

REGRAS DO FUTSAL

REGRA 1 - A QUADRA

1- DIMENSÕES

A quadra de jogo será um retângulo com o comprimento de 42 metros e o mínimo de 25 metros, tendo a largura máxima de 22 metros e a mínima de 15 metros.

- As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas 1(um) metro de qualquer obstáculo (cerca ou alambrado)
- Para partidas oficiais a quadra deverá ter um comprimento mínimo de 30 metros e uma largura mínima de 17 metros.
- Para partidas oficiais internacionais a quadra deverá ter um comprimento entre 38 e 42 metros e uma largura entre 18 e 22 metros.

2- A MARCAÇÃO DA QUADRA

Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8(oito) centímetros de espessura, que não sejam sulcos cavados.

- As linhas demarcatórias de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.
- Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes as linhas de fundo.
- O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo com (dez) centímetros de diâmetro.
- Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3(três) metros.
- As linhas que delimitam as partes da quadra de jogo pertencem as respectivas partes.

3-ÁREA DE META

Nas quadras com largura igual ou superior a 17 metros, em cada extremidade da quadra, a 6(seis) metros de distância de cada poste de meta haverá um semi-círculo perpendicular à linha de fundo que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 6(seis)metros. A parte superior deste semi-círculo será uma linha reta de 3(tres) metros, paralela a linha de fundo, entre os postes. A superfície dentro deste semi-círculo, denomina-se área de meta. Nas quadras com largura inferior a 17 metros, o semi-círculo perpendicular a linha de fundo terá um raio de 4(quatro) metros . As linhas demarcatórias fazem parte da área de meta

4- 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 fundo e assinalada por um pequeno círculo de 10(dez) centímetros de raio, serão marcados os respectivos sinais de penalidade máxima.

5- TIRO LIVRE SEM BARREIRA

A distância de 12(doze) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo, serão marcados os respectivos sinais, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira, nas hipóteses previstas nestas regras.

6- ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

Sobre a linha lateral e perpendicular à mesma, do lado onde se encontra a mesa do anotador e cronometrista, serão marcadas duas linhas de 80 centímetros cada, ficando 40 centímetros no interior da quadra e 40 centímetros do lado de fora, demarcando 3(três)metros de cada no meio da quadra. Por entre estas duas linhas de 80 centímetros os atletas deverão sair e entrar na quadra por ocasião da substituição.

7-METAS

No meio de cada área e sobre a linha de fundo serão colocadas as metas , 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 largura e espessura dos postes e do travessão serão de 8(oito) centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 8(oito) centímetros.
- Os postes e travessão , poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar e pintados, de preferência de branco e fixados ao solo. Os postes e travessão deverão ter a mesma largura e espessura.
- Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes , travessão e solo. Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola.

8 - CONSTRUÇÃO

O seu piso será de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

9 - LOCAL PARA O REPRESENTANTE

As quadras deverão dispor, obrigatoriamente, em um lugar central e inteiramente inacessível aos assistentes, de mesa e cadeiras para que o representante da entidade, o anotador e o cronometrista possam exercer com segurança e tranqüilidade suas funções.

10 - LOCAL PARA OS ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA

As quadras deverão dispor de dois locais privativos e adequados, situados a margem das linhas laterais ou de fundo, inacessível aos assistentes, onde ficarão sentados os atletas reservas, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico das equipes disputantes. A localização dos bancos de reservas, quando próxima a mesa do anotador e cronometrista guardará, obrigatoriamente uma distância nunca inferior a 3(três) metros de cada lado da mesa. Quando colocados na linha de fundo deverão observar a mesma distância do poste da meta mais próximo.

11 - PLACAR OU MOSTRADOR E CRONÔMETRO ELETRÔNICO

As quadras possuíram, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público e para a equipe da arbitragem, placar ou mostrador onde serão afixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetros eletrônico para controle do tempo de jogo.

REGRA 2 - 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 atletas.
- 2- Nas categorias Principal e Juvenil, as bolas em sua circunferência terão no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros e no mínimo 61 (sessenta e um) centímetros. Seu peso terá no máximo 430 (quatrocentos e trinta gramas) e no mínimo 390 (trezentos e noventa) gramas..
- 3- Nas categorias Infantil e Feminino, as bolas em sua circunferência terão no máximo 59 (cinquenta e nove) centímetros e no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros. Seu peso terá trezentos e oitenta gramas e no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas. As bolas, para estas categorias, deverão ter uma marca, em cor diferente, bem visível para sua fácil identificação.
- 4- Nas categorias com faixa de idade inferior ao Infantil, as bolas em sua circunferência terão no máximo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no mínimo 50 (cinquenta) centímetros. Seu peso terá no máximo 330 (trezentos e trinta) gramas e no mínimo 300 (trezentos gramas).
- 5- Nas categorias de base (iniciação), as bolas em sua circunferência terão no máximo 43 (quarenta e três) centímetros e no mínimo 40 (quarenta) centímetros. Seu peso terá no máximo 280 (duzentos e oitenta) gramas e no mínimo 250 (duzentos e cinquenta) gramas.
- 6- Além das exigências dos itens anteriores, a bola, atirada de uma altura de 2 (dois) metros, não poderá, em seu primeiro salto, ultrapassar 65 (sessenta e cinco) centímetros de altura nem saltar mais de 3 (três) vezes consecutivas.
- 7- A bola somente poderá ser trocada, durante a partida, com a autorização do árbitro.
- 8- 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.

REGRA 3 - NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS

- 1) A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 5 (cinco) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.
- 2) É vedado o início de uma partida sem que as equipes contêm com um mínimo de 5 (cinco) atletas, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) atletas.
- 3) O número máximo de atletas reservas, para substituições, é de 7 (sete).
- 4) Será permitido um número indeterminado de substituições "volantes", a qualquer tempo do jogo, sem necessidade de paralisação do cronômetro, exceção feita ao goleiro que somente poderá ser substituído com a bola fora de jogo. Um atleta que tenha sido substituído poderá voltar a partida em substituição a outro.
- 5) A substituição volante realiza-se quando a bola estiver em jogo, subordinando-se às seguintes condições:
 - a) O atleta que sai da quadra de jogo, deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 3 (três) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, mas nunca antes de o atleta substituído transpor completamente a linha lateral.
 - b) O atleta que entra na quadra de jogo deverá fazê-lo pela mesma linha da zona de substituição, também nos 3 (três) metros correspondente ao lado onde se encontra seu banco de reservas e no setor chamado zona de substituições.
 - c) É vedada a substituição do goleiro por ocasião da cobrança de tiros livres direto ou indireto (exceção na cobrança de penalidade máxima), salvo em caso de contusão grave por ele sofrida, comprovada pelo árbitro e confirmada pelo médico ou, na ausência deste, pelo massagista, ou em caso de expulsão.
 - d) Qualquer atleta substituído está submetido a autoridade e jurisdição dos árbitros, seja ou não chamado a participar da partida.
 - e) A substituição completa-se quando o substituído entra na quadra de jogo e, o substituído, deixa a mesma totalmente.
- 6) A troca de posição entre o goleiro e os demais atletas participantes da partida poderá ser feita devendo, entretanto, ser previamente autorizada por um dos árbitros e no momento em que o jogo esteja paralisado.

PUNIÇÃO

- a) A partida não será interrompida por uma infração ao item 6 (seis) desta regra, sendo que o atleta infrator será advertido logo após a bola estar fora de jogo.
- b) Se em uma substituição volante o atleta substituído entra na quadra de jogo antes que o atleta substituído saia, um dos árbitros paralisará a partida e determinará a saída do atleta substituído e, após advertir o colega substituído, reiniciará o jogo com tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola quando da interrupção.

- c) Se em uma substituição volante um substituído entra em quadra de jogo ou, um substituto saia da quadra por um lugar diferente da zona de substituição, um dos árbitros interromperá a partida advertindo o atleta infrator, cobrando a falta no local onde se encontrava a bola quando da interrupção da partida.
- d) Se na interrupção da partida por infração aos itens "b" e "c" a bola se encontrava dentro da área de meta, para a cobrança do tiro livre indireto, a bola deverá ser colocada sobre a linha demarcatória da área de meta (6 metros) e no local mais próximo de onde a mesma se encontrava.
- 7) O atleta desclassificado da partida por praticar 5(cinco) faltas poderá ser substituído imediatamente, não podendo mais participar da partida, devendo abandonar a quadra de jogo.
- 8) O atleta expulso pelo árbitro antes ou durante a partida poderá ser substituído, sendo-lhe vedado a permanecer na quadra de jogo.
- 9) A um dos atletas, 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 atletas de sua equipe e os integrantes da comissão técnica.
 - c) avisar ao anotador e aos árbitros as substituições, que não sejam as volantes, e mudança de número dos atletas que ocorrerem em sua equipe no intervalo.
 - 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, quando de sua substituição na partida, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira.
 - f) assinar a súmula de jogo, antes do início da partida, o que atesta e certifica que todos os atletas relacionados na referida súmula são exatamente os que se encontram na quadra de jogo.
- 10) No banco destinado aos atletas reservas, colocados sempre do lado do ataque das equipes, durante todo o transcorrer da partida somente poderão permanecer, devidamente sentados, um máximo de 7 (sete) atletas substitutos, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar da partida, além de 1 (um) técnico ou treinador, 1 (um) médico e 1 (um) preparador físico, também devidamente credenciados e identificados.
- 11) Eventualmente o árbitro poderá determinar a troca de posições nos bancos de reservas, se assim o exigir a situação ou o local dos bancos.

REGRA 4 - EQUIPAMENTOS

- 1- É vedado ao atleta 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. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.
- 2- O equipamento dos atletas 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 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 em material apropriado que ofereça proteção ao atleta(borracha, plástico, poliuretano ou material similar).
- 3- Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 1 (um) a 20 (vinte), 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 de frente terão o tamanho de 8(oito) a 10 (dez) centímetros de altura. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público.
- 4- O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho.
- 5- O atleta que 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 atleta que não se apresentar devidamente equipado, 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.
-

ÁRBITROS

7- Os árbitros usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, além da calça, cinto, meias e tênis ou sapatos da cor branca.

8- Os árbitros utilizarão, sempre que necessário, camisas de cor distintas que os possa diferenciar com as camisas dos atletas. Os demais equipamentos permanecerão, sempre, inalterados.

CRONOMETRISTAS E ANOTADORES

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

DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

10- Os oficiais de arbitragem usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a que estiverem vinculados, de acordo com a regulamentação baixada por seus países.

11- Os árbitros pertencentes ao quadro nacional ou internacional usarão o distintivo da entidade máxima nacional ou internacional.

12- As duplas de arbitragem (árbitro principal e auxiliar) (cronometrista e anotador) usarão camisas nas mesmas cores, em dupla ou quartetos, distintos, permanecendo inalterados os demais equipamentos.

REGRA 5 - ÁRBITRO PRINCIPAL

Um árbitro principal deverá ser designado para dirigir uma partida. Sua função é o exercício dos seguintes poderes que as regras lhe 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 sua entrada no local onde se encontra a quadra de jogo onde a partida será realizada e termina com a entrega de seu relatório na entidade a que estiver vinculado ou a serviço.
- c) não marcar as infrações que, se o fizer, poderá estar favorecendo a equipe infratora.
- d) relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;
- e) além de suas funções normais também desempenhará as funções de cronometrista, em caso de ausência deste;
- f) terá poder irrestrito para interromper a partida em virtude de qualquer infração às regras, suspender ou terminar a partida por motivos de más condições atmosféricas, interferências de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, sempre que assim julgar conveniente devendo, neste caso, relatar o ocorrido, com precisão, observando o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada.
- g) advertir qualquer atleta responsável por procedimento irregular ou atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida, devendo, em tais hipóteses, mencionar em seu relatório o nome do infrator e, com exatidão, os motivos da infração;
- h) impedir a entrada na quadra, sem sua ordem, de qualquer pessoa, com exceção dos atletas participantes e comissão técnica;
- i) paralisar a partida se julgar que algum atleta 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 atleta lesionar-se levemente, não deverá paralisar a partida, aguardando que a bola saia de jogo e o atleta seja removido, ou se locomova, até o local mais próximo de onde se encontra para deixar a quadra de jogo, sempre com a autorização do árbitro;
- j) se um atleta estiver sangrando deverá solicitar a substituição ou retirada do mesmo para que seja atendido e medicado, sanando-se a irregularidade;
- k) expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta responsável por conduta violenta e intencional atentatória a integridade física do seu adversário;
- l) expulsar, sem prévia advertência, o atleta, 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;
- m) dar sinal para o início ou reinício da partida após as interrupções;
- n) decidir se a bola colocada à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial;
- o) discordar e não aplicar propostas para alterar as regras oficiais durante o transcorrer do jogo;
- p) nas infrações cabe somente ao árbitro autoridade para contar em metros, a distância regulamentar, fazendo-se em passos;
- q) inspecionar e aprovar, ou não, os elementos julgados indispensáveis para a realização de uma partida, o equipamento do atleta e as condições da quadra de jogo antes ou no intervalo das partidas quando, nesse sentido, for solicitado por quem de direito.

Se o árbitro principal e o árbitro auxiliar assinalam, simultaneamente, uma infração e existe uma discordância na interpretação e aplicação da regra, prevalecerá a decisão de árbitro principal.

REGRA 6 - ÁRBITRO AUXILIAR

Um árbitro auxiliar será designado para a arbitragem de uma partida, devendo desempenhar suas funções do lado da linha lateral oposta a do árbitro principal.

O árbitro auxiliar tem os mesmos poderes do árbitro principal, respeitada a determinação da regra número 5, letra "f", tendo também poderes irrestritos de paralisar o jogo sempre que cometerem infrações às regras.

Terá ainda os seguintes poderes:

- a- se a partida estiver sendo jogada sem cronometrista deverá controlar os 2(dois) minutos de expulsão temporária;
- b- fiscalizar se as substituições volantes estão se processando corretamente;
- c- controlar, também o tempo de 1 (um) minuto nos pedidos de tempo dos treinadores.
- d- utilizar o apito para suas sinalizações;
- e- fiscalizar o comportamento disciplinar dos integrantes dos bancos de reservas;
- f- assinalar as faltas e infrações praticadas, desde que esteja convencido de que o árbitro principal não as viu;
- g- aceitar que a decisão final do árbitro principal é a que prevalece;
- h- seguir rigorosamente as instruções que o árbitro principal da partida transmitir-lhe antes do início do jogo.

O árbitro principal e o árbitro auxiliar têm o poder de aplicar uma advertência ou uma expulsão. Porém, se houver discordância entre os mesmos, prevalecerá a decisão do árbitro principal.

REGRA 7 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR

O cronometrista e o anotador exercerão suas funções 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 nº 8;
- b- colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída, arremesso lateral, de canto, de meta, tiros livres direto e indireto, penalidade máxima, bola ao chão e após o tempo solicitado pelo treinador;
- c- controlar os 2(dois) minutos de expulsão temporária do atleta, fiscalizando a entrada de outro atleta que ocorrerá somente com a bola fora de jogo;
- d- avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao do árbitro, os finais do primeiro e segundo tempo de partida e de tempos complementares de prorrogação;
- e- comunicar a solicitação de tempo pelo treinador quando a bola estiver fora de jogo;
- f- ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- g- travar o cronômetro independente da determinação do árbitro, quando houver a paralização da partida pelo árbitro nos pedidos de tempo, na assinalação de faltas, na ocasião do atendimento médico aos atletas dentro da quadra de jogo e nas saídas de bola pelas linhas lateral e de fundo.

O Anotador terá como atribuições:

- a- examinar as fichas de identificação dos atletas e da comissão técnica no início da partida e por ocasião das substituições;
- b- registrar as 5(cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;

- c- anunciar ao árbitro, a marcação da 5ª(quinta) falta acumulativa, de cada equipe mediante o uso de seu apito;
- d- usar apito de silvo diferente e inconfundível com o utilizado pelo árbitro;
- e- usar tempestivamente seu apito apenas quando a bola estiver fora do jogo, pois seu apito não tem o poder de interromper a partida;
- f- comunicar qualquer substituição de atleta feita irregularmente, quando as circunstâncias o exigirem;
- g- anotar na súmula de jogo o número de registro e da camisa dos atletas de cada equipe participante do jogo, marcadores de tentos, pedidos de tempo e tudo mais que relacione com o jogo;
- h- avisar ao árbitro da partida quando um atleta praticar sua 4ª (quarta) falta individual;
- i- voltar a avisar ao árbitro quando o atleta praticar sua 5ª (quinta) falta individual desclassificatória;
- j- controlar as infrações de faltas técnicas, pessoais e disciplinares praticadas pelos atletas durante o decorrer da partida.

REGRA 8 - DURAÇÃO DA PARTIDA

1- O Tempo de duração de uma partida é de 40 minutos , cronometrados, divididos em dois períodos de 20 minutos cada, com tempo máximo de 10 minutos para descanso entre ambos, para as categorias Principal e Juvenil. Considerando a menor resistência do organismo em formação e não poder exigir-se de atletas de reduzida idade um excessivo esforço físico, os tempos de duração da partida, na categoria Infantil, serão de 30 minutos, cronometrados, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, com o máximo de 10 minutos de descanso entre ambos, sendo que:

a) Para o Futsal feminino o tempo de duração das partidas será o mesmo estabelecido para a categoria Infantil;
b) para as outras categorias, em suas faixas de idade, a entidade máxima poderá 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 07.

2- O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista cujas funções estão especificadas na regra 07.

3- A duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

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

- a) os técnicos ou treinadores das equipes deverão solicitar o tempo ao cronometrista e na ausência ou falta deste solicitarão ao árbitro auxiliar;
- b) os pedidos de tempo somente serão concedidos quando a bola estiver fora de jogo;
- c) nos pedidos de tempo se permitirá que os atletas participantes da partida sentem-se no banco destinado aos reservas para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores;
- d) se uma equipe não solicitar tempo no primeiro período da partida não poderá acumular para usá-lo no segundo tempo;
- e) se, eventualmente, não houver sido utilizado o pedido de tempo do segundo período da partida o mesmo poderá ser utilizado na prorrogação;

5- Aos técnicos ou treinadores será permitido orientar seus atletas durante o transcorrer da partida, desde que o façam devidamente sentado no banco destinado aos reservas, podendo levantar-se, em determinados momentos, sem permanecer em pé. Deverão fazê-lo de maneira discreta, sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida.

6- O treinador, no momento de orientar seus atletas, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista e anotador.

REGRA 9 - BOLA DE SAÍDA

1- No início da partida a escolha de lado ou pontapé inicial será decidido por meio de sorteio pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá atuar ou optará pela execução do pontapé inicial.

Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos atletas, 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 atleta da equipe contrária à iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3(três) metros da bola, nem invadir a meia quadra do adversário enquanto o pontapé inicial não for dado e a bola houver percorrido distância igual a sua circunferência. O atleta que executar o pontapé inicial não poderá ter contato com a bola enquanto esta não for tocada ou jogada por outro atleta.

2- Depois de consignado um tento, a partida recomeçará de maneira idêntica, por um atleta de equipe que sofreu o tento.

3- 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 atleta da equipe contrária aquela que deu o pontapé inicial.

PUNIÇÃO

Em caso de infração aos itens 1,2 e 3 desta regra será repetido o pontapé inicial, exceto se o atleta que executou o pontapé inicial tocar na bola antes que outro atleta o faça.

Ocorrendo esta situação se concederá, contra a equipe infratora, um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração.

REGRA 10 - 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 fundo;

b- a partida for interrompida pelo árbitro;

c- jogada a partida em quadra coberta a bola bater no teto. Ocorrendo esta situação a partida será reiniciada com a cobrança de arremesso lateral a favor da equipe adversária à do atleta que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu no teto.

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

a- se voltar à quadra por uma rebatida do goleiro ou se bater nos postes ou travessão da trave;

b- se tocar nos árbitros colocados dentro da quadra de jogo;

c- enquanto não se adota uma decisão por suposta infração as regras do 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 de meta, ocasião em que o "bola ao chão" será executado 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 direto e indireto, tiro de penalidade máxima e arremesso lateral, de canto ou de meta) e antes de ser tocada por outro atleta, a bola será substituída e o lance será repetido.

5- Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com atleta dela participante, o árbitro retardará o apito até que a jogada seja concluída. Ou seja, que o atleta 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 e paralisação serão ilimitados. Porém, somente poderão ser ordenados com a bola fora de jogo.

7- Em caso de acidente com o atleta, 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 atleta seja lesionado levemente e solicite atendimento médico, embora possa locomover-se, o árbitro determinará sua imediata saída e dará continuidade à partida.

8- Sendo constatada pelo árbitro simulação de acidente por parte do atleta ou qualquer tentativa de retardamento proposital para ganhar tempo (defeito do uniforme, saída de bola, propositamente pelas laterais ou linha de fundo, etc.) ordenará o árbitro o reinício imediato da partida sendo o atleta passível de apenação disciplinar.

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 lateral ou de fundo, 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 de meta, hipótese em que o "bola ao chão" deverá ser executado fora da área de meta. A bola será considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum atleta poderá ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determinará a repetição do "bola ao chão".

REGRA 11 - CONTAGEM DE TENTOS

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

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 fundo, entre os postes e o travessão quando de sua posição normal.

4- Quando do sinal do encerramento da partida, se a bola estiver na trajetória da meta e a bola penetrar na mesma, sem tocar em qualquer outro atleta, o tento será válido. A bola de saída não precisará ser executada. O árbitro encerrará a partida assim que a bola concluir sua trajetória, tocar ou ser tocada por qualquer outro atleta ou bater nos postes ou travessão de meta e retornar.

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

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 atleta (atacante ou defensor) que não seja o goleiro.

7- Se, ao segurar ou arremessar a bola, ou dar um munhecação na mesma, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a linha de fundo, entre os postes e sob o travessão de meta, o tento será considerado válido.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

FALTAS TÉCNICAS

2- Considera-se falta técnica aquela em que o atleta comete, intencionalmente, uma das seguintes infrações:

a- Dar ou tentar dar pontapé no 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 de maneira violenta e perigosa;

e- Trancar o adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;

f- Bater ou tentar bater em adversário ou lançar-lhe uma cusparada;

g- Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;

h- Empurrar o adversário com o auxílio das mãos ou dos pés;

i- Trancar o adversário com o ombro;

j- Projetar-se ao solo, deliberadamente, e com o uso dos pés tentar tirar que esteja sendo jogada ou de posse do adversário;

k- O atleta segurar ou desviar a bola intencionalmente carregá-la, ou batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área de meta.

PUNIÇÃO

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 de meta do infrator.

Na hipótese dessa ocorrência ser dentro da área de meta, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária. Uma penalidade máxima deverá ser assinalada qualquer que seja a posição da bola no momento que a falta é praticada dentro da área de meta do infrator e que a bola esteja em jogo.

FALTAS PESSOAIS

3- Pratica falta pessoal um atleta que comete intencionalmente uma das seguintes infrações:

a- Jogar perigosamente, inclusive tocando no goleiro, ao tentar tirar a bola das mãos deste após a mesma ter sido agarrada e estar retida em suas mãos;

b- Quando, sem a posse ou domínio da bola obstruir, intencionalmente, um adversário correndo entre a bola e o mesmo de maneira a formar um obstáculo às pretensões do adversário em relação a bola;

c- Trancar o goleiro, salvo se este se encontra fora de sua área de meta;

d- Sendo o goleiro:

1- Arremessando a bola com as mãos ou movimentando-a com os pés, dentro de sua área de meta, não poderá ultrapassar a linha demarcatória central da quadra sem antes bater no solo (excluída sua área de meta) ou em qualquer atleta colocado na própria meia quadra do goleiro aqui classificado, salvo-se, ultrapassando a referida linha divisória central, ficar de posse do atleta da equipe adversária. Se esta situação não for obedecida, a equipe do goleiro infrator será punida com um tiro livre em favor da equipe adversária, ordenando o árbitro a imediata reposição da bola em jogo e colocada em qualquer ponto da linha demarcatória do meio da quadra.

2- Toca ou controla a bola com suas mãos depois que um seu companheiro a tenha passado deliberadamente com o pé.

3- Toca ou controla a bola com suas mãos depois de um arremesso lateral efetuado por um seu companheiro, passando-lhe diretamente.

4- Toca ou controla a bola com suas mãos ou com os pés por mais de 4(quatro) segundos, em qualquer parte da quadra de jogo.

5- Após haver soltado a bola ou arremessado-a com as mãos ou movimentado a mesma com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe sem que a bola tenha antes ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra ou tenha sido jogada ou tocada por um adversário.

e-Obstruir a jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando o atleta caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área de meta;

f- Tocar na bola, em jogo, um atleta que não esteja devidamente equipado;

g-Usar expressão verbal ou vocal para enganar atleta adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe e tirado vantagens do lance;

h- Ficar parado na frente do goleiro adversário com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;

i- Permanecer a bola mais de 04 segundos dentro da própria área de meta e estando a mesma em condições de jogo ou de ser jogada. A falta pessoal incidirá sobre o último atleta que tenha tocado na bola quando da caracterização desta infração;

j- Persistir os atletas, quando de posse de bola, na troca de passes com o deliberado propósito de ganhar tempo ou retardar o andamento da partida, estejam colocados dentro ou fora da respectiva área de meta;

k- Imobilizar a bola, dentro ou fora de sua área de meta, com o domínio dos pés, por mais de 04 segundos, estando a mesma em condições de ser jogada;

l- Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, mesmo sem intenção, atingir o adversário próximo à jogada ou tentar atingi-lo perigosamente;

m- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário mas, involuntariamente, atingi-lo ou tentar atingi-lo perigosamente.

PUNIÇÃO

Será punido a equipe infratora, com a cobrança de um tiro livre indireto a ser executado, pelo adversário, no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Se cometida dentro da área de meta do infrator, o tiro livre indireto deverá ser executado sobre a linha de (seis) metros da área de meta e o mais próximo do local onde ocorreu a infração.

FALTAS DISCIPLINARES

4-Consideram-se faltas disciplinares, com a cobrança dos atletas, técnicos ou treinadores, massagistas, médicos e preparadores físicos, qualquer das seguintes infrações:

- a- 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;
- b- Infringir, persistentemente as regras de jogo;
- c- Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro;
- d- Ser responsável por indisciplina cometida;
- e- Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador e o árbitro;
- f- Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao anotador e ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou, para discutir com o público;
- g- Numa interrupção da partida, estando a bola junto ou indo em direção do atleta e este afastar-se, propositadamente, deixando a bola passar para retardar o reinício da partida.

PUNIÇÃO

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 no local onde se encontrava a bola no momento da paralização, salvo se esta se encontrava dentro da área de meta adversária quando a bola deverá ser colocada sobre a linha de (seis) metros da área de meta e no local mais próximo de onde ocorreu a paralização. 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 atleta da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralizada, o árbitro aplicará, ao infrator, a pena disciplinar de advertência.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

- 1- Tiros livres são os chutes desferidos, quando da reposição da bola em jogo, em razão da paralização da partida por assinalação de alguma infração.
- 2- Os tiros livres classificam-se em duas categorias: o tiro 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 tocada ou jogada por um atleta 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, entrando em jogo tão logo percorra uma distância igual a sua circunferência.
- 4- Antes da execução de um tiro livre nenhum atleta da equipe adversária poderá aproximar-se a menos de 5(cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.
- 5- numa linha imaginária, entre a bola e o atleta executante da cobrança do tiro livre, qualquer que seja a distância por ele tomada, não poderá haver nenhum atleta da equipe adversária, na linha de ação do executante.
- 6- Quando da cobrança de um tiro livre, se os atletas da equipe infratora estiverem a uma distância mínima de 5 (cinco) metros da bola, o árbitro autorizará a imediata cobrança do tiro livre, independente da formação da barreira de atletas.
- 7- Se o atleta 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, na reincidência, advertirá o atleta.
- 8- No caso de um tiro livre a favor da equipe atacada, dentro de sua área de meta, o goleiro não poderá receber a bola, diretamente, para que a ponha em movimento logo em seguida. A bola deverá ser chutada diretamente para fora da área de meta. Se esta situação não for cumprida, o tiro livre deverá ser repetido, aplicando-se ao infrator, ou infratores, inicialmente a advertência e, na repetição da falta, a expulsão por indisciplina.
- 9- Se o atleta que executar a cobrança de um tiro livre volta a jogar ou tocar na bola antes que outro atleta 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 de meta da equipe infratora, quando o tiro indireto deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 10- Se o atleta 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.

11- Para distinguir se o tiro livre é direto ou indireto, o árbitro, quando assinalar um tiro livre indireto erguerá 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 atleta ou saia da quadra de jogo.

12- A distância mínima de 5 (cinco) metros indicada nos itens 4,6 e 7 desta regra será de 3 (três) metros quando se tratar de quadra com área de meta de 4 metros.

REGRA 14 - FALTAS ACUMULATIVAS

1- Serão consideradas como "Faltas Acumulativas" todas as faltas Técnicas, Pessoais e Disciplinares (estas quando punidas com cartão amarelo) capituladas na regra nº 12, além das seguintes situações :

a- o cartão amarelo de advertência, que não seja originário de falta ou infração, é de anotação obrigatória na súmula de jogo como falta acumulativa da equipe.

b- se o cartão amarelo de advertência for aplicado a atleta participante da partida ou integrante do banco de reservas, anotar-se-á na súmula de jogo como falta acumulativa da equipe.

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

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

4- Após uma equipe cometer as 5 (cinco) faltas acumulativas, em cada período do jogo, os tiros livres indiretos, previstos na regra 12, passarão a ser cobrados como tiro livre direto sem levar em consideração o tipo de infração cometida, podendo ser assinalado um tento, diretamente na cobrança desse tiro livre.

5- A partir da 6ª falta acumulativa de cada equipe, em cada período de jogo, é vedada a formação de barreira de atletas;

a) por ocasião da cobrança desses tiros livres será exigido que todos os atletas (exceção do goleiro defensor que deverá ficar dentro de sua área de meta) coloquen-se, obrigatoriamente, atrás de uma linha imaginária traçada sobre a linha da bola, paralela a linha de fundo e fora da área de meta.

b) o executor do tiro 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 atleta da própria equipe.

c) o goleiro, dentro de sua área de meta, deverá respeitar a distância mínima de 5 metros da bola.

d) os demais atletas em jogo deverão respeitar a distância de 5 metros da bola e atrás da referida linha imaginária.

e) nenhum atleta poderá obstruir o atleta executante do tiro livre nem ultrapassar a linha imaginária antes que a bola tenha percorrido distância igual a sua circunferência.

f) se, na cobrança de um tiro livre sem direito a formação de barreira, algum atleta da equipe infratora, com exceção do goleiro, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, respeitada a lei da vantagem, o árbitro advertirá o atleta infrator com a apresentação do cartão amarelo, repetindo a cobrança do tiro livre, se for o caso.

g) se a invasão do espaço vazio ocorrer por atleta da equipe beneficiada com o tiro livre, antes da bola entrar em jogo, o árbitro interromperá 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 ocorreu a infração.

6- Nenhum tiro livre poderá ser cobrado a uma distância inferior a 6 metros da trave de meta. Nas quadras de jogo de tamanho reduzido, onde a área de meta tiver 4 metros, se a falta for praticada a uma distância inferior a 6 metros, o árbitro fará respeitar a distância medindo 2 metros da linha da área de meta para fora, em linha reta do meio da trave de meta em direção ao local onde ocorreu a falta.

7- A partir da 6ª falta acumulativa, a equipe que cometer qualquer infração na meia quadra adversária ou em qualquer local de sua meia quadra posterior a uma linha imaginária, paralela a linha divisória e projetada na marca do "Tiro livre sem Barreira" para as laterais. O árbitro determinará que, para a cobrança dessa falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca indicada no item 5 da regra 01, sendo dali desferido o chute, respeitando o especificado no item 5 desta regra.

8- A partir da 6ª falta acumulativa ocorrendo a infração na meia quadra da equipe infratora, no espaço vazio entre a marca de 12 metros e a área de meta, o atleta que executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocá-la na marca indicada no item 5 da regra 01.

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

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

11- A partir do momento em que as equipes cometerem sua 5ª falta acumulativa os tiros livres indiretos, previstos na regras 12, serão penalizados com a cobrança de um tiro livre direto, da mesma forma prevista para estes, exceção aos arremessos do goleiro que, igualmente aos arremessos de meta, serão sempre penalizados com um tiro livre indireto cobrado sobre a alinha divisória do meio da quadra.

12- Quando, por força do regulamento próprio, uma partida tiver seu tempo de duração aumentado, em prorrogação, as faltas das equipes, praticadas no segundo período da partida, terão seguência na prorrogação.

REGRA 15 - PENALIDADE MÁXIMA

1- A penalidade máxima é um tiro livre direto cuja cobrança é feita na marca correspondente e, nesse momento, todos os atletas, com exceção do goleiro e do atleta indicado para a cobrança, deverão estar dentro da quadra de jogo mas fora da área de meta do infrator e numa distância de 5(cinco) metros atrás da linha da bola.

2- O goleiro deverá postar-se, sem mexer os pés, sobre a linha de fundo e entre os postes de meta até que o chute seja executado.

3- O atleta encarregado de executar o tiro livre deverá estar plenamente identificado e deverá chutar a bola para a frente e não será permitido, o executante, tocar a bola uma segunda vez, antes que outro atleta o faça.

4- A bola estará em jogo assim que, uma vez chutada, percorrer uma distância igual a sua circunferência, desse tiro livre poderá ser marcado um tento diretamente.

5- Se, quando a penalidade máxima for executada e a bola bater no goleiro antes de passar entre os postes e travessão de meta, esgotando-se o tempo de duração do 1º ou 2º período da partida, o tento será válido.

6- Concluído o tempo regulamentar do 1º ou 2º período da partida, se houver uma prorrogação para a cobrança de penalidade máxima, a partida será encerrada quando ocorrer qualquer das seguintes situações:

a- for consignado o tento;

b- a bola for defendida pela linha do fundo;

c- a bola sair pela linha de fundo;

d- a bola bater num dos postes ou travessão da meta e retornar;

e- a bola chutada fracamente parar antes de chegar ao seu destino.

REGRA 16 - ARREMESSO LATERAL

1- O arremesso lateral será cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais, quer pelo solo, quer pelo alto.

2- O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma com os pés no exato local onde saiu a bola, em qualquer direção, executado por um atleta adversário daquela equipe que tocou a bola por último.

3- O atleta que executar o arremesso deverá fazê-lo voltado de frente para a quadra de jogo com uma parte do pé apoiada no solo, podendo pisar em parte da linha lateral ou do lado de fora da mesma.

4- A bola estará em jogo assim que o arremesso lateral for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.

5- Se, a bola for arremessada de maneira irregular, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de novo arremesso.

6- Se um atleta arremessar a bola contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com cobrança de arremesso de canto a favor da equipe adversária.

7- Se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de arremesso de meta a favor da equipe adversária.

8- Quando da realização de arremesso lateral, os atletas adversários deverão respeitar a distância de 3 metros de seu executor.

9- Na execução do arremesso lateral é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre ou junto à linha demarcatória da lateral, do lado de fora da quadra de jogo, podendo mover-se levemente.

REGRA 17 - ARREMESSO DE META

1- Dar-se-á arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de fundo 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 atleta da equipe atacante.

2 - a execução do arremesso da meta dar-se-á exclusivamente pelo goleiro e com o uso das mãos, não podendo ultrapassar a linha demarcatória do meio da quadra exigindo-se que:

a- toque a bola no solo na meia quadra do goleiro executante, excluída sua área de meta, ou,

b- toque a bola em qualquer atleta na meia quadra do goleiro executante, ou,

c- qualquer atleta adversário entre de posse ou toque na bola em qualquer local da quadra de jogo.

3- A execução de um arremesso de meta será considerado efetivado quando a bola ultrapassar a linha demarcatória da área da meta.

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

REGRA 18 - ARREMESSO DE CANTO

1- O arremesso de canto dar-se-á arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente alinhada de fundo pelo alto ou pelo solo, 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 atleta que estiver na defensiva.

2- O arremesso será executado por um atleta da equipe adversária, com o uso dos pés, exclusivamente. O executor do arremesso deverá ter uma parte do pé apoiada no solo, podendo pisar em parte na linha lateral ou de fundo, ou do lado de fora. O arremessador deverá estar de frente para a quadra de jogo, no vértice do ângulo formado pelas linhas lateral e de fundo, no ponto em que se juntam.

3- Inobservadas, pelo executante, quaisquer das condições exigidas para o arremesso, a posse de bola transferir-se-á para a equipe adversária e a partida reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta pela equipe adversária.

4- A bola estará em jogo assim que o arremesso de canto for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.

5- Se um atleta arremessar a bola contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de arremesso de meta a favor da equipe adversária.

6- Quando da cobrança de arremesso de canto, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 3 metros de seu executor.

7- Na execução do arremesso é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre ou junto as linhas demarcatórias onde se unem as linhas lateral e de fundo, podendo mover-se levemente.

LEI DA VANTAGEM

Os árbitros têm por dever prioritário facilitar às equipes disputantes a oportunidade de praticar um FUTSAL atrativo aos expectadores, exigindo dos atletas a obediência às regras. Contudo devem evitar interrupções da partida sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo os atletas 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 exibir 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.

DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS

As condições abaixo deverão ser observadas na cobrança de penalidades máximas para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha terminado empate, qual das duas equipes deverá ser declarada vencedora de uma competição ou partida.

Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- a- O árbitro principal deverá escolher a meta na qual executará as penalidades máximas.
- b- Deverá sortear, através de uma moeda, qual das duas equipes executará a cobrança da primeira penalidade máxima.
- c- Alternadamente se executarão 5(cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco atletas diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os 12 (doze) atletas constantes na súmula da partida antes de iniciada a mesma.

DAS APENAÇÕES

EXTRAÍDO DO REGULAMENTO DE CERTAMES NACIONAIS

Art.59 - A aplicação de cartões punitivos, estabelecidos nas Regras Nacionais de Futsal, nas cores: Amarelo (advertência) e Vermelho (expulsão) constitui medidas preventivas de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando reprimir a violência individual e coletiva.

§1º - Sujeitar-se á ao cumprimento da suspensão automática e conseqüente impossibilidade de participar da partida subsequente o atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico que na mesma competição receber:

- a- Um (1) cartão vermelho(expulsão) ou
- b- Dois(2) cartões amarelos(advertência)

§2º - A aplicação da suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido no âmbito da Justiça Desportiva.

Art. 60 - A contagem de cartões(vermelho ou amarelo) é feita dentro da mesma competição nacional, seja ela dividida, ou não, em fases, daí porque os cartões recebidos na fase eliminatória serão agregados àqueles que porventura vierem a ser aplicados na fase decisiva, para fins de suspensão automática.

CÓDIGO DE SINAIS



Cartão Amarelo (Advertência)



Cartão Vermelho (Expulsão)



Não Valeu



Pedido de Tempo



Anotado



Final do 1º/2º Tempos

Indicar um Lado



Substituição ou Reversão



Tiro Livre Indireto



5 Faltas