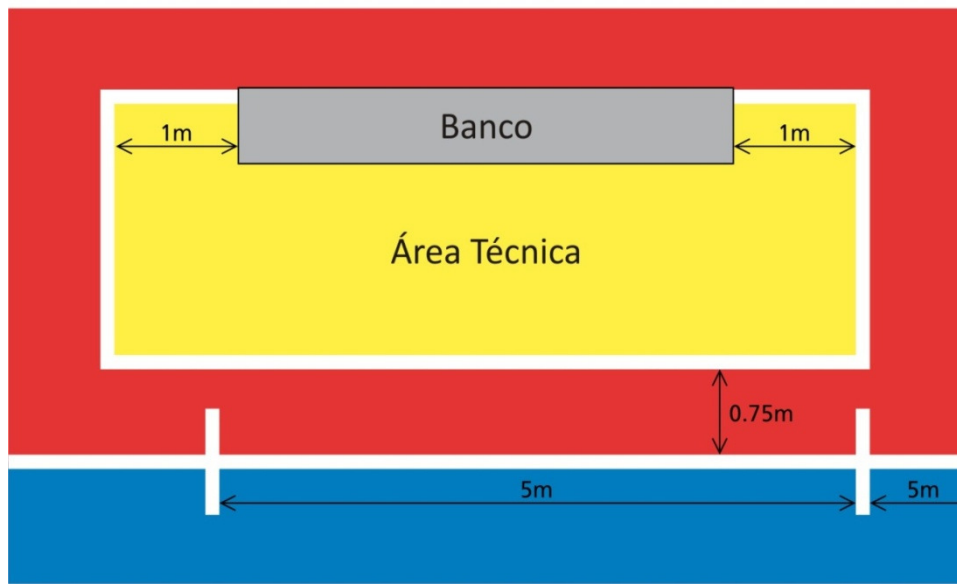




## Zona de substituição e área Técnica



### **REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES**

- 2- É vedado o início de uma partida sem que as equipes tenham no mínimo 3 (três) 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.
- 4-
- h) Não pode ser feitas substituições durante o pedido de tempo técnico. Após o sinal informando o término do tempo técnico, os jogadores devem retornar para dentro da quadra e fazerem as substituições.
- 7- Na comissão técnica foi incluído o auxiliar técnico. As instruções durante as partidas podem ser dadas pelo treinador ou auxiliar técnico, mas somente um poderá estar em pé no momento de dar orientações.

## **INFRAÇÕES E SANÇÕES**

11. Quando 2 jogadores sendo um de cada equipe forem expulsos ao mesmo tempo, e antes de transcorrido os dois minutos das expulsões um outro jogador for expulso, se essa equipe sofrer um gol, poderá repor imediatamente um jogador no tempo correspondente a primeira expulsão e as outras reposições serão após completado dois minutos de cada expulsão;
26. Se um jogador for expulso antes do início do jogo, poderá ser substituído por um jogador do banco de reservas. Se um jogador do banco de reservas for expulso antes do início ou durante o jogo, não poderá ser substituído

## **RECOMENDAÇÕES:**

- i) O jogador não pode executar nenhuma cobrança antes de entrar na quadra;
- j) Não permitir nenhuma pessoa no banco de reservas que não esteja relacionado em súmula;
- k) Não permitir que sejam feitas substituições tentando ludibriar arbitragem e a equipe adversária.

## **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 ou alianças. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

## **DA COMISSÃO TÉCNICA**

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

## **DOS ÁRBITROS**

- 3- Quando em baixas temperaturas poderão usar camisas de manga longa, calça, cinto, meias e tênis brancos.
- 5- Os árbitros não podem usar relógios ou qualquer tipo de jóias.

## **RECOMENDAÇÕES:**

- p) O jogador que sair da quadra para arrumar o uniforme somente pode retornar com autorização de um dos árbitros;
- q) Não permitir o uso de tornozeleiras por fora dos meiões, ainda que sejam da mesma cor dos meiões.

## **REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL E AUXILIAR**

- w) O árbitro auxiliar deve estar preparado para assumir a função de árbitro principal em caso de necessidade;
- z) Os árbitros devem usar sempre as sinalizações corretas de acordo com o livro de regras.

## **RECOMENDAÇÕES:**

- c) Os árbitros sempre que possível devem aplicar a lei da vantagem;
- d) Os árbitros devem considerar algumas circunstâncias para decidirem se devem aplicar a vantagem ou interromperem o jogo dependendo da falta, local onde ocorreu, oportunidade clara de gol ou falta após a quinta;
- e) Quando for caso de aplicação de cartão devem paralisar o jogo para penalizar, caso não seja uma situação clara de gol;
- f) Um dos árbitros deve contar os quatro segundos levantando um dos braços na vertical e que a contagem fique pública, de acordo com a regra, exceto nos tiros livres diretos que deverá contar mentalmente para não confundir com tiro livre indireto;
- g) Quando os árbitros perceberem que por questões táticas o jogador atrasa o reinício de jogo, pode iniciar a contagem dos quatro segundos, mesmo que o jogador não esteja de posse da bola;

- h) A lei de vantagem quando aplicada, o árbitro que está no lance deverá sinalizar com o uso de seus dois braços em um ângulo de 45 graus, apenas por alguns instantes, e após a paralisação do lance, mandar marcar uma falta acumulativa para a equipe infratora.

## **REGRA 06 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR**

**O ANOTADOR** terá como atribuições:

- r) Entregar aos treinadores antes do início de cada período uma plaqueta para o pedido de tempo técnico e recolher no final quando não for solicitado;
- s) Entregará uma ficha ao treinador ou na falta deste, a um membro da comissão técnica, quando tiver jogador expulso, onde deve constar o tempo em que o jogador substituto poderá entrar em quadra;
- t) O anotador e cronometrista devem sempre ajudarem os árbitros e vice-versa, fazendo um trabalho de equipe.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- e) Os anotadores devem portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico e de controle do tempo de expulsões.

**PEDIDO DE TEMPO TÉCNICO**

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

## **REGRA 07 - DURAÇÃO DA PARTIDA**

---

- 2- O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista cujas funções estão especificadas na regra 06. O cronometrista determinará com o uso de seu apito ou ao toque da sirene do cronômetro o final de cada período. Um dos árbitros ao ouvir o sinal finalizará o período ou a partida observando a seguinte situação:
- Em caso de ter que executar ou repetir um tiro livre dos 10 metros, tiro penal ou tiro livre direto após a sexta falta acumulada, se prorrogará a partida até que seja executada a cobrança.
- 3- Se a bola for chutada em direção a uma das metas e o cronometrista apitar ou a sirene do placar eletrônico tocar finalizando um dos períodos, os árbitros finalizarão o jogo quando:
- a) A bola entre diretamente na meta e se anotar um gol;
  - b) A bola saia dos limites e da superfície de jogo;
  - c) A bola toque no goleiro, nos postes ou travessão e ultrapasse a linha de meta e a anote um gol;
  - d) Se não for cometido uma infração que obrigue a repetir um tiro livre direto, de um tiro penal ou se durante a trajetória nenhuma das equipes comete infração sancionada com tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada ou tiro penal.
  - e) O período ou jogo terminará quando o goleiro executar a defesa, a bola tocar em algum jogador, exceto o goleiro defensor, tocar nas traves ou travessão e retornar a quadra ou quando a bola sair da quadra de jogo..
- 4-
- a) Os técnicos, treinadores ou membros da comissão técnica das equipes deverão solicitar o tempo técnico apresentando a plaqueta de pedido de tempo técnico ao anotador ou ao cronometrista;
  - d) Nos pedidos de tempo técnico, não será permitido que os jogadores reservas e membros da comissão técnica entrem na quadra. Os jogadores que estavam jogando podem sair da quadra, sentar no banco de reservas para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores. Água ou qualquer outro reidratante líquido deverá ser servida fora da quadra;

- 6- O técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico, 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 de sua área técnica em direção ao fundo de quadra e somente um pode estar em pé.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- d) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo ou período suplementar, no exato momento em que ocorrer uma infração, será concedido tempo adicional na partida para a execução de penalidade máxima e tiro livre direto sem barreira ou quando a bola estiver na trajetória da meta;
- 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, desde que não esteja na trajetória da meta, tiro penal ou tiro direto após a sexta falta acumulada;
- h) Sempre que for assinalado um gol, o anotador e o cronometrista antes de fazerem suas anotações devem confirmar com os árbitros o número do jogador que assinalou o gol.

### **REGRA 08 - BOLA DE SAÍDA**

- 7- Não será válido o tento consignado diretamente de bola de saída.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- c) Na bola de saída, para que o gol seja válido a bola deverá ser tocada ou tocar em qualquer outro jogador.
- d) Se na bola de saída o jogador chutar diretamente na meta adversária e a bola entrar sem tocar em nenhum jogador, os árbitros marcarão tiro de meta.

### **REGRA 10 - CONTAGEM DE TENTOS**

- 4- O término do 1º e 2º períodos de tempo normal e do tempo suplementar será determinado por um dos árbitros, no exato momento em que o cronometrista avisá-lo do término do tempo regulamentar com o toque da campainha ou do apito, exceto quando a bola estiver na trajetória do gol, que será finalizada após concluir a trajetória da bola.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- c) Se a bola estiver indo na direção da meta ao término do 1º ou 2º períodos ou ainda no término do período suplementar e o tempo terminar, os árbitros devem esperar o final da trajetória da bola para encerrar a partida.

### **REGRA 11 – IMPEDIMENTO**

Não existe infração de impedimento em futsal.

### **REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES**

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

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

1- As faltas e incorreções serão penalizadas com:

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

#### **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:**

- 4. Após haver tocado na bola ou arremessando-a com as mãos ou movimentando-a com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe em sua meia quadra de jogo, de forma intencional, sem que a bola tenha sido jogada ou tocada, por um adversário. O ato de receber a bola de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra será considerada como segunda

devolução e deverá ser punida com tiro indireto. Na quadra de ataque poderá receber normalmente a bola.

## **SANÇÕES DISCIPLINARES**

**a) Cartão Amarelo;**

**b) Cartão Vermelho.**

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

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

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

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. Deverá ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem.

- Se no momento que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;

- Se no momento que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe.

## **RECOMENDAÇÕES:**

4) Quando membros da comissão técnica ou jogadores reservas, entrarem na quadra tentando ou impedindo a marcação de um tento contra a sua equipe, conseguindo ou não seu intento, 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;

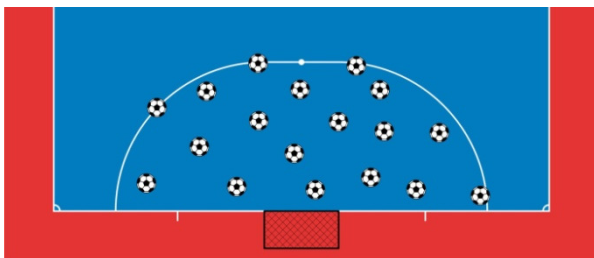
13) **Imprudente**, significa que o jogador mostrou falta de atenção ou consideração ao jogar contra o adversário ou ainda, jogou sem

precaução. Não será necessária uma sanção disciplinar adicional se a falta for considerada imprudente;

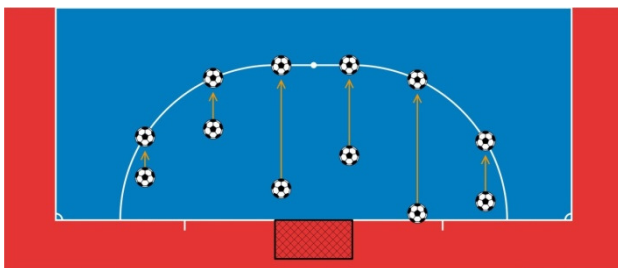
- 14) **Temerária**, significa que o jogador realiza uma ação sem levar em conta o risco e conseqüências para seu adversário. O jogador que atua de maneira temerária deverá ser penalizado com cartão;
- 15) **Com uso de força excessiva**, significa que o jogador se excede na força aplicada, correndo o risco de lesionar o seu adversário. O jogador que usa força excessiva deverá ser expulso;
- 16) Para se considerar mão, tem que haver um movimento da mão ou braço em direção a bola, considerar também a distância percorrida pela bola e chegando de forma inesperada;
- 17) Quando for o caso de abrir contagem dos quatro segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;
- 18) O jogador pode se colocar entre a bola e o adversário, sem usar as mãos e que a bola esteja em movimento;
- 19) Quando o jogador está em condições de pegar a bola para reiniciar o jogo e este não o faz, o árbitro inicia a contagem dos quatro segundos;
- 20) Se o jogador levantar a bola intencionalmente para devolver de cabeça, peito, joelho, etc...e o goleiro pegar ou tocar com as mãos, será cobrado tiro indireto do jogador que devolveu e no local onde ele se encontrava;
- 21) Os jogadores podem comemorar o gol sem excessos em suas coreografias e desde que não retardem o reinício da partida;
- 22) O capitão das equipes não possui nenhum privilégio na regra em relação aos demais jogadores, devendo cumprir rigorosamente como os demais.
- 23) Com a bola em jogo, o goleiro poderá receber em devolução de um seu companheiro, sem que a mesma tenha ultrapassado o meio da quadra, desde que tenha antes tocado em adversário ou que seja considerada uma devolução involuntária;
- 24) Com a bola em jogo o goleiro poderá receber em devolução de um seu companheiro, sem que a mesma tenha tocado em adversário, somente na quadra de ataque.

- 25) Os árbitros devem considerar as circunstâncias para decidirem se devem expulsar o jogador por impedir um gol ou oportunidade clara de gol considerando, a distância entre a infração e a meta, a possibilidade do jogador manter a posse de bola, a direção da jogada, o local e o número de jogadores defensores, se a infração impede uma oportunidade clara de gol através de uma falta de tiro livre direto ou indireto. Se for cometida por um jogador do banco de reservas deverá sempre ser expulso;
- 26) Se um jogador impede a marcação de um gol por meio de uma mão voluntária, após o reinício do jogo, no qual não se pode marcar um gol diretamente, este jogador não deve ser expulso e sim advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva e a equipe penalizada com um tiro livre direto ou tiro penal.

**Tiro livre direto e indireto cometido pelo atacante dentro da área penal do defensor**



**Tiro livre indireto e quatro segundos cometido pelo defensor e bola ao chão nas infrações dentro da área penal**



**REGRA 13 – TIROS LIVRES**

- 5- Um tiro livre direto sem direito a formação de barreira deve ser cobrado para frente, com intenção de chutar em direção a meta, não podendo a bola em sua trajetória ser tocada por outro jogador da sua equipe.
- 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 e aplicará cartão amarelo ao infrator, observando sempre a lei da vantagem.
- 14- Quando for tiro livre direto, os árbitros devem levantar o braço na horizontal, sinalizando a direção em que deve ser cobrado, com a mão do outro braço sinalizando em direção a quadra, de maneira que fique bem claro para todos, que se trata de uma falta acumulada.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- g) Se um tiro livre for cobrado pelo goleiro e após a bola entrar em jogo, e o mesmo volta a tocar na bola com a mão, antes que outro jogador o toque, os árbitros deverão:
  - Se for fora da área de meta marcar um tiro livre direto e uma falta acumulativa;
  - Se for dentro da área de meta marcar um tiro livre indireto;
  - \* e se for dentro da área será tiro livre indireto;
- h) Se um jogador cobrar um tiro livre a partir da sexta falta, sem a intenção de chutar para a meta e um jogador de sua equipe tocar na bola, o árbitro paralisará o jogo e cobrará um tiro livre indireto contra sua equipe.

## **REGRA 14 - PENALIDADE MÁXIMA**

### **RECOMENDAÇÕES:**

- f) Na corrida para a cobrança o jogador pode fazer fintas mas não pode parar, pois será considerado como atitude antidesportiva devendo ser penalizado com cartão amarelo e manda repetir a cobrança;
- g) Se o árbitro mandar repetir a cobrança, pode ser trocado o executor da cobrança;
- h) O jogador que executa a cobrança, pode passar para um companheiro, desde que essa cobrança seja para frente.

## **REGRA 15 - TIRO LATERAL**

- 4- A bola estará em jogo assim que o tiro lateral for concretizado de acordo com esta regra, e a bola depois de movimentada entrar na quadra de jogo.
- 9- Na execução do tiro lateral a bola deverá estar apoiada no solo, ser colocada na direção onde saiu, estar imóvel ou podendo mover-se levemente, colocada sobre a linha lateral ou no máximo 25 (vinte e cinco) centímetros para fora da linha.
- 11- A equipe que for executar o tiro lateral deverá fazê-lo nos 4 segundos posteriores em que a bola esteja à disposição.
- 13- Se o goleiro cobrar o tiro lateral em sua meia quadra de jogo, ele não poderá receber a bola, em sua meia quadra vinda de um seu companheiro enquanto a bola não tocar em jogador adversário. Se for um companheiro que executou a cobrança, o goleiro poderá receber uma vez em sua meia quadra.
- 14- Se o goleiro receber a bola em sua meia quadra de jogo vinda de um companheiro e o mesmo for de posse de bola para o ataque, não poderá retornar com ela para sua metade, sem antes tocar em um jogador adversário. Se isso ocorrer será marcado um tiro livre indireto contra o goleiro.
- 15- Se o goleiro receber a bola na quadra de ataque poderá retornar para sua quadra respeitando os quatro segundos.

### **RECOMENDAÇÕES:**

- c) A bola estará em jogo quando for movimentada e entrar ou tocar na linha lateral;
- e) Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro deverá indicar para que lado deve ser cobrado apontando com o braço num ângulo de 45º (quarenta e cinco graus) acima de sua cabeça;

## **REGRA 16 - ARREMESSO DE META**

- 7- Após o goleiro executar o arremesso de meta e a bola ter entrado em jogo, não poderá recebê-la de um companheiro de equipe, em qualquer parte da quadra, sem que a bola tenha antes sido jogada ou tocada por um adversário.

- 9- Se o goleiro executar a cobrança de maneira incorreta, os árbitros devem mandar 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.

## **PUNIÇÃO**

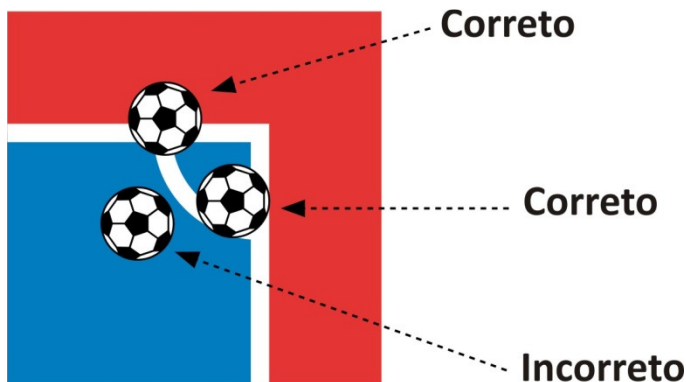
- c) Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de um seu companheiro, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, sem esta haver tocado em jogador adversário, sua equipe será punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada no local onde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

## **RECOMENDAÇÕES:**

- a) Se após o arremesso de meta, a bola for devolvida ao goleiro, em qualquer parte da quadra, sem que seja antes tocada por jogador adversário, os árbitros deverão penalizar com um tiro indireto;
- b) O goleiro pode arremessar a bola com os jogadores adversários dentro da área penal, desde que estes não prejudiquem o arremesso.

## **REGRA 17 - TIRO DE CANTO**

- 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 arremesso de meta a favor da equipe adversária.



## **ANEXOS**

## ANEXO II - DECISÃO POR 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 relacionado para as cobranças, pode ser designado como goleiro, desde que seu uniforme seja adequado.
- d) Se uma equipe tiver que reduzir o número de jogadores para equiparar-se ao número de jogadores da equipe adversária, esta equipe poderá excluir os goleiros como cobradores ficando somente para atuarem como goleiros;
- e) O goleiro reserva poderá substituir ao goleiro titular a qualquer momento;
- o) Durante as cobranças o árbitro principal deverá ficar no fundo de quadra, o árbitro auxiliar próximo a bola, o goleiro companheiro do executor do lado oposto aos bancos de reservas, as comissões técnicas junto aos seus bancos de reservas;

### **POSICIONAMENTO DE JOGADORES NA DECISÃO POR PENALTES**

