



## Alterações às Leis do Jogo de Futsal 2008

Para conhecimento dos Sócios Ordinários, Clubes, Sad's e demais interessados, em anexo divulga-se as alterações ao Regulamento em epígrafe, aprovadas pelo Comité de Futsal e Futebol de Praia, com a sua entrada em vigor a 1 de Julho de 2008.



Pel'A DIRECÇÃO DA FPF

## Alterações às Leis do Jogo de Futsal 2008

As presentes alterações às Leis de Jogo de Futsal e instruções e directivas foram revistas na reunião da Sub-Comissão do IFAB e aprovadas pela Comissão de Futsal e Futebol de Praia da FIFA, que também acordou que a data da sua entrada em vigor seria 1 de Julho de 2008.

### CONTEÚDO

Índice

#### Texto actual

- 5 O árbitro
- 6 O segundo árbitro
- 7 O cronometrista e o terceiro árbitro
- 8 Duração do jogo
- 9 Pontapé de saída e recomeço do jogo
- 10 Bola em jogo e bola fora
- 11 Marcação de golos
- 12 Faltas e comportamento antidesportivo
- 13 Pontapés livres
- 14 Faltas acumuladas
- 15 Pontapé de grande penalidade
- 16 Pontapé de linha lateral
- 17 Lançamento de baliza
- 18 Pontapé de canto

#### Novo texto

- 5 O árbitro e o segundo árbitro
- 6 O cronometrista e o terceiro árbitro
- 7 Duração do jogo
- 8 Pontapé de saída e recomeço do jogo
- 9 Bola em jogo e bola fora
- 10 Marcação de golos
- 11 Faltas e comportamento antidesportivo
- 12 Pontapés livres
- 13 Faltas acumuladas
- 14 Pontapé de grande penalidade
- 15 Pontapé de linha lateral
- 16 Lançamento de baliza
- 17 Pontapé de canto

**Razão:** A Lei 6 foi integrada na Lei 5, pelo que é alterada a numeração a partir da Lei 6.

#### Texto actual

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA  
ÁRBITROS, SEGUNDOS ÁRBITROS, TERCEIROS  
ÁRBITROS E CRONOMETRISTAS

#### Novo texto

INSTRUÇÕES **E DIRECTIVAS**  
SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS.

**Razão:** Todos os oficiais mencionados são árbitros e devem, igualmente, estar familiarizados com as Leis do Jogo. A palavra "directivas" foi acrescentada para sublinhar que é obrigatório o seu cumprimento.

## 1. ALTERAÇÕES ÀS LEIS DO JOGO E DECISÕES DO IFAB

### LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

Decisões

#### Texto actual

- 3. Um técnico da equipa pode comunicar aos jogadores as suas instruções táticas no decurso do jogo. Contudo, os elementos oficiais da equipa não podem interferir com os movimentos dos jogadores e dos árbitros e devem manter um comportamento responsável.

#### Novo texto

- 3. Um técnico da equipa pode comunicar aos jogadores as suas instruções táticas no decurso do jogo. Contudo, os elementos oficiais da equipa não podem interferir com os movimentos dos jogadores e dos árbitros, **colocando-se na área técnica, quando existir**, e devem manter um comportamento responsável.

**4. A área técnica refere-se particularmente a jogos disputados em pavilhões com uma área sentada pré-designada para o corpo técnico e substitutos.**

**Apesar das áreas técnicas poderem diferir entre pavilhões, em termos de dimensão p.ex., as notas seguintes são estabelecidas como orientações gerais:**

- **A área técnica poderá ter 1 metro**

para cada lado do banco, estendendo-se e até 75cm da linha lateral

- É recomendada a marcação desta área
- O número de pessoas autorizadas a ocupar esta área é definido no regulamento da competição
- Esses ocupantes devem ser identificados antes do início da partida em conformidade com o regulamento da competição
- Apenas uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas e deve retomar o seu lugar após dar essas instruções
- O treinador e os outros técnicos devem permanecer dentro da área técnica excepto em circunstâncias especiais, por exemplo, o fisioterapeuta ou o médico entrarem na superfície de jogo, com autorização dos árbitros, para assistirem um jogador lesionado
- O treinador e os restantes ocupantes da área técnica devem manter uma atitude responsável

**Razão:** A área técnica é estabelecida como o local a partir do qual os elementos técnicos devem dar instruções aos jogadores, impedindo-os assim de dificultar o desenvolvimento do jogo.

#### **LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

Equipamento base

##### **Texto actual**

O equipamento base do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- camisola ou camisa;
- calções - se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções;

##### **Novo texto**

O equipamento base do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- camisola ou camisa – **se o jogador usa roupa interior, a cor das mangas deve ser da mesma cor da cor predominante das mangas da camisola ou camisa;**
- calções - **se o jogador usa calções interiores**, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções;

**Razão:** Conformar as Leis com as decisões do IFAB na Leis do Futebol.

#### **LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

Decisões

##### **Texto actual**

1. Os jogadores não estão autorizados a exibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior. Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.
2. As camisolas devem ter mangas.

##### **Novo texto**

1. Os jogadores não estão autorizados a exibir slogans ou publicidade que figurem na **roupa interior. O equipamento base não deve ter qualquer frase de índole pessoal, política ou religiosa.**
2. Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição. **A**

equipa de um jogador cujo equipamento base obrigatório contenha declarações de índole pessoal, política ou religiosa será sancionada pela organização da competição ou pela FIFA.

3. As camisolas devem ter mangas.

**Razão:** Conformar as Leis com as decisões do IFAB na Leis do Futebol, que já eram obrigatórias, mesmo sem estarem plasmadas nas Leis, e que não foram alteradas no ano transacto.

## LEI 5 – O ÁRBITRO E O SEGUNDO ÁRBITRO

Deveres

### Texto actual

#### 5. O ÁRBITRO

##### A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo dum árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo relativamente ao jogo que é chamado a dirigir, desde o momento em que entra no recinto onde se encontra o campo de jogo até que o deixa.

##### Competências e obrigações

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo;
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar vantagem disso, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
- remeter às autoridades competentes um relatório onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo;
- desempenhar as funções de cronometrista se este não estiver presente;
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por qualquer infracção das Leis sempre que o considerar apropriado;
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente em resultado de qualquer tipo de interferência

### Novo texto

#### LEI 5 – O ÁRBITRO E O SEGUNDO ÁRBITRO

##### A autoridade dos árbitros

O jogo disputa-se sob o controlo **de dois árbitros** que **dispõem** de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo relativamente ao jogo que **são chamados** a dirigir.

##### Competências e obrigações

Os árbitros devem:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo;
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar vantagem disso, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
- remeter às autoridades competentes um relatório onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.
- tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador que tenha cometido uma infracção passível de advertência ou expulsão;
- tomar medidas contra elementos oficiais da equipa que se tornem culpados de comportamento antidesportivo e, se necessário, expulsá-los da superfície de jogo **sem lhes mostrar o cartão vermelho**;
- garantir que nenhuma pessoa

- exterior;
- tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador que tenha cometido uma infracção passível de advertência ou expulsão;
  - tomar medidas contra elementos oficiais da equipa que se tornem culpados de comportamento antidesportivo e, se necessário, expulsá-los da superfície de jogo e das suas imediações;
  - garantir que nenhuma pessoa não autorizada penetra na superfície de jogo;
  - interromper o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente, lesionado e fazê-lo transportar para fora da superfície de jogo;
  - deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado;
  - assegurar-se que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2;
  - sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais de uma falta.

### Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo não têm apelo.

O árbitro e o segundo árbitro só podem modificar uma decisão se verificarem que a mesma é incorrecta ou se o julgarem necessário, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

Decisões

[...]

### 6- O SEGUNDO ÁRBITRO

#### Deveres

*Esta Lei foi eliminada*

- não autorizada penetra na superfície de jogo;
- interromper o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente, lesionado e fazê-lo transportar para fora da superfície de jogo.
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado;
- assegurar-se que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2;
- sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais de uma falta.

### O árbitro deve:

- **desempenhar as funções de cronometrista se este não estiver presente;**
- **parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou abandoná-lo por qualquer infracção das Leis ou em resultado de qualquer tipo de interferência exterior**

### Decisões dos árbitros

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, **incluindo a marcação ou não de um golo e o resultado de um jogo**, não têm apelo.

O árbitro e o segundo árbitro só podem modificar uma decisão se verificarem que a mesma é incorrecta ou se o julgarem necessário, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

Decisões

[...]

3. **No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do segundo árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes.**
4. **O segundo árbitro actuará no lado oposto ao do árbitro e deve estar equipado com um apito.**
5. **É obrigatória a utilização de um segundo árbitro nos jogos internacionais.**

**Razão:** Reunir as Leis 5 e 6 de forma a clarificar que as decisões tomadas pelo segundo árbitro têm o mesmo valor que as tomadas pelo árbitro.

## Lei 6 -O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO

O cronometrista

### Texto actual

#### O cronometrista

[...]

- contabilizará todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa, mantendo os árbitros e as equipas informados, e assinalará um tempo morto quando solicitado por qualquer elemento oficial de qualquer das equipas (Lei 8).
- contabilizará as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros, e fará um sinal quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas.

#### O terceiro árbitro

Para além de ajudar o cronometrista, o terceiro árbitro terá as seguintes funções:

- contabilizar as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros, e fazer um sinal quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas;
- contabilizar as paragens do jogo e registar as razões dessas paragens;
- registar o número dos jogadores que marcam golos;
- registar o nome e o número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- controlar as substituições de bola a pedido dos árbitros;
- se necessário, verificar o equipamento dos substitutos antes de estes entrarem na superfície de jogo;
- indicar aos árbitros quando tiver sido cometido um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou se tiver cometido um acto de violência fora do seu campo de visão. De qualquer modo, cabe ao árbitro decidir sobre todos os factos relacionados com o jogo;
- observar o comportamento das pessoas sentadas no banco dos substitutos e informar os árbitros de qualquer comportamento incorrecto;
- fornecer quaisquer outras informações relevantes para o jogo.

### Novo texto

#### O cronometrista

[...]

- **anunciará o pedido de tempo morto de qualquer das equipas com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros, após ter informado o terceiro árbitro;**
- **anunciará a quinta falta acumulada cometida por uma das equipas com uma apitadela ou outro sinal acústico diferente do dos árbitros, após ter informado o terceiro árbitro.**

#### O terceiro árbitro

Para além de ajudar o cronometrista, o terceiro árbitro terá as seguintes funções:

- contabilizar as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo, assinaladas pelos árbitros, e fazer um sinal quando a quinta falta acumulada for cometida por uma das equipas;
- **contabilizar todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa, mantendo os árbitros e as equipas informados, e dando permissão para um tempo morto quando solicitado por qualquer elemento oficial de qualquer das equipas (Lei 7).**
- contabilizar as paragens do jogo e registar as razões dessas paragens;
- **registar os jogadores que participam no jogo**
- registar o número dos jogadores que marcam golos;
- registar o nome e o número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- controlar as substituições de bola a pedido dos árbitros;
- se necessário, verificar o equipamento dos substitutos antes de estes entrarem na superfície de jogo;
- indicar aos árbitros quando tiver sido cometido um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou se tiver cometido um acto de violência fora do seu campo de visão. De qualquer modo, cabe aos árbitros decidir sobre todos os

No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes. Em caso de lesão, o terceiro árbitro pode substituir o árbitro ou o segundo árbitro.

- factos relacionados com o jogo;
- observar o comportamento das pessoas sentadas no banco dos substitutos e informar os árbitros de qualquer comportamento incorrecto;
- fornecer quaisquer outras informações relevantes para o jogo.

No caso de ingerência ou comportamento incorrecto por parte do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro deve dispensar os seus serviços e tomar as medidas necessárias para a sua substituição, devendo apresentar um relatório às autoridades competentes.

Em caso de lesão do **árbitro ou do segundo árbitro**, o terceiro árbitro substituirá o segundo árbitro.

**Razão:** Definir os deveres do cronometrista e do terceiro árbitro, que não estavam claros na versão anterior. Explicar, também, que o terceiro árbitro pode apenas substituir o segundo árbitro.

## **LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO**

Partes do jogo

### **Texto actual**

O jogo compreenderá dois períodos iguais de 20 minutos cada um.

O controlo do tempo é efectuado por um cronometrista, cujas funções se especificam na Lei 7.

A duração de cada período poderá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, ou de um pontapé-livre directo contra uma equipa que tenha cometido mais de cinco faltas acumuladas.

### **Novo texto**

O jogo compreenderá dois períodos iguais de 20 minutos cada um.

O controlo do tempo é efectuado por um cronometrista, cujas funções se especificam na Lei 6.

A duração de cada período **deverá** ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, ou de um pontapé-livre directo contra uma equipa que tenha cometido mais de cinco faltas acumuladas.

**Razão:** Especificar que a prorrogação da duração de um jogo é obrigatória se for necessário executar um pontapé de grande penalidade ou um pontapé livre directo após a quinta falta acumulada.

## **LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO**

Tempo morto

### **Texto actual**

As equipas têm direito a um minuto de tempo morto em cada um dos períodos.

As seguintes condições aplicam-se ao tempo morto:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir um tempo morto de um minuto ao cronometrista.
- [...]

### **Novo texto**

As equipas têm direito a um minuto de tempo morto em cada um dos períodos.

As seguintes condições aplicam-se ao tempo morto:

- Os elementos oficiais de cada equipa estão autorizados a pedir um tempo morto de um minuto ao **terceiro árbitro**.
- [...]

**Razão:** Impedir que o cronometrista seja distraído.

## LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

### Decisões

#### Texto actual

1. No caso de não se poder contar com um cronometrista, os treinadores ou os capitães das equipas deverão pedir o minuto de tempo morto ao árbitro.

#### Novo texto

1. No caso de não se poder contar com um **terceiro árbitro ou um** cronometrista, os treinadores ou os capitães das equipas deverão pedir o minuto de tempo morto ao árbitro.

**Razão:** No caso de não se poder contar com um terceiro árbitro ou um cronometrista, os treinadores ou os capitães das equipas deverão pedir o minuto de tempo morto ao árbitro.

## LEI 11 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

### Pontapé livre directo

#### Texto actual

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- carregar um adversário;
- agredir ou tentar agredir um adversário;
- empurrar um adversário.

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das cinco faltas seguintes:

- agarrar um adversário;
- cuspir sobre um adversário;
- atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (tacle deslizando), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade e desde que não jogue de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade.
- tocar o adversário antes da bola ao tentar ganhar a posse de bola;
- tocar deliberadamente a bola com as mãos, excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.

#### Novo texto

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das **sete** faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- carregar um adversário;
- agredir ou tentar agredir um adversário;
- **placar ou bloquear (*tackle*) um adversário**
- empurrar um adversário.

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das **quatro** faltas seguintes:

- agarrar um adversário;
- cuspir sobre um adversário;
- atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (*tackle* deslizando), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade e desde que não jogue de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade.
- tocar deliberadamente a bola com as mãos, excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.

**Razão:** Conformar o texto com as Leis de Jogo do Futebol.

## LEI 11 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Pontapé livre indirecto

### Texto actual

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:

- depois de haver soltado a bola, voltar a tocar a bola com as mãos sem que a bola tenha primeiro sido tocada ou jogada por um adversário;
- tocar ou controlar a bola com as mãos após ter sido deliberadamente atirada com o pé por um colega de equipa;
- [...]

### Novo texto

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:

- depois de haver soltado a bola, voltar a tocar a bola com as mãos **após ter sido passada deliberadamente por um colega de equipa, antes que ela tenha ultrapassado a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais ou** tenha sido tocada ou jogada por um adversário;
- [...]

**Razão:** Assegurar o cumprimento do anterior texto.

## LEI 11 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Faltas passíveis de advertência

### Texto actual

### Novo texto

**Um substituto deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:**

- **tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;**
- **manifestar desacordo por palavras ou por actos;**
- **retardar o recomeço do jogo.**

**Razão:** Diferenciar entre advertências a jogadores e advertências a substitutos.

## LEI 11 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Faltas passíveis de expulsão

### Texto actual

### Novo texto

**Um substituto deve ser expulso quando cometa a seguinte falta:**

- **negar um golo ao adversário ou impedir uma clara ocasião de golo.**

**Razão:** Punir apropriadamente uma falta grave.

## LEI 11 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Decisões

### Texto actual

2. Em conformidade com os termos da Lei 12, um jogador pode efectuar um passe para o guarda-redes da sua equipa com a cabeça, o peito ou o joelho, etc, desde que a bola já tenha transposto a linha que divide a superfície de jogo em

### Novo texto

2. Em conformidade com os termos da Lei 11, um jogador pode efectuar um passe para o guarda-redes da sua equipa com a cabeça, o peito ou o joelho, etc, desde que a bola já tenha transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes

duas partes iguais ou tenha sido tocada por um adversário. [...]

A falta é cometida pelo jogador que tenta iludir a letra e o espírito da Lei 12.

**Razão:** Alterar o número das Leis.

iguais ou tenha sido tocada por um adversário. [...]

A falta é cometida pelo jogador que tenta iludir a letra e o espírito da Lei **11**.

### LEI 13 – FALTAS ACUMULADAS

#### Texto actual

- São todas as sancionadas com pontapé-livre directo mencionadas na Lei 12.

**Razão:** Alterar o número das Leis.

#### Novo texto

- São todas as sancionadas com pontapé-livre directo mencionadas na Lei **11**.

### LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Execução

#### Texto actual

- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola na direcção da baliza adversária.
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

Quando um pontapé de grande penalidade é executado durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- [...]

#### Novo texto

- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola na direcção da baliza adversária.
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em bola direcção à baliza adversária.

Quando um pontapé de grande penalidade é executado durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução **ou durante o prolongamento**, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- [...]

**Razão:** Especificar que esta disposição também se aplica no prolongamento.

### LEI 16 – LANÇAMENTO DE BALIZA

Execução

#### Texto actual

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.
- O guarda-redes não pode jogar a bola pela segunda vez até esta ser jogada por outro jogador adversário ou ter transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais.

[...]

**Razão:** Conformar o texto com a Lei 11.

#### Novo texto

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.
- O guarda-redes não pode jogar a bola pela segunda vez até esta ser jogada por outro jogador adversário **ou ser-lhe passada por um colega após ter transposto a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais**.
- [...]

## LEI 17 - PONTAPÉ DE CANTO

Pontapé de canto

### Texto actual

[...]

Um canto é assinalado quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 11.

### Novo texto

[...]

Um canto é assinalado quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei **10**.

**Razão:** Alterar o número das Leis.

## PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

Pontapés da marca de grande penalidade

### Texto actual

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados.
- O árbitro procede a um sorteio por meio de uma moeda. O capitão da equipa que vence o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé.
- O árbitro e o cronometrista registam cada um dos pontapés executados.

[...]

### Novo texto

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados.
- O árbitro procede a um sorteio por meio de uma moeda. O capitão da equipa que vence o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé.
- O árbitro, **o terceiro árbitro** e o cronometrista registam cada um dos pontapés executados.

[...]

**Razão:** Acrescentar que o terceiro árbitro também regista os pontapés executados, dado estar junto aos jogadores elegíveis para a sua execução.

## INSTRUÇÕES E DIRECTIVAS SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS

### Texto actual

A finalidade destas instruções suplementares para árbitros, segundos terceiros árbitros e cronometristas é a de clarificar certos pontos, para facilitar uma melhor aplicação das Leis do Jogo de Futsal. O futsal é um desporto competitivo em que o contacto físico entre os jogadores é um facto normal e aceitável. [...]  
Tornar-se culpado de conduta violenta ou brutalidade são duas faltas que, de acordo com a Lei 12, são passíveis de expulsão, tendo em conta que se trata de agressão física inaceitável.

### Novo texto

A finalidade destas instruções e **directivas** suplementares para árbitros, segundos terceiros árbitros e cronometristas é a de clarificar certos pontos, para facilitar uma melhor aplicação das Leis do Jogo de Futsal. O futsal é um desporto competitivo em que o contacto físico entre os jogadores é um facto normal e aceitável. [...]  
Tornar-se culpado de conduta violenta ou brutalidade são duas faltas que, de acordo com a Lei **11**, são passíveis de expulsão, tendo em conta que se trata de agressão física inaceitável.

**Razão:** Conformar o texto com o título e com a alteração da numeração das Leis.

## INSTRUÇÕES E DIRECTIVAS SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS

### Advertências por comportamento antidesportivo por toque deliberado da bola com as mãos

#### Texto actual

Há situações em que, para além de ser concedido um pontapé-livre à equipa adversária, o jogador deve ser também advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo, quando:

- Tocar deliberadamente e ostensivamente a bola com as mãos para impedir a posse da bola por um adversário.
- Tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos.

#### Novo texto

Há situações em que, para além de ser concedido um pontapé-livre à equipa adversária, o jogador deve ser também advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo, quando:

- Tocar deliberadamente e ostensivamente a bola com as mãos para impedir a posse da bola por um adversário.
- Tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos.
- **Simular jogar a bola com uma parte do corpo quando realmente o fez com as mãos de forma a enganar os árbitros.**
- **Tentar, com as mãos, evitar um golo ou negar uma clara oportunidade de golo quando o guarda-redes está fora da área de grande penalidade, e a tentativa falha.**

**Razão:** Listar todos os casos em que um jogador deve ser advertido por jogo deliberado com as mãos, evitando assim erros de interpretação.

## INSTRUÇÕES E DIRECTIVAS SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS

### Agarrar um adversário

#### Texto actual

[...]

Essa incapacidade de avaliar adequadamente a acção de agarrar um adversário pela camisola ou pelo braço pode dar lugar a situações conflituosas. Por isso, recomenda-se aos árbitros a sua intervenção rápida e firme em conformidade com a Lei 12.

#### Novo texto

[...]

Essa incapacidade de avaliar adequadamente a acção de agarrar um adversário pela camisola ou pelo braço pode dar lugar a situações conflituosas. Por isso, recomenda-se aos árbitros a sua intervenção rápida e firme em conformidade com a Lei **11**.

**Razão:** Alterar a numeração das Leis.

## INSTRUÇÕES E DIRECTIVAS SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS

### Comemoração de um golo

#### Texto actual

Um jogador será advertido se, na opinião do árbitro:

- [...]
- Despe a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.

#### Novo texto

Um jogador será advertido se, na opinião do árbitro:

- [...]
- Despe a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.
- **Cobre a cabeça ou a face com uma máscara ou objecto semelhante.**

**Razão:** Conformar o texto com as decisões do IFAB.

## INSTRUÇÕES E DIRECTIVAS SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS

Assistência a jogadores lesionados

### Texto actual

No caso de lesão de um jogador, o árbitro deve seguir as seguintes, instruções:

- Deixar o jogo prosseguir se, no seu entender, um jogador está, ligeiramente lesionado.
- Parar o jogo se entender que um jogador está seriamente lesionado.
- Após interrogar o jogador lesionado, o árbitro autoriza um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no campo de jogo para avaliar o tipo de lesão do jogador e proceder rapidamente à sua retirada do campo com toda a segurança.
- [...]
- O árbitro deve cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do campo rapidamente e com toda a segurança.
- O jogador lesionado não pode ser tratado dentro da superfície de jogo.
- Um jogador que tenha uma ferida a sangrar deve sair do campo de jogo e não poderá regressar sem receber um sinal de autorização do árbitro, depois de este se ter assegurado que a que a hemorragia parou.  
Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue.
- [...]
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infracção às Leis do Jogo, o árbitro recomeçará o jogo com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo \*.

### Novo texto

No caso de lesão de um jogador, **os** árbitros devem seguir as seguintes, instruções:

- Deixar o jogo prosseguir se, no seu entender, um jogador está, ligeiramente lesionado.
- Parar o jogo se entender **em** que um jogador está seriamente lesionado.
- Após interrogar o jogador lesionado, **os** árbitros **autorizam** um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no campo de jogo para avaliar o tipo de lesão do jogador e proceder rapidamente à sua retirada do campo com toda a segurança.
- [...]
- **Os** árbitros **devem** cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do campo rapidamente e com toda a segurança.
- O jogador lesionado não pode ser tratado dentro da superfície de jogo.
- Um jogador que tenha uma ferida a sangrar deve sair do campo de jogo e não poderá regressar sem receber um sinal de autorização dos **os** árbitros, depois de estes se **terem** assegurado que a hemorragia parou (**o terceiro árbitro pode proceder à verificação, mas só os árbitros poderão autorizar a sua entrada, se ele não tiver sido substituído**).
- Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue.
- [...]
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infracção às Leis do Jogo, **os** árbitros **recomeçarão** o jogo com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo \*.

**Razão:** Especificar que o segundo árbitro também pode intervir em certas ocasiões dada a importância do incidente e por estar mais próximo dele.