

Alterações às Leis do Jogo de Futsal

(para aplicação na época 2024-2025)

Chave: *itálico* = novo texto ou modificado; ~~rasurado~~ = texto eliminado.

LEIS DO JOGO DE FUTSAL 2023-2024	
<p>Lei 1</p> <p>O Recinto de jogo</p>	<p>9. As balizas</p> <p>(...)</p> <p>As balizas devem dispor de um sistema estabilizador que as impeça de tombar. não devem estar fixas ao solo, devendo ter um sistema na retaguarda que permita um deslocamento razoável da baliza, sem constituir perigo para os participantes uma vez que tal pode colocar em perigo a segurança dos participantes. <i>Contudo, devem ter um sistema de</i> <i>estabilização adequado, tal como um peso colocado na parte de trás da</i> <i>baliza, para a evitar a sua queda.</i></p> <p>(...)</p> <p>1. Publicidade na superfície de jogo</p> <p>Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade na superfície de jogo <i>e nas áreas técnicas</i>, desde que não confunda os jogadores ou os árbitros, nem limite a visibilidade de linhas exceto a menos <i>de 0,75 m das linhas e em qualquer marcação da superfície de jogo.</i></p> <p>(...)</p>
<p>Lei 3</p> <p>Os jogadores</p>	<p>7. Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <p>Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, este recomeça com pontapé-livre indireto, favorável à equipa adversária. Se este substituto ou a sua equipa comete outra infração <i>ou interfere com o jogo</i>, o jogo recomeça de acordo com a secção referente à Lei 3 inserida no capítulo Interpretação e Recomendações das Orientações Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Elementos da Equipa de Arbitragem;</p> <p>(...)</p>

	<p>9. Pessoas a mais na superfície de jogo</p> <p>(...)</p> <p>Se o jogo for interrompido e a interferência foi causada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um elemento oficial de uma equipa, um substituto ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penalti <i>e é acumulada uma falta;</i> • Um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola aosolo (ver Lei 8). <p>(...)</p> <p>10. Golo obtido com pessoas a mais na superfície de jogo</p> <p>(...)</p> <p>Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, os árbitros se apercebem que uma pessoa estranha se encontrava dentro da superfície de jogo quando o golo foi obtido:</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo <i>e essa pessoa interfere com o jogo;</i> o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde se encontrava a pessoa estranha <i>ou com um pontapé de penalti se a interferência ocorreu na área de penalti, e é acumulada uma falta;</i> <p>11. Reentrada indevida de um jogador</p> <p>(...)</p> <p>Se os árbitros interrompem o jogo, este deve ser recomeçado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • com um pontapé-livre direto a ser executado no local da interferência ou com um pontapé de penalti se a interferência ocorreu na área de penalti, e é acumulada uma falta; • com um pontapé-livre indireto no caso de não existir interferência.
<p>Lei 4</p> <p>O equipamento dos jogadores</p>	<p>6. Infrações e sanções</p> <p>Os árbitros:</p> <p>(...)</p> <p>Um jogador que reentre na superfície de jogo sem autorização deve ser advertido e, se o jogo tiver de ser interrompido para efetuar a advertência, recomeça com um pontapé-livre indireto. No entanto, se existir interferência, deve ser assinalado um pontapé-livre direto no local da interferência (ou pontapé de penalti, se a mesma se dá na área de penalti do infrator), <i>e é acumulada uma falta.</i></p>

<p>Lei 6</p> <p>Outros elementos da equipa de arbitragem</p>	<p>1. Os árbitros-assistentes</p> <p>Podem ser nomeados deis <i>três</i> árbitros-assistentes (terceiro árbitro, <i>quarto árbitro</i> e cronometrista), os quais devem cumprir essas funções, de acordo com as Leis de Jogo do Futsal. Posicionam-se no exterior da superfície de jogo, na direção da linha de meio-campo, do lado das zonas de substituições. O cronometrista permanece sentado na mesa de cronometragem, enquanto o terceiro <i>e o quarto</i> árbitro podem exercer as suas funções, sentados ou de pé.</p> <p>O cronometrista, e o terceiro árbitro <i>e o quarto árbitro</i> estão munidos de um cronómetro e equipamento adequado para o registo das faltas acumuladas, que deve ser fornecido pela Federação ou clube organizador do jogo, <i>podendo ajudar os árbitros nas infrações quando têm uma visão mais clara do que os árbitros.</i></p> <p>(...)</p> <p>2. Poderes e deveres</p> <p>(...)</p> <p>O cronometrista:</p> <p>Assegura que a duração do jogo cumpre com o estabelecido na Lei 7 e para isso deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste ou do seu atraso, nos casos em que não for nomeado um quarto árbitro-assistente de reserva; • (...) <p>4. Árbitro-assistente de reserva (AAR)-Quarto árbitro</p> <p>Um árbitro-assistente de reserva <i>quarto árbitro</i> pode ser nomeado de acordo com as normas da competição, cuja função e deveres deverão estar de acordo com o estipulado nas Leis de Jogo do Futsal.</p> <p>O árbitro-assistente de reserva<i>quarto-árbitro</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • substitui o terceiro-árbitro se algum dos árbitros ou o terceiro-árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, podendo também substituir o cronometrista, caso seja necessário; • Substitui o terceiro-árbitro se algum dos árbitros ou o terceiro-árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, podendo também substituir o cronometrista, caso seja necessário; • Auxilia os árbitros e o terceiro-árbitro em todos os momentos, incluindo em deveres administrativos, antes, durante e depois do jogo, conforme instruções dos árbitros;
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Após o jogo, remete um relatório às autoridades competentes, sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão dos árbitros. Deve informar os árbitros de qualquer relatório elaborado; • Regista todos os incidentes ocorridos antes, durante e após o jogo; • Dispõe de um cronómetro manual, para o caso de ser necessário em resultado de um incidente de qualquer natureza; • Assume um posicionamento junto ao cronometrista, de forma a estar disponível para auxiliar os árbitros e o terceiro-árbitro, facultando-lhes informação relevante relativa ao jogo.
<p>Lei 7</p> <p>A duração do jogo</p>	<p>2. Finalização dos períodos de jogo</p> <p><i>Cada período termina quando os 20 minutos de tempo de jogo se tenham esgotado. Se for jogado um prolongamento, cada período termina quando o tempo de jogo designado se tiver esgotado.</i></p> <p>O cronometrista indica o fim de cada período de 20 minutos (assim como dos períodos de prolongamento) e de cada período do prolongamento, quando jogado, com um sinal acústico diferente do apito utilizado pelos árbitros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não o indiquem com o seu apito, a menos que nenhum cronometrista esteja presente ou se o sinal do cronometrista não puder ser utilizado devido a avaria do equipamento. Se o sinal do cronometrista não estiver disponível, os árbitros confirmam que os 20 minutos de tempo de jogo ou o tempo de jogo designado para o prolongamento se tenham esgotado e assinalam o final de cada período com o seu próprio apito. • (...) <p>3. Pausa-técnica</p> <p>As equipas têm direito a um minuto de pausa-técnica em cada uma das partes do jogo.</p> <p>Devem ser respeitadas as seguintes condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir uma pausa-técnica de um minuto ao terceiro-árbitro ou ao cronometrista se não existir terceiro-árbitro, utilizando o documento oficial disponibilizado; • O cronometrista concede a pausa-técnica quando a equipa que a solicitou estiver na posse da bola e a bola não estiver em jogo, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, <i>quando a bola está fora da superfície de jogo e a equipa que solicitou a pausa-técnica vai efetuar o recomeço ou recebe um lançamento de bola ao solo;</i> • (...)

<p>Lei 8</p> <p>O começo e recomeço do jogo</p>	<p>1. Pontapé de saída</p> <p>Procedimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • O árbitro lança uma moeda e a equipa que vence o sorteio pode escolher se executa o pontapé de saída no primeiro ou no segundo período <i>e no primeiro ou no segundo período do prolongamento, se jogado.</i> • Exceto se determinado de outra forma nos regulamentos da competição, a equipa visitada escolhe qual a baliza que pretende atacar no primeiro período <i>e no primeiro período do prolongamento, se jogado.</i> • (..)
<p>Lei 10</p> <p>Determinação do resultado do jogo</p>	<p>2. Equipa vencedora</p> <p>(...)</p> <p><i>Se-Quando</i> o regulamento da competição exigir <i>exige</i> que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos para determinar a equipa vencedora:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regra dos golos marcados fora; • Dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 5 minutos cada. O regulamento da competição deve estipular a duração dos dois períodos iguais de prolongamento; • Pontapés da marca de penalti <i>Penaltis (desempate por penaltis).</i> <p>Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.</p> <p>3. Pontapés da marca de penalti <i>Penaltis (desempate por penaltis)</i></p> <p>Os pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> têm lugar após o jogo terminar e, salvo determinação em contrário, aplicam-se as Leis de Jogo do Futsal respetivas.</p> <p>Os pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> não fazem parte do jogo.</p> <p>Um jogador expulso durante o jogo não está autorizado a participar; as admoestações e advertências efetuadas durante o jogo <i>e antes do sorteio por meio de uma moeda para decidir que equipa irá executar o primeiro pontapé</i> não são consideradas durante os pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis).</i></p>

Procedimento

Antes dos pontapés da marca de penalti *penaltis* (desempate por *penaltis*) terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das camaras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em *direção à qual* vão ser executados os pontapés;
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- *As posições dos bancos das equipas não se alteram face ao segundo período, ou ao segundo período do prolongamento, quando jogado;*
- Todos os jogadores e substitutos são elegíveis para participar na execução dos pontapés da marca de penalti nos *penaltis* (desempate por *penaltis*) excetuando-se aqueles que, no final do jogo ou do prolongamento, ~~estão lesionados~~ *tenham saído do jogo por lesão* ou tenham sido expulsos;
- Cada equipa é responsável por selecionar, de entre os jogadores e substitutos elegíveis, a ordem pela qual aqueles vão executar os pontapés. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo ou prolongamento, *quando jogado*, e antes de ter sido iniciada a execução dos pontapés da marca imaginária de penalti *penaltis* (desempate por *penaltis*), uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido *escolher entre manter o número de jogadores do final do jogo ou* reduzir o seu número ~~de jogadores~~ para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés de penalti *penaltis* (desempate por *penaltis*), seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito seguidamente);
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés da marca de penalti *penaltis* (desempate por *penaltis*) pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para ficar com o mesmo número de jogadores, mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé da marca de penalti;
- Se o guarda-redes já executou um pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penalti até à próxima ronda de execuções.

Durante os pontapés da marca de penalti *penaltis* (desempate por *penaltis*)

(...)

	<ul style="list-style-type: none"> • Se, no decorrer dos pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i>, o número de jogadores de uma equipa for reduzido, a equipa com mais jogadores pode decidir <i>manter o número de jogadores</i> ou reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés, seja como executante ou guarda-redes (exceto conforme descrito acima); <p>(...)</p> <p>Sem prejuízo das condições a seguir mencionadas, cada equipa executa cinco pontapés</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador da superfície de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé. <p>(...)</p> <p>Substituições e expulsões durante a execução dos pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i></p>
<p>Lei 12</p> <p>Faltas e incorreções</p>	<p>2. Pontapés-livres indiretos</p> <p>(...)</p> <p><i>No que diz respeito à contagem dos quatro segundos, considera-se que o guarda-redes tem o controlo da bola quando:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre as mãos e os pés ou entre a mão e o pé e qualquer superfície (por exemplo, o piso, o seu corpo, etc.) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos, ou braços ou pés; • Tenha a bola na palma da mão aberta; • Faça ressaltar a bola no piso ou a atire ao ar; • <i>Drible (jogue) a bola com as mãos ou com os pés.</i> <p>3. Decisões disciplinares</p> <p>Advertências por comportamento antidesportivo</p> <p>Existem diversas circunstâncias pelas quais um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, nomeadamente se um jogador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Comete uma falta com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque prometedora da equipa adversária exceto se os árbitros

assinalarem um pontapé de penalti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar *ou de disputar* a bola;

- Anula uma clara oportunidade de golo do adversário ~~devido a~~ *cometendo* uma infração que consistiu numa tentativa de jogar *ou disputar* a bola e os árbitros assinalarem um pontapé de penalti;
- Toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo;
- Impede a bola de entrar na baliza, jogando-a *deliberadamente* com a mão quando a baliza está protegida pelo seu guarda-redes;
- (...)

Impedir a marcação de um golo ou anular uma clara oportunidade de golo

(...)

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro da sua área de penalti que anula uma clara oportunidade de golo e os árbitros assinalam um pontapé de penalti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar *ou de disputar* a bola; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola etc.) o jogador tem de ser expulso.

(...)

Se o número de atacantes *ativos* for igual ou superior ao número de defensores *ativos exceto o jogador infrator*, não estando a baliza protegida pelo guarda-redes e sendo cumpridos os outros critérios para clara oportunidade de golo (COG), pode considerar-se como uma situação de clara oportunidade de golo.

Se um defensor cometer uma infração sem que exista a tentativa de jogar *ou disputar* a bola (p. ex., segurando, puxando, empurrando, inexistência de possibilidade de jogar a bola, etc.) e o número de atacantes *ativos* é superior ao número de defensores *ativos exceto o jogador infrator*, deve também ser considerada como uma clara oportunidade de golo, ainda que a baliza esteja protegida pelo guarda-redes.

Se um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial nega à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo por uma infração ~~de mão na bola ou por uma infração~~ punível com um pontapé-livre, *cometida com a mão ou com qualquer outra parte do corpo, incluindo os pés*, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

(...)

	<p>Elementos Oficiais das Equipas</p> <p>Quando é cometida uma infração por um elemento oficial <i>qualquer pessoa presente na área-técnica (substituto, jogador expulso ou elemento oficial)</i> e caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica irá receber essa sanção.</p>
<p>Lei 13 Pontapés-livres</p>	<p>4. Faltas acumuladas</p> <ul style="list-style-type: none"> • São aquelas sancionadas com pontapé-livre direto ou pontapé de penalti, tal como especificadas na Lei 3, na Lei 4 e na Lei 12; • (...) <p>5. Pontapés-livres a partir da sexta falta (PLDSB)</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir do local onde a infração foi cometida, exceto nas seguintes situações: (...) • Os pontapés-livres indiretos resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar a superfície de jogo sem autorização dos árbitros são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, exceto se a mesma se encontrava dentro da área de penalti, caso em que será executado sobre a linha de área de penalti no seguimento de uma linha imaginária paralela à linha lateral (de acordo com a imagem anterior). Contudo, se um jogador cometer uma infração fora da superfície de jogo (<i>exceto se cometida sobre um elemento estranho</i>), este recomeça com um pontapé-livre executado no ponto da linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo do local onde a infração foi cometida; deve ser assinalado um pontapé de penalti se se tratar de uma infração sancionada com pontapé-livre direto e o ponto de linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo estiver na parte da linha de baliza que pertence à área de penalti do infrator; <p>(...)</p> <p>5. Os pontapés-livres a partir da sexta falta (PLDSB)</p> <p>(...)</p> <p>Procedimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...)

	<ul style="list-style-type: none"> • O guarda-redes defensor deve estar à distância mínima de 5m da bola, até que esta seja pontapeada <i>e não deve comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, por exemplo, atrasando a execução do pontapé ou tocando nos postes, barra ou rede da baliza;</i> • (...) <p>Infrações e sanções</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Um jogador de cada equipa, comete uma infração, o pontapé é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente no jogo, deve(m) ser advertido(s). <i>Se um jogador comete uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal), o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária e o infrator é advertido sem admoestação prévia;</i> <p>(...)</p>
<p>Lei 14</p> <p>Pontapé de penáti</p>	<p>1. Procedimento</p> <p>(...)</p> <p>O guarda-redes defensor deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, sem tocar nos postes da baliza, barra transversal ou redes das balizas, até a bola ser pontapeada e <i>não deve comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, por exemplo, atrasando a execução do pontapé ou tocando nos postes, barra ou rede da baliza.</i></p> <p>(...)</p> <p>2. Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração: <ul style="list-style-type: none"> • se a bola entrar na baliza, o golo é concedido; • se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; <i>o infrator é admoestado na primeira infração; se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido.</i> • Um (ou mais) jogador(es) de ambas as equipas cometem uma infração: o pontapé de penalti é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal); <i>os infratores são admoestados na primeira infração; se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente no jogo, deve(m) ser advertido(s). Se um jogador comete uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal), o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária e o infrator é advertido sem admoestação prévia;</i>

<p>Lei 15</p> <p>Pontapé de linha lateral</p>	<p>2. Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <p>Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de linha lateral não for executado no espaço de quatro segundos <i>ou se um colega de equipa do executante se encontra fora da superfície de jogo quando o pontapé de linha lateral é executado</i>, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária.</p>
<p>Lei 17</p> <p>Pontapé de canto</p>	<p>2. Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <p>Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de canto não for executado no espaço de quatro segundos ou a partir da área de canto, <i>ou se um colega de equipa do executante se encontra fora da superfície de jogo quando o pontapé de canto é executado</i>, é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.</p>
<p>Protocolo do suporte de vídeo (VS)</p>	<p>1. Princípios</p> <p>(...)</p> <p>Sendo executados pontapés da marca de penálti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> para determinar o vencedor do jogo, cada equipa tem direito a um desafio adicional mal sucedido durante os pontapés da marca de penálti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i>. Os desafios não utilizados durante o jogo não podem ser transferidos para os pontapés a partir da marca de penálti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i>.</p> <p>(...)</p>
<p>Linhas de orientação prática para árbitros de futsal e restantes elementos da equipa de arbitragem</p>	<p>6. Posicionamento em cenários específicos</p> <p>18. A - Posicionamento – pontapés da marca de penálti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> para determinar o vencedor de um jogo ou de uma disputa a duas mãos (sem a presença do AAR <i>quarto-árbitro</i>).</p> <p>(...)</p> <p>18. B - Posicionamento – pontapés da marca de penálti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i> para determinar o vencedor de um jogo ou de uma disputa a duas mãos (com a presença do AAR <i>quarto-árbitro</i>).</p> <p>Nos casos em que é nomeado um árbitro assistente de reserva (AAR) <i>quarto-árbitro</i>, os elementos da equipa de arbitragem devem seguir estas instruções:</p> <p>(...)</p>

	
<p>Interpretação e recomendações Lei 3 – Os jogadores</p>	<p>Substitutos</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos casos em que os árbitros aplicam a vantagem: <ul style="list-style-type: none"> Interrompem o jogo assim que a equipa do substituto infrator fica em posse da bola e ordenam o recomeço com pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária, a ser executado no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, a menos que a bola estivesse no interior de uma área de penalti (ver Lei 13); Se a equipa do substituto cometer uma falta punível com pontapé-livre indireto, pontapé-livre direto ou pontapé de penalti <i>ou o substituto interfere com o jogo</i>, devem sancionar a equipa do substituto concedendo à equipa adversária o reinício que for mais relevante, de acordo com o espírito do jogo. Se necessário, devem tomar as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida; (...) <p>Saída autorizada da superfície de jogo</p> <p>Para além das substituições normais, um jogador pode sair da superfície de jogo ainda que sem autorização dos árbitros, nas seguintes situações:</p> <ul style="list-style-type: none"> Por uma ação do jogo e regressando de imediato à superfície de jogo, i.e., para jogar a bola ou ultrapassar um adversário. No entanto, não é permitido que saia da superfície de jogo e contorne uma das balizas, regressando à superfície de jogo, com o propósito de ludibriar os seus adversários; se isto ocorrer, os árbitros interrompem o jogo se não podem aplicar a vantagem. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre indireto. Em qualquer dos casos, o infrator deve ser advertido por sair da superfície de jogo sem autorização dos árbitros <i>comportamento antidesportivo</i>. <p>(...)</p>

<p>Interpretação e recomendações Lei 5 – Os árbitros</p>	<p>Poderes e deveres</p> <p>(...)</p> <p>Os árbitros têm autoridade para advertir ou expulsar jogadores ou elementos oficiais no intervalo e depois do jogo terminar, assim como durante as interrupções do prolongamento e nos pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i>.</p> <p>Vantagem</p> <p>(...)</p> <p>Se a infração impediu uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Porém, se apenas interferiu ou anulou um ataque prometedor, o infrator não será advertido (ver lei 12, Vantagem). Contudo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se a infração foi praticada de forma negligente ou foi uma infração de agarrar tática, tal como um agarrar tático, o infrator deve ser advertido (ver a secção referente à lei 12 adiante). <p>(...)</p>
<p>Interpretação e recomendações LEI 6 – Os outros elementos da equipa de arbitragem</p>	<p>4. Pontapés da marca de penalti <i>Penaltis (desempate por penaltis)</i></p> <p>Quando não existe árbitro-assistente de reserva <i>quarto-árbitro</i>, o terceiro árbitro deve posicionar-se no meio-campo contrário àquele onde se vão executar os pontapés da marca de penalti <i>penaltis (desempate por penaltis)</i>, com os jogadores e substitutos participantes no procedimento. Desde esse local, controla o comportamento dos referidos jogadores e garante que nenhum executante repete um pontapé antes de que todos os jogadores e substitutos habilitados da sua equipa o tenham feito.</p> <p>Se for nomeado um árbitro-assistente de reserva <i>quarto-árbitro</i>, devem seguir-se estas indicações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • O árbitro-assistente de reserva <i>quarto-árbitro</i> deve adotar uma posição no círculo central, onde controla os demais jogadores e substitutos participantes no procedimento, de ambas as equipas. <p>(...)</p>
<p>Interpretação e recomendações LEI 7 – A duração do jogo</p>	<p><i>Pausa-técnica</i></p> <p><i>Recomenda-se que as regras da competição estipulem o soar de um sinal acústico 10-15 segundos antes do sinal que indica o fim da pausa-técnica, a fim de informar os jogadores e os elementos oficiais que o fim da pausa-técnica é iminente. No entanto, quaisquer substituições devem ser feitas após o fim da pausa-técnica, não após o primeiro sinal acústico.</i></p>

Interpretação e recomendações
LEI 12 – Faltas e incorreções

Jogar a bola com a mão

Se um jogador marca golo na baliza adversária de forma imediata, após ter tocado acidentalmente a bola com a sua mão/braço, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária. Contudo:

- Se o golo não é obtido e a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural, o jogo deve prosseguir.
- Se a bola transpõe a linha de baliza no exterior da baliza, deve ser concedido um lançamento de baliza.

O conceito “de forma imediata” é considerado independentemente da distância entre o local da infração de jogar a bola com a mão e a baliza e/ou o tempo decorrido entre a infração de jogar acidentalmente a bola com a mão e a marcação do golo. Por conseguinte, se um jogador marca um golo logo após a bola ter tocado na sua mão ou braço, sem que a bola tenha sido jogada por qualquer outro jogador que não o marcador, o golo não deve ser validado.

(...)

Infrações persistentes

(...)

Utilizar a baliza ou um colega de equipa como apoio

Não é permitido jogar a bola utilizando deliberadamente a baliza ou um colega de equipa como apoio, incluindo:

- *Pendurado na barra da baliza;*
- *Pontapear/empurrar a baliza para ficar numa posição vantajosa;*
- *Ser levantado por um colega de equipa para ficar numa posição vantajosa;*
- *Ser empurrado por um colega de equipa para ficar numa posição vantajosa.*

Se um jogador cometer este tipo de infração, deverá ser advertido e será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária (ver Lei 13). Se um jogador cometer este tipo de infração para negar aos adversários um golo ou uma clara oportunidade de golo, deve ser expulso e será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária (ver Lei 13).

Negar uma clara oportunidade de golo (COG)

Para determinar se uma situação é uma COG ou não quando a baliza está protegida pelo guarda-redes defensor, devem ser tidos em consideração os seguintes fatores:

- *A distância entre o local da infração e a baliza;*

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>A direção da jogada;</i> • <i>A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola;</i> • <i>A posição e o número de defensores ativos, incluindo o guarda-redes;</i> • <i>O número de jogadores defensores ativos, incluindo o guarda-redes defensor ativo, mas excluindo o jogador infrator, bem como o número de jogadores atacantes ativos:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>os jogadores defensores devem ser considerados ativos se tiverem tido oportunidade de intervir no ataque, incluindo pressionando ativamente, disputando a bola com o jogador atacante ou interceptando a bola;</i> • <i>os jogadores atacantes devem ser considerados ativos se tiverem tido uma oportunidade clara de participar no ataque.</i> • <i>se o jogador infrator tentou jogar a bola ou disputar a bola (segurar, puxar, empurrar e disputar sem possibilidade de jogar a bola não são consideradas tentativas legítimas de jogar ou disputar a bola).</i> <p>(...)</p>
<p>Terminologia de futsal</p>	<p><i>Jogadores atacantes ou defensores ativos</i></p> <p><i>Jogadores envolvidos na jogada ou com grande possibilidade de se envolverem nela.</i></p> <p>Pontapés da marca de penalti Penaltis (desempate por penaltis)</p> <p>Método de desempate de um jogo em que ambas as equipas e de forma alternada executam pontapés até que uma equipa tenha obtido um golo a mais e ambas as equipas tenham executado o mesmo número de pontapés (a menos que durante a execução dos primeiros cinco pontapés por cada equipa, uma das equipas não possa igualar a outra, ainda que convertendo os restantes pontapés).</p> <p><i>Caneleiras</i></p> <p><i>Equipamento utilizado para ajudar a proteger a canela do jogador contra lesões. Os jogadores são responsáveis por utilizar caneleiras feitas de material adequado e de tamanho apropriado para proporcionar uma proteção razoável, devendo ser cobertas pelas meias.</i></p> <p><i>Camisola</i></p> <p><i>Peça de roupa usada sobre a parte superior do corpo de um jogador como parte do equipamento de uma equipa. Para além do comprimento das mangas, as camisolas de todos os jogadores de uma equipa são iguais, exceto a do guarda-redes, cuja camisola o distingue dos restantes jogadores e dos árbitros.</i></p>

	<p>Falta tática</p> <p>Uma falta tática é cometida quando um jogador comete uma falta deliberada sobre um adversário como estratégia para evitar a provável hipótese de um contra-ataque ou quando o adversário tem tempo e espaço para atacar a baliza adversária.</p>
Terminologia de arbitragem	<p>Outros elementos da equipa de arbitragem</p> <p>(...)</p> <p>Árbitro-assistente de reserva Quarto-árbitro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Árbitro assistente que, <i>juntamente com o terceiro árbitro, auxilia os árbitros no controlo dos elementos oficiais e substitutos, registando os dados do jogo, como faltas acumuladas e tomada de decisões, e quem substitui o terceiro árbitro ou o cronometrista, em caso de algum deles estar impossibilitado de continuar a atuar.</i>