

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO - FUTSAL
FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

BRASIL, HEXACAMPEÃO MUNDIAL 1982/1985/1989/1992/1996/2008

Sede: Rua Coronel Ferraz nº 52 - Conjuntos 301/302 - CEP: 60060.150
Fortaleza - Ceará - Brasil

Fone: + 55(85) 3533.8300 - Fax: + 55 (85) 3533.8340

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

FUTSAL - Livro Nacional de Regras - Aprovado pela FIFA

PRESIDÊNCIA

Presidente:

Aécio de Borba Vasconcelos

Vice-Presidente Geral:

Álvaro Melo Filho

Vice-Presidente de Planejamento:

Renan Tavares Pimentel de Menezes

Vice-Presidente de Competições:

Affonso Covello Netto

Vice-Presidente de Administração:

Hideraldo Jorge Santana Martins

Vice-Presidente Financeiro:

José Mendes Lacerda

Vice-Presidente de Marketing e Comunicação

Oscar Destro Neves

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

Presidente:

Paraguassú Fisch de Figueiredo

Membros:

Ciro Fontão de Souza

Leo Evandro Tubino Fraga

Clóvis Gomes da Costa

Nelson Matias da Costa

Daniel Pomeroy

Antônio de Andrade Carrijo

Membros in Memorium:

Jorge Kudri

Mário Augusto Lopes

Fortaleza – CE

2010

ÍNDICE

- Regra 01 - QUADRA DE JOGO**
- Regra 02 - A BOLA**
- Regra 03 - NÚMERO DE ATLETAS**
- Regra 04 - EQUIPAMENTOS**
- Regra 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL E AUXILIAR**
- Regra 06 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR**
- Regra 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA**
- Regra 08 - BOLA DE SAÍDA**
- Regra 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO**
- Regra 10 - CONTAGEM DE TENTOS**
- Regra 11 - FALTAS E INCORREÇÕES**
- Regra 12 - TIROS LIVRES**
- Regra 13 - FALTAS ACUMULATIVAS**
- Regra 14 - PENALIDADE MÁXIMA**
- Regra 15 - TIRO LATERAL**
- Regra 16 - ARREMESSO DE META**
- Regra 17 - TIRO DE CANTO**
- Anexo I - LEI DA VANTAGEM**
- Anexo II - DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS**
- Anexo III - MARCAÇÃO DA QUADRA DE JOGO**
- Anexo IV - CÓDIGO DE SINAIS**
- Anexo V - SÚMULA**
- Anexo VI - SUGESTÃO DE MONTAGEM DE ARENA**
- Anexo VII - MODELO DE RELATÓRIOS**

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1- Dimensões

A quadra de jogo será um retângulo tendo um comprimento mínimo de 25 metros e máximo de 42 metros e a largura mínima de 15 metros e máxima de 25 metros.

a) **Para os Certames Nacionais nas categorias Adultas e Sub-20, masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 38 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros.** Para as Ligas Futsal masculina e feminina, as medidas da quadra de jogo, excepcionalmente, poderão ser definidas em reunião entre clubes participantes e organização, constando, obrigatoriamente, nos regulamentos das competições;

b) **Para os Certames Nacionais nas categorias Adultas, Sub-20, Sub-17 e Sub-15 femininas, bem como nas categorias Sub-17 e Sub-15 masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 36 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;**

c) Para as competições estaduais, as dimensões das quadras, poderão ser regulamentadas pelas Federações locais;

d) As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão fixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

2 - Partidas internacionais

Para as partidas internacionais a quadra de jogo deverá ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e ter a largura mínima de 18 metros e a máxima de 25 metros.

3 - Marcação da quadra

Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8 (oito) centímetros de largura e pertencem as zonas que demarcam.

a) As linhas limitrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de meta;

b) Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de meta;

c) As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas no mínimo 1 (um) metro de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas de propagandas, grades ou paredes);

d) O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de raio, situado no meio da linha divisória;

e) Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3 (três) metros.

4 - Área penal

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

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

curva que marca o limite exterior da área penal denomina-se como linha da área penal e faz parte da área.

À distância de 5 (cinco) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalado por um pequeno retângulo, medindo 10 (dez) por 8 (oito) centímetros, será marcado o local até onde o goleiro poderá avançar na cobrança do tiro livre direto dos 10 (dez) metros.

5 - Penalidade máxima

A distância de 6 (seis) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalada por um pequeno círculo de 10 (dez) centímetros de raio, será marcado o respectivo local para a cobrança da penalidade máxima.

6 - Tiro livre sem barreira

A distância de 10 (dez) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta, serão marcados retângulos de 10 (dez) por 8 (oito) centímetros, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira.

7- Tiro de canto

Nos quatro cantos da quadra, no encontro das linhas laterais com as linhas de meta serão demarcados 1/4 (um quarto) de círculo com 25 centímetros de raio, de onde serão cobrados os tiros de canto. O raio de 25 centímetros partirá do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de meta até o extremo externo da nova linha.

8 - Zona de substituições

É o espaço determinado na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 5 (cinco) metros para cada lado, partindo da linha divisória do meio da quadra, onde inicia a zona de substituição. Para cada zona haverá um espaço de 5 (cinco) metros, localizado em frente ao banco de reservas das equipes, identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros por 8 (oito) centímetros de largura, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra. Este espaço de 5 (cinco) metros situado entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros os jogadores deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições. O espaço a frente da mesa do anotador e cronometrista com 5 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverão permanecer livres.

9 - Metas

As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta. Serão formadas por dois postes verticais separados em 3 (três) metros entre eles (medida interior) e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2 (dois) metros do solo.

a) A largura e espessura dos postes e do travessão serão de 8 (oito) centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 8 (oito) centímetros;

b) Os postes e travessão poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar;

c) Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes, travessão e aos suportes de sustentação junto ao solo.

Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda ou náilon, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola;

d) A profundidade da meta ficará na parte externa da superfície de jogo, sendo no mínimo 80 centímetros na parte superior e de 100 centímetros ao nível do solo.

10 - Segurança

As metas podem ser portáteis, mas devem ser, preferencialmente, fixadas firmemente ao solo durante as partidas, de maneira que não caiam sobre os jogadores.

11 - Superfícies de jogo

A superfície de jogo deverá ser lisa, estar livre de asperezas e não ser abrasiva. O seu piso será construído de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

Decisões:

1. Perpendiculares as linhas de meta e para fora da superfície de jogo, deverá ser feita uma marca com largura de 8 (oito) centímetros e comprimento de 10 (dez) centímetros, a uma distância de 5 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para regular a distância que os jogadores devem permanecer por ocasião da cobrança dos tiros de canto e laterais. Os jogadores não necessitam ficar a 5 (cinco) metros da linha lateral, mas devem ficar a uma distância de 5 (cinco) metros da bola.

2. Os bancos de reservas das equipes situam-se atrás da linha lateral, imediatamente na continuação da área livre, situada ao lado da mesa de anotações, ficando cada equipe no banco situado em sua quadra de defesa, onde serão realizadas as suas substituições.

3. Deverão ser feitas duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 5 (cinco) metros da marca do tiro livre de 10 (dez) metros, à esquerda e à direita, para sinalizar a distância que deverá ser observada na execução do tiro livre sem barreira. Estas marcas devem ter largura de 8 (oito) centímetros e comprimento de 10 (dez) centímetros.

Recomendações:

a) Os árbitros ao entrarem na quadra, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção e registrar em relatório as incorreções;

b) Verificar as condições das redes das metas e redes de proteção em volta da quadra de jogo;

c) As linhas perpendiculares colocadas nas linhas de meta são para que os jogadores e árbitros tenham noção da distância que os jogadores devem ficar da bola, por ocasião da cobrança dos tiros laterais e de canto. Os jogadores não necessitam ficar a 5 (cinco) metros da linha lateral, mas devem ficar a uma distância de 5 (cinco) metros da bola. Estas marcas devem ter largura de 8 (oito) centímetros e comprimento de 10 (dez) centímetros para fora da quadra;

d) Não será permitido que o Massagista ou Atendente, Médico ou Fisioterapeuta e Preparador Físico, permaneçam em pé durante a partida, quando não estiverem executando suas respectivas funções. Também não será permitido qualquer tipo de manifestação durante a partida;

e) Os jogadores reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou em aquecimento nos locais apropriados e determinados pelos árbitros;

f) Cada equipe deve permanecer no banco de reservas correspondente a sua meia quadra de defesa, onde serão feitas as suas substituições, não sendo permitida a troca de lado das equipes.

REGRA 02 - A BOLA

1- A bola será esférica. O invólucro será de couro macio ou de outro material aprovado. Em sua confecção é vedado o uso de material que possa oferecer perigo ou dano aos jogadores.

2- **Para as categorias Adultas, Sub-20, Sub-17 e Sub-15, masculinas e femininas**, a bola em sua circunferência terá no mínimo 62 (sessenta e dois) centímetros e no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no mínimo 400 (quatrocentos) gramas e no máximo 440 (quatrocentos e quarenta) gramas.

3- **Para a categoria Sub-13, masculina e feminina**, a bola em sua circunferência terá no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no máximo 59 (cinquenta e nove) centímetros. Seu peso terá no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas e no máximo 380 (trezentos e oitenta) gramas.

4- Para ambos os sexos, nas categorias Sub 11 e Sub 09, a bola em sua circunferência terá no mínimo 50 (cinquenta) centímetros e no máximo 55 (cinquenta e cinco) centímetros. Seu peso terá no mínimo 300 (trezentos) gramas e no máximo 330 (trezentos e trinta) gramas.

5- Para ambos os sexos, nas categorias com faixa de idade inferior ao Sub 09, as bolas em sua circunferência terão no mínimo 40 (quarenta) centímetros e no máximo 43 (quarenta e três) centímetros. Seu peso terá no mínimo 250 (duzentos e cinquenta) gramas e no máximo 280 (duzentos e oitenta) gramas.

6- A bola somente poderá ser trocada, durante a partida, com a autorização dos árbitros.

7- O local destinado ao representante, ao anotador e cronometrista deverá contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.

8- Se durante a partida outra bola cair dentro da quadra, deverá ser considerada como um elemento estranho, mas a partida só deve ser paralisada se interferir no jogo. Se a partida for paralisada, deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde se encontrava no momento da paralisação.

Decisões:

1. A bola deverá estar calibrada conforme especificação do fabricante. Quando largadas a uma altura de 2 (dois) metros deverá subir a uma altura de 50 a 65 centímetros.

2. Em partidas de competições da FIFA a aprovação do uso das bolas estará sujeito a que tenham uma das três denominações: "FIFA Aprovado, FIFA Inspected", ou referência "International Matchball Standard".

Recomendações:

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

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

REGRA 03 - NÚMERO DE ATLETAS

1- A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 5 (cinco) jogadores, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

2- É vedado o início de uma partida sem que as equipes tenham um mínimo de 5 (cinco) jogadores, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) jogadores na quadra de jogo.

3- O número máximo de jogadores reservas, para substituições, é de 7 (sete).

4- Será permitido um número indeterminado de substituições, a qualquer tempo do jogo. A substituição realiza-se quando a bola estiver em jogo ou fora de jogo, subordinando-se às seguintes condições:

a) O jogador que sai da quadra de jogo, deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 5 (cinco) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, e no setor chamado zona de substituição;

b) O jogador que entra na quadra de jogo deverá fazê-lo pela mesma linha da zona de substituição, devendo aguardar em pé, também nos 5 (cinco) metros correspondente ao lado onde se encontra seu banco de reservas, mas nunca entrar antes do jogador substituído transpor completamente a linha lateral;

c) A partida não poderá ser interrompida para a substituição de jogador, salvo em caso de contusão grave por ele sofrida, comprovada pelo árbitro e confirmada pelo médico ou fisioterapeuta ou, na ausência deste, pelo massagista ou atendente;

d) Qualquer jogador substituído está submetido a autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam ou não chamados a participar da partida;

e) O jogador só poderá executar o tiro lateral ou de canto, após ter entrado na quadra, pela zona de substituição;

f) A substituição completa-se quando o substituído deixa totalmente a quadra de jogo, pela zona de substituição e o substituído entra totalmente na quadra de jogo, pela mesma zona;

g) Se um jogador do banco de reservas entrar na quadra de jogo e impedir ou tentar impedir um gol, este deve ser penalizado com cartão vermelho e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, a ser cobrado no local onde ocorreu a infração, salvo se cometida dentro da sua área penal, quando a bola será colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.

5- A troca de posição entre o goleiro e os demais jogadores participantes da partida poderá ser feita a qualquer momento do jogo, sempre que a bola esteja fora de jogo. Quando a troca for com jogador do banco de reservas poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

6- A um dos jogadores, de cada equipe, será atribuída a função de "capitão" cabendo-lhe:

a) Representar durante a partida sua equipe, da qual é ainda o fiador da boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término da mesma;

b) Fornecer ao anotador, antes do início da partida, os nomes e números dos jogadores de sua equipe e os integrantes da comissão técnica;

c) Avisar ao anotador e aos árbitros a troca de posição entre o goleiro e o jogador de linha, e mudança do número da camisa dos jogadores que ocorreram em sua equipe no intervalo, quando esta for danificada no decorrer do jogo;

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

e) Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for

expulso ou tiver que deixar a quadra por uma contusão grave. O Capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início da partida.

7- No banco destinado aos jogadores reservas, colocados sempre do lado da defesa das equipes, durante todo o transcorrer da partida somente poderão permanecer, devidamente sentados ou quando em pé realizando aquecimento, um máximo de 7 (sete) jogadores substitutos, devidamente uniformizados, credenciados, identificados e em condições de participar da partida, além de 4 (quatro) Comissões Técnicas sendo entre estes, 1 (um) técnico ou treinador, 1 (um) massagista ou atendente, 1 (um) médico ou 1 (um) fisioterapeuta e 1 (um) preparador físico, também devidamente credenciados e identificados. Após o início dos jogos os membros da comissão técnica e jogadores não podem ser substituídos em súmula. Os jogadores e membros da comissão técnica, que forem relacionados em súmula, antes do início da partida, podem chegar a qualquer momento e participar da mesma. Os jogadores e membros da comissão técnica, que não forem relacionados antes do início da partida, não poderão participar da mesma.

8- O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinarem a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da Comissão Técnica de suas equipes que estão relacionados em súmula, são exatamente os que vão participar da partida.

9- Quando se prorroga uma partida para a cobrança de uma penalidade máxima ou um tiro livre direto sem direito a formação de barreira, a equipe beneficiada não pode efetuar substituição de jogador e a equipe infratora pode substituir o goleiro.

10- Somente o Técnico ou Treinador poderá dar instruções a sua equipe, os demais membros da Comissão Técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se.

11- Se um jogador que está no banco de reservas entra na quadra de jogo e chuta a bola ou atinge um jogador adversário, deve ser expulso pelo árbitro por atitude antidesportiva e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, com a bola sendo colocada onde se encontrava no momento da paralisação, salvo se estiver dentro da sua área penal, quando será colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.

12- Se um jogador entrar na quadra de jogo de forma irregular e antes que o árbitro paralise a partida, o mesmo for atingido por jogador adversário, o árbitro deve tomar as seguintes providências:

a) Advertir com cartão amarelo o jogador que entrou na quadra de jogo de forma irregular;

b) Expulsar ou advertir, conforme a gravidade da falta, o jogador que atingiu seu adversário;

c) Penalizar com um tiro livre indireto a equipe do jogador que entrou na quadra de jogo de forma irregular, com a bola sendo colocada no local onde se encontrava no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área penal da equipe do infrator, quando a mesma deverá ser colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.

13- Se um jogador do banco de reservas entra na quadra de jogo e impedir ou tentar impedir um gol, este deve ser penalizado com cartão vermelho e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, com a bola sendo colocada no local onde se encontrava no momento da paralisação.

Punição:

a) Se em uma substituição o jogador substituto entra na quadra de jogo antes que o jogador substituído saia, um dos árbitros paralisará a partida e determinará a saída do jogador substituto e, após adverti-lo obrigatoriamente com cartão amarelo, fará com que ele cumpra os procedimentos corretamente e reiniciará o jogo com tiro livre indireto contra a sua equipe no local onde se encontrava a bola quando da interrupção;

b) Se em uma substituição um substituto entra na quadra de jogo ou, um substituído sai da quadra, por um lugar diferente da zona de substituição, um dos árbitros interromperá a partida, determinará que o jogador retorne ao local que se encontrava antes da substituição, advertindo, obrigatoriamente, com cartão amarelo o jogador infrator, determinará que o jogador execute a substituição corretamente e reiniciará a partida com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador infrator, cobrando a falta no local onde se encontrava a bola quando da interrupção da partida;

- c) Se na interrupção da partida por infração aos itens “a” e “b” a bola se encontrava dentro da área penal da equipe infratora, para a cobrança do tiro livre indireto, a bola deverá ser colocada sobre a linha da área penal e no local mais próximo de onde a mesma se encontrava;
- d) O cartão é sempre apresentado para o jogador que cometeu o erro;
- e) O jogador que estiver lesionado poderá deixar a quadra por qualquer lugar, desde que autorizado por um dos árbitros, mas o seu substituto deverá entrar pela zona de substituição;
- f) O jogador lesionado deverá ser atendido, preferencialmente, fora da quadra de jogo, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo;
- g) Jogadores com ferimentos que esteja sangrando, não poderão permanecer na quadra de jogo. Devem obrigatoriamente deixar a quadra para serem medicados, podendo retornar após o atendimento e o estancamento do sangramento;
- h) O jogador que for atendido dentro da quadra de jogo, pelo seu departamento médico, quando ocorrer uma lesão, deverá obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo, **exceto o goleiro que poderá continuar no jogo sem a obrigatoriedade de ser substituído.**

Recomendações:

- a) Exigir do capitão da equipe o uso da braceira e não outro tipo de material (esparadrapo, fita, etc.). Quando não for cumprido deverá ser relatado;
- b) Somente permitir a troca do número das camisas dos jogadores quando for danificada durante o transcorrer da partida. Os jogadores devem iniciar e terminar a partida com o mesmo número de camisa;
- c) Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deverá ser expulso do jogo e a equipe deverá ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- d) Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deverá ser expulso do jogo e a equipe deverá continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição;
- e) Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deverá ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- f) Os Oficiais de Arbitragem devem permitir que os Técnicos ou Treinadores possam orientar as suas equipes em pé e em frente a zona de substituição, desde que não atrapalhem o deslocamento de árbitros e jogadores;
- g) Os Oficiais de Arbitragem não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- h) Se uma das equipes estiver com apenas 03 (três) jogadores e ao estar na eminência de sofrer um gol, um jogador dessa equipe sai intencionalmente da quadra, os árbitros devem deixar a jogada prosseguir e após a conclusão da jogada e, em ato contínuo, advertir o jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva e só reiniciar o jogo com no mínimo 03 (três) jogadores;

REGRA 04 - EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

1- É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis etc.. Será permitido somente o uso de aliança. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

2- O equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas. As caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar). O capitão da equipe deverá usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo. Os jogadores poderão usar tornozeleiras de qualquer cor, por dentro ou por fora das meias e camisas de mangas compridas por baixo das de mangas curtas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

3- Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 1 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 8 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. **Os calções também devem ser numerados em uma das pernas.** É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público. Nos jogos internacionais os números devem ser de 1 a 15, nas camisas e nos calções.

4- O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e zíper.

5- O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção.

6- O jogador que não se apresentar devidamente equipado, camisa por dentro do calção, meiões levantadas, desatendendo às exigências desta regra, será retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento. O jogador que tiver que deixar a quadra de jogo para corrigir o seu equipamento, deverá fazê-lo pela zona de substituição correspondente a sua equipe.

7- O jogador não pode levantar a camisa para mostrar camisetas interiores com lemas ou publicidade. Os organizadores da competição devem sancionar o jogador e a arbitragem punir com cartão amarelo.

8- Os jogadores podem usar proteções durante os jogos para evitar lesões, como tornozeleiras, cocheiras, máscaras faciais, etc., desde que não sejam perigosas para si e adversários.

9- Se os árbitros tiverem que paralisar o jogo para punir o jogador que não esteja uniformizado, deve ser cobrado um tiro livre indireto contra sua equipe.

10- As camisas dos goleiros de uma equipe podem ser da mesma cor das camisas dos goleiros adversários, o importante é que sejam de cores diferentes das camisas dos jogadores das duas equipes.

11- Não será permitido o uso de camisas vazadas ou numerações feitas com esparadrapo ou qualquer outro tipo de fita adesiva.

12- **Os jogadores não podem usar ataduras por fora dos meiões e o uso de esparadrapo por fora dos meiões, para segurar as caneleiras, somente se for da cor dos mesmos.**

13- **Os jogadores ao entrarem na quadra devem estar com as camisas por dentro dos calções, porém durante o jogo podem usá-las por fora.**

Da Comissão Técnica

Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas, short ou agasalhos, desde que sejam uniformes dos clubes. Não será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos, uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação (rádio, telefone, etc...)

Dos Árbitros

1- Os árbitros usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou comprida, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, além de bermudas, meias e tênis preto.

2- Os árbitros utilizarão, sempre que necessário, camisas, bermudas e meias de cores distintas que os possam diferenciar dos uniformes dos jogadores de linha de ambas as equipes.

3- Quando em baixas temperaturas poderão usar calça, cinto, meias e tênis brancos.

4- Os oficiais de arbitragem que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os distintivos da FIFA e CBFS.

Dos Anotadores e Cronometristas

Os anotadores e cronometristas usarão, obrigatoriamente, camisa de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas por sua entidade, além de bermudas ou calça, cinto, meias e tênis ou sapatos de cor preta.

Equipe de arbitragem

1- Os oficiais de arbitragem usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a que estiverem vinculados.

2- Os árbitros pertencentes ao quadro nacional ou internacional usarão o distintivo da entidade máxima nacional ou internacional. Os anotadores/cronometristas pertencentes ao quadro nacional, usarão o distintivo da entidade máxima nacional.

3- As duplas de arbitragem (árbitro principal e auxiliar) e (cronometrista e anotador) usarão camisas nas mesmas cores, bermudas ou calças, em dupla ou quartetos, distintos, de acordo com o previsto em sua funções, permanecendo inalterados os demais equipamentos.

Recomendações:

a) Os oficiais de arbitragem devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas;

b) Não permitir que os goleiros titulares, goleiros reservas e goleiros linha, usem camisas da mesma cor das camisas dos jogadores de linha;

c) Não permitir que os jogadores usem short térmico de cor diferente da cor predominante dos calções;

d) Não permitir que os jogadores usem brincos, piercing, pulseiras, cordões, colares, anéis ou qualquer outro objeto que possa oferecer perigo aos outros jogadores e a si próprio, mesmo que protegidos com esparadrapo ou similar;

e) Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, com a camisa da mesma cor ou semelhante a de sua equipe ou da equipe adversária, os árbitros devem paralisar o jogo e advertir, obrigatoriamente, com cartão amarelo, por estar indevidamente uniformizado, anulando qualquer vantagem obtida, por infringir a regra;

f) Não deixar de conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início da partida, no início do 2º período e durante toda a partida;

- g) Não permitir que os jogadores usem caneleiras que na interpretação do árbitro, não façam a devida proteção do jogador;
- h) Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo, os árbitros devem adverti-lo com cartão amarelo;
- i) Se o jogador colocar na cabeça ou retirar a camisa mesmo tendo outra igual por baixo, deve ser punido da mesma forma que a letra anterior;
- j) Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, não poderá usar colete ou camisa vazada, deverá usar, obrigatoriamente, uma camisa de manga curta ou comprida, com o mesmo número que estava usando anteriormente;
- k) **Nos calções é obrigatório o uso de numeração, devendo ser a mesma das camisas;**
- l) Não será permitido uso de camisa vazada ou com numeração feita com esparadrapo ou qualquer tipo de fita adesiva;
- m) **Não permitir que os jogadores usem ataduras por fora dos meios e nem esparadrapo de cor diferente dos meios para segurar as caneleiras;**
- n) Não permitir que os jogadores usem camisas de mangas compridas por baixo das camisas de mangas curtas que sejam de cores diferentes das mangas das camisas de mangas curtas;
- o) Os jogadores podem se apresentar em quadra, alguns usando camisas de mangas curtas e outros usando mangas compridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL E AUXILIAR

Um árbitro principal e um árbitro auxiliar deverão ser designados para dirigir uma partida. Suas funções são o exercício dos seguintes poderes que as regras lhes outorgam:

- a) Aplicar as regras de jogo do Futsal e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relacione com o resultado da partida;
- b) Suas funções começam no momento de suas entradas no local onde se encontra a quadra de jogo, onde a partida será realizada e terminam com a entrega de seus relatórios na entidade a que estiverem vinculados ou a serviço;
- c) Relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;
- d) Terão poderes irrestritos para interromperem a partida em virtude de qualquer infração às regras, suspenderem ou terminarem a partida por motivos de más condições atmosféricas, interferências de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, sempre que assim julgarem conveniente devendo, neste caso, relatarem o ocorrido, com precisão, observado o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada;
- e) Advertirem qualquer jogador responsável por procedimento irregular ou atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida, devendo, em tais hipóteses, mencionarem em seus relatórios a identificação do infrator e, com exatidão, os motivos da infração;
- f) Impedirem a entrada na quadra, sem suas ordens, de qualquer pessoa, com exceção dos jogadores participantes e comissão técnica;
- g) Paralisarem a partida se julgarem que algum jogador tenha sofrido uma lesão mais séria, determinando a retirada do mesmo da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente a partida. Se um jogador lesionar-se levemente, não deverão paralisar a partida, quando existe a possibilidade de uma das equipes marcarem um gol, aguardando que a bola saia de jogo e o jogador seja removido, ou se locomova, até o local mais próximo de onde se encontra para deixar a quadra de jogo, sempre com a autorização de um dos árbitros;
- h) Se um jogador estiver sangrando deverão solicitar a substituição ou retirada do mesmo para que seja atendido e medicado, sanando-se a irregularidade;
- i) Expulsarem definitivamente da partida, sem prévia advertência, o jogador responsável por conduta violenta e intencional atentatória a integridade física do seu adversário, seu companheiro de equipe ou qualquer outra pessoa;
- j) Expulsarem, sem prévia advertência, o jogador, técnico ou treinador ou outra pessoa interveniente da partida, investida das funções de direção ou mando, por atitude atentatória a moral ou por conduta antidesportiva;
- k) Darem sinal para o início ou reinício da partida após as interrupções;
- l) Decidirem se as bolas colocadas à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial;
- m) Discordarem e não aplicarem propostas para alterar as regras oficiais durante o transcorrer da partida;
- n) Nas infrações cabe somente aos árbitros autoridade para contarem em metros, as distâncias regulamentares, fazendo-se em passos;
- o) Inspeccionarem e aprovarem, ou não, os elementos julgados indispensáveis para a realização de uma partida, o equipamento dos jogadores e as condições da quadra de jogo antes ou no intervalo das partidas quando, nesse sentido, forem solicitados por quem de direito;

- p) Podem aplicar cartões amarelos ou vermelhos nos intervalos dos jogos ou então, após o término dos jogos e neste caso, enquanto os jogadores estiverem dentro da superfície do jogo;
- q) Também podem expulsar membros das comissões técnicas nos intervalos dos jogos ou então, após o término dos jogos neste caso, enquanto os mesmos estiverem dentro da superfície do jogo, mas sem apresentação de cartão vermelho;
- r) Se julgarem necessário, podem modificar uma decisão quando se derem conta de que tomaram uma decisão incorreta, desde que não tenham reiniciado ou dependendo do caso, terminado a partida;
- s) Se constatarem que alguma pessoa usou um apito e atrapalhou os jogadores no decorrer da partida, poderão paralisar, reiniciando com bola ao chão;
- t) Tomarão medidas disciplinares contra os membros das comissões técnicas das equipes, que não se comportarem de forma correta e poderão, se julgarem necessário, expulsá-los da superfície de jogo e arredores;
- u) Deverão punir sempre a infração mais grave, quando o jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;
- v) **O árbitro principal deverá estar no lado da mesa de anotações**, para o início do primeiro e segundo período e prorrogação, podendo trocar de lado quando julgar necessário e para agilizarem o reinício da partida. O árbitro auxiliar ficará sempre do lado oposto e na diagonal;
- x) Se o árbitro principal e o árbitro auxiliar, simultaneamente, assinalam uma infração e existe uma discordância na interpretação da regra, prevalecerá a decisão do árbitro principal.

Recomendações:

- a) O árbitro principal deverá fazer antes do início da partida, juntamente com o seu auxiliar, anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar na partida;
- b) Os árbitros deverão estar sempre em sintonia com o anotador, confirmando as sinalizações feitas pelos mesmos, com relação às faltas cometidas pelos jogadores, cartões aplicados e gols;
- c) Os árbitros podem aplicar cartões amarelos ou vermelhos para os jogadores, nos intervalos ou após o término dos jogos, enquanto os mesmos estiverem dentro da superfície do jogo, devendo colocar nos relatórios que foi no intervalo ou após o término do jogo;
- d) Para os membros da comissão técnica, os árbitros não devem aplicar cartões e sim mandar se retirarem da superfície de jogo e arredores, informando que estão expulsos, registrando em súmula a expulsão e relatando em relatório apropriado;
- e) Os árbitros devem sempre trabalhar na diagonal e procurando deixar a bola entre eles.

REGRA 06 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR

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

O CRONOMETRISTA terá como atribuições:

- a) Controlar que o tempo de jogo tenha a duração estabelecida na regra n.º 7;
- b) Colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída, arremesso de meta, tiros livres direto e indireto, lateral, de canto, penalidade máxima, tiro livre direto sem barreira, bola ao chão e após o tempo técnico solicitado pelo treinador;
- c) Controlar os 2 (dois) minutos cronometrados da expulsão temporária do jogador, fiscalizando a entrada de outro jogador que ocorrerá somente depois de completado o tempo ou a equipe sofrer um gol, podendo ser com a bola em jogo ou fora de jogo;
- d) Avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao dos árbitros, mesmo tendo sirene no placar eletrônico, os finais do primeiro e segundo período da partida e de tempo suplementares;
- e) Comunicar a solicitação de tempo técnico pelo treinador quando a bola estiver fora de jogo e somente conceder o tempo técnico quando a bola for a favor da equipe do treinador solicitante;
- f) Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- g) Travar o cronômetro independente da determinação dos árbitros, quando houver a paralisação da partida pelos árbitros nos pedidos de tempo técnico, na assinalação de faltas, na ocasião do atendimento médico aos jogadores dentro da quadra de jogo, nas saídas de bola pelas linhas laterais e de metas, nas marcações de tentos ou quaisquer outras paralisações;
- h) Por ocasião da cobrança de um tiro livre sem barreira, acionar o cronômetro logo após a bola ser movimentada;
- i) Controlar o 1 (um) minuto nos pedidos de tempo técnico das equipes;
- j) Conferir a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas;
- k) O cronometrista avisa que o tempo terminou e um dos árbitros encerra o jogo;
- l) No arremesso de meta ou tiro livre, favorável a equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro deve ser acionado quando a bola sair da área penal.

O ANOTADOR terá como atribuições:

- a) Examinar as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início da partida;
- b) Registrar as 5 (cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;
- c) Anunciar aos árbitros, a marcação da 5ª (quinta) falta acumulativa, de cada equipe mediante o uso de seu apito, para que estes informem ao capitão da equipe;
- d) Usar apito de silvo diferente e inconfundível dos utilizados pelos árbitros;
- e) Usar tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- f) Anotar na súmula de jogo o número de registro e da camisa dos jogadores de cada equipe participante da partida, marcadores de tentos, pedidos de tempo técnico, substituições e tudo mais que relacione com a partida;

- g) Controlar as infrações penalizadas com tiros livres diretos, praticadas pelos jogadores durante o decorrer da partida;
- h) Além de suas funções normais também desempenhará as funções de cronometrista, em caso de ausência deste;
- i) Sinalizar para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- j) Fazer o relatório do jogo na súmula, quando não houver Representante;
- k) Exigir que o técnico ou treinador e o capitão de cada equipe, assinem a súmula da partida antes do início da mesma;
- l) Deverá ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- m) Ajudará a controlar o comportamento dos jogadores e membros da comissão técnica no banco de reservas;
- n) Auxiliará no controle dos equipamentos dos substitutos antes de entrarem na quadra e durante o jogo;
- o) Anotará todas as interrupções do jogo e os motivos, tempo de cada paralisação e tempo transcorrido de jogo nas paralisações;
- p) Ao término do jogo, entregar uma cópia da súmula a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas;
- q) Para sinalizarem a numeração das camisas acima de vinte, devem indicar as dezenas com as costas das mãos e as unidades com as palmas das mãos.

Recomendações:

- a) O anotador e o cronometrista devem estar sempre atentos quando da substituição de jogadores e quando verificarem que for incorreto comunicar aos árbitros;
- b) Os anotadores e cronometristas devem observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informarem aos árbitros;
- c) Os anotadores e cronometristas devem solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- d) Os anotadores e cronometristas devem auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar na partida.

REGRA 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA

1- O tempo de duração de uma partida será cronometrado, divididos em dois períodos iguais, tanto no masculino como no feminino e com tempo de até 10 minutos para descanso entre os períodos. Considerando a menor resistência do organismo em formação e não poder exigir-se de jogadores de reduzida idade um excessivo esforço físico, os tempos de duração das partidas serão os seguintes:

a) Para a categoria Adulta, Sub 20 e Sub 17, serão de 40 (quarenta) minutos, dividido em dois tempos de 20 (vinte) minutos;

b) Para a categoria Sub 15, será de 30 (trinta) minutos, dividido em dois tempos de 15 (quinze) minutos;

c) Para as outras categorias, em suas faixas de idade, as entidades estaduais deverão determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração da partida.

2- O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista cujas funções estão especificadas na regra 06. Quando o cronômetro der o sinal de ter zerado o tempo de jogo, os árbitros encerram simultaneamente a partida. Se a bola estiver na trajetória do gol e penetrar no mesmo depois de esgotado o tempo, o gol não será válido.

3- Uma vez esgotado o tempo regulamentar a duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogado para permitir a execução de uma penalidade máxima ou um tiro livre direto sem formação de barreira, encerrando-se o período após a bola tocar em outro jogador, nas traves ou travessão e retornar ou sair da quadra, ser chutada para fora da quadra de jogo, tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol.

4- Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos jogadores, o direito de solicitar o pedido máximo de 2 (dois) tempos técnicos, um em cada período da partida, sendo de 1 (um) minuto a duração de cada tempo técnico solicitado, respeitando-se os seguintes princípios:

a) Os técnicos ou treinadores das equipes deverão solicitar o tempo técnico ao cronometrista e na ausência ou falta deste, solicitarão ao anotador;

b) Os capitães das equipes deverão solicitar o tempo técnico a um dos árbitros;

c) Os pedidos de tempo técnico somente serão concedidos quando a bola estiver fora de jogo e a reposição for a favor da equipe solicitante;

d) Nos pedidos de tempo técnico, não será permitido que os jogadores reservas e membros da comissão técnica, entrem na quadra, mas os jogadores que estavam jogando podem sair da quadra, sentarem-se ao banco de reservas para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores;

e) Somente após o sinal de apito ou campainha, dado pelo cronometrista comunicando o final do tempo técnico, podem ser feitas substituições;

f) Os árbitros não deverão intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;

g) Se uma equipe não solicitar tempo técnico no primeiro período da partida, não poderá acumular para usá-lo no segundo período;

h) Quando em uma partida houver tempo suplementar, as equipes não terão direito a solicitação de tempo técnico durante o tempo suplementar. Mesmo que não tenha sido solicitado no segundo período de jogo;

i) Se o técnico ou treinador, demais membros da comissão técnica ou jogadores, forem expulsos no jogo, estiverem suspensos para cumprimento de cartões, administrativamente ou pela justiça desportiva, deverão se postar no lado oposto de seu banco de reservas, não poderão orientar as suas equipes, podendo permanecer no ginásio sem se manifestarem.

5- Aos técnicos ou treinadores, será permitido orientar seus jogadores durante o transcorrer das partidas, desde que o façam em frente a zona de substituição de sua equipe. Deverão fazê-lo de maneira discreta, sem atrapalhar o deslocamento dos árbitros e jogadores e sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida.

6- O técnico ou treinador, no momento de orientar seus jogadores, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista e anotador nem ultrapassar o limite da zona de substituição em direção ao fundo de quadra.

7- A partida que for interrompida, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deverá ser continuada com o tempo que faltava para ser jogado, exceto quando for interrompida por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, já que nesse caso a partida é considerada encerrada.

8- Quando uma partida for interrompida por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, o árbitro deverá relatar o motivo da suspensão da partida e encaminhar junto com os demais documentos, para a entidade de jurisdição, para que esta encaminhe a entidade local.

9- Na continuação de uma partida, somente poderão participar os jogadores e comissão técnica, que estavam relacionados em súmula.

10- Quando em uma partida houver tempo suplementar, serão concedidas as equipes um tempo de 5 (cinco) minutos de descanso entre o término da partida e o início do tempo suplementar. Entre o primeiro e o segundo período do tempo suplementar, não haverá intervalo.

Recomendações:

a) O cronometrista deve estar sempre atento para não deixar o cronômetro andar quando a partida está paralisada e também o cronômetro paralisado quando a partida está em andamento;

b) O cronometrista deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento da partida;

c) Nos pedidos de tempo técnico ou durante os jogos, não permitir que jogadores recebam instruções de seu Técnico ou Treinador, que estejam no ginásio e que tenham sido expulsos no jogo ou cumprindo suspensão, devendo advertir os que descumprirem as exigências e relatar;

d) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo, no exato momento em que ocorrer uma infração, somente será prorrogada a partida para a execução de penalidade máxima e tiro livre direto sem barreira. Em qualquer outra situação, a partida será encerrada sem a cobrança da infração;

e) Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os técnicos ou treinadores ao cronometrista, não deverá ser autorizado o tempo técnico;

f) O Cronometrista deve alertar aos árbitros, quando faltar um minuto para o encerramento da partida e aquele que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, deve procurar ficar próximo desta, aonde o cronometrista irá lhe informando o tempo que ainda resta para o término da partida, para que possa encerrá-la simultaneamente junto com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista;

g) O Cronometrista controlará rigorosamente o tempo das expulsões e o momento do retorno dos jogadores.

REGRA 08 - BOLA DE SAÍDA

1- No início da partida a escolha de lado ou saída de bola será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá iniciar jogando e a equipe perdedora terá o direito à bola de saída do jogo. Quando o jogo tiver tempo suplementar deverá ser feito o mesmo procedimento.

2- Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos jogadores, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o centro da quadra, cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum jogador da equipe contrária a iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros da bola e nenhum jogador de ambas as equipes, poderá invadir a meia quadra do adversário enquanto a bola não estiver em jogo. A bola estará em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha de meia quadra.

3- O jogador que executar a saída de bola, não poderá ter contato com a mesma enquanto esta não for jogada ou tocada por outro jogador.

4- Depois de consignado um tento, a partida recomeçará de maneira idêntica, por um jogador da equipe que sofreu o tento.

5- Após o descanso regulamentar a que se refere a regra, a partida recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado e o reinício será efetivado por um jogador da equipe contrária aquela que executou a saída de bola inicial.

6- Quando o jogador executante da bola de saída do 1º ou 2º períodos ou na reposição de bola após sofrer um gol, não executar corretamente deverá ser repreendido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo.

7- Será válido o tento consignado diretamente de bola de saída.

Punição

a) Caso o executor da bola de saída toque na bola pela segunda vez antes que outro jogador o faça, será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu o toque;

b) Se na bola de saída, o jogador movimentar a bola para o lado ou para trás, deverá ser repetido o lance e se tornar a fazê-lo deve ser penalizado com cartão amarelo por atitude antidesportiva. A equipe continuará com o direito de executar a saída de bola;

c) Para qualquer outra incorreção será repetida a bola de saída, sempre de posse da mesma equipe.

Recomendações:

a) Antes de autorizarem o início ou reinício de uma partida, com a bola colocada no centro da quadra, os árbitros devem exigir que as equipes estejam cada uma em sua meia quadra de jogo;

b) Na bola de saída, depois de autorizado pelo árbitro, o jogador adversário que invadir o círculo central ou a quadra adversária, antes que a bola esteja em jogo, deverá ser, obrigatoriamente, punido com cartão amarelo e repetido o lance.

REGRA 09 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1- A bola estará fora de jogo quando:

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

2- A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, desde o começo até o término da partida, inclusive:

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

3- Se a bola perder sua condição normal de jogo durante o transcorrer da partida, esta será interrompida, a bola substituída e a partida reiniciada com a execução de bola ao chão no local onde a mesma perdeu sua condição normal de jogo, salvo se tenha ocorrido dentro da área penal, ocasião em que a bola ao chão será executada fora da mesma e na direção de onde perdeu a condição.

4- Se a bola perder sua condição normal de jogo, no exato momento em que é posta em movimento (tiro inicial, tiros livres diretos e indiretos, tiro de penalidade máxima, lateral, de canto ou arremesso de meta) e antes de ser tocada por outro jogador, a bola será substituída e o lance será repetido.

5- Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com jogador dela participante, o árbitro retardará o apito até que a jogada seja concluída, ou seja, que o jogador de posse da bola conclua o lance, perca a posse da bola ou que esta saia da quadra ou ocorra paralisação da jogada.

6- Para os árbitros os pedidos de tempo técnico e paralisação serão ilimitados. Porém, somente poderão ser ordenados com a bola fora de jogo.

7- Em caso de acidente grave com o jogador, o árbitro providenciará ou solicitará a remoção do mesmo, tão logo seja possível, para fora das linhas demarcatórias da quadra de jogo, para que seja socorrido e reiniciará imediatamente a partida. Caso o jogador seja lesionado levemente e solicite atendimento médico, embora possa locomover-se, o árbitro autorizará a entrada da equipe médica e determinará sua imediata remoção da quadra de jogo e dará continuidade à partida.

8- Sendo constatada pelo árbitro simulação de acidente por parte do jogador ou qualquer tentativa de retardamento proposital para ganhar tempo (defeito do uniforme, saída de bola, proposadamente pelas laterais ou linha de meta, etc.) ordenará o árbitro o reinício imediato da partida sendo o jogador punido com cartão amarelo.

9- Depois de qualquer interrupção, por motivos não mencionados nesta regra e desde que, imediatamente antes da paralisação, a bola não tenha ultrapassado os limites das linhas laterais ou de metas, o árbitro, ao reiniciar a partida, dará bola ao chão no lugar onde esta se encontrava quando foi interrompida a partida, salvo se a bola estava dentro da área penal, hipótese em que a bola ao chão deverá ser executada fora da área penal. A bola será considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum jogador poderá ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determinará a repetição de bola ao chão.

Recomendações:

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

REGRA 10 - CONTAGEM DE TENTOS

1- Respeitadas as disposições em contrário referidas nesta regra, será válido o tento quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada ou impulsionada intencionalmente com a mão ou braço de jogador atacante ou goleiro adversário.

2- A equipe que tenha consignado maior número de tentos será considerada vencedora da partida. Se houver igualdade no número de tentos assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.

3- Se durante a partida ocorrer deslocamento do travessão ou dos postes de meta, coincidentemente com o chute a meta, o árbitro poderá validar o tento se a bola houver cruzado a linha de meta no espaço onde estariam os postes e o travessão quando de sua posição normal.

4- O término do 1º e 2º períodos de tempo normal e do tempo suplementar será determinado pelo árbitro principal, no exato momento em que o cronometrista avisá-lo do término do tempo regulamentar com o toque da campainha ou do apito. Não será válida qualquer situação de gol após o apito.

5- Não será válido o tento resultante de tiro livre indireto, a menos que a bola, em sua trajetória, toque, ou seja, tocada por qualquer outro jogador, inclusive o goleiro, colocado dentro ou fora de sua área penal.

6- Será nulo o tento originado de qualquer arremesso do goleiro adversário ou de arremesso de meta por ele executado com as mãos, salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário. Se a bola penetrar diretamente o tento não será válido, será executado arremesso de meta.

7- Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a linha de meta, entre os postes e sob o travessão de meta, o tento será considerado válido.

8- Se o jogador ao cobrar um tiro de canto, tiro lateral ou tiro livre direto ou indireto, retardar a bola para sua própria meta e a bola penetrar diretamente, o gol não será válido, será tiro de canto. Se tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro, o gol será válido.

Recomendações:

a) Somente será válido o gol, quando o goleiro arremessar com o uso das mãos, tanto com a bola em jogo como no arremesso de meta, se a bola tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário;

b) Se a bola arremessada com as mãos, penetrar diretamente no gol adversário, o tento não será válido, será cobrado um arremesso de meta.

REGRA 11 - FALTAS E INCORREÇÕES

1- As faltas e incorreções serão penalizadas com:

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

Tiro livre direto

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

- a) Dar ou tentar dar pontapé em adversário;
- b) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa;
- e) Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário ou companheiro de equipe;
- f) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- g) Empurrar o adversário;
- h) Trancar o adversário com o ombro;
- i) O jogador segurar ou desviar a bola intencionalmente, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área penal;
- j) Projetar-se ao solo, deliberadamente, de maneira deslizante, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- k) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- l) Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

Punição

- a) Estas faltas são anotadas como acumulativas para a equipe;
- b) Será punido com a cobrança de um tiro livre direto a ser executado pela equipe adversária no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área penal do infrator;
- c) Na hipótese dessa ocorrência ser dentro da área penal do infrator, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária, qualquer que seja a posição da bola no momento em que a falta é praticada.

Tiro livre indireto

3- Será concedido um tiro livre indireto em favor de uma equipe quando um jogador adversário cometer uma das seguintes infrações:

- a) Estando o goleiro com a bola em jogo:

1. Controla a bola com suas mãos dentro de sua área penal ou fica de posse em sua meia quadra de jogo por mais de 4 (quatro) segundos;
2. Toca ou controla a bola com suas mãos, dentro de sua área penal, depois que um seu companheiro a tenha passado deliberadamente com o pé;
3. Toca ou controla a bola com as mãos vinda diretamente de um tiro lateral, de canto, direto e indireto, cobrado por um seu companheiro;
4. Após haver tocado na bola ou arremessando-a com as mãos ou movimentando a mesma com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe de forma intencional, dentro ou fora de sua área penal, sem que a bola tenha antes ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra ou tenha sido jogada ou tocada, por um adversário.

b) Qualquer jogador que:

1. Jogar perigosamente, mesmo sem contato físico com o goleiro, ao tentar tirar a bola das mãos deste após a mesma ter sido agarrada e estar retida em suas mãos;
2. Quando sem a posse ou domínio da bola, obstruir, intencionalmente, um adversário de maneira a formar um obstáculo em sua progressão;
3. Obstruir a jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;
4. Tocar na bola, em jogo, quando não esteja devidamente equipado, exceto o jogador que, na disputa da bola perder qualquer equipamento, podendo prosseguir no lance enquanto estiver de posse da bola;
5. Usar expressão verbal ou vocal para enganar jogador adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe ou acenar com as mãos próximas ao rosto do adversário e tirar vantagem do lance;
6. Ficar parado na frente do goleiro adversário com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
7. Fazer a bola permanecer mais de 04 segundos dentro da própria área penal, estando a mesma em condições de jogo ou de ser jogada, com a clara intenção de retardar o andamento da partida;
8. Persistir, quando de posse de bola, na troca de passes com companheiros, com o deliberado propósito de ganhar tempo ou retardar o andamento da partida, estando colocados dentro ou fora da respectiva área penal;
9. Imobilizar a bola, dentro ou fora de sua área penal, com o domínio dos pés, por mais de 04 segundos, estando a mesma em condições de ser jogada;
10. Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, levando perigo ao adversário próximo à jogada sem atingi-lo;
11. Impedir que o goleiro lance a bola com as mãos.

12. Passar por traz da meta adversária no momento da cobrança de qualquer infração ou colocação de bola em jogo tentando ludibriar os árbitros e adversários.

Punição

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

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

Sanções disciplinares

a) Cartão Amarelo;

b) Cartão Vermelho.

Somente os jogadores titulares e reservas podem ser penalizados com cartões amarelos e vermelhos.

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

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

1. Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um tento;

2. Infringir, persistentemente as regras de jogo;

3. Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;

4. Ser culpado por conduta antidesportiva;

5. Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador e o árbitro;

6. Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao anotador ou ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou para discutir com o público;

7. Numa interrupção da partida, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinício da mesma;

8. Toda a simulação na superfície de jogo, que tenha a finalidade de ludibriar os árbitros para levar vantagem no lance, deverá ser penalizada como conduta antidesportiva;

9. Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização dos árbitros;

10. Ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la do corpo ou, ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou aos torcedores;

11. Não respeitar a distância regulamentar na cobrança de tiros lateral, de canto, direto, indireto e livre ou arremesso de meta e bola de saída;

12. Agarrar um adversário, quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;

13. Exceto o goleiro dentro de sua área penal, usar deliberada e intencionalmente a mão, cortando a trajetória da bola, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da bola evitando o perigo de gol contra sua equipe;

14. No momento da cobrança de qualquer infração ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem.

15. Tentar defender a bola com as mãos com objetivo de impedir um gol contra sua equipe, mas não conseguindo seu intento, exceto o goleiro dentro de sua área penal.

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

1. For culpado de conduta violenta;

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

Decisões

1. Os árbitros poderão determinar, sem necessidade de prévia advertência, a expulsão do jogador ou membro da comissão técnica que infringir, acintosamente, qualquer dos itens desta regra.
2. A expulsão de jogador participante da partida será temporária para a equipe e pelo tempo de 2 (dois) minutos, após o que a mesma poderá ser recomposta com outro jogador em seu lugar, podendo ser com a bola em jogo ou fora de jogo.
3. O jogador expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas e proximidades.
4. Quando a equipe em inferioridade numérica, no decurso dos 2 (dois) minutos após a expulsão, sofrer a marcação de um tento, poderá a mesma recompor-se de um jogador imediatamente. Quando esta equipe marcar um tento, não poderá repor jogador.
5. Estando 2 (dois) jogadores da mesma equipe cumprindo a expulsão temporária e esta equipe sofrer a marcação de um tento, poderá a equipe recompor-se incluindo um jogador, sendo que a outra recomposição será efetuada somente depois de decorridos 2 (dois) **minutos da segunda expulsão** ou caso a sua equipe sofrer um outro tento.
6. Se 2 (dois) jogadores da mesma equipe forem expulsos ao mesmo tempo, caso não sofra gol, somente depois de decorridos os 2 (dois) minutos cronometrados, das expulsões poderá a equipe recompor-se incluindo os jogadores na quadra, estando a bola em jogo ou fora de jogo.
7. Quando 2 (dois) jogadores, 1 (um) de cada equipe, forem expulsos do jogo ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros jogadores em seus lugares após transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados **das expulsões**. Neste caso, se qualquer uma das equipes sofrer um tento, não poderá repor nenhum jogador.
8. Se 1 (um) jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 2 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não poderão incluir outros jogadores para se recompor, antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols.
9. Quando 4 (quatro) jogadores, 2 (dois) de cada equipe, forem expulsos do jogo, ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros jogadores em seus lugares, após terem transcorrido 2 (dois) minutos cronometrados de cada expulsão. Neste caso se qualquer uma das equipes sofrer um tento, não poderá repor nenhum jogador.
10. Quando 3 (três) jogadores, sendo 2 (dois) de uma equipe e 1 (um) da outra, forem expulsos do jogo, se a equipe que teve dois jogadores expulsos sofrer um tento, poderá recompor um jogador, sendo que os outros dois jogadores somente poderão ser incluídos outros em seus

lugares, após ter transcorrido 2 (dois) minutos cronometrados das expulsões, estando a bola em jogo ou fora de jogo.

11. Quando 3 (três) jogadores, sendo dois de uma equipe e um da outra, forem expulsos do jogo, se a equipe que teve um jogador expulso sofrer um ou mais tentos, não poderá recompor-se até completar os 2 (dois) minutos cronometrados, quando então poderá ser incluído um jogador, com a bola em jogo ou fora de jogo.

12. Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, médicos, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, deverão os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, poderão se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária.

13. Não será permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação, para uso de qualquer membro da comissão técnica ou jogadores registrados em súmula, bem como nas proximidades dos bancos de reservas.

14. Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta equipe sofrer o gol, o jogador faltoso será expulso e sua equipe poderá colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol.

15. Se um jogador tenta evitar um gol tocando com a mão na bola, mas não consegue seu objetivo, tendo o árbitro aplicado a lei de vantagem, logo após a conclusão do lance, deverá penalizar este jogador com cartão amarelo.

16. Se um jogador comete uma falta ou agressão fora da quadra de jogo, a partida deve ser paralisada, o jogador penalizado com cartão amarelo ou vermelho e a partida reiniciada com bola ao chão.

17. No momento do arremesso do goleiro, com as mãos, ele poderá sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal, vale sempre a posição da bola.

18. O goleiro poderá receber a bola em devolução de um seu companheiro, sem a mesma ter ultrapassado o meio da quadra ou tocado em adversário, somente se esta devolução for involuntária.

19. Quando as equipes tiverem jogadores expulsos no intervalo do jogo e que estavam em quadra jogando no final do primeiro período, esta equipe deverá iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões.

20. Se a partida for interrompida para aplicação de pena disciplinar prevista nesta regra, o reinício da mesma dar-se-á com a cobrança de um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária à infratora, a ser cobrado no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área penal da equipe infratora, quando a bola deverá ser colocada sobre a linha da área penal no ponto mais próximo de onde ocorreu a paralisação.

21. A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de jogador da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralisada, o árbitro aplicará, ao infrator, a pena disciplinar prevista nesta regra.

Recomendações:

a) Quando o jogador cometer pela segunda vez uma infração passível de cartão amarelo, aplica-se o cartão amarelo e em seguida o cartão vermelho;

b) Quando o jogador já foi advertido com cartão amarelo e comete uma infração passível de cartão vermelho, aplica-se diretamente o cartão vermelho;

- c) Nas recomendações a) e b) desta regra, os oficiais de arbitragem devem relatar se esta segunda infração era para ser aplicado cartão amarelo ou vermelho;
- d) Quando membros da comissão técnica ou jogadores reservas, entrarem na quadra tentando ou impedindo a marcação de um tento contra a sua equipe, o árbitro deverá expulsá-los do jogo. Sua equipe deve ser penalizada com um tiro livre indireto, a ser cobrado no local onde ocorreu o toque, a tentativa ou a intervenção;
- e) Quando um jogador for expulso da quadra de jogo, o cronometrista deve registrar em uma folha de papel, o tempo visualizado no placar eletrônico e só autorizar a entrada de outro jogador, depois de transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados ou a equipe sofrer um tento, sempre de acordo com o previsto na regra;
- f) Quando um jogador perder alguma peça de seu equipamento na disputa da bola, os árbitros devem permitir que o jogador conclua a jogada até ficar sem a posse de bola, não sendo permitido recebê-la de volta até recompor seu equipamento;
- g) Quando os árbitros constatarem que algum jogador está simulando ter sofrido uma infração, tentando ludibriá-los, deverão adverti-los com a apresentação do cartão amarelo;
- h) Quando o jogador tentar fazer um gol com o uso deliberado da mão deverá ser advertido com cartão amarelo, pois está usando de uma atitude antidesportiva tentando ludibriar a arbitragem;
- i) As faltas cometidas dentro da área penal deverão ter o mesmo critério de punição disciplinar, quanto àquelas que identicamente forem cometidas fora da área penal;
- j) Os preparadores físicos que estiverem suspensos nos jogos, não podem trabalhar dentro da quadra na preparação da equipe, antes e durante os jogos;
- k) Se um jogador tentar defender um tento tocando com as mãos na bola, mas não conseguindo o seu intento, logo após a conclusão do lance, deverá ser penalizado com cartão amarelo;
- l) Se na cobrança do arremesso de meta ou arremesso do goleiro com as mãos, sendo que a bola iria entrar na meta e o jogador defensor fizer a defesa com as mãos, este deverá ser penalizado com cartão amarelo, tendo em vista que se a bola entrasse no gol este não seria válido;
- m) O jogador que simula ter tocado na bola com qualquer parte do corpo, mas o fazendo na realidade com as mãos, tentando enganar a arbitragem, deve ser penalizado com cartão

REGRA 12 - TIROS LIVRES

1- Tiros livres são os chutes desferidos, quando da reposição da bola em jogo, em razão da paralisação da partida por assinalação de alguma infração.

2- Os tiros livres classificam-se em duas categorias, o tiro livre direto, através do qual se pode consignar diretamente um tento contra a equipe que cometeu a infração e tiro livre indireto, através do qual não se pode consignar diretamente um tento, salvo se a bola, antes de entrar na meta, seja jogada ou tocada por um jogador que não seja o executor do chute.

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

4- A cobrança de uma penalidade máxima deve ser feita da marca penal, cobrada obrigatoriamente para frente, com a bola entrando em jogo tão logo seja movimentada.

5- Um tiro livre direto sem direito a formação de barreira deve ser cobrado para frente, não podendo a bola em sua trajetória ser tocada por outro jogador da sua equipe.

6- Antes da execução de um tiro livre nenhum jogador da equipe adversária poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.

7- Numa linha imaginária, entre a bola e o jogador executante da cobrança do tiro livre, qualquer que seja a distância por ele tomada, não poderá haver nenhum jogador da equipe adversária, na linha de ação do executante.

8- Quando da cobrança de um tiro livre, se os jogadores da equipe infratora estiverem a uma distância mínima de 5 (cinco) metros da bola, os árbitros autorizarão a imediata cobrança do tiro livre, independente da formação da barreira de jogadores.

9- Se o jogador da equipe adversária não respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro livre.

10- No caso de um tiro livre a favor da equipe atacada, dentro de sua área penal, a bola pode ser colocada em qualquer parte da área e nenhum jogador poderá receber a bola, diretamente, dentro da área penal, para que a ponha em movimento logo em seguida. A bola deverá ser chutada diretamente para fora da área penal. Se algum jogador, intencionalmente, impedir que esta situação seja cumprida, o tiro livre deverá ser repetido. Todos os jogadores adversários deverão situar-se fora da área de meta. A bola estará em jogo quando sair da área penal.

11- Se o jogador que executar a cobrança de um tiro livre volta a jogar ou tocar na bola antes que outro jogador o faça será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorreu dentro da área penal da equipe infratora, quando o tiro indireto deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha de meta e no local mais próximo de onde ocorreu a infração. Se nesta situação o jogador tocar com a mão na bola, será marcada a infração mais grave e se cobrará um tiro livre direto.

12- Se o jogador que for executar o tiro livre demorar mais de 4 segundos para movimentar a bola, sua equipe será punida com a marcação de um tiro livre indireto contra a mesma, a ser cobrado do local onde a infração foi cometida, salvo se ocorreu dentro da área penal da equipe infratora, quando o tiro indireto deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha da área penal e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

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

14- Quando for tiro livre direto, os árbitros devem levantar o braço na horizontal, assinalando a direção em que o tiro livre deve ser cobrado e o dedo índice do outro braço apontado para o solo e, com isso indicando que se trata de uma falta acumulativo.

15- Se um jogador, quando da cobrança de um tiro livre direto ou indireto, chuta a bola em direção a sua própria meta e a mesma entra no gol diretamente, o gol não será válido. Será cobrado arremesso de canto em favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador inclusive o goleiro e entrar, o tento será válido.

Recomendações:

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

REGRA 13 - FALTAS ACUMULATIVAS

1- Será considerado como Falta Acumulativa todas as faltas sancionadas com um tiro livre direto previsto na Regra 11.

2- As primeiras 5 (cinco) faltas acumulativas, de cada equipe, em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula da partida.

3- Quando os árbitros aplicarem a lei de vantagem, em uma falta para tiro livre direto, devem sinalizar imediatamente, levantando o dedo indicador com a mão direita levantada acima da cabeça, e com o braço esquerdo na horizontal indicando o lado da equipe que cometeu a infração. Logo após a paralisação deve mandar o anotador registrar uma falta acumulativa.

4- Após a 5ª falta acumulativa, os árbitros somente darão a lei de vantagem se a equipe tiver uma situação clara de gol.

5- As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 5 (cinco) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de jogadores.

6- Quando, por força do regulamento próprio, uma partida tiver tempo suplementar, as faltas acumulativas das equipes, praticadas no segundo período da partida permanecem para o tempo suplementar.

7- A partir da 6ª falta acumulativa de cada equipe, em cada período de jogo, é vedada a formação de barreira de jogadores.

a) Por ocasião da cobrança dos tiros livres sem direito a formação de barreira será exigido que todos os jogadores, com exceção do goleiro defensor que deverá ficar dentro de sua área penal, coloquem-se obrigatoriamente, atrás da linha imaginária sobre a bola, paralela com a linha de meta, a uma distância de 5 (cinco) metros da bola, não podendo aproximar-se, até que a bola seja movimentada;

b) O executor do tiro livre sem direito a formação de barreira deverá estar plenamente identificado e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, vedado o passe da bola, em qualquer sentido para jogador da própria equipe;

c) Se o executor do tiro livre sem direito a formação de barreira não executar a cobrança e em seu lugar outro jogador executar a cobrança, deverá ser punido com um tiro indireto contra sua equipe e o jogador, que executou a cobrança, punido com cartão amarelo;

d) O goleiro, dentro de sua área penal, deverá respeitar a distância mínima de 5 (cinco) metros da bola e se ele adiantar-se antes da bola ser movimentada, deverá ser obrigatoriamente penalizado com cartão amarelo;

e) Nenhum jogador poderá obstruir o jogador executante deste tiro livre.

8- A partir da 6ª falta acumulativa, a equipe que cometer qualquer infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra entre a linha divisória da quadra e a linha imaginária, paralela à linha divisória da quadra projetada na marca do tiro livre direto sem direito a formação de barreira para as laterais, o árbitro determinará que, para a cobrança dessa falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca dos 10 (dez) metros.

9- A partir da 6ª falta acumulativa ocorrendo infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra da equipe infratora, no espaço entre a marca de 10 (dez) metros e a linha da área penal, o jogador que for executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocá-la na marca indicada dos 10 (dez) metros. Quando o jogador optar em cobrar do local da infração, nenhum jogador, exceto o goleiro defensor, poderá ficar dentro da área penal da equipe infratora.

10- Quando ocorrer a 5ª falta acumulativa, de qualquer das equipes, o anotador avisará um dos árbitros e colocará sobre a mesa, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha indicativa da situação.

11- O anotador utilizará plaquetas numeradas de 1 a 5 e as irá erguendo à medida que as equipes forem cometendo suas faltas acumulativas. Esta situação não será exigida quando o placar tiver dispositivo apropriado.

12- Se um jogador cometer uma infração prevista na regra 11 como tiro livre direto e a bola estiver fora de jogo, deve ser penalizado disciplinarmente, mas não será anotada falta acumulativa.

Punição

Por qualquer irregularidade praticada contra esta regra serão adotadas as seguintes medidas:

a) Se, na cobrança de um tiro livre direto sem direito a formação de barreira, algum jogador da equipe defensora, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, deve ser respeitada a lei da vantagem, se for gol os árbitros devem confirmar o gol e se não for gol devem mandar repetir a cobrança do tiro livre direto;

b) Se a invasão do espaço vazio ocorrer por jogador da equipe beneficiada com o tiro livre direto sem barreira, antes de a bola entrar em jogo, se for convertido em gol, os árbitros mandarão repetir a cobrança e se não for convertido em gol, os árbitros interromperão a partida dando posse de bola para a equipe adversária, que reiniciará a partida com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola para a cobrança da infração;

c) Se após a cobrança de um tiro livre direto sem direito a formação de barreira, o jogador que executar a cobrança cometer alguma infração, será penalizado com a cobrança de um tiro livre indireto contra a sua equipe, colocando-se a bola no local onde ocorreu a infração;

d) Se dois jogadores de linha, sendo um de cada equipe, invadirem o espaço ao mesmo tempo, será repetido o lance.

Recomendações:

a) Por ocasião da cobrança de um tiro livre sem direito a formação de barreira, um dos árbitros deve colocar-se no fundo da quadra, orientar o goleiro para não ultrapassar a marcação dos cinco metros enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os jogadores a cinco metros da bola e atrás da linha da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra;

b) Se o goleiro adiantar-se antes da bola ser movimentada e a cobrança não resultar em tento, deverá ser repetido a cobrança e o goleiro advertido com cartão amarelo;

c) Quando uma equipe estiver com quatro faltas, ocorrer uma falta, punível com tiro livre direto, e os árbitros derem a lei da vantagem e logo em seguida ocorrer outra falta punível com tiro livre direto, e for paralisado o jogo, para esta falta deverá ser cobrado tiro livre direto sem direito a formação de barreira;

d) Quando os árbitros aplicarem a lei de vantagem devem sinalizar que a estão aplicando, **ficando com o dedo indicador levantado por alguns segundos, indicando que será marcado uma falta acumulativa** e logo após a conclusão da jogada, mandar registrar **em súmula**

REGRA 14 - PENALIDADE MÁXIMA

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

2- A penalidade máxima é um tiro livre direto, do qual se pode marcar um gol diretamente e cuja cobrança é feita na marca correspondente e, nesse momento, todos os jogadores, com exceção do goleiro e do jogador indicado para a cobrança, deverão estar dentro da quadra de jogo, mas numa distância de 5 (cinco) metros da bola e atrás da linha imaginária da bola.

3- O goleiro deverá postar-se sobre a linha de meta e entre os postes de meta até que o chute seja executado, podendo movimentar-se lateralmente, exclusivamente sobre a linha de meta.

4- O jogador encarregado de executar o tiro livre deverá estar plenamente identificado e deverá chutar a bola para frente e não será permitido, o executante, tocar a bola uma segunda vez, antes que outro jogador o faça. Se no lugar do jogador encarregado de executar a cobrança um outro jogador efetuar a cobrança, deverá ser punido com um tiro indireto contra sua equipe e o jogador que executou a cobrança punido com cartão amarelo.

5- Se concederá tempo adicional para poder executar a cobrança de uma penalidade máxima, ao final do tempo regulamentar do 1º ou 2º período da partida ou ainda, da prorrogação. Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou travessão e entrar ou ainda após isso tocar no goleiro e entrar, o tento será válido e encerrado o período, jogo ou tempo suplementar. A partida também será encerrada quando ocorrer qualquer das seguintes situações:

- a) For consignado o tento;
- b) A bola for defendida pelo goleiro;
- c) A bola sair pela linha de meta;
- d) A bola bater em um ou nos dois postes ou travessão da meta e retornar;
- e) A bola chutada fracamente parar antes de chegar ao seu destino.

6- Quando for concedido tempo adicional para a cobrança do tiro penal, a equipe beneficiada não poderá fazer substituições.

Punição

Para as infrações a esta regra será obedecido o seguinte:

a) Em caso de qualquer irregularidade por parte de jogador da equipe defensora, caso não tenha resultado em gol, a cobrança será anulada e o tiro de penalidade máxima será repetido. Caso tenha resultado em gol, será aplicada a lei de vantagem;

b) Em caso de qualquer irregularidade por parte de jogador da equipe beneficiada, caso tenha resultado em gol, a cobrança será anulada e o tiro de penalidade máxima será repetido. Caso não tenha resultado em gol, o jogo será paralisado e cobrado um tiro livre indireto a favor da equipe defensora com a bola sendo colocada no local onde ocorreu a infração;

c) Se cometida pelo jogador que executa a cobrança, depois de a bola entrar em jogo, se concederá um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração;

d) Se o jogador executante do tiro livre de penalidade máxima tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador o faça ou demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o tiro, conceder-se-á um tiro livre indireto a favor da equipe adversária;

e) Se o executor cometer o segundo toque, a bola será colocada no lugar onde o jogador tocou e se for pela demora de mais de 4 segundos, a bola será colocada na marca da penalidade máxima;

f) Se um jogador da equipe defensora e outro da equipe atacante, invadirem o espaço ao mesmo tempo, será repetido o lance.

Recomendações:

a) Antes da cobrança, um dos árbitros deve dirigir-se ao goleiro informando que se ele adiantar-se antes da bola ser movimentada e não resultar em tento, o lance será repetido e ele advertido com cartão amarelo;

b) Se o goleiro adiantar-se antes que a bola seja movimentada e a cobrança não tenha resultado em tento, deverá ser repetida a cobrança e o goleiro advertido com cartão amarelo;

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

d) Por ocasião da cobrança de uma penalidade máxima, um dos árbitros deve colocar-se no fundo da quadra, orientar o goleiro que só pode movimentar-se lateralmente, ou seja, em cima da linha de meta, não podendo adiantar-se enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os jogadores a cinco metros da bola e atrás da linha imaginária da bola e não permitir a invasão de jogadores. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores devem ser punidos de acordo com a regra.

e) Quando houver tempo adicional para cobrança de uma penalidade máxima, não permitir que a equipe beneficiada faça substituições.

REGRA 15 - TIRO LATERAL

1- O tiro lateral será cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais, quer pelo solo, quer pelo alto ou tocar no teto.

2- O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma, com o uso dos pés, sendo a bola colocada no local onde a mesma saiu, podendo ser jogada em qualquer direção, executado por um jogador adversário daquela equipe que tocou a bola por último.

3- O jogador no momento em que executar o tiro lateral deverá fazê-lo com uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou na parte externa da quadra de jogo. Não podendo estar com o pé totalmente dentro da quadra.

4- A bola estará em jogo assim que o tiro lateral for concretizado de acordo com esta regra, e a bola, após movimentada, ultrapassar totalmente a linha lateral para dentro da quadra.

5- O jogador que executar o tiro lateral não poderá tocar uma segunda vez na bola enquanto outro jogador não tocar na mesma.

6- Se um jogador executar o tiro lateral contra a sua própria meta, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar no gol, o tento será válido. Se penetrar no gol diretamente o gol não será válido. Será cobrado tiro de canto em favor da equipe adversária.

7- Se um jogador executar o tiro lateral contra a meta adversária, e a bola tocar ou for tocada por qualquer jogador e penetrar no gol, o tento será válido. Se penetrar no gol diretamente o gol não será válido. Será cobrado arremesso de meta em favor da equipe adversária.

8- Quando da realização de tiro lateral, os jogadores adversários deverão respeitar a distância mínima de 5 metros da bola.

9- Na execução do tiro lateral a bola deverá estar apoiada no solo, colocada sobre a linha demarcatória da lateral, podendo mover-se levemente.

10- Quando a bola sair da quadra e ao mesmo tempo houver uma substituição de jogador, este jogador para executar qualquer jogada, deverá primeiro entrar na quadra pela zona de substituição, mesmo quando for tiro lateral e coincide com o espaço correspondente a zona de substituição.

11- O jogador que for executar o tiro lateral deverá fazê-lo nos 4 segundos posteriores ao recebimento da bola no local da cobrança.

12- Se a bola for colocada em jogo de maneira irregular, fora do local onde saiu, demorar mais de 4 (quatro) segundos para a execução, chutada para fora da quadra ou infringir a esta regra de qualquer outra maneira, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um jogador da equipe adversária a execução de novo tiro lateral.

Punição

a) Se um jogador executar o tiro lateral e tocar uma segunda vez na bola, antes que qualquer outro jogador o faça, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto a favor da equipe adversária no exato lugar onde se encontrava a bola, salvo se dentro da área penal da equipe infratora, quando então será cobrada sobre a linha da área no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração;

b) Se um jogador demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o tiro lateral o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um jogador da equipe adversária a execução de novo tiro lateral;

c) Se um jogador substituto executar o tiro lateral, sem antes concretizar a substituição entrando na quadra de jogo, o jogador deverá ser punido com cartão amarelo e o tiro lateral revertido em favor da equipe adversária;

d) Se um jogador adversário tentar obstruir ou atrapalhar a cobrança, intencionalmente, deverá ser punido com cartão amarelo.

Recomendações:

a) Na cobrança do tiro lateral a bola não necessita estar tocando na linha lateral, basta que sua projeção esteja sobre a linha, para que o tiro lateral seja considerado correto;

b) Na execução do tiro lateral, o jogador que estiver a mais de 5 (cinco) metros da bola e aproximar-se da mesma, tentando impedir ou dificultando a cobrança e retardando o reinício da partida, deverá ser advertido com cartão amarelo;

c) Quando a bola sair pela linha lateral e algum jogador da equipe adversária estiver a menos de 5 (cinco) metros da bola, os árbitros antes de autorizarem a cobrança do tiro lateral, devem exigir o afastamento do jogador até 5 (cinco) metros e somente punir com cartão amarelo se este não quiser afastar-se;

d) A bola estará em jogo quando entrar totalmente na quadra de jogo, ou seja, sair de cima da linha lateral.

e) Se o jogador adversário estiver a menos de 5 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar, a cobrança pode ser autorizada.

f) Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro deverá indicar para que lado deve ser cobrado apontando com o braço num ângulo de 45° (quarenta e cinco graus).

REGRA 16 - ARREMESSO DE META

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

2- A execução do arremesso de meta dar-se-á exclusivamente pelo goleiro, com o uso das mãos, de qualquer ponto da área penal, podendo ultrapassar a linha demarcatória do meio da quadra diretamente.

3- A bola somente estará em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha demarcatória da área penal.

4- Quando da execução de um arremesso de meta os jogadores da equipe adversária deverão estar colocados fora da área penal do goleiro executor.

5- Se o goleiro demora mais de 4 (quatro) segundos para executar o arremesso de meta, um tiro livre indireto será concedido em favor da equipe adversária, com a bola colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

6- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não poderá ultrapassar com a mão, a linha demarcatória da área penal, ainda de posse da bola, podendo ultrapassar parcialmente ou totalmente com os pés. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola.

7- Após o goleiro ter executado o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não poderá recebê-la de um companheiro de equipe, dentro ou fora de sua área penal, sem que a bola tenha antes ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra ou tenha sido jogada ou tocada por um adversário. Somente poderá recebê-la se a devolução for involuntária.

8- Se o goleiro arremessar a bola e a mesma tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro adversário, e penetrar no gol, o tento será válido. Se a bola entrar diretamente sem tocar em qualquer jogador, o tento não será válido. Será tiro de meta em favor da equipe adversária.

9- Se o goleiro executar a cobrança com o pé, os árbitros devem mandar repetir a cobrança, advertir verbalmente o goleiro e mandar executar o arremesso com a mão. Na reincidência aplicar cartão.

Punição

a) Quando o arremesso de meta é executado e, após a bola sair da área penal, o próprio goleiro se antecipa ao lance e toca na bola uma segunda vez, fora de sua área penal, antes que outro jogador o faça, contra a equipe do infrator será cobrado um tiro livre indireto com a bola colocada no local onde ocorreu a infração. Se neste caso o goleiro tocar com a mão na bola, fora de sua área penal, deverá ser punido com um tiro livre direto, prevalecendo a falta mais grave;

b) Se ao ser feito um arremesso de meta, ainda dentro da área penal do goleiro executor, a bola for tocada ou jogada por qualquer jogador, o arremesso de meta deverá ser repetido;

c) Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de um seu companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, sem esta haver tocado em jogador adversário ou ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra, sua equipe será punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrido dentro de sua área penal, quando a bola será colocada sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração;

d) Se a bola for arremessada de maneira irregular, ou seja, a mão do goleiro ultrapassar a linha demarcatória da área penal ainda de posse da bola, deverá ser repetida a cobrança e o árbitro reinicia a contagem dos quatro segundos a partir dos segundos que já haviam transcorridos após a primeira autorização.

e) Se o goleiro for autorizado a efetuar o arremesso de meta e o fizer sem o uso das mãos, deverá ser advertido verbalmente e o arremesso de meta deverá ser repetido. Na reincidência deverá ser penalizado com cartão amarelo e o arremesso repetido.

Recomendações:

a) Quando a devolução ao goleiro ocorrer sem que a bola seja tocada por jogador adversário ou ultrapassada a linha demarcatória do meio da quadra, for involuntária não deverá ser penalizada com falta;

b) Quando o goleiro toca ou controla a bola com as mãos, fora da área penal, sua equipe deverá ser punida com um tiro livre direto, prevalecendo à infração mais grave, anotando-se em súmula uma falta acumulativa para sua equipe;

c) Se o goleiro arremessar a bola contra a meta adversária, com o uso das mãos e, a mesma penetrar diretamente no gol adversário, o tento não será válido. Se tocar em qualquer jogador, inclusive o goleiro, o tento será válido.

REGRA 17 - TIRO DE CANTO

1- O tiro de canto dar-se-á sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, quer pelo solo, quer pelo alto, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por um jogador que estiver na defensiva. O tiro de canto deverá ser executado sempre do canto mais próximo de onde saiu a bola pela linha de meta.

2- Para a cobrança do tiro de canto a bola deve ser colocada dentro do quadrante. Será executado por um jogador da equipe adversária, com o uso dos pés. **O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral ou de meta, ou ainda do lado de fora ou dentro da quadra.**

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

4- A bola estará em jogo assim que o tiro de canto for executado de acordo com esta regra e a bola movimentada, não necessitando sair do quadrante.

5- Poderá ser feito um gol diretamente de um tiro de canto somente contra a equipe adversária. Se um jogador executar o tiro de canto contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não em qualquer jogador, o tento será válido.

6- Quando da cobrança de tiro de canto, os jogadores adversários deverão respeitar a distância mínima de 5 (cinco) metros da bola.

7- Na execução do tiro de canto é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre o espaço demarcado onde se unem as linhas laterais e de meta, podendo mover-se levemente.

8- Se um jogador chutar a bola contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma diretamente, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de tiro de canto a favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer jogador e penetrar na meta, o gol será válido.

9- Se um jogador demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o tiro de canto, o árbitro determinará a perda de posse de bola e a partida reiniciada com a cobrança de um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no mesmo local, isto é no espaço demarcado no vértice ângulo formado pela linha lateral com a linha de meta.

10- Se um jogador chutar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro jogador, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto no exato lugar onde se encontrava a bola.

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

12- Antes de autorizar uma cobrança, um dos árbitros deve posicionar-se próximo à linha lateral do lado onde será cobrado o tiro de canto, aproximando-se uns 5 (cinco) metros da linha de meta, enquanto o outro árbitro ficará próximo à linha de meta do lado oposto ao qual será cobrado o tiro de canto.

Recomendações:

1- Se o jogador ao executar o tiro de canto, movimentar a bola fora do quadrante, deverá repetir a cobrança e o árbitro reinicia a contagem dos quatro segundos a partir do tempo que já havia transcorrido após a primeira autorização, até que seja cobrado corretamente ou ultrapasse os quatro segundos.

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

ANEXO I - A LEI DA VANTAGEM

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

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

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

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

Outro exemplo é o de que um jogador atacante ao desfrutar de situação privilegiada para consignar um tento sofre uma das faltas caracterizadas pela infração a regra 11 (onze), mas, mesmo assim, consegue ficar de posse da bola e prossegue na jogada, a decisão que mais uma vez se impõe é a não marcação da falta que, sem dúvida, irá beneficiar o infrator.

Num outro temos a ação do atacante correndo com a bola dominada, perseguido por um antagonista que, por lhe faltar velocidade, atira-se ao solo e prende entre suas pernas as do adversário. Apesar da ilegalidade cometida um outro jogador da equipe atacante consegue ficar de posse da bola e, concluindo a jogada, consigna o tento para a sua equipe. A decisão mais correta é não apitar a falta acolhendo como perfeita a marcação do tento e, após a conclusão do lance manda anotar na súmula como falta acumulativa, se a infração foi para ser marcado tiro livre direto.

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

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

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

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

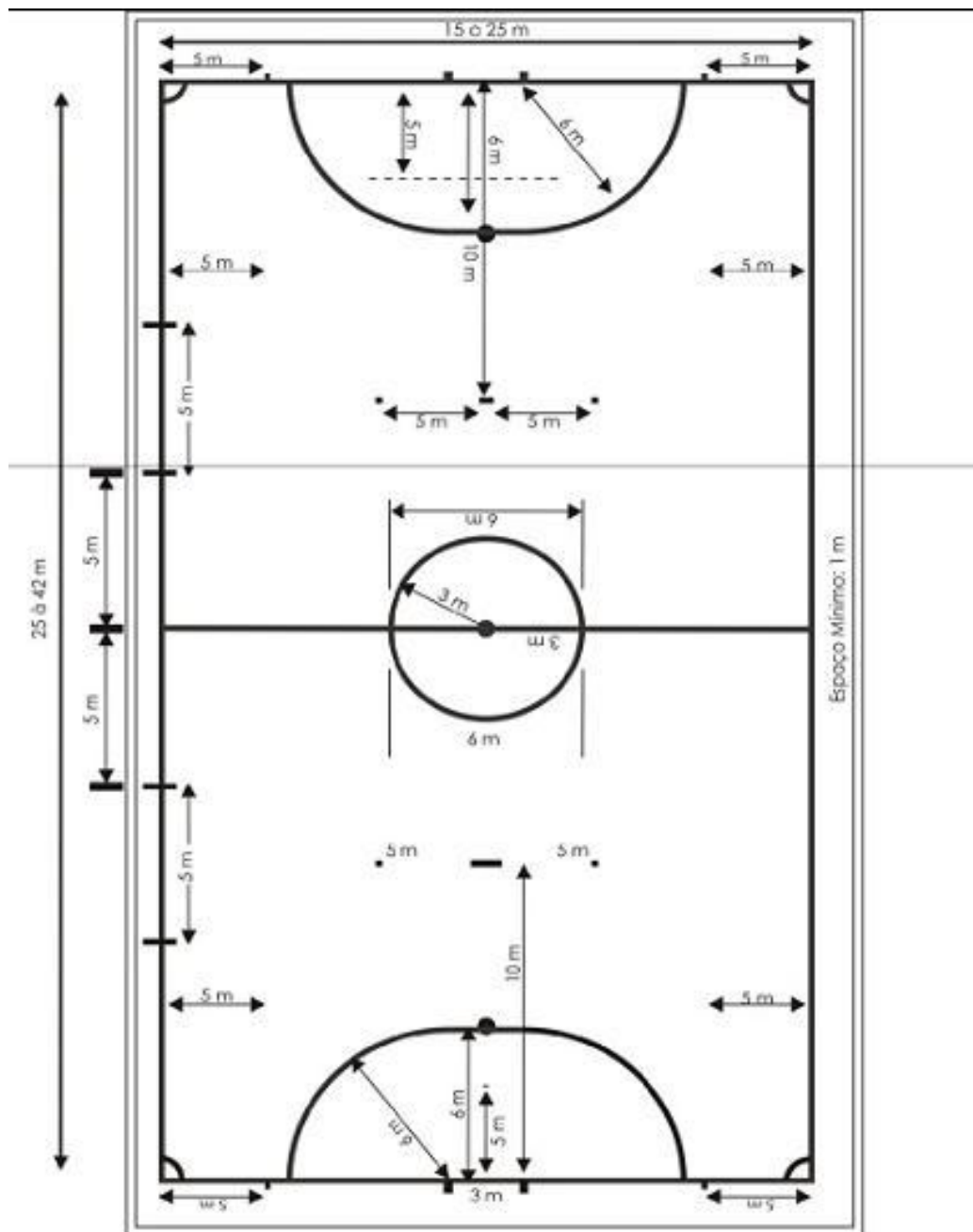
ANEXO II - DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS

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

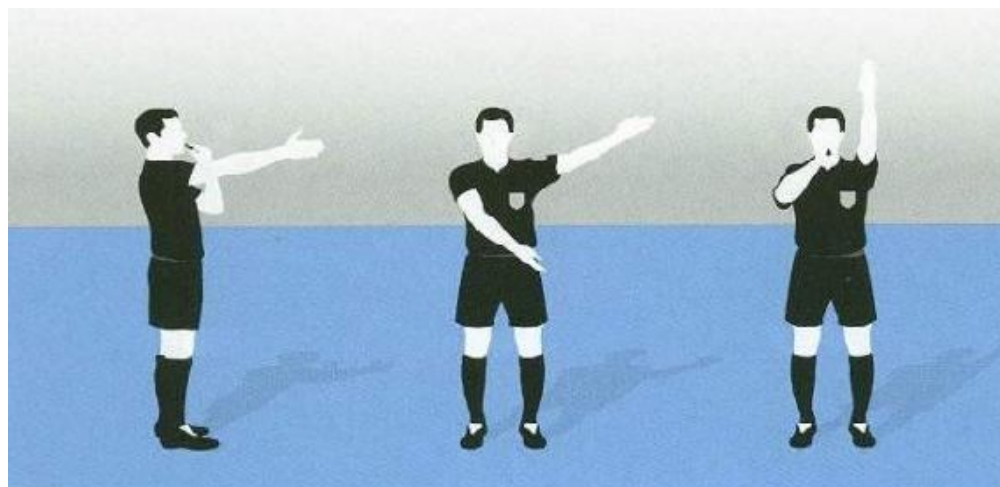
Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- a) árbitro principal deverá escolher a meta na qual executará as penalidades máximas;
- b) O capitão da equipe que vencer o sorteio, realizado através de uma moeda, escolherá se cobrará ou defenderá primeiro as penalidades máximas;
- c) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de jogadores antes do início das cobranças. Se uma equipe possui mais jogadores que a outra, o capitão da equipe deve indicar o número de cada jogador que deve ser excluído. **Podem executar as cobranças todos os jogadores relacionados em súmula, como também qualquer jogador pode ser designado como goleiro.**
- d) Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos. **Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças desde que comunicado ao árbitro.**
- e) Se depois de cada equipe executar a cobrança das 5 (cinco) penalidades máximas e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de tentos, ou não tenham marcado nenhum, a execução das penalidades máximas deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número de cobranças, obtenha vantagem de um tento a mais que a outra;
- f) Estas penalidades máximas adicionais deverão ser executadas por jogadores que não tenham cobrado as 5 (cinco) primeiras penalidades máximas. Uma vez que todos tenham cobrado uma penalidade máxima os jogadores mencionados no item "c" continuarão com as cobranças de penalidades máximas na mesma ordem;
- g) Jogador que tenha sido expulso da partida não poderá cobrar a penalidade máxima;
- h) Qualquer jogador poderá ser expulso durante a cobrança das penalidades, neste caso não necessitam igualar as equipes;
- i) Enquanto se executa a cobrança de penalidades máximas todos os jogadores deverão estar no interior da quadra de jogo, na metade onde não se executam as penalidades máximas. O árbitro auxiliar controlará esta parte da quadra e mais os jogadores que ali se encontram;
- j) Se um jogador se lesionar durante as cobranças das penalidades, não necessitam igualar as equipes;
- k) O anotador deve registrar todas as cobranças das penalidades;
- l) Ao final do jogo todos os jogadores que não foram expulsos e não estão lesionados deverão, se necessário, obrigatoriamente, executar as cobranças. Caso um ou mais jogadores se negarem a executarem as cobranças os árbitros devem suspendê-las e informar o fato as autoridades responsáveis pela competição;
- m) Se na decisão por penalidades, a bola for chutada e bater em uma ou nas duas traves ou travessão voltar e tocar no goleiro e entrar na meta, o gol será válido.

ANEXO III - MARCAÇÃO DA QUADRA DE JOGO



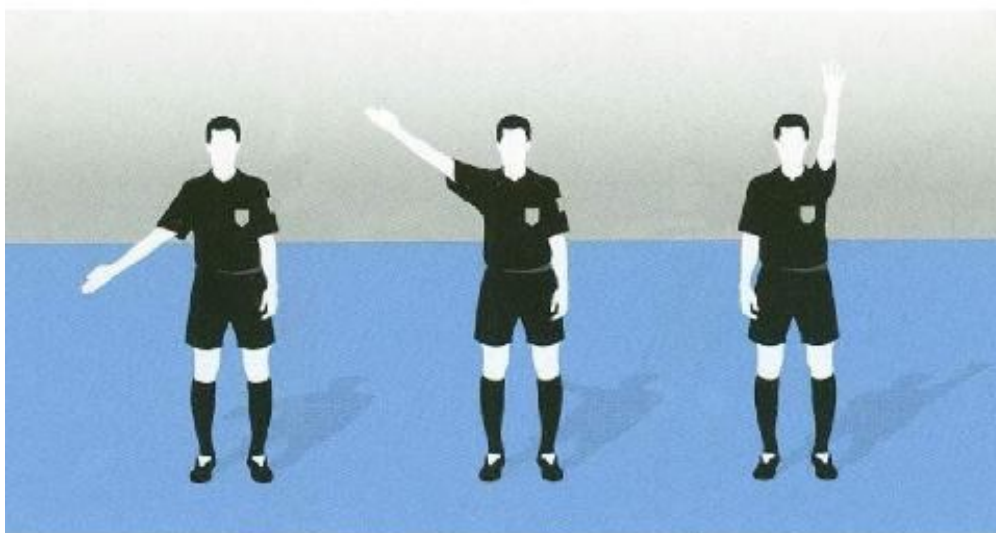
ANEXO IV - CÓDIGO DE SINAIS



**Início e Reinício
de jogo**

**Tiro Livre Direto
e Tiro Penal**

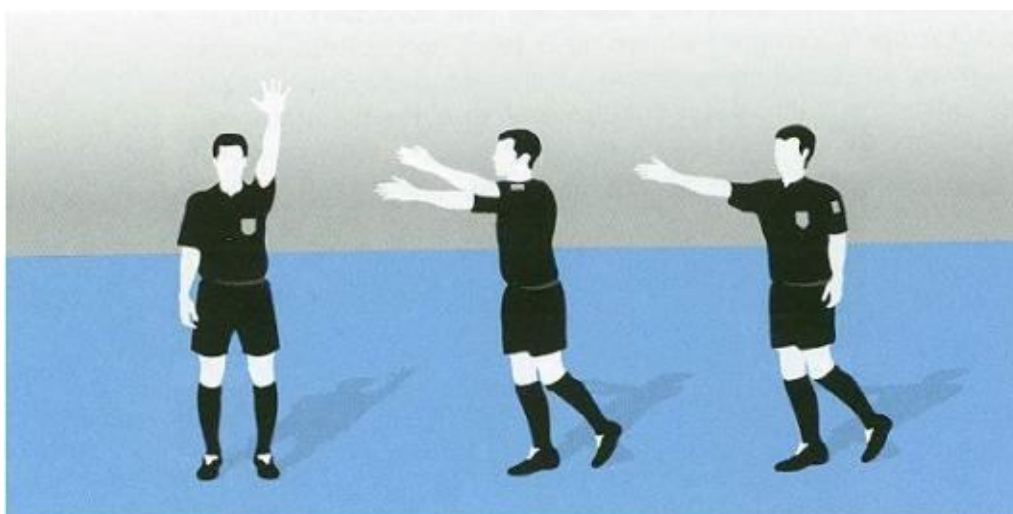
Tiro Livre Indireto



Tiro de Canto

Tiro Lateral

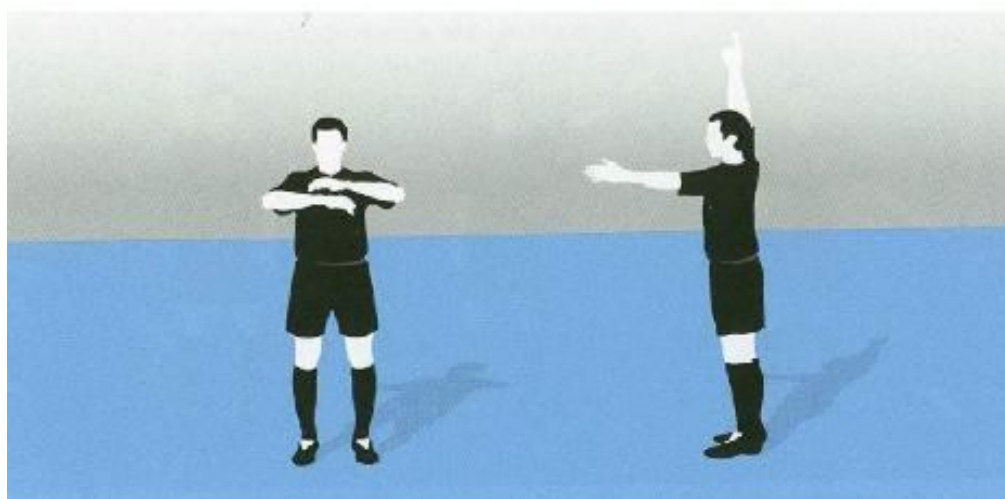
**Contagem dos
Quatro Segundos**



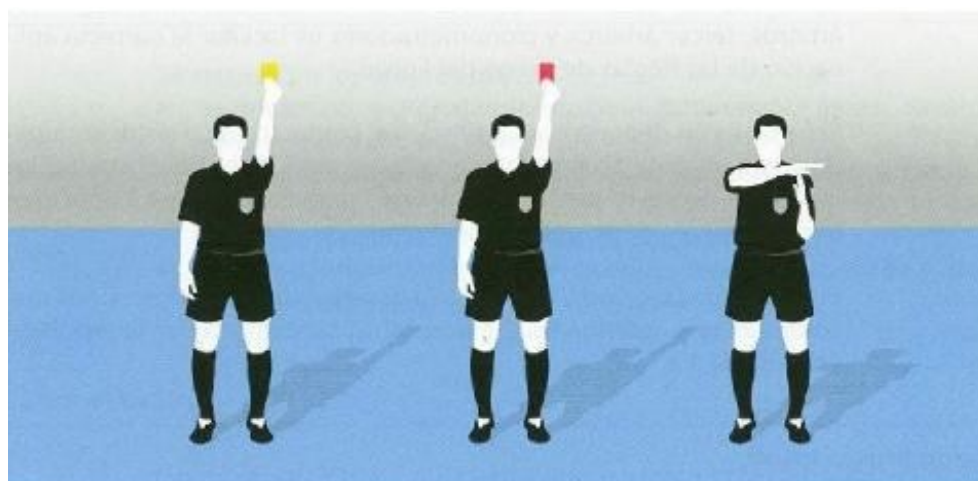
Quinta Falta Acumulativa

Vantagem em Falta Acumulativa

Vantagem em Falta não Acumulativa



Falta Acumulativa depois de aplicar vantagem



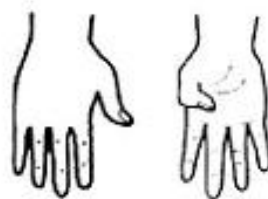
Cartão Amarelo

Cartão Vermelho

Pedido de Tempo Técnico



**Cartão Amarelo (Advertência)
Cartão Vermelho (Expulsão)**



**Marcação do Número das
Camisas de nº 16 a 19**



Tiro Livre Indireto



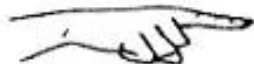
Anotado



**4 Segundos
4 Faltas**



5 Faltas



Indicar o Lado



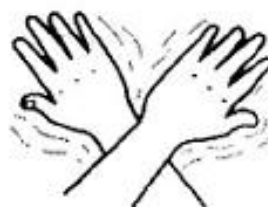
Pedido de Tempo



Não Valeu

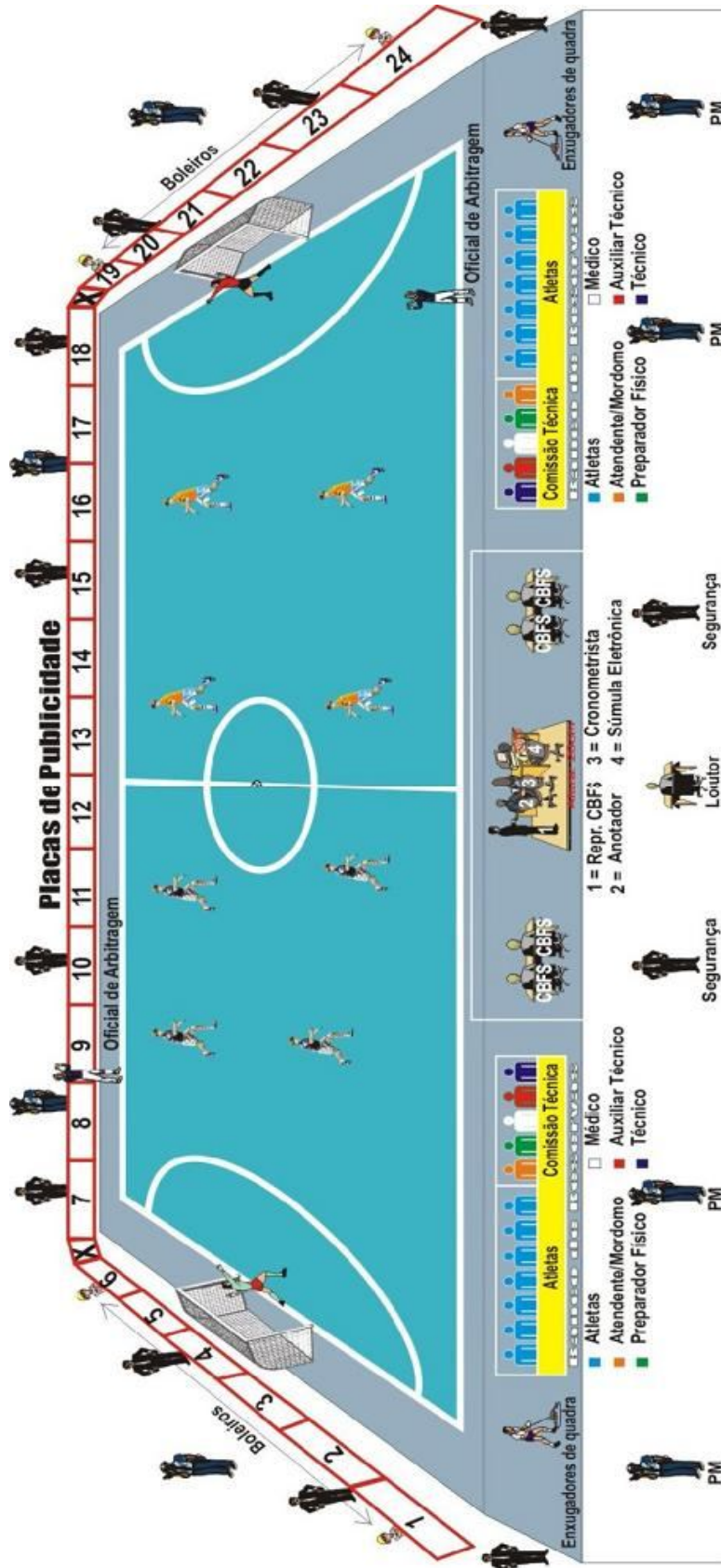


Substituição ou Reversão



Final do 1º/2º Tempos

ANEXO VI - SUGESTÃO DE MONTAGEM DE ARENA



ANEXO VII - MODELO DE RELATÓRIOS DE EXPULSÕES

1. POR PRATICAR FALTA

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

2. POR AGRESSÃO

Aos 00 minutos de jogo, expulsei o jogador de camisa nº __, Sr (nome completo do jogador), Registro nº __, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº __, Sr (nome completo do jogador), da equipe YYY, atingindo-o na face do lado direito. Em ato contínuo o jogador atingido revidou desferindo um pontapé, atingindo o jogador na perna direita na altura da coxa. Após estes fatos ambos se retiraram para os respectivos vestiários normalmente. OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo "AGRESSÃO" no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

3. POR OFENSAS MORAIS

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

4. POR IMPEDIR UM GOL

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

5. PARALISAÇÃO DO JOGO

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

6. W X O

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

7. REPRESENTANTES

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

8. POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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

9. EQUIPAMENTOS

Os árbitros devem observar as instalações dos ginásios colocadas à disposição, vestiário da equipe visitante, vestiário dos oficiais de arbitragem, quadra de jogo, marcações da quadra, redes, gols, mesa para anotações, placar eletrônico, redes de proteção da quadra, iluminação (nº de lâmpadas queimadas). Relatar tudo que esteja em desacordo com a regra.

10. PÚBLICO

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

11. RECOMENDAÇÕES

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos. Sempre que um jogador cometer uma falta, um jogador sofreu esta falta. Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido. Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc..