deve fazê-lo também pela sua 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 na superfície de jogo. Desde então é considerado como jogador, enquanto aquele que vai substituir deixa de o ser.

O guarda-redes pode trocar de posto com outro qualquer jogador, mas somente se um dos árbitros for disso previamente informado.

### **Infracções / Sanções**

Se um suplente penetra na superfície de jogo aquando de uma substituição antes do jogador que é substituído sair completamente:

- o jogo será interrompido;
- Um dos árbitros fará sair o jogador a substituir;
- O suplente em causa será advertido (cartão amarelo) e será convidado a deixar a superfície de jogo para que seja completado o procedimento de substituição;
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo, salvo se, nesse momento, ela se encontrava no interior da área de grande penalidade.

Neste 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 um substituto penetra na superfície de jogo ou um jogador deixa a superfície de jogo sem passar pela zona de substituições:

- O jogo será interrompido;
- O jogador faltoso será advertido com (cartão amarelo) e será convidado a deixar a superfície de jogo para que seja completado o procedimento de substituição;
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo, salvo se, nesse momento, ela se encontrava no interior da área de grande penalidade.

Neste 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.

### **Decisões**

#### **Decisão 1**

O número mínimo de jogadores para se poderem iniciar um jogo é de 4 elementos por cada equipa.

#### **Decisão 2**

No caso de expulsão de jogadores, o jogo deverá terminar se, por parte de uma equipa ou ambas, não houver mais que 2 jogadores na superfície de jogo.



## Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

### Segurança

O equipamento usado pelos jogadores será fornecido pelo Clube ou em alternativa fazer publicidade a Uma Empresa do Grupo, (Este Equipamento terá de ser Sancionado pela Comissão Organizadora Nacional) e não deve em nenhum caso apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a objectos de todos os géneros.

### Equipamento base

O equipamento base do jogador compreende:

- Camisola ou camisa;
- Calções;
- Meias;
- Caneleiras;
- Calçado - só serão autorizadas alpercatas de pano (lona) ou de couro macio, com sola de borracha ou outro material similar. A utilização de calçado é obrigatória.

### Numeração das camisolas

- A numeração dos jogadores é obrigatória nas costas das camisolas e compreendida entre 1 e 12.
- É atribuído a cada jogador um número que será obrigatoriamente o mesmo do início ao fim da prova, não sendo permitida a troca ou alternância de camisolas ou números.
- Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas.

### Caneleiras

- Devem ser inteiramente cobertas pelas meias;
- Devem ser de matéria adequada (borracha, plástico, ou matérias similares aprovados);
- Devem oferecer um grau de protecção apropriado sendo o seu uso obrigatório;

### Guarda-redes

- O guarda-redes está autorizado a usar calças compridas;
- O guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores e dos árbitros.

Se o guarda-redes trocar de posto com um seu colega, terá de vestir um colete por cima da camisola de guarda-redes.

O substituto terá de mantê-lo o seu próprio número, pelo que deverá vestir um colete com o seu número por cima da camisola de guarda-redes.

### Infracções / Sanções

Por qualquer infracção a esta Lei:

- O jogador em falta será mandado sair de campo 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 no momento em que a bola deixe de estar em jogo.

## Lei 5 – O Árbitro

### A autoridade do árbitro



O jogo disputa-se sobre o controle dum árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no quadro do jogo que é chamado a dirigir, desde a sua entrada no recinto onde se encontra o rectângulo de jogo até ao momento em que o tiver abandonado.

### **Competências e obrigações**

O árbitro deve:

- Velar 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;
- Remeter às autoridades competentes um relatório donde conste as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores e/ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo;
- Desempenhará as funções de cronometrista no caso em que não possa contar com esse elemento oficial;
- Parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores, quaisquer que eles sejam;
- Tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão;
- Fazer com que nenhuma pessoa não autorizada penetre na superfície de jogo;
- Interromper o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora da superfície de jogo;
- Deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado;
- Assegurar-se que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2.

### **Decisões do árbitro**

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com jogo não têm apelo.

#### **Decisões**

##### Decisão 1

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

##### Decisão 2

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

## **Lei 6 – Os Árbitros Assistentes**

### **Os Árbitros Assistentes**

#### **Deveres**

Será designado um árbitro assistente, que se deslocará no lado oposto do árbitro.

O árbitro assistente está autorizado a utilizar um apito.

O árbitro assistente ajudará o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo.

#### **O árbitro assistente**

- Tem poderes discricionários de interromper o jogo por qualquer infracção às Leis do Jogo.
- Deverá assegurar-se que as substituições são efectuadas de forma correcta.



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

## **O Cronometrista e a Mesa do Júri**

### **Deveres**

Deverão ser designados um cronometrista e um presidente de Júri que se colocarão no exterior da superfície de jogo na direcção da linha de meio campo, do mesmo lado das zonas de substituições.

O cronometrista e o presidente de Júri deverão estar munidos de um cronómetro adequado, que deverá possuir todas as funções necessárias para o controlo das faltas acumuladas, o qual será fornecido pela organização.

### **Cronometrista**

- Controla o jogo de forma que tenha a duração estipulada na Lei 8:
- Porá em marcha o cronómetro a partir do pontapé de saída
- Só parará o cronómetro ao sinal do árbitro
- Controlará os dois minutos de tempo efectivo de castigo no caso de expulsão de um jogador
- Anuncia com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente dos árbitros o fim do primeiro tempo e do final do encontro ou dos tempos suplementares

### **Presidente da mesa de Júri**

O presidente da mesa ajudará o cronometrista e terá as seguintes funções:

- O registo das primeiras cinco falta acumuladas cometidas em cada uma das partes e de cada equipa, e informa os árbitros e as equipas se necessário;
- O registo do nome/número dos jogadores que foram advertidos e/ou expulsos, assim como o motivo da sanção;
- O registo do nome/número dos jogadores que marcaram golos;
- Providenciar quaisquer outras informações relevantes para o jogo.

No caso de injustificada ingerência do cronometrista ou presidente de Júri, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomará as medidas necessárias para a sua substituição.

Do facto dará conhecimento à entidade competente.

### **Decisões**

Para os jogos o cronómetro utilizado deverá possuir todas as funções necessárias a cronometragem precisa, um dispositivo para cronometrar em simultâneo os 2 minutos de período de expulsão dos jogadores.

## **Lei 7 – Duração do Jogo**

### **Períodos do Jogo**

O jogo compreenderá dois períodos iguais de 20 minutos (corridos) cada.

O controlo do tempo far-se-á sob a responsabilidade de um cronometrista, cujas funções se especificam na Lei 6.



Nos dois últimos minutos de jogo, o cronometrista fará parar a contagem do tempo em todas as paragens de jogo.

Existirão paragens do cronometro nos últimos 2 minutos da 2ª parte do tempo regulamentar do jogo e nos últimos 2 minutos da 2ª parte do prolongamento dos jogos referentes às eliminatórias, ao invés dos jogos dos grupos em que a contagem será efectuada por tempo corrido.

### **Fim dos períodos de jogo**

O cronometrista indica o fim de cada período com um sinal acústico ou uma apitadela. Após ouvir a apitadela ou sinal acústico do cronometrista, um dos árbitros anuncia o final do período ou do jogo com o seu apito, tendo em consideração o seguinte:

Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre directo, a partir da sexta falta acumulada, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado;

Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da marca de grande penalidade, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado.

Se a bola tiver sido pontapeada na direcção de uma das balizas, os árbitros devem esperar que o pontapé surta o seu efeito mesmo que o cronometrista apite ou accione o sinal acústico. O período termina quando:

A bola vai directamente para a baliza e é marcado golo;

A bola sai dos limites a superfície de jogo;

A bola toca no guarda-redes, nos postes da baliza, na barra transversal ou no solo, atravessa a linha de baliza e é marcado golo;

O guarda-redes que defende pára a bola ou esta ressalta dos postes da baliza ou da barra transversal e não atravessa a linha de baliza.

Se não tiver sido cometida uma infracção que exija a repetição de um pontapé-livre directo ou de um pontapé de grande penalidade ou se, durante a trajectória da bola, uma das equipas não cometer uma infracção que seja punida com um pontapé-livre directo, a partir da sexta falta acumulada, ou um pontapé de grande penalidade, o período termina quando:

- A bola toca em qualquer jogador que não o guarda-redes depois de ter sido pontapeada para a baliza adversária.

### **Tempo morto**

### **Descontos de Tempo**

#### **SITUAÇÕES EM QUE SE APLICA**

- Cada equipa pode beneficiar de dois pedidos de desconto de tempo de um minuto por jogo e desde que tenha a posse da bola. Só pode beneficiar de um desconto de tempo em cada uma das duas partes do jogo;

Nas situações indicadas, só poderá ser concedido o desconto de tempo de um minuto, quando a bola se encontrar fora de jogo.



As seguintes condições aplicam-se ao tempo morto:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir um tempo morto de um minuto ao cronometrista
- O cronometrista concede o tempo morto quando a equipa que o solicitou estiver na posse da bola e a bola estiver fora de jogo, dando sinal por meio de apito ou sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros
- Durante o tempo morto, os jogadores podem permanecer dentro ou fora da superfície de jogo. Para poderem beber, os jogadores devem sair da superfície de jogo.
- Durante o tempo morto, os substitutos têm de permanecer fora da superfície de jogo.
- Durante o tempo morto, os elementos oficiais não estão autorizados a dar instruções na superfície de jogo.
- Só podem ser efectuadas substituições após ter soado o sinal acústico ou o apito indicando o final do tempo morto.
- Se uma equipa não tiver pedido um tempo morto na primeira parte, só tem direito a um tempo morto durante a segunda parte.
- Se não existir cronometrista, um elemento oficial pode solicitar o tempo morto aos árbitros.
- Não há lugar a tempos mortos durante o prolongamento, se este for jogado.

### **Intervalo**

O intervalo não deve exceder os 5 minutos.

## **Lei 8 – Pontapé de Saída e Recomeço do Jogo**

### **Preliminares**

A escolha dos campos é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra será atribuído o pontapé de saída do jogo.

A equipa que escolheu o campo efectuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo. No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de campo.

### **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.

### **Procedimento**

- Todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio campo;
- Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 3 metros da bola até que ela entre em jogo;
- A bola é colocada no solo sobre o ponto central;
- O árbitro dá o sinal do pontapé de saída;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente;
- O executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.





Quando uma equipa marcar um golo, será a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

### **Infracções / Sanções**

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador. Neste caso deverá ser repetido o pontapé de saída.

### **Circunstâncias particulares**

Um pontapé-livre concedido à equipa defensora na sua própria área de grande penalidade pode ser executado em qualquer ponto da área de grande penalidade.

Um pontapé-livre indirecto concedido à equipa atacante dentro da área de grande penalidade do seu adversário deve ser executado sobre a linha da área de grande penalidade e no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Um lançamento de bola ao solo destinado a recomençar o jogo na área de grande penalidade deve ser executado sobre a linha da área de grande penalidade e no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída o mesmo será repetido.

### **Bola ao solo**

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas Leis do Jogo, o jogo deve ser recommençado 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 no momento da interrupção. O jogo recommença logo que a bola toque no solo.

### **Infracções / Sanções**

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- A bola é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo;
- A bola sair do campo de jogo depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.

## **Lei 9 – Bola em Jogo e Bola Fora**

### **Bola fora de jogo**

A bola está fora de jogo quando:

- Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo seja interrompido pelo árbitro;
- Toque no tecto.

### **Bola em jogo**

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:

- Ressaltar para o campo de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal, ou
- Ressaltar para o campo de jogo após ter tocado num dos árbitros quando um destes se encontre dentro do campo de jogo.

### **Decisões**



Quando um jogo está a ser jogado num recinto coberto e a bola acidentalmente bate 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 10 – Marcação de Golos

### **Golo marcado**

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, sem que tenha sido intencionalmente lançada ou transportada com as mãos ou braços, incluindo o guarda-redes adversário, desde que nenhuma infracção às Leis de 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 durante o encontro será a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marquem nenhum, 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 pela FPF que permitam determinar o vencedor do encontro.

## Lei 11 – Fora de Jogo

Não existe fora de jogo no Futsal.

## Lei 12 – Faltas e Comportamento Antidesportivo

As faltas e comportamentos antidesportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

### **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 no 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 cinco faltas seguintes:

- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;



- Atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (tacle deslizando), 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 no adversário antes de tocar na bola ao tentar obter a posse da bola;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria 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**

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas onze faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, 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 primeiro passado a linha de meio-campo ou tenha sido tocada ou jogada 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 vinda directamente de um pontapé de linha lateral efectuado por um colega de equipa;
- Tocar ou controlar a bola com as mãos ou com os pés por mais de quatro 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 perigosa;
- Fazer obstrução à progressão dum adversário;
- Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- Cometa outras faltas não mencionadas anteriormente na Lei 12, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a infracção foi cometida, a menos que a mesma seja praticada na 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 infracção foi cometida.

## **Sanções disciplinares**

### **Faltas passíveis de advertência**

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

- Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- Infringir com persistência as Leis do Jogo;
- Retardar o recomeço do jogo;



- Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, de um pontapé de linha lateral, de um pontapé-livre ou lançamento de baliza;
- Entrar ou reentrar na superfície do jogo sem autorização do árbitro ou infringir a regra das Substituições;

Por qualquer das infracções cometidas será concedido um pontapé-livre indirecto à equipa adversária no local da infracção, salvo se foi praticado 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 infracção foi cometida.

Além da sanção, 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:

- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
- Cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
- 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);
- Destruir uma ocasião clara de golo de um adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- 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 acima indicadas, sem que haja sido praticada qualquer outra infracção às Leis do Jogo, o jogo será recommençado por um pontapé-livre indirecto concedido à equipa adversária e executado no local da infracção, salvo se foi praticado 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 infracção foi cometida.

### **Decisões**

Em caso de expulsão, o jogador expulso não pode voltar ao jogo em curso nem sentar-se no banco dos substitutos devendo abandonar as proximidades da superfície de jogo.

A sua equipa poderá ser completada dois minutos após a expulsão, salvo se for marcado um golo antes de terminar os dois minutos e após autorização do cronometrista.

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

- Se as equipas estão a jogar com 5 (cinco) contra 4 (quatro) e a equipa que tem superioridade numérica é a que marca um golo a equipa de 4 (quatro) jogadores poderá ser imediatamente completada;
- Se as duas equipas jogam com 4 (quatro) jogadores cada e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;
- Se as equipas jogam com 5 (cinco) contra 3 (três) ou com 4 (quatro) contra 3 (três) e a equipa que tem superioridade numérica é a que marca um golo, a equipa de 3 (três) jogadores pode incluir mais um jogador;
- Se ambas as equipas jogam com 3 (três) jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica dos jogadores;



- Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores.

## Lei 13 – Pontapés-Livres

### **Tipos de pontapés-livres**

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

Tanto para o pontapé-livre directo como para o indirecto, a bola deve estar imóvel no momento de a pontapear e o executante não deve tocar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido jogada por um outro jogador.

### **Pontapé-livre directo**

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

### **Pontapé-livre indirecto**

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

### **Posição nos pontapés-livres**

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 5 m da bola até que esta esteja em jogo. Quando a equipa defensora executa um pontapé-livre da sua área de grande penalidade, todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora dessa área de grande penalidade.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada ou tocada ou tenha saído da área de grande penalidade.

### **Infracções / Sanções**

Quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória quando da execução de um pontapé-livre:

O pontapé-livre deve ser repetido:

- Quando a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez (sem ser deliberadamente com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.

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

Se o pontapé-livre não for executado dentro de 4 segundos:

- Será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto.

## **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 o local da infracção, para que o segundo 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 e manter 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.

### **Faltas acumuladas**

#### **Faltas acumuladas**

- São todas as sancionadas com pontapé-livre directo a que se referem as mencionadas na Lei 12;
- As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa, em cada período, deverão ficar registadas no boletim de jogo;
- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a lei da vantagem se a equipa ainda não tiver acumulado cinco faltas e não destruir uma ocasião clara de golo da equipa adversária;
- Se aplicarem a lei da vantagem, os árbitros têm de indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao segundo árbitro logo que a bola não esteja em jogo;
- Se for jogado prolongamento, as faltas acumuladas do segundo período continuam a ser válidas.

Quaisquer faltas acumuladas do prolongamento são acrescentadas ao total de faltas da equipa no segundo período.

### **Posição nos pontapés-livres**

Nos pontapés-livres concedidos para as primeiras cinco faltas cometidas:

- É permitida a formação de barreiras pela equipa adversária;
- 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 sexta falta acumulada registada para cada equipa:

- 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;
- Todos os jogadores deverão estar atrás de uma linha imaginária, atrás da linha da bola e fora da área de grande penalidade. Devem estar à distância de 5 m desta e o executante não pode ser obstruído. Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que este tenha sido tocado ou jogado.

### **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 de pontapés-livres 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 saído do campo;
- Não poderá efectuar-se um pontapé-livre de uma distância inferior a 6 metros da linha de baliza entre os postes (Lei 13), salvo se foi praticada no interior da área de grande penalidade



uma infracção punível com pontapé-livre indirecto em que o pontapé-livre será executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do lugar onde a infracção foi cometida;

- Depois que uma equipa tenha cometido uma quinta falta, se qualquer jogador da mesma cometer uma infracção no meio-campo adversário, ou no seu próprio meio-campo dentro da zona delimitada pela linha do meio-campo e na linha imaginária paralela a esta última e que atravessa o segundo ponto 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 indicada na Lei 1, ponto 6. e o pontapé-livre deverá efectuar-se de acordo com o estipulado nesta Lei, "Posição nos pontapés-livres";

- Depois de uma equipa ter atingido uma quinta falta, se um jogador da mesma cometer uma infracção entre a linha de baliza e a linha imaginária da segunda marca de grande penalidade do seu próprio meio campo, o executante pode optar entre o local da infracção e a segunda marca de grande penalidade;

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 os árbitros devem interromper o jogo e recomeça-lo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora, a ser executado no local onde a bola se encontrava quando a infracção foi cometida;
- É permitida a formação de barreiras pela equipa adversária.

Se um jogador da equipa defensora e um jogador da equipa atacante infringirem esta lei:

- O pontapé-livre é repetido.

Se a bola tocar num objecto após ter sido jogada:

- O pontapé-livre é repetido.

Se a bola, após ressaltar no guarda-redes, num dos postes ou na barra transversal, tocar num objecto:

- O árbitro interromperá o jogo e mandará recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola tocou no objecto.

## **Lei 14 – Pontapés de Grande Penalidade**

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

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

- Deverá estar claramente identificado.

O guarda-redes da equipa defensora:

- Deve colocar-se sobre a linha de baliza de frente para o executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada.

Os restantes jogadores devem encontrar-se:

- Dentro dos limites do campo de jogo
- Fora da área de grande penalidade
- Atrás da marca de grande penalidade
- Pelo menos a 5 m da marca da grande penalidade

### **Execução**

- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola em direcção da baliza;
- Não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

Quando um pontapé de grande penalidade é executado ou repetido durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução, o golo será válido se, antes de passar entre o poste da baliza e por baixo da barra transversal:

- A bola tocar num ou noutro, ou nos dois postes e/ou na barra transversal e/ou no guarda-redes.

### **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.

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

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária no local da infracção salvo se foi praticado no interior da área de grande penalidade uma infracção punível com pontapé-livre indirecto, o pontapé-livre será executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do lugar onde a infracção foi cometida.

## **Lei 15 – Pontapé de Linha Lateral**

O pontapé da linha lateral é uma forma de repor a bola em jogo.





De um pontapé da linha lateral não pode ser marcado golo directamente.

Um pontapé da linha lateral é concedido:

- Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar ou tenha batido no tecto;
- No local em que a bola ultrapassou a linha lateral;
- À equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar.

#### **Posição da bola e dos jogadores**

- A bola deve permanecer imóvel sobre a linha;
- Poderá ser pontapeada em qualquer direcção.

#### **O jogador executante**

- Deve no momento de pontapear a bola, ter uma parte qualquer de cada pé sobre a linha lateral ou sobre o campo do lado de fora desta linha.

#### **Os jogadores adversários**

- Devem colocar-se a uma distância de 5 m, no mínimo, do local onde se encontra a bola.

#### **Execução**

- 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 pontapeada.

#### **Infracções / Sanções**

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária se:

O jogador executante do pontapé de linha lateral tocar uma segunda vez na bola depois de estar em jogo, sem ter sido tocada ou jogada por um outro jogador.

- O pontapé-livre indirecto será executado no local da infracção, salvo se foi praticado no interior da área de grande penalidade uma infracção punível com pontapé-livre indirecto, o mesmo será executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do lugar onde a infracção foi cometida.

Será concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária se:

- O pontapé da linha lateral não tiver sido efectuado regularmente;
- O pontapé da linha lateral for feita de qualquer posição que não seja aquela por onde a bola atravessou a linha lateral;
- O pontapé de linha lateral não foi efectuado dentro de 4 segundos a partir do momento que o executante ficou de posse da bola;
- Existir qualquer outra infracção à Lei.

## **Lei 16 – Lançamento de Baliza**

O lançamento de baliza é uma das formas recomeço do jogo.

Um golo não pode ser marcado directamente de um lançamento de baliza.

Um lançamento de baliza será concedido quando:



- A bola tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

### **Execução**

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora;
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo;
- O guarda-redes da equipa defensora executa o lançamento de baliza dentro de quatro segundos depois de estarem reunidas as condições para o fazer;
- O guarda-redes não pode jogar a bola pela segunda vez, só o poderá fazer após esta ser jogada por um jogador da equipa adversária ou no meio campo adversário (de acordo com as atuais leis do Futsal);
- a bola está em jogo quando for lançada directamente para fora da área de grande penalidade.

### **Infracções / Sanções**

Se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza será repetido, mas a contagem dos 4 segundos não é reiniciada e continua quando o guarda-redes estiver pronto para o repetir.

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes tocar novamente na bola (excepto com as mãos) antes desta ter tocado num adversário (excepto se tiver tocado acidentalmente noutro jogador da sua equipa):

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária onde a infracção foi cometida.

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes deliberadamente tocar a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida fora da área de grande penalidade, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada
- Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida

Se o lançamento de baliza não for executado dentro de quatro segundos:

- Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Se o lançamento de baliza for executado com jogadores da equipa atacante dentro da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza é repetido se qualquer um dos jogadores atacantes tocar na bola ou impedir que o lançamento de baliza seja executado adequadamente.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- O lançamento de baliza é repetido. Se a falta tiver sido cometida pela equipa que executa o lançamento de baliza, a contagem dos quatro segundos não é reiniciada e continua quando o guarda-redes estiver pronto para repetir o lançamento de baliza.



## Lei 17 – Pontapé de Canto

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um golo pode ser marcado directamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

Um canto é assinalado quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

### Execução

- A bola é colocada dentro do arco de círculo de canto mais próximo;
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 5 m da bola até que ela esteja em jogo;
- A bola é pontapeada por um jogador da equipa atacante;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova;
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador.

### Infracções / Sanções

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária:

- Se o jogador que executa o pontapé de canto jogar a bola segunda vez antes que tenha sido tocada ou jogada por um outro jogador. O pontapé-livre indirecto será executado no local onde a falta foi cometida, salvo se foi cometida no interior da área de grande penalidade, caso que o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do 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.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- O pontapé de canto será repetido.

## Regra dos 4 Segundos

### SITUAÇÕES EM QUE SE APLICA

- O guarda-redes ter a bola controlada com as mãos ou com os pés, por tempo superior a 4 segundos, no seu meio campo;
- Na execução de pontapés-livres;
- Na execução de um pontapé de linha lateral;
- Na marcação de pontapés de canto;
- Em lançamentos de baliza.

### SITUAÇÕES EM QUE NÃO SE APLICA

- Na execução de pontapés de saída.
- Na marcação de pontapés de grande penalidade.
- Na marcação de pontapés-livres directos sem barreiras e faltas acumuladas.



## Pontapés da Marca de Grande Penalidade

Os pontapés da marca de grande penalidade são um processo para determinar o vencedor quando o regulamento da competição exige que haja uma equipa vitoriosa no final de um jogo que terminou empatado.

### Procedimento

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados;
- O árbitro procede, com os capitães das equipas, a um sorteio da equipa que deve executar o primeiro pontapé;
- O árbitro regista por escrito o resultado de cada pontapé;
- As duas equipas executam três pontapés cada uma, observando as disposições a seguir mencionadas;
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;
- O capitão de cada equipa deverá indicar ao árbitro quais os três jogadores antes de se executar o primeiro pontapé. Estes jogadores deverão constar na ficha entregue ao árbitro antes do início do encontro;
- Uma equipa que termine o jogo com um número de jogadores superior ao da equipa adversária terá de reduzir o número de jogadores até à igualdade e comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído do processo. É ao capitão da equipa que cabe esta tarefa;
- Se antes das duas equipas terem executado os seus três pontapés, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

### Execução

- Se depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas;
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé;
- Todo o jogador expulso não poderá tomar parte na execução dos pontapés de grande penalidade;
- Qualquer jogador pode substituir o guarda-redes durante a execução dos pontapés;
- Só os jogadores poderão permanecer no terreno de jogo durante a execução dos pontapés;
- Todos os jogadores, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no meio campo oposto ao que se está a executar as grandes penalidades e durante a execução dos pontapés.

O segundo árbitro controlará esta parte do recinto de jogo e os jogadores que ali se encontram;

- O guarda-redes colega do executante tem que permanecer no meio campo da execução dos pontapés sem interferir na progressão dos mesmos.

### Nota



Qualquer outra situação omissa e/ou não prevista neste regulamento, será apreciada e decidida pela Comissão organizadora, que terá como base de decisão as Leis do Jogo de Futsal e Recomendações da Federação Portuguesa de Futebol.

A COMISSÃO ORGANIZADORA