

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1- DIMENSÕES

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

- a) Para a Liga Futsal Masculino e Feminino, o comprimento mínimo é de 38 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 18 metros e máximo de 25 metros;
- b) Para as competições da categoria adulta, em nível nacional, o comprimento mínimo é de 36 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 18 metros e máximo de 25 metros;
- c) Para as competições de categorias Sub 20 a Sub 15, a nível nacional, o comprimento mínimo é de 34 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 17 metros e máximo de 25 metros;
- d) Para as competições estaduais, as dimensões das quadras, poderão ser regulamentadas pelas Federações locais;
- e) As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão fixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

4- ÁREA PENAL

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

10- SEGURANÇA

As metas podem ser portáteis, mas devem ser preferencialmente fixadas firmemente ao solo durante as partidas.

12- DECISÕES

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

RECOMENDAÇÕES:

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

REGRA 02 - A BOLA

- 2- Para os sexos masculinos e femininos, nas categorias Adultos, Sub 20 e Sub 17, bem como no masculino Sub 15, a bola em sua circunferência terá no mínimo 62 (sessenta e dois) centímetros e no máximo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no mínimo 400 (quatrocentos) gramas e no máximo 440 (quatrocentos e quarenta) gramas.
- 3- Para o sexo masculino categoria Sub 13 e sexo feminino nas categorias Sub 15 e Sub 13, a bola em sua circunferência terá no mínimo 55 (cinquenta e cinco) centímetros e no máximo 59 (cinquenta e nove) centímetros. Seu peso terá no mínimo 350 (trezentos e cinquenta) gramas e no máximo 380 (trezentos e oitenta) gramas.

REGRA 03 - NÚMERO DE JOGADORES

- 4- Será permitido um número indeterminado de substituições, a qualquer tempo do jogo. A substituição realiza-se quando a bola estiver em jogo ou fora de jogo, subordinando-se às seguintes condições:
- g) Se um jogador do banco de reservas entrar na quadra de jogo e impedir ou tentar impedir um gol, este deve ser penalizado com cartão vermelho e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, a ser cobrado no local onde ocorreu a infração, salvo se cometida dentro da sua área penal, quando a bola será colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.
- 11- Se um jogador que está no banco de reservas entra na quadra de jogo e chuta a bola ou atinge um atleta adversário, deve ser expulso pelo árbitro por atitude anti desportiva e o jogo reiniciado com tiro livre indireto, com a bola sendo colocada onde se encontrava no momento da paralisação, salvo se estiver dentro da sua área penal, quando será colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.
- 12- Se um jogador entrar na quadra de jogo de forma irregular e antes que o árbitro paralise a partida, o mesmo for atingido por atleta adversário, o árbitro deve tomar as seguintes providências:
- a) Advertir, com cartão amarelo o jogador que entrou na quadra de jogo de forma irregular;
- b) Advertir, conforme a gravidade da falta, o jogador que atingiu seu adversário;
- c) Penalizar com um tiro livre indireto a equipe do jogador que entrou na quadra de jogo de forma irregular, com a bola sendo colocada no local onde se encontrava no momento da paralisação, salvo se esta encontrava-se dentro da área penal da equipe do infrator, quando a mesma deverá ser colocada no ponto mais próximo sobre a linha da área penal.

REGRA 04 - EQUIPAMENTOS

DOS JOGADORES

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

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

REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL

Sem Alterações

REGRA 06 - ÁRBITRO AUXILIAR

Sem Alterações

REGRA 07 - CRONOMETRISTA E ANOTADOR

O CRONOMETRISTA terá como atribuições:

- c) Controlar os 2 (dois) minutos cronometrados da expulsão temporária do jogador, fiscalizando a entrada de outro atleta que ocorrerá somente depois de completado o tempo ou a equipe sofrer um gol, podendo ser com a bola em jogo ou fora de jogo;
- h) Por ocasião da cobrança de um tiro livre sem barreira, acionar o cronômetro logo após a bola ser movimentada;
- l) No arremesso de meta ou tiro livre, favorável a equipe defensora dentro de sua área penal, o cronômetro deve ser acionado quando a bola sair da área penal.

O ANOTADOR terá como atribuições:

- g) Controlar as infrações penalizadas com tiros livres diretos, praticadas pelos jogadores durante o decorrer da partida;
- h) Sinalizar para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;

REGRA 08 - DURAÇÃO DA PARTIDA

- 2- O controle do tempo será de responsabilidade de um cronometrista cujas funções estão especificadas na regra 07. Quando o cronômetro der o sinal de ter zerado o tempo de jogo, os árbitros encerram simultaneamente a partida. Se a bola estiver na trajetória do gol e penetrar no mesmo após esgotado o tempo, o gol não será válido.
- 3- Uma vez esgotado o tempo regulamentar a duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogado para permitir a execução de uma penalidade máxima ou um tiro livre direto sem formação de barreira, encerrando-se o período após a bola tocar em outro jogador, nas traves ou travessão e retornar ou sair da quadra, ser chutada para fora da quadra de jogo, tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol.
- 4- Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos atletas, o direito de solicitar o pedido máximo de 2 (dois) tempos técnicos, um em cada período da partida, sendo de 1 (um) minuto a duração de cada tempo técnico solicitado, respeitando-se os seguintes princípios:

- d) Nos pedidos de tempo técnico, não será permitido que os jogadores reservas e membros da comissão técnica, entrem na quadra, mas os jogadores que estavam jogando podem sair da quadra, sentarem-se ao banco de reservas para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores.
- 6- O técnico ou treinador, no momento de orientar seus jogadores, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros de distância da mesa destinada ao cronometrista e anotador nem ultrapassar o limite da zona de substituição em direção ao fundo de quadra.

REGRA 09 - BOLA DE SAÍDA

- 1- No início da partida a escolha de lado ou saída de bola será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá iniciar jogando e a equipe perdedora terá o direito à bola de saída do jogo. Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos jogadores, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o centro da quadra, cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum jogador da equipe contrária a iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros da bola e nenhum jogador de ambas as equipes, poderá invadir a meia quadra do adversário enquanto a bola não estiver em jogo. A bola estará em jogo quando ultrapassar inteiramente a linha de meia quadra. O jogador que executar a saída de bola, não poderá ter contato com a mesma enquanto esta não for jogada ou tocada por outro jogador.
- 4- Quando o jogador executante da bola de saída do 1º ou 2º períodos ou na reposição de bola após sofrer um gol, não executar corretamente deverá ser repreendido verbalmente e na reincidência penalizado com cartão amarelo.

PUNIÇÃO

- a) Caso o executor da bola de saída toque na bola pela segunda vez antes que outro atleta o faça, será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária, com a bola sendo colocada no local onde ocorreu o toque.
- b) Se na bola de saída, o jogador movimentar a bola para o lado ou para trás, deverá ser repetido o lance e se tornar a fazê-lo deve ser penalizado com cartão amarelo por atitude antidesportiva. A equipe continuará com o direito de executar a saída de bola.
- c) Para qualquer outra incorreção será repetida a bola de saída, sempre de posse da mesma equipe.

RECOMENDAÇÕES:

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

REGRA 10 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1- A bola estará fora de jogo quando:

- c) Jogada a partida em quadra coberta e a bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, a partida será reiniciada com a cobrança de tiro lateral a favor da equipe adversária à do jogador que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu. A altura mínima livre em superfícies fechadas deve ser no mínimo de 4 (quatro) metros.

RECOMENDAÇÕES:

- d) Todo o jogador que for atendido dentro de quadra deverá ser substituído.

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 meta entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada ou impulsionada intencionalmente com a mão ou braço de jogador atacante ou goleiro adversário.

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

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

1- As faltas e incorreções serão penalizadas com:

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

TIRO LIVRE DIRETO

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

- a) Dar ou tentar dar pontapé em adversário;
- b) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa;
- e) Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário ou companheiro de equipe;

- f) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- g) Empurrar o adversário;
- h) Trancar o adversário com o ombro;
- i) O jogador segurar ou desviar a bola intencionalmente, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área penal;
- j) Projetar-se ao solo, deliberadamente, de maneira deslizante, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo.
- k) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder;
- l) Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo ou quase atingi-lo perigosamente.

PUNIÇÃO

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

TIRO LIVRE INDIRETO

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

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

b) Qualquer jogador que:

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

PUNIÇÃO

- a) Nestas faltas a equipe infratora será punida com a cobrança de um tiro livre indireto a ser executado pelo adversário no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área penal do infrator. Se cometida dentro da área penal do infrator, o tiro livre indireto deverá ser executado sobre a linha da área penal, no ponto mais próximo do local onde ocorreu a infração. 07
- b) Estas faltas não são anotadas como acumulativas para a equipe e serão punidas com tiros livres indiretos durante toda a partida.

SANÇÕES DISCIPLINARES

- a) Cartão Amarelo
- b) Cartão Vermelho

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

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

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

1. Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um tento;
2. Infringir, persistentemente as regras de jogo;
3. Demonstrar, por palavras ou gestos divergências das decisões tomadas pelos árbitros;
4. Ser culpado por conduta antidesportiva;
5. Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador e o árbitro;
6. Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao anotador ou ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou para discutir com o público;
7. Numa interrupção da partida, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinício da mesma;
8. Toda a simulação na superfície de jogo, que tenha a finalidade de ludibriar os árbitros para levar vantagem no lance, deverá ser penalizada como conduta antidesportiva;
9. Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização dos árbitros;
10. Ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la do corpo ou, ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou aos torcedores;
11. Não respeitar a distância regulamentar na cobrança de tiros lateral, de canto, direto, indireto e livre ou arremesso de meta e bola de saída;
12. Agarrar um adversário, quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;
13. Exceto o goleiro dentro de sua área penal, usar deliberada e intencionalmente a mão, cortando a trajetória da bola, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da bola evitando o perigo de gol contra sua equipe;

08

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

1. For culpado de conduta violenta;
2. For culpado de jogo brusco grave;

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

DECISÕES

1. Os árbitros poderão determinar, sem necessidade de prévia advertência, a expulsão do jogador ou membro da comissão técnica que infringir, acintosamente, qualquer dos itens desta regra.
2. A expulsão de jogador participante da partida será temporária para a equipe e pelo tempo de 2 (dois) minutos, após o que a mesma poderá ser recomposta com outro jogador em seu lugar, podendo ser com a bola em jogo ou fora de jogo.
3. O jogador expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas e proximidades.
4. Quando a equipe em inferioridade numérica, no decurso dos 2 (dois) minutos após a expulsão, sofrer a marcação de um tento, poderá a mesma recompor-se de um atleta imediatamente. Quando esta equipe marcar um tento, não poderá repor jogador.
5. Estando 2 (dois) jogadores da mesma equipe cumprindo a expulsão temporária e esta equipe sofrer a marcação de um tento, poderá a equipe recompor-se incluindo um jogador, sendo que a outra recomposição será efetuada somente depois de decorridos dois minutos ou caso a sua equipe sofrer um outro tento.
6. Se 2 (dois) jogadores da mesma equipe forem expulsos ao mesmo tempo, caso não sofra gol, somente depois de decorridos os 2 (dois) minutos cronometrados, das expulsões poderá a equipe recompor-se incluindo os jogadores na quadra, estando a bola em jogo ou fora de jogo. 09
7. Quando dois jogadores, um de cada equipe, forem expulsos do jogo ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros jogadores em seus lugares após transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados de cada expulsão. Neste caso, se qualquer uma das equipes sofrer um tento, não poderá repor nenhum jogador.
8. Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 2 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária

for expulso, ambas as equipes não poderão incluir outros jogadores para se recomponem, antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols.

9. Quando quatro jogadores, dois de cada equipe, forem expulsos do jogo, ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros jogadores em seus lugares, após terem transcorrido 2 (dois) minutos cronometrados de cada expulsão. Neste caso se qualquer uma das equipes sofrer um tento, não poderá repor nenhum jogador.
10. Quando três jogadores, sendo dois de uma equipe e um da outra, forem expulsos do jogo, se a equipe que teve dois jogadores expulsos sofrer um tento, poderá recompor um jogador, sendo que os outros dois jogadores somente poderão ser incluídos outros em seus lugares, após ter transcorrido 2 (dois) minutos cronometrados das expulsões, estando a bola em jogo ou fora de jogo.
11. Quando três jogadores, sendo dois de uma equipe e um da outra, forem expulsos do jogo, se a equipe que teve um jogador expulso sofrer um ou mais tentos, não poderá recompor-se até completar os 2 (dois) minutos cronometrados, quando então poderá ser incluído um jogador, com a bola em jogo ou fora de jogo.
12. Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, médicos, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, deverão os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, poderão se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária.
13. Não será permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação, para uso de qualquer membro da comissão técnica ou jogadores registrados em súmula, bem como nas proximidades dos bancos de reservas.
14. Um jogador que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta equipe sofrer o gol, o jogador faltoso será expulso e sua equipe poderá colocar imediatamente outro jogador em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol.
15. Se um jogador tenta evitar um gol tocando com a mão na bola, mas não consegue seu objetivo, tendo o árbitro aplicado a lei de vantagem, logo após a conclusão do lance, deverá penalizar este jogador com cartão amarelo.
16. Se um jogador comete uma falta ou agressão fora da quadra de jogo, a partida deve ser paralisada, o jogador penalizado com cartão amarelo ou vermelho e a partida reiniciada com bola ao chão. 10
17. No momento do arremesso do goleiro, com as mãos, ele poderá sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal, vale sempre a posição da bola.
18. O goleiro poderá receber a bola em devolução de um seu companheiro, sem a mesma ter ultrapassado o meio da quadra ou tocado em adversário, somente se esta devolução for involuntária.

19. Quando as equipes tiverem jogadores expulsos no intervalo do jogo e que estavam em quadra jogando no final do primeiro período, esta equipe deverá iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões.
20. Se a partida for interrompida para aplicação de pena disciplinar prevista nesta regra, o reinício da mesma dar-se-á com a cobrança de um tiro livre indireto, em favor da equipe adversária à infratora, a ser cobrado no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área penal da equipe infratora, quando a bola deverá ser colocada sobre a linha da área penal no ponto mais próximo de onde ocorreu a paralisação.
21. A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de jogador da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralisada, o árbitro aplicará, ao infrator, a pena disciplinar prevista nesta regra.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Quando o jogador cometer pela segunda vez uma infração passível de cartão amarelo, aplica-se o cartão amarelo e em seguida o cartão vermelho.
- b) Quando o jogador já foi advertido com cartão amarelo e comete uma infração passível de cartão vermelho, aplica-se diretamente o cartão vermelho.
- c) Nas recomendações a) e b) desta regra, os oficiais de arbitragem devem relatar se esta segunda infração era para ser aplicado cartão amarelo ou vermelho
- d) Quando membros da comissão técnica ou jogadores reservas, entrarem na quadra tentando ou impedindo a marcação de um tento contra a sua equipe, o árbitro deverá expulsá-los do jogo. Sua equipe deve ser penalizada com um tiro livre indireto, a ser cobrado no local onde ocorreu o toque, a tentativa ou a intervenção.
- e) Quando um jogador for expulso da quadra de jogo, o cronometrista deve registrar em uma folha de papel, o tempo visualizado no placar eletrônico e só autorizar a entrada de outro jogador, depois de transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados ou a equipe sofrer um tento, sempre de acordo com o previsto na regra;
- f) Quando um jogador perder alguma peça de seu equipamento na disputa da bola, os árbitros devem permitir que o jogador conclua a jogada até ficar sem a posse de bola, não sendo permitido recebê-la de volta até recompor seu equipamento;
- g) Quando os árbitros constatarem que algum jogador está simulando ter sofrido uma infração, tentando ludibriá-los, deverão adverti-los com a apresentação do cartão amarelo;
- h) Quando o jogador tentar fazer um gol com o uso deliberado da mão, deverá ser advertido com cartão amarelo, pois está usando de uma atitude antidesportiva tentando ludibriar a arbitragem.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

REGRA 14 - FALTAS ACUMULATIVAS

- 3- Quando os árbitros aplicarem a lei de vantagem, em uma falta para tiro livre direto, devem sinalizar imediatamente, levantando o dedo indicador com a mão direita levantada acima da cabeça, e com o braço esquerdo na horizontal indicando o lado da equipe que cometeu a infração. Logo após a paralisação deve mandar o anotador registrar uma falta acumulativa.
- 8- A partir da 6ª falta acumulativa, a equipe que cometer qualquer infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra entre a linha divisória da quadra e a linha imaginária, paralela à linha divisória da quadra projetada na marca do tiro livre direto sem barreira para as laterais, o árbitro determinará que, para a cobrança dessa falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca dos 10 (dez) metros.
- 9- A partir da 6ª falta acumulativa ocorrendo infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra da equipe infratora, no espaço entre a marca de 10 (dez) metros e a linha da área penal, o jogador que for executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocá-la na marca indicada dos 10 (dez) metros. Quando o jogador optar em cobrar do local da infração, nenhum jogador, exceto o goleiro defensor, poderá ficar dentro da área penal da equipe infratora.
- 12- Se um jogador cometer uma infração prevista na regra 12 como tiro livre direto e a bola estiver fora de jogo, deve ser penalizado disciplinarmente, mas não será anotada falta acumulativa.

PUNIÇÃO

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

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

REGRA 15 - PENALIDADE MÁXIMA

Sem Alterações

REGRA 16 - TIRO LATERAL

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

12

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

RECOMENDAÇÕES:

- a) Na cobrança do tiro lateral a bola não necessita estar tocando na linha lateral, basta que sua projeção esteja sobre a linha, para que o tiro lateral seja considerado correto;
- c) Quando a bola sair pela linha lateral e algum jogador da equipe adversária estiver a menos de 5 (cinco) metros da bola, os árbitros antes de autorizarem a cobrança do tiro lateral, devem exigir o afastamento do jogador até 5 (cinco) metros e somente punir com cartão amarelo se este não quiser afastar-se;
- d) A bola estará em jogo quando entrar totalmente na quadra de jogo ou seja, sair de cima da linha lateral.

REGRA 17 - ARREMESSO DE META

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

PUNIÇÃO

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

RECOMENDAÇÕES:

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

REGRA 18 - TIRO DE CANTO

3- Inobservadas pelo executante, quaisquer das condições exigidas para o tiro de canto, exceto os 4 (quatro) segundos, o jogador será advertido verbalmente e a cobrança repetida e na reincidência o jogador será penalizado com cartão amarelo.

RECOMENDAÇÕES:

Se o jogador ao executar o tiro de canto, chuta a bola diretamente para fora da quadra, cobra com o pé dentro da quadra ou com a bola fora do local, o árbitro deverá mandar repetir a cobrança e advertir verbalmente o jogador e na reincidência aplica o cartão amarelo e sempre manda repetir a cobrança.

13

ANEXO II – DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS

Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- c) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de jogadores antes do início das cobranças. Se uma equipe possuiu 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;

- d) Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos. O goleiro não pode ser substituído, exceto em caso de lesão;

EXPULSÕES

MODÉLO DE RELATÓRIOS

1. POR PRATICAR FALTA

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

2. POR AGRESSÃO

Aos 00 minutos de jogo, expulsei o jogador de camisa nº 00, Sr (nome completo do jogador), Registro nº 00, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº 00, Sr (nome completo do jogador), da equipe YYY, atingindo-o na face do lado direito. Em ato contínuo o jogador atingido revidou desferindo um pontapé, atingindo o jogador na perna direita na altura da coxa. Após estes fatos ambos se retiraram para os respectivos vestiários normalmente.

OBS. Citar sempre quem iniciou a agressão, mas nunca usar o termo “AGRESSÃO” no relatório e sim desferiu um soco, um pontapé, uma cotovelada, etc.

3. POR OFENSAS MORAIS

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

14

4. POR IMPEDIR UM GOL

Aos 00 minutos de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00 Sr (nome completo do jogador), Registro nº 00, da equipe XXX, por ter interceptado a bola com a mão ou cometido uma falta, fora ou dentro da área penal, quando a bola ia em direção a meta, impedindo com

meios ilegais a marcação de um tento contra a sua equipe. Após a expulsão o referido jogador retirou-se normalmente da quadra, ou relatar alguma outra reação por parte deste.

5. PARALIZAÇÃO DO JOGO

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

6. W x O

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

7. REPRESENTANTES

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

8. POR AGRESSÃO AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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

9. EQUIPAMENTOS

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

10. PÚBLICO

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

11. RECOMENDAÇÕES

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o anotador, cronometrista ou representante, presenciou algum fato ocorrido e trouxe ao seu conhecimento, deve relatar e dizer quem presenciou o ocorrido. Os relatórios devem ser bem claros de forma que a Comissão Disciplinar possa imaginar como ocorreu o fato e possa fazer um julgamento correto, evitando punir com severidade ou abrandando penas, por relatórios mal redigidos.

Sempre que um atleta cometer uma falta, um atleta sofreu esta falta.

Sempre que alguém cometeu uma agressão, alguém foi agredido.

Sempre dizer o local que foi atingido, se foi na disputa de bola ou não, se teve que ser atendido pelo departamento médico ou não, se teve que ser substituído ou não, se retornou a quadra ou não, etc...

Revisado em 05/02/08

Divulgado pelo Site www.cartaovermelho.esp.br