


ESTADO DO PARANÁ
PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHINHAS

AVENIDA DR. DAVID XAVIER DA SILVA, 266 - CENTRO - Congonhinhas
 CEP: 86320-000 CNPJ: 75.825.828/0001-88 Telefone: (43) 3554-1212
 E-mail: Site:

0 0 2

Solicitação de Compra Nº 95/2023

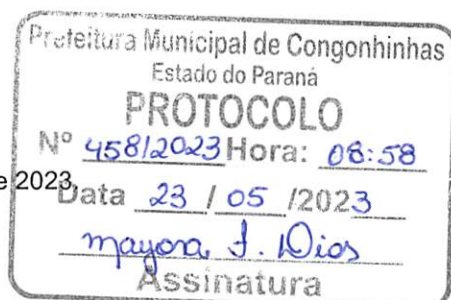
Solicitante:	Elizia Rodrigues de Macedo	Data da Solicitação:	19/05/2023
Organograma:	0600300000 - DIVISÃO DE DESPORTO AMADOR		
Local de Entrega:	Secretaria Municipal de Cultura, Desporto e Turismo- Avenida Manoel Ribas, 587 - Ginásio de Esportes		
Objeto:	Registro de preços para contratação de serviço de arbitragem para futsal e voleibol para atender a secretaria de Cultura, Desporto e Turismo		
Justificativa:	Tendo em vista que o município de Congonhinhas, vem elaborando um calendário esportivo, tendo em vista além da promoção da prática esportiva e seus eventos em nível amador, para acesso da população, dentro deste o município que dispõe de pessoal para organização dos eventos mas, não tem equipe para promover a arbitragem dos mesmos, sendo este um elemento essencial para que os eventos possam acontecer de maneira organizada e justa, entregando assim eventos de boa qualidade aos esportistas e ao público e torcida que acompanha os mesmos, face necessário que seja contratado empresa do ramo de atividade que possa desenvolver os serviços para o município sobre a demanda do calendário municipal de congonghinhas.		
Observações:			
Desdobramento:			
Fundamento Legal:			
Justificativa Valores:			
Prazo Execução:			
Modalidade:			

Itens solicitados:

Item	Código	Qtd.	Unid.	Especificação	Preço Unit. Estimado	Preço Total Estimado
1	770103685-1	200,00	JG	arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador . catser	269,0000	53.800,00
2	770103686-1	100,00	UNI	despesa com locomoção de árbitros (inclui todas as despesas necessárias) até a sede do município de Congonhinhas para os jogos catser	200,0000	20.000,00
3	770103687-1	100,00	JG	Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/anotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipes: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais. catser 14222	250,0000	25.000,00
4	770103688-1	50,00	UNI	Despesa com locomoção e alimentação de árbitros até a sede do município de Congonhinhas para os jogos. catser 14222	350,0000	17.500,00
Preço Total:						116.300,00

Dotações Utilizadas:

Dotação	Descrição	Recurso	Valor Previsto:
264 - 06.003.27.812.0033.2035.3.3.90.39.00	Manutenção do Setor de Desporto Amador	00000- 00000.01.07.00.00.1 .500.0000	116.300,00



Congonhinhas, 19 de Maio de 2023.

DAIANS SANTOS
 PIROLO:058123979
 29

Assinado de forma digital por
 DAIANS SANTOS
 PIROLO:05812397929
 Dados: 2023.05.22 09:38:00
 -03'00'

Assinatura do Responsável

Estudo Técnico Preliminar 37/2023

0 - 0 3

1. Informações Básicas

Número do processo: 03

2. Descrição da necessidade

A Contratação de uma Empresa para a prestação de Serviços de Arbitragem se faz necessário porque a secretaria quer realizar uma estimativa de 5 campeonatos sejam elas de âmbito Municipal ou Regional durante o ano e necessitam de Árbitros qualificados para o seu perfeito desenvolvimento, profissionais atualizados e com experiência na área. Sendo esses eventos de tradição no município realizado pela Secretaria de Desporto.

3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
Secretaria Municipal de Cultura, Desporto e Turismo	Daians Santos Pirolo

4. Descrição dos Requisitos da Contratação

A empresa a ser contratada deve possuir alguns requisitos mínimos, a saber:

- 4.1. Os árbitros deverão seguir e cumprir o livro de regras de futsal 2023 (em anexo);
- 4.2. Os árbitros deverão seguir e cumprir o livro de regras de voleibol (em anexo);
- 4.3. Os árbitros e o anotador deverão estar no Ginásio de Esportes com no mínimo 40 minutos antes do jogo;
- 4.4. Local das realizações dos campeonatos: Ginásio de Esportes- Avenida Manoel Ribas, 587 - Centro;
- 4.5. Serviços de arbitragem de voleibol, todos com registro atualizado em vigor junto a federação de voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação que se encontra vinculado;
- 4.6. A empresa Contratada deverá fornecer 2(dois) árbitros e 1 (um) anotador para os campeonatos Regionais e Municipais de Futsal;
- 4.7. A empresa Contratada deverá fornecer 2 (dois) árbitros e 1(um) anotador para os campeonatos de voleibol;
- 4.8. A realizações dos Campeonatos, datas e horários serão definidos pela Secretaria Municipal de Desporto;

5. Levantamento de Mercado

De acordo, com objeto em questão o presente levantamento de mercado aponta diversas empresas para a presente prestação de serviços para objeto da presente contratação, não possuindo nenhuma restrição quanto ao objeto, prezando assim pela competitividade de inúmeros prestadores, sejam eles do Município e região.

Deste modo, foram realizadas pesquisas de preços com prestadores de serviços da área e sistema Banco de Preços e empresas da região.

6. Descrição da solução como um todo

Presente contratação consiste prestação de serviços de arbitragem para futsal e voleibol, assim atendendo as demandas da Secretaria de Cultura, Desporto e Turismo.

7. Estimativa das Quantidades a serem Contratadas

As estimativas foram realizadas com base nas necessidades e faltas desses objetos, cuja a sua execução e ao saldo final correspondente para cada item, logo, o planejamento na contratação futura e ao quantitativo atendendo de forma plausível as atividades inerentes da administração pública.

O quantitativo estimado da contratação para atendimento das necessidades está na Tabela em anexo.

8. Estimativa do Valor da Contratação

Valor (R\$): 116.300,00

O custo estimado total da contratação é de R\$ 116.300,00 (*cento e dezesseis mil e trezentos reais*), conforme custos unitários apostos na *tabela em anexo*.

9. Justificativa para o Parcelamento ou não da Solução

Na presente contratação não se aplica o parcelamento da solução, tendo em vista que a entrega será de conforme as necessidade da Secretaria requisitante.

10. Contratações Correlatas e/ou Interdependentes

Na presente demanda não é necessária uma contratação correlata ou interdependente.

11. Alinhamento entre a Contratação e o Planejamento

A contratação pretendida está alinhada com o planejamento das Secretaria Municipal de Cultura, Desporto e Turismo. Com objetivo de manter as atividades diárias desempenhadas.

12. Benefícios a serem alcançados com a contratação

Os benefícios com a referente serviço, visa atender as demandas da secretaria de desporto, como campeonatos regionais e municipais, que acontecem durante o ano.

13. Providências a serem Adotadas

Não serão necessárias providências a serem adotadas.

14. Possíveis Impactos Ambientais

Não haverá impactos ambientais decorrentes da presente licitação.

15. Declaração de Viabilidade

Esta equipe de planejamento declara viável esta contratação.

15.1. Justificativa da Viabilidade

Com base nos elementos levantados neste Estudo Técnico Preliminar, considera-se viável a contratação, nos termos aqui presentes por meio de Pregão Eletrônico

Em que salientamos ainda, tendo em vista o valor total para os presentes itens com embasamento no Decreto nº 2.985/2020, a qual Regulamenta o tratamento favorecido, diferenciado e simplificado para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais nas licitações de bens, serviços e obras no âmbito da Administração pública do Município de Congonhinhas, com observância ao artigo 1º § 4º, inciso II. Ou seja, o referido procedimento realizar-se em âmbito regional, com fundamentação pontuadas para corroborar a necessidade e a contratação em questão.

16. Responsáveis

Todas as assinaturas eletrônicas seguem o horário oficial de Brasília e fundamentam-se no §3º do Art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

DAIANS SANTOS Assinado de forma digital
por DAIANS SANTOS
PIROLO:05812397929
7929 Dados: 2023.05.30
11:30:41 -03'00'

DAIANS SANTOS PIROLO

secretaria

Lista de Anexos

Atenção: Apenas arquivos nos formatos ".pdf", ".txt", ".jpg", ".jpeg", ".gif" e ".png" enumerados abaixo são anexados diretamente a este documento.

- Anexo I - 66024_Cotacao_23-05-19_14-23-11.pdf (189.81 KB)
- Anexo II - ORÇAMENTO LIGA - CONGONHINAS - 19-09-2023.pdf (313.33 KB)
- Anexo III - Orçamento 016-2023 (serviços de arbitragem esportiva - Congonhinas).pdf (198.41 KB)
- Anexo IV - NotadeSolicitaodeCompranovo- arbitragem.pdf (859.35 KB)
- Anexo V - CARTA PROPOSTA (Congonhinas).pdf (170.68 KB)

Anexo I - 66024_Cotacao_23-05-19_14-23-11.pdf



ASSOCIAÇÃO NORTE PIONEIRO DE OFICIAIS DE ARBITRAGEM

CNPJ: 05.850.480/0001-01

FUNDADA EM MARÇO DE 2003

Rua Cel. Emílio Gomes, 806 - 1º andar - Centro - Fone/Fax (43) 3536-1872 - CEP 86410-000
Ribeirão Claro - Paraná

CARTA PROPOSTA DE PREÇOS Nº 025/2023

Ribeirão Claro - PR, 19 de maio de 2023.

À
PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHINHAS
A/C: Secretaria Municipal de Esportes
CONGONHINHAS - PARANÁ

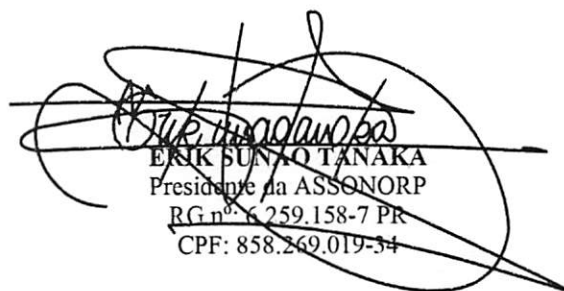
Segue conforme solicitado, proposta de preços para serviços especializados de arbitragem nas modalidades esportivas abaixo relacionadas.

Lote 1					
Item	Descrição dos materiais	uni	Qtde.	Valor unit.	Valor total
1	Arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador	jogo	1	R\$ 230,00	R\$ 230,00
2	Despesa com locomoção de árbitros (inclui todas as despesas necessárias) até a sede do município de Congonhinas para os jogos.	uni	1	R\$ 175,00	R\$ 175,00

Lote 2					
Item	Descrição dos materiais	uni	Qtde.	Valor unit.	Valor total
1	Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/anotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipes: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais.	jogo	1	R\$ 230,00	R\$ 230,00
2	Despesa com locomoção e alimentação de árbitros até a sede do município de Congonhinas para os jogos.	uni	1	R\$ 325,00	R\$ 325,00

Atenciosamente,

05.850.480/0001-01
ASSONORP - ASSOCIAÇÃO
NORTE PIONEIRO DE
OFICIAIS DE ARBITRAGEM
Rua Cel. Emílio Gomes, 806 - 1º Andar - Centro
CEP: 86410-000 - Ribeirão Claro - PR


ENK SUNAO TANAKA
Presidente da ASSONORP
RG nº: 6.259.158-7 PR
CPF: 858.269.019-34

**INFORMA SPORTS & FITNESS LTDA. ME**

Rua Mj. João Leonel de Carvalho, 70 – Centro

CEP: 86410-000 – Ribeirão Claro – PR

CNPJ: 10.740.051/0001-03 – Inscrição Municipal: 54.0914-0 TLL/TVS/ISS

**PROPOSTA DE TRABALHO
ÁREA: ARBITRAGEM ESPORTIVA****PARA PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHINHAS**

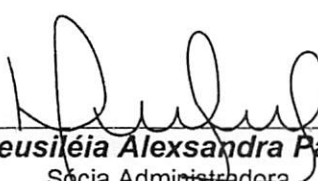
Empresa
INFORMA SPORTS & FITNESS LTDA. – ME
CNPJ:
10.740.051/0001-03

DESCRIÇÃO DOS SERVIÇOS A SEREM REALIZADOS

Lote 1					
Item	Descrição dos materiais	uni	Qtde.	Valor unit.	Valor total
1	Arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador	jogo	1	R\$ 270,00	R\$ 270,00
2	Despesa com locomoção de árbitros (inclui todas as despesas necessárias) até a sede do município de Congonhinhas para os jogos.	uni	1	R\$ 206,00	R\$ 206,00

Lote 2					
Item	Descrição dos materiais	uni	Qtde.	Valor unit.	Valor total
1	Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/anotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipe: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais.	jogo	1	R\$ 270,00	R\$ 270,00
2	Despesa com locomoção e alimentação de árbitros até a sede do município de Congonhinhas para os jogos.	uni	1	R\$ 412,00	R\$ 412,00

Ribeirão Claro, PR, 19 de maio de 2023.

10.740.051/0001-03**INFORMA SPORTS &
FITNESS LTDA. - ME**Rua Mj. João Leonel de Carvalho, 70 - Centro
86410-000 - Ribeirão Claro - PR
Deusiléia Alexandra Paes
Sócia Administradora



LIGA NORTE PARANAENSE DE FUTSAL



Sede: Rua Marechal Deodoro da Fonseca - Mercado Municipal

Sala Nº 25 – Centro – CEP: 86.300-000

CORNÉLIO PROCÓPIO – PARANÁ

CNPJ: 30.358.870/0001-06

Cornélio Procópio, 19 de Maio de 2023.

A PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHINAS - PR.

SOLICITAÇÃO DE ORÇAMENTO

LOTE 1

ITEM	DESCRIÇÃO	QTD	UN	VALOR UN	VALOR TOTAL
1	Arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador.	01	JOGO	R\$ 260,00	R\$ 260,00
2	Despesa com locomoção de árbitros (inclui todas as despesas necessárias) até a sede do município de Congonhinhas para os jogos.			R\$ 200,00	R\$ 200,00

LOTE 2

ITEM	DESCRIÇÃO	QTD	UN	VALOR UN	VALOR TOTAL
1	Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/anotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipes: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais.	01	JOGO	R\$ 250,00	R\$ 250,00
2	Despesa com locomoção e alimentação de árbitros até a sede do município de Congonhinhas para os jogos.			R\$ 350,00	R\$ 350,00

DECLARAMOS que o preço proposto contempla todas as despesas necessárias ao pleno fornecimento, tais como os encargos (obrigações sociais, impostos, transporte, alimentação, taxas etc.).

CARIMBO DA EMPRESA



ALEXANDRE GONÇALVES NETO

PRESIDENTE

RG: 4.994.905-7

CPF: 877.255.339-15

VALIDADE 90 DIAS



CNPJ: 75.825.828/0001-88 Responsável: Elizia Rodrigues de Macedo Telefone: (43) 99698-9222
Departamento: Secretaria Municipal de Cultura, Desporto e Turismo.

Relatório de Cotação: serviço de arbitragem

Pesquisa realizada entre 19/05/2023 11:16:37 e 19/05/2023 14:12:08

Relatório gerado no dia 19/05/2023 14:23:16 (IP: 177.105.173.173)

Em conformidade com a Instrução Normativa Nº 73 de 05 de Agosto de 2020.

Método Matemático Aplicado: Mediana dos preços obtidos - Preço calculado com base na mediana de todos os preços selecionados pelo usuário para aquele determinado Item. Sendo a mediana o elemento central dos itens, caso número de elementos seja ímpar, ou a média dos dois elementos centrais caso número de elementos seja par.

Conforme Instrução Normativa Nº 73 de 05 de Agosto de 2020, no Artigo 3º, "A pesquisa de preços será materializada em documento que conterá: INC IV - Método matemático aplicado para a definição do valor estimado."

Item 1: arbitragem de futsal

Descrição: arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador

PREÇOS / PROPOSTAS	QUANTIDADE	PREÇO ESTIMADO	PERCENTUAL	PREÇO MÁXIMO	TOTAL
7 / 7	1	R\$ 254,00 (un)	-	R\$ 254,00	R\$ 254,00
Preço Compras Governamentais	Órgão Público		Identificação	Data Licitação	Preço
1	PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAPONGAS/PR		NºPregão:242023 UASG:987427	12/04/2023	R\$ 199,00
2	PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL		NºPregão:272023 UASG:987493	12/04/2023	R\$ 274,00
3	PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL		NºPregão:272023 UASG:987493	12/04/2023	R\$ 254,00
4	PREFEITURA MUNICIPAL DE ENTRE RIOS DO OESTE		NºPregão:142023 UASG:985529	20/03/2023	R\$ 248,38
5	PREFEITURA MUNICIPAL DE PATO BRANCO		NºPregão:52023 UASG:450996	03/02/2023	R\$ 260,00
Valor Unitário					R\$ 247,08
Preço Público	Órgão Público		Identificação	Data Licitação	Preço
1	Prefeitura Municipal de Santa Isabel do Ivaí - PR		17044_042023	17/03/2023	R\$ 255,00
2	PM DE CHAPADA		45200-7-2023- PRP	10/03/2023	R\$ 245,00
Valor Unitário					R\$ 250,00

Mediana dos Preços Obtidos: R\$ 254,00



Relatório gerado no dia 19/05/2023 14:23:16 (IP: 177.105.173.173)
Código Validação: mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAto3wA9YgrNLP%2bnUZgsT%2fYqHU8nPtm6WA%3d%3d
<http://www.bancodeprecos.com.br/CertificadoAutenticidade?token=mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAto3wA9YgrNLP%252bnUZgsT%252fYqHU8nPtm6WA%253d%253d>

Item 2: Serviços de arbitragem de voleibol

Descrição: Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/annotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipes: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais.

PREÇOS / PROPOSTAS	QUANTIDADE	PREÇO ESTIMADO	PERCENTUAL	PREÇO MÁXIMO	TOTAL
4 / 4	1	R\$ 272,00 (un)	-	R\$ 272,00	R\$ 272,00

Preço Compras Governamentais	Órgão Público	Identificação	Data Licitação	Preço
1	PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL	NºPregão:272023 UASG:987493	12/04/2023	R\$ 269,00
2	PREFEITURA MUNICIPAL DE ENTRE RIOS DO OESTE	NºPregão:142023 UASG:985529	20/03/2023	R\$ 253,78
3	Governo do Estado de Mato Grosso PREFEITURA MUNICIPAL DE CACERES	NºPregão:122023 UASG:989047	17/03/2023	R\$ 360,00
Valor Unitário				R\$ 294,26

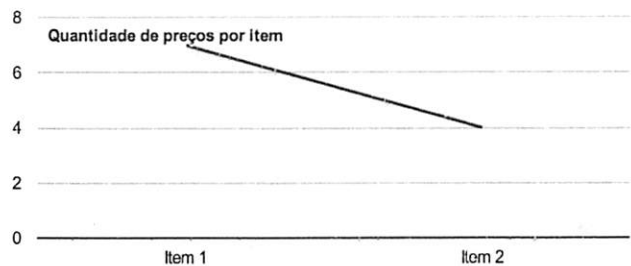
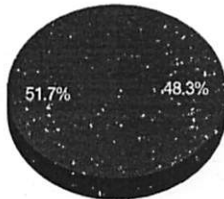
Preço Público	Órgão Público	Identificação	Data Licitação	Preço
1	Prefeitura Municipal de Dom Pedrito Prefeitura Municipal de Dom Pedrito	228463	03/04/2023	R\$ 275,00
Valor Unitário				R\$ 275,00

„Mediana dos Preços Obtidos: R\$ 272,00“

Valor Global: R\$ 526,00

Valor do item em relação ao total

- 1) arbitragem de...
- 2) Serviços de...



Detalhamento dos Itens

Item 1: arbitragem de futsal

Preço Estimado: R\$ 254,00 (un) Percentual: Preço Máximo: R\$ 254,00 Mediana dos Preços Obtidos: R\$ 254,00

Quantidade	Descrição	Observação
1 Jogo	arbitragem de futsal composta por 2 árbitros e 1 anotador	

Preço (Compras Governamentais) 1: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 199,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020



Relatório gerado no dia 19/05/2023 14:23:16 (IP: 177.105.173.173)
 Código Validação: mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAto3wA9YgrNLP%252bnUZgsT%2fYqIHU8nPtm6WA%3d%3d
<http://www.bancodeprecos.com.br/CertificadoAutenticidade?token=mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAto3wA9YgrNLP%252bnUZgsT%2fYqIHU8nPtm6WA%253d%253d>

Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAPONGAS/PR
 Objeto: Registro de Preços para contratação de empresa de prestação de serviço de Arbitragem nas diversas modalidades para competições Municipais, em atendimento a Secretaria Municipal de Esporte..
 Descrição: Planejamento / organização / execução / arbitragem / atividades lúdicas / desportivas / recreativas / colônia de férias - PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE ARBITRAGEM DE FUTSAL CATEGORIA FEMININO ADULTO NÍVEL AMADOR, COM PROFISSIONAIS FORMADOS OU CURSANDO EDUCAÇÃO FÍSICA, COM EXPERIÊNCIA OU AINDA QUE POSSUAM VINCULO COM A FEDERAÇÃO PARANAENSE DE FUTEBOL NO ANO CORRENTE. EQUIPE COM 02 ÁRBITROS 01 (UM) ANOTADOR, PARA O TEMPO DE JOGO DE 40' MINUTOS, DIVIDIDOS EM 02 DOIS TEMPOS DE 20' MINUTOS CORRIDOS, COM 05' MINUTOS DE INTERVALO ENTRE CADA TEMPO.
 CatSer: 18449 - PLANEJAMENTO / ORGANIZACAO / EXECUCAO / ARBITRAGEM / ATIVIDADES LUDICAS / DESPORTIVAS / RECREATIVAS / COLONIA DE FERIAS

Data: 12/04/2023 13:30
 Modalidade: Pregão Eletrônico
 SRP: SIM
 Identificação: N°Pregão:242023 / UASG:987427
 Lote/Item: /12
 Ata: [Link Ata](#)
 Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
 Quantidade: 30
 Unidade: UNIDADE
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
24.067.988/0001-74	MOLONHA COMERCIO E ATIVIDADES DE ESPORTE E LAZER LTDA.	R\$ 199,00

VENCEDOR

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE ARBITRAGEM DE FUTSAL CATEGORIA FEMININO ADULTO NÍVEL AMADOR, COM PROFISSIONAIS FORMADOS OU CURSANDO EDUCAÇÃO FÍSICA, COM EXPERIÊNCIA OU AINDA QUE POSSUAM VINCULO COM A FEDERAÇÃO PARANAENSE DE FUTEBOL NO ANO CORRENTE. EQUIPE COM 02 ÁRBITROS 01 (UM) ANOTADOR, PARA O TEMPO DE JOGO DE 40' MINUTOS, DIVIDIDOS EM 02 DOIS TEMPOS DE 20' MINUTOS CORRIDOS, COM 05' MINUTOS DE INTERVALO ENTRE CADA TEMPO.

Estado:	Cidade:	Endereço:	Telefone:	Email:
PR	Arapongas	RUA CANELEIRO, 44	(43) 9971-1832	molonha@bol.com.br

Preço (Compras Governamentais) 2: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 274,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL
 Objeto: Formação de registro de preços, com vigência de 12 (doze) meses, para futura e eventual contratação de empresa especializada em serviços de arbitragem, para os jogos e campeonatos desenvolvidos pela Secretaria de Esporte e Lazer (Intenção n.º 058/2023 - PCA)..
 Descrição: Planejamento / organização / execução / arbitragem / atividades lúdicas / desportivas / recreativas / colônia de férias - SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE FUTSAL PARA JOGOS, TORNEIOS E CAMPEONATOS. CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO.
 CatSer: 18449 - PLANEJAMENTO / ORGANIZACAO / EXECUCAO / ARBITRAGEM / ATIVIDADES LUDICAS / DESPORTIVAS / RECREATIVAS / COLONIA DE FERIAS

Data: 12/04/2023 09:00
 Modalidade: Pregão Eletrônico
 SRP: SIM
 Identificação: N°Pregão:272023 / UASG:987493
 Lote/Item: /19
 Ata: [Link Ata](#)
 Adjudicação: 18/04/2023 08:56
 Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
 Quantidade: 100
 Unidade: UNIDADE
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
34.733.011/0001-00	MUNDI EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	R\$ 274,00

VENCEDOR

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE FUTSAL PARA JOGOS, TORNEIOS E CAMPEONATOS. CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO

Estado:	Cidade:	Endereço:	Telefone:	Email:
PR	Cascavel	R MATO GROSSO, 1680	(45) 3306-0865	telmaarrudas@hotmail.com

Preço (Compras Governamentais) 3: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 254,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020



Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL
 Objeto: Formação de registro de preços, com vigência de 12 (doze) meses, para futura e eventual contratação de empresa especializada em serviços de arbitragem, para os jogos e campeonatos desenvolvidos pela Secretaria de Esporte e Lazer (Intenção n.º 058/2023 - PCA)..
 Descrição: Planejamento / organização / execução / arbitragem / atividades lúdicas / desportivas / recreativas / colônia de férias - SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE FUTSAL PARA JOGOS ESCOLARES, CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO
 CatSer: 18449 - PLANEJAMENTO / ORGANIZACAO / EXECUCAO / ARBITRAGEM / ATIVIDADES LUDICAS / DESPORTIVAS / RECREATIVAS / COLONIA DE FERIAS

Data: 12/04/2023 09:00
 Modalidade: Pregão Eletrônico
 SRP: SIM
 Identificação: N°Pregão:272023 / UASG:987493
 Lote/Item: /1
 Ata: [Link Ata](#)
 Adjudicação: 18/04/2023 08:56
 Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
 Quantidade: 200
 Unidade: UNIDADE
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
34.733.011/0001-00	MUNDI EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	
VENCEDOR		R\$ 254,00
Marca: Marca não informada Fabricante: Fabricante não informado Descrição: SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE FUTSAL PARA JOGOS ESCOLARES, CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO.		
Estado: PR	Cidade: Cascavel	Endereço: R MATO GROSSO, 1680
		Telefone: (45) 3306-0865
		Email: telmaarrudas@hotmail.com

Preço (Compras Governamentais) 4: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 248,38

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE ENTRE RIOS DO OESTE
 Objeto: Contratação de empresa para prestação de serviços de arbitragem para campeonatos e torneios organizados e/ou apoiados pela Secretaria de Esportes Lazer e Turismo de acordo com as necessidades da Administração Municipal de Entre Rios do Oeste, conforme condições, quantidades e exigências estabelecidas neste instrumento e seus anexos.
 Descrição: Planejamento / Organização / Execução / Arbitragem / Atividades Lúdicas / Desportivas / Recreativas / Colônia de Férias - Serviços de arbitragem na modalidade - campeonato futsal categorias de base e feminino, com 02 árbitros e 01 anotador

Data: 20/03/2023 08:30
 Modalidade: Pregão Eletrônico
 SRP: NÃO
 Identificação: N°Pregão:142023 / UASG:985529
 Lote/Item: /14
 Ata: [Link Ata](#)
 Adjudicação: 05/04/2023 08:36
 Homologação: 05/04/2023 08:38
 Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
 Quantidade: 28
 Unidade: UNIDADE
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
49.465.924/0001-52	MB PINTURAS E ACABAMENTOS LTDA	R\$ 248,38
VENCEDOR		
Marca: Marca não informada Fabricante: Fabricante não informado Descrição: Serviços de arbitragem na modalidade - campeonato futsal categorias de base e feminino, com 02 árbitros e 01 anotador		
Endereço:		

Preço (Compras Governamentais) 5: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 260,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020



Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE PATO BRANCO
 Objeto: Implantação de Registro de Preços para futura e eventual prestação de serviços de arbitragem, nas competições, campeonatos, festivais e outras atividades esportivas que serão realizadas pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer..
 Descrição: Arbitragem / Mediação Civil e Comercial - Arbitragem de jogos predefinidos na modalidade de futsal categoria até sub 16/17 infante juvenil masculino e feminino. (02 árbitros e 01 anotador).
 CatSer: 15067 - ARBITRAGEM / MEDIACAO CIVIL E COMERCIAL

Data: 03/02/2023 09:00
 Modalidade: Pregão Eletrônico
 SRP: SIM
 Identificação: NºPregão:52023 / UASG:450996
 Lote/Item: /11
 Ata: [Link Ata](#)
 Adjudicação: 07/02/2023 16:42
 Homologação: 11/04/2023 16:17
 Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
 Quantidade: 70
 Unidade: UNIDADE
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
27.319.042/0001-46	F7 ARBITRAGEM E TREINAMENTOS LTDA	R\$ 260,00

VENCEDOR

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: Arbitragem de jogos predefinidos na modalidade de futsal categoria até sub 16/17 infante juvenil masculino e feminino. (02 árbitros e 01 anotador).

Estado:	Cidade:	Endereço:	Telefone:	Email:
PR	Pato Branco	R ITAPUA, 681	(46) 9919-3339/ (46) 9105-5001	f7sports.pb@gmail.com

Preço (Outros Entes Públicos) 1: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 255,00

Inc. II Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: Prefeitura Municipal de Santa Isabel do Ivaí - PR
 Objeto: Registro de preços para a contratação de empresa especializada em serviço de arbitragem esportiva visando as competições que será realizada em nosso município em 2023, conforme quantidade e descrição detalhada exposta no termo de referência anexo.
 Descrição: FUTSAL MUNICIPAL Prestação de serviços de arbitragem, sendo 1 (um) árbitro, 2 (dois) árbitros assistentes e 1 anotador/cronometrista. - FUTSAL MUNICIPAL Prestação de serviços de arbitragem, sendo 1 (um) árbitro, 2 (dois) árbitros assistentes e 1 anotador/cronometrista.

Data: 17/03/2023 08:30
 Modalidade: PREGÃO ELETRÔNICO
 SRP: SIM
 Identificação: 17044_042023
 Lote/Item: 6/1
 Ata: [Link Ata](#)
 Fonte: <https://comprasbr.com.br/>
 Quantidade: 40
 Unidade: SERV.
 UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
33.886.405/0001-28	A MONTAGNOLE - ESPORTES	R\$ 255,00

VENCEDOR

Marca: Própria

Fabricante: Fabricante não informado

Modelo: Própria

Descrição: Descrição não informada

Estado:	Cidade:	Endereço:	Telefone:	Email:
PR	Paranavaí	R ALBINO SILVA, 701	(44) 9978-2594	andersonamontagnole@hotmail.com

Preço (Outros Entes Públicos) 2: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 245,00

Inc. II Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020



Órgão: PM DE CHAPADA

Objeto: Registro de Preços para contratação de empresa prestadora de serviços de arbitragem para eventos esportivos do município de Chapada solicitado pela Secretaria de Educação, Cultura e Desporto.

Descrição: Prestação de serviço de arbitragem, com disponibilização de 02 (dois) árbitros e 01 (um) mesário para jogos de futsal categoria de base. - Prestação de serviço de arbitragem, com disponibilização de 02 (dois) árbitros e 01 (um) mesário para jogos de futsal categoria de base.

Data: 10/03/2023 00:00

Modalidade: Pregão Presencial

SRP: SIM

Identificação: 45200-7-2023-PRP

Lote/Item: 1/4

Ata: N/A

Fonte: <https://portal.tce.rs.gov.br/aplicpro/d/f?p=50500:3::NO::>

Quantidade: 200

Unidade: JG

UF: RS

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
16.952.564/0001-64	ILO BONFANTE JUNIOR ARBITROS	R\$ 245,00
VENCEDOR		

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: Descrição não informada

Endereço:

Telefone:

(54) 3601-5777/ (54) 8112-5777

Email:

organizacioncontabil@gmail.com

Item 2: Serviços de arbitragem de voleibol

Preço Estimado: R\$ 272,00 (un)

Percentual:

Preço Máximo: R\$ 272,00

Mediana dos Preços Obtidos: R\$ 272,00

Quantidade	Descrição	Observação
1 Jogo	Serviços de arbitragem de voleibol, composta minimamente por 2 (dois) árbitros e 1 (um) apontador/anotador, por jogo, todos com registro atualizado e em vigor junto a Federação de Voleibol, com curso de arbitragem pela própria federação a que se encontra vinculado, para competição com as seguintes características: naipes: voleibol masculino e feminino adulto; jogos em 3 períodos (manhã, tarde, noite); um único local de competição; sistema de disputa de 2 (dois) sets vencedores; máximo de 10 (dez) jogos por local/dia de competição; equipe composta por no mínimo 6 (seis) oficiais.	

Preço (Compras Governamentais) 1: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 269,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL	Data: 12/04/2023 09:00
Objeto: Formação de registro de preços, com vigência de 12 (doze) meses, para futura e eventual contratação de empresa especializada em serviços de arbitragem, para os jogos e campeonatos desenvolvidos pela Secretaria de Esporte e Lazer (Intenção n.º 058/2023 - PCA)..	Modalidade: Pregão Eletrônico
	SRP: SIM
Descrição: Planejamento / organização / execução / arbitragem / atividades lúdicas / desportivas / recreativas / colônia de férias - SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE VOLEIBOL PARA JOGOS, TORNEIOS E CAMPEONATOS. CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO. (JOGO)	Identificação: N°Pregão:272023 / UASG:987493
	Lote/Item: /30
	Ata: Link Ata
	Adjudicação: 18/04/2023 08:56
	Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br
CatSer: 18449 - PLANEJAMENTO / ORGANIZACAO / EXECUCAO / ARBITRAGEM / ATIVIDADES LUDICAS / DESPORTIVAS / RECREATIVAS / COLONIA DE FERIAS	Quantidade: 30
	Unidade: UNIDADE
	UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
39.778.426/0001-06	NOVA - SOLUCOES EM SAUDE E ESPORTES LTDA	R\$ 269,00
VENCEDOR		

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: SERVIÇO DE ARBITRAGEM NA MODALIDADE DE VOLEIBOL PARA JOGOS, TORNEIOS E CAMPEONATOS. CONFORME ESPECIFICAÇÕES ANEXO.

Estado:

Cidade:

Endereço:

Telefone:

Email:

SP

Assis

R JOSE FURLAN, 340

(18) 3321-8816

c.chiqueto@hotmail.com



Relatório gerado no dia 19/05/2023 14:23:16 (IP: 177.105.173.173)
Código Validação: mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAt03wA9YgrNLP%2bnUZgsT%2fYqHU8nPtm6WA%3d%3d
<http://www.bancodeprecos.com.br/CertificadoAutenticidade?token=mbZqK3yj3tMh5qQPSfZkNAt03wA9YgrNLP%2bnUZgsT%2fYqHU8nPtm6WA%3d%3d>

Preço (Compras Governamentais) 2: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 253,78

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: PREFEITURA MUNICIPAL DE ENTRE RIOS DO OESTE

Objeto: Contratação de empresa para prestação de serviços de arbitragem para campeonatos e torneios organizados e/ou apoiados pela Secretaria de Esportes Lazer e Turismo de acordo com as necessidades da Administração Municipal de Entre Rios do Oeste, conforme condições, quantidades e exigências estabelecidas neste instrumento e seus anexos.

Descrição: Planejamento / Organização / Execução / Arbitragem / Atividades Lúdicas / Desportivas / Recreativas / Colônia de Férias - Serviços de arbitragem na modalidade de voleibol de quadra masculino e feminino com 02 árbitros e 01 anotador

Data: 20/03/2023 08:30

Modalidade: Pregão Eletrônico

SRP: NÃO

Identificação: NºPregão:142023 / UASG:985529

Lote/Item: /9

Ata: [Link Ata](#)

Adjudicação: 05/04/2023 08:35

Homologação: 05/04/2023 08:37

Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br

Quantidade: 10

Unidade: UNIDADE

UF: PR

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
49.465.924/0001-52	MB PINTURAS E ACABAMENTOS LTDA	R\$ 253,78

VENCEDOR

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: Serviços de arbitragem na modalidade de voleibol de quadra masculino e feminino com 02 árbitros e 01 anotador

Endereço:

Preço (Compras Governamentais) 3: Preço do Fornecedor Vencedor

R\$ 360,00

Inc. I Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

Órgão: Governo do Estado de Mato Grosso
PREFEITURA MUNICIPAL DE CACERES

Objeto: Registro de preço para futura e eventual contratação de empresa para prestação de Serviços de arbitragem para atuarem na realização dos torneios, campeonatos, copas e demais eventos promovidos pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer por um período de 12 meses..

Descrição: Planejamento / Organização / Execução / Arbitragem / Atividades Lúdicas / Desportivas / Recreativas / Colônia de Férias - SERVICO DE PROFISSIONAL TEMPORARIO - DO TIPO ARBITRO DE VOLEIBOL , SENDO 2 ARBITROS E 1 MÊSÁRIO.

CatSer: 18449 - PLANEJAMENTO / ORGANIZACAO / EXECUCAO / ARBITRAGEM / ATIVIDADES LUDICAS / DESPORTIVAS / RECREATIVAS / COLONIA DE FERIAS

Data: 17/03/2023 09:00

Modalidade: Pregão Eletrônico

SRP: SIM

Identificação: NºPregão:122023 / UASG:989047

Lote/Item: /2

Ata: [Link Ata](#)

Adjudicação: 05/04/2023 11:38

Homologação: 05/04/2023 11:41

Fonte: www.comprasgovernamentais.gov.br

Quantidade: 124

Unidade: UNIDADE

UF: MT

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
05.513.005/0001-31	ARRENIUS DA SILVA PINTO EIRELI	R\$ 360,00

VENCEDOR

Marca: Marca não informada

Fabricante: Fabricante não informado

Descrição: SERVICO DE PROFISSIONAL TEMPORARIO - DO TIPO ARBITRO DE VOLEIBOL , SENDO 2 ARBITROS E 1 MÊSÁRIO.

Estado:	Cidade:	Endereço:	Telefone:	Email:
MT	Cáceres	AV EUROPA, 1083	(65) 3223-0701 / (65) 3223-4460	alliancacontabilidade@hotmail.com



Preço (Outros Entes Públicos) 1: Preço do Fornecedor Vencedor

Inc. II Art. 5º da IN 73 de 05 de Agosto de 2020

0 18
R\$ 275,00

Órgão: Prefeitura Municipal de Dom Pedrito
Prefeitura Municipal de Dom Pedrito
Objeto: REGISTRO DE PREÇO DE EMPRESA PARA SERVIÇO DE ARBITRAGEM PARA OS CAMPEONATOS MUNICIPAIS DO DEPARTAMENTO DE ESPORTES E JOGOS ESPORTIVOS DAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO MUNICIPAL.
Descrição: Serviço de arbitragem e mesários para voleibol - Masculino e feminino. Conforme memorial descritivo em anexo. - Serviço de arbitragem e mesários para voleibol - Masculino e feminino. Conforme memorial descritivo em anexo.

Data: 03/04/2023 14:44
Modalidade: Pregão para Registro de Preço
SRP: SIM
Identificação: 228463
Lote/Item: 1/7
Ata: [Link Ata](#)
Fonte: www.portaldecompraspublicas.co.m.br
Quantidade: 110
Unidade: UND
UF: RS

CNPJ	Razão Social do Fornecedor	Valor da Proposta Final
16.815.998/0001-12	DUARTE & SILVA EVENTOS LTDA	R\$ 275,00
VENCEDOR		
Marca: DUARTE E SILVA EVENTOS		
Fabricante: DUARTE E SILVA EVENTOS		
Modelo: Arbitragem		
Descrição: Descrição não informada		
Estado:	Cidade:	Endereço:
RS	Bagé	AV SETE DE SETEMBRO, 1062
		Telefone:
		(53) 9931-2450



Preço estimado dos itens calculado pela fórmula Mediana dos preços obtidos:

Item 1 - arbitragem de futsal

- 5 preços do portal Compras Governamentais praticados pela Administração Pública de licitações homologadas/adjudicadas entre os dias 03/02/2023 e 12/04/2023, calculados pela fórmula Preço do Fornecedor Vencedor.
- 2 preços de Aquisições e contratações similares de outros entes públicos homologadas/adjudicadas entre os dias 10/03/2023 e 17/03/2023, calculados pela fórmula Preço do Fornecedor Vencedor.

Item 2 - Serviços de arbitragem de voleibol

- 3 preços do portal Compras Governamentais praticados pela Administração Pública de licitações homologadas/adjudicadas entre os dias 17/03/2023 e 12/04/2023, calculados pela fórmula Preço do Fornecedor Vencedor.
- 1 preço de Aquisições e contratações similares de outros entes públicos homologadas/adjudicadas no dia 03/04/2023, calculado pela fórmula Preço do Fornecedor Vencedor.

DESCRITIVO DE FÓRMULAS UTILIZADAS

Preço do Fornecedor Vencedor

- Capta os preços homologados para o item ou lote.





ATENÇÃO - O Banco de Preços é uma solução tecnológica que atende aos parâmetros de pesquisa dispostos em Leis vigentes, Instruções Normativas, Acórdãos, Regulamentos, Decretos e Portarias. Sendo assim, por reunir diversas fontes governamentais, complementares e sites de domínio amplo, o sistema não é considerado uma fonte e, sim, um meio para que as pesquisas sejam realizadas de forma segura, ágil e eficaz.

Fontes utilizadas nesta cotação:

1 - Tribunal de Contas do Estado do Rio Grande do Sul https://portal.tce.rs.gov.br/aplicprod/f?p=50500:3::NO::	Data: 19/05/2023 11:17:03 Acessar a fonte aqui
2 - Portal de Compras Publicas www.portaldecompraspublicas.com.br	Data: 19/05/2023 14:12:58 Acessar a fonte aqui
3 - ComprasNet www.comprasgovernamentais.gov.br	Data: 02/05/2023 11:33:20 Acessar a fonte aqui
4 - Compras BR https://comprasbr.com.br/	Data: 19/05/2023 11:17:01 Acessar a fonte aqui





DECRETO Nº 2.985/2020

“REGULAMENTA O TRATAMENTO FAVORECIDO, DIFERENCIADO E SIMPLIFICADO PARA AS MICROEMPRESAS, EMPRESAS DE PEQUENO PORTE E MICROEMPREENDEDORES INDIVIDUAIS NAS LICITAÇÕES DE BENS, SERVIÇOS E OBRAS NO ÂMBITO DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA DO MUNICÍPIO DE CONGONHINHAS”.

Eu, VALDINEI APARECIDO DE OLIVEIRA, Prefeito Municipal de Congonhinhas, Estado Paraná, no uso de suas atribuições legais, conforme artigo 65, IX da Lei Orgânica Municipal;

CONSIDERANDO o disposto nos artigos 42 a 45 e 47 a 49 da Lei Complementar Federal nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

CONSIDERANDO a necessidade de ampliar a participação das microempresas, das empresas de pequeno porte e dos microempreendedores individuais nas compras efetuadas pela Administração Pública Municipal.

CONSIDERANDO ainda, a necessidade de utilizar o poder de compras públicas para fomentar a economia local.

D E C R E T A:

Art. 1º Nas contratações públicas de bens, serviços e obras, deverá ser concedido tratamento favorecido, diferenciado e simplificado para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais, com o objetivo de:

- I - promover o desenvolvimento econômico e social no âmbito local e regional;
- II - ampliar a eficiência das políticas públicas; e
- III - incentivar a inovação tecnológica.

§ 1º Subordinam-se ao disposto neste Decreto os órgãos da Administração Pública Direta e as entidades da Administração Indireta.



§ 2º O enquadramento como microempresa, empresa de pequeno porte e microempreendedores individuais dar-se-á nas condições do Estatuto Nacional da Microempresa e Empresa de Pequeno Porte, instituído pela Lei Complementar Federal nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

§ 4º Para efeitos deste Decreto, considera-se:

I - âmbito local: limites geográficos do Município de Congonhinhas;

II - âmbito regional: limites geográficos do Estado ou da região metropolitana, que podem envolver mesorregiões ou microrregiões, conforme definido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.

§ 5º Admite-se a adoção de outro critério de definição de âmbito local e regional, justificadamente, em edital, desde que atenda aos objetivos previstos no art. 1º.

Art. 2º Para a ampliação da participação das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais nas licitações, os órgãos ou entidades abrangidas por este Decreto, deverão:

I - Definir o objeto da contratação sem utilizar especificações que restrinjam, injustificadamente, a participação das microempresas, das empresas de pequeno porte e dos microempreendedores individuais;

II - Descentralizar territorialmente as compras públicas, observando as potencialidades econômicas e a capacidade produtiva locais, permitindo ampliar a competitividade e fomentar o desenvolvimento local e regional.

Art. 3º As microempresas e empresas de pequeno porte, por ocasião da participação em certames licitatórios, deverão apresentar toda a documentação exigida para efeito de comprovação de regularidade fiscal, mesmo que esta apresente alguma restrição.

§ 1º Havendo alguma restrição na comprovação da regularidade fiscal, será assegurado o prazo de 5 (cinco) dias úteis, cujo termo inicial corresponderá ao momento em que o proponente for declarado vencedor do certame, prorrogável por igual período, a critério da administração pública, para regularização da



documentação, para pagamento ou parcelamento do débito e para emissão de eventuais certidões negativas ou positivas com efeito de certidão negativa.

§ 2º A prorrogação do prazo previsto no § 1º poderá ser concedida, a critério da administração, quando requerida pelo licitante, mediante apresentação de justificativa.

Art. 4º Nas licitações será assegurada, como critério de desempate, preferência de contratação para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 1º Entende-se haver empate quando as ofertas apresentadas pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais forem iguais ou até 10% (dez por cento) superiores à proposta mais bem classificada, ressalvado o disposto no § 2º.

§ 2º Na modalidade de pregão, entende-se haver empate quando as ofertas apresentadas pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais forem iguais ou até 5% (cinco por cento) superiores à proposta mais bem classificada.

§ 3º O disposto neste artigo somente se aplicará quando a melhor oferta válida não tiver sido apresentada por microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual.

§ 4º A preferência de que trata este artigo será concedida da seguinte forma:

I - ocorrendo o empate, a microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual melhor classificada poderá apresentar proposta de preço inferior àquela considerada vencedora do certame, situação em que será adjudicado o objeto em seu favor;

II - não ocorrendo a contratação da microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual, na forma do inciso I, serão convocados os remanescentes que se enquadrem em situação de empate, na ordem classificatória, para o exercício do mesmo direito; e

III - no caso de valores idênticos apresentados pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais que se encontrem em situação de



empate, será realizado sorteio entre eles para que se identifique aquele que primeiro poderá apresentar melhor oferta.

§ 5º Não se aplica o sorteio disposto no inciso III do § 4º quando, por sua natureza, o procedimento não admitir o empate real, como acontece na fase de lances do pregão, em que os lances equivalentes não são considerados iguais, sendo classificados conforme a ordem de apresentação pelos licitantes.

§ 6º No caso do pregão, após o encerramento dos lances, a microempresa, empresa de pequeno porte ou o microempreendedor individual melhor classificado será convocado para apresentar nova proposta no prazo máximo de 5 (cinco) minutos por item em situação de empate, sob pena de preclusão.

§ 7º Nas demais modalidades de licitação, o prazo para os licitantes apresentarem nova proposta deverá estar previsto no instrumento convocatório.

§ 8º Nas licitações do tipo técnica e preço, o empate será aferido levando em consideração o resultado da ponderação entre a técnica e o preço na proposta apresentada pelos licitantes, sendo facultada à microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual melhor classificado a possibilidade de apresentar proposta de preço inferior, nos termos do regulamento.

§ 9º Na hipótese de não contratação nos termos previstos neste artigo, o objeto licitado será adjudicado em favor da proposta originalmente vencedora do certame.

Art. 5º Os órgãos e entidades abrangidos por este Decreto deverão realizar processo licitatório, destinado exclusivamente à participação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais nos itens ou lotes de licitação cujo valor seja de até R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais).

§ 1º Quando a licitação realizada para participação exclusiva de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais for deserta ou fracassada, o processo poderá ser repetido, não havendo, neste momento, a obrigatoriedade da participação exclusiva.

§ 2º O valor de até R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais) refere-se ao valor total estimado para a licitação, quando o certame tratar da aquisição de mesmo bem ou serviço.



§ 3º Nos casos de processos licitatórios de bens ou serviços distintos o valor limite de R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais) deve ser aferido por item ou lote.

§ 4º Nas licitações destinadas à participação exclusiva de microempresa, empresa de pequeno porte e microempreendedores individuais faculta-se ao licitante, para fins de habilitação, atestar a qualificação econômico-financeira através da comprovação de capital social mínimo ou de patrimônio líquido.

Art. 6º Nas licitações para aquisição de bens de natureza divisível, e desde que não haja prejuízo para o conjunto ou complexo do objeto, os órgãos e entidades contratantes deverão reservar cota de até 25% (vinte e cinco por cento) do objeto para a contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 1º O disposto neste artigo não impede a contratação das microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais para a totalidade do objeto.

§ 2º O instrumento convocatório deverá prever que, não havendo vencedor para a cota reservada, esta poderá ser adjudicada ao vencedor da cota principal ou, diante de sua recusa, aos licitantes remanescentes, desde que pratiquem o preço do primeiro colocado.

§ 3º Se uma mesma empresa vencer a cota reservada e a cota principal, a contratação das cotas dar-se-á pelo menor preço obtido entre estas.

§ 4º No caso descrito no § 3º, o licitante será chamado para ajustar a proposta da cota de maior valor, que deverá passar a contemplar o mesmo preço da de menor valor.

§ 5º Havendo recusa por parte do licitante em ajustar os preços na forma prevista no § 4º, o lote referente à cota de menor valor será adjudicado em favor da empresa vencedora, sendo esta desclassificada daquele relativo à cota de maior valor, sem prejuízo da imposição das penalidades, definidas no instrumento convocatório.

§ 6º Caberá à Administração Pública definir, motivadamente, os critérios de divisão do valor global da licitação, podendo adotar até 25% (vinte e cinco por cento) do valor global, de cada lote ou de cada item da licitação, garantindo os mecanismos



e) nas licitações com exigência de subcontratação, a prioridade de contratação prevista neste inciso somente será aplicada se o licitante for microempresa, empresa de pequeno porte e microempreendedor individual sediado local ou regionalmente ou for um consórcio ou uma sociedade de propósito específico formada exclusivamente por microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais sediados local ou regionalmente;

f) quando houver propostas beneficiadas com as margens de preferência para produto nacional em relação ao produto estrangeiro, previstas no art. 3º da Lei nº 8.666, de 1993, a prioridade de contratação prevista neste artigo será aplicada exclusivamente entre as propostas que fizerem jus às margens de preferência, de acordo com os Decretos de aplicação das margens de preferência, observado o limite de 25% (vinte e cinco por cento) estabelecido pela Lei nº 8.666, de 1993; e

g) a aplicação do benefício previsto neste inciso e do percentual da prioridade adotado, deverá ser motivada, nos termos dos arts. 47 e 48, § 3º, da Lei Complementar nº 123, de 2006.

Art. 8º Não se aplica o disposto nos arts. 5º ao 6º quando:

I - não houver um mínimo de 3 (três) fornecedores competitivos enquadrados como microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais sediados local ou regionalmente e capazes de cumprir as exigências estabelecidas no instrumento convocatório;

II - o tratamento diferenciado e simplificado para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais não for vantajoso para a Administração ou representar prejuízo ao conjunto ou complexo do objeto a ser contratado, justificadamente;

III - a licitação for dispensável ou inexigível, nos termos dos arts. 24 e 25 da Lei Federal nº 8.666, de 1993, excetuadas as dispensas tratadas pelos incisos I e II do caput do referido art. 24, nas quais a compra deverá ser feita preferencialmente de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais;

IV - o tratamento diferenciado e simplificado não for capaz de alcançar, justificadamente, pelo menos um dos objetivos previstos no art. 1º; e



necessários para ampliar a participação das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 7º Somente existirá prioridade para efetuar a contratação da empresa vencedora da cota reservada, no registro de preços, se esta aceitar reduzi-lo ao valor registrado para a cota de ampla concorrência, se esta for de menor valor.

§ 8º Na hipótese prevista no § 7º, se a empresa vencedora não aceitar reduzir o valor registrado até o montante registrado na cota mais vantajosa, o seu preço permanecerá válido para outras contratações, após o esgotamento da cota de menor valor, não lhe sendo assegurada a prioridade de contratação.

Art. 7º Para aplicação dos benefícios previstos nos arts. 5º a 6º:

I - desde que previamente estabelecido, poderá ser concedida, justificadamente, prioridade de contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais sediados local ou regionalmente, até o limite de 5% (cinco por cento) do melhor preço válido, nos seguintes termos:

a) a microempresa, a empresa de pequeno porte ou o microempreendedor individual, sediado local ou regionalmente, melhor classificado dentro do intervalo definido, será considerado vencedor da licitação, situação em que será adjudicado o objeto em seu favor;

b) na hipótese da não contratação da microempresa, da empresa de pequeno porte ou do microempreendedor individual sediado local ou regionalmente com base na alínea "a", serão convocados os remanescentes que porventura se enquadrem na situação do inciso I na ordem classificatória, para o exercício do mesmo direito;

c) no caso de equivalência dos valores apresentados pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais sediados local ou regionalmente, será realizado sorteio entre eles para que se identifique aquele que primeiro poderá apresentar melhor oferta;

d) nas licitações a que se refere o art. 7º, a prioridade de contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais sediados local ou regionalmente será aplicada apenas na cota reservada;



Parágrafo único. Para efeito de obtenção da informação prevista no inciso I, é possível utilizar os dados extraídos do sistema estadual de compras eletrônicas, sem prejuízo da realização de pesquisa mercadológica pelo órgão ou entidade licitante para confirmar ou robustecer as referidas informações.

Art. 9º Para fins de aplicação dos benefícios previstos neste Decreto, deverá ser exigida do licitante a ser beneficiado a declaração, sob as penas da lei, de que cumpre os requisitos legais para a qualificação como microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual, estando apto a usufruir do tratamento favorecido estabelecido nos arts. 42 a 49 da Lei Complementar Federal nº 123, de 2006.

§ 1º A identificação das microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais na sessão pública do pregão eletrônico só deve ocorrer após o encerramento dos lances.

§ 2º No pregão eletrônico, a declaração mencionada no caput do artigo será prestada eletronicamente em campo próprio do sistema, antes do envio da proposta.

§ 3º Nas demais modalidades de licitação a apresentação da declaração deve ocorrer logo após a abertura da sessão, separadamente dos envelopes contendo os documentos de habilitação e propostas.

Art. 10 Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Congonhinhas, 15 de maio de 2020.


Valdinel Aparecido de Oliveira
Prefeito Municipal

Prefeitura Municipal de Congonhinhas - Estado do Paraná

DECRETO Nº 1.888/2020

"RESOLUÇÃO O TRATAMENTO FAVORECIDO, DIFERENCIADO E SIMPLIFICADO PARA AS MICROEMPRESAS, EMPRESAS DE PEQUENO PORTE E MICROEMPREENDEDORES INDIVIDUAIS NAS LICITAÇÕES DE BENS, SERVIÇOS E OBRAS NA AMPLIAÇÃO DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA DO MUNICÍPIO DE CONGONHINHAS".

Eu, VALDINEI APARECIDO DE OLIVEIRA, Prefeito Municipal de

Congonhinhas, Estado do Paraná, no uso de suas atribuições legais, conforme artigo 83, II da Lei Orgânica Municipal;

CONSIDERANDO o disposto nos artigos 42 e 48 e 47 e 49 da Lei Complementar Federal nº 123, de 14 de dezembro de 2006;

CONSIDERANDO a necessidade de ampliar e participação das microempresas, das empresas de pequeno porte e dos microempreendedores individuais nas compras efetuadas pela Administração Pública Municipal;

CONSIDERANDO a necessidade de ampliar o poder de compra pública para fomentar a economia local;

DECRETO Nº

Art. 1º Nas contratações públicas de bens, serviços e obras, deverá ser concedido tratamento favorável, diferenciado e simplificado para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais, com o objetivo de:

I - promover o desenvolvimento econômico e social no âmbito local e regional;

II - ampliar a eficiência das políticas públicas; e

III - estimular a inovação tecnológica.

§ 1º Substituir-se ao disposto neste Decreto na íntegra da Administração Pública Direta e as entidades da Administração Indireta.

§ 2º O enquadramento como microempresa, empresa de pequeno porte e microempreendedor individual deriva-se dos critérios do Estado do Paraná de Microempresas e Empresas de Pequeno Porte, instituído pela Lei Complementar Federal nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

§ 3º Para efeitos deste Decreto, considerar-se:

I - âmbito local: limites geográficos do Município de Congonhinhas;

II - âmbito regional: limites geográficos do Estado ou do regime metropolitanos, que podem envolver metrópoles ou microrregiões, conforme definido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE.

§ 4º Admitir-se a adoção de critério de distúrbio de âmbito local e regional, justificadamente, em caso de estado onde não haja previsão no art. 1º.

Art. 2º Para a aplicação da participação das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais nas licitações, os órgãos ou entidades abrangidas por este Decreto, deverão:

I - Definir o objeto da contratação para utilizar especificações que restrinjam, especificamente, a participação das microempresas, das empresas de pequeno porte e dos microempreendedores individuais;

II - Descontornar limitadamente as empresas públicas, observando as premissas econômicas e a capacidade produtiva local, permitindo ampliar a competitividade e fomentar o desenvolvimento local e regional.

Art. 3º As microempresas e empresas de pequeno porte, por ocasião da participação em licitações, deverão apresentar toda a documentação exigida para efeito de comprovação de regularidade fiscal, mesmo que esta apresente alguma restrição.

§ 1º Havendo alguma restrição na comprovação de regularidade fiscal, será assegurada a prazo de 5 (cinco) dias úteis, caso tenha sido correspondente ao momento em que o proponente for declarado vencedor do certame, prorrogável por igual período, a critério da administração pública, para regularização da documentação, para pagamento ou parcelamento do débito e para emissão de eventuais certidões negativas ou positivas com efeito de certidão regular.

§ 2º A prorrogação da prazo previsto no § 1º poderá ser sucessiva, a critério da administração, quando requisitada pelo licitante, mediante apresentação de justificativas.

Art. 4º Nas licitações será assegurada, como critério de desempate, preferência de contratação para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 1º Entende-se haver empate quando as ofertas apresentadas pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais tiverem iguais ou até 10% (dez por cento) superiores à proposta mais bem classificada, considerando o disposto no § 2º.

§ 2º Na modalidade de pregão, entendendo-se haver empate quando as ofertas apresentadas pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais tiverem iguais ou até 0% (zero por cento) superiores à proposta mais bem classificada.

§ 3º O disposto neste artigo somente se aplicará quando a melhor oferta válida não tiver sido apresentada por microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 4º A preferência de que trata este artigo terá precedência das seguintes fontes:

I - quando o empreiteiro, a microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual melhor classificado poderá apresentar proposta de preço inferior àquela considerada vencedora do certame, situação em que será adjudicatária o objeto em seu favor;

II - não ocorrendo a contratação da microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual, no item de licitação I, será considerada as manifestações que as empresas em situação de empate, no item classificatório, para o exercício do mesmo direito;

III - no caso de valores iguais apresentados pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais que se encontram em situação de empate, será realizada sorteio entre eles para que se identifique aquele que primeiro poderá apresentar melhor oferta.

§ 5º Não se aplica o sorteio disposto no inciso III do § 4º quando, por sua natureza, o procedimento não admitir o empate real, como acontece no item de licitação de preço, em que as lances equivalentes não são considerados iguais, sendo classificadas conforme o ordem de apresentação pelas licitantes.

§ 6º No caso de empate, após o encerramento das lances, a microempresa, empresa de pequeno porte ou o microempreendedor individual melhor classificado será convocado para apresentar nova proposta no prazo máximo de 5 (cinco) minutos por hora em situação de empate, sob pena de preclusão.

§ 7º Nas demais modalidades de licitação, e para que os licitantes apresentarem nova proposta deverá estar previsto no instrumento convocatório.

§ 8º Nas licitações de tipo técnico e preço, o empate será decidido levando em consideração o resultado da ponderação entre o técnico e o preço na proposta apresentada pelas licitantes, sendo incluído a microempresa, empresa de pequeno porte ou microempreendedor individual melhor classificado a possibilidade de apresentar proposta de preço inferior, nos termos do regulamento.

§ 9º Na hipótese de não contratação nos termos previstos neste artigo, o objeto licitado será adjudicatário em favor do proponente originalmente vencedor do certame.

Art. 5º Os órgãos e entidades abrangidos por este Decreto deverão realizar processo licitatório, destinando exclusivamente a participação das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais nos itens ou lotes de licitação cujo valor seja de até R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais).

§ 1º Quando o licitante realizado para participação exclusiva das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais for deserto ou inexistente, o processo poderá ser reposto, não havendo, neste momento, a obrigatoriedade de participação exclusiva.

§ 2º O valor de até R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) refere-se ao valor total estimado para a licitação, quando o contrato tiver de ser executado em uma única vez ou em parcelas, e não ao valor de cada parcela.

§ 3º Nas ações de processo licitatório de bens ou serviços distintos e valor total de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) deve ser observado por item ou lote.

§ 4º Nas licitações destinadas à participação exclusiva das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais, não se aplica, para fins de licitação, o critério de qualificação econômica-financeira através de comprovação de capital social mínimo ou de patrimônio líquido.

Art. 6º Nas licitações para aplicação de bens de natureza distinta, e desde que não haja previsão para o conjunto ou conjunto de objetos, os órgãos e entidades abrangidos deverão reservar até 25% (vinte e cinco por cento) do objeto para a contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 1º O disposto neste artigo não impede a contratação das microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais para a totalidade do objeto.

§ 2º O instrumento convocatório deverá prever que, não havendo vencedor para o lote reservado, este poderá ser adjudicatário ao vencedor do lote principal ou, desde que não haja, aos licitantes remanescentes, desde que pratiquem o preço do lote reservado.

§ 3º Se a uma mesma empresa vencer a lote reservado e o lote principal, a contratação das cotas dar-se-á para o menor preço global entre eles.

§ 4º No caso de empate no § 3º, o licitante será escolhido para ajustar a proposta de cada lote, de modo a garantir a contratação e o menor preço de cada lote.

§ 5º Havendo recurso por parte de licitante em ajuste de preço no item previsto no § 4º, o lote reservado e o lote de menor valor será adjudicatário em favor de empresa vencedora, sendo este desclassificado depois de 5 (cinco) dias úteis, sem prejuízo da repetição das parcelas, sob pena de inexistência de instrumento convocatório.

§ 6º Caberá à Administração Pública definir, exclusivamente, os critérios de divisão do valor global de licitação, podendo adotar até 25% (vinte e cinco por cento) do valor global, de cada lote ou de cada item de licitação, garantindo os mecanismos necessários para ampliar a participação das microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais.

§ 7º Quando a licitação for realizada para a contratação das empresas vencedoras do lote reservado, no regime de preço, no lote principal restará o valor regulado para o lote de preço reservado, se este for de menor valor.

§ 8º Na hipótese prevista no § 7º, se a empresa vencedora não aceitar reduzir o valor registrado até o momento registrado no lote reservado, o seu preço permanecerá válido para outros certames, após o encerramento de cada lote reservado, não lhe sendo assegurada a prioridade de contratação.

Art. 7º Para aplicação dos benefícios previstos nos arts. 5º e 6º:

I - desde que previamente estabelecido, poderá ser concedido, justificadamente, preferência de contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais locais ou regionais, até o limite de 5% (cinco por cento) das cotas por lote, sob pena de nulidade;

a) as microempresas, empresas de pequeno porte ou o microempreendedor individual, entidade local ou regionalizada, melhor classificada dentro do lote reservado, será considerado vencedor da licitação, situação em que será adjudicatário o objeto em seu favor;

b) na hipótese de não contratação das microempresas, empresas de pequeno porte ou o microempreendedor individual entidade local ou regionalizada com base no item "a", sendo convocadas as remanescentes que se qualifiquem no ranking no item "b" na ordem classificatória, para o exercício do mesmo direito;

c) no caso de equalização dos valores apresentados pelas microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais entidade local ou regionalizada, será realizado sorteio entre eles para que se identifique aquele que primeiro poderá apresentar melhor oferta;

d) nas licitações a que se refere o art. 7º, a prioridade de contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais entidade local ou regionalizada será aplicada apenas no lote reservado;

e) nas licitações em que a natureza da licitação, e a prioridade de contratação de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais entidade local ou regionalizada não for observada, o processo de contratação será realizado sob o regime de preço, sob pena de nulidade;

f) quando houver proposta de licitação com o regime de preferência para produto nacional em licitação de produto estrangeiro, prevista no art. 3º da Lei nº 8.886, de 1993, a prioridade de contratação prevista neste artigo será aplicada exclusivamente sobre as propostas que tenham por objeto o produto de preferência, de acordo com os Decretos de aplicação dos regimes de preferência, observando o limite de 25% (vinte e cinco por cento) estabelecido pela Lei nº 8.886, de 1993;

g) a aplicação de benefícios prevista neste artigo e do parágrafo do presente artigo, deverá ser observada, nos termos dos arts. 47 e 48, § 3º, da Lei Complementar nº 123, de 2006;

Art. 8º Não se aplica o disposto nos arts. 5º e 6º quando:

I - não houver um mínimo de 3 (três) fornecedores competitivos enquadrados como microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais entidade local ou regionalizada e capazes de cumprir as exigências estabelecidas no instrumento convocatório;

II - o tratamento diferenciado e simplificado para as microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais não for vantajoso para a Administração ou representar prejuízo ao conjunto ou à parcela do objeto a ser contratado, justificadamente;

III - a licitação for dispensável ou inexigível, nos termos dos arts. 24 e 25 da Lei Federal nº 8.886, de 1993, observadas as disposições previstas nos itens I e II do caput do artigo 34, não sendo a empresa eventual ou não preferencialmente de microempresas, empresas de pequeno porte e microempreendedores individuais;

IV - o tratamento diferenciado e simplificado não for capaz de alcançar, justificadamente, pelo menos um dos objetivos previstos no art. 1º;

Parágrafo único. Para efeito de aplicação da informação prevista no inciso I e possível utilizar os dados estatísticos do sistema estadual de empresas estatísticas, sem prejuízo da realização de pesquisas estatísticas pelo órgão ou entidade licitante para confirmar ou reafirmar as informações estatísticas.

Art. 9º Para fins de aplicação dos benefícios previstos neste Decreto, deverá ser exigido do licitante a ser beneficiado a declaração, sob as penas da lei, de que cumpre as condições legais para a qualificação como microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais, estando apto a cumprir o tratamento favorável estabelecido nos arts. 42 e 49 da Lei Complementar Federal nº 123, de 2006.

§ 1º A manifestação das microempresas, empresas de pequeno porte ou microempreendedores individuais no âmbito público da prestação de serviços deve ocorrer após o encerramento das lances.

§ 2º Na prestação de serviços, a declaração mencionada no caput do artigo está presente obrigatoriamente em campo próprio do sistema, antes da abertura de proposta.

§ 3º Nas demais modalidades de licitação e apresentação da declaração deve ocorrer logo após a abertura de proposta, separadamente dos envelopes contendo os documentos de habilitação e proposta.

Art. 10 Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário. Congonhinhas, 15 de maio de 2020.

Valdinei Aparecido de Oliveira
Prefeito Municipal

Prefeitura Municipal de Uraí - Estado do Paraná -

Decreto Nº 077/2020

SÚMULA: "Dispõe sobre a transparência de gastos na prevenção e no combate ao COVID-19".

O Prefeito do Município de Uraí, Estado do Paraná, usando das atribuições que lhe são conferidas por Lei,

CONSIDERANDO o Decreto Municipal nº 057 de 14 de maio de 2020, que criou o Estado de Calamidade Pública em razão da Pandemia declarada pela Organização Mundial de Saúde;

CONSIDERANDO que Estado de Calamidade Pública demanda gastos ordinários e extraordinários na prevenção e no combate ao COVID-19;

CONSIDERANDO a Recomendação Administrativa nº 135/2020 do Ministério Público do Estado do Paraná;

CONSIDERANDO ainda a necessidade de absoluta transparência para a população sobre o trabalho desenvolvido em decorrência da pandemia;

Art. 1º Fica determinado ao Secretário Municipal que, conjuntamente com todas as providências necessárias para combater a Pandemia do Município (sob o campo específico de combate a todos os gastos e documentos relacionados às ações de combate à pandemia do COVID-19, incluindo constatações excepcionais, reativos de controle em caso, despesas hospitalares, aquisições de recursos humanos dentre outras ações referentes ao combate do novo coronavírus - SARS-CoV-2).

Art. 2º Nas situações e casos mencionados, deverá estar presentes clareza e precisão, sendo obrigatório anexar os processos no sistema para ser disponibilizados separadamente.

Art. 3º Este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação.

Registre-se, Publique-se e Cumpra-se.

Gabete do Prefeito do Município de Uraí, aos dezesseis dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte.

Carlos Roberto Tamura
Prefeito do Município de Uraí

Registre-se e Publique-se no Sistema de Gestão da Prefeitura do Município de Uraí, aos dezesseis dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte.

Walter Carlos Faria
Chefe de Gabinete

DECRETO Nº 077/2020

SÚMULA: "Dispõe sobre a transparência de gastos em virtude da pandemia de COVID-19".

O Prefeito do Município de Uraí - Estado do Paraná, no uso de suas atribuições que lhe são conferidas por Lei,

CONSIDERANDO o Decreto Municipal nº 057 de 14 de maio de 2020, que criou o Estado de Calamidade Pública em razão da Pandemia declarada pela Organização Mundial de Saúde;

CONSIDERANDO a Recomendação Administrativa nº 135/2020 do Ministério Público do Estado do Paraná;

CONSIDERANDO ainda a necessidade de absoluta transparência para a população sobre o trabalho desenvolvido em decorrência da pandemia;

Art. 1º Fica determinado ao Secretário Municipal que, conjuntamente com todas as providências necessárias para combater a Pandemia do Município (sob o campo específico de combate a todos os gastos e documentos relacionados às ações de combate à pandemia do COVID-19, incluindo constatações excepcionais, reativos de controle em caso, despesas hospitalares, aquisições de recursos humanos dentre outras ações referentes ao combate do novo coronavírus - SARS-CoV-2).

Art. 2º Nas situações e casos mencionados, deverá estar presentes clareza e precisão, sendo obrigatório anexar os processos no sistema para ser disponibilizados separadamente.

Art. 3º Este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação.

Registre-se, Publique-se e Cumpra-se.

Gabete do Prefeito do Município de Uraí, Estado do Paraná, aos dezesseis dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte.

Carlos Roberto Tamura - Prefeito Municipal



0 130

Presidência da República
Casa Civil
Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos

DECRETO Nº 11.462, DE 31 DE MARÇO DE 2023

Vigência

Regulamenta os art. 82 a art. 86 da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, para dispor sobre o sistema de registro de preços para a contratação de bens e serviços, inclusive obras e serviços de engenharia, no âmbito da Administração Pública federal direta, autárquica e fundacional.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, no uso da atribuição que lhe confere o art. 84, caput, inciso IV, da Constituição, e tendo em vista o disposto no art. 78, caput, inciso IV, e § 1º, da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021,

DECRETA:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Objeto e âmbito de aplicação

Art. 1º Este Decreto regulamenta os art. 82 a art. 86 da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, para dispor sobre o sistema de registro de preços - SRP para a contratação de bens e serviços, inclusive obras e serviços de engenharia, no âmbito da Administração Pública federal direta, autárquica e fundacional.

Definições

Art. 2º Para fins do disposto neste Decreto, considera-se:

I - sistema de registro de preços -SRP - conjunto de procedimentos para a realização, mediante contratação direta ou licitação nas modalidades pregão ou concorrência, de registro formal de preços relativos à prestação de serviços, às obras e à aquisição e à locação de bens para contratações futuras;

II - ata de registro de preços - documento vinculativo e obrigacional, com característica de compromisso para futura contratação, no qual são registrados o objeto, os preços, os fornecedores, os órgãos ou as entidades participantes e as condições a serem praticadas, conforme as disposições contidas no edital da licitação, no aviso ou no instrumento de contratação direta e nas propostas apresentadas;

III - órgão ou entidade gerenciadora - órgão ou entidade da Administração Pública federal responsável pela condução do conjunto de procedimentos para registro de preços e pelo gerenciamento da ata de registro de preços dele decorrente;

IV - órgão ou entidade participante - órgão ou entidade da Administração Pública que participa dos procedimentos iniciais da contratação para registro de preços e integra a ata de registro de preços;

V - órgão ou entidade não participante - órgão ou entidade da Administração Pública que não participa dos procedimentos iniciais da licitação para registro de preços e não integra a ata de registro de preços;

VI - compra nacional - compra ou contratação de bens, serviços ou obras, em que o órgão ou a entidade gerenciadora conduz os procedimentos para registro de preços destinado à execução descentralizada de programa ou projeto federal e consolida as demandas previamente indicadas pelos entes federados beneficiados, sem a necessidade de manifestação de interesse durante o período de divulgação da intenção de registro de preços- IRP;

VII - compra centralizada - compra ou contratação de bens, serviços ou obras, em que o órgão ou a entidade gerenciadora conduz os procedimentos para registro de preços destinado à execução descentralizada, mediante prévia indicação da demanda pelos órgãos ou pelas entidades participantes;

VIII - Sistema de Cadastramento Unificado de Fornecedores - SICAF - ferramenta informatizada, integrante do Sistema de Compras do Governo Federal - Compras.gov.br, disponibilizada pela Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos, para cadastramento dos licitantes ou fornecedores de procedimentos de contratação pública promovidos pelos órgãos e pelas entidades da Administração Pública federal direta, autárquica e fundacional;

IX - Gestão de Atas - ferramenta informatizada, integrante do Compras.gov.br, disponibilizada pela Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos, para controle e gerenciamento

dos quantitativos das atas de registro de preços e de seus saldos, e das solicitações de adesão e de remanejamento das quantidades; e

X - SRP digital - ferramenta informatizada, integrante do Compras.gov.br, disponibilizada pela Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos, para o registro formal de preços relativos a prestação de serviços, obras e aquisição e locação de bens para contratações futuras, de que trata o inciso I.

Adoção

Art. 3º O SRP poderá ser adotado quando a Administração julgar pertinente, em especial:

I - quando, pelas características do objeto, houver necessidade de contratações permanentes ou frequentes;

II - quando for conveniente a aquisição de bens com previsão de entregas parceladas ou contratação de serviços remunerados por unidade de medida, como quantidade de horas de serviço, postos de trabalho ou em regime de tarefa;

III - quando for conveniente para atendimento a mais de um órgão ou a mais de uma entidade, inclusive nas compras centralizadas;

IV - quando for atender a execução descentralizada de programa ou projeto federal, por meio de compra nacional ou da adesão de que trata o § 2º do art. 32; ou

V - quando, pela natureza do objeto, não for possível definir previamente o quantitativo a ser demandado pela Administração.

Parágrafo único. O SRP poderá ser utilizado para a contratação de execução de obras e serviços de engenharia, desde que atendidos os seguintes requisitos:

I - existência de termo de referência, anteprojeto, projeto básico ou projeto executivo padronizados, sem complexidade técnica e operacional; e

II - necessidade permanente ou frequente de obra ou serviço a ser contratado.

Indicação limitada a unidades de contratação

Art. 4º É permitido o registro de preços com indicação limitada a unidades de contratação, sem indicação do total a ser adquirido, apenas nas seguintes situações:

I - quando for a primeira licitação ou contratação direta para o objeto e o órgão ou a entidade não tiver registro de demandas anteriores;

II - no caso de alimento perecível; ou

III - no caso em que o serviço estiver integrado ao fornecimento de bens.

Parágrafo único. Nas situações referidas no caput, é obrigatória a indicação do valor máximo da despesa e é vedada a participação de outro órgão ou entidade na ata.

Sistema de registro de preços

Art. 5º O procedimento para registro de preços será realizado no SRP digital, observados os procedimentos estabelecidos no manual técnico operacional, a ser publicado pela Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos.

Art. 6º A Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos poderá ceder o uso do SRP digital, por meio de termo de acesso, a órgão ou entidade dos Poderes Públicos da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios.

CAPÍTULO II

DO ÓRGÃO OU DA ENTIDADE GERENCIADORA

Competências

Art. 7º Compete ao órgão ou à entidade gerenciadora praticar todos os atos de controle e de administração do SRP, em especial:

I - realizar procedimento público de intenção de registro de preços - IRP e, quando for o caso, estabelecer o número máximo de participantes, em conformidade com sua capacidade de gerenciamento;

II - aceitar ou recusar, justificadamente, no que diz respeito à IRP;

- a) os quantitativos considerados ínfimos;
- b) a inclusão de novos itens; e
- c) os itens de mesma natureza com modificações em suas especificações;

III - consolidar informações relativas à estimativa individual e ao total de consumo, promover a adequação dos termos de referência ou projetos básicos encaminhados para atender aos requisitos de padronização e racionalização, e determinar a estimativa total de quantidades da contratação;

IV - realizar pesquisa de mercado para identificar o valor estimado da licitação ou contratação direta e, quando for o caso, consolidar os dados das pesquisas de mercado realizadas pelos órgãos e pelas entidades participantes, inclusive na hipótese de compra centralizada;

V - promover, na hipótese de compra nacional, a divulgação do programa ou projeto federal, a pesquisa de mercado e a consolidação da demanda dos órgãos e das entidades da Administração direta e indireta da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios beneficiados;

VI - confirmar, junto aos órgãos ou às entidades participantes, a sua concordância com o objeto, inclusive quanto aos quantitativos e ao termo de referência ou projeto básico, caso o órgão ou a entidade gerenciadora entenda pertinente;

VII - promover os atos necessários à instrução processual para a realização do procedimento licitatório ou da contratação direta e todos os atos deles decorrentes, como a assinatura da ata e a sua disponibilização aos órgãos ou às entidades participantes;

VIII - remanejar os quantitativos da ata, observado o disposto no art. 30;

IX - gerenciar a ata de registro de preços;

X - conduzir as negociações para alteração ou atualização dos preços registrados;

XI - deliberar quanto à adesão posterior de órgãos e entidades que não tenham manifestado interesse durante o período de divulgação da IRP;

XII - verificar, pelas informações a que se refere a alínea "a" do inciso I do **caput** do art. 8º, se as manifestações de interesse em participar do registro de preços atendem ao disposto no art. 3º e indeferir os pedidos que não o atendam;

XIII - aplicar, garantidos os princípios da ampla defesa e do contraditório, as penalidades decorrentes de infrações no procedimento licitatório ou na contratação direta e registrá-las no SICAF;

XIV - aplicar, garantidos os princípios da ampla defesa e do contraditório, as penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado na ata de registro de preços, em relação à sua demanda registrada, ou do descumprimento das obrigações contratuais, em relação às suas próprias contratações, e registrá-las no SICAF; e

XV - aceitar, excepcionalmente, a prorrogação do prazo previsto no § 2º do art. 31, nos termos do disposto no § 3º do art. 31.

§ 1º Os procedimentos de que tratam os incisos I a VI do **caput** serão efetivados anteriormente à elaboração do edital, do aviso ou do instrumento de contratação direta.

§ 2º O órgão ou a entidade gerenciadora poderá solicitar auxílio técnico aos órgãos ou às entidades participantes para a execução das atividades de que tratam os incisos IV e VII do **caput**.

§ 3º Na hipótese de compras nacionais ou centralizadas, o órgão ou a entidade gerenciadora poderá centralizar a aplicação de penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado na ata de registro de preços para todos os participantes.

§ 4º O exame e a aprovação das minutas do edital, dos avisos ou dos instrumentos de contratação direta e do contrato serão efetuados exclusivamente pela Assessoria Jurídica do órgão ou da entidade gerenciadora.

§ 5º O órgão ou a entidade gerenciadora deliberará, excepcionalmente, quanto à inclusão, como participante, de órgão ou entidade que não tenha manifestado interesse durante o período de divulgação da IRP, desde que não tenha sido finalizada a consolidação de que trata o inciso III do **caput**.

CAPÍTULO III

DO ÓRGÃO OU DA ENTIDADE PARTICIPANTE

Competências

Art. 8º Compete ao órgão ou à entidade participante, que será responsável por manifestar seu interesse em participar do registro de preços:

I - registrar no SRP digital sua intenção de participar do registro de preços, acompanhada:

a) das especificações do item ou do termo de referência ou projeto básico adequado ao registro de preços do qual pretende participar;

b) da estimativa de consumo; e

c) do local de entrega;

II - garantir que os atos relativos à inclusão no registro de preços estejam formalizados e aprovados pela autoridade competente;

III - solicitar, se necessário, a inclusão de novos itens, no prazo previsto pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, acompanhada das informações a que se refere o inciso I e da pesquisa de mercado que contemple a variação de custos locais e regionais;

IV - manifestar, junto ao órgão ou à entidade gerenciadora, por meio da IRP, sua concordância com o objeto, anteriormente à realização do procedimento licitatório ou da contratação direta;

V - auxiliar tecnicamente, por solicitação do órgão ou da entidade gerenciadora, as atividades previstas nos incisos IV e VII do **caput** do art. 7º;

VI - tomar conhecimento da ata de registro de preços, inclusive de eventuais alterações, para o correto cumprimento de suas disposições;

VII - assegurar-se, quando do uso da ata de registro de preços, de que a contratação a ser realizada atenda aos seus interesses, sobretudo quanto aos valores praticados;

VIII - zelar pelos atos relativos ao cumprimento das obrigações assumidas pelo fornecedor e pela aplicação de eventuais penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado na ata de registro de preços ou de obrigações contratuais;

IX - aplicar, garantidos os princípios da ampla defesa e do contraditório, as penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado na ata de registro de preços, em relação à sua demanda registrada, ou do descumprimento das obrigações contratuais, em relação às suas próprias contratações, informar as ocorrências ao órgão ou à entidade gerenciadora e registrá-las no SICAF; e

X - prestar as informações solicitadas pelo órgão ou pela entidade gerenciadora quanto à contratação e à execução da demanda destinada ao seu órgão ou à sua entidade.

CAPÍTULO IV

DOS PROCEDIMENTOS PARA O REGISTRO DE PREÇOS

Seção I

Da intenção de registro de preços

Divulgação

Art. 9º Para fins de registro de preços, o órgão ou a entidade gerenciadora deverá, na fase preparatória do processo licitatório ou da contratação direta, realizar procedimento público de IRP para possibilitar, pelo prazo mínimo de oito dias úteis, a participação de outros órgãos ou outras entidades da Administração Pública na ata de registro de preços e determinar a estimativa total de quantidades da contratação, observado, em especial, o disposto nos incisos III e IV do **caput** do art. 7º e nos incisos I, III e IV do **caput** do art. 8º.

§ 1º O prazo previsto no **caput** será contado do primeiro dia útil subsequente à data de divulgação da IRP no SRP digital e no Portal Nacional de Contratações Públicas - PNCP, de que trata o art. 174 da Lei nº 14.133, de 2021.

§ 2º O procedimento previsto no **caput** poderá ser dispensado quando o órgão ou a entidade gerenciadora for o único contratante.

Art. 10. Os órgãos e as entidades de que trata o art. 1º, antes de iniciar processo licitatório ou contratação direta, consultarão as IRPs em andamento e deliberarão a respeito da conveniência de sua participação.

Parágrafo único. Constará nos autos do processo de contratação a manifestação do órgão ou da entidade sobre a deliberação de que trata o **caput**.

Seção II**Da licitação****Critério de julgamento**

Art. 11. Será adotado o critério de julgamento de menor preço ou de maior desconto sobre o preço estimado ou a tabela de preços praticada no mercado.

Art. 12. Poderá ser adotado o critério de julgamento de menor preço ou de maior desconto por grupo de itens quando for demonstrada a inviabilidade de se promover a adjudicação por item e for evidenciada a sua vantagem técnica e econômica.

Art. 13. Na hipótese prevista no art. 12:

I - o critério de aceitabilidade de preços unitários máximos será indicado no edital; e

II - a contratação posterior de item específico constante de grupo de itens exigirá prévia pesquisa de mercado e demonstração de sua vantagem para o órgão ou a entidade.

Modalidades

Art. 14. O processo licitatório para registro de preços será realizado na modalidade concorrência ou pregão.

Edital

Art. 15. O edital de licitação para registro de preços observará as regras gerais estabelecidas na Lei nº 14.133, de 2021, e disporá sobre:

I - as especificidades da licitação e de seu objeto, incluída a quantidade máxima de cada item que poderá ser contratada, com a possibilidade de ser dispensada nas hipóteses previstas no art. 4º;

II - a quantidade mínima a ser cotada de unidades de bens ou, no caso de serviços, de unidades de medida, desde que justificada;

III - a possibilidade de prever preços diferentes:

a) quando o objeto for realizado ou entregue em locais diferentes;

b) em razão da forma e do local de acondicionamento;

c) quando admitida cotação variável em razão do tamanho do lote; ou

d) por outros motivos justificados no processo;

IV - a possibilidade de o licitante oferecer ou não proposta em quantitativo inferior ao máximo previsto no edital e obrigar-se nos limites dela;

V - o critério de julgamento da licitação;

VI - as condições para alteração ou atualização de preços registrados, conforme a realidade do mercado e observado o disposto nos art. 25 a art. 27;

VII - a vedação à participação do órgão ou da entidade em mais de uma ata de registro de preços com o mesmo objeto no prazo de validade daquela de que já tiver participado, salvo na ocorrência de ata que tenha registrado quantitativo inferior ao máximo previsto no edital;

VIII - as hipóteses de cancelamento do registro de fornecedor e de preços, de acordo com o disposto nos art. 28 e art. 29;

IX - o prazo de vigência da ata de registro de preços, que será de um ano e poderá ser prorrogado por igual período, desde que comprovado o preço vantajoso;

X - as penalidades a serem aplicadas por descumprimento do pactuado na ata de registro de preços e em relação às obrigações contratuais;

XI - a estimativa de quantidades a serem adquiridas por órgãos ou entidades não participantes, observados os limites previstos nos incisos I e II do **caput** do art. 32, no caso de o órgão ou a entidade gerenciadora admitir adesões;

XII - a inclusão, na ata de registro de preços, para a formação do cadastro de reserva, conforme o disposto no inciso II do **caput** do art. 18;

a) dos licitantes que aceitarem cotar os bens, as obras ou os serviços em preços iguais aos do licitante vencedor, observada a ordem de classificação da licitação; e

b) dos licitantes que mantiverem sua proposta original;

XIII - a vedação à contratação, no mesmo órgão ou na mesma entidade, de mais de uma empresa para a execução do mesmo serviço, a fim de assegurar a responsabilidade contratual e o princípio da padronização, ressalvado o disposto no art. 49 da Lei nº 14.133, de 2021; e

XIV - na hipótese de licitação que envolva o fornecimento de bens, a Administração poderá, excepcionalmente, exigir amostra ou prova de conceito do bem na fase de julgamento das propostas ou de lances, ou no período de vigência do contrato ou da ata de registro de preços, desde que justificada a necessidade de sua apresentação.

Parágrafo único. Para fins do disposto no inciso II do **caput**, consideram-se quantidades mínimas a serem cotadas as quantidades parciais, inferiores à demanda na licitação, apresentadas pelos licitantes em suas propostas, desde que permitido no edital, com vistas à ampliação da competitividade e à preservação da economia de escala.

Seção III

Da contratação direta

Procedimentos

Art. 16. O SRP poderá ser utilizado nas hipóteses de contratação direta, por inexigibilidade ou por dispensa de licitação, para a aquisição de bens ou para a contratação de serviços por mais de um órgão ou uma entidade.

§ 1º Para fins do disposto no **caput**, além do disposto neste Decreto, serão observados:

I - os requisitos da instrução processual previstos no art. 72 da Lei nº 14.133, de 2021;

II - os pressupostos para enquadramento da contratação direta, por inexigibilidade ou por dispensa de licitação, conforme previsto nos art. 74 e art. 75 da Lei nº 14.133, de 2021; e

III - a designação da comissão de contratação como responsável pelo exame e julgamento dos documentos da proposta e dos documentos de habilitação, nos termos do disposto no inciso I, do caput do art. 6º da Lei nº 14.133, de 2021.

§ 2º O registro de preços poderá ser utilizado na hipótese de contratação direta, por inexigibilidade de licitação, para a aquisição, por força de decisão judicial, de medicamentos e insumos para tratamentos médicos.

Seção IV

Da disponibilidade orçamentária

Art. 17. A indicação da disponibilidade de créditos orçamentários somente será exigida para a formalização do contrato ou de outro instrumento hábil.

CAPÍTULO V

DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

Formalização e cadastro de reserva

Art. 18. Após a homologação da licitação ou da contratação direta, deverão ser observadas as seguintes condições para a formalização da ata de registro de preços:

I - serão registrados na ata os preços e os quantitativos do adjudicatário, observado o disposto no inciso IV do **caput** do art. 15;

II - será incluído na ata, na forma de anexo, o registro:

a) dos licitantes ou dos fornecedores que aceitarem cotar os bens, as obras ou os serviços com preços iguais aos do adjudicatário, observada a classificação na licitação; e

b) dos licitantes ou dos fornecedores que mantiverem sua proposta original; e

III - será respeitada, nas contratações, a ordem de classificação dos licitantes ou fornecedores registrados na ata.

§ 1º O registro a que se refere o inciso II do **caput** tem por objetivo a formação de cadastro de reserva, para o caso de impossibilidade de atendimento pelo signatário da ata.

§ 2º Para fins da ordem de classificação, os licitantes ou fornecedores de que trata a alínea "a" do inciso II do **caput** antecederão aqueles de que trata a alínea "b" do referido inciso.

§ 3º A habilitação dos licitantes que comporão o cadastro de reserva a que se referem o inciso II do **caput** e o § 1º somente será efetuada quando houver necessidade de contratação dos licitantes remanescentes, nas seguintes hipóteses:

I - quando o licitante vencedor não assinar a ata de registro de preços no prazo e nas condições estabelecidos no edital; ou

II - quando houver o cancelamento do registro do fornecedor ou do registro de preços, nas hipóteses previstas nos art. 28 e art. 29.

§ 4º O preço registrado, com a indicação dos fornecedores, será divulgado no PNCP e disponibilizado durante a vigência da ata de registro de preços.

Assinatura

Art. 19. Após os procedimentos previstos no art. 18, o licitante mais bem classificado ou o fornecedor, no caso da contratação direta, será convocado para assinar a ata de registro de preços no prazo e nas condições estabelecidas no edital de licitação ou no aviso de contratação direta, sob pena de decadência do direito, sem prejuízo da aplicação das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021.

§ 1º O prazo de convocação poderá ser prorrogado uma vez, por igual período, mediante solicitação do licitante mais bem classificado ou do fornecedor convocado, desde que:

I - a solicitação seja devidamente justificada e apresentada dentro do prazo; e

II - a justificativa apresentada seja aceita pela Administração.

§ 2º A ata de registro de preços será assinada por meio de assinatura digital e disponibilizada no sistema de registro de preços.

Art. 20. Na hipótese de o convocado não assinar a ata de registro de preços no prazo e nas condições estabelecidos no art. 19, observado o disposto no § 3º do art. 18, fica facultado à Administração convocar os licitantes remanescentes do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para fazê-lo em igual prazo e nas condições propostas pelo primeiro classificado.

Parágrafo único. Na hipótese de nenhum dos licitantes de que trata a alínea "a" do inciso II do **caput** do art. 18 aceitar a contratação nos termos do disposto no **caput** deste artigo, a Administração, observados o valor estimado e a sua eventual atualização na forma prevista no edital, poderá:

I - convocar os licitantes de que trata a alínea "b" do inciso II do **caput** do art. 18 para negociação, na ordem de classificação, com vistas à obtenção de preço melhor, mesmo que acima do preço do adjudicatário; ou

II - adjudicar e firmar o contrato nas condições ofertadas pelos licitantes remanescentes, observada a ordem de classificação, quando frustrada a negociação de melhor condição.

Art. 21. A existência de preços registrados implicará compromisso de fornecimento nas condições estabelecidas, mas não obrigará a Administração a contratar, facultada a realização de licitação específica para a aquisição pretendida, desde que devidamente justificada.

Vigência da ata de registro de preços

Art. 22. O prazo de vigência da ata de registro de preços será de um ano, contado do primeiro dia útil subsequente à data de divulgação no PNCP, e poderá ser prorrogado por igual período, desde que comprovado que o preço é vantajoso.

Parágrafo único. O contrato decorrente da ata de registro de preços terá sua vigência estabelecida na forma prevista no art. 36.

Vedação a acréscimos de quantitativos

Art. 23. Fica vedado efetuar acréscimos nos quantitativos estabelecidos na ata de registro de preços.

Controle e gerenciamento

Art. 24. O controle e o gerenciamento das atas de registro de preços serão realizados por meio da ferramenta de Gestão de Atas, quanto a:

I - os quantitativos e os saldos;

II - as solicitações de adesão; e

III - o remanejamento das quantidades.

Parágrafo único. O disposto no **caput** observará os procedimentos estabelecidos no manual técnico operacional que será publicado pela Secretaria de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos.

Alteração ou atualização dos preços registrados

Art. 25. Os preços registrados poderão ser alterados ou atualizados em decorrência de eventual redução dos preços praticados no mercado ou de fato que eleve o custo dos bens, das obras ou dos serviços registrados, nas seguintes situações:

I - em caso de força maior, caso fortuito ou fato do príncipe ou em decorrência de fatos imprevisíveis ou previsíveis de consequências incalculáveis, que inviabilizem a execução da ata tal como pactuada, nos termos do disposto na alínea "d" do inciso II do caput do art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021;

II - em caso de criação, alteração ou extinção de quaisquer tributos ou encargos legais ou superveniência de disposições legais, com comprovada repercussão sobre os preços registrados; ou

III - na hipótese de previsão no edital ou no aviso de contratação direta de cláusula de reajustamento ou repactuação sobre os preços registrados, nos termos do disposto na Lei nº 14.133, de 2021.

Negociação de preços registrados

Art. 26. Na hipótese de o preço registrado tornar-se superior ao preço praticado no mercado, por motivo superveniente, o órgão ou a entidade gerenciadora convocará o fornecedor para negociar a redução do preço registrado.

§ 1º Caso não aceite reduzir seu preço aos valores praticados pelo mercado, o fornecedor será liberado do compromisso assumido quanto ao item registrado, sem aplicação de penalidades administrativas.

§ 2º Na hipótese prevista no § 1º, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam reduzir seus preços aos valores de mercado, observado o disposto no § 3º do art. 28.

§ 3º Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou a entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, nos termos do disposto no art. 29, e adotará as medidas cabíveis para a obtenção de contratação mais vantajosa.

§ 4º Na hipótese de redução do preço registrado, o órgão ou a entidade gerenciadora comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de registro de preços, para que avaliem a conveniência e a oportunidade de diligenciarem negociação com vistas à alteração contratual, observado o disposto no art. 35.

Art. 27. Na hipótese de o preço de mercado tornar-se superior ao preço registrado e o fornecedor não poder cumprir as obrigações estabelecidas na ata, será facultado ao fornecedor requerer ao gerenciador a alteração do preço registrado, mediante comprovação de fato superveniente que o impossibilite de cumprir o compromisso.

§ 1º Para fins do disposto no **caput**, o fornecedor encaminhará, juntamente com o pedido de alteração, a documentação comprobatória ou a planilha de custos que demonstre a inviabilidade do preço registrado em relação às condições inicialmente pactuadas.

§ 2º Na hipótese de não comprovação da existência de fato superveniente que inviabilize o preço registrado, o pedido será indeferido pelo órgão ou pela entidade gerenciadora e o fornecedor deverá cumprir as obrigações estabelecidas na ata, sob pena de cancelamento do seu registro, nos termos do disposto no art. 28, sem prejuízo da aplicação das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021, e na legislação aplicável.

§ 3º Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, nos termos do disposto no § 2º, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam manter seus preços registrados, observado o disposto no § 3º do art. 18.

§ 4º Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou a entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, nos termos do disposto no art. 29, e adotará as medidas cabíveis para a obtenção da contratação mais vantajosa.

§ 5º Na hipótese de comprovação do disposto no **caput** e no § 1º, o órgão ou a entidade gerenciadora atualizará o preço registrado, de acordo com a realidade dos valores praticados pelo mercado.

§ 6º O órgão ou a entidade gerenciadora comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de registro de preços sobre a efetiva alteração do preço registrado, para que avaliem a

necessidade de alteração contratual, observado o disposto no art. 35.

0 38

CAPÍTULO VI

DO CANCELAMENTO DO REGISTRO DO FORNECEDOR E DOS PREÇOS REGISTRADOS

Cancelamento do registro do fornecedor

Art. 28. O registro do fornecedor será cancelado pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, quando o fornecedor:

- I - descumprir as condições da ata de registro de preços sem motivo justificado;
- II - não retirar a nota de empenho, ou instrumento equivalente, no prazo estabelecido pela Administração sem justificativa razoável;
- III - não aceitar manter seu preço registrado, na hipótese prevista no § 2º do art. 27; ou
- IV - sofrer sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021.

§ 1º Na hipótese prevista no inciso IV do caput, caso a penalidade aplicada ao fornecedor não ultrapasse o prazo de vigência da ata de registro de preços, o órgão ou a entidade gerenciadora poderá, mediante decisão fundamentada, decidir pela manutenção do registro de preços, vedadas novas contratações derivadas da ata enquanto perdurarem os efeitos da sanção.

§ 2º O cancelamento do registro nas hipóteses previstas no caput será formalizado por despacho do órgão ou da entidade gerenciadora, garantidos os princípios do contraditório e da ampla defesa.

§ 3º Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, o órgão ou a entidade gerenciadora poderá convocar os licitantes que compõem o cadastro de reserva, observada a ordem de classificação.

Cancelamento dos preços registrados

Art. 29. O cancelamento dos preços registrados poderá ser realizado pelo gerenciador, em determinada ata de registro de preços, total ou parcialmente, nas seguintes hipóteses, desde que devidamente comprovadas e justificadas:

- I - por razão de interesse público;
- II - a pedido do fornecedor, decorrente de caso fortuito ou força maior; ou
- III - se não houver êxito nas negociações, nos termos do disposto no § 3º do art. 26 e no § 4º do art. 27.

CAPÍTULO VII

DO REMANEJAMENTO DAS QUANTIDADES REGISTRADAS NA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

Procedimentos

Art. 30. As quantidades previstas para os itens com preços registrados nas atas de registro de preços poderão ser remanejadas pelo órgão ou pela entidade gerenciadora entre os órgãos ou as entidades participantes e não participantes do registro de preços.

§ 1º O remanejamento de que trata o caput somente será feito:

- I - de órgão ou entidade participante para órgão ou entidade participante; ou
- II - de órgão ou entidade participante para órgão ou entidade não participante.

§ 2º O órgão ou a entidade gerenciadora que tiver estimado as quantidades que pretende contratar será considerado participante para fins do remanejamento de que trata o caput.

§ 3º Na hipótese de remanejamento de órgão ou de entidade participante para órgão ou entidade não participante, serão observados os limites previstos no art. 32.

§ 4º Para fins do disposto no caput, competirá ao órgão ou à entidade gerenciadora autorizar o remanejamento solicitado, com a redução do quantitativo inicialmente informado pelo órgão ou pela entidade participante, desde que haja prévia anuência do órgão ou da entidade que sofrer redução dos quantitativos informados.

§ 5º Caso o remanejamento seja feito entre órgãos ou entidades de Estados, do Distrito Federal ou de Municípios distintos, caberá ao fornecedor beneficiário da ata de registro de preços, observadas as condições nela estabelecidas, optar pela aceitação ou não do fornecimento decorrente do remanejamento dos itens.

§ 6º Na hipótese de compra centralizada, caso não haja indicação, pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, dos quantitativos dos participantes da compra centralizada, nos termos do disposto no § 2º, a distribuição das quantidades para a execução descentralizada ocorrerá por meio de remanejamento.

CAPÍTULO VIII

DA UTILIZAÇÃO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS POR ÓRGÃOS OU ENTIDADES NÃO PARTICIPANTES

Regra geral

Art. 31. Durante a vigência da ata, os órgãos e as entidades da Administração Pública federal, estadual, distrital e municipal que não participaram do procedimento de IRP poderão aderir à ata de registro de preços na condição de não participantes, observados os seguintes requisitos:

I - apresentação de justificativa da vantagem da adesão, inclusive em situações de provável desabastecimento ou de descontinuidade de serviço público;

II - demonstração da compatibilidade dos valores registrados com os valores praticados pelo mercado, na forma prevista no art. 23 da Lei nº 14.133, de 2021; e

III - consulta e aceitação prévias do órgão ou da entidade gerenciadora e do fornecedor.

§ 1º A autorização do órgão ou da entidade gerenciadora apenas será realizada após a aceitação da adesão pelo fornecedor.

§ 2º Após a autorização do órgão ou da entidade gerenciadora, o órgão ou a entidade não participante efetuará a aquisição ou a contratação solicitada em até noventa dias, observado o prazo de vigência da ata.

§ 3º O prazo previsto no § 2º poderá ser prorrogado excepcionalmente, mediante solicitação do órgão ou da entidade não participante aceita pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, desde que respeitado o limite temporal de vigência da ata de registro de preços.

§ 4º O órgão ou a entidade poderá aderir a item da ata de registro de preços da qual seja integrante, na qualidade de não participante, para aqueles itens para os quais não tenha quantitativo registrado, observados os requisitos previstos neste artigo.

Limites para as adesões

Art. 32. Serão observadas as seguintes regras de controle para a adesão à ata de registro de preços de que trata o art. 31:

I - as aquisições ou as contratações adicionais não poderão exceder, por órgão ou entidade, a cinquenta por cento dos quantitativos dos itens do instrumento convocatório registrados na ata de registro de preços para o órgão ou a entidade gerenciadora e para os órgãos ou as entidades participantes; e

II - o quantitativo decorrente das adesões não poderá exceder, na totalidade, ao dobro do quantitativo de cada item registrado na ata de registro de preços para o órgão ou a entidade gerenciadora e os órgãos ou as entidades participantes, independentemente do número de órgãos ou entidades não participantes que aderirem à ata de registro de preços.

§ 1º Para aquisição emergencial de medicamentos e de material de consumo médico-hospitalar por órgãos e entidades da Administração Pública federal, estadual, distrital e municipal, a adesão à ata de registro de preços gerenciada pelo Ministério da Saúde não estará sujeita ao limite de que trata o inciso II do **caput**.

§ 2º A adesão à ata de registro de preços por órgãos e entidades da Administração Pública estadual, distrital e municipal poderá ser exigida para fins de transferências voluntárias, hipótese em que não ficará sujeita ao limite de que trata o inciso II do **caput**, desde que:

I - seja destinada à execução descentralizada de programa ou projeto federal; e

II - seja comprovada a compatibilidade dos preços registrados com os valores praticados no mercado, na forma prevista no art. 23 da Lei nº 14.133, de 2021.

Vedações

Art. 33. Fica vedada aos órgãos e às entidades da Administração Pública federal a adesão a ata de registro de preços gerenciada por órgão ou entidade estadual, distrital ou municipal.

CAPÍTULO IX

DA CONTRATAÇÃO COM FORNECEDORES REGISTRADOS

Formalização

Art. 34. A contratação com os fornecedores registrados na ata será formalizada pelo órgão ou pela entidade interessada por meio de instrumento contratual, emissão de nota de empenho de despesa, autorização de compra ou outro instrumento hábil, conforme o disposto no art. 95 da Lei nº 14.133, de 2021.

Parágrafo único. Os instrumentos de que trata o caput serão assinados no prazo de validade da ata de registro de preços.

Alteração dos contratos

Art. 35. Os contratos decorrentes do sistema de registro de preços poderão ser alterados, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.

Vigência dos contratos

Art. 36. A vigência dos contratos decorrentes do sistema de registro de preços será estabelecida no edital ou no aviso de contratação direta, observado o disposto no art. 105 da Lei nº 14.133, de 2021.

CAPÍTULO X**DISPOSIÇÕES FINAIS****Orientações gerais**

Art. 37. Os dirigentes e os agentes públicos que utilizarem o SRP digital responderão administrativa, civil e penalmente, na forma prevista na legislação aplicável, por ato ou fato que caracterize o uso indevido de senhas de acesso ou que transgrida as normas de segurança instituídas.

Parágrafo único. Os órgãos e as entidades assegurarão o sigilo e a integridade dos dados e das informações do SRP digital e os protegerão contra danos e utilizações indevidas ou desautorizadas.

Regra de transição

Art. 38. Os processos licitatórios e as contratações autuados e instruídos com a opção expressa de ter como fundamento a Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, a Lei nº 10.520, de 17 de julho de 2002, ou a Lei nº 12.462, de 4 de agosto de 2011, além do Decreto nº 7.892, de 23 de janeiro de 2013, serão por eles regidos, desde que:

- I - a publicação do edital ou do ato autorizativo da contratação direta ocorra até 29 de dezembro de 2023; e
- II - a opção escolhida seja expressamente indicada no edital ou no ato autorizativo da contratação direta.

§ 1º Os contratos, ou instrumentos equivalentes, e as atas de registro de preços firmados em decorrência do disposto no caput serão regidos, durante toda a sua vigência, pela norma que fundamentou a sua contratação.

§ 2º As atas de registro de preços regidas pelo Decreto nº 7.892, de 2013, durante suas vigências, poderão ser utilizadas por qualquer órgão ou entidade da Administração Pública federal, municipal, distrital ou estadual que não tenha participado do certame licitatório, mediante anuência do órgão gerenciador, observados os limites previstos no referido Decreto.

Art. 39. O Secretário de Gestão e Inovação do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos poderá editar normas complementares necessárias à execução do disposto neste Decreto.

Revogações

Art. 40. Ficam revogados em 30 de dezembro de 2023:

- I - o Decreto nº 7.892, de 2013;
- II - o Decreto nº 8.250, de 23 de maio de 2014; e
- III - o art. 1º do Decreto nº 9.488, de 30 de agosto de 2018.

Vigência

Art. 41. Este Decreto entra em vigor em 31 de março de 2023.

Brasília, 31 de março de 2023; 202º da Independência e 135º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA
Esther Dweck

Este texto não substitui o publicado no DOU de 31.3.2023 - Edição extra



CBFS

1979

S II

FUTSAL
Leis do Jogo

2023

LIVRO NACIONAL



FUTSAL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979

PRESIDÊNCIA

PRESIDENTE

MARCOS ANTÔNIO MADEIRA

VICE-PRESIDENTE GERAL

VICE-PRESIDENTE DE ADMINISTRAÇÃO

ROSALVO TEIXEIRA DOS REIS FILHO

VICE-PRESIDENTE DE COMPETIÇÕES

OSMAR DE MATOS

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

MARCIA MARIKO NISHIMURA DE MORAES

ADILSON JOSÉ MATTOS

COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS

PRESIDENTE

PARAGUASSU FISCH DE FIGUEIREDO

MEMBROS

DANIEL POMEROY

ADILSON JOSÉ MATTOS

SÉRGIO RICARDO CAMANHO

FORTALEZA - CEARÁ

2023

**APROVADO PELA DIRETORIA EXECUTIVA DA CBFS
TRADUZIDO PELA COMISSÃO NACIONAL DE REGRAS DA CBFS**

EM VIGOR NO BRASIL A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2023

ÍNDICE**Página****NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL****7****LEI 1 – A QUADRA DE JOGO****10**

1 Superfície de jogo	10
2 Marcações da superfície de jogo	10
3 Dimensões da superfície de jogo	11
4 A área de pênalti	12
5 A marca dos 10m	13
6 As zonas de substituições	13
7 A área do tiro de canto	14
8 A área técnica	14
9 As metas	15
10 Deslocamento das metas	17
11 Publicidade no piso da quadra de jogo	19
12 Publicidade nas redes das metas	19
13 Publicidade nas áreas técnicas	19
14 Publicidade ao redor da quadra de jogo	19

LEI 2 – A BOLA**20**

1 Características e medidas	20
2 Publicidade na bola	20
3 Substituição de uma bola defeituosa	20
4 Bolas adicionais	21
5 Bolas extras na quadra de jogo	21
6 Gol obtido com uma bola defeituosa	21

LEI 3 – OS JOGADORES**22**

1 Número de jogadores	22
2 Número de substituições e substitutos	22
3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos	22
4 Procedimento de substituição	23
5 Aquecimento	23
6 Substituição e troca de goleiro	23
7 Infrações e sanções	24



ÍNDICE	Página
8 Jogadores e substitutos expulsos	24
9 Pessoas extras (agente externo) em quadra	25
10 Gol marcado com pessoas a mais em quadra	26
11 Reingresso indevido do jogador fora da quadra	27
12 Capitão da equipe	27
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	28
1 Segurança	28
2 Equipamentos obrigatórios	28
3 Cores	28
4 Equipamentos adicionais	29
5 Slogans, declarações, imagens e publicidade	30
6 Infrações e sanções	32
7 Numeração dos jogadores	32
LEI 5 – OS ÁRBITROS	33
1 A autoridade dos árbitros	33
2 Decisões dos árbitros	33
3 Poderes e deveres	33
4 Responsabilidade da equipe de arbitragem	36
5 Jogos internacionais	37
6 Equipamento dos árbitros	37
7 Suporte de vídeo	38
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	39
1 Os árbitros assistentes	39
2 Poderes e deveres	39
3 Jogos internacionais	42
4 Árbitro assistente reserva (AAR)	42
LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO	43
1 Períodos de jogo	43
2 Finalização dos períodos de jogo	43
3 Tempo técnico	43
4 Intervalo	44



ÍNDICE	Página
5 Jogo suspenso definitivamente	44
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	45
1 Tiro de saída	45
2 Bola ao chão	46
LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO	48
1 Bola fora de jogo	48
2 Bola em jogo	48
3 Quadras cobertas	48
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	49
1 Gol marcado	49
2 Equipe vencedora	49
3 Tiros livres da marca de pênalti	50
4 Gols fora de casa	52
LEI 11 – IMPEDIMENTO	53
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	54
1 Tiro livre direto	54
2 Tiro livre indireto	56
3 Medidas disciplinares	57
4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas	65
LEI 13 – TIROS LIVRES	67
1 Tipos de tiros livres	67
2 Procedimento	67
3 Infrações e sanções	69
4 Faltas acumuladas	69
5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada por cada equipe em cada período	70
6 Tabela / resumo	74
LEI 14 – TIRO PENAL	75
1 Procedimento	75
2 Infrações e sanções	76



ÍNDICE	Página
3 Tabela / resumo	78
LEI 15 – TIRO LATERAL	79
1 Procedimento	79
2 Infrações e sanções	79
LEI 16 – ARREMESSO DE META	81
1 Procedimento	81
2 Infrações e sanções	81
LEI 17 – TIRO DE CANTO	83
1 Procedimento	83
2 Infrações e sanções	83
PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO	85
1 Princípios	85
2 Decisões/incidentes passíveis de revisão	86
3 Aplicações	87
4 Procedimentos	88
DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DO JOGO	91
SINALIZAÇÃO	92
POSICIONAMENTO	105
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	120
TERMOS DO FUTSAL	137
TERMOS DO ÁRBITRO	145
DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2022	146



NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Idiomas oficiais

A FIFA publica as Leis de Jogo do Futsal em inglês, francês, alemão e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

Outros idiomas

As Federações Nacionais que traduzem as Leis de Jogo do Futsal podem obter o modelo do layout para a edição 2022/2023 das Leis através do seguinte endereço: refereeing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis de Jogo do Futsal usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser publicada em FIFA.com e utilizada por outros.

Aplicando as Leis do Futsal

Que as mesmas Leis de Futsal se apliquem a todas as partidas em todas as confederações, países, cidades e vilas do mundo sendo uma força considerável que deve ser preservada. Esta também é uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do futsal em todos os lugares.

Aqueles que instruem e participam na formação dos árbitros e outros participantes devem enfatizar que:

- Os árbitros devem aplicar as Leis do Futsal dentro do “espírito” do jogo para ajudar a produzir partidas justas e seguras;
- Todos devem respeitar os árbitros e suas decisões, lembrando e respeitando a integridade das Leis do Futsal.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade pela imagem do jogo e o capitão da equipe deve desempenhar um papel importante para ajudar a garantir que as Leis do Futsal e as decisões dos árbitros sejam respeitadas e protegidas.

Modificações nas Leis do Futsal

A universalidade das Leis do Jogo do Futsal significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todos os níveis. Além de criar um ambiente “justo” e seguro no qual o jogo é disputado, as Leis do Futsal também devem promover a participação e a diversão.

Historicamente, a FIFA permitiu às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar as Leis do Futsal “organizacionais” para categorias específicas do futsal. No entanto, a FIFA acredita firmemente que as federações nacionais devem ter mais opções para modificar aspectos da forma como o futsal é organizado, se isso for benéfico para o futsal em seu próprio país.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todas as quadras de futsal do mundo. No entanto, as necessidades nacionais do futsal de um país devem determinar qual o tempo de jogo, quantas pessoas podem participar e como alguns comportamentos incorretos são punidos.



NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Consequentemente, as federações nacionais e as confederações e a FIFA agora têm a opção de modificar todas ou algumas das seguintes áreas organizacionais das Leis do Jogo do Futsal pelas quais são responsáveis:

Para jovens, veteranos, portadores de deficiência e futsal de base:

- O tamanho da superfície do jogo;
- O tamanho, peso e material da bola;
- A largura entre os postes e a altura da barra transversal em relação ao solo;
- A duração dos dois períodos iguais do jogo e dois períodos iguais de prorrogação;
- Limitações no lançamento da bola pelo goleiro.

Além disso, para permitir que as federações nacionais mais flexibilidade para se beneficiar e desenvolver o futsal internamente, a FIFA aprovou as seguintes alterações relacionadas às "categorias" de futsal:

- Os limites de idade para jovens e veteranos foram removidos e as federações nacionais, confederações e FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para essas categorias;
- Cada federação nacional determinará quais competições nos níveis mais baixos do futsal são designadas como futsal "de base".

A CBFS e as Federações estaduais têm a opção de aprovar algumas dessas modificações para competições diferentes e não há nenhum requisito para aplicá-las parcialmente ou universalmente. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da FIFA.

Limitações no lançamento da bola pelo goleiro

A FIFA aprovou certas limitações ao lançamento da bola por goleiros para futsal jovens, veterano, portadores de deficiências e de base, sujeito à aprovação da CBFS ou da Federação que organiza a competição ou da FIFA, o que for apropriado.

As referências às limitações são encontradas em:

Lei 12 - Faltas e condutas incorretas

"Um tiro livre indireto também é concedido se um goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações:

[...]

- Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, lançar a bola diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, o tiro livre indireto deve ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTSAL

Lei 16 – Arremesso de meta

“Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro lançar ou jogar a bola diretamente ultrapassando a linha do meio da quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

A filosofia por trás dessa limitação é promover o futsal criativo e estimular o desenvolvimento técnico.

Solicita-se às federações nacionais que informem a FIFA sobre o uso de todas as modificações mencionadas acima e em que níveis, como essas informações, e especialmente o (s) motivo (s) pelo qual as modificações estão sendo usadas, podem identificar ideias de desenvolvimento ou estratégias que a FIFA pode compartilhar para auxiliar o desenvolvimento do futsal por outras federações nacionais.

A FIFA também estaria muito interessada em conhecer outras possíveis modificações nas Leis do Jogo de Futsal, que poderiam aumentar a participação, tornar o futsal mais atraente e promover seu desenvolvimento mundial.

A evolução das alterações nas Leis de Jogo do Futsal

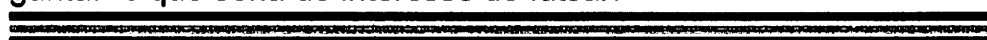
Em cada proposta de alteração, a atenção deve estar centrada em: equidade, integridade, respeito, segurança, a satisfação dos participantes e o modo como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Futsal devem também incentivar à participação de todos, independentemente das circunstâncias pessoais ou capacidades.

Embora ocorram acidentes, as Leis do Futsal devem tornar o jogo o mais seguro possível. Isso exige que os jogadores demonstrem respeito por seus oponentes, e os árbitros devem criar um ambiente seguro, lidando fortemente com aqueles cujo jogo é muito agressivo e perigoso. As Leis do Futsal incorporam a inaceitabilidade do jogo inseguro em suas expressões disciplinares, por exemplo, "jogada temerária" (aplicação do cartão amarelo) e "colocar em risco a segurança de um oponente" ou "usar força excessiva" (expulsão = cartão vermelho).

O futsal deve ser atraente e agradável para os jogadores, árbitros e treinadores, bem como para os espectadores, torcedores, administradores, etc. Essas alterações devem ajudar a tornar o jogo atraente e agradável para que as pessoas, independentemente de idade, raça, religião, cultura, etnia, sexo, orientação sexual ou deficiência, etc. queiram participar e desfrutar do seu envolvimento no futsal.

Estas alterações procuram simplificar o jogo e alinhar muitos aspectos das Leis do Futsal com as do futebol, mas, como muitas situações são "subjetivas" e os árbitros são humanos (e por isso cometem erros), algumas decisões irão inevitavelmente causar debate e discussão.

As Leis do Futsal não podem lidar com todas as situações, portanto, onde não há disposição direta aqui, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do "espírito" do jogo, utilizando o "entendimento do futsal", isso geralmente envolve a pergunta: "o que seria do interesse do futsal?"



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

1 Superfície de jogo

A superfície de jogo deve ser plana e lisa, e ser composta por superfícies não abrasivas, preferencialmente de madeira ou material artificial, de acordo com os regulamentos da competição. Superfícies perigosas para jogadores, comissões técnicas de equipes e arbitragem do jogo não são permitidas.

Para jogos de competição entre equipes representativas de associações nacionais filiadas à FIFA ou partidas de competições internacionais de clubes, recomenda-se que o piso de futsal seja produzido e instalado por uma empresa oficialmente licenciada sob o Programa de Qualidade da FIFA para Superfícies de Futsal e portando um dos seguintes selos de qualidade:



Em casos excepcionais, mas apenas em competições nacionais, podem ser autorizadas superfícies com grama sintética.

2 Marcações da superfície de jogo

A quadra de jogo deve ser retangular e marcada com linhas contínuas, linhas tracejadas não são permitidas, que não devem ser perigosas, ou seja, não devem ser escorregadias. Essas linhas pertencem às áreas das quais são limites e devem ser claramente distinguíveis da cor da marcação da quadra de jogo.

Somente as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas na quadra de jogo.

No caso de quadras poliesportivas, são permitidas outras linhas, desde que sejam de cores diferentes e sejam claramente distinguíveis das linhas de futsal.

Onde for utilizada uma quadra polivalente, outras linhas são permitidas desde que sejam de cor diferente e claramente distinguíveis das linhas de futsal.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas na quadra, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros perceberem que isso está sendo feito durante o jogo, o jogo deve ser interrompido, se eles não puderem aplicar a vantagem, e o jogador infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto para o time adversário da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que a bola estivesse dentro da área de pênalti (ver Lei 13).



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

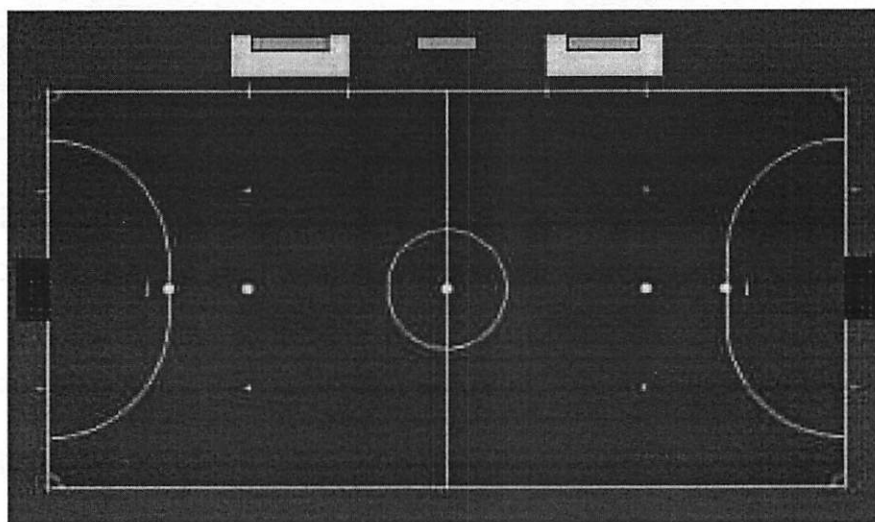
As duas linhas de limite mais longas são linhas laterais. As duas linhas mais curtas são linhas de meta.

A quadra é dividida em duas metades por uma linha intermediária, que une os pontos médios das duas linhas laterais.

A marca central, com um raio de 6 cm, é indicada no ponto médio da linha do meio de quadra. Um círculo com um raio de 3m é marcado em torno dele.

Uma marca deve ser desenhada fora da quadra, a 5m de cada tiro de canto, em ângulo reto com a linha de meta e separada da linha de meta por um espaço de 5cm, para garantir que os jogadores da equipe defensora recuem a distância mínima (5m) quando um tiro de canto for executado. Esta marca tem 8cm de largura e 40cm de comprimento.

3 Dimensões da superfície de jogo



O comprimento da linha lateral deve ser maior que o comprimento da linha de meta.

Todas as linhas devem ter 8 cm de largura.

Para os jogos não internacionais, as dimensões são as seguintes:

Comprimento da linha lateral:	Mínimo 25m
	Máximo 42m

Largura da linha de meta:	Mínimo 16m
	Máximo 25m

Para os jogos internacionais, as dimensões são as seguintes:

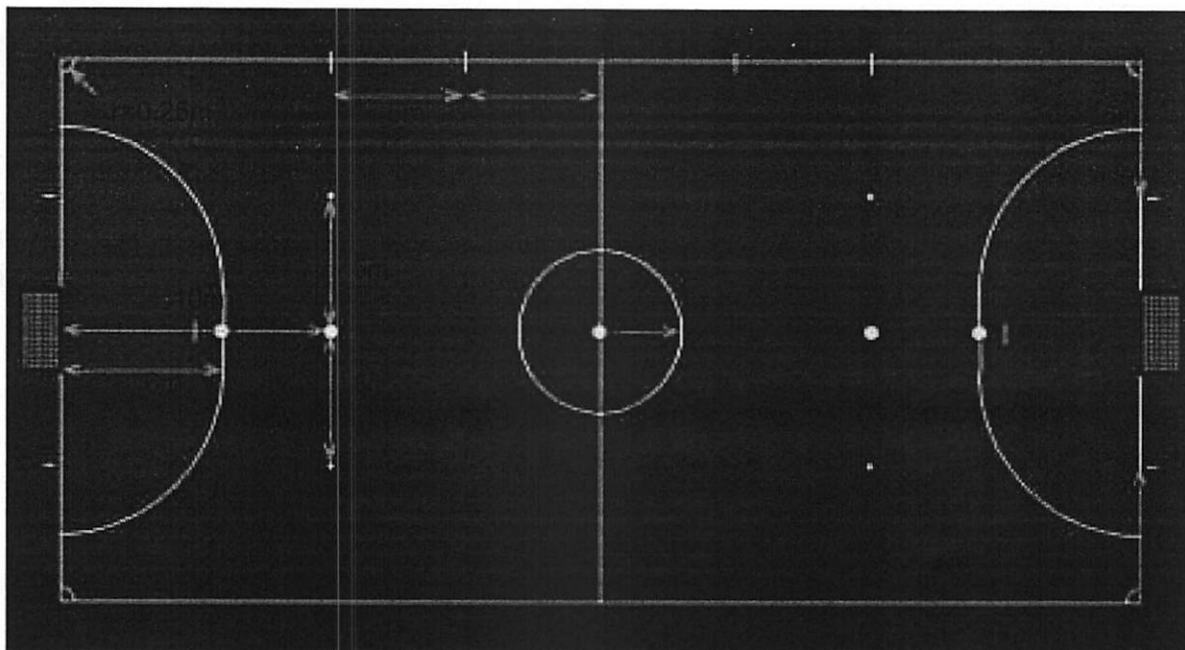
Comprimento da linha lateral:	Mínimo 38m
	Máximo 42m



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Largura da linha de meta: Mínimo 20m
Máximo 25m

O regulamento da competição pode determinar o comprimento da linha de meta e da linha de lateral dentro dos requisitos acima.



As medições são feitas do lado de fora das linhas, pois as linhas fazem parte da área que delimitam.

A marca de pênalti é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de gol.

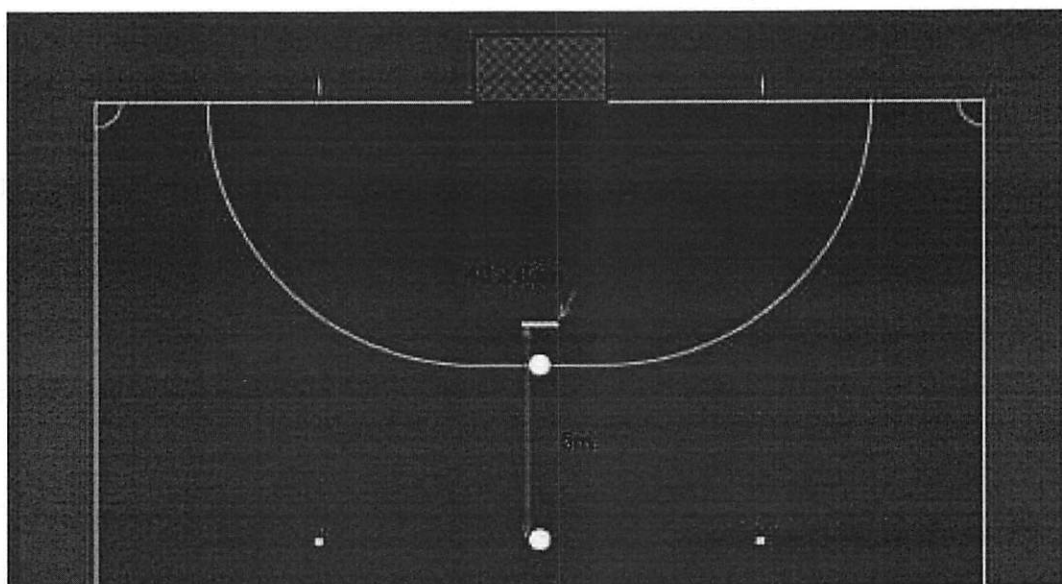
A marca de 10m é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de gol.

A marca de 5m na área de pênalti, indicando a distância a ser observada pelo goleiro em um tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada, é medida do centro da marca de 10m até o limite posterior da marca de 5m, ou seja, o limite mais próximo da linha de gol.

4 A área de pênalti

Duas linhas imaginárias de 6m de comprimento são traçadas do lado de fora de cada trave e em ângulos retos com a linha de gol. No final dessas linhas, um quarto de círculo é desenhado na direção da linha lateral mais próxima, cada uma com um raio de 6 m do lado de fora da trave. A parte superior de cada quarto de círculo é unida por uma linha de 3,16 m de comprimento, paralela à linha de gol entre os postes. A área delimitada por essas linhas e a linha de gol é a área de pênalti.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO



Dentro de cada área de pênalti, uma marca de pênalti é feita a 6m do ponto médio entre os postes e equidistantes a eles. Esta é uma marca circular com raio de 6 cm.

Uma marca adicional, uma linha, deve ser feita na área de pênalti, a 5m da marca de 10m, para garantir que os goleiros defensores observem essa distância quando um tiro livre sem direito a formação de barreira estiver sendo executado da marca dos 10m. Esta marca tem 8 cm de largura e 40 cm de comprimento.

5 A marca dos 10m

Uma segunda marca é feita a 10m do ponto médio entre os postes e equidistante a eles. Esta é uma marca circular com raio de 6 cm.

Duas marcas adicionais, respectivamente a uma distância de 5m à esquerda e à direita da marca dos 10m, devem ser feitas na quadra de jogo para indicar a distância mínima que os jogadores devem observar quando um chute está sendo executado a partir da marca dos 10m. São marcas circulares com raio de 4cm cada.

Uma linha imaginária que passa por essas marcas, a 10m e paralela à linha de meta, marca o limite da área onde, se uma infração a partir da 6ª falta acumulada por tempo de jogo for cometida nela, as equipes podem escolher entre cobrar essa falta na marca de 10m ou do local onde a infração foi cometida.

6 As zonas de substituições

As zonas de substituições são as áreas na linha de lateral em frente aos bancos das equipes:

- Situam-se em frente às áreas técnicas das respectivas equipes, a 5m da linha do meio da quadra e têm 5m de comprimento. Eles são marcados em cada extremidade com uma linha de 80 cm de comprimento, dos quais 40 cm é traçado dentro da quadra de jogo e 40 cm fora da quadra de jogo, e 8 cm de largura.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

- A zona de substituição de uma equipe está situada na metade da quadra defendida por essa equipe. A zona de substituição de cada equipe muda no segundo tempo do jogo e nos períodos de prorrogação, caso exista.

Outros detalhes sobre as substituições e o respectivo procedimento encontram-se na Lei 3.

7 A área do tiro de canto

Um quarto de círculo com raio de 25 cm é desenhado dentro da quadra de jogo de cada canto, tendo a linha do quarto de círculo 8 cm de largura.

8 A área técnica

A área técnica refere-se a um espaço com bancos para a comissão técnica e jogadores substitutos de cada equipe. Considerando as diferentes dimensões e posição das áreas técnicas, consoante as instalações, devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área técnica deve se estender apenas 1m de cada lado da área designada para sentar e para a frente até uma distância de 75cm da linha lateral.
- As marcações devem ser usadas para definir a área.
- O número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido pelo regulamento da competição.
- Os ocupantes da área técnica:
 - São identificados antes do início do jogo de acordo com o regulamento da competição;
 - Deve se comportar de maneira responsável;
 - Deve permanecer dentro de seus limites, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, um fisioterapeuta/médico entrando em quadra, com a permissão de um dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado.
- Apenas uma pessoa por vez está autorizada a ficar de pé e transmitir as instruções táticas da área técnica;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo, na zona prevista para esse fim atrás da área técnica e cumprindo as determinações acima. Não existindo este espaço, está permitido o aquecimento no exterior da linha lateral e ao longo desta, desde que não se perturbem jogadores e árbitros.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Zona de substituição e área técnica



Segurança

O regulamento da competição deve estabelecer a distância mínima entre as linhas de limite da quadra, linhas laterais e linhas de meta, e as distâncias que separam os espectadores, incluindo as distâncias com publicidade, etc., sempre de forma a garantir a segurança dos participantes.

9 As metas

Uma meta deve ser colocada no centro de cada linha de meta.

Uma meta consiste em dois postes verticais equidistantes dos cantos da quadra de jogo e unidos no topo por uma barra horizontal (travessão). Os postes e a barra transversal (travessão) devem ser feitos de material aprovado e não devem ser perigosos.

Os postes e a barra transversal (travessão) de ambos os gols devem ter o mesmo formato, podendo ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

A distância, medida interna, entre os postes é de 3m e a distância da borda inferior da barra transversal (travessão) até o solo é de 2m.

Ambos os postes e a barra transversal (travessão) têm a mesma largura e profundidade das linhas de gol, 8 cm. As redes devem ser feitas de um material adequado e fixadas na parte de trás dos postes e na trave com um meio de suporte adequado. Eles devem ser devidamente apoiados e não devem atrapalhar o goleiro.

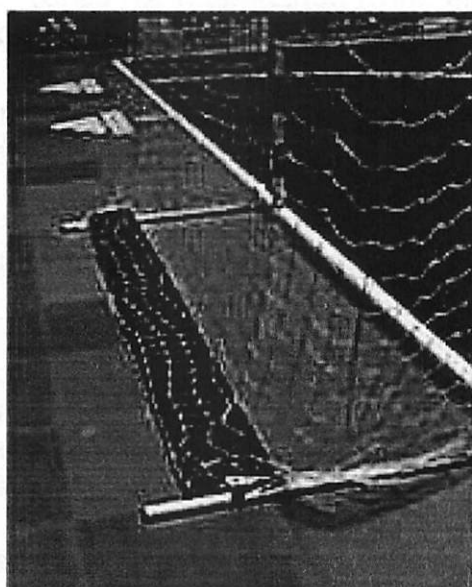
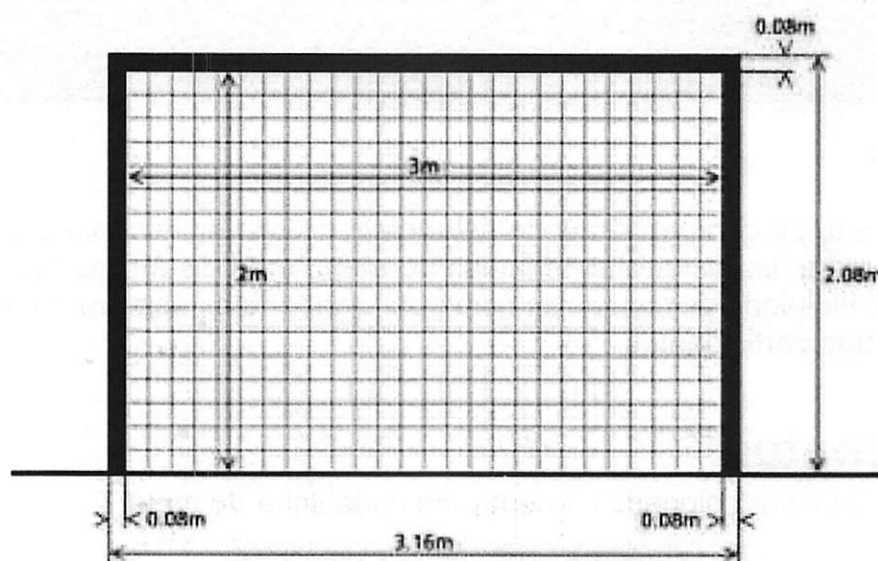
Recomenda-se que todas as balizas utilizadas numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações não incluam quaisquer estruturas estranhas (ex. exceto os postes e travessões – ex. barras de apoio) que possam impedir a bola de entrar na baliza.

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se a barra transversal (travessão) se deslocar ou quebrar, o jogo é interrompido até que seja reparada ou recolocada na posição. Se não for possível consertar a barra transversal (travessão), o jogo deve ser interrompido. Não é permitido o uso de corda para substituir a barra transversal (travessão). Se a barra transversal (travessão) puder ser reparada, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

Os postes e as barras transversais devem ser de uma cor diferente da quadra de jogo.

As metas devem ter um sistema estabilizador que os impeça de tombar. Eles não devem ser fixados ao solo, mas devem ter um peso adequado na parte de trás para permitir que as traves se movam razoavelmente sem colocar em risco a segurança dos participantes.



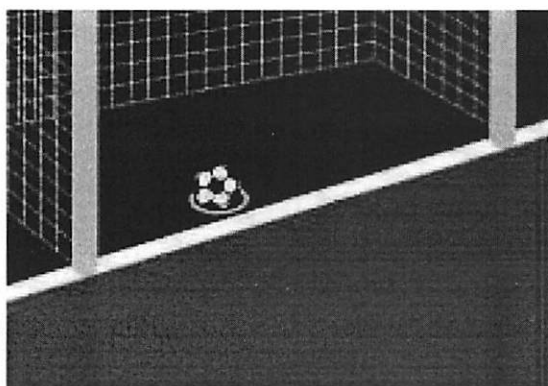
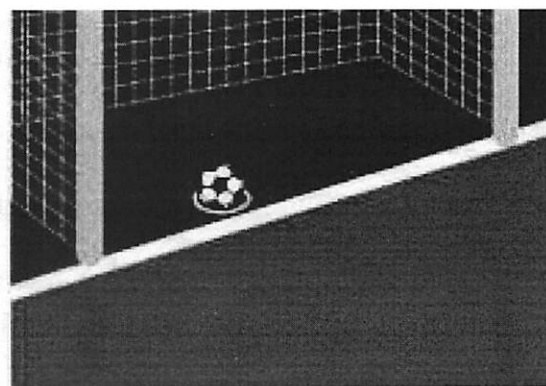
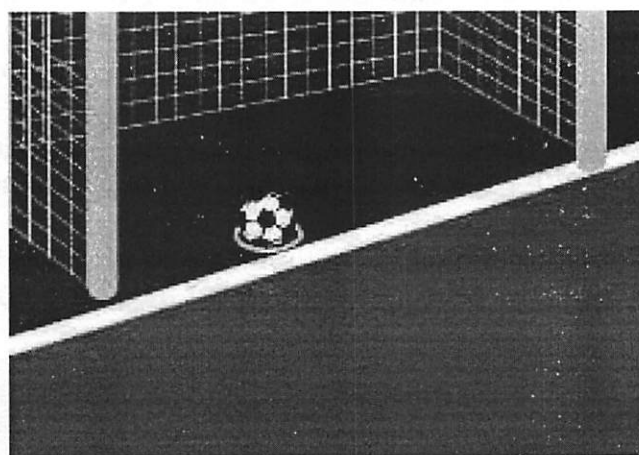
As metas portáteis só podem ser usadas se atenderem a esse requisito.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

10 Deslocamento das metas

Os árbitros são obrigados a utilizar as seguintes diretrizes em relação à colocação das metas ao longo da linha do gol e à marcação de um gol:

Meta posicionada corretamente**A****B****Meta deslocada****C**

A = Gol marcado.

B = Se os dois postes estiverem tocando a linha de gol, os árbitros devem confirmar o gol se a bola ultrapassou completamente a linha de gol.

C = Uma meta é considerada deslocada quando pelo menos um dos postes não está tocando a linha de gol.

No caso de um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, deliberadamente ou acidentalmente mover ou derrubar sua própria meta antes da bola ultrapassar a linha de gol, o gol deve ser validado se a bola tivesse ultrapassado na meta entre a posição normal dos postes.



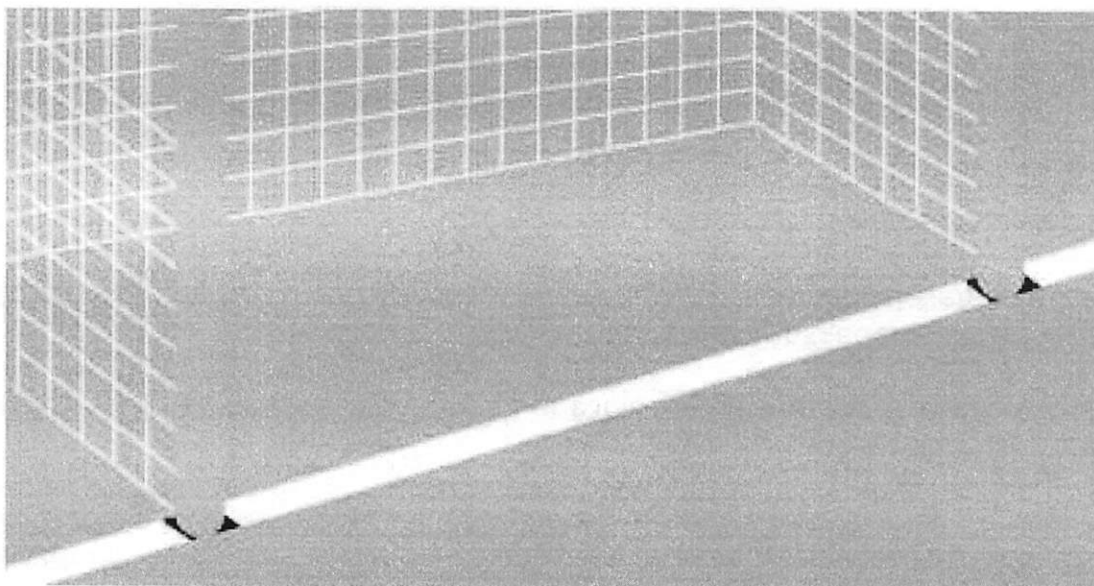
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

Se um jogador da equipe defensora mover ou derrubar seu próprio gol e:

- a bola não entra nem toca a meta, o jogo é interrompido e:
 - se foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
 - se foi deliberado, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo.
- a bola toca, mas não entra na meta, o jogo é interrompido e:
 - se foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão;
 - se foi deliberado, o jogo é reiniciado com um pênalti e o jogador infrator deve ser expulso por impedir um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de gol.
- a bola entra na meta (passando totalmente por cima da linha do gol) entre a posição normal dos postes, com ou sem tocar na meta, o gol é validado e o jogador infrator deve ser advertido com cartão amarelo se foi deliberado.

Se um jogador da equipe atacante mover ou derrubar a meta do adversário acidental ou deliberadamente, um gol não deve ser validado, e:

- Se foi acidental, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8);
- Se foi deliberado e a meta tocou a bola, um tiro livre direto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo;
- Se foi deliberado e a meta não fez contato com a bola, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária e o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.



Marcas adicionais podem ser feitas sob as travessas para ajudar os árbitros a garantir que uma meta movida retorne à posição correta.



LEI 1 – A QUADRA DE JOGO**11 Publicidade no piso da quadra de jogo**

Se o regulamento da competição não o proíbe, a publicidade no piso da quadra é permitida, desde que não distraia ou confunda os jogadores ou árbitros, nem atrapalhe a visibilidade das linhas limítrofes.

12 Publicidade nas redes das metas

Se o regulamento da competição não o proíbe, a publicidade nas redes das metas é permitida, desde que não confunda ou obstrua a visão dos jogadores ou árbitros.

13 Publicidade nas áreas técnicas

Se o regulamento da competição não o proíbe, é permitida a publicidade no piso das áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda os ocupantes das referidas áreas ou qualquer outro participante.

14 Publicidade ao redor da quadra de jogo

A publicidade vertical deve ser pelo menos:

- 1m das linhas laterais, exceto nas áreas técnicas e zonas de substituição, em que toda a publicidade vertical é proibida.
- A mesma distância da linha de meta que a profundidade da rede de gol;
- 1m da rede do gol.



LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola deve ser:

- Esférica;
- Feita de material adequado;
- Ter uma circunferência entre 62cm e 64cm;
- Pesar entre 400g e 440g no início do jogo;
- Ter uma pressão igual a 0,6-0,9 atmosferas (600-900g / cm²) ao nível do mar.

A bola não deve quicar abaixo de 50 cm ou acima de 65 cm quando largada de uma altura de 2 m.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputadas em uma competição oficial organizada sob a coordenação da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e levar uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA para as bolas.

Cada marca indica que a bola foi oficialmente testada e atende aos requisitos técnicos específicos para aquela marca, que são adicionais às especificações mínimas estipuladas na Lei 2 e devem ser aprovadas pela FIFA.

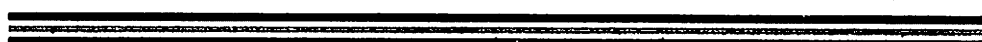
2 Publicidade na bola

Em jogos disputados em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações nacionais de futsal, nenhuma forma de publicidade comercial é permitida na bola, exceto para o logotipo/emblema da competição, o organizador da competição e a marca do fabricante autorizado. As regras da competição podem restringir o tamanho e o número de tais marcações.

3 Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão com a bola substituta onde a bola original se tornou defeituosa, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola original dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8). A única exceção é quando a bola se torna defeituosa como resultado de bater em uma das metas ou na barra transversal (travessão) e, em seguida, entra diretamente na meta (ver seção 6 desta Lei).

Se a bola apresentar defeito em um tiro inicial, arremesso de meta, cobrança de tiro de canto, de lateral, tiro livre, pênalti ou bola ao chão, repete a cobrança, ou seja, a ação inicial é repetida.



LEI 2 – A BOLA

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pênalti, um tiro de 10m, quando é chutada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou nas traves ou travessão, a cobrança será repetida.

A bola não pode ser trocada durante o jogo sem a permissão de um dos árbitros.

4 Bolas adicionais

Bolas adicionais que atendam aos requisitos da Lei 2 podem ser colocadas ao redor da quadra. Todas as bolas estão sujeitas ao controle dos árbitros.

5 Bolas extras na quadra de jogo

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola estiver em jogo, os árbitros devem interromper o jogo somente se a bola extra interferir no jogo. O jogo deve ser reiniciado com uma bola ao chão na posição da bola original quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar a bola original foi a equipe atacante (ver Lei 8).

Se uma bola extra entrar na quadra de jogo enquanto a bola original estiver em jogo sem interferir com o jogo, os árbitros permitem que o jogo continue e devem retirar a bola extra na primeira oportunidade possível.

6 Gol obtido com uma bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa após bater em uma das traves ou travessão e entrar diretamente na meta, os árbitros devem validar o gol.



LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

A jogo é disputado por duas equipes, cada uma com no máximo cinco jogadores, sendo que um deles deve ser o goleiro. Um jogo não pode começar ou continuar se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores.

Se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores saíram deliberadamente da quadra, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem, mas o jogo não deve recomeçar após a bola ter saído de jogo se uma equipe não tem o número mínimo de três jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que todos os jogadores e substitutos devem ser relacionados antes do início do jogo e uma equipe iniciar o jogo com menos de cinco jogadores, somente os jogadores e substitutos relacionados nas listas das equipes podem participar do jogo após sua chegada.

2 Número de substituições e substitutos

Um número ilimitado de substituições pode ser feito durante um jogo.

Competições oficiais

Um máximo de nove substitutos podem ser usados em um jogo disputado em uma competição oficial organizada pela FIFA, confederações ou associações membros. As regras da competição devem estabelecer quantos substitutos podem ser relacionados.

Outros jogos

Em jogos não oficiais da seleção nacional "A", um máximo de dez substitutos podem ser usados.

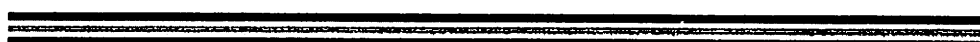
Em todos os outros jogos, um maior número de substitutos pode ser relacionado e usado, desde que:

- As equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre um número máximo;
- Os árbitros devem ser informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados, ou se não houver acordo entre as equipes antes do jogo, não serão permitidos mais de dez substitutos.

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

Em todos os jogos, os nomes dos jogadores e dos substitutos devem ser comunicados aos árbitros antes do início do jogo, estejam ou não presentes. Qualquer jogador ou substituto cujo nome não seja fornecido aos árbitros neste momento não pode participar no jogo.



LEI 3 – OS JOGADORES

4 Procedimento de substituição

Uma substituição pode ser feita a qualquer momento, esteja a bola em jogo ou não, exceto durante um tempo técnico. Para substituir um jogador por um substituto, o procedimento é o seguinte:

- O jogador substituído sai de quadra pela zona de substituição de sua própria equipe, exceto conforme previsto nas Leis do Jogo de Futsal.
- O jogador substituído não precisa obter permissão de nenhum dos árbitros para deixar a quadra.
- Os árbitros não precisam autorizar o substituto a entrar em quadra.
- O substituto só entra em quadra após a saída do jogador substituído.
- O substituto entra em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe.
- A substituição é completada quando um substituto entra totalmente em quadra pela zona de substituição de sua própria equipe depois de entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último tenha que deixar a quadra por outra zona por qualquer motivo previsto nas Leis do Jogo de Futsal, caso em que o substituto deve entregar o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto torna-se um jogador e o jogador que foi substituído torna-se um substituto.
- Pode ser impedida uma substituição em certas circunstâncias, por exemplo, se o substituto não está equipado de acordo com a Lei 4;
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição não pode reiniciar o jogo cobrando um tiro lateral, pênalti, tiro livre, um tiro de canto, arremesso de meta ou receber uma bola ao chão.
- O jogador substituído pode voltar a participar do jogo.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam chamados para jogar ou não.

5 Aquecimento

Um máximo de cinco substitutos por equipe podem aquecer ao mesmo tempo.

6 Substituição e troca de goleiro

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o goleiro sem informar os árbitros, nem esperar por uma interrupção do jogo;



LEI 3 – OS JOGADORES

- Qualquer jogador que esteja dentro da quadra pode trocar de lugar com o goleiro, no entanto, este jogador deve fazê-lo durante uma interrupção do jogo e deve informar os árbitros antes que a mudança seja feita.
- Um jogador ou substituto substituindo o goleiro deve usar uma camisa de goleiro com o próprio número do jogador ou do substituto nas costas. O regulamento da competição também pode estipular que um jogador que atua como goleiro linha deve usar exatamente a mesma cor da camisa do goleiro principal.

7 Infrações e sanções

Se um substituto entrar em quadra antes que o jogador substituído tenha saído ou se, durante uma substituição, um substituto entrar em quadra por um local diferente da zona de substituição de sua própria equipe:

- Os árbitros param o jogo, embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem;
- Os árbitros advertem com cartão amarelo o substituto por entrar em quadra infringindo o procedimento de substituição e ordenam que o substituto deixe a quadra.

Se os árbitros interromperem o jogo, este será reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária. Se este substituto ou sua equipe também cometer outra infração, o jogo é reiniciado de acordo com a seção dedicada à Lei 3 inserida em Interpretações e Recomendações das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.

Se, durante uma substituição, o jogador substituído deixa a quadra por um local diferente da zona de substituição de sua equipe por motivos não previstos nas Leis do Jogo de Futsal, os árbitros interrompem o jogo, embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem, e adverte com cartão amarelo o jogador por deixar a quadra infringindo o procedimento de substituição.

Se os árbitros interromperem o jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária.

Para quaisquer outras infrações:

- Os jogadores em questão são advertidos com cartão amarelo;
- O jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária.

Em casos especiais, o jogo é reiniciado de acordo com a seção dedicada à Lei 3 inserida em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.

8 Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso:



LEI 3 – OS JOGADORES

- Antes da entrega da relação nominal da equipe não pode ser relacionado na lista da equipe em qualquer função;
- Depois de ser entregue a relação nominal da equipe e antes do tiro inicial ser executado, pode ser substituído por um substituto relacionado, que não pode ser substituído.

Um substituto relacionado que é expulso, seja antes ou depois do tiro inicial, não pode ser substituído.

Um substituto pode substituir um jogador expulso após o tiro inicial e entrar em quadra após decorridos dois minutos de tempo de jogo após a expulsão, ou seja, após a sua equipe cumprir a punição da expulsão temporária de dois minutos, desde que o substituto tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro, a menos que um gol seja marcado antes de decorridos dois minutos, caso em que se aplicam as seguintes condições:

- Se houver cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipe com o maior número de jogadores marcar um gol, a equipe com menos jogadores pode incluir um jogador.
- Se ambas as equipes estiverem jogando com três ou quatro jogadores e um gol for marcado, nenhuma das equipes pode incluir um jogador até que tenha cumprido o procedimento correto respectivo ao tempo da expulsão de seu jogador.
- Se houver cinco jogadores jogando contra três e a equipe com cinco jogadores marcar um gol, a equipe com três jogadores pode incluir apenas um jogador por gol sofrido, antes de se cumprirem os dois minutos da expulsão temporária.
- Se a equipe com menos jogadores marcar um gol, o jogo continua sem qualquer alteração no número de jogadores até que os dois minutos tenham decorridos, a menos que a equipe com o maior número de jogadores marque um gol nesse período.

9 Pessoas extras (agente externo) em quadra

O técnico e os membros da comissão técnica relacionados na lista de equipes são oficiais de equipe. Qualquer pessoa não relacionada na lista da equipe como jogador, substituto ou oficial da equipe é considerada um agente externo.

Se um membro da comissão técnica de equipe, substituto, exceto como parte do procedimento de substituição, jogador expulso ou agente externo entrar em quadra, os árbitros devem:

- Apenas interromper o jogo se houver interferência no jogo;
- Retire a pessoa quando o jogo estiver interrompido;
- Tomar as medidas disciplinares apropriadas.



LEI 3 – OS JOGADORES

Se o jogo for interrompido e a interferência for de:

- Um membro da comissão técnica de equipe, jogador substituto ou jogador expulso, o jogo recomeça com um tiro livre direto ou pênalti;
- Um agente externo, o jogo recomeça com uma bola ao chão (Lei 8).

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

10 Gol marcado com uma pessoa a mais em quadra

Se a bola estiver entrando no gol e a interferência não impedir que um jogador da equipe defensora jogue a bola, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que o contato tenha sido feito com a bola, a menos que a interferência tenha sido pela equipe atacante.

Se, após um gol ser marcado e o jogo recomeçar, os árbitros perceberem que uma pessoa extra estava em quadra quando o gol foi validado, o gol não pode ser anulado.

Se a pessoa extra ainda estiver em quadra, os árbitros devem:

- Interromper o jogo;
- Retire a pessoa extra;
- Recomeçar o jogo com uma bola ao chão ou um tiro livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem relatar o incidente às autoridades competentes.

Se, após um gol ser marcado e antes do jogo recomeçar, os árbitros perceberem que uma pessoa extra estava em quadra quando o gol foi marcado:

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa extra foi:
 - Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que marcou o gol e reiniciar o jogo com um tiro livre direto da posição da pessoa extra;
 - Um agente externo que interferiu no jogo desviando a bola para o gol ou impedindo um jogador da equipe defensora de jogar a bola, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.
- Os árbitros devem validar o gol se a pessoa extra foi:
 - Um jogador, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol;
 - Um agente externo que não interferiu no jogo.



LEI 3 – OS JOGADORES

Em todos os casos, os árbitros devem remover a pessoa extra da quadra de jogo.

11 Reingresso indevido do jogador fora da quadra

Se um jogador que requer a permissão de um dos árbitros para voltar a regressar a quadra o fizer sem essa permissão, os árbitros devem:

- Interromper o jogo, não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou com um dos oficiais de arbitragem do jogo ou se a vantagem puder ser aplicada;
- Advertir com cartão amarelo o jogador por entrar em quadra sem permissão.

Se os árbitros interromperem o jogo, ele deve ser reiniciado:

- Com um tiro livre direto da posição de interferência;
- Com um tiro livre indireto se não houver interferência.

Um jogador que cruza uma linha limítrofe como parte de um movimento de jogo não comete uma infração.

12 Capitão da equipe

O capitão da equipe não tem status ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 Segurança

Os jogadores não podem usar qualquer equipamento ou artigo que seja perigoso.

É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras de couro, elásticos, plástico, brincos, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

Todos os jogadores e substitutos devem ser inspecionados antes do início do jogo. Se um jogador estiver usando uma peça de vestuário, joia ou usando equipamentos não autorizados ou perigosos, os árbitros devem ordenar que o jogador:

- Retire o artigo em questão;
- Deixe a quadra de jogo na próxima interrupção se ainda não pôde ou não quis retirá-lo.

Um jogador que se recuse a obedecer ou usar o artigo novamente deve ser advertido com cartão amarelo.

2 Equipamentos obrigatórios

O equipamento obrigatório de um jogador compreende os seguintes itens separados:

- Uma camisa com mangas;
- Calções – o goleiro pode usar calças;
- Meias – fita ou qualquer material aplicado ou usado externamente deve ser da mesma cor que a parte da meia que é aplicada ou cobre;
- Caneleiras – estas devem ser feitas de material adequado para fornecer proteção e ser cobertas pelas meias;
- Calçados.

Um jogador cujo calçado ou caneleira foi acidentalmente perdido deve reestabelecer seu equipamento o mais rápido possível e o mais tardar quando a bola sair de jogo, se, antes de fazê-lo, o jogador marca um gol ou estiver envolvido na marcação de um gol jogando a bola na preparação, o gol é concedido.

3 Cores

- As duas equipes devem usar cores que as distingam umas das outras, bem como dos árbitros.
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distinguíveis das dos outros jogadores e dos árbitros.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisa para trocar, os árbitros permitem que o jogo seja disputado.

As camisas térmicas devem ser de uma única cor e que seja igual à cor principal das mangas das camisas ou incluir um padrão/cores que reproduzam exatamente as mangas das camisas.

Os shorts térmicos/meias-calças devem ser da mesma cor da cor principal dos calções ou das partes de baixo dos calções – jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

O regulamento da competição pode determinar que os membros das comissões técnicas, exceto os substitutos, devem utilizar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e equipe de arbitragem.

4 Equipamentos adicionais

Equipamentos de proteção não perigosos tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados são permitidos, assim como bonés para os goleiros e óculos esportivos.

Coletes

Um colete deve ser usado sobre a camisa para identificar os substitutos. O colete deve ser de uma cor diferente das camisas de ambas as equipes e dos coletes da equipe adversária.

Protetores de cabeça

Quando forem usados protetores de cabeça, exceto bonés dos goleiros, eles devem:

- Ser preta ou da mesma cor principal da camisa, desde que os jogadores da mesma equipe usem a mesma cor;
- Estar de acordo com a aparência profissional do equipamento do jogador;
- Não estar preso à camisa;
- Não ser perigoso para o jogador que o estiver usando ou qualquer outro jogador, por exemplo, devido a um mecanismo de abertura ou fecho à volta do pescoço;
- Não ter nenhuma parte que sobressaia da cabeça do jogador (elementos salientes).

Protetores de joelho e braço

Quando forem usados joelheiras e cotoveleiras, eles devem ser da mesma cor que a cor predominante da manga da camisa (cotoveleiras) ou dos calções/calças (joelheiras), e não podem sobressair excessivamente.

Quando não for possível combinar estas cores, podem ser utilizados protetores pretos ou brancos com mangas/calções, ou calças, quando aplicável, de qualquer cor.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Quando forem usados protetores que não combinem com as mangas/calções, ou calças, todos esses protetores devem ser da mesma cor (preto ou branco).

Comunicação eletrônica

Os jogadores, incluindo substitutos e jogadores expulsos, não estão autorizados a vestir ou usar qualquer forma de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto onde o desempenho eletrônico e o sistema de rastreamento são permitidos.

O uso de equipamento eletrônico ou de comunicação por membro da comissão técnica de equipe é permitido quando diretamente relacionado ao bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas/de treinamento, mas apenas equipamentos pequenos, móveis e portáteis, por exemplo, microfones, fones de ouvido/auriculares, celulares/smartphones, smartwatches, tablets, laptops, podem ser usados.

O membro da comissão técnica da equipe que utilizar equipamentos não autorizados ou que se comportar de forma inadequada em decorrência do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação será expulso da área técnica.

Sistemas eletrônicos de desempenho e sistemas de rastreamento (EPTS)

Quando for usada a tecnologia (Wearable Technology) como parte do EPTS em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob a coordenação da FIFA, confederações ou associações nacionais de futsal, o organizador da competição deve garantir que a tecnologia acoplada ao equipamento dos jogadores não seja perigosa e atende aos requisitos de EPTS do Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.

Quando o EPTS for fornecido pelo organizador do jogo ou da competição durante jogos disputados em uma competição oficial, é responsabilidade desse organizador do jogo ou da competição garantir que as informações e dados transmitidos do EPTS para a área técnica sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores de competições com o processo de aprovação para EPTS confiável e preciso.

5 Slogans, declarações, imagens e publicidade

O equipamento não deve conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a mostrar roupas íntimas que mostrem slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais, ou publicidade que não seja o logotipo do fabricante. Por qualquer infração, o jogador e/ou a equipe serão sancionados pelo organizador da competição, federação nacional de futsal ou FIFA.

Princípios

A Lei 4 se aplica a todos os equipamentos, incluindo roupas, usados por jogadores e substitutos e seus princípios também se aplicam a todos os membros das Comissões Técnicas.

- Os seguintes casos são geralmente permitidos:



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- O número do jogador, nome, brasão/logotipo da equipe, slogans/emblemas de iniciativa que promovem o jogo de futsal, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras da competição ou federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA.
- Os dados de um jogo: equipes, data, competição/evento, local.
- Slogans, declarações ou imagens permitidas devem ser limitados à frente da camisa e/ou braçadeira.
- Em alguns casos, o slogan, declaração ou imagem podem aparecer apenas na braçadeira de capitão.

Interpretando a Lei

Ao interpretar se um slogan, declaração ou imagem é permitido, deve-se observar a Lei 12 (Faltas e Condutas Incorretas), que exige que os árbitros tomem medidas contra um jogador que é culpado de:

- Usar linguagem e/ou ação ofensiva, insultuosa, grosseira ou abusiva;
- Agindo de forma provocativa ou inflamatória.

Qualquer slogan, declaração ou imagem que se enquadre em qualquer uma dessas categorias não é permitido.

Embora "religioso" e "pessoal" sejam definidos com relativa facilidade, "político" é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas com o seguinte não são permitidos:

- Qualquer pessoa, viva ou morta, a menos que faça parte do nome oficial da competição;
- Qualquer partido/organização/grupo político local, regional, nacional ou internacional, etc.;
- Qualquer entidade governamental local, regional ou nacional ou qualquer um de seus departamentos, escritórios ou funções;
- Qualquer organização que seja discriminatória;
- Qualquer organização cujos objetivos/ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- Qualquer ato/evento político específico.

Ao comemorar um evento nacional ou internacional significativo, as sensibilidades da equipe adversária, incluindo seus torcedores, e do público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

As regras da competição podem conter outras restrições/limitações, particularmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, declarações e imagens permitidas. Recomenda-se que as decisões relacionadas a frases, mensagens, slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes da realização de um jogo/competição.

6 Infrações e sanções

Para qualquer infração que não envolva o uso de equipamento perigoso, o jogo não precisa ser interrompido e o jogador infrator:

- É instruído pelos árbitros a deixar a quadra para corrigir o equipamento;
- Deixe a quadra de jogo na primeira interrupção a menos que o equipamento já tenha sido corrigido.

Um jogador que deixa a quadra para corrigir ou trocar de equipamento deve:

- Ter o equipamento verificado por um dos membros da equipe de arbitragem do jogo antes de ser autorizado a entrar novamente na quadra de jogo;
- Só volte a entrar na quadra de jogo com a permissão de um dos árbitros.

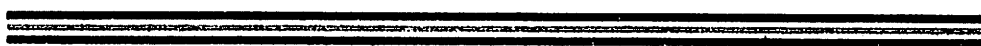
Nesse caso, um jogador que retornar a quadra sem permissão deve ser advertido com cartão amarelo e, se o jogo for interrompido para aplicar a advertência, ele será reiniciado com um tiro livre indireto em favor da equipe adversária. No entanto, se houve interferência, um tiro livre direto é concedido no local onde houve a interferência, ou um pênalti, se a interferência foi na área de pênalti.

7 Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular as regras de numeração dos jogadores, que normalmente é de 1 a 15, sendo o número 1 reservado para o goleiro.

O organizador deve ter em mente que é muito difícil e inadequado que os árbitros façam o sinal de números maiores que 15.

O número de cada jogador deve ser visível nas costas e ser distinguível da cor principal da camisa. O regulamento da competição deve determinar o tamanho dos números e sua obrigatoriedade, bem como seu tamanho em outros itens do equipamento básico dos jogadores.



LEI 5 – OS ÁRBITROS

1 A autoridade dos árbitros

Cada jogo é controlado por dois árbitros, o árbitro principal e o segundo árbitro, que têm autoridade total para fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal em conexão com o jogo.

2 Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros sobre os fatos relacionados ao jogo, incluindo se um gol foi marcado ou não, e o resultado do jogo, são finais. As decisões dos árbitros e de todos os outros membros da equipe de arbitragem devem ser sempre respeitadas.

Os árbitros não podem alterar uma decisão de reinício ao perceberem que está incorreta ou a conselho de outro membro da equipe de arbitragem se o jogo foi reiniciado ou os árbitros sinalizarem para confirmar o final do primeiro ou segundo período, incluindo a prorrogação, e deixarem a quadra e sua proximidade após o cronometrista soar o sinal acústico ou o jogo tiver sido encerrado.

Se um dos árbitros assistentes indica ou comunica uma infração sancionada com cartão amarelo ou cartão vermelho, mas os árbitros não veem a indicação ou ouvem a comunicação até que o jogo tenha recomeçado. Os árbitros ainda podem tomar as medidas disciplinares apropriadas, mas o reinício associado à infração não se aplica.

As decisões do árbitro principal prevalecem sobre as do segundo árbitro sempre que houver discordância entre eles.

No caso de interferência indevida ou conduta imprópria, o árbitro principal poderá substituir o segundo árbitro ou os outros membros da equipe de arbitragem de suas funções, providenciará sua substituição e fará um relatório às autoridades competentes.

3 Poderes e deveres

Os árbitros:

- Fazer cumprir as Leis do Jogo de Futsal;
- Controlar o jogo em cooperação com os outros membros da equipe de arbitragem, quando aplicável;
- Garantir que qualquer bola usada atenda aos requisitos da Lei 2;
- Assegurar que o equipamento dos jogadores cumpre os requisitos da Lei 4;
- Manter um registro dos incidentes do jogo;
- Interromper o jogo, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Interromper, suspender temporariamente ou definitivamente o jogo devido a qualquer outro problema, como por causa de interferência externa, por exemplo, se:
 - A iluminação artificial for inadequada;
 - Um objeto lançado ou chutado por um espectador atinge um membro da equipe de arbitragem do jogo, jogador, substituto ou membro da comissão técnica da equipe, o árbitro pode permitir que o jogo continue ou interrompê-lo temporariamente ou definitivamente, dependendo da gravidade do incidente;
 - Um espectador apita e interfere no jogo, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8).
- Se uma bola extra, outro objeto ou animal entra em quadra durante o jogo, os árbitros devem:
 - Interromper o jogo, e reiniciar com uma bola ao chão, se interferir com o jogo, a menos que a bola esteja entrando no gol e a interferência não impeça um jogador da equipe defensora de jogar a bola, em tais casos, o gol é validado se a bola entrar no gol, mesmo que o contato tenha sido feito com a bola, a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante;
 - Permitir que o jogo continue, se não tiver havido interferência no jogo e removê-lo na primeira oportunidade possível;
- Parar o jogo se, na opinião deles, um jogador estiver gravemente ferido e certifique-se de que o jogador seja removido da quadra. Um jogador lesionado, incluindo um goleiro, não pode ser medicado dentro da quadra e só pode retornar a quadra após o reinício do jogo e deve entrar em quadra pela zona de substituição de sua equipe. As únicas exceções à exigência de sair de quadra são quando:
 - Jogadores da mesma equipe se choquem e precisam de atendimento;
 - Ocorreu uma lesão grave;
 - Um jogador é lesionado como resultado de uma infração com contato físico pela qual o adversário é advertido com cartão amarelo ou expulso, por exemplo, uma falta temerária ou falta grave, se a avaliação ou atendimento for concluído rapidamente;
 - Um pênalti foi concedido e o jogador lesionado será o cobrador;
 - Foi concedido um tiro penal e o jogador lesionado seja o goleiro;
- Assegure-se que qualquer jogador sangrando saia da quadra. O jogador só pode reentrar ao receber um sinal dos árbitros, que devem verificar se o sangramento parou e não há sangue no equipamento;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Assegurar que, se os médicos e/ou maqueiros tiverem sido autorizados a entrar em quadra, o jogador sai na maca ou a pé. Um jogador que não cumprir deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo;
- Mostrar a advertência, se eles decidiram advertir com cartão amarelo ou cartão vermelho um jogador que está lesionado e tem que deixar a quadra para tratamento, antes que o jogador deixe a quadra;
- Nos casos em que o jogo foi interrompido, reinicie o jogo com uma bola ao chão se o jogo não tiver sido interrompido por outro motivo ou se uma lesão sofrida por um jogador não for o resultado de uma infração;
- Permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, em sua opinião, apenas ligeiramente machucado;
- Permitir que o jogo continue quando a equipe contra a qual uma infração foi cometida pode se beneficiar de tal vantagem e punir a infração original se a vantagem antecipada não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- Punir a infração mais grave quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo;
- Tomar medida disciplinar contra jogador que cometa uma infração passível de cartão amarelo ou expulsão. Os árbitros não são obrigados a tomar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima vez que a bola sair de jogo;
- Tomar medidas contra os membros das comissões técnicas das equipes que não se comportarem de maneira responsável e adverti-los verbalmente, com cartão amarelo ou expulsá-los da quadra e suas imediações, incluindo a área técnica. Se o infrator não puder ser identificado, o treinador presente na área técnica receberá a sanção. Um médico membro da comissão técnica de equipe que cometer uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível e agir se um jogador necessitar de atendimento médico;
- Tomar uma decisão com a ajuda dos outros árbitros sobre incidentes que os árbitros não viram;
- Não permitem que pessoas não autorizadas entrem na superfície de jogo;
- Indicar o reinício do jogo após uma interrupção;
- Dar os sinais descritos na seção intitulada Sinalização inserida nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Tomar posição dentro e ao redor da quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando necessário;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Remeter às autoridades competentes um relatório do jogo, que inclua informações sobre quaisquer sanções impostas aos jogadores e/ou membros da comissão técnica de equipe e quaisquer outros incidentes ocorridos antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro:

- Atua como cronometrista e terceiro árbitro no caso de estes dois outros árbitros não estarem presentes;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo de Futsal;
- Suspende temporariamente ou definitivamente o jogo, a seu critério, por causa de interferência externa de qualquer tipo.

O segundo árbitro:

- substitui o árbitro em caso de lesão ou indisposição daquele.

4 Responsabilidade dos árbitros

Os árbitros, ou quando aplicável, os outros árbitros do jogo, não são responsáveis por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, membro de comissão técnica ou espectador;
- Qualquer dano à propriedade de qualquer tipo;
- Qualquer outra perda sofrida por qualquer indivíduo, clube, empresa, associação ou outro órgão, que seja devido ou que possa ser devido a qualquer decisão que eles possam tomar nos termos das Leis do Jogo de Futsal ou em relação aos procedimentos normais necessários para realizar, jogar e controlar um jogo.

Tais decisões podem incluir:

- Uma decisão de que as condições da quadra ou de seus arredores são tais ou que as condições meteorológicas são tais que permitem ou não a realização de um jogo;
- Uma decisão de suspender definitivamente um jogo por qualquer motivo;
- Uma decisão quanto à adequação dos acessórios, bola e equipamentos usados durante o jogo;
- Uma decisão de interromper ou não um jogo devido à interferência de espectador ou qualquer problema nas áreas de espectador;
- Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento;



LEI 5 – OS ÁRBITROS

- Uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja removido da quadra para tratamento, exceto pelas exceções listadas anteriormente no item 3 desta Lei;
- Uma decisão de permitir ou não permitir que um jogador use determinado vestuário ou equipamentos;
- Uma decisão, onde os eles têm autoridade, para permitir ou não permitir que qualquer pessoa, incluindo funcionários da equipe ou local, oficiais de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia, estejam presentes nas proximidades da quadra;
- Qualquer outra decisão que eles possam tomar de acordo com as Leis do Jogo de Futsal ou em conformidade com seus deveres nos termos da FIFA, confederação, associação membro ou regras ou regulamentos de competição sob os quais o jogo é disputado.

5 Jogos internacionais

É obrigatória a presença de segundo árbitro, em jogos internacionais.

6 Equipamentos dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

- Pelo menos um apito;
- Cartões vermelho e amarelo;
- Um caderno ou outro meio de manter um registro do jogo;
- Pelo menos um relógio.

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicação com outros árbitros – fones de ouvido;
- Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros estão proibidos de usar qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

Os árbitros e outros membros da equipe de arbitragem também estão proibidos de usar qualquer tipo de joias ou bijuteria, embora o árbitro esteja autorizado a usar um relógio ou dispositivo semelhante para cronometrar o jogo se o cronometrista estiver ausente.



LEI 5 – OS ÁRBITROS

7 Suporte de vídeo

O uso de suporte de vídeo (SV) só é permitido quando os organizadores do jogo/competição tiverem cumprido todos os requisitos de implementação e protocolo do SV (conforme estabelecido pela FIFA) e recebido permissão por escrito da FIFA.

Os árbitros fazem uso do SV quando o treinador principal de uma equipe ou, na ausência do treinador principal, outro membro da comissão técnica, contesta uma decisão em relação a:

- Gol/não gol;
- Pênalti/não pênalti;
- Cartões vermelhos diretos;
- Erro de identificação.

Além disso, o SV pode ser usado a critério dos árbitros quando houver desacordo entre os dois árbitros em relação a tomada de decisão em uma das situações mencionadas acima.

O SV também pode ser usado a critério dos árbitros nas seguintes situações:

- Se o cronômetro apresentar mau funcionamento;
- Se o cronômetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7;
- Para verificar se um gol foi marcado;
- Para confirmar se a bola entrou no gol antes do sinal acústico para o final de um período.

O suporte de vídeo envolve uma ou mais repetições do incidente. Os árbitros vão rever as imagens de repetição diretamente e o árbitro tomará a decisão final. A decisão inicial não deve ser alterada a menos que as imagens de repetição demonstrem ter sido cometido um "erro claro e óbvio" ou tenha ocorrido um "incidente grave perdido".



LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1 Os árbitros assistentes

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes, sendo um terceiro árbitro e um cronometrista, que devem desempenhar as suas funções de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles estão posicionados fora da quadra, no mesmo nível da linha de meio de quadra e do mesmo lado que as zonas de substituição. O cronometrista permanece sentado à mesa do cronometrista, enquanto as funções do terceiro árbitro podem ser realizadas sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro árbitro estão equipados com um cronômetro adequado e o equipamento necessário para registrar as faltas acumuladas, que são fornecidos pela federação ou clube sob cuja jurisdição o jogo está sendo disputado.

Dispõem de uma mesa de cronometragem para desempenhar suas funções corretamente.

2 Poderes e deveres

O terceiro árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Mantém um registro dos jogadores que participam do jogo;
- Controla as trocas de bolas a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes de entrarem em quadra;
- Registra os números dos jogadores que marcarem os gols;
- Informa os árbitros em quadra sobre qualquer infração, má conduta ou comportamento antidesportivo de qualquer participante do jogo, que os árbitros podem decidir levar em consideração ou não;
- Informa o cronometrista de um pedido de tempo técnico quando um membro da comissão técnica de equipe solicitar;
- Faz o sinal do tempo técnico obrigatório assim que o cronometrista soar o sinal acústico, para informar aos árbitros e as equipes que o tempo técnico foi concedido;
- Mantém um registro dos tempos técnicos solicitados;
- Mantém um registro das faltas acumuladas de cada equipe sinalizadas pelos árbitros em cada período de jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Faz o sinal obrigatório de que uma equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Coloca sobre a mesa do cronometrista, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha vermelha indicativa que a equipe cometeu cinco faltas acumuladas em um período de jogo;
- Registra os nomes e números de quaisquer jogadores advertidos com cartão amarelo ou expulsos;
- Entrega uma plaqueta ao membro da comissão técnica de cada equipe antes do início de cada período de jogo com o qual eles podem solicitar tempo técnico, e coleta essa plaqueta no final de cada período se nenhum tempo técnico tiver sido solicitado;



- Entrega um documento ao membro da comissão técnica de cada equipe que indica quando um substituto pode entrar em quadra para substituir um jogador que foi expulso;



- Sob supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha deixado a quadra para corrigir o seu equipamento;
- Sob supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que deixou a quadra devido a lesão de qualquer natureza;
- Sinaliza aos árbitros quando uma infração foi cometida passível de cartão amarelo ou expulsão de um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora do seu campo de visão. Em qualquer caso, os árbitros decidem sobre quaisquer fatos relacionados com o jogo;
- Supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nos bancos, e informa aos árbitros qualquer comportamento inadequado;
- Mantém um registro das paralizações do jogo devido a interferências externas e as razões para elas;



LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre o jogo;
- Toma uma posição em quadra conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo, quando solicitados;
- Substitui o segundo árbitro no caso de o árbitro ou segundo árbitro se lesionar ou ficar indisposto.

O cronometrista:

Assegura que a duração do jogo cumpre com o estabelecido na Lei 7 e para isso deve:

- Acionar o cronômetro após o tiro inicial de cada período ter sido executado corretamente;
- Parar o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo;
- Reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido reiniciado corretamente após uma cobrança de lateral, um arremesso de meta, um tiro de canto, um tiro de saída, um tiro livre, um tiro penal ou uma bola ao chão;
- Parar o cronômetro após a marcação de um gol, após a marcação de um pênalti ou tiro livre, ou após a contusão de um jogador;
- Parar o cronômetro sempre que os árbitros sinalizarem para que o façê-lo;
- Registrar os gols, faltas acumuladas e períodos de jogo no placar eletrônico, se houver;
- Indicar o pedido de tempo técnico de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado do pedido pelo terceiro árbitro ou um dos árbitros em quadra;
- Cronometrar o tempo técnico de um minuto;
- Indicar o fim do tempo técnico de um minuto com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros;
- Indicar a quinta falta acumulada de uma equipe com apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, após ser informado pelo terceiro árbitro;
- Cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente dos árbitros o fim do primeiro período, o fim do jogo ou o fim dos períodos de prorrogação, se houver;
- Tomar uma posição na quadra, conforme descrito nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

- Desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro no caso de ausência deste, se um árbitro reserva não for nomeado;
- Fornecer qualquer outra informação relevante sobre o jogo.

3 Jogos internacionais

Para jogos internacionais é obrigatória a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista.

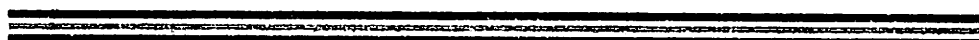
Para jogos internacionais, o cronômetro utilizado deve incorporar todas as funções necessárias, cronometragem precisa e dispositivo para cronometrar uma ou mais reduções numéricas de dois minutos simultaneamente e monitorar o acúmulo de faltas de cada equipe durante cada período de jogo.

4 Árbitro assistente reserva (AAR)

Um árbitro assistente reserva pode ser nomeado de acordo com as regras da competição. O seu papel e deveres devem estar de acordo com as disposições estipuladas nas Leis do Jogo de Futsal.

O árbitro assistente reserva:

- Substitui o terceiro árbitro se um dos árbitros ou o terceiro árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, e também pode substituir o cronometrista, se necessário;
- Auxilia os árbitros e o terceiro árbitro em todos os momentos, inclusive em quaisquer tarefas administrativas antes, durante e depois do jogo, conforme exigido pelos árbitros;
- Apresenta um relatório após o jogo às autoridades competentes sobre qualquer má conduta ou qualquer outro incidente que tenha ocorrido fora da visão dos árbitros, e também informa os árbitros sobre qualquer relatório que esteja sendo feito;
- Registra todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo;
- Dispõe de um cronômetro manual alternativo, caso seja necessário devido a um incidente de qualquer natureza;
- Posiciona-se junto do cronometrista, de modo a poder ajudar os árbitros e o terceiro árbitro, prestando qualquer informação relevante sobre o jogo.



LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

O jogo tem a duração de dois períodos iguais de 20 minutos de tempo, que só podem ser reduzidos se permitido pelos regulamentos das competições.

2 Finalização dos períodos de jogo

O cronometrista sinaliza o final de cada período de 20 minutos, e os períodos extras, com um sinal acústico.

- O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não o indiquem com o seu apito;
- Se um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada ou um tiro penal for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o tiro for concluído. Qualquer um dos chutes é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorre uma das seguintes situações:
 - A bola para de se mover ou sai do jogo;
 - A bola é jogada por qualquer outro jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
 - Os árbitros param o jogo por uma infração do chutador ou de um companheiro de equipe do chutador.
- Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração antes do chute ser concluído, os árbitros continuam o jogo ordenando uma repetição ou concedendo um novo tiro livre ou pênalti conforme apropriado, de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
- Um gol marcado de acordo com as Leis 1 e 10, mas após o final do período, conforme indicado pelo cronometrista com o sinal acústico, só será permitido nas situações acima.

Os períodos de jogo não serão estendidos em nenhum outro caso.

3 Tempo técnico

As equipes têm direito a um minuto de tempo técnico em cada período.

As seguintes condições se aplicam:

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

- Os membros da comissão técnica de cada equipe estão autorizados a solicitar um tempo técnico de um minuto ao terceiro árbitro, ou ao cronometrista se não houver um terceiro árbitro, usando o documento fornecido pelo cronometrista.
- O cronometrista concede o tempo técnico quando a equipe que o solicitou estiver com a posse de bola e a bola estiver fora de jogo, utilizando um apito ou sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros.
- Durante o tempo técnico:
 - Os jogadores podem permanecer dentro ou fora da quadra. Porém para se hidratar, os jogadores devem sair da quadra de jogo;
 - Os substitutos devem ficar fora da quadra de jogo;
 - Os membros de comissões técnicas das equipes não estão autorizados a dar instruções dentro da quadra de jogo.
- As substituições só podem ser feitas após o sinal acústico ou apito soar para indicar o fim do tempo técnico.
- Uma equipe que não solicitar um tempo técnico no primeiro período do jogo, não pode acumular para o segundo período, ela terá direito a apenas um tempo técnico durante o segundo período.
- Se não houver um terceiro árbitro nem um cronometrista, um membro da comissão técnica da equipe pode pedir um tempo técnico aos árbitros.
- Não há tempo técnico durante a prorrogação, se jogada.

4 Intervalo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, não superior a 15 minutos.

Se a prorrogação for disputada, não há intervalo entre os dois períodos: as equipes simplesmente trocam de lado na quadra de jogo e o mesmo acontece com os integrantes dos bancos de reservas. No entanto, uma pequena pausa para hidratação, que não deve exceder um minuto, é permitida no intervalo da prorrogação.

O regulamento da competição deve indicar a duração do intervalo entre o primeiro e segundo período de jogo, podendo ser alterado somente com a permissão dos árbitros.

5 Jogo suspenso definitivamente

Um jogo suspenso definitivamente deve ser repetido, a menos que o regulamento da competição ou os organizadores determinem o contrário.



LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

O tiro inicial inicia os dois períodos de um jogo e os dois períodos de prorrogação, e recomeça o jogo após um gol ter sido marcado. Tiros livres diretos ou indiretos, tiros penais, tiros laterais, arremesso de meta e tiros de canto são outros reinícios.

Uma bola ao chão é o reinício quando os árbitros interrompem o jogo e a Lei não exige um dos reinícios acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não estiver em jogo, isso não mudará a forma como o jogo é reiniciado.

1 Tiro de saída

Procedimento

- O árbitro lança uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se dar o tiro inicial no primeiro ou segundo período.
- Salvo disposição em contrário nos regulamentos da competição, a equipe da casa escolhe qual gol atacar no primeiro período.
- A equipe que não deu o tiro inicial no primeiro período dá o tiro inicial para iniciar o segundo período.
- Para o segundo período, as equipes trocam de lado e atacam os gols opostos.
- No intervalo, cada equipe troca de banco de forma que seu banco fique do lado defensivo da quadra.
- Depois que uma equipe marca um gol, o tiro inicial é dado pela outra equipe.

Para cada tiro inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador que dá o tiro inicial, devem estar em sua própria meia quadra.
- Os adversários da equipe que executa o tiro inicial devem estar a pelo menos 3m da bola até que ela entre em jogo.
- A bola deve estar parada na marca central.
- Qualquer um dos árbitros em quadra que esteja situado no lado do banco indica que o tiro de saída pode ser executado sinalizando com o apito.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.
- Um gol pode ser marcado diretamente contra os adversários desde o tiro de saída. Se a bola entrar diretamente na meta do chutador, será concedido um tiro de canto aos adversários.



LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Infrações e sanções

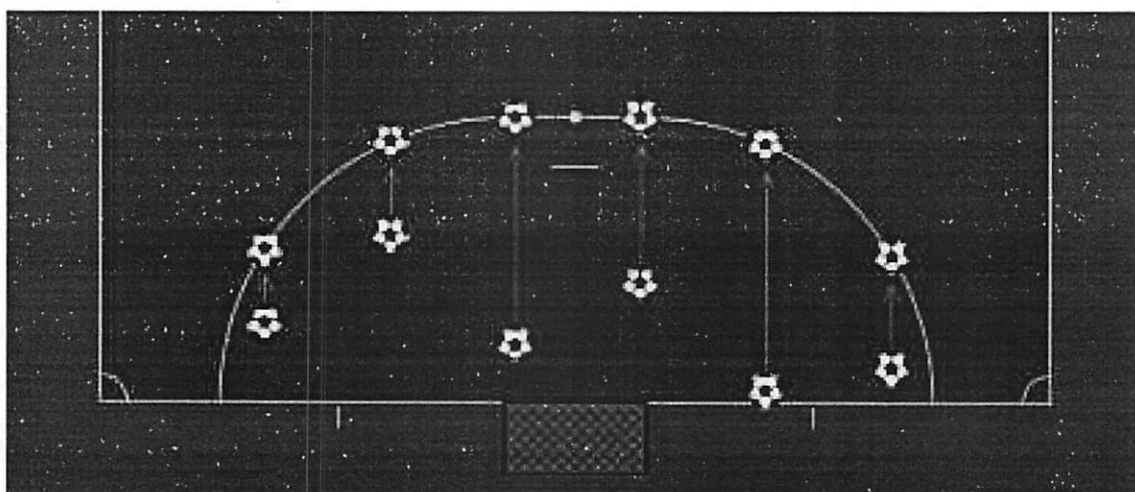
Se o jogador que executa o tiro de saída toca a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto, ou por falta de mão na bola, um tiro livre direto será concedido ao adversário.

No caso de qualquer outra infração do procedimento de tiro inicial, o tiro inicial é repetido.

2 Bola ao chão

Procedimento

- A bola ao chão é dada para um jogador da equipe que tocou a bola por último na posição da bola quando o jogo foi interrompido ou onde ela tocou pela última vez em um jogador, um agente externo ou um árbitro, a menos que tenha sido na área de penalidade máxima da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe de ataque. Nesse caso, a bola é dada para um dos jogadores da equipe atacante na linha da área de pênalti no ponto mais próximo da posição da bola quando o jogo foi interrompido ou onde ela tocou pela última vez em um jogador, um agente externo ou um membro da equipe de arbitragem, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado abaixo.



- Todos os outros jogadores, de ambas as equipes, devem permanecer a pelo menos 2m da bola até que ela esteja em jogo.
- A bola está em jogo quando toca a quadra, então qualquer jogador, de qualquer equipe, pode jogar a bola.

Infrações e sanções

- A bola ao chão é dada novamente se:
 - Um jogador tocar na bola antes dela tocar na quadra;
 - Sai da quadra de jogo depois de tocar na quadra, sem tocar em um jogador.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

- Se uma bola ao chão entrar na meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo é reiniciado com:
 - Um arremesso de meta se entrar na meta adversária;
 - Um tiro de canto se entrar na meta do jogador para quem a bola foi lançada.

No entanto, se uma bola ao chão entrar em qualquer meta sem tocar em pelo menos dois jogadores devido a circunstâncias alheias ao jogador para quem ela foi lançada, como as condições da instalação ou a bola sendo lançada indevidamente, a bola ao chão deve ser repetida.



LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Atravessa completamente a linha de meta ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo foi interrompido pelos árbitros;
- Atinge o teto.

A bola também está fora de jogo quando toca num árbitro, permanece em quadra e:

- Uma equipe inicia um ataque promissor; ou
- A bola entra direto na meta; ou
- A equipe com a posse da bola muda.

Nestes três casos envolvendo a bola tocando num árbitro, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

2 Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações em que toca num árbitro, bem como quando rebate em uma das traves ou travessão e permanece em quadra.

3 Quadras cobertas

A altura mínima dos tetos será estipulada no regulamento de competição.

Se a bola atingir o teto durante o jogo, o jogo é reiniciado com um tiro lateral, a ser executado pelos adversários da equipe que tocou a bola por último. O tiro lateral é executado a partir do ponto da linha lateral mais próximo do local onde a bola atingiu o teto.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

1 Gol marcado

Um gol é marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha do gol, entre os postes e sob o travessão, desde que nenhuma infração tenha sido cometida pela equipe que marcou o gol.

Se a meta for movida ou derrubada por um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, acidentalmente ou deliberadamente, e os árbitros confirmarem que a bola passou pela linha do gol e teria entrado no gol entre a posição normal dos postes, conforme estipulado na Lei 1, os árbitros devem confirmar o gol. Se o gol foi movido ou derrubado deliberadamente, os árbitros devem aplicar o cartão amarelo ao jogador infrator.

Se um jogador da equipe atacante, incluindo o goleiro, move ou derruba o gol, os árbitros devem anular o gol. Se foi deliberado, o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.

Se o goleiro arremessar a bola diretamente para o gol adversário, será concedido um arremesso de meta, exceto quando as regras nacionais proibam o arremesso da bola diretamente ultrapassando a linha do meio de quadra para jovens, veteranos, portadores de deficiências e/ou categoria de base. Nesse caso, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, a ser executado no local onde a bola cruzou a linha de meia quadra.

Não gol

Se um dos árbitros sinalizar um gol antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de gol, entre as traves, conforme estipulado na Lei 1, e imediatamente perceber que foi cometido um erro, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão.

2 Equipe vencedora

A equipe que marcar o maior número de gols durante um jogo é a vencedora. Se ambas as equipes marcarem um número igual de gols, ou se nenhum gol for marcado, o jogo está empatado.

Quando o regulamento da competição exige que haja uma equipe vencedora após um empate ou empate em casa e fora, os únicos procedimentos permitidos para determinar a equipe vencedora são:

- A regra dos gols fora de casa;
- Dois períodos iguais, não superior a cinco minutos cada. As regras da competição devem estipular a duração dos dois períodos iguais de prorrogação;
- Tiros livres da marca do pênalti.

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

3 Tiros livres da marca de pênalti

Os tiros livres da marca de pênalti são executados após o fim do jogo e, salvo indicação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal.

Os tiros livres da marca de pênalti não fazem parte do jogo.

Um jogador expulso durante o jogo não pode participar. Os cartões amarelos e as advertências verbais aplicadas durante o jogo não são consideradas durante as cobranças dos tiros livres da marca de pênalti.

Procedimento

Antes de iniciar os tiros livres da marca de pênalti

- A menos que haja outras considerações, por exemplo, condição da quadra, segurança, posicionamento das câmeras, etc., ou as regras da competição especifiquem o contrário, o árbitro realiza o sorteio com uma moeda para decidir o gol em que os tiros serão executados.
- O árbitro lança novamente uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se executa o primeiro ou o segundo chute.
- Todos os jogadores e substitutos podem cobrar os tiros livres da marca de pênalti, exceto aqueles jogadores que, no final do jogo ou da prorrogação, se lesionem ou tenham sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores e substitutos, bem como a ordem em que serão executados os tiros. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou da prorrogação, e antes do início dos tiros da marca de pênalti, uma equipe tiver mais jogadores, incluindo substitutos, do que seus adversários, ela pode optar por reduzir seu número para o mesmo número que seus adversários e os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar dos tiros livres, seja como chutador ou como goleiro, exceto conforme descrito abaixo.
- Um goleiro que não pode continuar antes ou durante os tiros livres pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para igualar o número de jogadores, mas o goleiro substituído não participa mais e não pode executar um tiro livre.
- Se o goleiro já executou um tiro livre, o substituto não pode executá-lo até a próxima rodada de tiros livres.

Durante os chutes da marca de pênalti

- Apenas os jogadores e suplentes elegíveis, os árbitros e outros árbitros podem permanecer em quadra.



LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o jogador que executa o tiro livre e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central ou na linha do meio de quadra ou logo atrás dela.
- O goleiro da equipe executora deve permanecer em quadra, fora da área de pênalti, aproximadamente na linha, mas a pelo menos 5m de distância da marca de pênalti e do lado oposto da quadra aos bancos e ao segundo árbitro.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O tiro é concluído quando a bola deixa de se mover ou sai de jogo ou quando os árbitros interrompem o jogo por qualquer infração. O chutador não pode jogar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro das cobranças.
- Se o goleiro comete uma infração e, como resultado, o tiro livre é repetido, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração e se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente, ele será advertido com cartão amarelo.
- Se o chutador for penalizado por uma infração cometida após os árbitros terem sinalizado para que o chute seja executado, esse chute é registrado como perdido e o chutador é advertido com cartão amarelo.
- Se o goleiro e o chutador cometerem uma infração ao mesmo tempo, o chute será registrado como perdido e o chutador é advertido com cartão amarelo.
- Se, durante os tiros livres da marca do pênalti, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores pode optar por reduzir o seu número para o mesmo número e se acontecer, os árbitros devem ser informados do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar nos chutes, exceto conforme descrito acima.

Sujeito às condições explicadas abaixo, ambas as equipes executam cinco chutes:

- Os tiros são executados alternadamente pelas equipes.
- Cada chute é executado por um chutador diferente, e todos os jogadores e substitutos elegíveis devem executar um chute antes que qualquer jogador ou substituto possa dar um segundo chute.
- O princípio acima continua para qualquer sequência subsequente de chutes, mas uma equipe pode alterar a ordem dos chutes.
- Se, antes das duas equipes terem executado os cinco tiros, uma delas já tiver marcado mais gols do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de cinco tiros, não são executados mais nenhum tiro.

LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO

- Se as duas equipes estiverem empatadas após ambas terem executado os cinco chutes, os chutes continuam até que uma equipe tenha marcado um gol a mais do que a outra com o mesmo número de chutes.
- Os chutes da marca de pênalti não devem ser atrasados para um jogador que saia da quadra. O chute do jogador será perdido, não marcado, se o jogador não retornar a tempo de executar o chute.

Substituições e expulsões durante os chutes da marca de pênalti

- Um jogador, substituto ou membro da comissão técnica de equipe pode ser advertido com cartão amarelo ou expulso.
- Um goleiro expulso deve ser substituído por um jogador elegível ou substituto.
- Um jogador ou substituto que não seja o goleiro que não possa continuar não pode ser substituído.
- Os árbitros não devem encerrar o jogo se uma equipe for reduzida a menos de três jogadores.

4 Gols fora de casa

O regulamento da competição pode prever que, quando as equipes jogam entre si em casa e fora, se o placar agregado for igual após o segundo jogo, quaisquer gols marcados na quadra da equipe adversária contarão em dobro.



LEI 11 – IMPEDIMENTO

Não há impedimento no futsal.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Os tiros livres diretos e indiretos e os pênaltis só podem ser concedidos por faltas cometidas com a bola em jogo.

1 Tiro livre direto

Um tiro livre direto é concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações contra um adversário de uma forma considerada pelos árbitros como temerária, imprudente ou usando força excessiva:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar attingir/agredir, incluindo cabeçada;
- Bater ou tentar bater;
- Calçar o adversário.

Se uma infração envolver contato, ela é penalizada com um tiro livre direto ou pênalti.

- **“Imprudente”** é quando um jogador mostra falta de atenção ou consideração ao jogar contra seu adversário ou age sem precaução. Nenhuma sanção disciplinar é necessária;
- **“Temerário”** é quando um jogador age desconsiderando o perigo ou as consequências para um adversário e deve ser advertido com cartão amarelo;
- **“Usar força excessiva”** é quando um jogador excede o uso de força necessário e/ou coloca em risco a segurança de um adversário e deve ser expulso.

Um tiro livre direto também é concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- Uma falta de mão na bola que é deliberada e/ou envolve a mão/braço tornando o corpo do jogador anormalmente maior, exceto para o goleiro dentro de sua área penal;
- Segurando um oponente;
- Impedindo a movimentação de um oponente com contato;
- Morder ou cuspir em alguém que esteja relacionado pelas equipes ou em um membro da equipe de arbitragem do jogo;



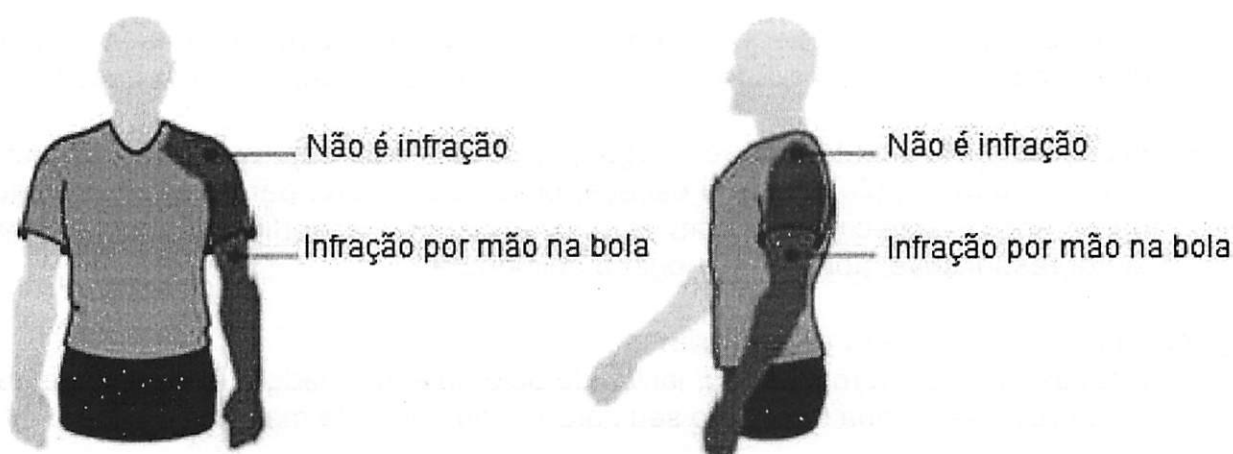
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Lançar/chutar um objeto na bola, no adversário ou num membro da equipe de arbitragem do jogo, fazer contato com a bola com um objeto preso ou mover deliberadamente a meta de forma que a meta faça contato com a bola.

Todas as infrações relacionadas acima contam como faltas acumuladas.

Tocar a bola com a mão

Para fins de determinação de infrações de mão na bola, o limite superior do braço está alinhado com a parte inferior da axila.



Nem todo toque da mão/braço de um jogador com a bola é uma infração.

É uma infração de tiro livre direto se um jogador:

- Toca a bola deliberadamente com a mão/braço, por exemplo, movendo a mão/braço em direção à bola.
- Toca a bola com a mão/braço quando isso torna seu corpo maior do que a forma natural. Considera-se que um jogador tornou seu corpo maior do que a forma natural, quando a posição de sua mão/braço não é uma consequência ou justificativa pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao colocar a mão/braço em tal posição, o jogador corre o risco de sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.

O goleiro tem as mesmas restrições no manuseio da bola que qualquer outro jogador fora da área penal. Se o goleiro tocar a bola com a mão dentro da sua área penal quando não lhe é permitido fazê-lo, é concedido um tiro livre indireto, mas não há sanção disciplinar. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez, utilizando qualquer parte do seu corpo inclusive a mão/braço, depois de haver colocado a bola em jogo e antes que seja tocada por outro jogador, o goleiro será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque promissor ou se evita um gol ou uma oportunidade clara de gol da equipe adversária.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

2 Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto é concedido se um jogador:

- Joga de maneira perigosa, conforme definido abaixo;
- Impede o progresso de um adversário sem que seja feito nenhum contato;
- É culpado de discordar, usando linguagem e/ou ação ofensiva, injuriosa ou abusiva ou outras ofensas verbais;
- Impede o goleiro de soltar ou arremessar a bola com as mãos ou chutar ou tentar chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la ou arremessá-la;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo um tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na bola com as mãos, o goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;

Marcar um gol na meta adversária:

- Diretamente com a mão/braço, incluindo pelo goleiro, desde que seja acidental e a mão/braço não tenha tornado o seu corpo anormalmente maior;
- Imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, desde que a mão/braço não tenha aumentado o corpo de forma não natural.

Se um jogador não marcar um gol imediatamente após tocar acidentalmente a bola com a mão/braço, o jogo deve continuar, desde que a mão/braço não tenha aumentado o corpo do jogador de forma não natural.

- Comete qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Jogo de Futsal pela qual o jogo é interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Um tiro livre indireto também é concedido se o goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- Controla a bola com as mãos, braços ou pés na sua meia quadra por mais de quatro segundos;
- Depois de ter jogado a bola com posse controlada, em qualquer parte da quadra, tocá-la novamente na sua própria metade da quadra, depois de ter sido deliberadamente jogada para o goleiro por um companheiro de equipe sem que um adversário a jogue ou toque. Não há sanção disciplinar;
- Tocar a bola com as mãos ou braços dentro de sua própria área penal após ela ter sido chutada deliberadamente para o goleiro por um companheiro de equipe, inclusive em uma cobrança de tiro lateral;



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro jogar ou lançar a bola diretamente e ultrapassar a linha do meio de quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

Considera-se que um goleiro tem a posse de bola quando:

- A bola está entre as mãos ou entre a mão e qualquer superfície, por exemplo, a quadra, o próprio corpo, ou ao tocá-la com qualquer parte das mãos ou braços;
- Segura a bola com a mão aberta;
- Quicando a bola na quadra ou jogando-a para o ar.

Jogando de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é qualquer ação que, ao tentar jogar a bola, ameace ferir alguém, incluindo os próprios jogadores e inclui impedir que um adversário próximo jogue a bola por medo de lesão.

Um chute de “tesoura” ou bicicleta é permitido, desde que não seja perigoso para o oponente.

Impedindo o progresso de um adversário sem contato

Impedir o progresso de um adversário significa mover-se no caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não estiver dentro da distância de jogo de nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição em quadra, estar no caminho de um adversário não é o mesmo que entrar no caminho de um adversário.

Um jogador pode proteger a bola posicionando-se entre um adversário e a bola se a bola estiver a uma distância de jogo e o adversário não for segurado com os braços ou o corpo. Se a bola estiver a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

Bloqueando um oponente

Bloquear um oponente pode ser considerado uma tática legítima no futsal, desde que o jogador que bloqueia o oponente esteja parado no momento de qualquer contato e não cause contato deliberadamente movendo ou estendendo o corpo no caminho do oponente, e o oponente tem a oportunidade de fugir do bloqueio. Um bloqueio pode ser realizado contra um adversário que pode ou não ter a bola.

3 Medidas disciplinares

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada na quadra para a inspeção pré-jogo até a saída da quadra após o término do jogo, incluindo tiros livres da marca de pênalti.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Se, antes de entrar em quadra no início do jogo, um jogador ou membro de comissão técnica de equipe cometer uma infração de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir o jogador ou membro da comissão técnica de equipe participe do jogo, os árbitros irão relatar qualquer outra conduta imprópria.

Se os árbitros precisarem advertir um jogador, substituto ou membro da comissão técnica de equipe antes do início do jogo, eles devem fazê-lo verbalmente, em vez de aplicar um cartão amarelo, e informarão às autoridades competentes após o jogo.

Se a mesma pessoa cometer outra infração passível de advertência com cartão amarelo durante o jogo, os árbitros a advertirão mostrando um cartão amarelo. No entanto, isso não conta como uma infração de expulsão, pois é o primeiro cartão amarelo aplicado ao infrator durante a partida.

Um jogador ou membro de comissão técnica de equipe que comete uma infração sancionada com a advertência com cartão amarelo ou expulsão, dentro ou fora da quadra, contra qualquer outra pessoa ou as Leis do Jogo de Futsal, é punido de acordo com a infração.

O cartão amarelo indica uma advertência e o cartão vermelho indica uma expulsão.

O árbitro pode aplicar o cartão vermelho ou amarelo somente ao jogador, substituto ou membro de comissão técnica de equipe.

Jogadores e substitutos

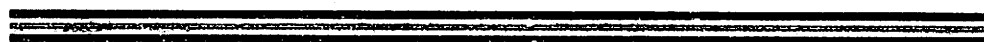
Atrasar o reinício do jogo para mostrar um cartão

Quando os árbitros decidem aplicar um cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado até que a sanção tenha sido aplicada, a menos que a equipe não infratora execute rapidamente o tiro livre, tenha uma oportunidade clara de gol e os árbitros não tenham iniciado o procedimento da sanção disciplinar. A sanção é aplicada na próxima paralisação. Se a infração original tiver impedido uma oportunidade clara de gol à equipe adversária, o jogador é advertido com cartão amarelo. Se a infração interferiu ou interrompeu um ataque promissor, o jogador não é advertido com cartão amarelo.

Vantagem

Se os árbitros aplicarem a vantagem por uma infração pela qual uma advertência com cartão amarelo ou expulsão teria sido aplicada se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência com cartão amarelo ou expulsão deve ser aplicada na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. Entretanto, se a infração original consistia em impedir uma oportunidade clara de gol ao time adversário, o jogador é sancionado por comportamento antidesportivo. Se a infração apenas interferiu ou parou um ataque promissor, o jogador não é sancionado.

A vantagem não deve ser aplicada em situações envolvendo jogo brusco grave, conduta violenta, uma segunda infração que pode ser advertida com cartão ou uma sexta, ou subsequente falta acumulada, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

gol. Os árbitros devem expulsar o jogador na próxima vez que a bola estiver fora de jogo, mas se o jogador jogar a bola ou disputar ou interferir com um adversário, os árbitros interromperão o jogo, expulsarão o jogador e recomeçarão com um tiro livre indireto, a menos que o jogador cometeu uma infração mais grave.

Se a vantagem for aplicada e um segundo cartão amarelo ou vermelho for dado após um gol ser marcado, a equipe sancionada continua com o mesmo número de jogadores, com um substituto substituindo o jogador expulso. Se um gol não for marcado, a equipe continua com um jogador a menos.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área penal e continuar a fazê-lo dentro da área penal, os árbitros devem conceder um pênalti.

Infrações passíveis de advertências

Um jogador é advertido com cartão amarelo se for culpado de:

- Atrasar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavras ou gestos;
- Entrar ou sair da quadra sem a permissão de um dos árbitros ou em violação do procedimento de substituição;
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo é reiniciado com uma bola ao chão, tiro de canto, tiros livres e tiro inicial;
- Infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal, nenhum número específico ou padrão de infrações constitui "persistente";
- Comportamento antidesportivo.

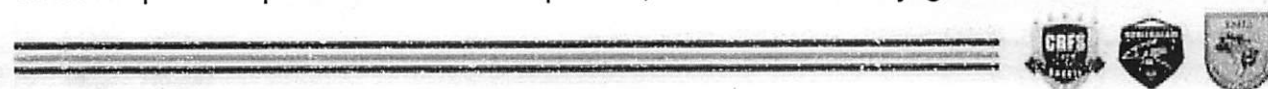
Um substituto é advertido com cartão amarelo se for culpado de:

- Atrasar o reinício do jogo;
- Manifestar desacordo por palavras ou gestos;
- Entrar em quadra em violação do procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

Quando duas infrações distintas que podem ser advertidas com cartões são cometidas, mesmo nas proximidades, elas devem resultar em dois cartões amarelos, por exemplo, se um jogador não entrar em quadra pela zona de substituição e cometer uma infração temerário ou parar um ataque promissor com uma falta ou mão, etc.

Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo, incluindo se um jogador:



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Tentar enganar os árbitros, por exemplo, fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação);
- Comete uma infração de tiro livre direto de maneira temerária;
- Toca na bola com a mão para interferir, impedir ou parar um ataque promissor;
- Comete qualquer outra infração que interfira ou impeça um ataque promissor, exceto quando os árbitros concederem um pênalti por uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola;
- Impede a um adversário uma oportunidade clara de gol através de uma infração que foi uma tentativa de jogar a bola e os árbitros marcam um pênalti;
- Manuseia a bola com a mão na tentativa de marcar um gol, independentemente se a tentativa bem-sucedida ou não, ou em uma tentativa frustrada de evitar um gol;
- Para uma bola que vai para a meta por uma infração de mão quando a meta é defendida pelo goleiro;
- Faz marcações não autorizadas na quadra;
- Joga a bola ao sair da quadra depois de receber ordem para sair;
- Mostra falta de respeito às Leis do Jogo de Futsal;
- Inicia deliberadamente um meio ilegal para que a bola seja passada, incluindo de um tiro livre, para o goleiro com a cabeça, peito, joelho, etc. para burlar a Lei, quer o goleiro toque ou não na bola com as mãos. O goleiro é advertido com cartão amarelo se for responsável por iniciar a jogada deliberada;
- Distrai verbalmente um adversário durante o jogo;
- Deliberadamente move ou desloca a meta, sem impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de fazer gol.

Comemoração de um gol

Os jogadores podem comemorar quando um gol é marcado, mas a comemoração não deve ser excessiva. As celebrações coreografadas não são incentivadas e não devem causar perda excessiva de tempo.

Sair da quadra para comemorar um gol não é uma infração passível de ser advertida, mas os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo se o gol for anulado, por:

- Aproximar-se dos espectadores de uma forma que cause problemas de segurança e/ou proteção;



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Agindo de forma provocativa, agressiva ou desafiadora;
- Cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- Retirando a camisa ou cobrindo a cabeça com a camisa.

Infrações punidas com expulsão

Um jogador ou substituto que comete qualquer uma das seguintes infrações é expulso:

- Impedir à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola, exceto um goleiro dentro de sua própria área de pênalti, ou por deliberadamente mover ou tombar a meta, quando isso impede a bola de ultrapassar a linha de gol;
- Impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol, desde que o gol não defendido pelo goleiro defensor, a um adversário cujo movimento geral seja em direção a meta do infrator por meio de uma infração punível com um tiro livre, a menos que conforme descrito abaixo:
 - Ser culpado de falta grosseira;
 - Morder ou cuspir em alguém;
 - Ser culpado de conduta violenta;
 - Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
 - Receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

Um jogador ou substituto expulso deve deixar as proximidades da quadra e da área técnica.

Impedir uma oportunidade clara de marcar gol

Quando um jogador impede à equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola, o jogador é expulso onde quer que a infração ocorra, exceto um goleiro dentro de sua área de pênalti.

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área de pênalti que impede o adversário uma oportunidade clara de gol e os árbitros concedem um pênalti, o infrator é advertido com cartão amarelo se a infração foi uma tentativa de disputar a bola, em todas as outras circunstâncias, por exemplo, segurar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc., o jogador infrator deve ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, substituto ou membro da comissão técnica de equipe que entra em quadra sem a autorização necessária de um dos árbitros ou em violação ao procedimento de substituição e interfere no jogo, cometendo uma infração ao impedir à equipe adversária uma oportunidade clara de gol, é culpado de uma infração de expulsão.

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias para se determinar a existência de uma oportunidade clara de gol:

- A distância entre o ataque e o gol;
- A direção da jogada;
- A probabilidade de manter ou ganhar o controle da bola;
- A localização e o número de jogadores defensores, incluindo o goleiro;
- Se a meta está ou não "desprotegida"

Se um goleiro impedir um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de gol por uma falta de mão na bola fora da área de pênalti quando seu gol não é defendido ou apenas defendido por um jogador da equipe defensora atrás do goleiro, o goleiro é expulso.

Se o número de jogadores da equipe atacante for igual ou maior que o número de jogadores da equipe defensora, quando o gol não for defendido pelo goleiro e outros critérios para determinar a existência de uma oportunidade clara de gol forem atendidos, isso pode ser considerado uma oportunidade clara de gol.

Se um jogador da equipe defensora cometer uma infração sem tentar jogar a bola, por exemplo, segurar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.) e o número de jogadores atacantes for maior que o número de jogadores defensores, isso deve ser considerada uma situação de oportunidade clara de gol, mesmo que a meta seja defendida pelo goleiro.

Se um substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica da equipe impede a equipe adversária um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola ou uma infração punível com tiro livre, o número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.

Jogo brusco grave

Uma infração ou uma disputa de bola que coloque em risco a segurança de um oponente ou use força excessiva ou brutalidade deve ser sancionada como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que ataque um adversário com força excessiva ao disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás, seja usando uma ou ambas as pernas, ou que ponha em risco a integridade física de um adversário, é culpado de jogo brusco grave.

Conduta violenta

Conduta violenta é quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente do contato ser feito.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora da quadra, estando a bola em jogo ou não.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam conduta violenta, a menos que haja uma oportunidade clara subsequente de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de conduta violenta quando a bola estiver fora de jogo.

Os árbitros são lembrados de que a conduta violenta muitas vezes leva a confrontos generalizados entre os jogadores, portanto, eles devem tentar evitar isso com uma intervenção rigorosa.

Um jogador ou substituto culpado de conduta violenta deve ser expulso.

Membros da comissão técnica

Quando uma infração for cometida por um membro da comissão técnica de equipe e o infrator não puder ser identificado, o técnico principal da equipe presente na área técnica receberá a sanção.

Advertência verbal

As seguintes infrações geralmente devem resultar em advertência verbal. As infrações repetidas ou ostensivas devem resultar em advertência com cartão amarelo ou expulsão:

- Entrar em quadra de maneira respeitosa e pacífica;
- Deixar de cooperar com um membro da equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, ignorar uma instrução ou solicitação de um árbitro assistente;
- Insignificante ou ligeiro protesto, por palavra ou ação, contra a decisão da arbitragem;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer outra infração.

Advertência a membros da comissão técnica

As infrações passíveis de advertência com cartão amarelo aos membros da comissão técnica de equipe incluem, mas não estão limitadas a:

- Não respeitar de forma clara e ou persistente os limites da área técnica de sua equipe;
- Atrasar o reinício do jogo por sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária, ainda que sem provocar conflitos;
- Protestar por palavra ou ação, incluindo:
 - Lançar, atirar, chutar garrafas de bebidas ou outros objetos;



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

- Realizar gesto ou ação que mostra uma clara falta de respeito pela equipe de arbitragem do jogo, por exemplo, aplausos sarcásticos.
- Gesticular excessivamente, persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo;
- Agir de maneira provocativa ou exaltada;
- Ter comportamento inaceitável persistente, incluindo infrações de advertência repetidas;
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsão

As infrações passíveis de expulsão incluem, mas não estão limitadas a:

- Atrasar o reinício do jogo pela equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- Deixando deliberadamente a área técnica para:
 - Mostrar discordância ou protestar contra um membro da equipe de arbitragem do jogo;
 - Agir de maneira provocativa ou exaltada.
- Entrar na área técnica adversária de forma agressiva ou de confronto;
- Atirar, chutar deliberadamente um objeto para a quadra;
- Entrar em quadra para:
 - Confrontar um árbitro do jogo, inclusive no intervalo ou ao término do jogo;
 - Interferir no jogo, um jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem do jogo.
- Comportamento físico ou agressivo, incluindo cuspir ou morder, em relação a qualquer outra pessoa;
- Receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo;
- Usar linguagem e ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Usar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação;
- Conduta violenta.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Infrações cometidas com o lançamento de um objeto (incluindo a bola)

Em todos os casos, os árbitros tomam as medidas disciplinares apropriadas:

- Temerária – adverte com cartão amarelo o infrator por comportamento antidesportivo
- Usar força excessiva – expulsar o agressor por conduta violenta

4 Reinício do jogo após faltas e condutas incorretas

Se a bola estiver fora de jogo, o jogo é reiniciado de acordo com a decisão anterior.

Os reinícios a seguir se aplicam se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração física na quadra:

- Contra um adversário: um tiro livre indireto ou direto ou pênalti;
- Contra um companheiro de equipe, substituto, jogador expulso, membro da comissão técnica de equipe ou membro da equipe de arbitragem do jogo: um tiro livre direto ou pênalti.

Todas as infrações verbais são penalizadas com um tiro livre indireto.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- Um jogador comete uma infração contra um membro da equipe de arbitragem ou um jogador adversário, substituto, jogador expulso ou membro da comissão técnica de equipe fora de quadra; ou
- Um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe comete uma infração ou interfere com um jogador adversário ou membro da equipe de arbitragem fora da quadra:

O jogo é reiniciado com um tiro livre no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde ocorreu a infração ou interferência, um tiro penal é concedido se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limite mais próximo estiver na parte da linha de meta que pertence à área de pênalti do infrator.

- Um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe comete uma infração contra um substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe de qualquer equipe, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão (ver Lei 8).

Mesmo que um substituto, um jogador expulso ou um membro da comissão técnica de equipe cometa uma falta direta, isso conta como uma falta acumulada contra sua equipe.

Se uma infração for cometida fora da quadra por um jogador contra um jogador, substituto ou membro de comissão técnica de sua própria equipe, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto na linha limítrofe mais próxima de onde ocorreu a infração.



LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

Se um jogador efetua um contato com a bola utilizando um objeto seguro na mão (um calçado, caneleira, etc.) o jogo recomeça com tiro livre direto ou pênalti.

Se um jogador que está dentro ou fora da quadra arremessar ou chutar um objeto, que não seja a bola do jogo, em um jogador adversário, ou arremessar ou chutar um objeto, incluindo uma bola, em um substituto adversário, jogador expulso, membro da comissão técnica de equipe ou um membro da equipe de arbitragem ou a bola do jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto da posição onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, ou com um tiro penal se estiver dentro da área penal do infrator. Se esta posição for fora da quadra, o tiro livre é executado no ponto mais próximo da linha limítrofe, um pênalti é concedido se o ponto da linha limítrofe mais próxima estiver na parte da linha de meta que pertence à área penal do infrator.

Se um substituto, jogador expulso, jogador temporariamente fora da quadra ou membro da comissão técnica da equipe lançar ou chutar um objeto para dentro da quadra e isso interferir no jogo, um adversário ou membro da equipe de arbitragem, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto onde o objeto interferiu com o jogo ou atingido o adversário, árbitro ou bola, ou com um pênalti se estiver dentro da área de pênalti do infrator.

Se os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora da quadra, contra um agente externo, o jogo é reiniciado com uma bola ao chão, a menos que seja concedido um tiro livre indireto por sair da quadra sem a permissão dos árbitros. O tiro livre indireto é executado do ponto da linha limítrofe onde o jogador deixou a quadra.



LEI 13 – TIROS LIVRES

1 Tipos de tiros livres

Os tiros livres diretos e indiretos são concedidos à equipe adversária de um jogador, substituto, jogador expulso ou membro de comissão técnica de equipe culpado de uma infração.

A contagem de quatro segundos deve ser mostrada claramente por um dos árbitros quando um tiro livre direto ou indireto é executado.

Sinal de tiro livre indireto

Os árbitros indicam um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça, este sinal é mantido até que o chute seja executado e a bola toque outro jogador ou saia da quadra de jogo.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se um ou ambos os árbitros falharem em sinalizar que o chute é indireto e a bola é chutada diretamente e ultrapassa a linha do gol.

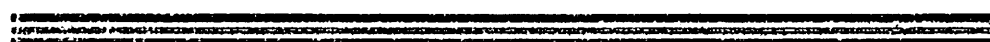
Bola entra na meta

- Se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta do adversário, um gol é concedido.
- Se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta do adversário, um arremesso de meta é concedido aos adversários, a menos que o sinal de tiro livre indireto não tenha sido feito por um ou ambos os árbitros.
- Se um tiro livre direto ou indireto for chutado diretamente na própria meta do chutador, um tiro de canto será concedido aos adversários se a bola ultrapassar a linha do gol.

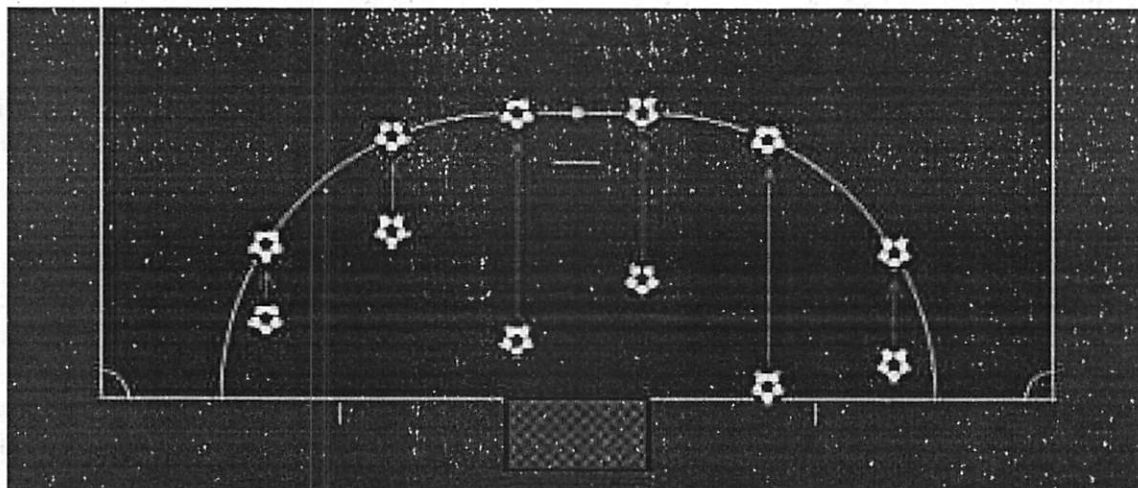
2 Procedimento

Todos os tiros livres devem ser executados:

- Dentro de quatro segundos;
- Do local onde ocorreu a infração, exceto:
 - Cobranças de tiros livres para a equipe defensora em sua área de pênalti, que podem ser executadas de qualquer lugar nessa área;
 - Cobranças de tiros livres indiretos por uma infração cometida pela equipe defensora dentro de sua própria área penal ou por uma infração aplicável quando o jogo foi interrompido com a bola dentro da área penal da equipe defensora, que são cobradas da linha da área penal no ponto mais próximo ao local onde a infração foi cometida ou onde a bola estava localizada, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral, conforme ilustrado na imagem abaixo:



LEI 13 – TIROS LIVRES



- Cobranças de tiros livres indiretos para infrações envolvendo um jogador entrando, reentrando ou saindo da quadra sem permissão, que são executadas da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal, neste caso o tiro livre deve ser executado a partir da linha da área penal no ponto mais próximo ao local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (veja a imagem acima). No entanto, se um jogador cometer uma infração fora da quadra, exceto contra um agente externo, o jogo será reiniciado com um tiro livre executado no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde ocorreu a infração. Um tiro penal é concedido se esta for uma infração de tiro livre direto e o ponto da linha limítrofe mais próximo estiver na parte da linha de meta que pertence à área penal do infrator;
- Onde a lei determina outra posição para a cobrança do tiro livre.

A bola:

- Deve estar parada e o chutador não deve tocá-la novamente até que tenha tocado em outro jogador;
- Está em jogo quando é chutada e se move claramente.

Até que a bola esteja em jogo, todos os adversários devem permanecer:

- A pelo menos 5m da bola;
- Fora da área penal para cobranças de tiros livres dentro da área penal adversária.

Quando dois ou mais jogadores da equipe defensora formam uma “barreira”, todos os jogadores da equipe atacante devem permanecer a pelo menos 1m da “barreira” até que a bola esteja em jogo.

Um tiro livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

LEI 13 – TIROS LIVRES

Fazer fintas na execução de um tiro livre é permitido como parte do futsal.

Se um jogador, ao executar corretamente um tiro livre, deliberadamente chutar a bola em um adversário para jogar a bola novamente, mas não de maneira imprudente ou temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

3 Infrações e sanções

Se, no momento da cobrança de um tiro livre, um adversário estiver mais próximo da bola do que a distância exigida, o tiro é repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada, não obstante, se um jogador executa um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola a intercepta, os árbitros permitem que o jogo continue. No entanto, um adversário que deliberadamente impede que um tiro livre seja executado rapidamente deve ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, na execução de um tiro livre, um jogador da equipe atacante está a menos de 1m da “barreira” formada por dois ou mais jogadores da equipe defensora, será concedido um tiro livre indireto à equipe defensora.

Se, quando um tiro livre for executado pela equipe defensora dentro de sua área penal, algum adversário estiver dentro da área penal por não ter tido tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se um adversário que se encontra na área penal quando o tiro livre for executado, ou que entrar na área penal antes que a bola esteja em jogo, tocar ou disputar a bola antes que ela esteja em jogo, o tiro livre será repetido.

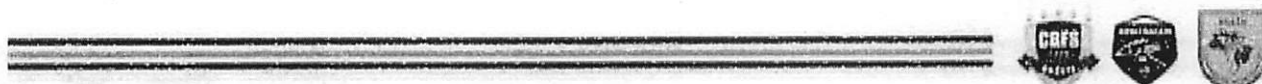
Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto. Se o chutador cometer uma infração de mão:

- É concedido um tiro livre direto;
- Um tiro de pênalti é concedido se a infração tiver ocorrido dentro da área de pênalti do executante, a menos que o executante fosse o goleiro, caso em que é concedido um tiro livre indireto.

Se o tiro livre não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária no local onde o tiro foi executado, exceto quando uma equipe comete tal infração dentro de sua própria área penal, neste caso, o tiro livre indireto é concedido à equipe adversária na linha da área penal no ponto mais próximo do local onde a infração foi cometida, seguindo uma linha imaginária paralela à linha lateral (ver a imagem na seção 2 desta Lei).

4 Faltas acumuladas

- As faltas acumuladas são aquelas penalizadas com um tiro livre direto ou pênalti conforme especificado na Lei 12.



LEI 13 – TIROS LIVRES

- As faltas acumuladas cometidas por cada equipe em cada período são registradas na súmula do jogo.
- Os árbitros podem permitir que o jogo continue aplicando a vantagem se a equipe infratora não tiver cometido cinco faltas acumuladas anteriormente e a equipe adversária não tiver impedido um gol ou uma oportunidade clara de gol.
- Se aplicarem a vantagem, os árbitros devem usar os sinais obrigatórios para indicar uma falta acumulada ao cronometrista e ao terceiro árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.
- Se a prorrogação for jogada, as faltas acumuladas no segundo período do jogo continuarão a contar durante a prorrogação.

5 Tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada por cada equipe em cada período

Um tiro livre direto começando com a sexta falta acumulada é concedido para a sexta falta acumulada e todas as faltas subsequentes cometidas por uma equipe em cada período. No entanto, se a sexta falta acumulada ou subsequente for cometida dentro da área penal do infrator, será concedido um pênalti.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro livre sem direito a formação de barreira e o chutador deve tentar fazê-lo.

Os jogadores da equipe defensora não podem formar uma “barreira” para defender um tiro livre sem direito a formação de barreira.

Procedimento

- A bola deve estar imóvel na marca de 10m ou no local onde a infração foi cometida, desde que seja na área entre a linha do gol da equipe defensora e a linha imaginária fora da área penal, a 10m e paralela ao gol.
- Se a infração que originou uma falta sem formação de “barreira” foi cometida nesta área, o chutador pode escolher entre colocar a bola na marca de 10m ou cobrar do local onde a falta foi cometida.
- Os postes da meta, travessão e a rede da meta não devem estar em movimento.
- O executante da falta sem formação de “barreira” deve estar claramente identificado.
- O goleiro defensor deve estar a pelo menos 5m de distância da bola até que ela seja chutada.
- Os jogadores, exceto o chutador e o goleiro defensor, devem estar:
 - Em quadra;



LEI 13 – TIROS LIVRES

- A pelo menos 5m da bola; *
- Atrás da bola;
- Fora da área penal.

Marca adicional
a 5m da
marca de 10m



- * *A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou de qualquer parte de seu corpo que esteja tocando a quadra (ver Termos do Futsal nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo).*
- Após os jogadores terem se posicionado de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que a infração seja executada.
- O jogador que cobra o tiro livre sem formação de “barreira” deve chutar a bola em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente, chutar de calcanhar é permitido desde que a bola se mova em direção a meta do adversário e seja uma tentativa de marcar um gol diretamente.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em direção a meta do adversário.
- O chutador não deve jogar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.
- Se um tiro livre sem formação de “barreira” for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado quando este tiro for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - A bola parar de se mover ou sair para fora da quadra do jogo;

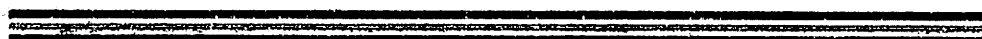


LEI 13 – TIROS LIVRES

- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;
- Os árbitros param o jogo por uma infração do chutador ou de um companheiro de equipe do chutador.

Infrações e sanções

- Uma vez que os árbitros tenham sinalizado para que um tiro livre sem formação de “barreira” seja executado, o chute deve ser executado dentro de quatro segundos. Se o chute não for executado dentro de quatro segundos, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária no local onde o tiro deveria ser executado.
- Se, antes da bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:
 - O jogador que chuta o tiro livre sem formação de “barreira” ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - ❖ Se a bola entrar na meta, o chute é repetido;
 - ❖ Se a bola não entrar na meta, os árbitros interrompem o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária;
- Exceto nas seguintes situações, quando o jogo será interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, independentemente de haver ou não um gol marcado:
 - ❖ Um tiro livre sem formação de “barreira” não é chutado em direção ao gol adversário e com a intenção de marcar um gol diretamente;
 - ❖ Se um companheiro de equipe do executante previamente identificado executa o chute, os árbitros advertem com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
 - ❖ É permitido fintar na corrida, no entanto se o chutador fintar após completar a corrida, os árbitros advertem com cartão amarelo o chutador.
- O goleiro defensor comete uma infração:
 - ❖ Se a bola entrar na meta, o gol é validado;
 - ❖ Se a bola não entrar no gol ou rebater no travessão ou poste (s), o chute só será repetido se a infração do goleiro impactar claramente o chutador;
 - ❖ Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido.
 - ❖ Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro vai ser chamado atenção pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.



LEI 13 – TIROS LIVRES

- Um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o gol é validado;
 - Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido, o infrator é chamado atenção pela primeira infração no jogo. Se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente no jogo, ele será advertido com cartão amarelo.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave, por exemplo, finta ilegal. Os infratores são chamados atenção pela primeira infração no jogo. Se os mesmos jogadores cometerem qualquer infração subsequente no jogo, eles serão advertidos com cartão amarelo.
- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que obstruir o chutador de se mover em direção à bola quando um tiro livre sem formação de “barreira” for executado deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.

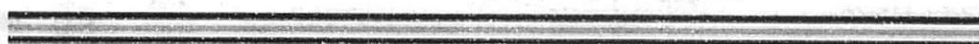
- Se, após o tiro livre sem formação de “barreira” for cobrado:
- O chutador toca a bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador:
- ❖ Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão, é concedido à equipe adversária.
- A bola é tocada por um agente externo enquanto se move em direção a meta do adversário:
- ❖ O chute é repetido a menos que a bola esteja indo para a meta e a interferência não impeça a ação do goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, neste caso o gol é concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou dos postes e é então tocada por um agente externo:
- ❖ Os árbitros interrompem o jogo;
- ❖ O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



LEI 13 – TIROS LIVRES

6 Tabela / resumo

Resultado do tiro livre direto sem barreira		
Infração	A bola entra na meta	A bola não entra na meta
Invasão por jogador da equipe atacante	O tiro livre é repetido	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Invasão por jogador da equipe defensora	Gol	Tiro livre é repetido e adverte verbalmente o infrator; Adverte com cartão amarelo em caso de reincidência
Invasão pela defesa e jogador da equipe atacante	Tiro livre é repetido	Tiro livre é repetido e adverte verbalmente os infratores; Adverte com cartão amarelo em caso de reincidência
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: tiro livre não é repetido, exceto se o goleiro impactar o chutador. O goleiro defende: tiro livre é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo
Bola não é chutada em direção a meta do adversário com a intenção de marcar diretamente	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Finta ilegal	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
Execução por um jogador não identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator
O goleiro e o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador



LEI 14 – TIRO PENAL

Um tiro penal é concedido se um jogador comete uma falta de tiro livre direto dentro de sua área de pênalti ou fora da quadra como parte do jogo, conforme descrito na Lei 12.

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1 Procedimento

A bola deve estar parada na marca do pênalti e os postes, travessão e rede da meta não devem estar em movimento.

O jogador que executa o pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de gol, de frente para o chutador, entre as traves, sem tocar nas traves, no travessão ou na rede da meta, até que a bola seja chutada.

Os jogadores exceto o chutador e o goleiro devem estar:

- Dentro da quadra;
- A pelo menos 5m da marca do pênalti;
- Atrás da marca do pênalti;
- Fora da área penal.

Depois que os jogadores se posicionaram de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para que o pênalti seja executado.

O jogador que executa o pênalti deve chutar a bola para a frente. Chutar de calcanhar é permitido desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é chutada, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé tocando, na linha ou atrás da linha de gol.

A bola está em jogo quando é chutada para a frente e se move claramente.

O chutador não deve jogar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

Se um pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o pênalti for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- A bola parar de se mover ou sair da quadra do jogo;
- A bola é jogada por qualquer jogador, incluindo o chutador, que não seja o goleiro defensor;



LEI 14 – TIRO PENAL

- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração do chutador ou de um companheiro de equipe do chutador.

2 Infrações e sanções

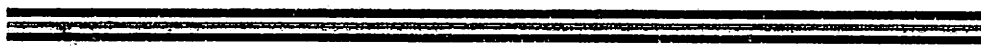
Assim que os árbitros tiverem sinalizado para a execução de um tiro penal, o tiro deve ser executado. Se não for executado, um dos árbitros pode tomar medidas disciplinares antes de sinalizar novamente para que o chute seja executado.

Se, antes de a bola entrar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- O jogador que executa o pênalti ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, o chute é repetido;
 - Se a bola não entrar na meta, os árbitros param o jogo e reiniciam com um tiro livre indireto para a equipe adversária, exceto nas seguintes situações, quando o jogo será interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe adversária, independentemente de haver ou não um gol marcado:
 - ❖ Um pênalti é chutado para trás;
 - ❖ Um companheiro do chutador identificado executa o chute, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador que executou o chute;
 - ❖ O chutador finge chutar a bola após ter completado a corrida, é permitida a finta na corrida, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o chutador.
- O goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é concedido;
 - Se a bola não entrar na meta ou rebater na trave ou postes, o chute só será repetido se a ação do goleiro tiver impacto claro sobre o chutador;
 - Se a bola for impedida de entrar na meta pelo goleiro, o chute é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro é advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração subsequente no jogo.

- Um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - Se a bola entrar na meta, um gol é validado;
 - Se a bola não entrar na meta, o chute é repetido.
- Um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave, por exemplo, finta ilegal.



LEI 14 – TIRO PENAL

- Tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido com cartão amarelo e o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Um adversário que impeça o chutador de se mover em direção à bola no momento da cobrança de um pênalti deve ser advertido com cartão amarelo, mesmo que o infrator esteja respeitando a distância mínima de 5m.

Se, após a cobrança de pênalti:

- O chutador toca a bola novamente antes que ela toque em outro jogador:
- Um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para uma infração de mão na bola, é concedido à equipe adversária.
- A bola é tocada por um agente externo no seu movimento para a meta adversária:
- O chute é repetido a menos que a bola esteja indo para a meta e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol é concedido se a bola entrar na meta, mesmo se o contato foi feito com a bola, a menos que a interferência seja da equipe atacante.
- A bola retorna para a quadra vinda do goleiro, da trave ou dos postes e é tocada por um agente externo:
- Os árbitros param o jogo;
- O jogo é reiniciado com uma bola ao chão na posição em que a bola tocou o agente externo.



LEI 14 – TIRO PENAL

3 Tabela / resumo

RESULTADO DO TIRO PENAL		
INFRAÇÃO	A BOLA ENTRA NA META	A BOLA NÃO ENTRA NA META
Invasão por jogador da equipe atacante	O pênalti é repetido	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Invasão por jogador da equipe defensora	Gol	Pênalti é repetido
Invasão pela defesa e jogador da equipe atacante	Pênalti é repetido	Pênalti é repetido
Infração do goleiro	Gol	O goleiro não defende: pênalti não é repetido, exceto se o goleiro impactar o executante. O goleiro defende: pênalti é repetido e o goleiro é advertido verbalmente. Na reincidência adverte com cartão amarelo.
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto para a equipe defensora	Tiro livre indireto para a equipe defensora
Finta ilegal	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador
Execução por um jogador não identificado	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o chutador infrator
Infração simultânea do goleiro e do executante	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator	Tiro livre indireto para a equipe defensora e adverte com cartão amarelo o executante infrator

LEI 15 – O TIRO LATERAL

Um tiro lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou a bola por último quando toda a bola ultrapassa a linha lateral no solo ou no ar, ou quando a bola atinge o teto durante o jogo.

Um gol não pode ser marcado diretamente de um tiro lateral:

- Se a bola entrar na meta do adversário, é concedido um arremesso de meta.
- Se a bola entrar na meta do chutador, é concedido um tiro de canto.

1 Procedimento

No momento da execução:

- A bola deve estar parada na linha lateral no ponto onde saiu da quadra ou no ponto mais próximo de onde tocou o teto;
- Apenas o chutador pode estar fora da quadra, exceto se de outra forma previsto nas Leis do Jogo de Futsal, consulte a seção sobre saída autorizada da quadra em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo;
- Todos os adversários devem estar a pelo menos 5m do ponto na linha de lateral onde o tiro lateral será executado.

A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.

A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.

Se o tiro lateral for executado e, depois de ter entrado em jogo, a bola sair da quadra por qualquer linha lateral sem tocar em nenhum outro jogador, um tiro lateral é concedido à equipe adversária, para ser cobrado do ponto onde a bola saiu da quadra.

Se um jogador, ao efetuar corretamente um tiro lateral, deliberadamente chuta a bola em um oponente para jogar a bola novamente, mas não de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

O chutador não deve tocar a bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o chutador toca a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o chutador cometer uma infração de mão na bola:

- Um tiro livre direto é concedido;



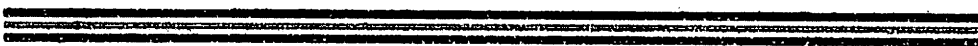
LEI 15 – TIRO LATERAL

- Um tiro de pênalti é concedido se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do chutador, a menos que o chutador fosse o goleiro, caso em que um tiro livre indireto é concedido.

Um oponente que de forma incorreta distraia ou impeça o chutador, incluindo se movendo para mais perto de 5m do local de onde o chute será executado, é advertido com cartão amarelo por comportamento antidesportivo e, se o chute foi executado e o oponente interceptou a bola, um tiro livre indireto é concedido.

Se um companheiro de equipe do executante estiver fora da quadra para enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa quando o tiro for executado, um tiro lateral será concedido à equipe adversária e o jogador infrator será advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração, inclusive se um tiro lateral não for cobrado dentro de quatro segundos, um tiro lateral será concedido à equipe adversária.



LEI 16 – ARREMESSO DE META

Um arremesso de meta é concedido quando toda a bola ultrapassa a linha de meta no solo ou no ar, tendo tocado pela última vez em um jogador da equipe atacante, e um gol não é marcado.

Um gol não pode ser marcado diretamente de um arremesso de meta. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe cujo goleiro efetuou o arremesso de meta, é concedido um tiro de canto aos adversários. Se a bola entrar diretamente na meta da equipe que não efetuou o arremesso de meta, é concedido a esta equipe um arremesso de meta.

1 Procedimento

- A bola é lançada ou largada de qualquer ponto da área de pênalti pelo goleiro da equipe defensora.
- A bola está em jogo quando é lançada ou largada e move-se com clareza.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- Os adversários devem estar fora da área de pênalti até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o goleiro que efetuou a cobrança tocar na bola antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto é concedido. Se o goleiro cometer uma infração de mão na bola:

- Um tiro livre direto é concedido;
- Um tiro livre indireto é concedido se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do goleiro.

Se, no momento da cobrança de um arremesso de meta, algum adversário estiver dentro da área de pênalti por não ter tido tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue. Se um adversário que está na área de pênalti quando o arremesso é executado, ou que entrar na área de pênalti antes que a bola esteja em jogo, tocar ou disputar a bola antes que ela entre em jogo, o arremesso de meta é repetido.

Se um jogador entrar na área de pênalti antes que a bola esteja em jogo e cometer falta ou sofrer falta de um adversário, o arremesso de meta é repetido e o infrator pode ser advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da infração.

Se o arremesso de meta não for executado em quatro segundos, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária.



LEI 16 – ARREMESSO DE META

Onde isto é proibido pelas regras nacionais para jovens, veteranos, portadores de deficiência e/ou categoria de base, se o goleiro jogar ou lançar a bola diretamente e ultrapassar a linha do meio de quadra, um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária, a ser executado do local onde a bola ultrapassou a linha do meio.

Para qualquer outra infração, o arremesso de meta é repetido.



LEI 17 – TIRO DE CANTO

Um tiro de canto é concedido quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta no solo ou no ar, tendo tocado por último em um jogador da equipe defensora, e um gol não é marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária, se a bola entrar diretamente na meta do chutador, um tiro de canto é concedido aos adversários.

1 Procedimento

- A bola deve ser colocada na área do tiro de canto mais próxima do ponto onde a bola ultrapassou a linha de gol.
- A bola deve estar parada e ser chutada por um jogador da equipe atacante.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente, ela não precisa sair da área do tiro de canto.
- No momento em que a bola é colocada em jogo, apenas o chutador pode estar fora da quadra, exceto se de outra forma previsto nas Leis do Jogo de Futsal, consulte a seção sobre saída autorizada da quadra em Interpretações e Recomendações nas Diretrizes Práticas para Árbitros de Futsal e Outros Membros da Equipe de Arbitragem do Jogo.
- Os adversários devem permanecer a pelo menos 5m da área do tiro de canto até que a bola esteja em jogo.

2 Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, é concedido um tiro livre indireto. Se o chutador cometer uma infração de mão:

- Um tiro livre direto é concedido;
- Um tiro de pênalti é concedido se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do executante, a menos que o executante seja o goleiro, caso em que é concedido um tiro livre indireto.

Se um jogador, ao executar corretamente um tiro de canto, deliberadamente chutar a bola em um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira temerária ou imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.



LEI 17 – TIRO DE CANTO

Se um companheiro de equipe do executante estiver fora da quadra para enganar um adversário ou tomar uma posição vantajosa quando o tiro de canto for cobrado, um arremesso de meta é concedido à equipe adversária e o jogador infrator é advertido com cartão amarelo.

Para qualquer outra infração, incluindo se um tiro de canto não for executado dentro de quatro segundos ou da área do tiro de canto, um arremesso de meta é concedido à equipe adversária.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

1 Princípios

Os árbitros fazem uso do VS quando o treinador principal de uma equipe (ou, na ausência do treinador principal, um oficial de equipe designado conforme estipulado na relação da comissão técnica da equipe) contesta uma decisão em relação a:

1. Gol/não gol
2. Pênalti/não pênalti
3. Cartões vermelhos diretos (não segunda advertência)
4. Identidade equivocada

O VS também pode ser usado a critério dos árbitros nas seguintes situações:

5. Se o cronômetro apresentar mau funcionamento
6. Se o cronômetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7
7. Para verificar se um gol foi marcado
8. Verificar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico no final de um período (sem prejuízo de períodos prolongados para permitir a realização de tiros penais ou tiros livres diretos a partir da sexta falta acumulada)

Um desafio bem sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio mal sucedido significa que a decisão inicial foi confirmada. A decisão inicial não muda a menos que a filmagem do replay mostre que um “erro claro e óbvio” foi cometido ou ocorreu um “incidente grave perdido”.

Não há limite para o número de desafios bem-sucedidos disponíveis para cada equipe.

Além disso, cada equipe tem direito a um desafio sem sucesso em cada metade do jogo. Desafios não usados durante o primeiro tempo do jogo não podem ser levados para o segundo tempo.

Se a prorrogação for jogada para determinar os vencedores da partida, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante a prorrogação. Desafios não usados durante a segunda metade da partida não podem ser levados para a prorrogação.

Se chutes da marca de pênalti forem executados para determinar os vencedores da partida, cada equipe terá direito a um desafio adicional sem sucesso durante os chutes da marca de pênalti. Desafios não usados durante a partida não podem ser transferidos para chutes a partir da marca de pênalti.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

Os árbitros revisarão a filmagem do replay diretamente (revisão dos árbitros – RR) e o árbitro tomará a decisão final.

Os árbitros devem permanecer “visíveis” durante o RR para garantir transparência.

Se o jogo continuar após um incidente que é então revisto, qualquer ação disciplinar tomada/ exigida durante o período pós-incidente não é cancelada, mesmo se a decisão inicial for alterada (exceto uma advertência por interromper ou interferir com um ataque promissor ou um envio de fora por impedir uma oportunidade óbvia de gol).

O período de jogo antes e depois de um incidente que pode ser revisto é determinado por este protocolo.

2 Decisões/incidentes passíveis de revisão

As categorias de decisão/incidente que podem ser revisadas por meio de um desafio são:

1. Gols

1.1 Infrações da equipe atacante na preparação da jogada ou marcação do gol (por exemplo, mão na bola, falta, etc.)

1.2 Bola fora de jogo antes do gol

1.3 Situações de gol/não gol

2. Incidentes na área de pênalti

2.1 Pênalti não marcado

2.2 Pênalti concedido incorretamente

2.3 Infrações da equipe atacante na preparação da jogada para o possível pênalti (por exemplo, mão na bola, falta, etc.)

2.4 Local da infração (dentro ou fora da área penal)

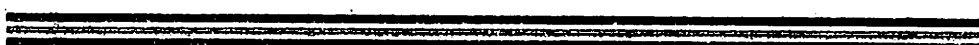
2.5 Bola fora de jogo antes da infração

3. Cartões vermelhos diretos (não segunda advertência)

3.1 Evitar uma oportunidade clara de gol

3.2 Jogo brusco grave (uso excessivo de força)

3.3 Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

3.4 Ações ofensivas, insultantes ou abusivas

4. Identidade equivocada (cartões vermelhos ou amarelos)

- Se os árbitros penalizarem uma infração e, em seguida, derem ao jogador errado da equipe infratora (penalizada) um cartão amarelo ou vermelho, a identidade do infrator pode ser revisada; a infração em si não pode ser revisada a menos que esteja relacionada a um gol, uma falta sancionada com um pênalti ou cartão vermelho direto.

O VS também pode ser usado a critério dos árbitros em relação aos seguintes incidentes:

1. Se o cronômetro funcionar mal, para determinar como o tempo deve ser corrigido
2. Se o cronômetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista de acordo com as disposições das Leis 6 e 7
3. Para verificar se um gol foi marcado
4. Para verificar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico no final de um período (salvo a exceção de períodos estendidos para permitir a realização de pênaltis ou tiro livre a partir da 6ª falta acumulada)

3 Aplicações

O uso do VS durante uma partida de futsal envolve os seguintes aspectos práticos:

1. Em princípio, as câmeras a serem utilizadas devem ser capazes de cobrir toda a quadra, o relógio principal, os gols e ambas as áreas de pênaltis. Isso significa que são necessárias pelo menos quatro câmeras: uma para cada área de pênalti (incluindo a linha de gol), uma para o relógio principal e uma para toda a quadra.
2. O operador de replay (RO) tem acesso independente e controle de replay de todas as imagens de transmissão de TV.
3. A área de revisão do árbitro (RRA) é onde os árbitros revisam a filmagem do replay antes da decisão final ser tomada. Deve estar localizado próximo a quadra e sua localização deve ser claramente identificada.
4. Dois monitores devem estar disponíveis na RRA:
 - Um monitor para o OR, que auxilia os árbitros durante a revisão das imagens
 - Um monitor voltado para a quadra para os árbitros revisarem as imagens do replay



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

5. O OR auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando a filmagem conforme solicitado pelos árbitros (por exemplo, diferentes ângulos de câmera, ajustando a velocidade do replay, etc.) no monitor dos árbitros.
6. O RO deve passar por treinamento especial, incluindo a familiarização com as Leis do Jogo do Futsal, e obter a certificação necessária.
7. Se a tecnologia apresentar mau funcionamento e não houver equipamento sobressalente aprovado disponível, o VS não poderá ser usado. Ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.
8. Como a certificação é necessária para atuar como RO, um RO que não puder iniciar ou continuar a partida só poderá ser substituído por alguém qualificado para a função. Se nenhum substituto qualificado for encontrado, a partida deve ser disputada/continuar sem o uso de VS e ambas as equipes devem ser informadas imediatamente.

4 Procedimentos

Decisão inicial

Os árbitros devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo tomar qualquer ação disciplinar necessária) como se não houvesse VS (exceto para incidentes graves perdidos).

Desafio ou decisão dos árbitros para realizar uma revisão

1. Para contestar uma decisão, o treinador principal (ou, na sua ausência, um membro da comissão técnica designada oficial conforme estipulado na lista da equipe) deve imediatamente:
 - girar o dedo no ar; e
 - informar o terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva de seu pedido de Revisão.
2. O terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva informará os árbitros sobre o desafio através do sistema de comunicação e levantando uma "placa".
3. Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir realizar uma revisão no seu próprio arbítrio.
4. Se o jogo já estiver parado, os árbitros atrasam o reinício para realizar a revisão.
5. Se o jogo ainda não tiver parado, os árbitros param o jogo quando a bola está em uma zona/situação neutra, ou seja, quando nenhuma das equipes tem uma boa oportunidade de ataque.



PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

6. Em todos os casos, os árbitros devem indicar que uma revisão ocorrerá por meio de gesto mostrando o “sinal de TV” (contorno de uma tela de TV).

Revisão

1. Os árbitros vão ao RRA para ver o replay. A revisão será realizada por ambos os árbitros, mas o árbitro principal tomará a decisão final.
2. Durante o RR, os demais árbitros supervisionarão o que está acontecendo na quadra de jogo e dentro da área técnica.
3. Jogadores, substitutos ou membros de comissões técnicas de equipe que entram na RRA ou tentam influenciar o RR ou a decisão final será advertido com cartão.
4. Os árbitros podem solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidade de replay, mas, em geral, replays em câmera lenta só devem ser usados para fatos, por exemplo, a posição de uma infração ou jogador, o ponto de contato para infrações físicas e mão, ou se o a bola estava fora de jogo (inclusive em situações de gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a intensidade de uma infração ou para decidir se foi uma infração de mão.
5. Para decisões/incidentes relacionados a gols, pênalti/não pênalti e cartões vermelhos para oportunidade clara de gol, pode ser necessário revisar a fase de jogo de ataque (APP) que levou diretamente à decisão/incidente; isso pode incluir como o time atacante ganhou a posse de bola em jogo.
6. Para outras infrações sancionadas com cartão vermelho (jogo brusco grave ou conduta violenta), incidentes de cronômetro e identidade trocada, apenas o incidente é analisado.
7. As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões de reinício sejam alteradas se o jogo for reiniciado. No entanto, para efeitos do sistema VS, após uma contestação imediata, um incidente ainda pode ser revisto e a decisão inicial alterada, mesmo que o jogo já tenha sido reiniciado.
8. O processo de revisão deve ser concluído da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a velocidade. Por esta razão, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/ incidentes, não há limite de tempo para o processo de revisão.

Decisão final e reinício

1. O árbitro principal é a única pessoa que pode tomar a decisão final.
2. Quando o RR estiver completo, o árbitro deve mostrar o sinal de TV e comunicar a decisão final à mesa do cronometrista e, se necessário, aos técnicos de ambas as equipes.



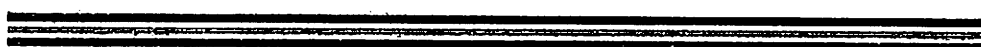
PROTOCOLO DE SUPORTE DE VÍDEO

3. O árbitro então tomará/alterará/anulará qualquer ação disciplinar (quando apropriado) e reiniciará o jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
4. Se a decisão inicial for anulada ou for identificado um incidente grave perdido, o jogo será reiniciado de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
5. Se a decisão inicial não for anulada, o jogo será reiniciado:
 - de acordo com a decisão inicial se o jogo já havia parado; ou
 - com uma bola ao chão se o jogo foi interrompido pelos árbitros para realizar o RR.
6. Se a decisão inicial for anulada ou for identificado um incidente grave perdido, o momento em que o incidente ocorreu é relevante. O árbitro deve informar o cronometrista da hora correta para que o cronômetro possa ser ajustado.
7. Se o RR se referir a um incidente de cronômetro, o árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto para que o cronômetro possa ser ajustado.
8. Uma vez que os árbitros estejam prontos para reiniciar a partida, o cronometrista pode reiniciar o cronômetro a partir do novo tempo ajustado.

Validade do jogo

Em princípio, um jogo não é invalidado por causa de um ou mais:

1. avarias da tecnologia;
2. decisões erradas envolvendo VS;
3. decisões de não revisar um incidente; ou
4. Revisões de uma situação não passível de revisão.



FUTSAL

LEIS DO JOGO

2023

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL E OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DO JOGO

ÍNDICE

	Página
SINALIZAÇÃO	92
POSICIONAMENTO	105
INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES	120
TERMOS DO FUTSAL	137
TERMOS DO ÁRBITRO	145



SINALIZAÇÃO

Árbitro e outros membros da equipe de arbitragem

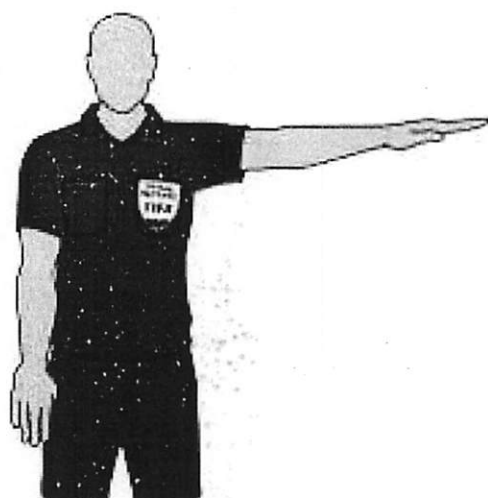
Os árbitros devem usar os sinais listados abaixo, tendo em mente que a maioria dos sinais precisam ser feitos por apenas um dos árbitros, mas um sinal deve ser feito por ambos os árbitros ao mesmo tempo.

Os árbitros assistentes devem dar os sinais para um tempo técnico e a quinta falta acumulada.

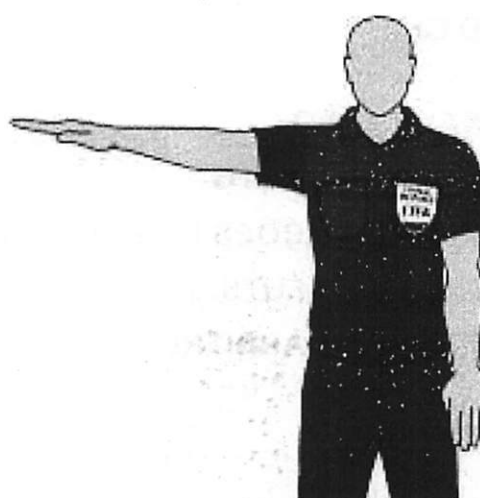
1 sinais de pelo menos um dos árbitros



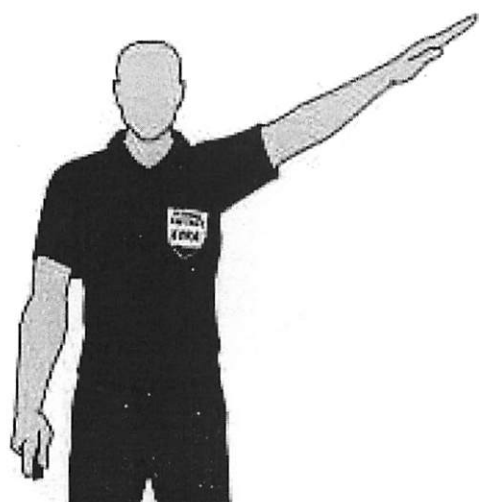
Início/reinício do jogo



Tiro livre direto/pênalti (Opção 1)

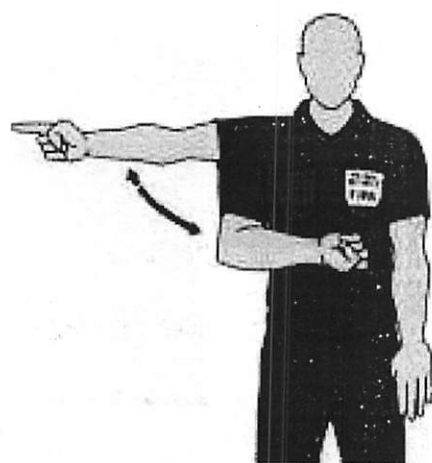


(Opção 2)

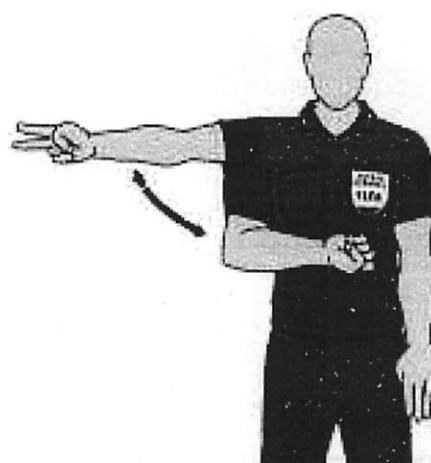
SINALIZAÇÃO**Tiro lateral (Opção 1)****(Opção 2)****Tiro de canto (Opção 1)****(Opção 2)****Arremesso de meta (opção 1)****(Opção 2)**

SINALIZAÇÃO

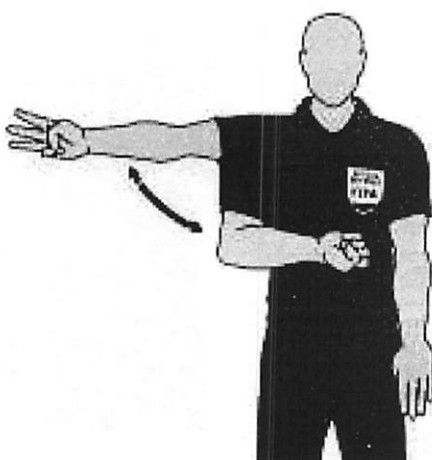
CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS



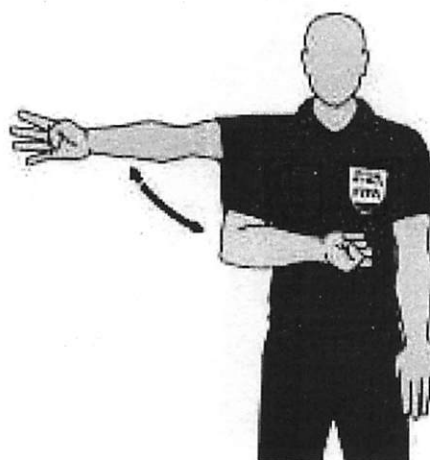
(Etapa I)



(Etapa II)



(Etapa III)



(Etapa IV)



(Etapa V)



SINALIZAÇÃO

Pelo menos um dos árbitros deve mostrar claramente a contagem de quatro segundos nas seguintes reinicializações:

- Tiro de canto;
- Tiro lateral;
- Arremesso de meta;
- Tiros livres diretos ou indiretos, incluindo a sexta falta acumulada;
- Quando o goleiro controla a bola em sua própria metade da quadra.

Os árbitros não contam quatro segundos para as seguintes reinicializações:

- Tiros de saída;
- Pênaltis.

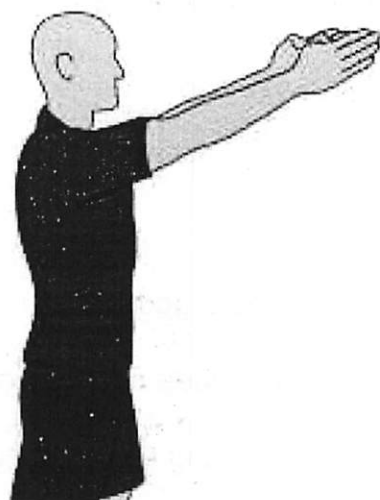


Quinta falta acumulada

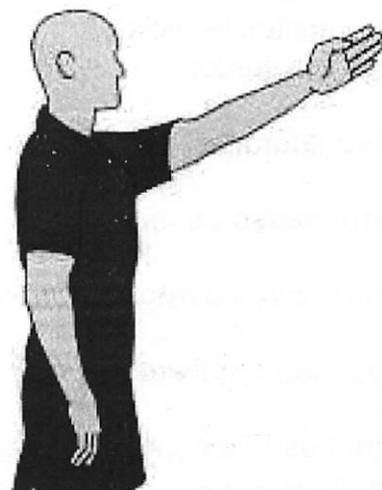


Tempo técnico

SINALIZAÇÃO



Vantagem após falta
para tiro livre direto



Vantagem após falta
para tiro livre indireto



Advertência (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)



SINALIZAÇÃO

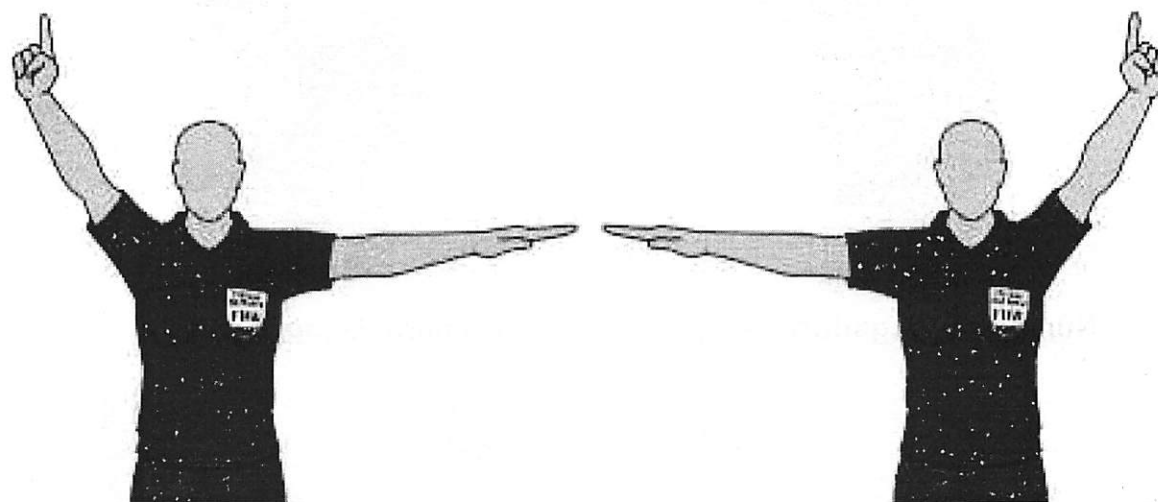
Falta acumulada: sinal a ser feito por um dos árbitros ao cronometrista e ao terceiro árbitro após a vantagem ter sido aplicada e a bola ficar fora de jogo.



(Etapa I)
Rodando os antebraços,
um sobre o outro



(Etapa II)
3 voltas completas



(Etapa III: duas opções)
Indicando o número de faltas a registrar e o lado
da área técnica da equipe infratora

SINALIZAÇÃO



Número de jogadores - 1



Número de jogadores - 2



Número de jogadores - 3



Número de jogadores - 4



Número de jogadores - 5



Número de jogadores - 6



SINALIZAÇÃO

Número de jogadores - 7



Número de jogadores - 8



Número de jogadores - 9



Número de jogadores - 10



Número de jogadores - 11



Número de jogadores - 12

SINALIZAÇÃO



Número de jogadores - 13



Número de jogadores - 14



Número de jogadores - 15

SINALIZAÇÃO**Número de jogadores - 30 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 52 (Etapa I)****(Etapa II)****Número de jogadores - 60 (Etapa I)****(Etapa II)**

SINALIZAÇÃO



Número de jogadores - 84 (Etapa I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 90 (Etapa I)



(Etapa II)



Número de jogadores - 96 (Etapa I)



(Etapa II)



SINALIZAÇÃO**Gol contra (Passo I)****(Etapa II)**

Um dos árbitros indica primeiro o número do jogador que fez o gol contra e na sequência aponta para a área técnica da equipe que sofreu o gol.

2. Sinal a ser executado por ambos os árbitros, em simultâneo

**Tiro livre indireto**

No momento em que é concedido o tiro livre indireto, apenas o árbitro que sanciona, deve erguer o braço.

SINALIZAÇÃO

3. Sinais dos árbitros assistentes



Tempo técnico

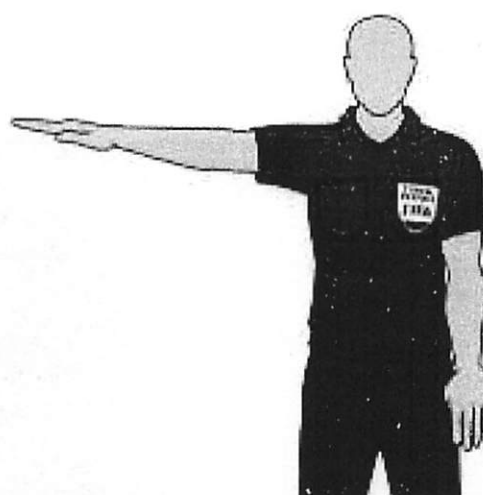


Quinta falta acumulada

Sinalização do terceiro árbitro ou árbitro assistente reserva após a marcação de um gol, quando eles estão monitorando a linha de gol da equipe atacante.



(Etapa I)



(Etapa II)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deve ser entre o árbitro e o segundo árbitro.
- Os árbitros devem usar um sistema diagonal.
- Ficar do lado de fora e paralelo à linha lateral torna mais fácil manter o jogo e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada árbitro.
- O árbitro mais próximo da jogada, a "área de ação", ou seja, o local onde a bola está localizada em um determinado momento, deve estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este último deve se concentrar em controlar a "área de influência", o local onde a bola não está localizada naquele momento, mas onde é provável que ocorra uma infração ou falta.
- Um dos árbitros deve estar perto o suficiente para ver o jogo sem interferir nele.
- Os árbitros apenas entram em quadra para obter uma melhor visão do jogo.
- "O que precisa ser visto" nem sempre está nas proximidades da bola. Os árbitros também devem prestar atenção a:
 - ❖ Confrontos agressivos de jogadores individuais fora da disputa pela posse da bola;
 - ❖ Possíveis infrações na área penal para a qual o jogo se encaminha;
 - ❖ Infrações ocorridas sem que a bola esteja em jogo;
 - ❖ A próxima fase do jogo.

2. Posicionamento geral durante o jogo

Recomenda-se que um dos árbitros esteja na linha ou atrás do penúltimo jogador da equipe defensora ou da bola se estiver mais perto da linha de meta do que o penúltimo jogador da equipe defensora.

Os árbitros devem estar sempre de frente para a quadra. Um dos árbitros deve controlar a área de ação e o outro árbitro deve controlar a área de influência.

3. O goleiro lançando ou soltando a bola

Um dos árbitros deve posicionar-se na linha do goleiro e verificar se o goleiro não toca a bola uma segunda vez após colocá-la em jogo ou com as mãos ou braços fora da área de pênalti, ao mesmo tempo que cronometram o número de segundos que o goleiro está com a posse da bola.



POSICIONAMENTO

A mesma posição deve ser tomada por um dos árbitros para um arremesso de meta. A contagem de quatro segundos começará se o goleiro estiver dentro de sua área de pênalti. Um goleiro que está fora de sua área de pênalti pode ser advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Uma vez que o goleiro tenha lançado a bola, os árbitros assumem posições adequadas para controlar o jogo.

4. Situações de “gol/não gol”

Quando um gol foi marcado e não há dúvida sobre a decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem fazer contato visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista deve se aproximar do cronometrista e o terceiro árbitro para comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Se um gol foi marcado, mas o jogo continuou porque a situação não está clara, o árbitro mais próximo do gol apita para chamar a atenção do outro árbitro e, em seguida, o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista se aproxima do cronometrista e do terceiro árbitro para comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Quando uma equipe está jogando com um goleiro linha, o terceiro árbitro deve auxiliar os árbitros em quadra, posicionando-se na linha de meta da equipe que joga com o goleiro linha, a fim de ter uma melhor visão das situações de gol ou não gol.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela a partir da qual os árbitros podem tomar a decisão certa e ter uma visão ideal do jogo e dos jogadores. Todas as recomendações sobre o posicionamento são baseadas em probabilidades, que devem ser ajustadas usando informações específicas sobre as equipes, os jogadores e outras incidências prévias do jogo até aquele momento.

6. Posicionamento em cenários específicos

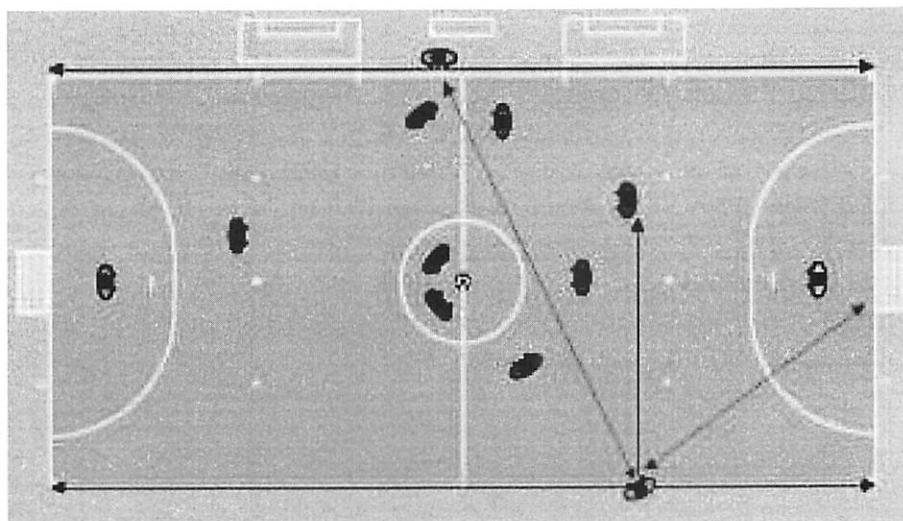
1. Posicionamento – tiro de saída

Em cada tiro inicial, um dos árbitros deve estar situado na mesma linha lateral onde estão localizadas as zonas de substituição, 1m ao longo da linha do meio de quadra do lado da equipe que executa o tiro inicial, para verificar se o tiro inicial é realizado de acordo com o procedimento estabelecido.

O outro árbitro deve estar na outra linha lateral, alinhado com o penúltimo jogador da equipe que não está executando o tiro de saída.

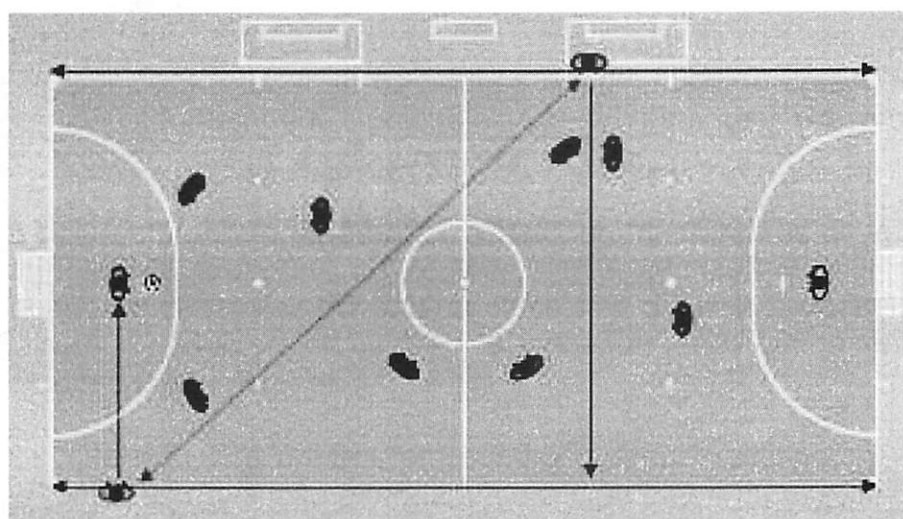


POSICIONAMENTO



2. Posicionamento – arremesso de meta

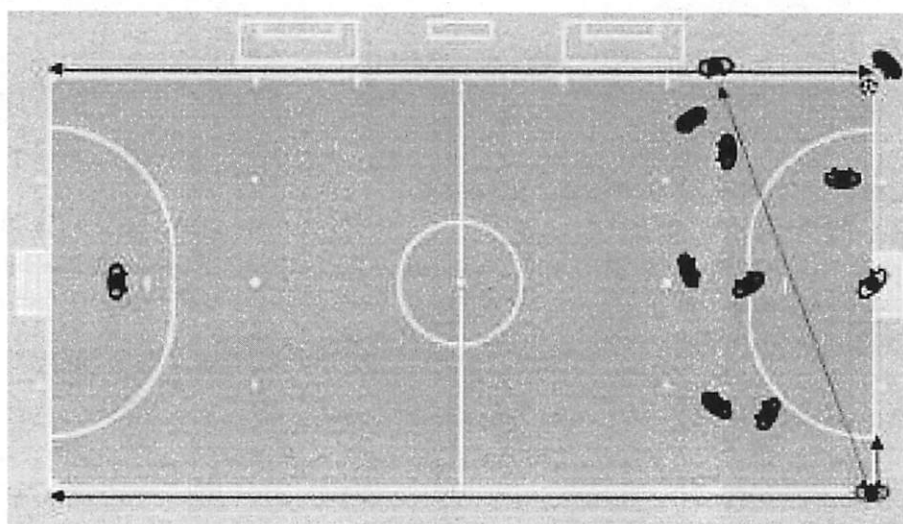
1. Um dos árbitros deve primeiro verificar se a bola está dentro da área penal. Se a bola não estiver dentro da área, os árbitros podem iniciar a contagem dos quatro segundos se considerarem que o goleiro está pronto para fazer o arremesso de meta ou está demorando a pegar a bola por razões táticas.
2. Quando a bola está dentro da área de pênalti, um dos árbitros deve posicionar-se na linha do goleiro para verificar se o goleiro está pronto para colocar a bola em jogo e se os jogadores da equipe adversária estão fora da área de pênalti. Os árbitros então sinalizam a contagem de quatro segundos, a menos que já tenha começado de acordo com o ponto anterior.
3. Finalmente, qualquer dos árbitros em quadra que supervisionou o arremesso de meta deve tomar uma posição adequada para controlar o jogo, o que é uma prioridade em qualquer caso.



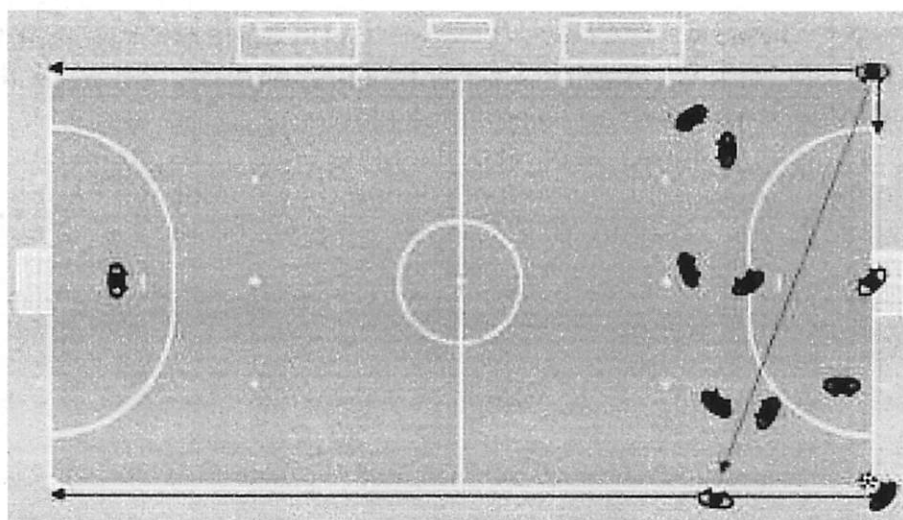
POSICIONAMENTO

3. Posicionamento – tiro de canto (1)

Em um tiro de canto, o árbitro mais próximo do local onde o tiro deve ser executado se posiciona na linha lateral a uma distância de aproximadamente 5m do arco do tiro de canto onde o tiro deve ser executado. A partir desta posição, este árbitro deve verificar se a bola está corretamente posicionada dentro da área do tiro de canto e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m de distância do tiro de canto. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral com a linha de meta. A partir desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



4. Posicionamento – tiro de canto (2)

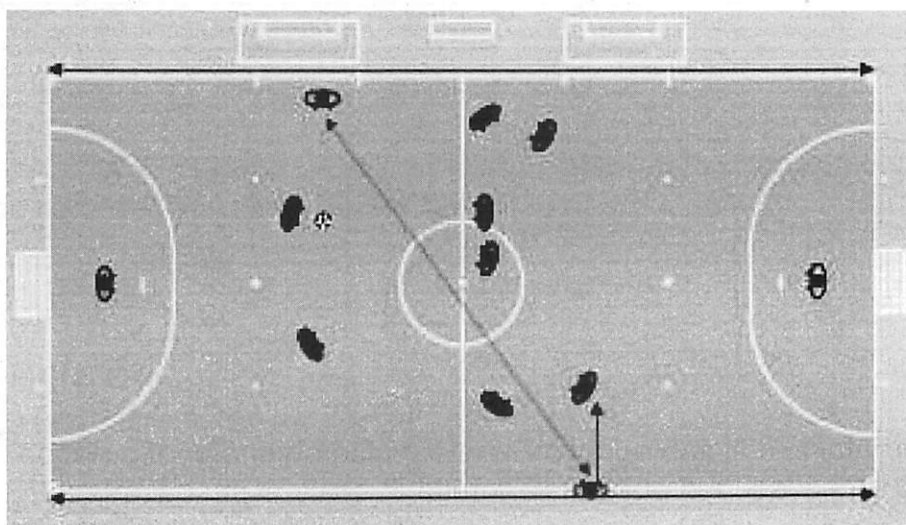


5. Posicionamento – tiro livre (1)

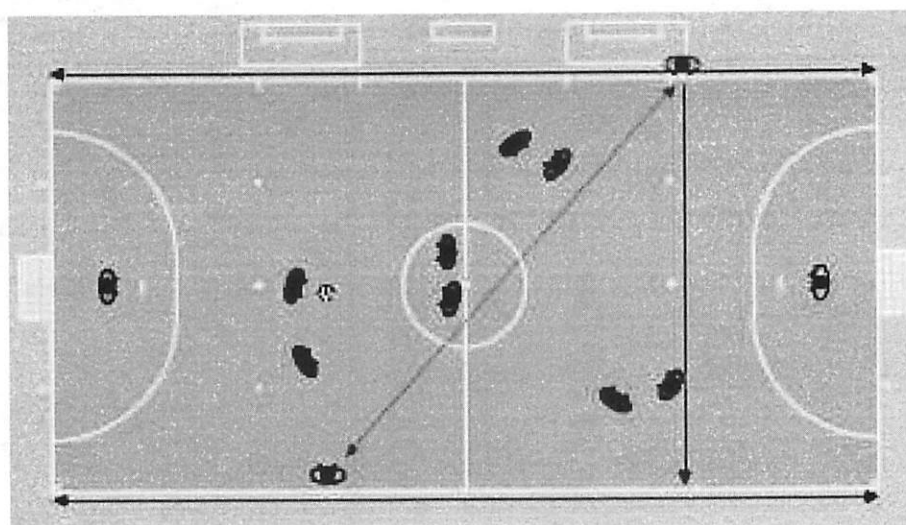
Em um tiro livre, o árbitro mais próximo se posiciona na linha do local de onde o tiro deve ser executado e verifica se a bola está posicionada corretamente, além de observar os jogadores quanto a invasão enquanto o tiro está sendo executado. O outro árbitro deve posicionar-se em linha com o penúltimo jogador da equipe defensora ou na linha de meta, o que é uma prioridade em qualquer caso. Ambos os árbitros devem estar

POSICIONAMENTO

prontos para seguir a trajetória da bola e correr ao longo das linhas laterais em direção aos cantos da quadra, se um tiro livre direto for executado em direção ao gol e eles não estiverem alinhados com a linha de meta.

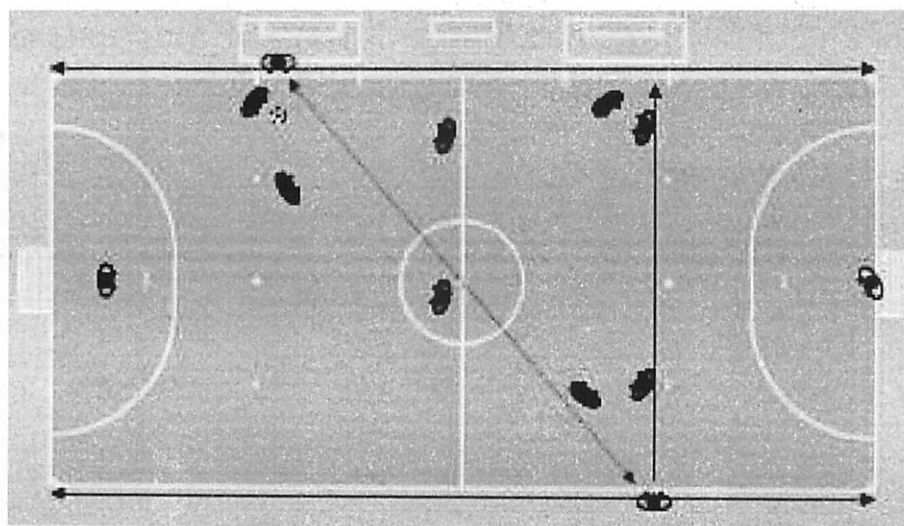


6. Posicionamento – tiro livre (2)

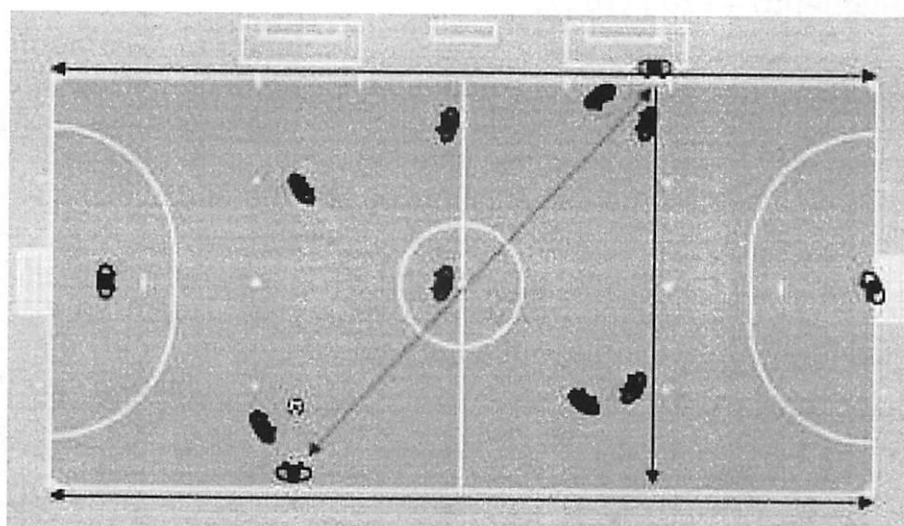


POSICIONAMENTO

7. Posicionamento – tiro livre (3)



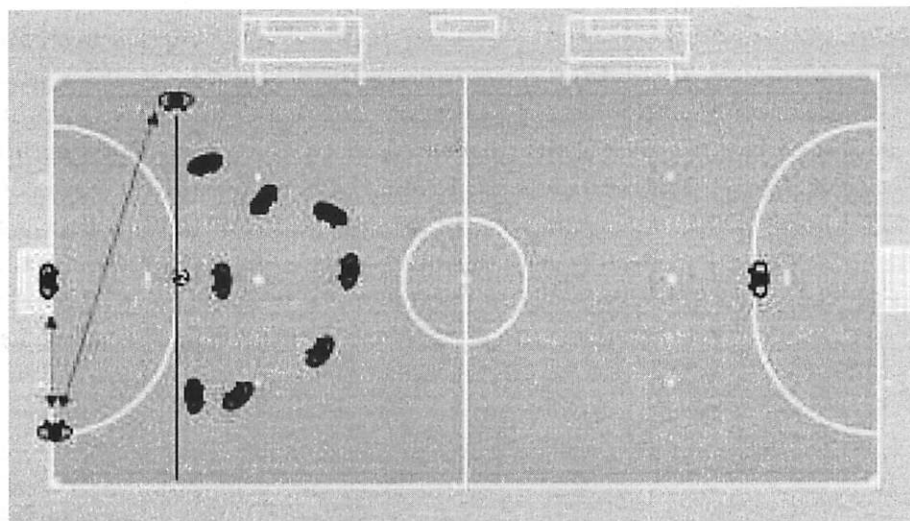
8. Posicionamento – tiro livre (4)



9. Posicionamento – tiro penal

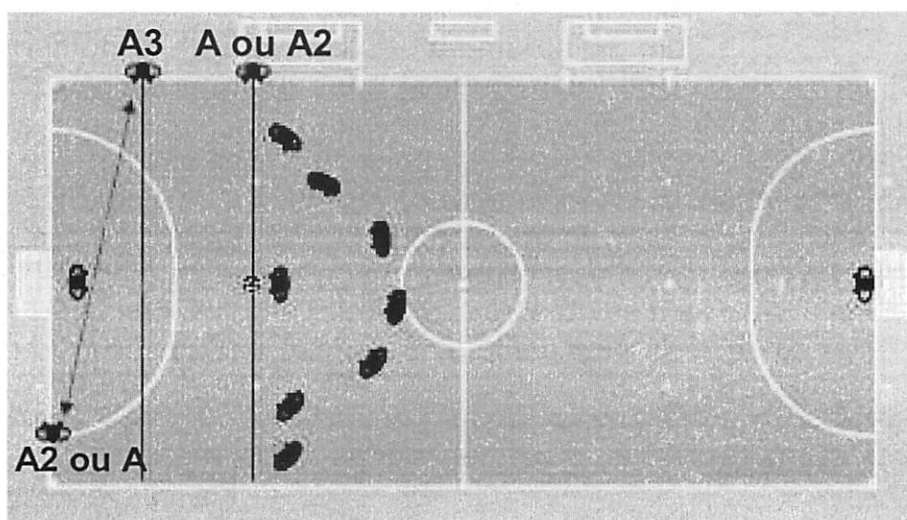
Um dos árbitros se posiciona na linha da marca de pênalti a uma distância aproximada de 5m e verifica se a bola está bem colocada, identifica o chutador e observa os jogadores quanto a invasão enquanto o tiro está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que se verifique se as posições de todos os jogadores estão corretas, podendo ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 14 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar que o pênalti seja repetido.



POSICIONAMENTO**10. Posicionamento – tiro livre direto da marca de 10m**

Um dos árbitros se posiciona na linha da marca dos 10m, identifica o chutador e observa os jogadores quanto a invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que se verifique se as posições dos jogadores estão corretas e se a bola está corretamente posicionada, podendo ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 13 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar que o tiro livre sem “barreira” seja repetido.

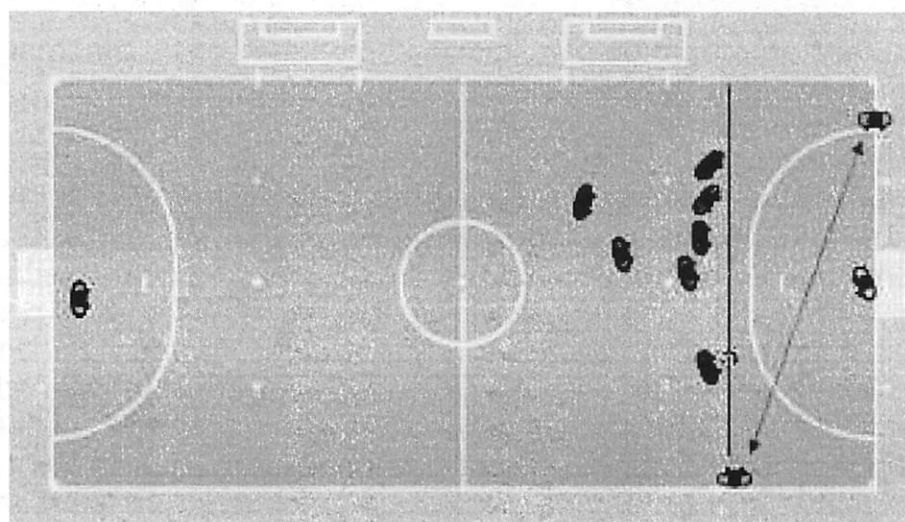
O terceiro árbitro posiciona-se alinhado com a marca dentro da área de pênalti indicando a distância mínima de 5m da marca de 10m que deve ser respeitada pelo goleiro, conforme mencionado na Lei 1.



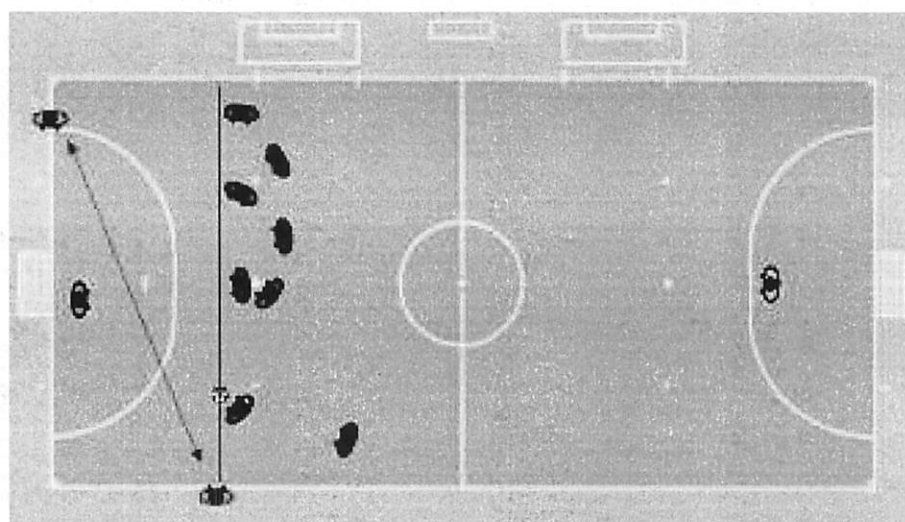
POSICIONAMENTO

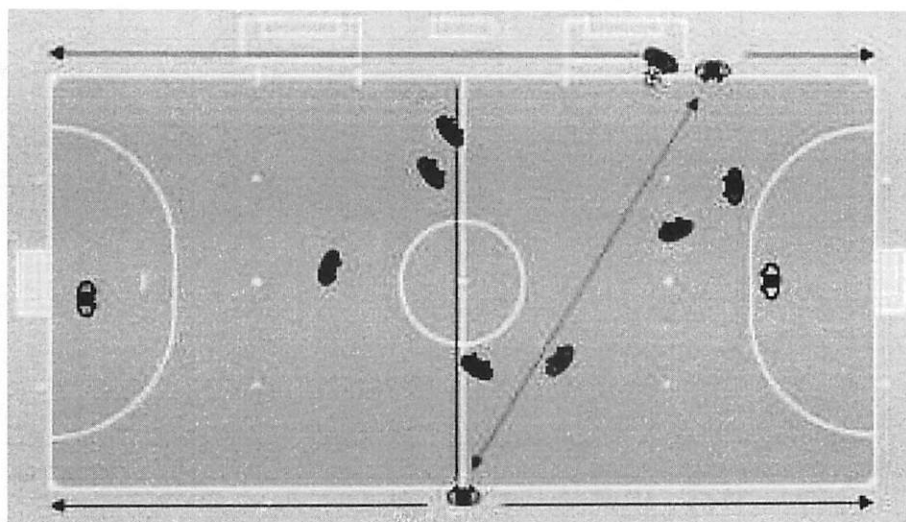
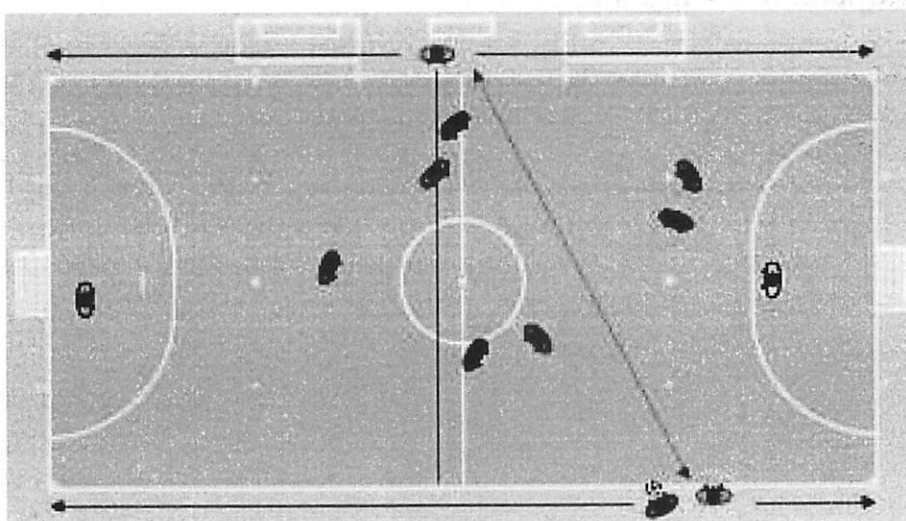
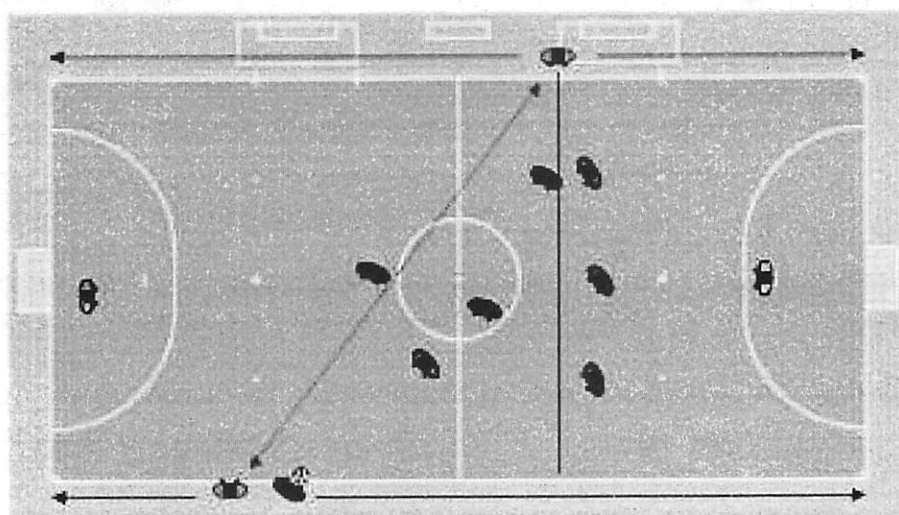
11. Posicionamento – tiro livre sem “barreira” fora da marca de 10m (1)

Um dos árbitros posiciona-se em linha com a bola, verifica se a bola está bem colocada, identifica o chutador e observa os jogadores quanto à invasão enquanto o chute está sendo executado. Este árbitro não ordena que o chute seja executado até que tenha sido verificado que as posições dos jogadores estão corretas e pode ser auxiliado pelo outro árbitro, se necessário. O outro árbitro deve posicionar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti e verificar se a bola entra na meta. Se o goleiro defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 13 e um gol não for marcado, este árbitro deve apitar para ordenar que o tiro livre sem “barreira” seja repetido.



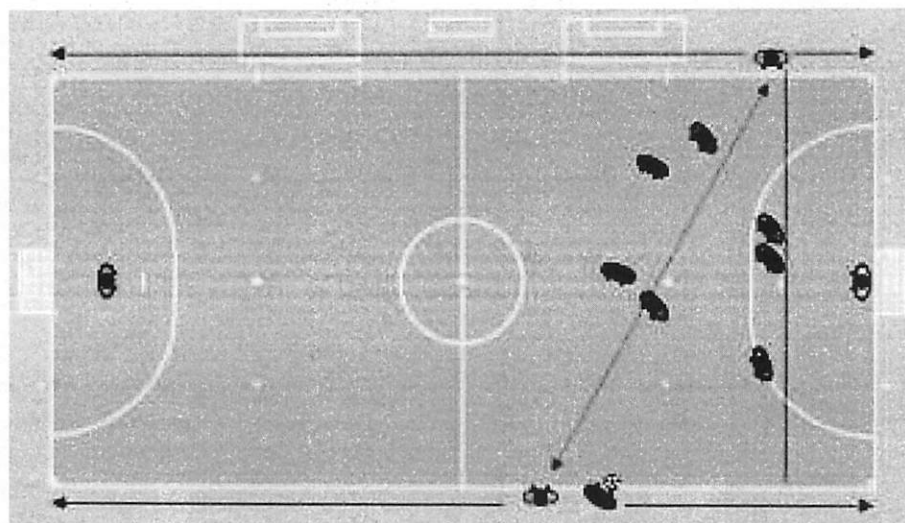
12. Posicionamento – tiro livre sem “barreira” não da marca de 10m (2)



POSICIONAMENTO**13. Posicionamento – tiro lateral (1)****14. Posicionamento – tiro lateral (2)****15. Posicionamento – tiro lateral (3)**

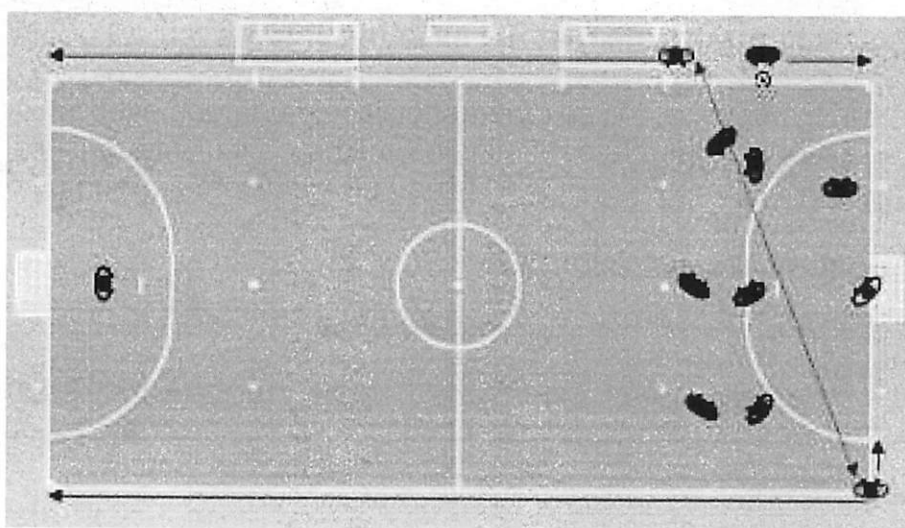
POSICIONAMENTO

16. Posicionamento – tiro lateral (4)



17. Posicionamento – tiro lateral (5)

Durante um tiro lateral próximo ao arco do tiro de canto a favor da equipe atacante, o árbitro mais próximo do ponto de onde deve ser cobrado o tiro lateral permanece a uma distância aproximada de 5m. A partir desta posição, este árbitro verifica se o tiro lateral é executado de acordo com o procedimento e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5 metros de onde deve ser cobrado o tiro lateral. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade da quadra, mas do outro lado, na interseção da linha lateral e da linha de meta. A partir desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



18 A. Posicionamento – tiros livres da marca do pênalti para determinar os vencedores de um jogo ou um empate em casa e fora (sem árbitro assistente reserva)

O árbitro principal deve adotar um posicionamento na linha de meta a aproximadamente 2m do gol, a função principal do árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.



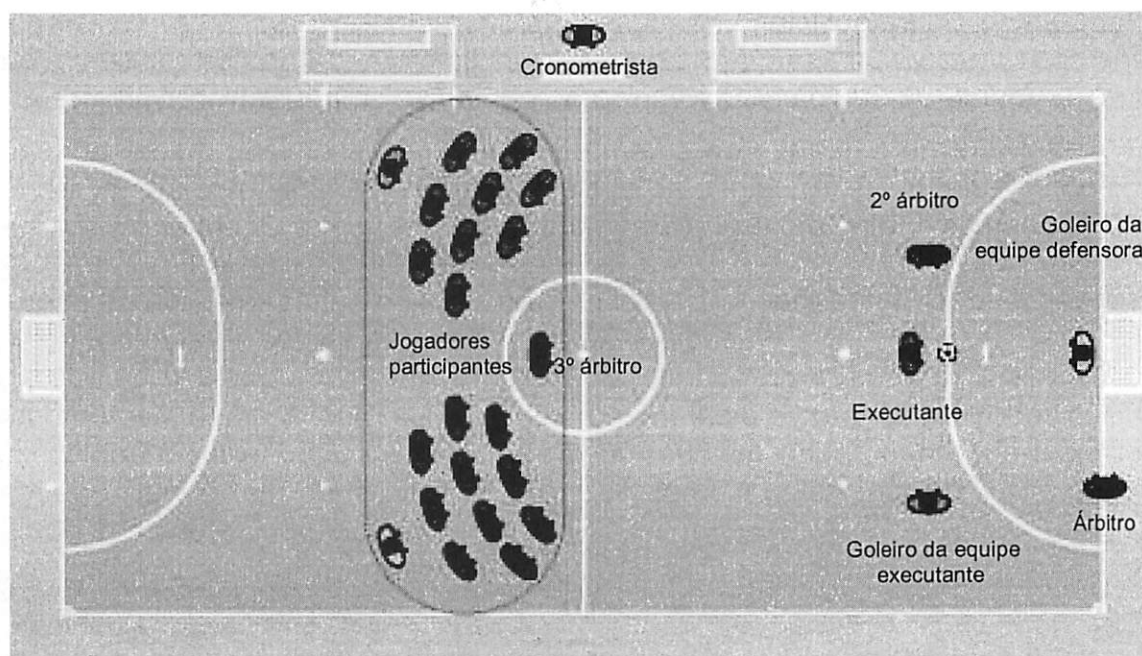
POSICIONAMENTO

Quando fica claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo árbitro para verificar se nenhuma infração foi cometida.

O segundo árbitro posiciona-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do executante estão corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.

O terceiro árbitro ocupa uma posição no círculo central para controlar os jogadores elegíveis restantes e os substitutos de ambas as equipes.

O cronometrista se posiciona na mesa do cronometrista e garante que todos os jogadores excluídos da execução de um chute e os membros das comissões técnicas das equipes se comportem corretamente, além de zerar o placar para 0 X 0 e registrar o resultado dos chutes no placar.



Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e os números dos jogadores que os cobraram.

18 B. Posicionamento – tiros livres da marca de pênalti para determinar os vencedores de um jogo ou empate em casa e fora (com um árbitro assistente reserva)

Se for nomeado um árbitro assistente reserva, as posições dos árbitros do jogo são as seguintes:

O árbitro principal posiciona-se na linha de meta a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.

POSICIONAMENTO

Quando fica claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para verificar se nenhuma infração foi cometida.

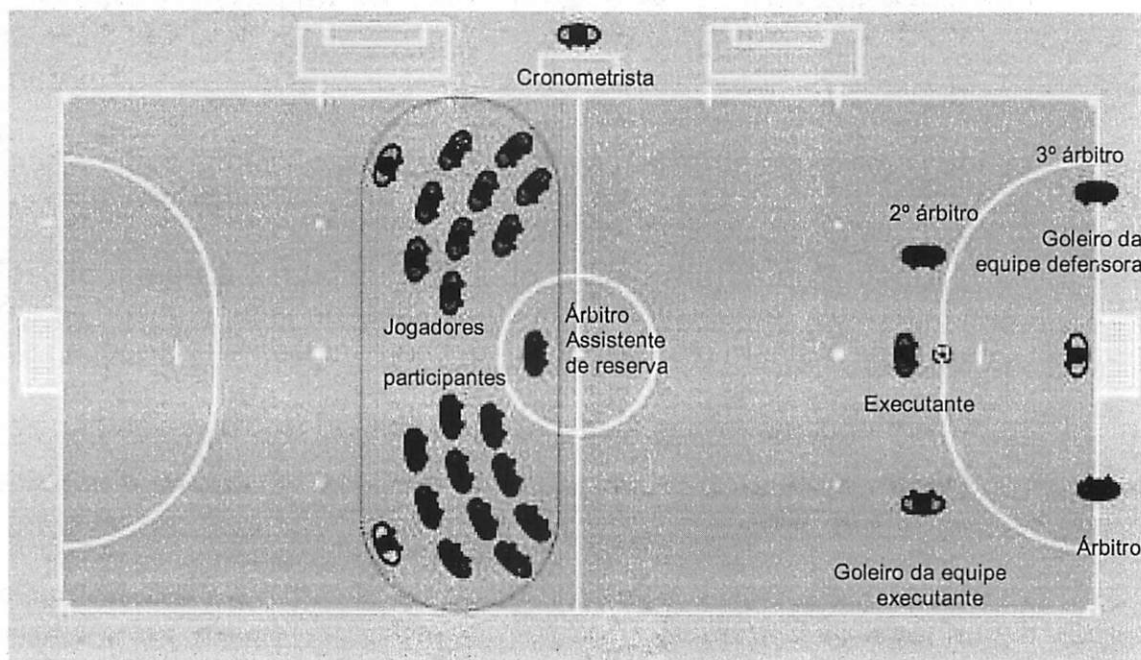
O segundo árbitro posiciona-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o goleiro da equipe do executante estão corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.

O terceiro árbitro posiciona-se na linha de meta a aproximadamente 2m da meta, do lado oposto ao árbitro. O principal dever do terceiro árbitro é verificar se a bola ultrapassa a linha de meta e auxiliar o árbitro se necessário.

O árbitro assistente reserva assume uma posição no círculo central para controlar os jogadores elegíveis restantes e os substitutos de ambas as equipes.

O cronometrista se posiciona na mesa do cronometrista para:

- Assegurar que quaisquer jogadores e substitutos excluídos da execução de um tiro e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente;
- Ajusta o placar para 0 X 0 e registra o resultado dos tiros no placar.



Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e o número de jogadores que os executaram.

19. Posicionamento – mudança de lado pelos árbitros em quadra

Os árbitros podem mudar de lado da quadra se considerarem que isso terá um impacto positivo no jogo. No entanto, os árbitros devem ter em mente o seguinte:

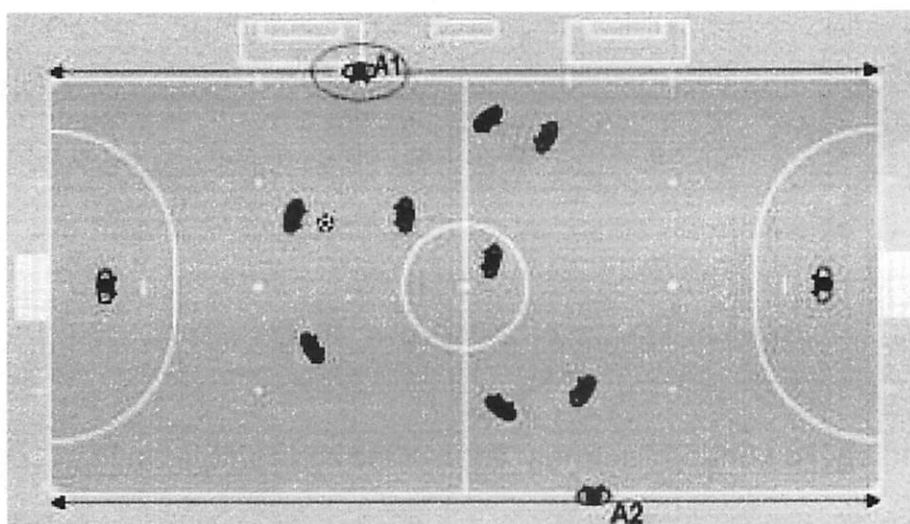
- Eles não devem trocar de lado quando a bola estiver em jogo.



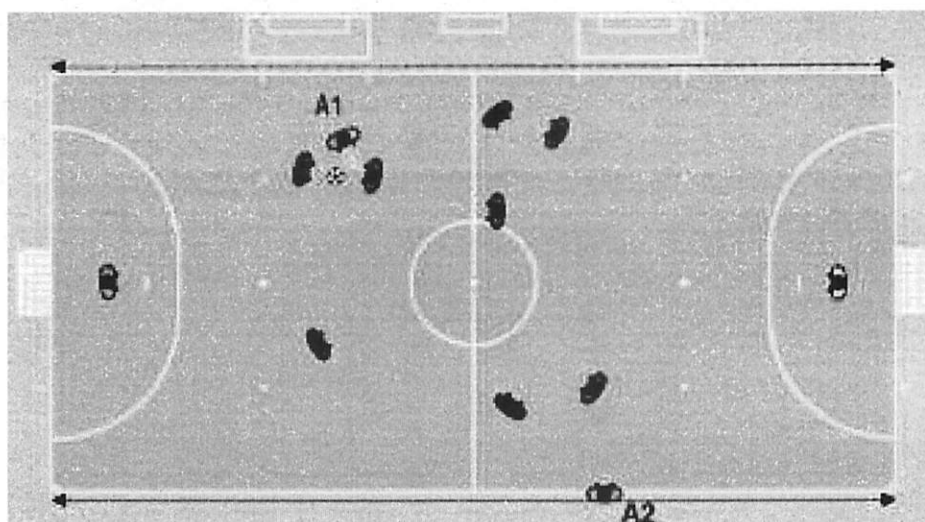
POSICIONAMENTO

- Em princípio, eles só devem mudar de lado quando o árbitro do lado do banco mostra um cartão amarelo ou vermelho ou toma qualquer outra decisão crucial que pode levar a críticas ou discordância de uma ou mais das equipes.
- O árbitro que mostra o cartão amarelo ou vermelho normalmente decide se muda de lado ou não.
- O árbitro que está do lado do banco depois de mudar de lado sempre sinaliza para o reinício.
- Os árbitros podem retornar aos seus lados "normais" quando o jogo permitir.

Exemplos:

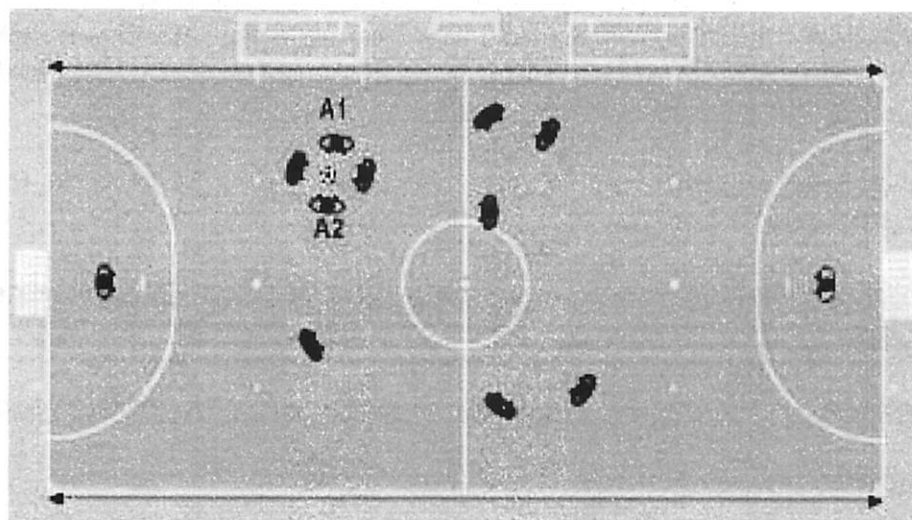


1) O árbitro perto do banco apita para uma falta.

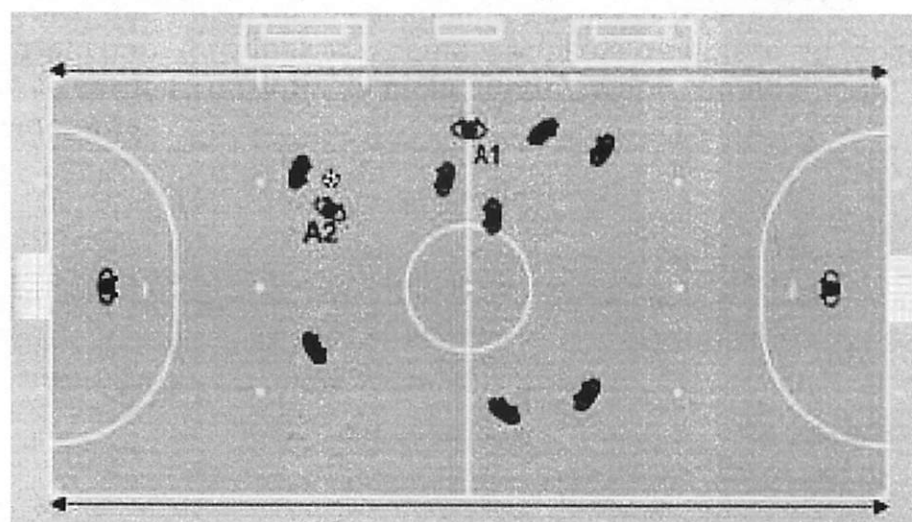


2) O árbitro que apitou vai até o local onde a falta foi cometida para mostrar um cartão amarelo ou vermelho.

POSICIONAMENTO

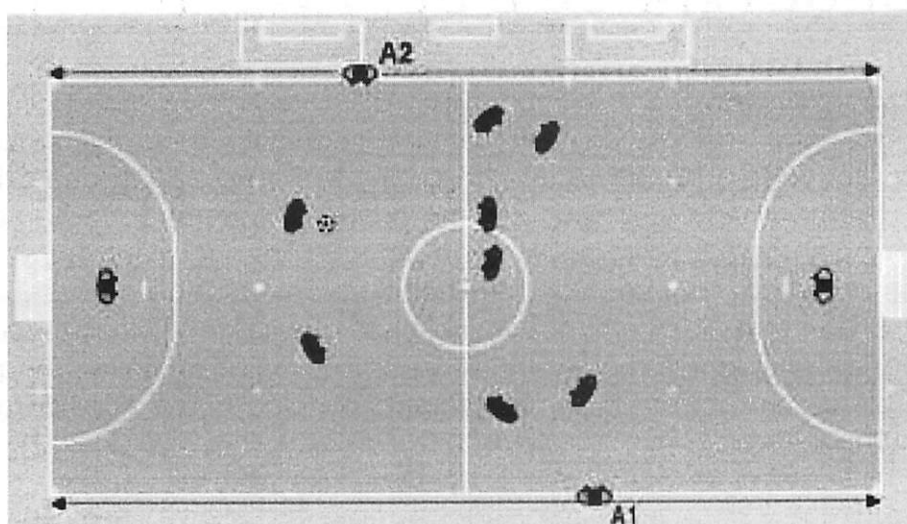


- 3) O outro árbitro dirige-se ao local onde foi cometida a falta para ajudar a controlar a situação (os jogadores e a bola).



- 4) O árbitro que mostrou o cartão amarelo ou vermelho dirige-se à mesa do cronometrista para informar aos demais árbitros o número do jogador infrator. O sinal deve ser feito na linha de meia quadra, a aproximadamente 5m da mesa do cronometrista.

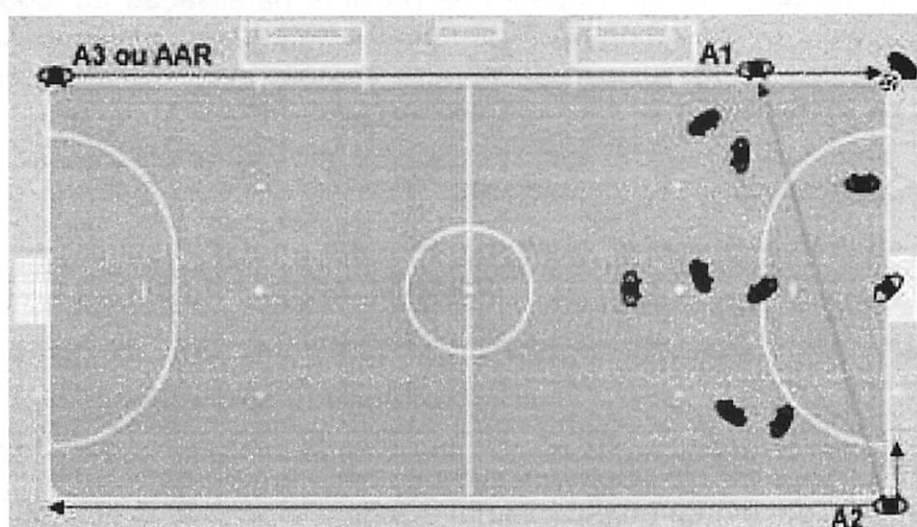
POSICIONAMENTO



5) Os árbitros reiniciam o jogo mudando de lado. O jogo é reiniciado pelo árbitro, que agora está do lado do banco, apitando.

20. Posicionamento – terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) quando uma ou mais equipes jogam com um goleiro linha

Quando uma equipe joga com um goleiro linha, o terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) controla a linha de meta dessa equipe quando ela está atacando. Se um gol for marcado no lado da equipe atacante, o terceiro árbitro (ou árbitro assistente reserva) informa os outros árbitros usando o sinal planificado.



Se ambas as equipes jogam com um goleiro linha e um terceiro árbitro e um árbitro assistente de reserva estão disponíveis, o terceiro árbitro deve controlar a linha de meta de uma equipe e o árbitro assistente de reserva deve controlar a outra linha de meta.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

LEI 3 – Os jogadores

Se um jogador que está fora da quadra com a permissão de um dos árbitros, e que não foi substituído, volta a entrar na quadra sem permissão de um dos árbitros e comete outra infração passível de ser punida com advertência com cartão amarelo, o jogador deve ser expulso por duas infrações, por exemplo, se o jogador entrar sem permissão de um dos árbitros e, em seguida, derrubar um adversário de maneira temerária. Se esta infração for cometida com força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

Um jogador que acidentalmente ultrapassa uma das linhas limites da quadra e/ou que deixa a quadra como parte de um movimento de jogo não é considerado como tendo cometido uma infração.

Suplentes

Se um substituto entrar em quadra infringindo o procedimento de substituição ou fizer com que uma equipe jogue com um jogador extra, os árbitros, auxiliados pelos outros árbitros do jogo, devem seguir às seguintes diretrizes:

- Pare o jogo, embora não imediatamente se a vantagem puder ser aplicada.
- Advertir o substituto por comportamento antidesportivo se a equipe jogar com um jogador extra ou por infringir o procedimento de substituição se a substituição não for feita corretamente.
- O substituto deve deixar a quadra na próxima paralisação do jogo se não o tiver saído antes, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, ou para se deslocar para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador extra.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
 - Eles devem interromper o jogo quando a equipe do substituto estiver de posse da bola e reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária, a ser executado da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área penal (ver Lei 13);
 - Se a equipe do substituto cometer uma infração punível com um tiro livre indireto, um tiro livre direto ou um pênalti, deve sancionar a equipe do substituto concedendo o reinício para a equipe adversária. Se necessário, tomam também a medida disciplinar correspondente à infração cometida;
 - E, em seguida, parar o jogo porque os adversários da equipe do substituto cometem uma infração ou porque a bola saiu de jogo, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre indireto para os adversários da equipe do substituto. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.
- Se um substituto designado entrar em quadra em vez de um jogador designado no início do jogo e os árbitros ou outros oficiais do jogo não forem informados desta mudança:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Os árbitros permitem que o substituto designado continue o jogo;
- Nenhuma ação disciplinar pode ser tomada contra o substituto designado;
- Os árbitros relatam o incidente às autoridades competentes.
- Se um substituto cometer uma infração de expulsão antes de entrar em quadra, o número de jogadores da equipe não é reduzido e outro substituto ou o jogador que seria substituído pode entrar em quadra.

Saída autorizada da quadra

Além de uma substituição normal, um jogador pode deixar a quadra sem a permissão de qualquer um dos árbitros nas seguintes situações:

- Como parte de um movimento de jogo pelo qual o jogador retorna imediatamente a quadra, ou seja, para jogar a bola ou driblar o adversário. No entanto, não é permitido sair da quadra e deslocar-se para atrás de uma das metas antes de voltar a entrar em quadra com o objetivo de enganar os adversários, se isso acontecer, os árbitros interrompem o jogo se não puderem aplicar a vantagem. Se interromper o jogo, eles devem reiniciá-lo com um tiro livre indireto. O jogador é advertido com cartão amarelo por deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros.
- Devido a lesão. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para voltar a entrar em quadra se o jogador não tiver sido substituído. Se o jogador estiver com sangramento, ele só poderá voltar a entrar em quadra após cessar o sangramento e o jogador deve ser inspecionado pelos árbitros ou um dos outros árbitros do jogo.
- Para corrigir ou recolocar seus equipamentos. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para retornar a quadra se o jogador não tiver sido substituído, e os árbitros ou um dos outros árbitros devem verificar o equipamento antes que o jogador retorne à partida.

Saída não autorizada da quadra

Se um jogador deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros e por motivos não permitidos pelas Leis do Jogo de Futsal, o cronometrista ou o terceiro árbitro soará o sinal acústico para informar aos árbitros se a vantagem não pode ser aplicada. Se for necessário interromper o jogo, os árbitros sancionam a equipe do jogador infrator com um tiro livre indireto para a equipe adversária. Se a vantagem for aplicada, o cronometrista ou o terceiro árbitro deve soar o sinal acústico na próxima interrupção do jogo. O jogador é advertido com cartão amarelo por deixar a quadra sem a permissão de um dos árbitros.

Número mínimo de jogadores

Embora um jogo possa não começar se uma das equipes se apresentar com menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo suplentes, necessário para um jogo é deixado ao critério das associações nacionais de futsal.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Um jogo não pode ser reiniciado se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores. No entanto, se uma equipe tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores deixaram deliberadamente a quadra, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo imediatamente e a vantagem pode ser aplicada. Em tais casos, os árbitros não devem reiniciar o jogo após o jogo ter sido interrompido se uma equipe não tiver o número mínimo de três jogadores.

Bebidas hidratantes

Os árbitros devem permitir que os jogadores se hidratem durante os tempos de descanso ou durante uma interrupção do jogo, mas apenas fora da quadra, para não molhar o piso. Não é permitido lançar bolsas ou qualquer outro recipiente com líquidos para dentro da quadra.

Jogadores expulsos

Se um jogador de quadra cometer uma infração de expulsão durante o intervalo do meio tempo ou antes do início de qualquer período de prorrogação, a equipe infratora começará o próximo período com um jogador a menos em quadra.

LEI 5 – Os árbitros

Poderes e deveres

O futsal é um esporte competitivo e os árbitros devem entender que o contato físico entre os jogadores é normal e uma parte aceitável do jogo. No entanto, se os jogadores não respeitarem as Leis do Jogo de Futsal e o espírito do fair play, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que sejam respeitados.

Os árbitros têm o poder de advertir ou expulsar jogadores ou membros de comissão técnica de equipe durante o intervalo do meio tempo e após o término do jogo, bem como durante a prorrogação e os chutes da marca de pênalti.

Vantagem

Os árbitros podem usar a vantagem sempre que ocorrer uma infração e as Leis do Jogo de Futsal não proíbem explicitamente a aplicação da vantagem. Por exemplo, se o goleiro decidir executar um arremesso de meta rapidamente com os adversários dentro da área de pênalti, a vantagem pode ser aplicada, entretanto, a vantagem não pode ser aplicada quando um tiro lateral é executado incorretamente.

A aplicação da vantagem não é permitida para uma infração de acordo com a regra dos quatro segundos, a menos que a infração seja cometida pelo goleiro em sua própria meia quadra, quando a bola já está em jogo e a equipe do goleiro perder imediatamente a posse de bola. Nos demais casos que envolvam esta regra, em tiros livres, tiros laterais, arremesso de meta e tiro de canto, os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar os seguintes fatores ao decidir se aplicam a vantagem:

- A gravidade da infração: se a infração justificar uma expulsão, os árbitros devem interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- A posição onde a infração foi cometida: quanto mais perto do gol adversário, mais eficaz pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A infração cometida não deve ser a sexta falta acumulada ou outra superior de uma equipe, a menos que haja uma oportunidade clara de gol.
- O ambiente em que se realiza o jogo.

A decisão de penalizar a infração inicial deve ser tomada dentro de alguns segundos à sua ocorrência, mas não se pode voltar atrás se a sinalização correspondente não tiver sido previamente executada ou se tiver sido permitida outra jogada.

Se a infração justificar uma advertência com cartão amarelo, ela deve ser aplicada na próxima paralisação do jogo. No entanto, a menos que haja uma vantagem clara, é recomendado que os árbitros parem o jogo e apliquem a sanção ao jogador imediatamente. Se a advertência não for aplicada na primeira paralisação após a infração, ela não poderá ser aplicada posteriormente.

Se a infração estiver impedindo à equipe adversária uma oportunidade clara de gol, o jogador será advertido por comportamento antidesportivo. Se a infração estava interferindo ou interrompendo um ataque promissor, o jogador não é advertido (ver Lei 12 – Vantagem). No entanto:

- Se a infração foi uma jogada temerária ou uma infração de que coloque em risco o adversário, o jogador infrator deve ser advertido (veja a seção dedicada à Lei 12 abaixo).
- Se a infração envolver o uso de força excessiva, o jogador infrator deve ser expulso.

Se uma infração exigir que o jogo seja reiniciado com um tiro livre indireto, os árbitros devem aplicar a vantagem para garantir que o jogo flua, desde que isso não leve a qualquer prejuízo e não seja prejudicial à equipe contra a qual a infração foi cometida.

Infrações simultâneas

Quando mais de uma infração é cometida ao mesmo tempo, os árbitros punem a infração mais grave em termos de sanção, do seu reinício, da dureza física e do impacto tático.

Se as infrações cometidas são puníveis com tiro livre direto, os árbitros ordenam que sejam anotadas as faltas acumuladas correspondentes.

Interferência externa

Os árbitros param o jogo se um espectador apita e consideram que esta ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pegar a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, deve ser reiniciado com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8).

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Contagem de quatro segundos quando a bola está em jogo

Cada vez que o goleiro de uma equipe estiver com a posse da bola, enquanto a bola estiver em jogo e na própria meia quadra do goleiro, um dos árbitros deve fazer a contagem de quatro segundos de forma visível.

Reinício do jogo

Os árbitros, especialmente, devem garantir que os reinícios do jogo sejam realizados rapidamente e não devem permitir que os reinícios, tiro lateral, arremesso de meta, tiro de canto ou tiros livres, sejam atrasados por razões táticas. Quando os reinícios são realizados legalmente, inicia-se a contagem de quatro segundos e não é necessário o apito. Se os árbitros acreditam que o reinício está sendo atrasado por razões táticas, eles devem apitar e, em seguida, iniciar a contagem de quatro segundos, independentemente se jogador que efetua o reinício está pronto ou não. Nos casos em que a contagem de quatro segundos não se aplica, tiros de saída e tiro penal, os jogadores que atrasarem o reinício serão advertidos verbalmente e na reincidência receberão o cartão amarelo.

É permitida a presença de pessoas ao redor da quadra de jogo, com ou sem bolas na sua posse, de forma a facilitar o reinício rápido e o desenvolvimento do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Tiro de saída:
 - Iniciar o jogo, primeiro e segundo períodos e primeiro e segundo períodos da prorrogação, se necessário;
 - Reiniciar o jogo após um gol;
- Interromper o jogo:
 - Conceder um tiro livre ou pênalti;
 - Suspender ou dar o jogo por terminado, ou confirmar o sinal acústico do cronometrista ao finalizar o período de jogo;
- Reiniciar o jogo para:
 - Cobranças de falta para garantir que os jogadores da equipe defensora observem a distância exigida;
 - Tiros livres a partir da marca dos 10m;
 - Tiros livres sem "barreira";
 - Pênaltis;
- Reiniciar o jogo após ter sido interrompido devido a:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- A aplicação de uma advertência com cartão amarelo ou expulsão por conduta incorreta;
- Lesão a um ou mais jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- Parar o jogo por:
 - Um arremesso de meta, tiro de canto ou cobrança de tiro lateral, mas é obrigatório se a situação não estiver clara;
 - Um gol, mas é obrigatório se a bola não entrou claramente no gol;
- Reinicie um jogo a partir de:
 - Um tiro livre se a distância mínima de 5m não foi solicitada ou a equipe adversária ao chutador não cometeu seis faltas acumuladas;
 - Um arremesso de meta, tiro de canto ou tiro lateral se a distância mínima de 5m não tiver sido solicitada;
- Reiniciar o jogo com uma bola ao chão.

Usar o apito com muita frequência resultará na diminuição do impacto quando for realmente necessário. Quando a equipe que executa um tiro livre, tiro lateral ou tiro de canto solicita que os jogadores da equipe defensora respeitem a distância exigida, ou a distância correta na cobrança do arremesso de meta, os árbitros informarão claramente aos jogadores que o jogo não pode ser reiniciado antes do apito. Se, nestes casos, um jogador reiniciar o jogo antes do apito dos árbitros, o jogador é advertido com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se, durante o jogo, um dos árbitros apitar por engano, os árbitros devem interromper o jogo se considerarem que esta ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8). Se o som do apito não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar o jogo.

Linguagem corporal

A linguagem corporal é uma ferramenta que os árbitros usam para:

- Ajudar a si mesmos a controlar o jogo;
- Mostre autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal não é um meio de justificar uma decisão.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Lesões

A segurança dos jogadores é de suma importância e os árbitros devem facilitar o trabalho da equipe médica, especialmente no caso de uma lesão grave e ou avaliação de uma lesão na cabeça. Isso incluirá respeitar e ajudar nos protocolos de avaliação e os tratamentos estabelecidos.

No entanto, como regra geral, o reinício não deve ser atrasado por mais de 20 a 25 segundos além do ponto em que todos estavam prontos para reiniciar o jogo, exceto no caso de uma lesão grave e ou avaliação de um ferimento na cabeça.

LEI 6 – Os outros membros da equipe de arbitragem

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista ajudam os árbitros a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal. Eles também auxiliam os árbitros em todas as outras questões envolvendo o andamento do jogo, a pedido e sob a direção dos árbitros. Isso geralmente inclui questões como:

- Fiscalizar a quadra, as bolas utilizadas e o equipamento dos jogadores;
- Determinar se os problemas com o equipamento ou sangramento foram resolvidos;
- Monitorar o procedimento de substituição;
- Manter registros de tempo, gols, faltas acumuladas e condutas incorretas.

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

1. Tiro de saída

O terceiro árbitro está situado na mesa de cronometragem e verifica se os substitutos, membros de comissões técnicas das equipes e outras pessoas autorizadas estão posicionados corretamente.

O cronometrista está situado na mesa de cronometragem e verifica se o tiro de saída foi executado corretamente.

2. Posicionamento geral durante o jogo

O terceiro árbitro verifica se os substitutos, membros de comissões técnicas das equipes e outras pessoas autorizadas estão nas posições corretas. Para isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar em quadra.

O cronometrista fica posicionado na mesa de cronometragem e garante que o cronômetro seja parado e iniciado de acordo com o desenvolvimento do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica se o equipamento dos substitutos está correto e se as substituições são feitas corretamente. Para isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar em quadra.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

4. Tiros da marca de pênalti

Quando não houver árbitro assistente reserva, o terceiro árbitro deve ser posicionado na metade da quadra onde os chutes da marca de pênalti não estão sendo executados, juntamente com os jogadores elegíveis e substitutos. A partir desta posição, o terceiro árbitro observa o comportamento dos jogadores e garante que nenhum jogador execute outra cobrança de pênalti antes que todos os outros jogadores elegíveis e substitutos em sua equipe o tenham executado um pênalti.

Se um árbitro assistente de reserva for nomeado, as posições dos árbitros são as seguintes:

- O árbitro principal deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta. A principal função do árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha de gol e se o goleiro avança da linha.
- Quando fica claro que a bola ultrapassou a linha de gol, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo e o terceiro árbitros para garantir que nenhuma infração foi cometida.
- O segundo árbitro deve posicionar-se na linha da marca do pênalti, a uma distância aproximada de 3m, para garantir que a bola e o goleiro da equipe do executante estejam corretamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o tiro seja executado.
- O terceiro árbitro deve estar posicionado na linha de gol a aproximadamente 2m da meta, no lado oposto ao árbitro. O dever principal do terceiro árbitro é monitorar se a bola ultrapassa a linha e auxiliar o árbitro se necessário.
- O árbitro assistente reserva deve estar posicionado no círculo central para controlar todos os jogadores elegíveis e substitutos.

O cronometrista deve estar posicionado na mesa de cronometragem para:

- Assegurar que quaisquer jogadores e substitutos excluídos da execução de um chute e os membros da comissão técnica de equipe se comportem corretamente;
- Reajuste o placar para 0 X 0 e registre o resultado dos chutes no placar.

Todos os árbitros anotam os chutes a partir da marca de pênalti e os números dos jogadores que os cobraram.

Sinais obrigatório do árbitro assistente

Os árbitros assistentes devem dar os sinais para a quinta falta acumulada de uma equipe e para um pedido de tempo técnico, indicando com os braços o banco da equipe que cometeu sua quinta falta acumulada ou solicitou o tempo técnico.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se o terceiro árbitro está observando a linha de gol quando uma ou ambas as equipes estão jogando com um goleiro linha e a bola entrar na meta sob sua observação, o terceiro árbitro levanta um braço e imediatamente aponta para a marca central para informar aos árbitros que um gol foi marcado.

Sinal acústico

O sinal acústico é um sinal essencial num jogo, devendo ser utilizado apenas quando necessário para chamar a atenção dos árbitros.

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- No final dos períodos de jogo o cronometrista indica o final de um período de jogo com o sinal acústico e após um dos árbitros confirma com o seu apito;
- Na comunicação de um pedido de tempo técnico;
- Na comunicação do fim de um tempo técnico;
- Na comunicação da quinta falta acumulada por uma equipe;
- Na comunicação de comportamento incorreto por substitutos ou membros da comissão técnica de equipe;
- Na comunicação de violação do procedimento de substituição;
- Na comunicação de um erro disciplinar cometido pelos árbitros;
- Na comunicação de interferência externa.

Se, durante o jogo, o cronometrista soar o sinal acústico por engano, os árbitros devem interromper o jogo se considerarem que essa ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, eles devem reiniciar o jogo com uma bola ao chão da posição da bola quando o jogo foi interrompido, a menos que isso tenha sido dentro da área de pênalti da equipe defensora e a última equipe a tocar na bola foi a equipe atacante (ver Lei 8). Se o som do sinal acústico não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar a jogar.

Se uma equipe que cometeu quatro faltas acumuladas comete outra e os árbitros decidem aplicar a vantagem, o terceiro árbitro coloca um sinal bem visível para a quinta falta acumulada no local correto da mesa de cronometragem.

Cronômetro

Se o cronômetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros do fato. O cronometrista deve então cronometrar o jogo usando um cronômetro manual. Em tal situação, os árbitros assistentes convidam um membro da comissão técnica de cada equipe para informá-los de quanto tempo falta para ser jogado.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquecer de iniciar o cronômetro, os árbitros ordenam ao cronometrista que some o tempo decorrido no cronômetro.

Para reiniciar um jogo, o cronômetro é acionado da seguinte forma:

- Tiro de saída: depois que a bola é chutada e movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Arremesso de meta: após o goleiro soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Tiro de canto: após a bola ser chutada e movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro lateral: após a bola ser chutada e movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto fora da área de pênalti: após a bola ser chutada e claramente se mover, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre indireto fora da área de pênalti para qualquer uma das equipes ou executado pela equipe atacante da linha da área de pênalti: após a bola ser chutada e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto ou indireto dentro da área de pênalti para a equipe defensora: após a bola ser chutada e se movimentar claramente, de acordo com o procedimento;
- Pênalti: após a bola ser chutada para a frente e se mover claramente, de acordo com o procedimento;
- Tiro livre direto a partir da sexta falta acumulada: após a bola ser chutada com a intenção de marcar um gol de forma direta e clara, de acordo com o procedimento;
- Bola ao chão: após a bola ser solta das mãos de um dos árbitros e tocar a quadra, de acordo com o procedimento.

LEI 8 – Início e reinício do jogo

Começo

Os árbitros não têm de pedir confirmação aos goleiros ou a qualquer outro jogador antes de ordenar o tiro de saída.

LEI 12 – Faltas e condutas incorretas

Carregar um adversário

A ação de carregar representa uma disputa pelo espaço utilizando o contato físico, estando a bola à distância jogável, mas sem usar os braços ou cotovelos. É uma infração carregar um adversário:

- De uma maneira imprudente;



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- De forma temerária;
- Usando força excessiva.

Segurando um oponente

Segurar um adversário inclui o ato de impedir que o jogador se mova livremente usando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir preventivamente e agir com firmeza nestas infrações, especialmente dentro da área de pênalti e quando se prepara para a execução de um tiro de canto, tiro lateral ou tiros livres.

Para lidar com essas situações, os árbitros devem:

- Advertir verbalmente qualquer jogador segurando um adversário antes que a bola esteja em jogo;
- Advertir com cartão amarelo o jogador se ele continuar segurando seu oponente antes de a bola entrar em jogo;
- Conceder um tiro livre direto ou pênalti e advertir com cartão amarelo o jogador se isso acontecer depois que a bola estiver em jogo.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área de pênalti e continuar segurando o jogador dentro da área de pênalti, os árbitros concederão um pênalti.

Sanções disciplinares

- Uma advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo deve ser aplicada quando um jogador segura um adversário para evitar que o adversário ganhe a posse da bola ou assuma uma posição vantajosa.
- Um jogador que impeça uma oportunidade clara de gol ao segurar um adversário deve ser expulso.
- Nenhuma ação disciplinar adicional deve ser tomada em outras situações envolvendo um jogador segurando um oponente.

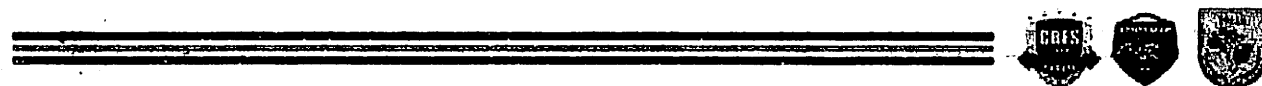
Reinício do jogo

- Tiro livre direto da posição onde ocorreu a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de pênalti.

Tocar a bola com a mão ou braço

Se um jogador marcar um gol na meta adversária imediatamente após tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, será concedido um tiro livre indireto aos adversários.

No entanto:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Se um gol não for marcado e a mão/braço não tornar o corpo do jogador anatômica-mente maior, o jogo deve continuar.
- Se a bola sair da quadra por cima da linha de meta, um arremesso de meta é con-cedido aos adversários.

Se um jogador marcar um gol depois que um companheiro de equipe acidentalmente tocou a bola com a mão/braço, inclusive imediatamente depois, o gol é validado.

Sanções disciplinares

Existem circunstâncias em que uma advertência com cartão amarelo por comporta-mento antidesportivo é necessária quando um jogador segura a bola, por exemplo, quando um jogador:

- Tenta marcar ou marca um gol jogando deliberadamente a bola com as mãos;
- Tenta impedir ao time adversário um gol ou uma oportunidade clara de gol por uma infração de mão na bola quando o goleiro não está dentro de sua área de pênalti, e falha na tentativa;
- Interrompe uma bola que vai para a meta por uma infração de mão na bola quando a meta é defendida pelo goleiro;
- Interfere ou impede um ataque promissor da equipe adversária.

No entanto, um jogador que impede um gol à equipe adversária ou uma oportunidade clara de fazer gols ao manusear deliberadamente a bola com as mãos é expulso. Esta punição decorre não da ação do jogador intencionalmente tocar a bola com as mãos, mas da intervenção inaceitável e desleal que impediu que um gol fosse marcado.

Reinício do jogo

- Tiro livre direto da posição onde ocorreu a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de pênalti.

Fora de sua área de pênalti, o goleiro tem as mesmas restrições ao manusear a bola com as mãos que qualquer outro jogador. Dentro de sua própria área de pênalti, o go-leiro não pode ser punido com um pênalti por uma infração de mão na bola, exceto se a infração foi de arremessar um objeto na bola ou fazer contato com a bola com um objeto agarrado em suas mãos. O goleiro pode, no entanto, ser culpado de várias infra-ções que resultam em um tiro livre indireto.

Infrações cometidas por goleiros

A posse de bola significa que o goleiro tem o controle da bola. Considera-se que o goleiro está no controle ao tocá-la com qualquer parte do corpo, exceto se a bola rebater no goleiro.

Um goleiro não pode ter a posse de bola dentro de sua própria meia quadra por mais de quatro segundos, se:



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Com as mãos ou braços, dentro de sua área penal;
- Com os pés, em qualquer parte da sua própria meia quadra.

Nesses casos, o árbitro mais próximo do goleiro deve fazer a contagem de quatro segundos de forma clara e visível.

Além disso, depois de jogar a bola em qualquer lugar da quadra, o goleiro não pode tocá-la novamente em sua meia quadra depois que ela foi deliberadamente tocada por um companheiro de equipe para ele sem que um adversário a jogue ou toque.

Além disso, o goleiro não pode, em nenhuma circunstância, tocar a bola com as mãos ou os braços dentro de sua área de pênalti após ela ter sido chutada por um companheiro de equipe, incluindo diretamente de um tiro inicial.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Infrações cometidas contra goleiros

Um adversário não pode disputar a bola com um goleiro, uma vez que o goleiro tenha a posse da bola com as mãos.

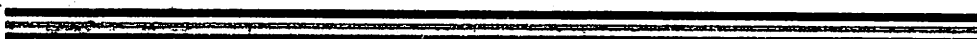
É uma infração:

- Impedir que o goleiro solte a bola das mãos, por exemplo, ao quicar a bola;
- Jogar a bola ou tentar fazê-lo quando o goleiro a segura na palma da mão;
- Um jogador que chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la ou lançá-la deve ser penalizado por jogar de maneira perigosa;
- Impedir de maneira desleal o movimento do goleiro, por exemplo, na execução de tiro de canto.

Um jogador da equipe atacante entrando em contato físico com um goleiro dentro da sua própria área de pênalti não significa necessariamente que qualquer infração tenha sido cometida, exceto se o jogador da equipe atacante pular, carregar ou empurrar o goleiro de maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva.

Reinício do jogo

Se o jogo foi interrompido porque uma infração foi cometida contra o goleiro conforme especificado acima e os árbitros não puderam aplicar a vantagem, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, exceto se o jogador da equipe atacante saltou, carregou ou empurrou o goleiro de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, caso em que os árbitros, independentemente da ação disciplinar que tomarem, devem reiniciar o jogo com um tiro livre direto da posição onde ocorreu a infração.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Jogando de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa não envolve necessariamente contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação torna-se uma infração, punível com tiro livre direto ou pênalti. No caso de contato físico, os árbitros devem considerar cuidadosamente a probabilidade de que, no mínimo, a conduta incorreta também tenha sido cometida.

Sanções disciplinares

- Se um jogador age de maneira perigosa em uma disputa “normal”, os árbitros não devem administrar nenhuma ação disciplinar. Se a ação envolve um risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir com cartão amarelo o jogador por prática de uma jogada temerária a um adversário.
- Se um jogador impede uma oportunidade clara de gol ao jogar de maneira perigosa, os árbitros devem expulsar o jogador.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto

Se houver contato ou os árbitros considerarem que a disputa foi efetuada de forma imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, foi cometida outra infração, punível com tiro livre direto ou tiro penal.

Manifestar contra a decisão da arbitragem por palavra ou ação

Um jogador ou substituto que seja culpado de manifestar ou protestar, verbalmente ou não, contra as decisões dos árbitros ou árbitros assistentes deve ser advertido com cartão amarelo.

O capitão de uma equipe não tem status ou privilégios especiais sob as Leis do Jogo de Futsal, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da sua equipe.

Qualquer jogador ou substituto que invista contra um árbitro do jogo ou é culpado de usar ações ou linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou obscenos deve ser expulso.

Atrasando o reinício do jogo

Os árbitros devem advertir com cartão amarelo os jogadores que atrasam o reinício do jogo usando táticas como:

- Cobrar um tiro livre da posição errada com a única intenção de forçar os árbitros a ordenar uma nova cobrança;
- Chutar ou carregar a bola para longe após os árbitros terem parado o jogo;
- Atrasar a saída da quadra depois que a equipe médica é chamada a entrar na quadra para avaliar uma lesão;



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

- Provocar um conflito tocando deliberadamente na bola após os árbitros terem interrompido o jogo.

Simulação

Qualquer jogador que tentar enganar os árbitros fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma infração será culpado de simulação e será punido por comportamento antidesportivo. Se o jogo for interrompido como resultado dessa infração, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto.

Conflitos generalizados

Em situações de confrontos generalizados:

- Os árbitros devem identificar e lidar de forma rápida e eficiente com o (s) iniciador (es) do confronto;
- Os árbitros devem estar bem posicionados em quadra ao redor do conflito para que todos os incidentes possam ser visualizados e as infrações possam ser identificados;
- O terceiro árbitro e o árbitro assistente reserva, se indicado, devem entrar em quadra, se necessário, para auxiliar os árbitros;
- Após o conflito, medidas disciplinares devem ser tomadas.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre atentos aos jogadores que cometem persistentemente infrações às Leis do Jogo de Futsal. Em particular, eles devem estar cientes de que, mesmo se um jogador cometa várias infrações diferentes, o jogador ainda deve ser advertido com cartão amarelo por infringir persistentemente as Leis do Jogo de Futsal.

Não há um número específico de infrações que constitua “persistência” ou a presença de um padrão, isso é inteiramente uma questão de julgamento e deve ser determinado no contexto de um gerenciamento eficaz do jogo.

Jogo brusco grave (falta de extrema dureza)

Um jogador culpado por infração de jogo brusco grave deve ser expulso e o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, a ser executado do local onde a infração ocorreu, ou com um pênalti, se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do infrator.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam jogo brusco grave, a menos que haja uma oportunidade clara subsequente de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave quando a bola estiver fora de jogo.

LEI 13 – Tiros livres

Distância

Se um jogador decide cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 5m da bola a intercepta, os árbitros permitem que o jogo continue.



INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se um jogador decide cobrar um tiro livre rapidamente e um adversário que está perto da bola impede deliberadamente que o chutador execute o tiro, os árbitros devem advertir o adversário com cartão amarelo por atrasar o reinício do jogo.

Se a equipe defensora decidir cobrar uma falta rápida dentro de sua própria área de pênalti e um ou mais adversários permanecerem dentro da área por não ter tido tempo de sair da área, os árbitros permitem que o jogo continue.

LEI 14 – Tiro penal

Procedimento

- Se a bola ficar defeituosa após atingir uma das traves ou travessão e entrar na meta, os árbitros confirmam o gol.
- Se a bola ficar defeituosa após atingir uma das traves ou travessão e não entrar na meta, os árbitros não ordenam a repetição do pênalti, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com uma bola ao chão.
- Se os árbitros ordenarem a repetição do tiro penal, o novo tiro penal não precisa ser executado pelo jogador que o fez originariamente.
- Se o executante executar a cobrança do tiro penal antes que os árbitros autorizem, os árbitros determinam que a cobrança de pênalti seja repetida e advertem com cartão amarelo o chutador.

LEI 15 – Tiro lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem estar a pelo menos 5 metros do ponto de onde o tiro será executado. Sempre que necessário, os árbitros advertem com cartão amarelo qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes da cobrança do tiro lateral inicial e advertem qualquer jogador que posteriormente não recue para a distância correta. O jogo é reiniciado com um tiro lateral e a contagem de quatro segundos é reiniciada se já tiver sido iniciada.

Se um tiro lateral for executado incorretamente, os árbitros não podem aplicar a vantagem mesmo que a bola vá diretamente para um adversário, mas devem conceder um tiro lateral à equipe adversária.

LEI 16 – Arremesso de meta

Procedimento para infrações

Se um adversário entrar na área de pênalti ou ainda estiver dentro dela antes que a bola esteja em jogo e sofrer uma falta de um jogador da equipe defensora, o arremesso de meta é repetido e o jogador da equipe defensora é advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.

INTERPRETAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Se, quando um arremesso de meta é executado pelo goleiro, um ou mais adversários ainda está ou estão dentro da área de pênalti porque o goleiro decidiu cobrar o arremesso rapidamente e o (s) adversário (s) não tiveram tempo de deixar a área, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se o goleiro, ao executar corretamente um arremesso de meta, deliberadamente joga a bola em um adversário, mas não de uma maneira imprudente, temerária ou usando força excessiva, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se, ao executar o arremesso de meta, o goleiro não soltar a bola de dentro de sua área de pênalti, os árbitros ordenam que o arremesso de meta seja repetido, embora a contagem de quatro segundos continue a partir do ponto onde foi interrompido quando o goleiro está pronto para repetir o arremesso.

Os árbitros iniciam a contagem de quatro segundos sempre que o goleiro estiver com o controle da bola, seja com as mãos ou com os pés.

Se um goleiro que executou um arremesso de meta corretamente tocar deliberadamente a bola com a mão ou braço fora de sua área de pênalti após ela ter entrado em jogo e antes que outro jogador a tenha tocado, os árbitros, além de conceder um tiro livre direto para a equipe adversária, tomará medidas disciplinares contra o goleiro de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.

Se o goleiro executa a cobrança do arremesso de meta com o pé, os árbitros advertem verbalmente o goleiro e ordenam que ele execute a cobrança com a mão, mas a contagem de quatro segundos continua a partir do ponto onde foi interrompida quando o goleiro está pronto para repetir o arremesso.

LEI 17 – Tiro de canto

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem permanecer a pelo menos 5m do arco do tiro de canto até que a bola esteja em jogo. Quando necessário, os árbitros advertem verbalmente qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes do tiro de canto ser executado e adverte com cartão amarelo qualquer jogador que posteriormente não recue para a distância correta.

A bola deve ser colocada dentro da área do tiro de canto e está em jogo quando é chutada, portanto, a bola não precisa sair da área do tiro de canto para entrar em jogo.

Se um goleiro, como parte de um movimento de jogo, acaba fora de sua própria área de pênalti ou fora da quadra, a equipe adversária pode cobrar o tiro de canto rapidamente.



TERMOS DO FUTSAL

A

Abandonar o jogo

Terminar ou dar o jogo por terminado, sem que esteja cumprido o descrito na Lei 7, quanto ao tempo de jogo.

Acumulado de gols visitado/visitante (casa/fora)

Método de desempate de um jogo eliminatório em que ambas as equipas obtêm igual número de gols, e os gols obtidos como visitantes contam em dobro.

Advertência

Sanção disciplinar que implica relatório às autoridades competentes e identificada com a exibição de cartão amarelo. Extensiva a jogadores e substitutos, assim como aos membros das comissões técnicas das equipas, uma dupla advertência implica expulsão, as razões encontram-se descritas de forma pormenorizada na Lei 12 e outras.

Agarrar

A infração de agarrar ocorre apenas quando o contato de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário impede o movimento do adversário.

Agente externo

Qualquer pessoa que não seja membro da comissão técnica do jogo ou não esteja na lista da equipe ou qualquer animal, objeto, estrutura, etc.

Área de ação

Área da quadra de jogo onde a bola está e a jogada está ocorrendo

Área técnica

Espaço definido pela Lei 1, reservada para membros da comissão técnica e substitutos e que inclui lugares sentados.

Avaliação do jogador lesionado

Exame rápido de uma lesão, geralmente por um elemento da equipe médica, com o intuito de verificar a necessidade de tratamento.

B

Bloqueio

Ação pela qual um jogador assume ou se movimenta para uma posição na superfície de jogo com o objetivo de distrair ou impedir um adversário de jogar ou alcançar a bola ou uma área especificada da quadra, mas sem provocar deliberadamente o contato.



TERMOS DO FUTSAL

Bola ao chão (lançamento de)

Método neutro de recomeço de jogo em que um dos árbitros larga a bola para um jogador da equipe que tocou por último na bola. A bola está em jogo logo que toque no solo.

Brutalidade

Um ato que é selvagem, implacável ou deliberadamente violento

C

Carregar (um adversário)

Entrada com contato físico e contra adversário, geralmente usando o ombro e o braço, que é mantido próximo ao corpo.

Chute

Ação que provoca o movimento da bola, através do contato do pé ou tornozelo de um jogador.

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

Colocar um adversário em perigo ou risco de lesão.

Comportamento antidesportivo

Ação ou comportamento contrário ao espírito de fair play e desporto, punível com cartão amarelo ou vermelho.

Comportamento violento

Ação sem bola em disputa em que o jogador usa ou pretende usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário, ou atinge alguém intencionalmente na cabeça ou no rosto, a menos que a força utilizada tenha sido mínima.

Critério

Poder que permite aos membros da equipe de arbitragem tomar o que é, na sua opinião, a decisão mais adequada.

D

Deliberado

Ação de um jogador que planejava ou pretendia executar, sem que se trate de um ato reflexo ou reação não intencional.

Desacordo

Discordância pública, verbal ou gestual, para com uma tomada de decisão dos árbitros, punível com advertência de cartão amarelo.

Disputa de bola

Ação em que um ou mais jogadores competem com um ou mais adversários, pela bola.



TERMOS DO FUTSAL

Distância jogável

Espaço entre jogador e a bola, que lhe permite manter a bola em sua posse, ao estender a perna ou, no caso do goleiro, ao saltar com os braços esticados. Esta distância depende do tamanho físico do jogador.

Distrair

Perturbar, confundir ou desviar a atenção, normalmente de forma incorreta.

E

Elemento estranho

Qualquer pessoa que não seja um membro da equipe de arbitragem e não conste nas fichas de jogo, jogadores, substitutos e membros da comissão técnica das equipes, ou um animal, um objeto, parte da estrutura, etc.

Elemento da comissão técnica da equipe

Qualquer pessoa que não seja jogador ou substituto e que conste na ficha de jogo oficial da equipe, por exemplo, do corpo dirigente, técnico ou médico.

Espírito do jogo

Os princípios essenciais do futsal (ethos) como um esporte, mas também no âmbito de um jogo específico.

Expulsão

Medida disciplinar em que é ordenado ao infrator que abandone a superfície de jogo, incluindo suas zonas adjacentes, por ter cometido infração punida com expulsão, identificada pelo cartão vermelho. Um membro da comissão técnica também pode ser expulso.

F

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Ataca ou disputa a bola colocando a integridade física e segurança de um adversário em perigo, ou empregando força excessiva ou brutalidade, implica sanção de expulsão, cartão vermelho.

Faltas acumuladas

Faltas cometidas por um jogador e puníveis com tiro livre direto ou tiro de pênalti, que cada equipe adiciona, a partir do zero e em cada tempo do jogo. Caso seja jogada uma prorrogação, as faltas acumuladas cometidas na prorrogação são adicionadas às faltas acumuladas da segunda parte do jogo.

TERMOS DO FUTSAL

Ferimento grave

Uma lesão considerada tão grave que o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipe médica realize um tratamento ou uma avaliação em quadra antes de remover o jogador lesionado, como em casos potenciais de contusão, fratura ou lesões.

Fichas de jogo

Documentos oficiais das equipes, onde constam os nomes dos jogadores, substitutos e membros da comissão técnica das equipes.

Fintas

Ação que pretende confundir um adversário, diferenciadas nas Leis do Jogo de Futsal como legais ou ilegais.

Força excessiva

Recorrer a demasiada força ou energia, superior ao que seria necessário, que implica sanção de expulsão, identificada pelo cartão vermelho.

G

Goleiro adiantado

Goleiro que de forma momentânea joga como um jogador comum, normalmente da equipe em posse de bola e movimentando-se na meia quadra adversária e deixando a sua meta desprotegida. Esta função pode ser exercida quer pelo goleiro que se encontra a jogar regularmente como tal, quer por um seu colega jogador que o substitui com esse propósito específico.

I

Imprudência

Ação, através de atacar ou outra disputa de bola, executada por um jogador que demonstra falta de atenção, de consideração ou precaução.

Infração (falta)

Ação que rompe ou viola as Leis do Jogo de Futsal.

Interceptar

Evitar que a bola alcance o objetivo pretendido.

Interferência indevida

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.

Irresponsável

Qualquer ação, geralmente uma disputa, por um jogador que desconsidera, ignora o perigo ou as consequências para o oponente.



TERMOS DO FUTSAL

J

Jogada

Ação protagonizada por um jogador que promove contato com a bola.

L

Lesão crítica

Lesão que é considerada crítica, pela qual o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipe médica realize uma avaliação e tratamento na superfície de jogo antes de retirar o jogador lesionado, como em casos potenciais de contusão, fraturas ou lesões na cabeça ou coluna vertebral.

Lesão séria

Lesão que é julgada preocupante o suficiente para que o jogo seja interrompido, mas que permita à equipe médica assistir e retirar rapidamente o jogador da superfície de jogo para avaliação ou tratamento, se necessário, para que o jogo possa recomeçar.

Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou atos

Comportamento ou expressões verbal ou gestual de caráter rude, ofensivo ou desrespeitoso, punível com expulsão (cartão vermelho).

Ludibriar

Ato de enganar ou induzir em erro os árbitros, levando-os a tomadas de decisões técnicas ou disciplinares erradas, as quais beneficiem o culpado ou a sua equipe.

N

Negligência

Ação, através de atacar ou outra disputa de bola, executada por um jogador que não tem em conta e ignora o perigo ou as consequências para o adversário.

Negligenciável

Irrelevante, insignificante.

O

Obstrução

Reter, bloquear ou evitar a intervenção ou movimento de um adversário.

TERMOS DO FUTSAL

P

Penalizar

Para punir, geralmente parando o jogo e concedendo um tiro livre ou pênalti a equipe adversária.

Posição de reinício

A posição de um jogador num reinício é determinada pela posição do seu pé ou de qualquer parte do seu corpo que esteja tocando na superfície de jogo.

Prorrogação

Método de desempate de um jogo e que consiste em jogar dois períodos iguais e que não podem exceder os cinco minutos.

Punição (penalização)

Ato de sancionar, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um tiro livre ou tiro penal à equipe adversária do infrator.

R

Recomeço

Método de reiniciar o jogo, após ter sido interrompido ou a bola tenha deixado de estar em jogo.

Redução numérica de dois minutos

Situação em que uma equipe tem seu número de jogadores reduzido em dois minutos de tempo de jogo após ter um jogador expulso, o número de jogadores pode, em certas circunstâncias, ser aumentado antes de decorridos os dois minutos, se a equipe adversária marcar um gol.

Reiniciar posição

A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição de seus pés ou qualquer parte de seu corpo que está tocando a quadra.

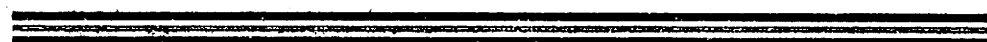
S

Sanção disciplinar

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Simulação

Ação que pretende criar a falsa impressão de que algo acontece quando na verdade não acontece (ver também ludibriar, enganar), cometida por um jogador que pretende obter uma vantagem ilícita ou injusta.



TERMOS DO FUTSAL

Sinalética

Indicação através de comunicação não verbal ou gestual, pelos árbitros ou outros membros da equipe de arbitragem, com recurso ao uso e movimento das mãos ou braços ou o uso do apito.

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

Sistema de registo e análise de dados, referentes às performances físicas e psicológicas dos jogadores.

Superfície de jogo

Espaço de jogo delimitado pelas linhas laterais e linhas de meta, assim como pelas redes das metas.

Suspensão de jogo

Interromper um jogo por um período de tempo com o propósito de eventual recomeço posterior, por exemplo, devido a problemas na superfície de jogo ou por lesão grave.

T

Tempo de jogo

Duração do jogo, com a bola em jogo, controlado pelo cronometrista. O cronometrista para o cronômetro quando a bola sai da superfície de jogo ou por qualquer outro motivo.

Tempo técnico

Pausa de um minuto no jogo, ao dispor de cada equipe e em cada período do jogo.

Tiro livre direto

Recomeço de jogo através de um tiro livre que pode resultar em gol, se entrar diretamente na meta do adversário, independentemente de tocar ou ser jogada por outro jogador.

Tiro livre indireto

Recomeço de jogo através de um tiro livre que só pode resultar em gol, entrando numa meta, se for tocada ou jogada por outro jogador de qualquer das equipes.

Tiro livre “rápido ou imediato”

Tiro livre executado de forma imediata, ainda que sem autorização dos árbitros, logo após a interrupção do jogo.

Tiros da marca de pênalti

Método de desempate de um jogo em que ambas as equipes e de forma alternada executam tiros até que uma equipe tenha obtido um gol a mais e ambas as equipes tenham executado o mesmo número de tiros, a menos que durante a execução dos primeiros cinco tiros por cada equipe, uma das equipes não possa igualar a outra, ainda que convertendo os tiros restantes.



TERMOS DO FUTSAL

V

Vantagem

Os árbitros permitem que o jogo continue quando ocorreu uma infração se isso beneficiar a equipe não infratora.

Z

Zona de ação

Espaço da superfície de jogo onde a bola está sendo disputada.

Zona de influência

Espaço da superfície de jogo onde a bola não está sendo disputada, mas onde podem existir disputas entre jogadores.



TERMOS DO ÁRBITRO

Equipe de arbitragem

Terminologia empregue quanto à pessoa ou pessoas responsáveis por dirigir um jogo de futsal, sob a égide de uma Associação ou Federação ou futsal e/ou da competição sob cuja jurisdição seja disputado um jogo.

Árbitro de “Quadra”

Árbitro

Árbitro principal que atua na quadra de jogo. Os demais membros da equipe de arbitragem atuam sob a direção e controle do árbitro. O árbitro tem a decisão final.

Segundo árbitro

O segundo no grau de responsabilidade dos árbitros que atuam na superfície de jogo. Os demais elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção e controle do árbitro. O segundo árbitro está sempre sob a supervisão do árbitro.

Outros membros da equipe de arbitragem

O organizador das competições pode nomear outros árbitros para auxiliar os árbitros:

- **Terceiro árbitro**

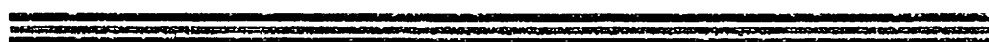
Um árbitro assistente que auxilia particularmente os árbitros a controlar os membros da comissão técnica da equipe e os substitutos, anotando os dados referentes ao jogo, como faltas acumuladas.

- **Árbitro assistente reserva**

Um árbitro assistente que substitui um terceiro árbitro ou cronometrista que em caso de algum deles estar impossibilitado de continuar a atuar.

- **Cronometrista**

Um árbitro da equipe de arbitragem cuja principal função é controlar o tempo de jogo



DIRETRIZES PARA AS

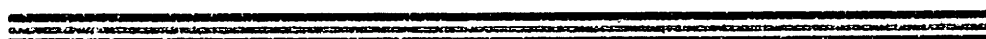
COMPETIÇÕES DA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL

2023



ÍNDICE	Página
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO	148
LEI 2 – A BOLA	151
LEI 3 – OS JOGADORES	151
LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	153
LEI 5 – OS ÁRBITROS	154
LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM	156
LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO	159
LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO	160
LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	160
LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO	161
LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS	161
LEI 14 – TIRO PENAL	164
LEI 15 – TIRO LATERAL	165
LEI 16 – ARREMESSO DE META	166
LEI 17 – TIRO DE CANTO	166
MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES	167



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

3 Dimensões da superfície de jogo

CATEGORIA	COMPRIMENTO MÍNIMO	LARGURA MÍNIMA	ÁREA DE ESCAPE
Adultas, Sub 21, Sub 20 e Sub19 Masculinas	38 metros	18 metros	1,5 metros
Adultas, Sub 21, Sub 20 e Sub 19 Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 18, Sub 17, Sub 16, Sub 15, Sub 14 e Sub 13 Masculinas e Femininas	36 metros	18 metros	1,5 metros
Sub 12, Sub 11 e Sub 10 Masculinas e Femininas	34 metros	16 metros	1,5 metros
Sub 09, Sub 08 e Sub 07 Masculinas e Femininas	32 metros	16 metros	1,5 metros

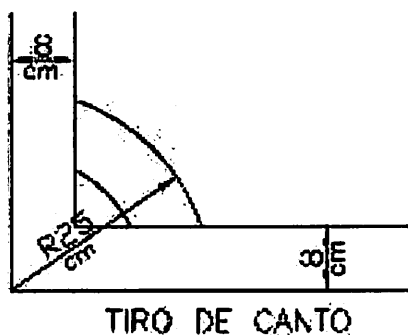
- Para as competições estaduais, as dimensões das quadras podem ser regulamentadas pelas Federações locais.

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

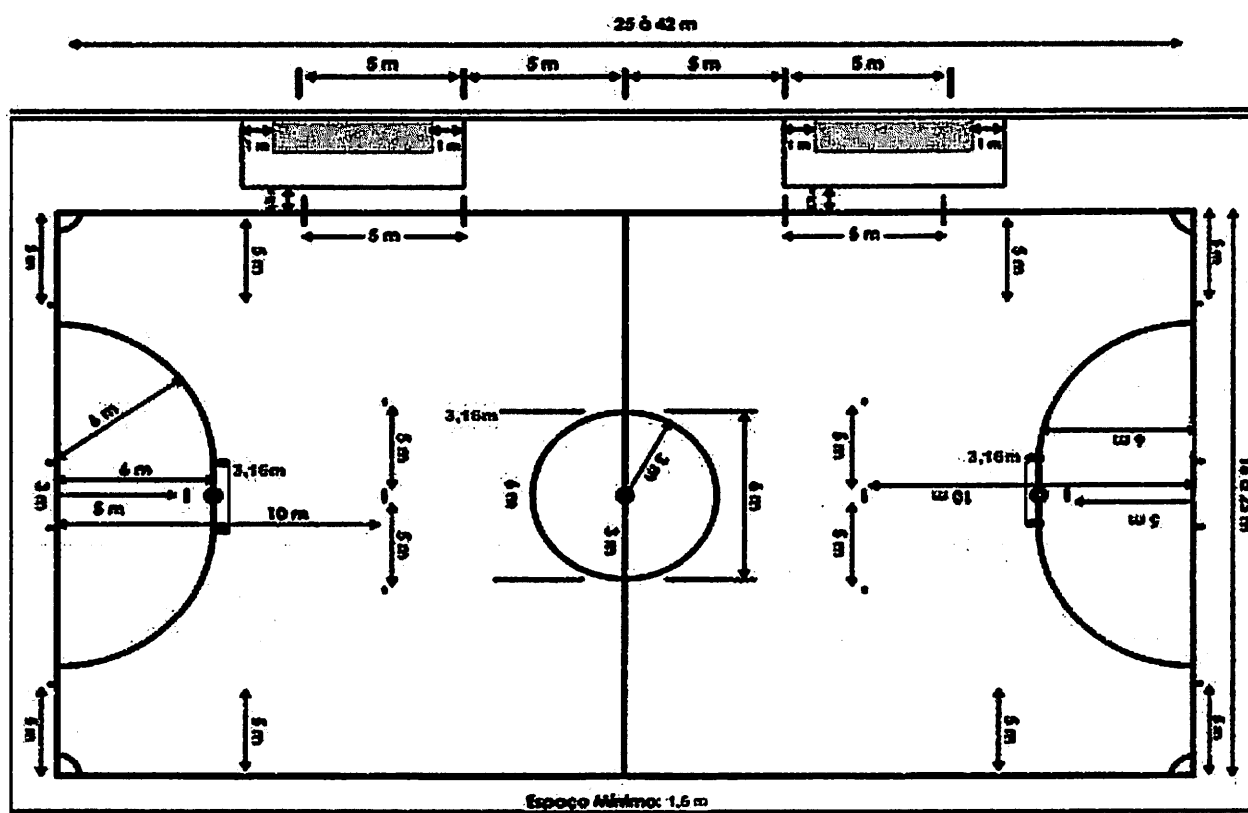
LEI 1 – A QUADRA DE JOGO

7 A área do tiro de canto

Marcação do tiro de canto:



Marcação completa de uma quadra de jogo



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

10 Deslocamento das metas

Tabela / Resumo

COMETIDO POR DEFENSOR	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA NÃO ENTRA E NEM TOCA NA META	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA NÃO TOCA NA META	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO
ACIDENTAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META E NÃO ENTRA NO GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL SEM GOL E A BOLA TOCA NA META OPORTUNIDADE CLARA DE GOL	TIRO PENAL	CARTÃO VERMELHO
ACIDENTAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DA META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A BOLA ENTRA NA POSIÇÃO NORMAL DO META TOCANDO OU NÃO NA META	GOL	CARTÃO AMARELO

COMETIDO POR ATACANTE	DEFINIÇÃO	SANÇÃO DISCIPLINAR
ACIDENTAL COM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
ACIDENTAL SEM GOL	BOLA AO CHÃO	SEM CARTÃO
INTENCIONAL E A META TOCA A BOLA	TIRO LIVRE DIRETO	CARTÃO AMARELO
INTENCIONAL E A META NÃO TOCA A BOLA	TIRO LIVRE INDIRETO	CARTÃO AMARELO



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

LEI 2 – A BOLA

1 Características e medidas

A bola oficial das competições nacionais sempre é definida pela CBFS



Referências das bolas usadas nas competições nacionais

CATEGORIA	SEXO	PESO	CIRCUNFERÊNCIA
Adultas, Sub 21, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17, Sub 16 e Sub 15	Masculina e Feminina	400g a 440g	62 cm a 64 cm
Sub 14, Sub 13 e Sub 12	Masculina e Feminina	350g a 380g	55 cm a 58 cm
Sub 11, Sub 10, Sub 09, Sub 08 e Sub 07	Masculina e Feminina	300g a 330g	52 cm a 55 cm

LEI 3 – OS JOGADORES

1 Número de jogadores

Nas competições nacionais, no banco de reservas de cada equipe podem ficar até 09 (nove) jogadores e 05 (cinco) membros da Comissão Técnica em uma das seguintes funções: 01 (um) Treinador, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) Preparador Físico, 01 (um) Médico ou 01 (um) Fisioterapeuta e 01 (um) Atendente, todos devidamente credenciados e identificados;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

3 Apresentação da relação de jogadores e substitutos

O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os jogadores e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são exatamente os que vão participar do jogo;

Somente o técnico, treinador ou auxiliar técnico podem dar instruções a sua equipe, os demais membros da comissão técnica e jogadores no banco de reservas não podem manifestar-se. Quando um estiver em pé dando instrução o outro deve permanecer sentado;

8 Jogadores e substitutos expulsos

- Quando as equipes tiverem jogadores, que estavam em quadra jogando ao final do primeiro período expulsos, esta equipe deve iniciar o segundo período com a falta destes jogadores e cumprir a regra das expulsões;
- Se um jogador de uma equipe for expulso e antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 02 (dois) minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não podem incluir outros jogadores para se recomporem, antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de cada expulsão, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição;
- Se o jogador ao entrar na quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deve ser expulso do jogo e a equipe deve continuar com o número de jogadores que se encontrava antes da substituição.
- Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, fisioterapeutas, preparadores físicos e jogadores quando expulsos do jogo ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, devem 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, devem os mesmos se posicionar atrás da meta adversária ou, não sendo possível, podem se posicionar no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária;
- O preparador físico, quando estiver cumprindo qualquer tipo de suspensão, não pode administrar o aquecimento dos jogadores dentro da quadra;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

12 Capitão da equipe

Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira, quando for expulso, tiver que deixar a quadra por uma contusão grave, ou qualquer outro motivo. O capitão da equipe não necessita estar na quadra de jogo para o início do jogo. Não é permitido o uso da braçadeira com esparadrapo, fitas, etc... Quando não for cumprido este item deve ser relatado e o jogo realizado.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

2 Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório de um jogador compõe-se dos seguintes itens:

- Camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper – O capitão de cada equipe deve usar uma braçadeira em um dos braços para identificação. Os jogadores podem se apresentar alguns usando manga curta e outros usando manga longa;
- Calções – O goleiro pode usar calça de agasalho sem zíper;
- Tênis para Futsal – Confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de tênis com solado de couro ou pneu ou que contenham travas;

Se o jogador perder parte de seu equipamento como consequência de uma jogada e a bola sair fora de jogo (ver lei 4), o árbitro não pode autorizar o reinício do jogo. O árbitro deve orientar o jogador a recompor seu uniforme e somente após reiniciar o jogo onde o mesmo foi paralisado.

3 Cores

- a) Excepcionalmente o árbitro principal em caso de impossibilidade, pode permitir que as camisas dos goleiros sejam da mesma cor das camisas dos árbitros;
- b) Quando da utilização do goleiro linha, este deve usar camisa igual e da mesma cor dos goleiros de sua equipe, mantendo-se a sua mesma numeração de linha.

4 Equipamentos adicionais

Protetores de joelho e braço

Os goleiros da mesma equipe quando usarem joelheiras devem ser da mesma cor e quando usarem cotoveleiras também devem ser da mesma cor entre eles.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

As joelheiras e as cotoveleiras podem ser de cor diferente. Exemplo: ambos com a joelheiras pretas e ambos com as cotoveleiras brancas, ou vice-versa, quando não puder ser da cor do uniforme.

6 Infrações e sanções

Quando qualquer jogador entrar na função de goleiro linha, com colete ou camisa vazada, camisa da mesma cor ou semelhante à de sua equipe ou da equipe adversária, número diferente do que estava usando, os árbitros devem paralisar o jogo e advertir, com cartão amarelo, por estar indevidamente uniformizado, anulando qualquer vantagem obtida, por infringir a regra.

7 Numeração de jogadores

Nas costas e na frente das camisas, serão colocados números podendo ser de 01 a 99. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de

altura. Os calções ou calças de agasalhos dos goleiros e os calções dos jogadores de linha também devem ser numerados em uma das pernas mantendo o mesmo da camisa do jogador. Os jogos internacionais os números devem ser de 01 (um) a 15 (quinze), nas camisas, nos calções e calças de agasalho dos goleiros.

Somente permitir a troca de camisas dos jogadores, quando a camisa for danificada durante o transcorrer do jogo. Os jogadores devem iniciar e terminar o jogo com o mesmo número de camisa.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

3 Poderes e obrigações

Os árbitros:

- Não permitir o reinício de um jogo com um jogador caído na quadra;
- Devem interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal havendo desequilíbrio do jogador;
- Devem sinalizar ao 3º árbitro/anotador o número dos jogadores penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguardar a sua confirmação;
- Devem observar se as camisas dos jogadores possuem número na frente e nas costas e em uma das pernas do calção ou calça no caso do goleiro;
- Ao entrarem na quadra de jogo, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção, se as redes das metas e redes



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

de proteção em volta da quadra estão em condições e registrar em seu relatório as incorreções;

- Não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico, Fisioterapeuta e jogadores, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois esta não é a sua função;
- Conferir os equipamentos de todos os jogadores antes do início do jogo, no início do 2º período, possíveis prorrogações e durante todo o jogo;
- Quando na comemoração de um gol, o jogador colocar a camisa na cabeça ou retirar do corpo mesmo tendo outra igual por baixo, o árbitro deve penalizar o infrator com cartão amarelo;
- Quando a equipe não apresentar técnico ou treinador e massagista ou atendente, deve ser informado no relatório da súmula e no relatório do árbitro principal;
- Os árbitros não devem intervir junto às equipes durante os pedidos de tempo técnico;
- Os membros da equipe de Arbitragem devem permitir que o técnico ou treinador ou ainda o auxiliar técnico possa orientar seus jogadores durante o transcorrer do jogo, em pé dentro da sua área técnica em frente à zona de substituição, desde que não atrapalhe o deslocamento de árbitros e jogadores e desde que seja um de cada vez;
- O jogo que for interrompido, por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deve ter continuidade com o tempo que faltava para ser jogado. A súmula deve ficar em aberto e o árbitro relata em seu relatório o ocorrido;
- Na continuação de um jogo, somente podem participar os jogadores e membros das comissões técnicas, que estavam relacionados em súmula;
- Quando for interrompido por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, o jogo é considerado encerrado, colocando o resultado final e o árbitro relata o ocorrido;
- Quando o jogo estiver paralisado, o treinador pode dar orientações aos seus jogadores;
- Quando for o caso de abrir contagem dos 04 (quatro) segundos, sempre deve ser feito pelo árbitro mais próximo da jogada;

O árbitro principal

- O árbitro principal deve fazer antes do início do jogo, juntamente com o segundo árbitro (árbitro auxiliar), 3º árbitro/anotador e cronometrista, um planejamento sobre a maneira que irão atuar no jogo;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Uniforme da Arbitragem

- O uniforme dos oficiais de arbitragem é composto de camisa de manga curta ou longa, bermudas e meias, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade e tênis preto. Devem usar cores diferentes das equipes, em especial aos jogadores de linha;
- Os oficiais de arbitragem em dupla ou quarteto podem utilizar camisas térmicas longas por baixo da camisa de mangas curta, estas devem ser da cor predominante das mangas da camisa;
- Em temperaturas desfavoráveis as duplas ou quartetos podem utilizar bermuda térmica que deve ser da mesma cor predominante da bermuda mantendo os demais itens do vestuário;
- Nas competições nacionais, em dias de baixa temperatura o 3º árbitro/anotador e o cronometrista podem usar calça ou calça de agasalho autorizada pela entidade organizadora do evento;
- A equipe de arbitragem pode trabalhar com os dois árbitros usando uma cor de camisa e o 3º árbitro/anotador e cronometrista com outra cor;
- Aqueles que usarem uniformes em desacordo com os previstos nesta regra, não podem usar os escudos da FIFA e CBFS;
- Usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o escudo da entidade a que estiverem vinculados;

LEI 6 – OS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

2 Poderes e deveres

O 3º árbitro/anotador:

- Examina as fichas de identificação dos jogadores e da comissão técnica, antes do início do jogo;
- Usa tempestivamente seu apito para comunicar qualquer substituição de jogador feita irregularmente, mesmo com a bola em jogo, quando as circunstâncias o exigirem;
- Sinaliza para os árbitros o número dos jogadores que foram penalizados com cartões e os que marcaram gols e aguarda a sua confirmação através deste gestual:

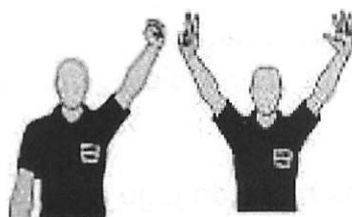


DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Para dezenas entre 16 e 29



Número 16
(passo 1 e 2)



Número 17
(passo 1 e 2)



Número 18
(passo 1 e 2)



Número 19
(passo 1 e 2)



Número 20
(passo 1 e 2)



Número 29
(passo 1 e 2)

- Faz o relatório do jogo na súmula, quando não tem Representante;
- Deve ter o controle dos jogadores que estão participando em cada momento do jogo;
- Ao término do jogo, entrega uma cópia da súmula e os documentos dos participantes do jogo a cada uma das equipes, solicitando que confirmem todas as anotações registradas e também os documentos recebidos;
- Deve estar sempre atento quando da substituição de jogadores e, quando verificar infrações, deve comunicar aos árbitros;
- Deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar aos árbitros;
- Deve solicitar aos técnicos ou treinadores que permaneçam em seus locais permitidos para instruir as suas equipes;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo;



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- Deve portar as plaquetas de pedidos de tempo técnico, de controle do tempo de expulsões, numeração de faltas e bandeiras vermelhas indicativas da quinta falta.

O Cronometrista tem como atribuições:

- Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- Confere a calibragem das bolas do jogo e bolas reservas, deixando todas em condições de jogo;
- Deve estar sempre atento ao tempo de jogo para que em caso de pane no placar eletrônico ou falta de energia elétrica, saber o tempo que ainda faltava para o encerramento do jogo. Deve usar sempre um cronômetro auxiliar;
- Quando os capitães não solicitarem tempo técnico aos árbitros, ou os membros da comissão técnica ao 3º árbitro/anotador ou cronometrista, juntamente com a plaqueta de pedido de tempo técnico, não deve ser autorizado o tempo técnico;
- Deve alertar aos árbitros, quando faltar 01 (um) minuto para o encerramento do jogo e aquele árbitro que estiver na lateral ao lado da mesa de anotações, procura ficar próximo desta, onde o cronometrista irá informar o tempo que ainda resta para o término do jogo, para que possa encerrá-lo simultaneamente com o toque da campainha do placar eletrônico ou o apito do cronometrista, desde que não ocorra um tiro penal ou tiro direto após a 5ª (quinta) falta acumulativa;
- Deve auxiliar os árbitros a controlarem as camisas dos goleiros linha, quando estes forem entrar no jogo.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1 Períodos de jogo

Referente ao tempo de jogo nas competições nacionais:

CATEGORIA	SEXO	TEMPO	INTERVALO
Adultas, Sub 21, Sub 20, Sub 19, Sub 18, Sub 17 e Sub 16	Masculina e Feminina	40 minutos	Até 15 minutos
Sub 15, Sub 14, Sub 13, Sub 12 e Sub 11	Masculina e Feminina	30 minutos	Até 15 minutos
Sub 10, Sub 09, Sub 08 e Sub 07	Masculina e Feminina	26 minutos	Até 15 minutos

- Para as outras categorias, faixas etárias menores, as entidades estaduais devem determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração do jogo.

2 Finalização dos períodos de jogo

Além do que já está na primeira parte desse livro aplica-se ainda:

- Se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola com seu efeito entrar na meta o gol é válido;
- Se a bola tocar em um ou nos dois postes ou ainda no travessão e após bater no goleiro e entrar, o gol é válido;
- Somente será válido o gol contra a equipe defensora;
- Enquanto a bola estiver em sua trajetória, se entrar na meta o gol é válido;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

3 Tempo técnico

- Se uma equipe solicitar tempo técnico e antes que seja concedido resolver desistir, essa equipe pode retirar a plaqueta de pedido de tempo técnico desde que ainda não tenha sido sinalizado;
- Se ambas as equipes solicitarem tempo técnico, quando o jogo for interrompido, deve ser fornecido tempo técnico para a equipe que tem a posse de bola e a outra equipe pode desistir do tempo e a plaqueta devolvida para ser usado mais adiante.

LEI 8 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

1 Bola de saída

Infrações e sanções

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, os árbitros mandam repetir o lance e o jogador advertido verbalmente e na reincidência penaliza com cartão amarelo.

LEI 9 - A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1 Bola fora de jogo

A bola vai estar fora de jogo quando:

- A bola bater no teto ou em equipamentos de outros desportos colocados nos limites da quadra de jogo, o jogo é reiniciado 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.

Situações de bola em jogo e fora de jogo



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023**LEI 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DE UM JOGO****1 Gol marcado**

Se ao segurar ou arremessar a bola, estando ela em jogo, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a sua própria meta, entre os postes e sob o travessão, o gol é válido, o árbitro valida como gol contra.

3 Tiros livres da marca de pênalti**Procedimento****Durante os chutes da marca de pênalti**

- Se a bola bater em uma ou nas duas traves ou travessão voltar e tocar no goleiro e entrar na meta, ou ainda se o goleiro realizar uma defesa parcial e a bola ao tocar na quadra e com o efeito entrar na meta, o gol será válido. Vale sempre a trajetória da bola;

LEI 12 – FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS**1 Tiro livre direto**

Será concedido também um tiro livre direto se um jogador comete uma das seguintes faltas:

- Dar uma entrada, deliberada, de maneira deslizando, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo;
- 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;
- Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Tocar na bola com as mãos

Exemplos:



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

2 Tiro Livre Indireto

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma infração contra jogador adversário, jogador de sua própria equipe ou membros das comissões técnicas.

- Obstruir 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;
 - Ficar parado na frente do goleiro adversário dentro da área penal com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
 - Deliberadamente quando de posse de bola buscar a troca excessiva de passes, sem objetividade, em flagrante falta de Fair Play com os adversários, público, arbitragem e com o Futsal;
 - No momento da cobrança de qualquer infração, bola de posse do goleiro ou colocação da bola em jogo, passar por traz da meta adversária para ludibriar a arbitragem e adversários. Deve ser penalizado por sair da quadra de jogo sem autorização da arbitragem:
- Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador já estava fora da quadra, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e manda repetir o lance;
- Se no momento em que foi executada a cobrança o jogador estava dentro da quadra e depois saiu, o árbitro paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e marca um tiro livre indireto contra sua equipe, o jogo é reiniciado com a bola sendo colocada no local que se encontrava no momento da paralisação.

É concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária quando o goleiro cometer uma das seguintes infrações:

- O ato de receber a bola a primeira vez de um companheiro na quadra de ataque e conduzi-la para sua meia quadra é considerado como primeiro toque e não é falta, somente abre contagem dos 04 (quatro) segundos;
- O ato de receber a bola uma segunda vez de um companheiro na quadra adversária e conduzi-la para sua meia quadra é considerada como segunda devolução sendo punida com tiro livre indireto. Na quadra de ataque pode receber normalmente a bola;
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro com a bola em jogo de maneira deliberada arremesse a bola além da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;

DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- Se o goleiro defender a bola parcialmente, não é considerado como primeiro toque e os companheiros podem passar essa bola ao goleiro, sem que tenha sido jogada ou tocada em um jogador adversário;

3 Medidas Disciplinares

Infrações sancionadas com cartão amarelo (advertência)



Advertência (Cartão Amarelo)

Advertência com cartão amarelo por comportamento antidesportivo

Existem diferentes ações nas quais um jogador é advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, entre as quais:

- Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 02 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um gol;
- Trocar seu número de camisa sem avisar o 3º árbitro/anotador e o árbitro;

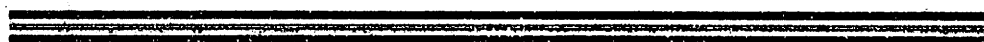
LEI 14 – TIRO PENAL

1 Procedimento

- Durante o jogo na cobrança do pênalti é permitido fazer um passe a um companheiro desde que seja chutada para frente e o companheiro esteja a uma distância mínima de cinco metros até que a bola esteja em jogo;
- Enquanto a bola estiver em trajetória o jogo não é encerrado. Se a bola tocar nas traves ou travessão e após tocar ou não no goleiro e entrar na meta, o gol é válido. Também se o goleiro realizar uma defesa parcial ou a bola bater no travessão subir e com o efeito voltar e tocar na quadra entrando na meta o gol é válido.

LEI 15 – TIRO LATERAL

É válido o gol marcado de tiro lateral, se a bola em sua trajetória tocar ou for tocada por qualquer jogador.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

Quando a bola sair pela linha lateral, imediatamente o árbitro mais próximo deve indicar para que lado vai ser cobrado, apontando com o braço num ângulo de 45° acima de sua cabeça.

1 Procedimento

1) Ao executar o tiro lateral:

- O jogador que executar a cobrança pode pisar fora da linha lateral, em cima ou dentro da quadra.
- Quando a bola sair da quadra de jogo em qualquer local da linha lateral e houver uma substituição nesse momento, o jogador substituto para executar essa cobrança primeiro tem que entrar na quadra.

2 Infrações e sanções

- Se o jogador cobrar um tiro lateral sem ter entrado na quadra, um dos árbitros paralisa o jogo, adverte verbalmente este jogador, determina que o mesmo entre na quadra, depois saia da quadra e execute a cobrança. A bola permanece de posse da mesma equipe e não se aplica cartão.
- Na reincidência do mesmo jogador, na mesma cobrança, um dos árbitros paralisa o jogo, aplica cartão amarelo e reverte o tiro lateral para a equipe adversária. Esse procedimento tem que ser adotado em cada cobrança do tiro lateral em que o jogador não entrou na quadra.
- Se o jogador adversário estiver a menos de 05 (cinco) metros de distância, mas não atrapalhar a execução, a cobrança pode ser autorizada.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, outro companheiro executar a cobrança com ele ainda fora de quadra a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.
- Se um jogador estiver posicionado fora da quadra para cobrar um tiro lateral, se desloca para dentro da quadra e outro companheiro executar a cobrança, esse jogador que estava fora de quadra não poderá receber essa bola diretamente nessa cobrança dentro da quadra, a equipe perderá a posse de bola através da reversão do tiro lateral, sem aplicação de cartão amarelo.

LEI 16 – ARREMesso DE META

3 Infrações e sanções



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este largar ou lançar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra tocar na bola antes de um adversário deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por ter cometido um bitoque.
- Quando a execução do arremesso de meta coincidir com a substituição do goleiro e este largar ou lançar a bola dentro de sua área a mesma estará em jogo, se o substituto ao entrar na quadra recebê-la em devolução de jogador de sua equipe deverá ser sancionado com um tiro livre indireto por uma devolução.
- Quando a execução do arremesso de meta com a bola em condição de ser jogada coincidir com a substituição do goleiro, se o substituto demorar mais de 4 segundos para realizar o arremesso de meta deverá ser sancionado com um tiro livre indireto.
- Quando da execução do arremesso de meta, o goleiro não pode ultrapassar com a mão a linha da área de pênalti, pode ultrapassar parcialmente com o corpo. No arremesso de meta vale sempre a posição da bola. Esse mesmo entendimento prevalece para todo e qualquer arremesso do goleiro, com as mãos, ele pode sair com qualquer outra parte do corpo fora da área penal.
- Na regra nacional para o masculino e feminino nas categorias Sub 07, Sub 08, Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13, Sub 14 e Sub 15, é proibido que o goleiro cobre o arremesso de meta de maneira deliberada diretamente além da linha divisória da sua meia quadra sem que a bola toque em sua meia quadra ou em qualquer jogador colocado nessa meia quadra. Quando isso ocorrer, a equipe do goleiro infrator é penalizada com um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha divisória da quadra, no local mais próximo de onde a bola ultrapassou, vedada a aplicação da Lei da Vantagem;

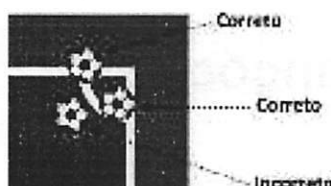
LEI 17 – TIRO DE CANTO

1 Procedimento

- O executor do tiro de canto pode ter o pé de apoio em cima da linha lateral, de meta, do lado de fora ou dentro da quadra.

2 Infrações e sanções

- Os árbitros não podem aplicar a Lei da Vantagem na cobrança irregular de um tiro de canto, mesmo que a bola fique de posse da equipe contrária, devendo aplicar o disposto nesta Regra.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023**MODELO DE RELATÓRIO DE EXPULSÕES****1. POR PRATICAR FALTA**

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX, por ter cometido uma falta na disputa (ou sem a disputa) da bola, atingindo o jogador adversário de camisa nº, 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

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr (nome completo do jogador), Registro nº, da equipe XXX por desferir um soco no jogador de camisa nº, 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 INFRAÇÕES MORAIS

Ao 00 minuto 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").

4. POR IMPEDIR UM GOL

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o goleiro ou jogador camisa nº 00, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, 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

Ao 00 minuto de jogo, paralisei o jogo por 00 minuto 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. O jogo esteve paralisado por 00 minuto. É importante sempre colocar o tempo de jogo, o tempo que esteve paralisado, o motivo ou qualquer outra observação que achar relevante.



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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

Ao 00 minuto de jogo, expulsei o jogador de camisa nº, Sr. (nome completo do jogador), Registro nº, 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

Quando o atleta ou membro da comissão técnica for expulso deverá ser relatado se foi expulsão direta ou em decorrência do segundo cartão amarelo.

Os relatórios devem ser claros e escritos de maneira de fácil interpretação, em letra de forma legível, relatando todos os acontecimentos na ordem que foram ocorrendo, sem omitir fatos ocorridos e sem relatar fatos que não tenha presenciado. Se o 3º árbitro/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. Muitos relatórios são difíceis de entender a letra.

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



DIRETRIZES PARA AS COMPETIÇÕES DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL 2023

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.



BRASIL - HEPTACAMPEÃO MUNDIAL DE FUTSAL
1982 • 1985 • 1989 • 1992 • 1996 • 2008 • 2012



SEDE CEARÁ

AV. DOM LUIS, 880 - EDIFÍCIO TOP CENTER - SALAS 305 E 306 - BAIRRO ALDEOTA
CEP: 60160.196 - FORTALEZA - CEARÁ - BRASIL
55 (85) 3533.8300

SUB-SEDE SÃO PAULO

ALAMEDA MADEIRA, 162 - SALAS 1505/1506 - EDIFÍCIO QUEBEC
ALPHAVILLE INDUSTRIAL
CEP: 06454-010 - BAUERÍ - SÃO PAULO - BRASIL
55 (11) 4375.2425



FUTSAL

**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE FUTEBOL DE SALÃO**

FUNDADA EM 15 DE JUNHO DE 1979





REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprovado pelo 37º Congresso Mundial da FIVB de 2021

Regras Oficiais de Voleibol 2021-2024

Publicado pela FIVB em 2021 www.fivb.com

Desenho, formato e ilustrações: © FIVB 2021

Tradução: Fernanda Barbosa (SP)

Formatação: Flavio Fukuda (SP)

Revisão: Pedro Casanova (MG) e COBRAV



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024

Aprovado pelo 37º Congresso Mundial da FIVB de 2021

A ser aplicado em todas as competições a partir de 1º de janeiro de 2022

SUMÁRIO

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM	9
PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO	11
CAPÍTULO 1: ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS	12
1 ÁREA DE JOGO.	12
1.1 DIMENSÕES.....	12
1.2 SUPERFÍCIE DA QUADRA	12
1.3 LINHAS DA QUADRA	13
1.4 ZONAS E ÁREAS.....	13
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 ILUMINAÇÃO.....	14
2 REDES E POSTES.....	14
2.1 ALTURA DA REDE	14
2.2 ESTRUTURA DA REDE.....	15
2.3 FAIXAS LATERAIS.....	15
2.4 ANTENA.....	15
2.5 POSTES.....	15
2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL.....	16
3 BOLAS	16
3.1 PADRÕES	16
3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS	16
3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLAS.....	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4 EQUIPES	17
4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES	17
4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES	18
4.3 EQUIPAMENTOS	18
4.4 TROCA DE EQUIPAMENTOS	19
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	19
5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE.....	19
5.1 CAPITÃO.....	19
5.2 TÉCNICO.....	20
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO	21

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO	22
6 PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA	22
6.1 MARCANDO UM PONTO	22
6.2 PARA VENCER UM SET	22
6.3 PARA VENCER UMA PARTIDA.....	23
6.4 EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA.....	23
7 ESTRUTURA DO JOGO	23
7.1 SORTEIO	23
7.2 SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO	23
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES	24
7.4 POSIÇÕES	25
7.5 FALTA DE POSIÇÃO	25
7.6 ROTAÇÃO	26
7.7 FALTA DE ROTAÇÃO	26
CAPÍTULO 4: AÇÕES DO JOGO	27
8 SITUAÇÕES DE JOGO	27
8.1 BOLA EM JOGO	27
8.2 BOLA FORA DE JOGO	27
8.3 BOLA “DENTRO”	27
8.4 BOLA “FORA”	27
9 JOGANDO A BOLA.....	28
9.1 TOQUES DA EQUIPE	28
9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	28
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA	29
10 BOLA EM RELAÇÃO À REDE	29
10.1 BOLA CRUZANDO A REDE	29
10.2 BOLA TOCANDO A REDE.....	30
10.3 BOLA NA REDE	30
11 JOGADOR NA REDE	30
11.1 INVASÃO SOBRE A REDE.....	30
11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE	30
11.3 CONTATO COM A REDE.....	31
11.4 FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE	31
12 SAQUE	31
12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	31
12.2 ORDEM DE SAQUE.....	32
12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE.....	32
12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE	32

12.5	BARREIRA.....	32
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	33
12.7	FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	33
13	GOLPE DE ATAQUE	33
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	33
13.2	RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	33
13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
14	BLOQUEIO	34
14.1	BLOQUEAR	34
14.2	CONTATO DO BLOQUEIO	35
14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	35
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	35
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE.....	35
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	35
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS		36
15	INTERRUPÇÕES.....	36
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA	36
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA.....	36
15.3	SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA	36
15.4	TEMPOS DE DESCANSO	37
15.5	SUBSTITUIÇÃO	37
15.6	LIMITES DAS SUBSTITUIÇÕES	37
15.7	SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	37
15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	38
15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	38
15.10	PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO	38
15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	39
16	RETARDAMENTOS DA PARTIDA	39
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS.....	39
16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO	39
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DA PARTIDA	40
17.1	LESÃO OU MAL SÚBITO.....	40
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	40
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	40
18	INTERVALOS E TROCA DE QUADRAS	41
18.1	INTERVALOS	41
18.2	TROCA DE QUADRAS.....	41

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO	42
19 O JOGADOR LÍBERO	42
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	42
19.2 EQUIPAMENTO.....	42
19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	42
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	44
19.5 RESUMO.....	45
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES	46
20 REQUISITOS DE CONDUTAS	46
20.1 CONDUTA DESPORTIVA	46
20.2 JOGO HONESTO (FAIR PLAY)	46
21 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS SANÇÕES	46
21.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES.....	46
21.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS RESULTANDO EM SANÇÕES.....	47
21.3 ESCALA DE SANÇÕES	47
21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA.....	48
21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS	48
21.6 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS	48
PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS	61
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS	50
22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	50
22.1 COMPOSIÇÃO	50
22.2 PROCEDIMENTOS.....	50
23 1º ÁRBITRO	51
23.1 LOCALIZAÇÃO	51
23.2 AUTORIDADE	51
23.3 RESPONSABILIDADES.....	52
24 2º ÁRBITRO	53
24.1 LOCALIZAÇÃO	53
24.2 AUTORIDADE	53
24.3 RESPONSABILIDADES.....	54
25 ÁRBITRO DE DESAFIO.....	54
25.1 LOCALIZAÇÃO	54
25.2 RESPONSABILIDADES.....	54

26	ÁRBITRO RESERVA	55
26.1	LOCALIZAÇÃO	55
26.2	RESPONSABILIDADES.....	55
27	APONTADOR	56
27.1	LOCALIZAÇÃO	56
27.2	RESPONSABILIDADES.....	56
28	APONTADOR ASSISTENTE	57
28.1	LOCALIZAÇÃO	57
28.2	RESPONSABILIDADES.....	57
29	JUÍZES DE LINHA	58
29.1	LOCALIZAÇÃO	58
29.2	RESPONSABILIDADES.....	58
30	SINAIS OFICIAIS.....	59
30.1	SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS	59
30.2	SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	59

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS	61
-------------------------------------	-----------

D1a	ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE	62
D1b	ÁREA DE JOGO	63
D2	QUADRA DE JOGO.....	64
D3	DESENHO DA REDE	65
D4	POSIÇÃO DOS JOGADORES	66
D5a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO A QUADRA ADVERSÁRIA ...	67
D5b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERT. DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁRIA ...	68
D6	BARREIRA COLETIVA	69
D7	BLOQUEIO COMPLETO.....	69
D8	ATAQUE DE JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	70
D9	ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS	71
D9a	ADVERTÊNCIA POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES	71
D9b	ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES	71
D10	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES.....	72
D11	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	73-79
D12	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA	80-81

PARTE 3: DEFINIÇÕES	82
----------------------------	-----------

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Voleibol é um esporte jogado por duas equipes em uma quadra dividida por uma rede. Há uma série de versões disponíveis, cada uma delas adaptadas a uma circunstância diferente de forma que o jogo possa se adaptar aos diferentes praticantes.

Seu objetivo é enviar a bola por cima da rede, de forma a fazê-la tocar a parte do solo que esteja compreendido dentro da quadra adversária, ao tempo que a sua equipe deve impedir o adversário ao mesmo intento. Cada equipe poderá usufruir de três toques na bola (além do contato do bloqueio).

A bola é colocada em jogo com o saque: tocada pelo sacador sobre a rede para o adversário. O rally continua até que a bola toque o solo na quadra de jogo; vá “fora” ou não a devolva corretamente.

No Voleibol, a equipe que vence o rally marca um ponto (Sistema de Ponto por Rally). Quando a equipe receptora vence o rally, ela ganha um ponto e o direito de sacar, e seus jogadores rodam uma posição no sentido horário.

PARTE 1
FILOSOFIA DAS REGRAS
E ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Em todos os aspectos, o voleibol é um dos esportes mais importantes do mundo - tem mais federações afiliadas, maior audiência de TV, maior número de seguidores nas redes sociais, maior número de jogadores inscritos e recreativos do que quase qualquer outro esporte e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando esporte altamente competitivo e show de alto nível.



William Morgan, o criador do jogo, ainda poderia reconhecer o Voleibol, uma vez que o esporte ainda conserva alguns elementos através dos anos. Alguns destes ele ainda compartilha com outros esportes com rede/bola/raquete: Saque - Rotação (rodadas de saque) - Ataque - Defesa - permite todos os jogadores a atuarem tanto na rede (no ataque) quando no fundo de quadra (defendendo ou sacando). Mas o esporte mudou. É explosivo, é espetacular, é rápido e flui livremente, com atletas fazendo coisas sensacionais na quadra em locais lotados.

O Voleibol é, além disso, o único dentre os esportes com rede que insiste que a bola esteja sempre no ar - bola voando - permitindo que cada equipe realize passes aos jogadores de uma equipe antes que a bola retorne ao adversário, criando oportunidades iguais, para marcar pontos.

Nos últimos anos a FIVB tem feito grandes avanços na adaptação do jogo para um público moderno, liberalizando os critérios de manuseio da bola, introduzindo até dois jogadores especialistas defensivos "Libero", introduzindo a tecnologia com o Sistema de Vídeo Desafio proporcionando justiça ao esforço dos atletas e políticas de incentivo que promovam o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na televisão.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é dirigido a um público amplo do Voleibol - jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas e outros - porque a compreensão das regras permite um melhor jogo e satisfação pessoal - os técnicos podem criar uma melhor estrutura tática da equipe, dando aos jogadores rédea solta para mostrar suas habilidades e uma compreensão entre as regras escritas e as ações reais na quadra de jogo permitindo que os oficiais tomem as melhores decisões.

O Voleibol é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove uma vida "divertida" e saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor da habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para que todas essas facetas floresçam.

O ÁRBITRO DENTRO DO PANORAMA

A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça e consistência (estar posicionado no meio de ambas as quadras de jogo, simbolizando o equilíbrio). Juntos, eles permitem que os jogadores confiem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador ao invés de um controlador, um maestro de orquestra ao invés de um ditador, um promotor eficiente ao invés de um punidor “eficiente”.

Ao compreender a razão pela qual uma regra foi escrita e ao ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura do “show”, o árbitro se torna uma grande parte da produção geral de sucesso, enquanto permanece em grande parte em segundo plano e intervém apenas quando necessário. Podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, veja as regras que seguem como o atual estado de desenvolvimento de um grande jogo, mas mantenha em mente o porquê destes parágrafos introdutórios serem de igual importância para você no seu papel dentro do esporte.

Envolva-se!

Mantenha a bola voando!

Entenda o jogo!

PARTE 2
SEÇÃO 1: JOGO

CAPÍTULO 1 INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

Ver Regras

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.

1.1, D1a, D1b

1.1 DIMENSÕES

D2

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 metros x 9 metros, circundada por uma zona livre de no mínimo, 3 metros de largura em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 metros de altura a partir da superfície da quadra.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir 5 metros a partir das linhas laterais e 6,5 metros a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 12,5 metros de altura a partir da superfície da quadra.

1.2 SUPERFÍCIE DA QUADRA

- 1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.

- 1.2.2 Em quadras cobertas, a superfície da área de jogo deverá possuir cores claras

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, linhas de delimitação devem ser brancas. A quadra de jogo e a zona livre devem ser obrigatoriamente de cores diferentes. A quadra de jogo pode ser de cores diferentes, diferenciando a zona da frente e a zona de trás.

1.1, 1.3

- 1.2.3 Nas quadras em recintos abertos, é permitida uma inclinação na superfície da quadra de 5 milímetros por metro para fins de drenagem.

Linhas de marcação da quadra fabricadas em material sólido são proibidas.

1.3

1.3	LINHAS DA QUADRA	D2
1.3.1	Todas as linhas possuem a largura de 5 centímetros. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2	Linhas demarcatórias	
	Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as linhas laterais estão inseridas na dimensão da quadra.	1.1
1.3.3	Linha central	
	O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9 metros x 9 metros cada uma. Entretanto, a largura da linha central pertence a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.	D2
1.3.4	Linha de ataque	
	Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente.	1.3.3, 1.4.1
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas tracejadas de 15 centímetros, com 5 centímetros de largura, traçadas com um espaçamento de 20 centímetros entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 metro.	D2
1.4	ZONAS E ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	Zona de frente	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo central e a extremidade posterior da linha de ataque.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais, até o fim da zona livre.	1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de saque	
	A zona de saque é uma área de 9 metros de largura, situada após cada linha de fundo.	
	É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15 centímetros, traçadas a 20 centímetros após o término de cada linha de fundo, no eixo de prolongamento imaginário das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.	1.3.2, 12, D1b
	Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.	1.1

1.4.3 Zona de substituição

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

1.3.4, 15.10.1,
D1b

1.4.4 Zona de troca Líbero

A zona de troca do Líbero é a parte da zona livre no lado do banco das equipes, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 Área de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 metros x 3 metros, situam-se nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre, onde não obstruam a visão dos espectadores, ou alternativamente atrás do banco da equipe onde a tribuna começa acima de 2,5m da superfície da quadra.

24.2.5, D1a,
D1b

1.5 TEMPERATURA

A temperatura mínima não será inferior a 10°C (50°F).

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a temperatura máxima não excederá 25°C (77°F) e a mínima não será inferior a 16°C (61°F).

1.6 ILUMINAÇÃO

A iluminação não deve ser inferior a 300 luxes.

1

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a iluminação da área do jogo não deve ser inferior a 2000 luxes medida a 1 metro acima da superfície da área de jogo.

2 REDES E POSTES

D3

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Sua parte superior é ajustada a 2,43 metros do solo para os homens e 2,24 metros para as mulheres.

1.3.3, 2.1.2

2.1.2 Sua altura é medida a partir centro da quadra de jogo. A altura da rede sobre as linhas laterais deve ser exatamente a mesma, não excedendo a altura regulamentar em mais de 2 centímetros.

1.1, 1.3.2,
2.1.1

2.2 ESTRUTURA DA REDE

A rede possui 1m de altura (± 3 cm) por 9,5 a 10 metros de comprimento (com 25 a 50 centímetros adicionais além das faixas). Será constituída de malhas quadradas pretas com 10 centímetros de lado.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, em conjunto com o Regulamento Específico da Competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade de acordo com os contratos de patrocínio.

Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 centímetros de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede. Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passará uma corda a fim de amarrá-la aos postes no intuito de manter a parte superior tensionada.

Dentro desta faixa um cabo flexível estica a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada.

Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com 5cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

D3

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas no prolongamento acima de cada linha lateral.

Cada uma possui 5 centímetros de largura e 1 metro de altura e são consideradas parte integrante da rede.

1.3.2, D3

2.4 ANTENA

As antenas são varas flexíveis com 1,8 metros de comprimento e 10 milímetros de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar.

Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco.

As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,5 metro a 1 metro de cada linha lateral. Possuem 2,55 metros de altura e devem ser, preferivelmente, ajustáveis.

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância de 1 metro das linhas laterais e devem estar com protetor (almofadado).

2.5.2 Os postes são redondos e polidos, fixados ao solo sem cabos. Não haverá qualquer dispositivo que apresente perigo ou obstáculo.

D3

2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL

Todo equipamento adicional é determinado por regulamentos emitidos pela FIVB.

3 BOLAS

3.1 PADRÕES

A bola deve ser esférica, dotada de uma capa flexível de couro ou couro sintético, além de uma câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser clara, desde que uniforme, ou uma combinação de cores.

Bolas utilizadas em competições internacionais oficiais, fabricadas em couro sintético ou dotadas de combinação de cores, devem atender os padrões ditados pela FIVB.

Sua circunferência será de 65 a 67 cm e seu peso de 260 a 280 g.

Sua pressão interna medirá entre 0,30 a 0,325 kg/cm² (4.26 a 4.61 psi ou 294,3 a 318,82mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas utilizadas em uma partida devem possuir as mesmas características e medidas, como circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

As Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, bem como Campeonatos ou Ligas Nacionais devem utilizar bolas aprovadas pela FIVB, salvo com o consentimento da mesma.

3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLAS

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser usadas cinco bolas. Neste caso, seis boleiros serão colocados, um em cada ângulo da zona livre e um atrás de cada árbitro.

3.1

D10



CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

Ver Regras

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

- 4.1.1 Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:

5.2, 5.3

- Comissão técnica: um técnico, até dois assistentes técnicos;
- Corpo médico: um fisioterapeuta e um médico.

Somente aqueles relacionados na súmula podem entrar na área de controle, assim como participar do aquecimento oficial e da partida.

Para as Competições da FIVB, Mundiais e Competições Oficiais na categoria adulta:

Até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida.

Os cinco membros, no máximo, da Comissão Técnica no banco (incluindo o técnico) são definidos pelo próprio técnico, mas devem ser registrados na súmula e no formulário O-2 bis.

O supervisor e/ou jornalista da equipe não podem sentar-se no banco ou atrás do banco na Área de Controle.

Qualquer médico ou fisioterapeuta utilizado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser parte integrante da delegação e estarem credenciados previamente pela FIVB. Entretanto, para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se eles não estiverem relacionados entre os cinco selecionados para o banco da equipe, devem sentar-se atrás da cerca de delimitação, dentro da Área de Controle da Competição, ou sentar em um lugar especial indicado no Manual Específico da Competição, e só podem intervir se for solicitado pelos árbitros para atuar ante uma emergência médica aos jogadores. O fisioterapeuta da equipe (ainda que não esteja no banco) pode auxiliar no aquecimento até o início do aquecimento oficial na rede.

D1a

7.2.1

Os Regulamentos Oficiais de cada evento serão encontrados no Manual Específico da Competição.

- 4.1.2 Um dos jogadores é o capitão da equipe e será indicado na súmula.

5.1

- 4.1.3 Somente os jogadores registrados na súmula poderão entrar em quadra e participar da partida. Uma vez que o técnico e o capitão da equipe tenham assinado a súmula, (relação da equipe para a súmula eletrônica) os jogadores registrados não podem ser mudados. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 LOCALIZAÇÃO DAS EQUIPES

- 4.2.1 Os jogadores que não estão atuando permanecerão sentados no banco da sua equipe ou estar na área de aquecimento da sua equipe. O técnico e os demais membros sentam-se no banco, mas podem deixá-lo desde que temporariamente. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Os bancos das equipes situam-se ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre. D1a, D1b
- 4.2.2 Somente os membros da equipe são permitidos entrar na área de jogo, sentar-se no banco durante a partida e participar do aquecimento oficial. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Os jogadores que não estão atuando podem aquecer sem bola, como segue:
- 4.2.3.1 durante a partida: na área de aquecimento da sua equipe; 1.4.5, D1a, D1b
- 4.2.3.2 durante os tempos de descanso: na zona livre atrás do lado da quadra da sua equipe. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Durante os intervalos, os jogadores podem aquecer usando bolas dentro de sua própria zona livre. 18.1

4.3 EQUIPAMENTOS

- O equipamento individual dos jogadores será composto de camiseta, calção, meias (o uniforme) e calçado esportivo.
- 4.3.1 A cor e o design das camisetas, calções e meias devem ser iguais para os jogadores (exceto para o Líbero). Os uniformes devem estar limpos. 4.1, 19.2
- 4.3.2 O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou composto de borracha, desprovido de salto.
- 4.3.3 As camisetas dos uniformes dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20. 4.3.3.2
- Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria Adulta, onde se utilizam equipes com número maior de integrantes, a numeração poderá se estender.
- 4.3.3.1 O número será gravado no centro da camiseta, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisetas.
- 4.3.3.2 A gravação do número será de no mínimo, de 15 cm de altura no peito e 20 cm de altura nas costas. A espessura do traço que forma os números será de no mínimo, 2 cm de largura.
- 4.3.4 O capitão da equipe deve ter em sua camiseta uma tarja de 8 cm x 2 cm abaixo do número do peito. 5.1

- 4.3.5 É proibida a utilização de uniformes de cores diferentes para jogadores regulares (excetuando-se o uniforme dos Líberos) e/ou sem a numeração conforme os padrões oficiais. 19.2

4.4 TROCA DE EQUIPAMENTO

- O 1º árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a:
- 4.4.1 jogar descalço; 23
 - 4.4.2 Trocar uniformes molhados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, modelo e número do(s) novo(s) uniforme(s) seja(m) a(s) mesma(s); 4.3, 15.5
 - 4.4.3 Jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e modelo para toda a equipe (excetuando-se os Líberos) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

- 4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar qualquer vantagem ao jogador.
- 4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contato por sua conta e risco.
- 4.5.3 Indumentárias de compressão (proteção auxiliar contra lesão) podem ser utilizadas para auxílio ou proteção.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB da categoria adulta, estas indumentárias devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme. As cores preta, branca ou neutra também podem ser usadas, desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

Ambos, o capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe. 20

Os Líberos podem ser os capitães da equipe ou os capitães em quadra.

5.1 CAPITÃO

- 5.1.1 ANTES DA PARTIDA, representa sua equipe no sorteio e então assina a súmula. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 DURANTE A PARTIDA e enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão em quadra. Quando o capitão da equipe não estiver em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deve designar outro jogador em quadra, para assumir o papel de capitão em quadra. Este desempenhará as funções de capitão até ser substituído, ou o capitão da equipe retornar à partida. 15.2.1

Quando a bola estiver fora de jogo, somente o capitão em quadra estará autorizado a dirigir-se aos árbitros para:	8.2
5.1.2.1 Solicitar explicações sobre a aplicação ou a interpretação das regras assim como submeter os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Se o capitão em quadra não concordar com a explicação do 1º árbitro, ele/ela poderá protestar formalmente contra a referida decisão e, de imediato, comunicar ao 1º árbitro o requerimento do direito de registro oficial na súmula ao final da partida;	23.2.4
5.1.2.2 Pedir autorização:	
a) para trocar tudo ou parte do equipamento;	4.3, 4.4.2
b) para verificar as posições das equipes;	7.4, 7.6
c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc;	1.2, 2, 3
5.1.2.3 Na ausência do técnico a menos que a equipe tenha um assistente técnico que assumiu as funções do técnico, solicitar tempos de descanso e substituições.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 AO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:	6.3
5.1.3.1 Agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2 Poderá, caso tenha requisitado ao 1º árbitro no momento do acontecido, registrar seu protesto oficial contra a aplicação ou interpretação da regra por parte dos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 TÉCNICO	
5.2.1 Durante a partida, o técnico conduz as jogadas de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela indica a formação inicial, os substitutos e solicita tempos. No desempenho de suas funções, suas solicitações serão submetidas ao 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 ANTES DA PARTIDA, o técnico registra e confere os nomes e os números jogadores de sua equipe na relação nominal, assinando-a logo após.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 DURANTE A PARTIDA, o técnico:	
5.2.3.1 Antes do início de cada set, entrega ao 2º árbitro ou ao apontador as papeletas de ordem de saque devidamente preenchidas e assinadas; Se o tablet está em uso, a transmissão eletrônica da ordem de saque é automaticamente considerada oficial.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 Senta-se no banco destinado à sua equipe, o mais próximo possível do apontador, podendo sair do banco;	4.2
5.2.3.3 Requisitar tempos de descanso e/ou substituições;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4 Pode, assim como outros membros da equipe, passar instruções aos jogadores em quadra. Somente o técnico poderá desempenhar esta função enquanto em pé ou caminhando, dentro do espaço da zona livre à frente do banco de sua equipe, delimitada pela extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se localizado no canto da área de controle da Competição, sem perturbar ou retardar a partida. Se a área de aquecimento estiver situada atrás do banco da equipe, o técnico pode se mover da extensão da linha de ataque até o final da quadra de sua equipe, mas sem obstruir a visão dos juízes de linha.

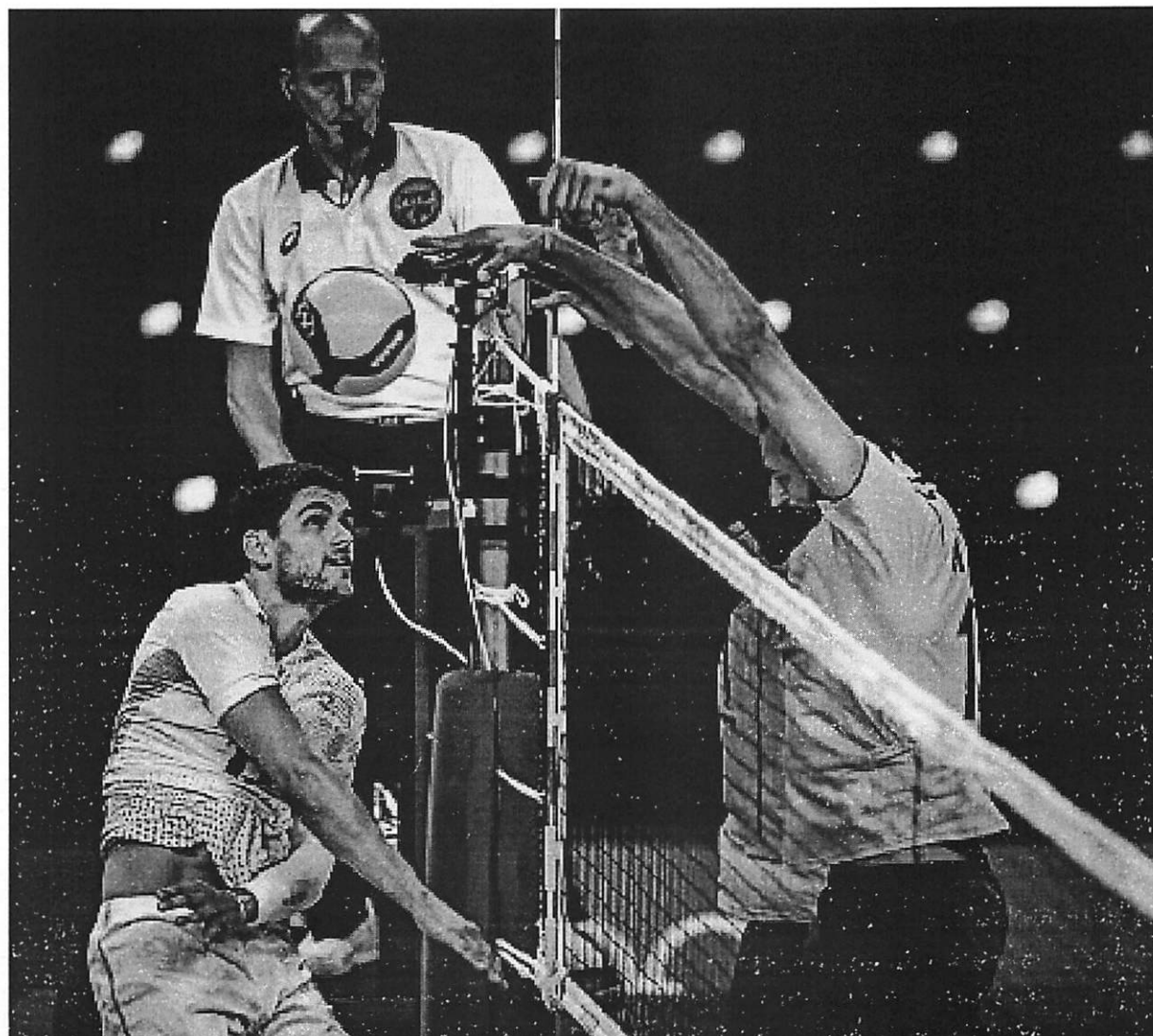
1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

- 5.3.1 O assistente técnico senta-se no banco da sua equipe, entretanto, não possui direito a qualquer intervenção na partida.
- 5.3.2 Caso o técnico precise deixar sua equipe por qualquer razão, incluindo sanções e excetuando-se o caso de adentrar a quadra de jogo como jogador, o assistente técnico poderá, mediante pedido formal do capitão em quadra e com autorização do 1º árbitro, assumir as funções do técnico, durante sua ausência.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



CAPÍTULO 3 FORMATO DO JOGO

Ver Regras

6 PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E A PARTIDA

6.1 MARCANDO UM PONTO

6.1.1 Ponto

Uma equipe marca um ponto caso:

- | | |
|--|----------------|
| 6.1.1.1 tenha êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária; | 8.3 |
| 6.1.1.2 quando a equipe adversária cometa uma falta; | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 quando a equipe adversária recebe uma penalidade. | 16.2.3, 21.3.1 |

6.1.2 Falta

Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo, ou violando-as de outra maneira. Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

- | | |
|---|----------|
| 6.1.2.1 Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é marcada. | |
| 6.1.2.2 Se duas ou mais faltas são cometidas, por jogadores de equipes adversárias simultaneamente, uma FALTA DUPLA é cometida, repetindo-se o rally. | D11 (23) |

6.1.3 Rally e Rally Completo

Um **Rally** é a sequência de ações de jogo ocorridas desde o momento em que o saque é executado pelo sacador até o momento em que a bola é considerada fora de jogo. **Rally completo** é a sequência de ações de jogo as quais, ao final, resultam em um ponto.

Isso inclui;

- | | |
|---|--------|
| – a aplicação de uma penalidade | 21.3.1 |
| – perda do saque pelo golpe depois do tempo limite. | 12.4.4 |

- | | |
|---|--|
| 6.1.3.1 Se a equipe sacadora vence o rally, esta marca um ponto e continua a sacar. | |
|---|--|

- | | |
|---|--|
| 6.1.3.2 Se a equipe receptora vence o rally, esta marca um ponto e deverá executar o próximo saque. | |
|---|--|

6.2 PARA VENCER UM SET

Vencerá um set, (exceto o decisivo 5º set), a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 24 x 24, a partida continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (26 x 24, 27 x 25; ...).

D11 (9)

6.3.2

6.3 PARA VENCER UMA PARTIDA

D11 (9)

6.3.1 Vencerá a partida a equipe quem vencer três sets.

6.2

6.3.2 No caso de um empate em sets por 2x2, o decisivo 5º set será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

7.1

6.4 EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA

6.4.1 A equipe que se recusar a jogar após ser convidada para tal, será declarada ausente, desistindo da partida, que terá como resultado a derrota por 0x3 em sets, parciais de 0:25 em cada set.

6.2, 6.3

6.4.2 A equipe que, injustificadamente, não se apresentar para a partida será declarada ausente. A partida terá o mesmo resultado e parciais que a regra 6.4.1.

6.4.3 A equipe declarada **INCOMPLETA** para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

6.2, 6.3, 7.3.1

7 ESTRUTURA DO JOGO**7.1 SORTEIO**

Antes do início da partida, o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque, assim como o lado da quadra em que cada uma atuará durante o primeiro set.

12.1.1

Caso o decisivo 5º set seja necessário, um novo sorteio será realizado.

6.3.2

7.1.1 O sorteio será realizado com a presença dos capitães das duas equipes.

5.1

7.1.2 O vencedor do sorteio escolherá:

ENTRE

7.1.2.1 O direito de sacar ou de receber o saque,

12.1.1

OU

7.1.2.2 O lado da quadra que iniciará a partida.

Ao perdedor do sorteio é reservado o direito à alternativa restante.

7.2 SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO

7.2.1 Antes do início da partida, caso as equipes dispuserem de uma quadra exclusivamente para aquecimento, estas terão 6 minutos de aquecimento de rede em conjunto; caso contrário, poderão ter 10 minutos.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as equipes terão direito a 10 minutos de aquecimento simultâneo na rede.

7.2.2	Se qualquer dos capitães requisitar que o aquecimento de rede seja realizado de forma separada (consecutivamente), cada equipe terá direito a 3 minutos ou 5 minutos, conforme o caso.	7.2.1
7.2.3	No caso de aquecimentos separados, a equipe que executará o primeiro saque será a primeira a realizar o aquecimento de rede. Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, todos os jogadores devem usar uniforme de jogo para o Protocolo completo e aquecimento.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES		
7.3.1	Deve haver sempre seis jogadores de cada equipe em quadra. A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set.	6.4.3 7.6
7.3.2	Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe na papeleta de formação ou através de dispositivo eletrônico, se utilizado. A papeleta é entregue, totalmente preenchida e assinada, ao 2º árbitro ou ao apontador - ou enviar eletronicamente direto para a súmula eletrônica.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Os jogadores que não constarem na papeleta de formação inicial de um set (excetuando-se os Líberos), são os substitutos para aquele set.	7.3.2, 15.5
7.3.4	Após a papeleta de formação inicial ser entregue ao 2º árbitro ou apontador, qualquer alteração na formação da equipe em quadra deverá ser efetuada através de uma substituição regular.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a papeleta de formação inicial serão administradas da seguinte forma:	24.3.1
7.3.5.1	Caso a divergência seja identificada antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser retificadas de acordo com a papeleta de formação inicial - não haverá sanção.	7.3.2
7.3.5.2	Caso, antes do início do set, uma posição seja ocupada por outro jogador que não seja aquele listado na papeleta de formação inicial, esta deverá ser corrigida conforme o relacionado e assinado pelo técnico - não haverá sanção.	7.3.2
7.3.5.3	Todavia, se o técnico desejar conservar tal(is) jogador(es) não registrado(s) em quadra, será(ão) solicitada(s) substituição(ões) regular(es), pelo uso de sinal manual correspondente, que será(ão) então registrado(s) na súmula. Se a divergência entre as posições dos jogadores e a papeleta de formação inicial é verificada após o início do set, as posições da equipe faltosa devem ser retificadas. Os pontos obtidos pela equipe adversária serão considerados válidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. Todos os pontos marcados pela equipe faltosa, desde o momento em que houve a falta, até o descobrimento da falta, serão cancelados.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Caso um jogador não relacionado na relação nominal esteja em quadra, todos os pontos do adversário serão considerados válidos, além de receber um ponto e o direito ao próximo saque. A equipe faltosa perderá todos os pontos e/ou sets (parciais de 0:25, se necessário) ganhos a contar do momento em que o jogador não registrado entrou em quadra. Uma nova papeleta de formação inicial deverá ser preenchida, assim como um jogador devidamente inscrito na súmula deverá entrar em quadra, ocupando a posição do jogador não registrado.	6.1.2, 7.3.2

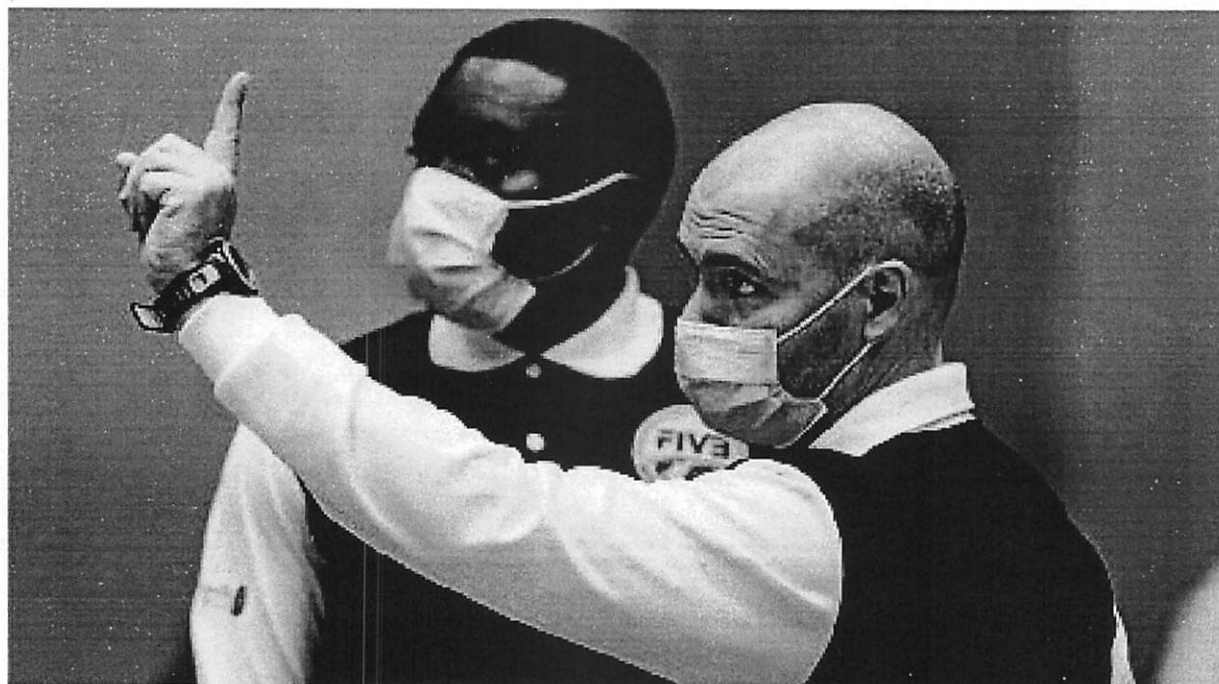
7.4 POSIÇÕES	D4
No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada jogador deverá estar posicionado dentro de sua quadra, conforme a ordem de rotação (exceto o sacador).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1 As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1 Três jogadores ao longo da extensão da rede formam a linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente-central) e 2 (frente-direita);	
7.4.1.2 Os três restantes formam a linha de trás, ocupando as posições 5 (de trás-esquerda), 6 (de trás-central) e 1 (de trás-direita).	
7.4.2 Relação de posição entre os jogadores:	
7.4.2.1 cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que seu jogador correspondente da linha de frente.	
7.4.2.2 Os jogadores da linha de frente e os da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a ordem indicada na Regra 7.4.1.	
7.4.3 As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato dos seus pés com o solo (o último contato com o chão fixa a posição do jogador) da seguinte forma:	D4
7.4.3.1 Cada jogador da linha de trás deve estar no mesmo nível ou ter pelo menos uma parte do pé mais distante da linha central do que o pé da frente do jogador da linha de frente correspondente;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2 Cada jogador do lado direito (esquerdo) deve estar no mesmo nível ou ter pelo menos uma parte de um pé mais perto da linha lateral direita (esquerda) do que os pés mais longe da linha lateral direita (esquerda) dos outros jogadores naquela linha.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4 Após o golpe de saque, os jogadores poderão se mover livremente dentro de sua quadra e na zona livre.	
7.5 FALTA DE POSIÇÃO	D4, D11 (13)
7.5.1 Uma equipe comete uma falta de posição se um jogador não ocupa sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador. Quando um jogador estiver em quadra por meio de uma substituição ilegal e a partida se reinicia, isto é considerado como uma falta de posição com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2 Se o sacador comete uma falta no momento do golpe do saque, a falta do sacador sobrepõe à falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3 Se o saque tornar-se faltoso após o golpe do sacador, a falta de posição sobrepõe ao saque.	12.7.2
7.5.4 Uma falta de posição acarreta as seguintes consequências:	
7.5.4.1 a equipe é sancionada com um ponto e saque para o adversário;	6.1.3
7.5.4.2 a posição dos jogadores deve ser retificada.	7.3, 7.4

7.6 ROTAÇÃO

- 7.6.1 A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada através da ordem de saque e posição dos jogadores durante todo o set. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2 Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, os jogadores avançam uma posição no sentido horário: jogador da posição 2 roda para a posição 1 para sacar, jogador da 1 roda para a posição 6, etc. 12.2.2.2

7.7 FALTA DE ROTAÇÃO

- 7.7.1 Uma falta na rotação é cometida quando o SAQUE não é efetuado conforme a ordem de rotação, acarretando as seguintes consequências: D11 (13)
- 7.7.1.1 O apontador paralisa a partida através da campainha (apito); a equipe adversária ganha um ponto e o próximo saque. 6.1.3
- Se a falta de rotação é determinada somente após o rally ser completado, o qual se iniciou com uma falta de rotação, somente o único ponto é dado a equipe adversária, independentemente do resultado do rally jogado.
- 7.7.1.2 a ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada. 7.6.1
- 7.7.2 Além disto, o apontador deve determinar o momento exato da ocorrência da falta e todos os pontos anotados desde este momento pela equipe infratora deverão ser cancelados. Os pontos do adversário serão mantidos. 25.2.2.2
- Caso o momento da ocorrência da falta não possa ser determinado, não há cancelamento de pontos e um ponto e o saque para o adversário será a única sanção. 6.1.3



CAPÍTULO 4 AÇÕES DE JOGO

		Ver Regras
8	AÇÕES DE JOGO	
8.1	BOLA EM JOGO	
	A bola se torna em jogo a partir do momento em que o sacador golpeia a bola, após a autorização de saque pelo 1º árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA FORA DE JOGO	
	A bola se torna fora de jogo no momento em que um dos árbitros apitam uma falta; e na ausência de uma falta, no momento do apito.	
8.3	BOLA "DENTRO"	D11 (14), D12 (1)
	A bola é "dentro" se, em qualquer momento de seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas demarcatórias.	1.1, 1.3.2
8.4	BOLA "FORA"	
	A bola está "fora" quando:	
8.4.1	Todas as partes da bola que entram em contato com o solo estão completamente fora das linhas demarcatórias.	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	Toca um objeto localizado fora da quadra de jogo, o teto ou uma pessoa fora do jogo;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	Toca a antena, as cordas de sustentação da rede, os postes ou a parte da rede localizada além das faixas laterais;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	Cruza o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento, de forma total ou parcial, excetuando-se no caso da regra 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	Cruza, completamente, o espaço inferior sob a rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JOGANDO A BOLA

Cada equipe deve atuar dentro dos limites de sua própria área e espaço (excetuando-se o caso da regra 10.1.2). A bola pode, contudo, ser recuperada mesmo além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador e sua extensão.

D1b

9.1 TOQUES DA EQUIPE

Um toque é qualquer contato com a bola realizado por um jogador em quadra.

Uma equipe terá direito a no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola ao adversário. Se mais de três são utilizados, a equipe comete a falta "QUATRO TOQUES".

14.4.1

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não pode tocar a bola 2 vezes consecutivamente. *(excetuando-se nos casos das regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).*

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 CONTATOS SIMULTANEOS

Dois ou três jogadores poderão tocar a bola simultaneamente.

9.1.2.1 Quando dois (ou três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, serão contados dois (ou três) toques (exceto no bloqueio). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão entre jogadores não caracteriza falta.

9.1.2.2 Quando dois jogadores adversários tocam a bola, simultaneamente, sobre a rede e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se a bola vai "fora", é falta da equipe do lado oposto à direção da bola.

9.1.2.3 Se ocorrerem contatos simultâneos entre dois adversários acima da rede e essas ações resultarem em contato prolongado, a jogada continua.

9.1.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um membro de sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.

1

Entretanto, o jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um membro de sua equipe.

1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

9.2.2 A bola não deve ser retida e/ou lançada. Pode ser rebatida em qualquer direção.

9.3.3, D11 (16)

- 9.2.3 A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram simultaneamente.

Exceções:

- 9.2.3.1 no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer com um ou mais jogadores, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação; 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2 no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, contanto que os contatos ocorram durante a mesma ação. 9.1, 14.4

9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

- 9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de enviá-la ao adversário. 9.1, D11 (18)
- 9.3.2 TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um membro da sua equipe ou qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola; 9.1.3
- 9.3.3 CONDUÇÃO: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida com o toque do jogador; 9.2.2, D11 (16)
- 9.3.4 DOIS TOQUES: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola toca várias partes de seu corpo sucessivamente. 9.2.3, D11 (17)

10 BOLA EM RELAÇÃO À REDE

10.1 BOLA CRUZANDO A REDE

- 10.1.1 A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado: 2.4, 10.2, D5a
- 10.1.1.1 abaixo, pelo bordo superior da rede; 2.2
- 10.1.1.2 lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário; 2.4
- 10.1.1.3 acima, pelo teto.
- 10.1.2 A bola que cruzar o plano vertical da rede em direção à zona livre do adversário, passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada, dentro do limite de toques da equipe, desde que: 9.1, D5b
- 10.1.2.1 o jogador não toque a quadra adversária; 11.2.2
- 10.1.2.2 a bola, quando retornada, cruze o plano vertical da rede, passando novamente, total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, no mesmo lado da quadra. 11.4.4, D5b
- A equipe adversária não poderá impedir tal ação.

10.1.3	A bola que se encaminha para a quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruzar completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2 BOLA TOCANDO A REDE		
	Ao cruzar a rede a bola poderá tocá-la.	10.1.1
10.3 BOLA NA REDE		
10.3.1	A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.	9.1
10.3.2	Se a bola rasga as malhas da rede ou a desarma, o rally é cancelado e repetido.	
11 JOGADOR NA REDE		
11.1 INVASÃO SOBRE A REDE		
11.1.1	Ao bloquear, o bloqueador poderá tocar a bola quando esta ainda está além da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes do golpe de ataque deste.	14.1, 14.3
11.1.2	Após um golpe de ataque, é permitido ao jogador passar as mãos além da rede, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do seu próprio espaço de jogo.	
11.2 PENETRAÇÃO SOB A REDE		
11.2.1	É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira na jogada do adversário.	
11.2.2	Penetração na quadra adversária além da linha central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	é permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central e esta ação não interfira no jogo do adversário;	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	é permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola se tornar fora de jogo.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário, desde que eles não interfiram no jogo do adversário.	

11.3 CONTATO COM A REDE

- 11.3.1 O contato de um jogador com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, D3

Uma ação de jogar a bola compreende (entre outras) o saltar, o golpear (ou a tentativa de golpear) e o aterrissar de maneira segura, pronto para uma nova ação.

- 11.3.2 Os jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto que esteja localizado depois da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira na jogada (exceto regra 9.1.3).

D3

- 11.3.3 Quando a bola é enviada em direção à rede, de forma a ocasionar um contato entre um jogador e a rede, não há falta.

11.4 FALTAS COMETIDAS POR JOGADORES NA REDE

- 11.4.1 Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante o golpe de ataque do adversário;

11.1.1,
D11 (20)

- 11.4.2 Um jogador interfere na jogada do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede;

11.2.1

- 11.4.3 O(s) pé(s) de um jogador penetra(m) completamente na quadra adversária;

11.2.2.2,
D11 (22)

- 11.4.4 Um jogador interfere no jogo por (dentre outros):

D11 (19)

- tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante a ação de jogar a bola;
- utilizar a rede entre as antenas como apoio ou uma ajuda para se estabilizar;
- criar uma vantagem sobre o adversário ao tocar a rede;
- executar ações que impedem ou atrapalham uma tentativa legítima do adversário em jogar a bola;
- apoiar/segurar na rede.

11.3.1

Qualquer jogador próximo à bola que está sendo jogada, e aquele que esteja tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que não haja nenhum contato com a mesma.

No entanto, tocar a rede além das antenas não é considerado uma falta (com exceção da regra 9.1.3).

12 SAQUE

Saque é o ato de colocar a bola em jogo, executado pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

- 12.1.1 O primeiro saque do 1º set, bem como o do 5º set decisivo, é executado pela equipe determinada no sorteio.

6.3.2, 7.1

- 12.1.2 Os demais sets começarão com o saque da equipe que iniciou sendo a receptora do set anterior.

12.2 ORDEM DE SAQUE

- 12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada na papeleta de formação inicial. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Após o primeiro saque do set, o sacador é determinado da seguinte forma: 12.1
- 12.2.2.1 Quando a equipe sacadora vence o rally, o sacador (ou o jogador que o substituiu) saca de novo; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 Quando a equipe receptora vence o rally, a equipe ganha o direito de sacar e rotacionar antes de sacar. O jogador move da posição frente-direita para de trás-direita e sacará. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

- O 1º árbitro autoriza o saque após verificar se as duas equipes estão prontas para jogar e o sacador com a posse da bola. 12, D11 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

- 12.4.1 A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada pela(s) mão(s). D11 (10)
- 12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicá-la ou movê-la entre as mãos é permitido.
- 12.4.3 No momento do golpe de saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) nem a área do piso que está fora da zona de saque. 1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
- Após o golpe, pode-se pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra.
- 12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o 1º árbitro apitar o saque. 12.3, D11 (11)
- 12.4.5 O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido. 12.3

12.5 BARREIRA

- 12.5.1 Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir o seu adversário, seja por uma ação individual ou coletiva, de ver o golpe de saque e a trajetória da bola. D6, D11 (12)
- 12.5.2 Um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma falta de barreira realizando ações de balançar os braços, pular ou mover de lado para o outro lado durante a execução do saque, ou agrupando-se de forma a esconder ambos, o golpe de saque e a trajetória da bola até que a bola alcance o plano vertical da rede. Caso uma ou outra condição seja visível, isso não é considerada como barreira. 12.5.2
- 12.5.2 Um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma falta de barreira realizando ações de balançar os braços, pular ou mover de lado para o outro lado durante a execução do saque, ou agrupando-se de forma a esconder ambos, o golpe de saque e a trajetória da bola até que a bola alcance o plano vertical da rede. Caso uma ou outra condição seja visível, isso não é considerada como barreira. 12.4, D6

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE**12.6.1 Faltas no saque.**

As seguintes faltas acarretam a troca do saque, mesmo se o adversário estiver fora de posição. Caso o sacador:

12.2.2.2,
12.7.1

12.6.1.1 viole a ordem de saque;

12.2

12.6.1.2 não execute o saque corretamente.

12.4

12.6.2 Faltas após o golpe de saque.

Após a bola ser golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) se a bola:

12.4, 12.7.2

12.6.2.1 toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza completamente o plano vertical da rede através do espaço de cruzamento;

8.4.4, 8.4.5,
10.1.1,
D11 (19)

12.6.2.2 vai “fora”;

8.4, D11 (15)

12.6.2.3 passa sobre uma barreira.

12.5, D11 (12)

12.7 FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO**12.7.1 Se o sacador comete uma falta no momento do golpe de saque (execução imprópria, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário está fora de posição, a falta no saque será a sancionada.**

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

12.7.2 Por outro lado, se a execução do saque foi correta, mas o saque torna-se faltoso (vai fora, passa sobre uma barreira, etc.), a falta de posição que foi cometida primeiro é sancionada.

7.5.3, 12.6.2

13 GOLPE DE ATAQUE**13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE**

12, 14.1.1

13.1.1 Todas as ações que enviem a bola para o adversário, excetuando o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.**13.1.2 Durante o golpe de ataque, só será permitido “colocar” a bola com a ponta dos dedos, caso a bola seja claramente golpeada e não carregada ou lançada.**

9.2.2

13.1.3 O golpe de ataque se torna completo no momento em que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.**13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE****13.2.1 Os jogadores da linha de frente podem completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do espaço de jogo da sua equipe (exceto Regra 13.2.4 e 13.3.6)**

7.4.1.1

- | | | |
|----------|---|------------------------------|
| 13.2.2 | Um jogador da linha de trás pode completar um golpe de ataque, a qualquer altura, atrás da zona de frente se: | 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8 |
| 13.2.2.1 | no seu impulso, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque; | 1.3.4 |
| 13.2.2.2 | após o golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente. | 1.4.1 |
| 13.2.3 | Um jogador da linha de trás também poderá completar um golpe de ataque na zona de frente se, no momento do contato, parte da bola está abaixo do bordo superior da rede. | 1.4.1, 7.4.1.2, D8 |
| 13.2.4 | Não é permitido a nenhum jogador completar um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola estiver na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1 |

13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

- | | | |
|--------|--|--------------------------------------|
| 13.3.1 | Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária. | 13.2.1, D11 (20) |
| 13.3.2 | Um jogador golpeia a bola para "fora". | 8.4, D11 (15) |
| 13.3.3 | Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque dentro da zona de frente se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21) |
| 13.3.4 | Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola está na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1, 13.2.4, D11 (21) |
| 13.3.5 | Um Líbero completa um golpe de ataque se, no momento do golpe, a bola está completamente acima do bordo superior da rede. | 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21) |
| 13.3.6 | Um jogador completa um golpe de ataque acima do bordo superior da rede, quando a bola é proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe. | 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21) |

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

- | | | |
|--------|---|---------|
| 14.1.1 | Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário, estendendo-se acima do bordo superior da rede, não importando a altura que é feito o contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, desde que no momento do contato com a bola, parte do corpo esteja mais alta que o bordo superior da rede. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2 | Tentativa de bloqueio | |
| | Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola. | |

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO

14.1.3 Bloqueio efetivo

Um bloqueio efetivo é quando a bola é tocada por um bloqueador.

D7

14.1.4 Bloqueio coletivo

Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si, e é efetivo quando um deles toca a bola.

14.2 CONTATO DO BLOQUEIO

Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) com a bola podem ocorrer entre um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma ação.

9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

D11 (20)

Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que sua ação não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede antes do adversário executar um golpe de ataque.

13.1.1

14.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

14.4.1 Um contato de bloqueio não conta como um toque da equipe. Consequentemente, após o contato do bloqueio, a equipe tem direito a três toques para retornar a bola.

9.1, 14.4.2

14.4.2 O primeiro toque após o bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, inclusive aquele que tocou a bola no bloqueio.

14.4.1

14.5 BLOQUEIO DO SAQUE

12, D11 (12)

É proibido bloquear o saque adversário.

14.6 FALTAS DE BLOQUEIO

D11 (20)

14.6.1 O bloqueador toca a bola no espaço adversário, antes do golpe de ataque do adversário;

14.3

14.6.2 Um jogador da linha de trás ou um Líbero bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo;

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.6.3 Bloquear o saque do adversário;

14.5, D11 (12)

14.6.4 A bola é enviada para "fora";

8.4

14.6.5 Bloquear a bola dentro do espaço adversário por fora da antena;

14.6.6 Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.

14.1.1,
19.3.1.3

CAPÍTULO 5 INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

		Ver Regras
15	INTERRUPÇÕES	
	Uma interrupção é o tempo entre o rally completo e o apito do 1º árbitro autorizando o próximo saque.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	As únicas interrupções regulares na partida são TEMPO DE DESCANSO e SUBSTITUIÇÕES.	
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA	
	Cada equipe tem direito a no máximo, dois tempos de descanso e seis substituições em cada set.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	SEQUÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA	
15.2.1	Solicitação de um ou dois tempos de descanso e uma substituição para cada equipe podem suceder-se dentro da mesma interrupção.	15.4, 15.5
15.2.2	Contudo, uma equipe não está autorizada a solicitar substituições consecutivas durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos dentro da mesma solicitação.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Deve haver um rally completo entre duas solicitações de substituição feitas pela mesma equipe. (Exceção: uma substituição forçada devido uma lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7 e 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular da partida após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).	16.1.2
15.3	SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NA PARTIDA	
15.3.1	Interrupções regulares da partida podem ser solicitadas pelo técnico, ou na ausência deste, pelo assistente técnico ou pelo capitão em quadra, e somente por eles.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	É permitido substituição antes do início de um set, e deve ser registrada como uma substituição regular naquele set.	7.3.4

15.4 TEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 Pedidos de tempo de descanso devem ser solicitados através do sinal manual oficial correspondente, quando a bola está fora de jogo e antes do apito do 1º árbitro autorizando o saque. Todos os tempos de descanso tem a duração de 30 segundos. 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a duração dos tempos de descanso pode ser ajustada se a FIVB aprovar tal solicitação com base em uma solicitação do organizador.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB é obrigatório o uso da campainha e então o sinal manual oficial para solicitar tempo de descanso.

- 15.4.2 Durante todos os tempos de descanso, os jogadores em quadra devem se dirigir para a zona livre, perto do seu banco. D1a

15.5 SUBSTITUIÇÃO

- 15.5.1 A substituição é o ato pelo qual um jogador, excetuando-se o Líbero e o jogador regular o qual tenha realizado a troca, após de ter sido registrado pelo apontador, entra em quadra para ocupar a posição de outro jogador, que deve deixar a quadra neste momento. 19.3.2.1, D11 (5)

- 15.5.2 Quando a substituição ocorre devido à lesão de um jogador em quadra, esta poderá ser acompanhada do sinal manual oficial executado pelo técnico (ou pelo capitão em quadra). 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

15.6 LIMITES DE SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1 Um jogador da formação inicial pode deixar a partida e retornar, mas somente uma vez no set e para sua posição original na formação. 7.3.1

- 15.6.2 Um jogador substituto pode entrar em quadra no lugar de um jogador da formação inicial, mas somente uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador iniciante. 7.3.1

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o Líbero) que não pode continuar jogando, devido à lesão, mal súbito ou expulsão/desqualificação, deve ser legalmente substituído. Caso não seja possível, a equipe tem direito a uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6. 15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está em quadra na hora da lesão/mal súbito/expulsão/desqualificação, exceto o Líbero, segundo Líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca, pode substituir o jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado na partida. O jogador lesionado/doente/expulso substituído não pode voltar para a partida.

Uma substituição excepcional não pode ser contada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular. Entretanto, na súmula, deverá ser incluída no total de substituições do set e da partida.

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Um jogador **EXPULSO** ou **DESQUALIFICADO** deve ser substituído imediatamente através de uma substituição legal. Se isso não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Caso não seja possível, a equipe é declarada **INCOMPLETA**.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1 Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou quando envolve um jogador não registrado na súmula.

15.9.2 Caso uma equipe realize uma substituição ilegal e a partida reinicie normalmente, os seguintes procedimentos devem ser aplicados, conforme a sequência:

8.1, 15.6

15.9.2.1 a equipe é penalizada com um ponto e saque para o adversário;

6.1.3

15.9.2.2 a substituição deve ser retificada;

15.9.2.3 os pontos marcados pela equipe faltosa, contados a partir do momento em que se concretizou a infração, serão cancelados. Mantêm-se os pontos do adversário.

15.10 PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

15.10.1 As substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição.

1.4.3, D1b

15.10.2 Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para o registro na súmula e permitir a entrada e saída dos jogadores.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3.1 A solicitação de substituição caracteriza-se pela entrada do(s) jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto(s) para jogar, durante uma interrupção regular. Não é necessário que o técnico faça o sinal manual oficial, exceto em caso de lesão ou antes do início de um set.

15.10.3.2 Se o jogador não estiver pronto no momento da solicitação, a substituição não é concedida e a equipe é sancionada por retardamento.

16.2, D9

15.10.3.3 A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou 2º árbitro, respectivamente, pelo uso da campainha ou do apito. O 2º árbitro autoriza a substituição.

24.2.6

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, plaquetas numeradas são usadas para facilitar a(s) substituição(ões) (exceto quando dispositivos eletrônicos são usados para transmitir os dados ao apontador).

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO

15.10.4	Se uma equipe pretende fazer mais de uma substituição simultaneamente, todos os jogadores substitutos devem entrar na zona de substituição ao mesmo tempo para que sejam consideradas como solicitadas na mesma interrupção. Neste caso, as substituições deverão ser realizadas sucessivamente, um par de jogadores por vez. Caso uma delas seja ilegal, as que sejam legais são autorizadas normalmente e a ilegal será rejeitada, estando sujeita à sanção por retardamento.	1.4.3, 15.2.2
15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS		
15.11.1	É indevido solicitar qualquer interrupção regular na partida:	15
15.11.1.1	durante um rally ou no momento ou após o apito de autorização para o saque;	12.3
15.11.1.2	por um membro da equipe não autorizado.	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção (ex.: antes do final do próximo rally completo), exceto no caso de lesão ou mal súbito/expulsão/desqualificação de um jogador em quadra.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	depois de esgotado o número autorizado de tempos de descanso e substituições.	15.1
15.11.2	A primeira solicitação indevida na partida que não afetar ou retardar a partida deve ser rejeitada, deve ser registrada na súmula, sem qualquer outra consequência.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Qualquer solicitação indevida adicional na partida, solicitada pela mesma equipe, constitui um retardamento.	16.1.4, D11 (25)
16 RETARDAMENTOS DA PARTIDA		
16.1 TIPOS DE RETARDAMENTO		
	Qualquer ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício da partida caracteriza um retardamento e inclui, dentre outras:	
16.1.1	prolongar uma interrupção regular;	15.10.2
16.1.2	prolongar uma interrupção após receber instruções para retomar a partida;	15
16.1.3	solicitar uma substituição ilegal;	15.9
16.1.4	repetir uma solicitação indevida;	15.11.3
16.1.5	um membro da equipe retardar a partida.	
16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO		
16.2.1	<i>“Advertência por retardamento” e “penalidade por retardamento”</i> são as sanções para a equipe.	D9
16.2.1.1	Sanções por retardamento vigoram por toda a partida.	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.	25.2.2.6

- | | | |
|--------|---|-----------------|
| 16.2.2 | O primeiro retardamento na partida cometido por um membro da equipe é sancionando com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO". | 4.1.1, D11 (25) |
| 16.2.3 | O segundo retardamento, assim como os subsequentes, de qualquer tipo, por qualquer jogador ou outro membro da mesma equipe na mesma partida, constitui(em) falta e é(são) punido(s) com uma "PENALIDADE POR RETARDAMENTO" com um ponto e saque para o adversário. | 6.1.3, D11 (25) |
| 16.2.4 | Sanções por retardamento impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte. | 18.1 |

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DA PARTIDA

17.1 LESÃO/MAL SÚBITO

- | | | |
|--------|---|---|
| 17.1.1 | Na ocorrência de um acidente sério enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve parar a jogada imediatamente e permitir a entrada de assistência médica em quadra.

O rally deverá ser jogado novamente. | 8.1

6.1.3 |
| 17.1.2 | Se um jogador contundido não pode ser substituído legal ou excepcionalmente, um tempo de recuperação de 3 minutos será concedido, não mais que uma vez ao mesmo jogador na mesma partida.

Caso ele não se recupere, sua equipe é declarada incompleta. | 15.6, 15.7,
24.2.8

6.4.3, 7.3.1 |

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

- | | |
|---|-----------------|
| Na ocorrência de qualquer interferência externa durante a partida, a jogada deve ser interrompida e o rally jogado novamente. | 6.1.3, D11 (23) |
|---|-----------------|

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- | | | |
|----------|--|-----------------|
| 17.3.1 | Se circunstâncias imprevistas interrompem a partida, o 1° árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, na existência de um, devem decidir as medidas a serem tomadas para estabelecer as condições normais. | 23.2.3 |
| 17.3.2 | Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total: | 17.3.1 |
| 17.3.2.1 | Se a partida for reiniciada na mesma quadra de jogo, o set interrompido deve continuar normalmente, com o mesmo placar, jogadores (exceto os que foram expulsos ou desqualificados) e posições. Os sets já jogados conservarão seus resultados; | 1, 7.3 |
| 17.3.2.2 | Se a partida for reiniciada em outra quadra de jogo, o set interrompido é anulado e reiniciado com os mesmos jogadores e a mesma formação inicial (exceto os que foram expulsos ou desqualificados) e os registros de todas as sanções serão mantidos. Os sets já jogados conservarão seus resultados. | 7.3, 21.4.1, D9 |

- 17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, toda a partida deverá ser repetida.

18 INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

18.1 INTERVALOS

Um intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos duram três minutos.

4.2.4

Durante este tempo, são efetuados a troca de quadra e o registro da formação inicial das equipes na súmula.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

O intervalo entre o segundo e o terceiro sets, pode ser prolongado até 10 min pela autoridade competente ante solicitação do organizador.

18.2 TROCA DE QUADRAS

D11 (3)

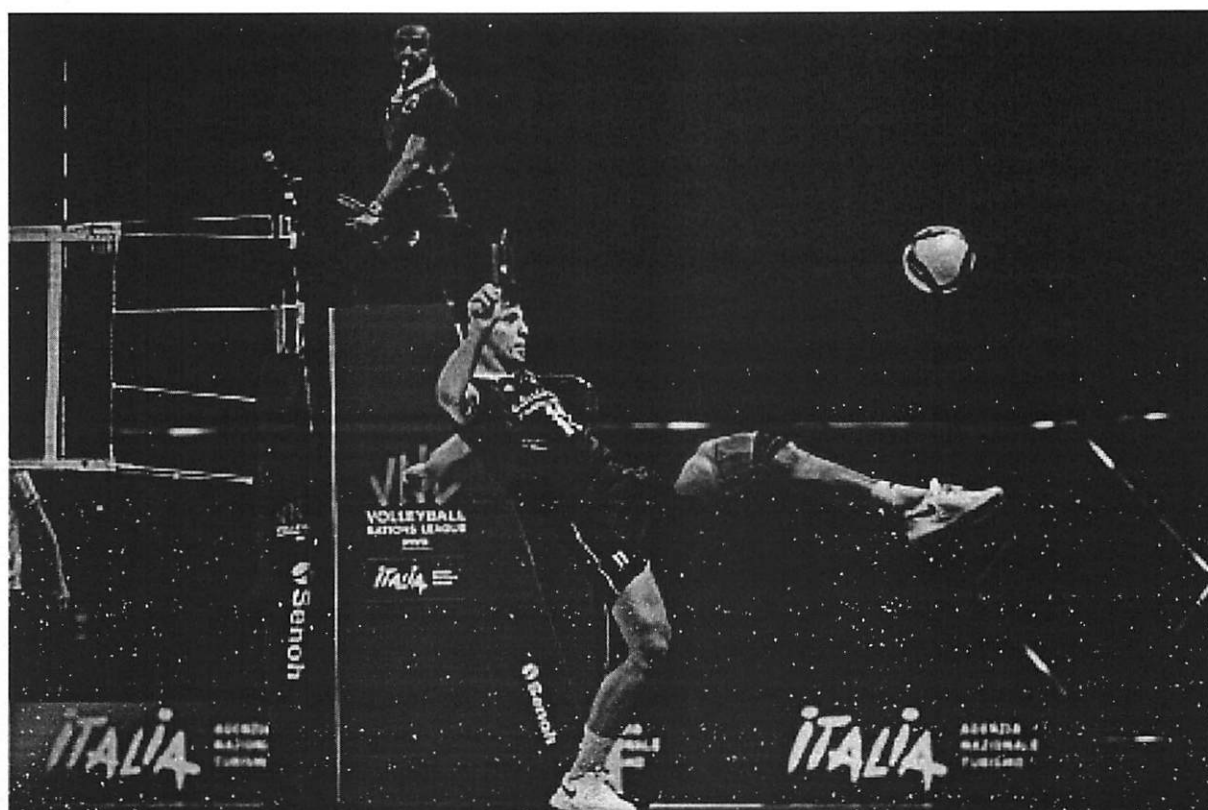
- 18.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo.

7.1

- 18.2.2 No set decisivo, quando a equipe na liderança atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra, sem demora, mantendo-se as posições em quadra no momento da troca.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Caso a troca não ocorra no momento em que a equipe na liderança alcance 8 pontos, deverá ocorrer tão logo o erro seja identificado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.



CAPÍTULO 6 O JOGADOR LÍBERO

		Ver Regras
19	O JOGADOR LÍBERO	
19.1	DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	5
19.1.1	Cada equipe tem o direito a designar, dentre os jogadores constantes na súmula, até dois jogadores especialistas em defesa: os Líberos.	4.1.1
	Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, se uma equipe tiver mais que 12 jogadores registrados na súmula, é obrigado ter DOIS Líberos na relação da equipe.	
19.1.2	Todos os Líberos devem estar registrados na súmula nas linhas especiais reservadas para isto.	5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	O Líbero em quadra é o Líbero atuante. Na existência de outro Líbero, ele/ela será o segundo Líbero da equipe.	
	Somente poderá estar em quadra um Líbero de cada vez.	
19.2	EQUIPAMENTO	4.3
	Os jogadores Líberos devem usar um uniforme (ou jaleco/colete para o líbero redesignado) que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe. O uniforme deve contrastar, claramente, com o resto da equipe. Ambos os Líberos podem estar com uniformes diferentes um do outro e do resto da equipe.	
	Os uniformes dos Líberos devem estar numerados como o restante da equipe.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o Líbero redesignado deve, se possível, usar uma camiseta do mesmo estilo e cor do Líbero original, mantendo o seu próprio número.	
19.3	AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	
19.3.1	Ações de jogo:	
19.3.1.1	O Líbero poderá efetuar a troca com qualquer jogador que ocupe uma posição da linha de trás.	7.4.1.2
19.3.1.2	Ele/ela tem atuação restrita às posições da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer parte da quadra ou da zona livre, se, no momento do contato com a bola, esta esteja completamente acima do bordo superior da rede.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)

- 19.3.1.4 Um jogador não poderá completar um golpe de ataque quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede, caso tenha sido tocada pelo Líbero por meio de um voleio com a ponta dos dedos, estando este dentro de sua zona de ataque. A bola poderá ser atacada normalmente caso o Líbero execute a mesma ação, estando fora de sua zona de ataque ou de seu prolongamento. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
- 19.3.2 Trocas com o Líbero.
- 19.3.2.1 Trocas com o Líbero não contam como substituições. 6.1.3, 15.5
- Elas são ilimitadas, devendo haver um rally completo entre duas trocas com o Líbero, (exceto na ocorrência de uma penalidade que faça os jogadores de uma equipe rotacionar suas posições, movendo o Líbero para a posição quatro ou quando Líbero atuante se torna incapaz de atuar, tornando o rally incompleto).
- 19.3.2.2 O jogador regular pode trocar ou ser trocado por um dos Líberos. O Líbero atuante somente pode ser trocado por um jogador regular para aquela posição ou com o segundo Líbero.
- 19.3.2.3 No início de cada set, o Líbero não poderá entrar em quadra até que o 2º árbitro faça a conferência da formação inicial e autorize a troca com um jogador da formação inicial. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4 Outras trocas com o Líbero somente poderão ser efetuadas a partir do momento em que a bola esteja “fora de jogo” até o apito do 1º árbitro autorizando o próximo saque. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5 Uma troca efetuada após o apito para autorização do saque, mas antes do golpe do sacador, não deve ser recusada; entretanto, ao final do rally, o capitão em quadra deve ser informado que este procedimento não é permitido e, em caso de reincidência, a equipe poderá ser sancionada com um retardamento. 12.3, 12.4, D9
- 19.3.2.6 Trocas tardias subsequentes devem resultar na interrupção imediata da jogada e uma sanção por retardamento. A equipe que efetuará o próximo saque será determinada pelo nível da sanção por retardamento. 16.2, D9
- 19.3.2.7 O Líbero e o seu jogador regular que efetuar a troca somente poderão entrar ou deixar a quadra através da zona de troca de Líbero. 1.4.4, D1b
- 19.3.2.8 Trocas do Líbero devem ser registradas no formulário de Controle de Líbero (caso esteja sendo utilizado) ou na súmula eletrônica. 28.2.2.1, 28.2.2.2
- 19.3.2.9 Uma troca ilegal do Líbero pode envolver (dentre outras):
- Ausência de um rally completo entre as trocas; 6.1.3
 - O Líbero efetuar a troca com jogador regular que não seja aquele envolvido na troca legal anterior ou o segundo Líbero. 15.9
- A troca ilegal do Líbero receberá o mesmo tratamento e consequências de uma substituição ilegal. 15.9
- Se a troca ilegal é identificada antes do início do próximo rally, os árbitros têm por dever corrigi-la e logo após, sancionar a equipe com um retardamento; D9

Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal. 15.9

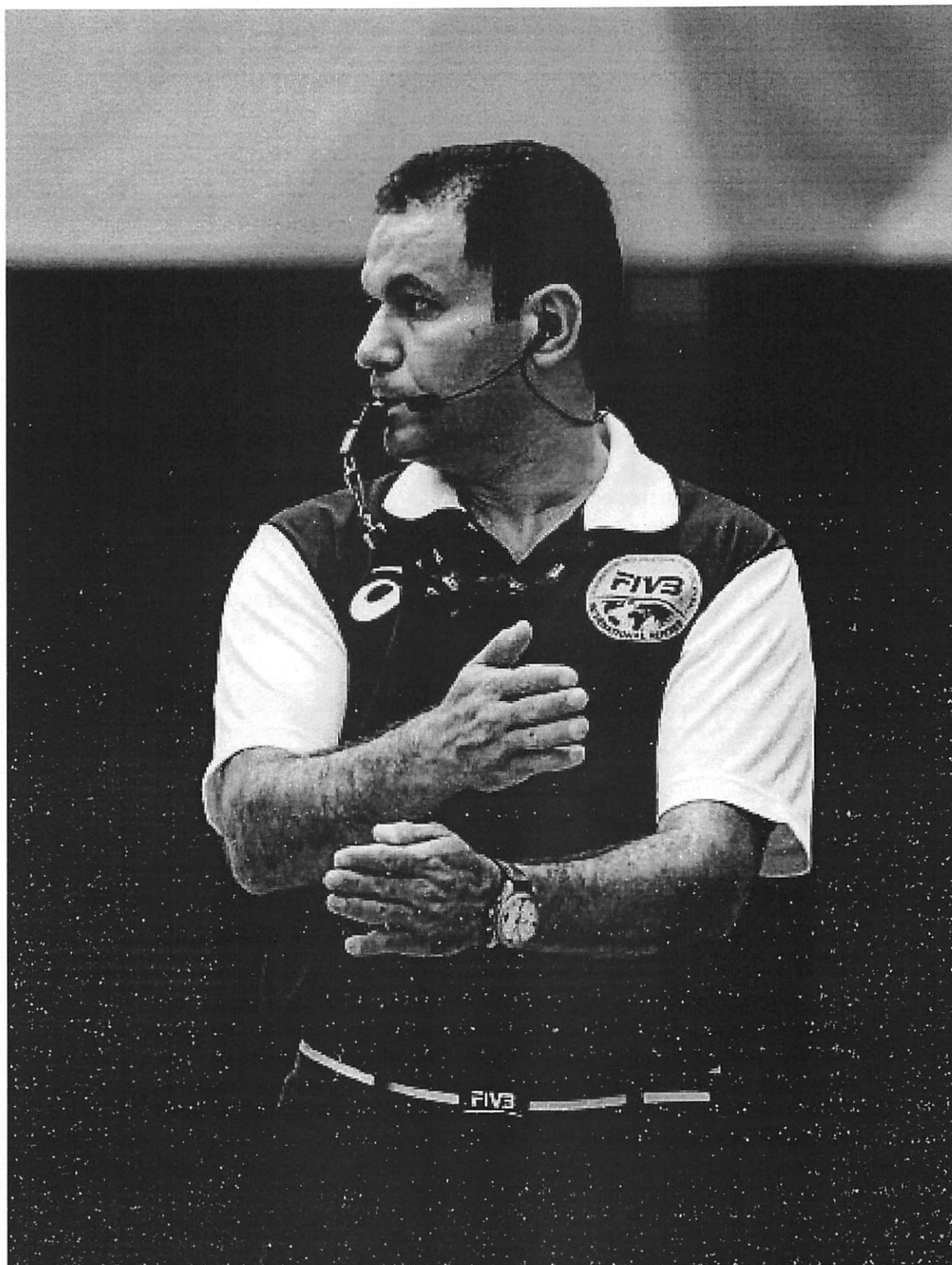
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

- 19.4.1 O Líbero torna-se incapaz de jogar em caso de lesão, mal súbito, expulsão ou desqualificação. 21.3.2, 21.3.3, D9
- O Líbero pode ser **declarado** incapaz de jogar, por qualquer motivo, pelo técnico ou, na ausência deste, pelo capitão em quadra. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Equipes com um Líbero
- 19.4.2.1 Caso uma equipe possua somente um Líbero conforme a regra 19.4.1, ou tenha registrado somente um, e este único Líbero se torna ou é declarado incapaz para jogar, o técnico (ou o capitão em quadra, em caso de ausência do técnico) poderá redesignar como Líbero, para o resto da partida, qualquer outro jogador (exceto jogador envolvido na troca) que não esteja em quadra no momento da redesignação. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Se o Líbero atuante tornar-se incapaz de jogar, ele/ela pode ser trocado(a) pelo jogador regular envolvido na troca legal anterior ou imediatamente e diretamente na quadra por um Líbero redesignado. Entretanto, o Líbero que é objeto de uma redesignação, não pode jogar o restante da partida.
- Se o Líbero não está em quadra no momento que é declarado incapaz de jogar, ele/ela também pode estar sujeito a uma redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode jogar o restante da partida.
- 19.4.2.3 O técnico, ou capitão em quadra, caso não haja técnico, comunica-se com o 2º árbitro, informando-o sobre a redesignação. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Caso um Líbero redesignado torne-se ou seja declarado incapaz de jogar, outras redesignações serão permitidas. 19.4.1
- 19.4.2.5 Na hipótese do técnico optar por indicar o capitão da equipe como líbero redesignado, tal ato será permitido. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 Caso um jogador seja redesignado como Líbero, seu número deverá ser registrado na súmula no campo referente às observações e no formulário de Controle de Líbero (ou súmula eletrônica, caso esteja sendo utilizada). 25.2.2.7, 28.2.2.1
- 19.4.3 Equipe com dois Líberos
- 19.4.3.1 Caso uma equipe tenha registrado dois Líberos na súmula, entretanto, um deles torna-se incapaz de jogar, a equipe tem direito a jogar com apenas um Líbero. 4.1.1, 19.1.1
- Não será permitida uma redesignação, a menos que o outro Líbero torne-se incapaz de continuar jogando a partida. 19.4

19.5 RESUMO

Caso o Líbero seja expulso ou desqualificado, ele/ela poderá ser trocado imediatamente pelo segundo Líbero. Caso a equipe tenha apenas um Líbero, esta terá direito a fazer uma redesignação.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Ver Regras

20 REQUISITOS DE CONDUTA

20.1 CONDUTA DESPORTIVA

20.1.1 Os participantes devem conhecer e cumprir as “Regras Oficiais de Voleibol”.

20.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com conduta desportiva, sem contestá-las.

Em caso de dúvida, somente o capitão em quadra poderá solicitar esclarecimentos.

5.1.2.1

20.1.3 Os participantes devem evitar ações ou atitudes que visam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

20.2 JOGO HONESTO (“FAIR-PLAY”)

20.2.1 Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, com espírito esportivo (“FAIR PLAY”) não somente para com os árbitros, mas também com outras autoridades, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

20.2.2 É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante a partida.

5.2.3.4

21 CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SUAS SANÇÕES

21.1 CONDUTAS IMPRÓPRIAS MENORES

Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção.

5.1.2, 21.3

É feito em dois estágios:

D9, D11 (6a)

Estágio 1: com uma advertência verbal, através do capitão em quadra;

Estágio 2: utilizando-se de um CARTÃO AMARELO direcionado a um membro da equipe. Esta advertência não é considerada uma sanção, mas sim um alerta de que o membro advertido (e, por extensão, a sua equipe) alcançou o nível de sanção naquela partida. Não há qualquer consequência imediata, entretanto, deve ser registrado na súmula.

21.2 CONDUTAS IMPRÓPRIAS RESULTANDO EM SANÇÕES

A conduta imprópria dos membros de uma equipe em relação às autoridades, adversários, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da conduta.

- 21.2.1 Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.
- 21.2.2 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou qualquer ação demonstrando desprezo.
- 21.2.3 Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3 ESCALA DE SANÇÕES

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da seriedade da conduta, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são: **Penalidade, Expulsão e Desqualificação.**

- 21.3.1 Penalidade
 - A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com um ponto e saque para o adversário
- 21.3.2 Expulsão
 - 21.3.2.1 Um membro da equipe que é punido com expulsão deve ser substituído legalmente/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra, não participará pelo resto do set, deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento sem outras consequências.
 - Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento.
 - 21.3.2.2 A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.
 - 21.3.2.3 A segunda conduta rude, na mesma partida, pelo mesmo membro, é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.
- 21.3.3 Desqualificação
 - 21.3.3.1 Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve ser substituído legalmente/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra e deve se dirigir para o vestiário da equipe pelo resto da partida sem qualquer outra consequência.
 - 21.3.3.2 O primeiro ataque físico, consumado ou implícito, ou ameaça de agressão, é punido com desqualificação sem qualquer outra consequência.
 - 21.3.3.3 A segunda conduta ofensiva, na mesma partida, do mesmo membro da equipe, é punida pela desqualificação sem qualquer outra consequência

- 21.3.3.4 A terceira conduta rude, na mesma partida, do mesmo membro da equipe, é sancionada pela desqualificação sem qualquer outra consequência. 4.1.1, 21.2.1

21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA

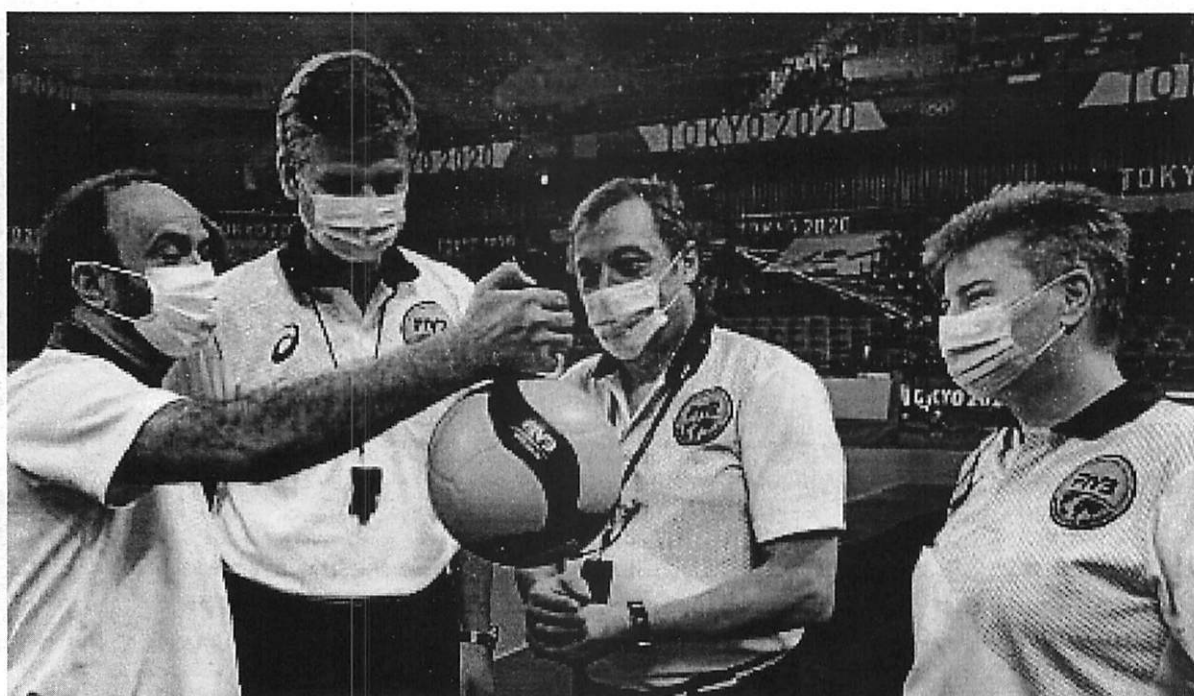
- 21.4.1 Todas as sanções por conduta imprópria têm caráter individual, permanecendo válidas para a partida inteira, sendo registrada em súmula. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 A repetição de conduta imprópria, pelo mesmo membro da equipe, na mesma partida, é punida de forma progressiva (o membro da equipe recebe uma punição mais severa para cada conduta imprópria que se sucede). 4.1.1, 21.2, 21.3, D9
- 21.4.3 Expulsão ou desqualificação devido a conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia. 21.2, 21.3

21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta imprópria que ocorra antes e entre os sets é punida de acordo com a Regra 21.3 e as sanções aplicadas no set seguinte. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 SUMÁRIO DE CONDUTAS IMPRÓPRIAS E CARTÕES A SEREM UTILIZADOS

Advertência: Sem sanção	Estágio 1: advertência verbal	21.1
	Estágio 2: cartão amarelo	
Penalidade: sanção - cartão vermelho		21.3.1
Expulsão: sanção - cartão amarelo e vermelho juntos		21.3.2
Desqualificação: sanção - cartão amarelo e vermelho separados		21.3.3



PARTE 2
SEÇÃO 2:
OS ÁRBITROS,
SUAS RESPONSABILIDADES
E SINAIS MANUAIS
OFICIAIS

CAPÍTULO 8 ÁRBITROS

Ver Regras

22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem para uma partida é composta dos seguintes oficiais:

- o 1º árbitro, 23
- o 2º árbitro, 24
- o árbitro de desafio, 25
- o árbitro reserva, 26
- o apontador, 27, 28
- Quatro (dois) juízes de linha. 29

Suas localizações são mostradas no diagrama 10.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um árbitro de desafio (se VCS está em uso), um árbitro reserva e um apontador assistente são obrigatórios. 25, 26, 28

22.2 PROCEDIMENTOS

22.2.1 Somente o 1º e o 2º árbitros podem apitar durante a partida:

22.2.1.1 o 1º árbitro apita para autorizar o saque, que começa o rally; 6.1.3, 12.3, D11 (1)

22.2.1.2 o 1º e o 2º árbitros apitam ao final do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e identifiquem sua natureza.

22.2.2 Eles podem apitar, quando a bola está fora de jogo, indicando se autorizam ou rejeitam uma solicitação de uma equipe. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Imediatamente após o apito para sinalizar a conclusão do rally, os árbitros devem indicar, através de sinais manuais oficiais: 22.2.1.2, 30.1

22.2.3.1 Se a falta foi apitada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará, na seguinte ordem:

- a) a equipe que executará o próximo saque, 12.2.2, D11 (2)
- b) a natureza da falta,
- c) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta (se necessário).

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

- 22.2.3.2 Se a falta foi apitada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará:
- a) a natureza da falta,
 - b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, (se necessário)
 - c) a equipe que executará o próximo saque, acompanhando o sinal manual oficial executado pelo 1º árbitro.
- 12.2.2
- Neste caso, o 1º árbitro não sinaliza nem a natureza da falta ou o(s) jogador(es) faltoso(s), mas somente a equipe que saca.
- D11 (2)
- 22.2.3.3 No caso de uma falta de golpe ataque ou de bloqueio de um jogador da linha de trás ou do Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.
- 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
- 22.2.3.4 Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam em sequência:
- a) a natureza da falta,
 - b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta, (se necessário)
- 17.3, D11 (23)
- A equipe que executará o próximo saque é então indicada pelo 1º árbitro.
- 12.2.2, D11 (2)

23 1º ÁRBITRO**23.1 LOCALIZAÇÃO**

O 1º árbitro desempenha suas funções de pé sobre a cadeira de arbitragem, colocada em uma das extremidades da rede, no lado contrário do apontador. Sua visão deve estar aproximadamente 50cm acima do bordo superior da rede.

D1a, D1b, D10

23.2 AUTORIDADE

- 23.2.1 O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele/ela tem autoridade sobre toda a equipe arbitragem e membros das equipes.
- 4.1.1, 6.3
- Durante a partida suas decisões são finais. Ele/ela está autorizado(a) a anular as decisões dos outros árbitros, se percebe que estão errados.
- Ele/ela pode inclusive, substituir um membro da equipe de arbitragem que não cumpra corretamente suas funções.
- 23.2.2 Ele/ela também controla o trabalho dos boleiros, enxugadores rápidos.
- 3.3
- 23.2.3 Ele/ela tem poder para decidir sobre qualquer questão envolvendo a partida, incluindo aquelas não previstas na regra.
- 23.2.4 Ele/ela não pode permitir discussões sobre suas decisões.
- 20.1.2

Todavia, por solicitação do capitão em quadra, o 1º árbitro dará explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras que embasaram sua decisão.	5.1.2.1
Se o capitão em quadra não concordar com as explicações do 1º árbitro e escolher protestar contra esta decisão, ele deve imediatamente, reservar-se o direito ao registro deste protesto ao concluir da partida. O 1º árbitro deve autorizar este direito ao capitão em quadra.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5 O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante a partida, se a área de jogo, equipamentos e as condições são apropriadas ou não para a partida.	Capítulo 1, 23.3.1.1
23.3 RESPONSABILIDADES	
23.3.1 Antes da partida, o 1º árbitro:	
23.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, das bolas e dos outros equipamentos;	Capítulo 1, 23.2.5
23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;	7.1
23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.	7.2
23.3.2 Durante a partida, ele/ela está autorizado a:	
23.3.2.1 Emitir advertências para as equipes,	21.1
23.3.2.2 sancionar condutas impróprias e retardamentos	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3 decidir sobre:	
a) as faltas do sacador e de posição da equipe sacadora, inclusive barreira;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13, 22)
b) as faltas no toque da bola;	9.3, D11 (16, 17, 18)
c) as faltas no bordo superior e acima da rede, e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado que ataca;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
d) as faltas no ataque do Líbero e dos jogadores da linha da trás;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
e) um ataque completo feito por um jogador, em que a bola esteja completamente acima do bordo superior da rede, proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe.	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
f) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

g) o bloqueio completo de um jogador da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero;	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
h) a bola que cruza o plano da rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra;	D11 (15)
i) a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
23.3.3 Ao final da partida, ele/ela confere e a assina a súmula.	24.3.3, 25.2.3.3

24 2º ÁRBITRO**24.1 LOCALIZAÇÃO**

O 2º árbitro desempenha suas funções de pé, fora da quadra de jogo, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.

D1a, D1b, D10

24.2 AUTORIDADE

24.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem sua própria competência.	24.3
Caso o 1º árbitro torne-se incapaz de continuar seu trabalho, o 2º árbitro deverá substituí-lo(a).	
24.2.2 Ele/ela pode sem apitar, sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir na marcação destas junto ao 1º árbitro.	24.3
24.2.3 Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es).	25.2, 28.2
24.2.4 Ele/ela supervisiona os membros das equipes no banco e relata ao 1º árbitro toda conduta incorreta.	4.2.1
24.2.5 Ele/ela controla os jogadores na área de aquecimento.	4.2.3
24.2.6 Ele/ela autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 Ele/ela controla o número de tempos de descanso e substituições de cada equipe e informa ao 1º árbitro e ao técnico em questão o 2º tempo de descanso, a 5ª e a 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 No caso de contusão de um jogador, ele/ela autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9 Ele/ela verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Durante a partida, ele/ela também verifica as bolas para que sempre preencham as condições regulamentares.	1.2.1, 3
24.2.10 Para FIVB, Competições Mundiais e Oficiais, os deveres registrados em 24.2.5 é realizado pelo árbitro reserva.	26.2.6

24.3 RESPONSABILIDADES

- | | | |
|----------|---|---|
| 24.3.1 | No começo de cada set, na mudança de quadra no set decisivo e quando necessário, o 2º árbitro verifica as que posições atuais dos jogadores em quadra correspondam àquelas da papeleta de formação inicial. | 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2 |
| 24.3.2 | Durante a partida, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza: | |
| 24.3.2.1 | penetração na quadra do adversário e o espaço sob a rede; | 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22) |
| 24.3.2.2 | faltas de posição da equipe receptora; | 7.5, D4, D11 (13) |
| 24.3.2.3 | o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado que bloqueia, assim como o contato com a antena em seu lado da quadra; | 11.3.1 |
| 24.3.2.4 | o bloqueio completo dos jogadores da linha de trás ou uma tentativa de bloqueio do Líbero; ou o ataque faltoso dos jogadores de trás ou do Líbero; | 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21) |
| 24.3.2.5 | o contato da bola com um objeto fora do jogo; | 8.4.2, 8.4.3, D11 (15) |
| 24.3.2.6 | o contato da bola com o solo, quando o 1º árbitro não está em posição de ver o contato; | 8.3 |
| 24.3.2.7 | a bola que cruza o plano da rede total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra; | 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15) |
| 24.3.2.8 | a bola sacada e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra. | D11 (15) |
| 24.3.3 | Ao final da partida, ele/ela confere e assina a súmula. | 23.3.3, 25.2.3.3 |

25 ÁRBITRO DE DESAFIO

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais, se o Sistema de Desafio (Video Challenge System, VCS) estiver em uso, um Árbitro de Desafio é obrigatório.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro de desafio desempenha suas funções na cabine de desafio, localizando-se em uma posição separada, determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

25.2 RESPONSABILIDADES

- 25.2.1 Supervisiona o processo de contestação e garante que o mesmo decorre de acordo com o Regulamento de Desafio em vigor.

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

- 25.2.2 O árbitro de desafio deve usar um uniforme de árbitro oficial durante o desempenho de suas funções.
- 25.2.3 Após o processo de desafio, ele/ela informa o 1º árbitro sobre a natureza da falta.
- 25.2.4 Ao final da partida, ele/ela assina a súmula.

26 ÁRBITRO RESERVA

Para as competições FIVB, Mundiais e Oficiais, um árbitro reserva é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro reserva desempenha suas funções localizando em uma posição separada, determinada pelo layout da quadra da FIVB.

26.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

- 26.2.1 usar um uniforme de árbitro oficial durante o desempenho de suas funções;
- 26.2.2 substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso de ele/ela não poder continuar seu trabalho ou no caso de o 2º árbitro se tornar o 1º árbitro;
- 26.2.3 controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso), antes da partida e entre os sets;
- 26.2.4 verificar o funcionamento dos tablets dos bancos antes e entre os sets, se houver um problema;
- 26.2.5 ajudar o 2º árbitro a manter a zona livre limpa; 1.1
- 26.2.6 auxiliar o 2º árbitro a instruir o membro da equipe expulso/desqualificado a ir para o vestiário da equipe; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco; 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
- 26.2.8 entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares e dar ao 2º árbitro uma bola de jogo após ele/ela ter terminado a verificação da posição dos jogadores; 24.3.1
- 26.2.9 auxiliar o 1º árbitro no trabalho dos enxugadores. 23.2.2

27 APONTADOR

27.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado na mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro. D1a, D1b, D10

27.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela preenche a súmula de acordo com as regras, cooperando com o 2º árbitro.

Ele/ela usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para comunicar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que estiver sob sua responsabilidade.

27.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

27.2.1.1 registra os dados da partida e das equipes, incluindo o nome e o número do jogador Líbero, de acordo com os procedimentos em vigor e colhe as assinaturas dos capitães e dos técnicos; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2 registra a formação inicial de cada equipe a partir da papeleta de formação inicial (ou confere a informação submetida eletronicamente). 5.2.3.1, 7.3.2

Caso ele/ela não receba a papeleta a tempo, imediatamente informa o fato ao 2º árbitro. 5.2.3.1

27.2.2 Durante a partida, o apontador:

27.2.2.1 registra os pontos marcados; 6.1

27.2.2.2 controla a ordem de saque de cada equipe e avisa aos árbitros sobre qualquer erro, imediatamente após o saque; 12.2

27.2.2.3 está encarregado de reconhecer e anunciar solicitações de substituições dos jogadores pelo uso da campainha, e de registrar as substituições e tempos de descanso, controlando seu número e informando o 2º árbitro; 15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4 notifica os árbitros sobre solicitações de interrupções regulares que sejam indevidas; 15.11

27.2.2.5 anuncia aos árbitros o fim dos sets e a marcação do 8º ponto no set decisivo; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

27.2.2.6 registra advertências por conduta imprópria, sanções e solicitações indevidas; 15.11.3, 16.2, 21.3

27.2.2.7 registra todos os outros eventos, conforme instruído pelo 2º árbitro, por exemplo: substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, redesignação, etc.; 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4

27.2.2.8 controla o intervalo entre os sets. 18.1

27.2.3 No final da partida, o apontador:

PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS

27.2.3.1	registra o resultado final;	6.3
27.2.3.2	em caso de protesto, com a prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão da equipe/em quadra escreva na súmula sua versão sobre os fatos protestados;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	assina a súmula, colhendo logo após, as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
28	APONTADOR ASSISTENTE	
28.1	LOCALIZAÇÃO	22.1, D1a, D1b, D10
	O apontador assistente desempenha suas funções sentado ao lado do apontador na mesa do apontador.	
	Para as Competições FIVB, Mundiais e Oficiais um apontador assistente é obrigatório.	
28.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero.	
	Ele/ela assiste o apontador em suas tarefas administrativas.	
	Se o apontador se tornar incapaz de prosseguir seu trabalho, o apontador assistente o substituirá.	
28.2.1	Antes da partida e do set, o apontador assistente:	
28.2.1.1	prepara a folha de controle do líbero;	
28.2.1.2	prepara a súmula reserva.	
28.2.2	Durante a partida, o apontador assistente:	
28.2.2.1	registra os detalhes das trocas/redesignação do Líbero;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	informa os árbitros qualquer falta na troca do Líbero, usando a campainha;	19.3.2
28.2.2.3	opera o placar manual na mesa do apontador;	
28.2.2.4	confere se os placares estão corretos;	27.2.2.1
28.2.2.5	se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega para o apontador.	27.2.1.1
28.2.3	Ao final da partida, o apontador assistente:	
28.2.3.1	assina o formulário de controle de Líbero e a submete para conferência;	

28.2.3.2 assina a súmula.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB que utilizem súmula eletrônica, o apontador assistente atua juntamente com o apontador para anunciar as substituições, indicar ao 2º árbitro a equipe requisitante da interrupção e identificar as trocas do Libero.

29 JUÍZES DE LINHA

29.1 LOCALIZAÇÃO

Se apenas dois juízes de linha forem utilizados, eles ficam nos cantos da quadra, mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente a 1 a 2 m do canto.

D1a, D1b, D10

Cada um deles controla a linha final e a linha lateral do seu lado.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se quatro juízes de linha forem utilizados, eles se posicionam na zona livre, entre 1 e 3 m de cada ângulo da quadra, sobre o prolongamento imaginário da linha que controlam.

D10

29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Os juízes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40 x 40cm), para sinalizar:

D12

29.2.1.1 a bola "dentro" e "fora" quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s);

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 a bola "fora" mas tocada por um jogador da equipe receptora;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 a bola que toca a antena, o saque e o terceiro toque de uma equipe que cruza a rede fora do espaço de cruzamento, etc.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe de saque;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

29.2.1.5 as faltas dos pés do sacador;

12.4.3

29.2.1.6 qualquer contato com os 80 cm da parte superior da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada;

11.3.1, 11.4.4,
D3, D12 (4)

29.2.1.7 a bola que cruza a rede fora do espaço de cruzamento em direção à quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra;

10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.2 Ante a solicitação do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.

30 SINAIS OFICIAIS**30.1 SINALIZAÇÃO DOS ÁRBITROS**

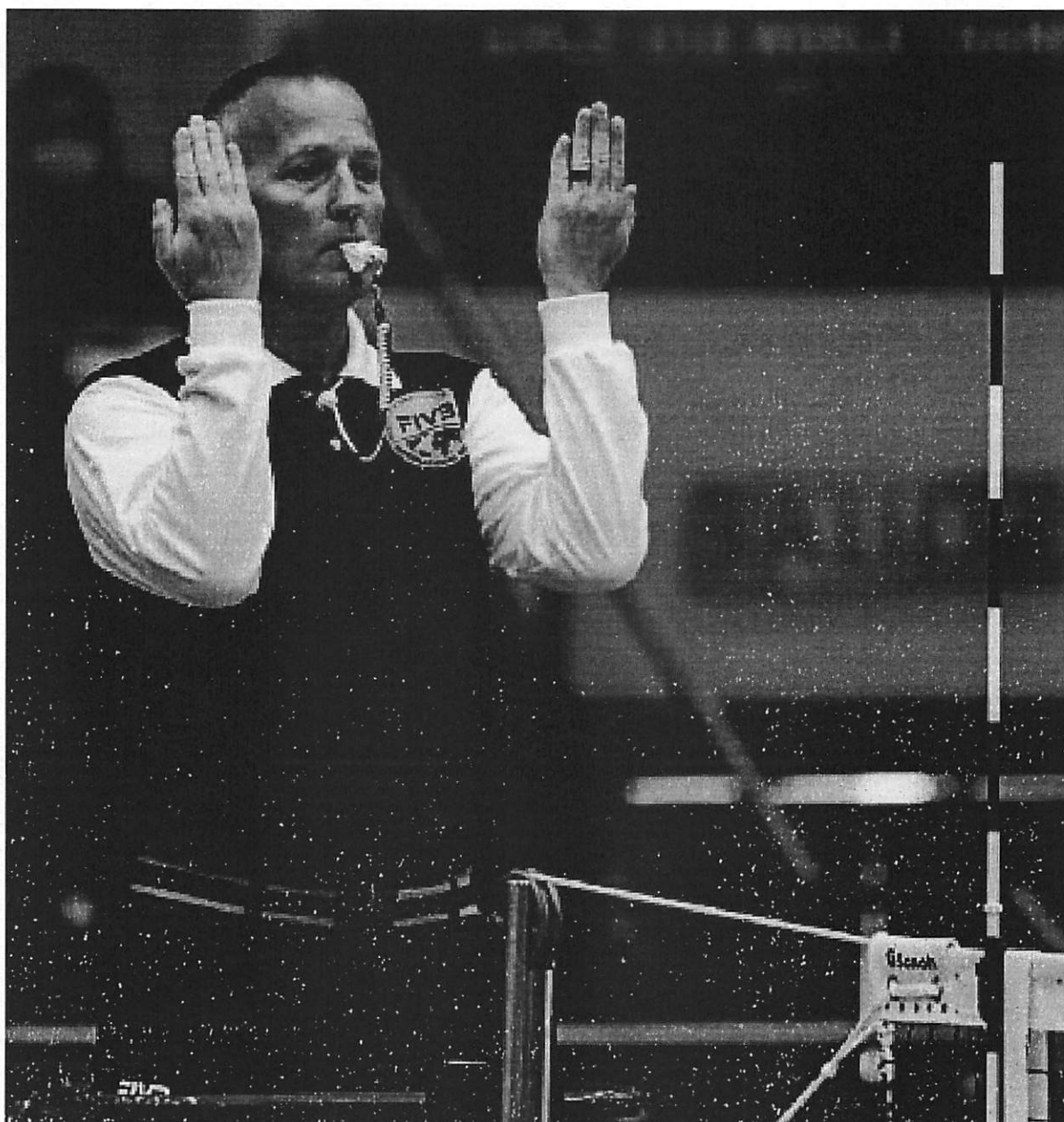
D11

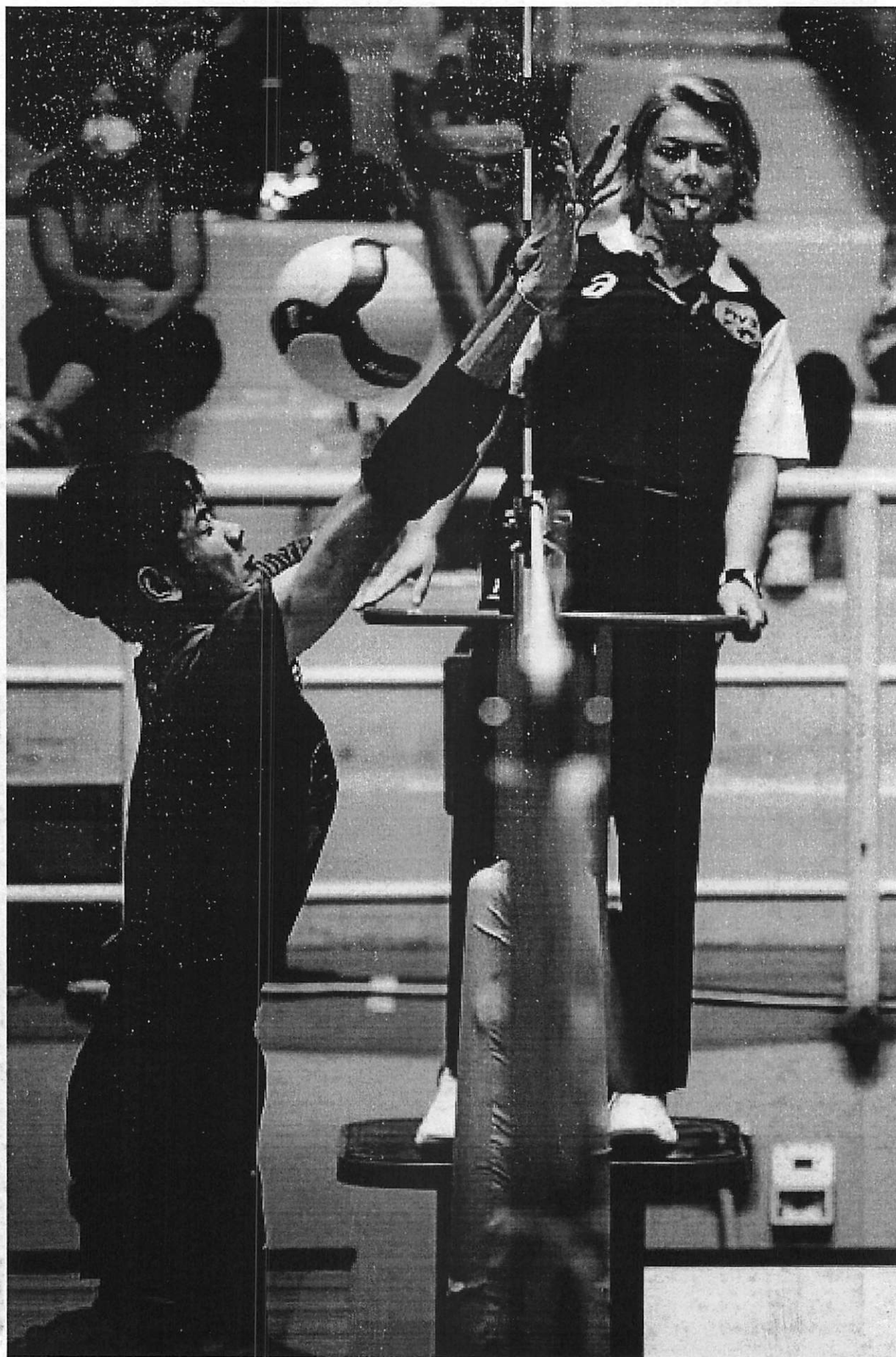
Os árbitros devem indicar através do sinal manual oficial a razão de seus apitos (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). A sinalização deve ser mantida por um instante e se efetuada com uma mão, a mão deve ser a correspondente ao lado da equipe faltosa ou solicitante.

30.2 SINALIZAÇÃO DOS JUIZES DE LINHA COM A BANDEIRA

D12

Os juízes de linha devem indicar através do sinal oficial com a bandeira, a natureza da falta cometida e mantê-la por um momento.





PARTE 2
SEÇÃO 3:
DIAGRAMAS

PARTE 2 - SEÇÃO 3:

DIAGRAMA 1b: A ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Válido para as competições FIVB, Mundiais e Oficiais

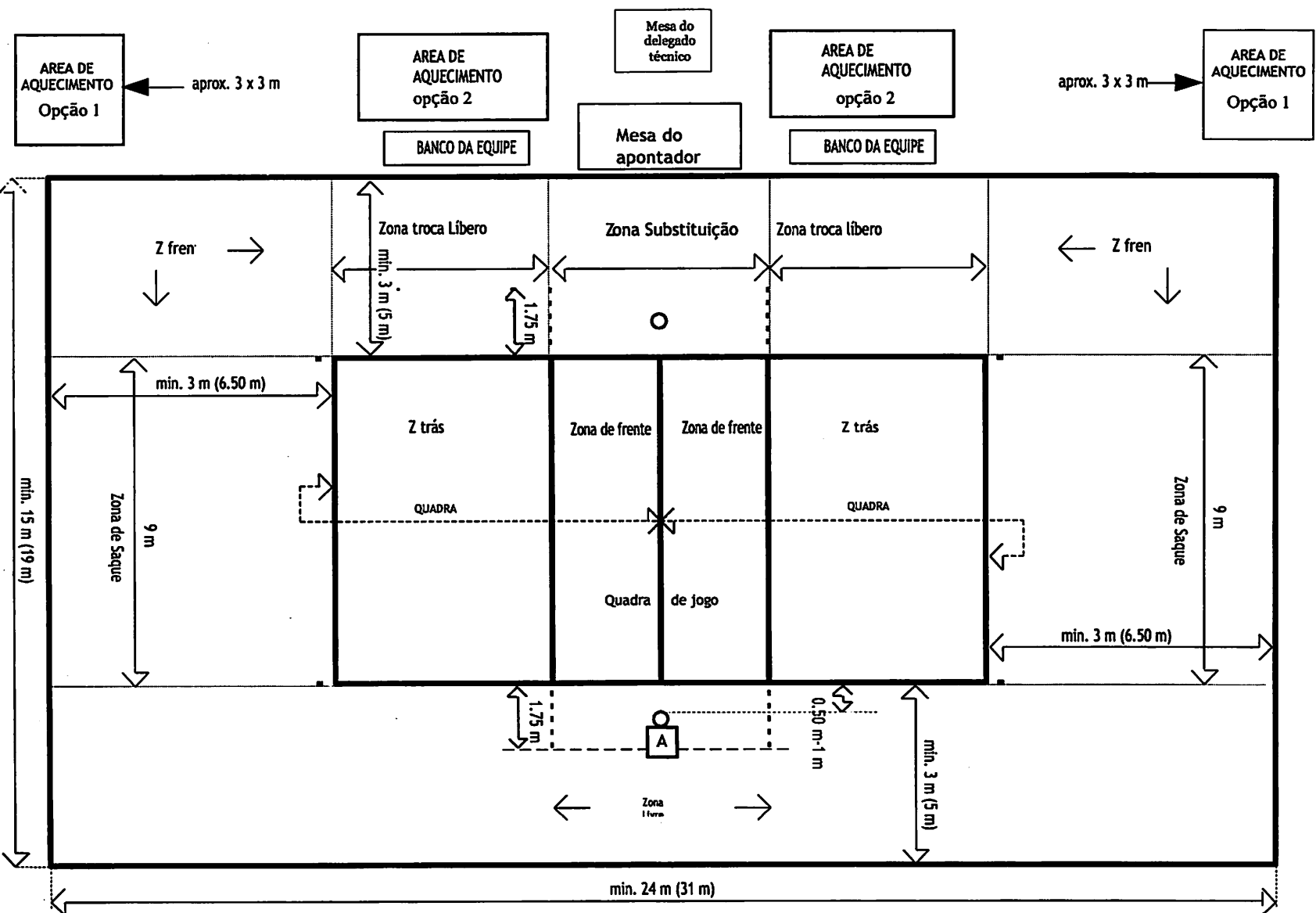
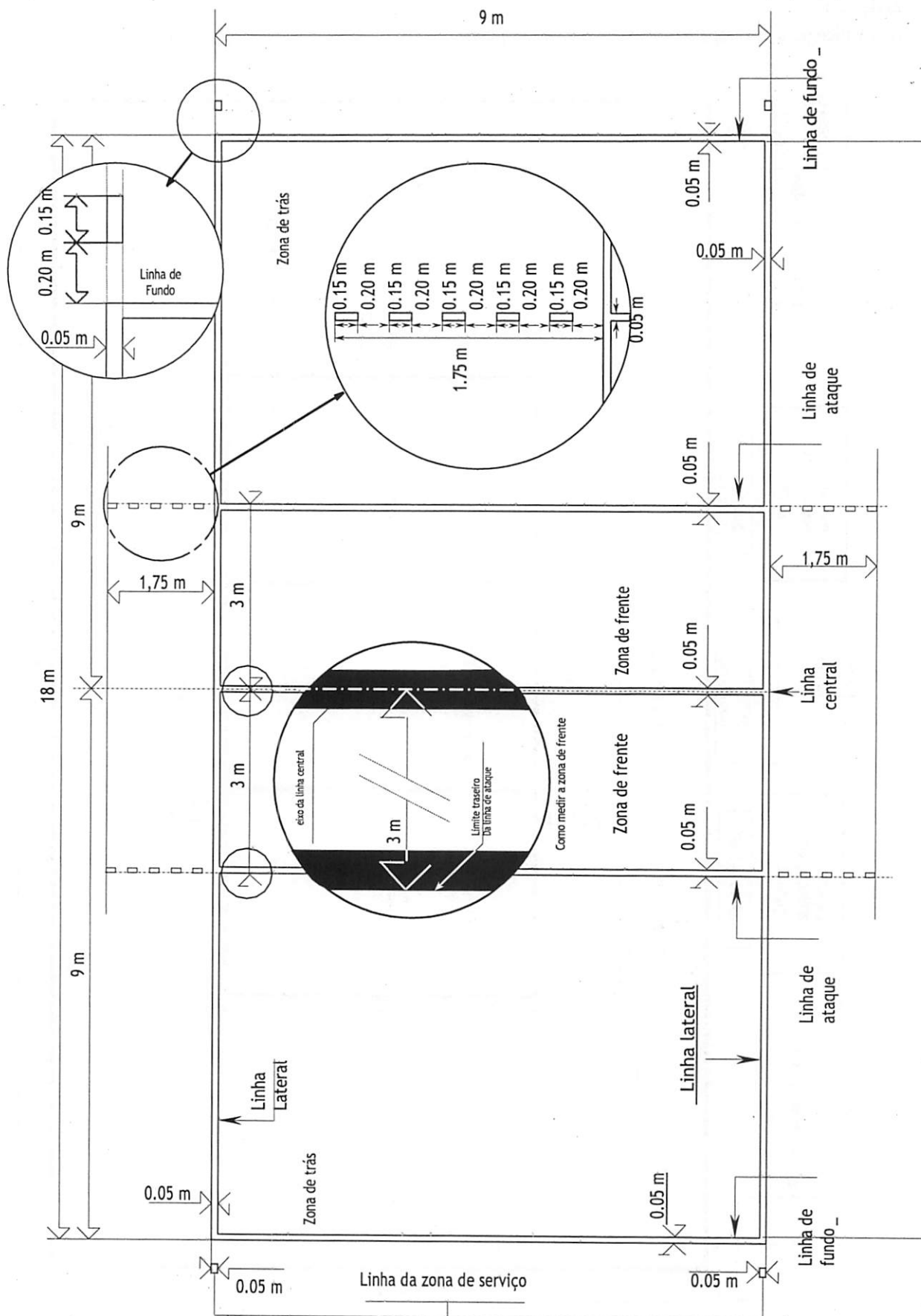


DIAGRAMA 2: A QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS

DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

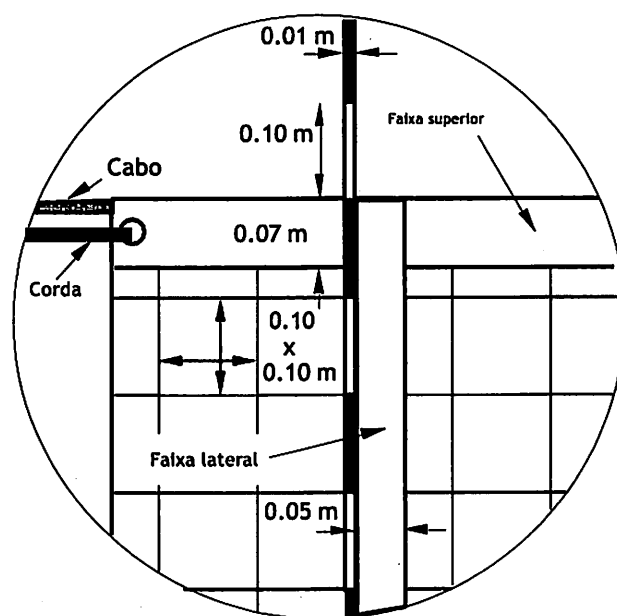
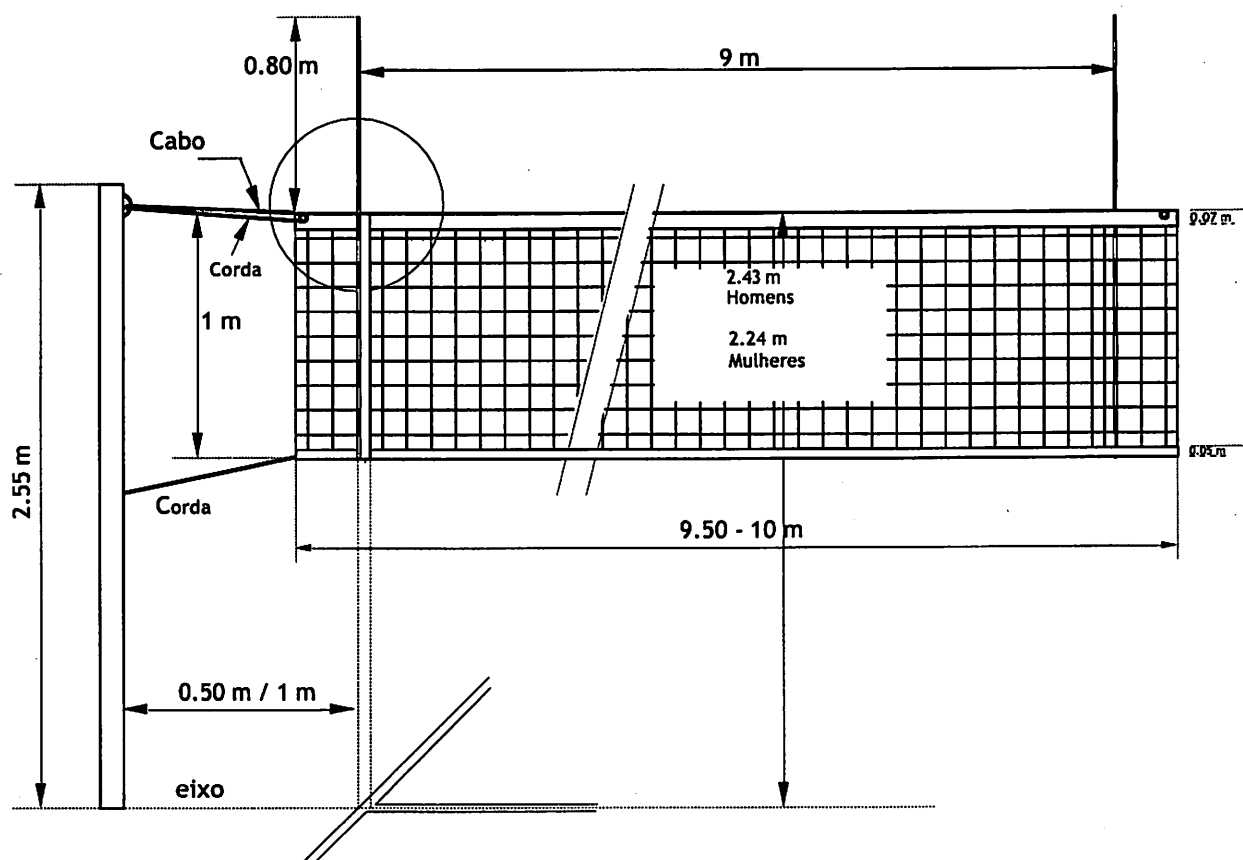
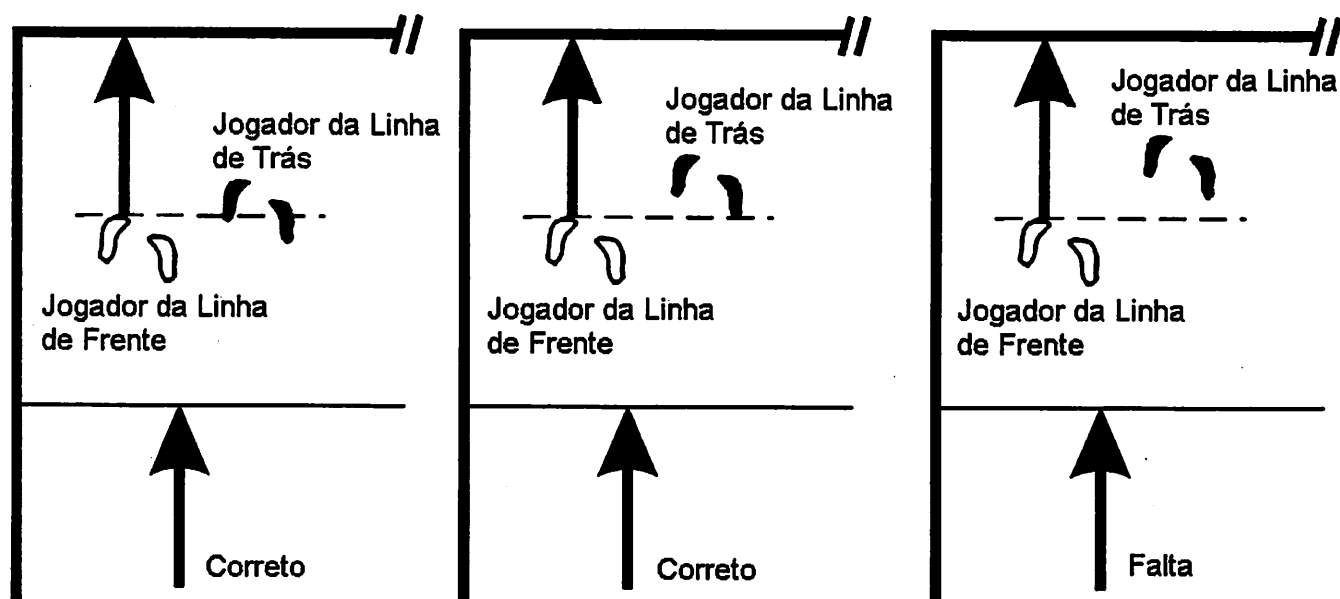


DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

Regras Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

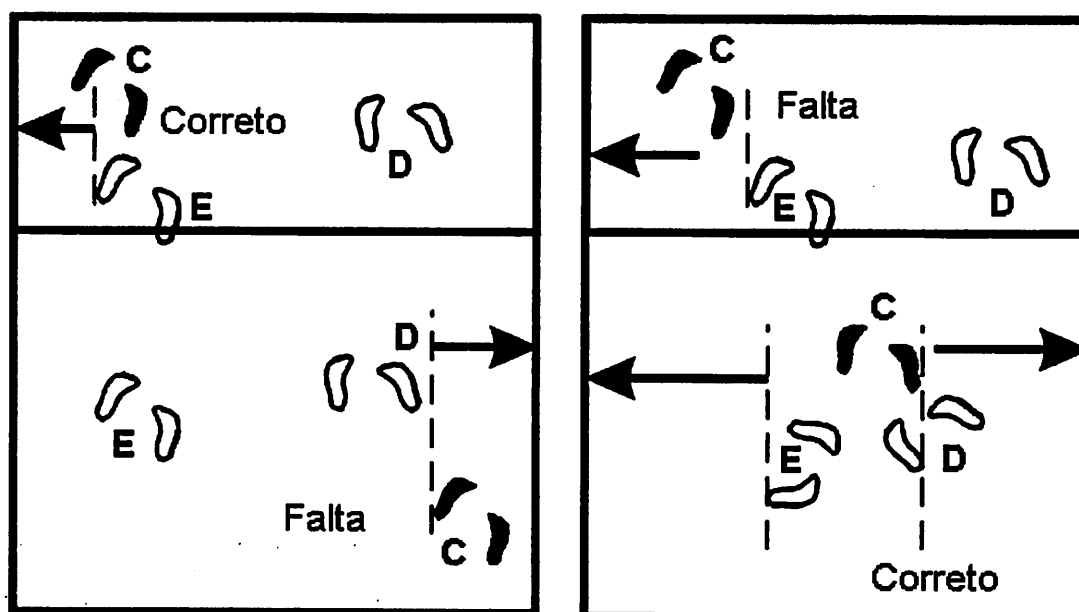
Exemplo A:

Determinação das posições dos jogadores da linha de frente com seu correspondente da linha de trás



Exemplo B:

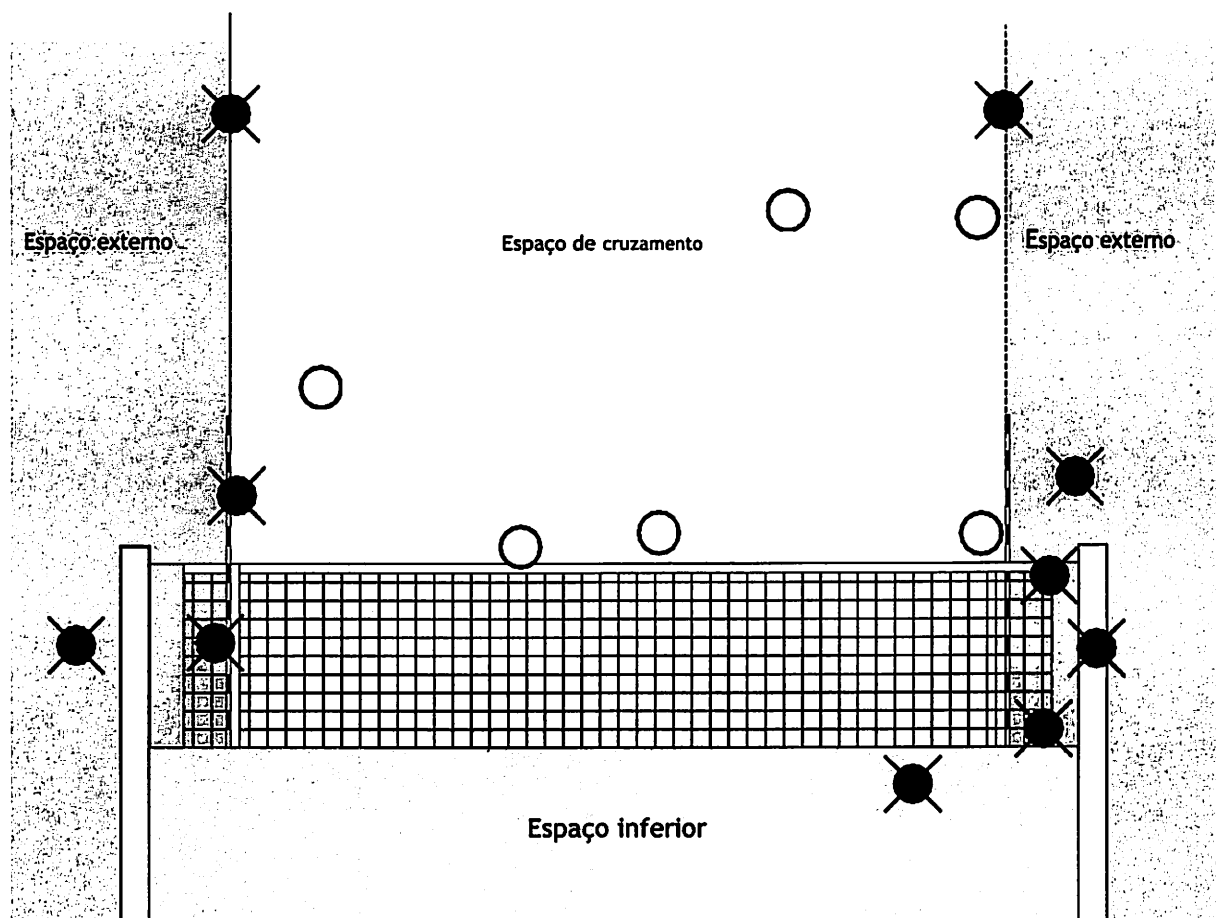
Determinação das posições entre jogadores da mesma linha



C = Jogador de Centro
D = Jogador da Direita
E = Jogador da Esquerda

DIAGRAMA 5a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO A QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



- ⊗ = Falta
- = Travessia correta

DIAGRAMA 5b: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO A ZONA LIVRE ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

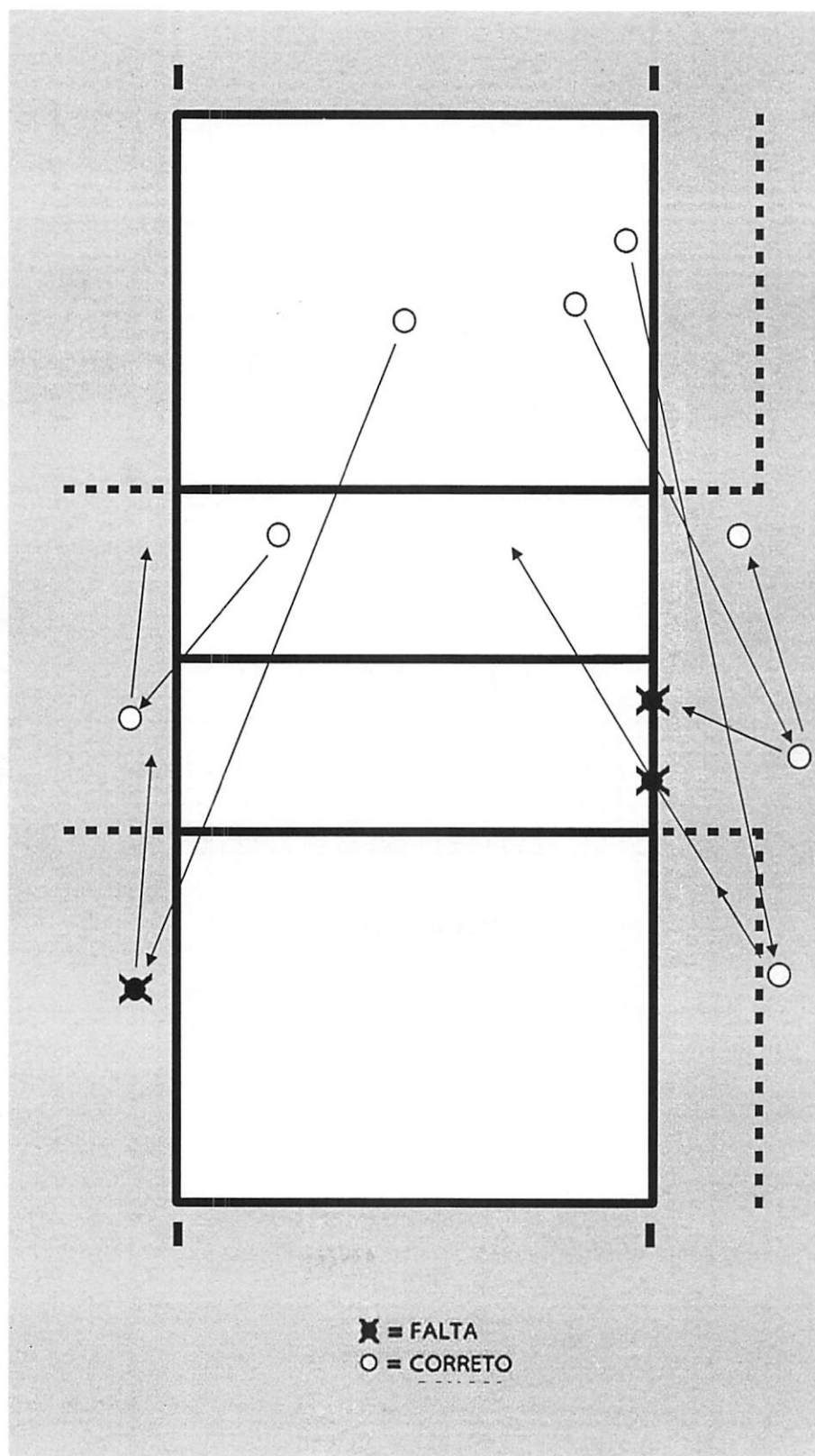


DIAGRAMA 6: BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

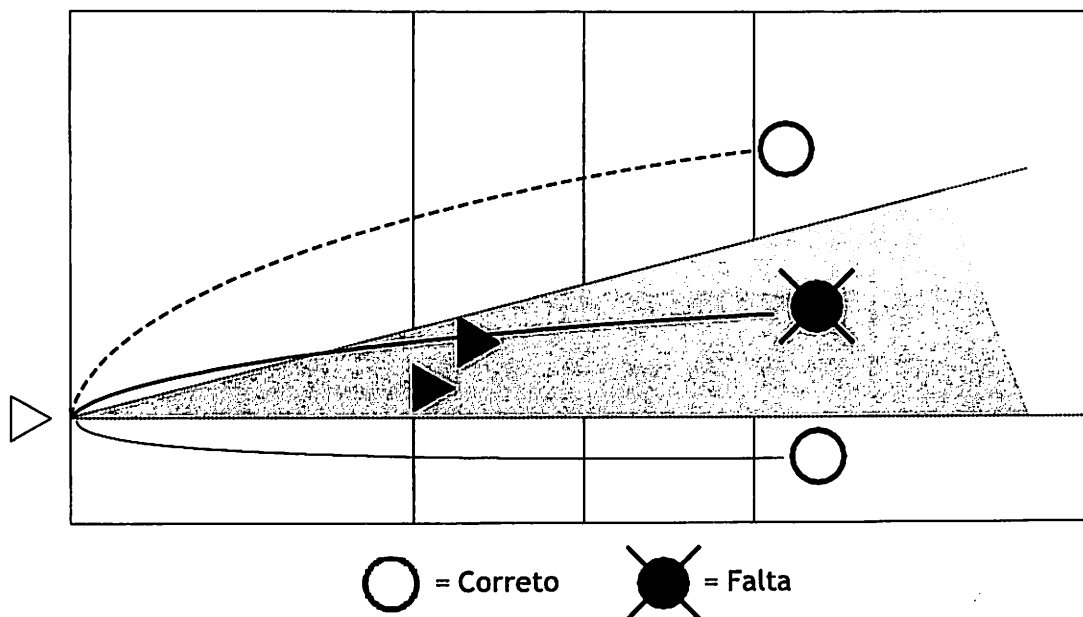
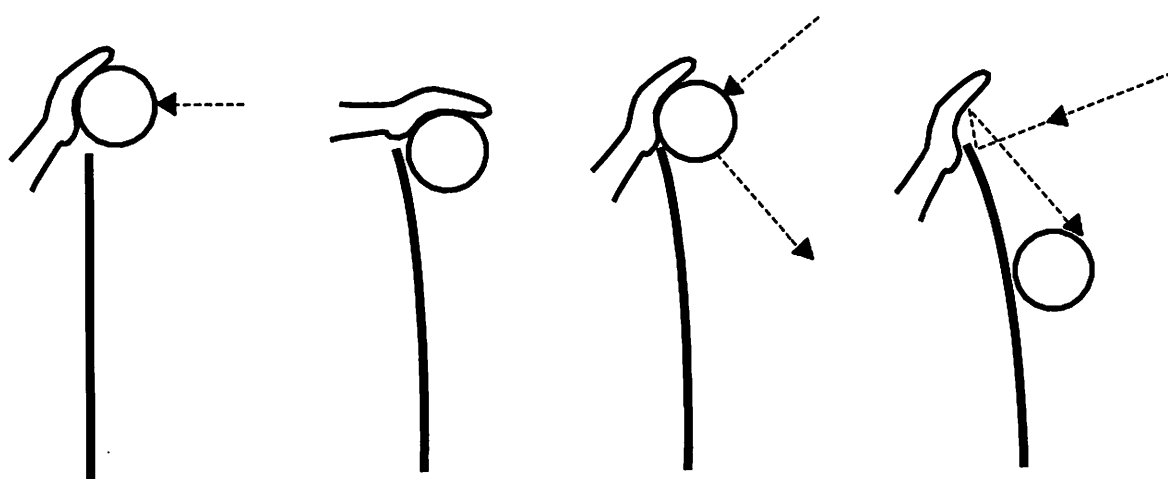


DIAGRAMA 7: BLOQUEIO EFETIVO

Regra Relevante: 14.1.3



Bola acima da rede

Bola abaixo do
bordo superior da
rede

Bola toca a rede

Bola rebatida pela rede

DIAGRAMA 8: ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS

Regras Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

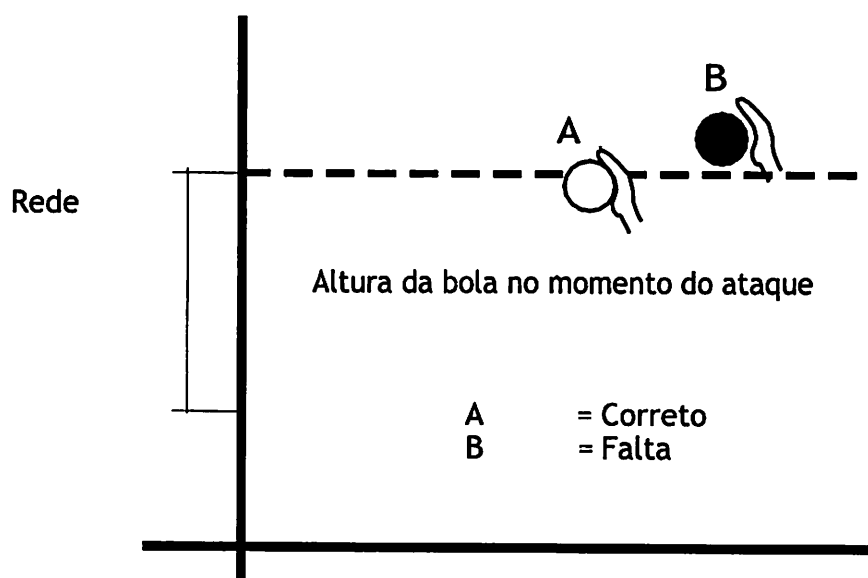
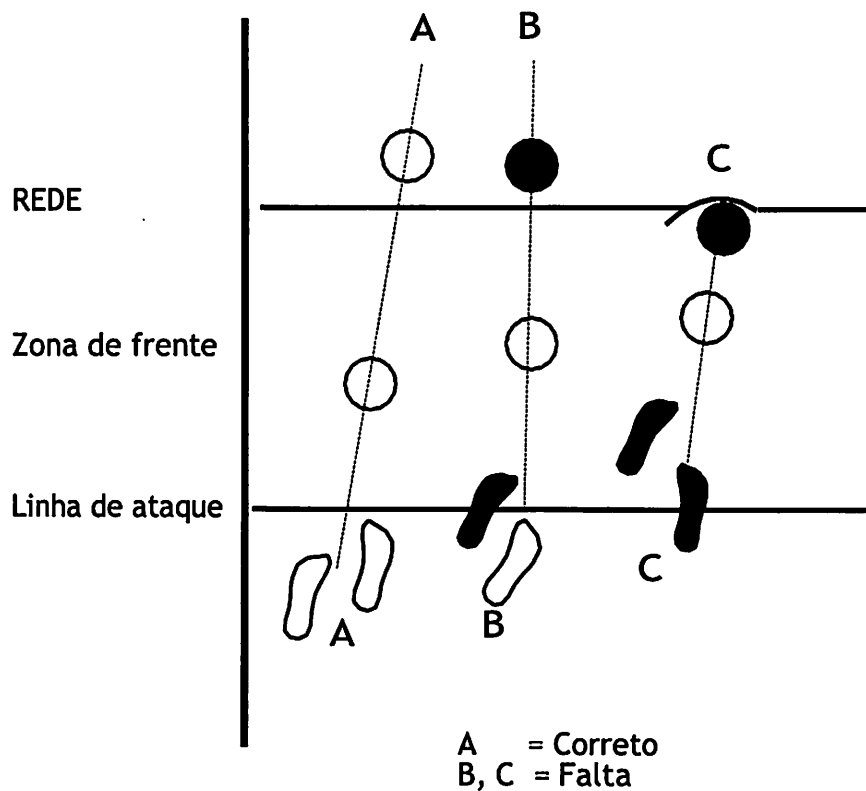


DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTÊNCIA POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

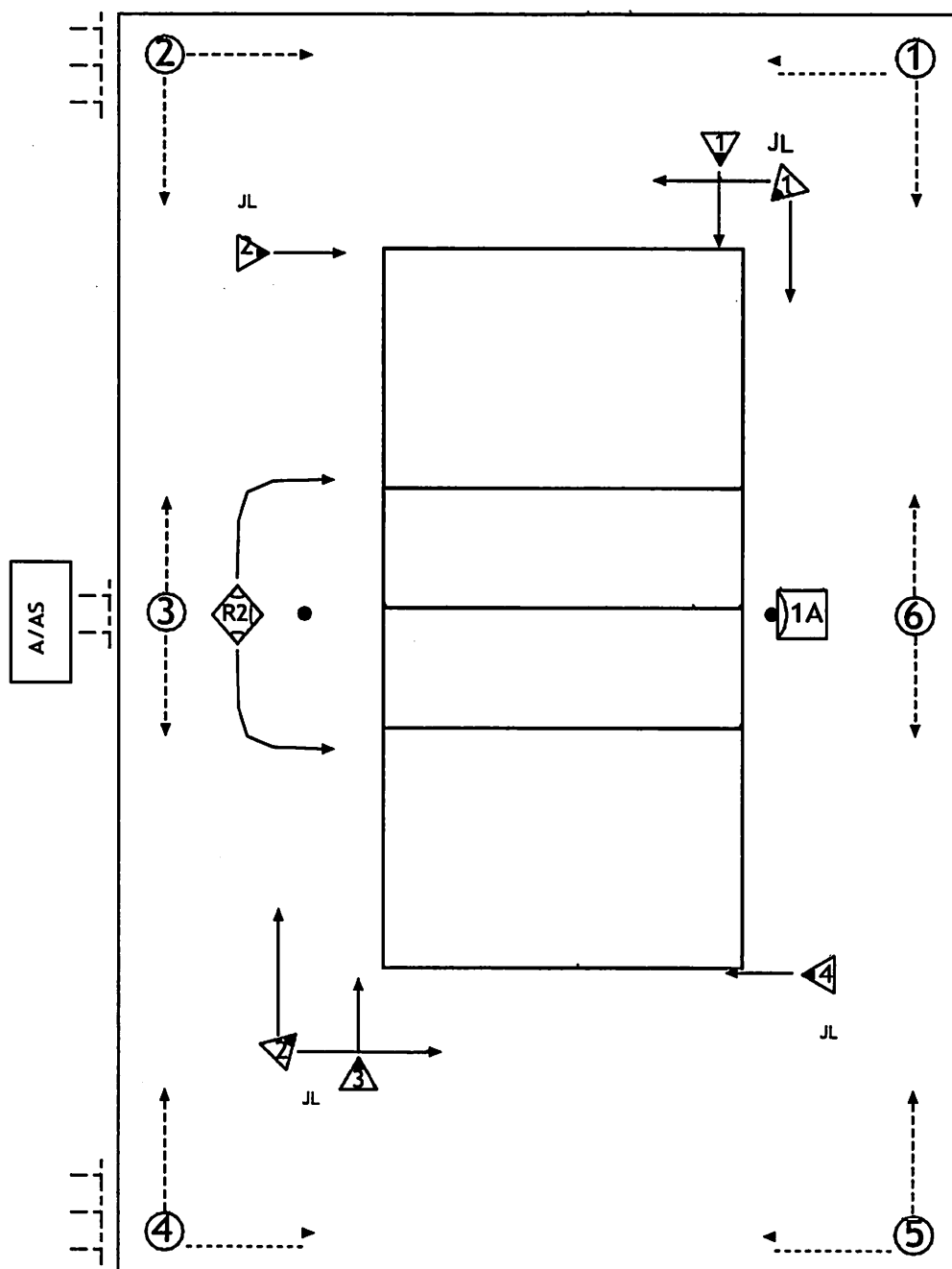
CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada como sanção	Nenhum	Somente preventivo
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Conforme abaixo	Conforme abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e o saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida

9b: ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRÊNCIAS	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro da equipe	Advertência por retardamento	Sinal Manual n°. 25 com o cartão amarelo	Prevenção - sem penalidade
	Segunda e as subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por retardamento	Sinal Manual nº 25 com cartão vermelho	Um ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- 1A = Primeiro árbitro
- 2A = Segundo árbitro
- A/AS = Apontador/Apontador Assistente
- JL = Juizes de linha (numeros 1-4 or 1-2)
- 1-6 = Boleiros (numeros 1-6)
- | = enxugadores

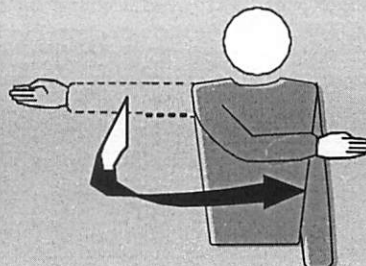
DIAGRAMA 11: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda: (P) (S) Árbitro(s) que deve(m) mostrar a sinalização de acordo com as suas responsabilidades regulares
(P) (S) Árbitro(s) que mostra(m) a sinalização em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

Regras Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mover a mão indicando a direção do saque

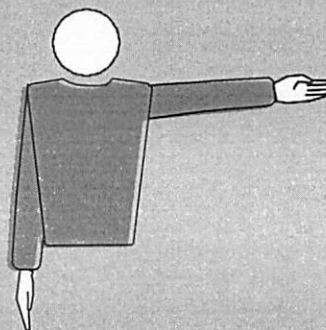


(P)

2 EQUIPE PARA SACAR

Regras Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço do lado da equipe que irá sacar

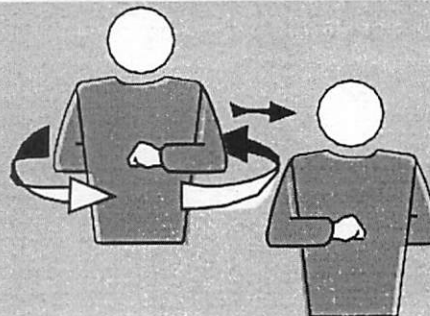


(P) (S)

3 MUDANÇA DE QUADRA

Regra Relevante: 18.2

Coloque os antebraços, um a frente e o outro atrás do corpo, e depois gire-os ao redor do corpo.

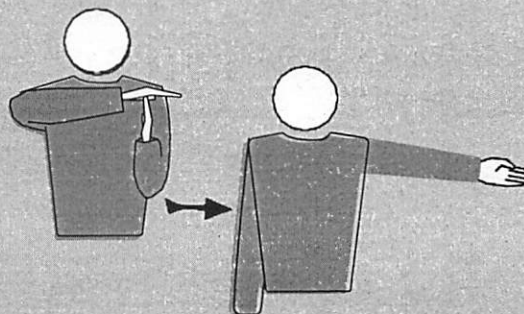


(P)

4 TEMPO DE DESCANSO

Regra Relevante: 15.4.1

Coloque a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical (formando um "T") e indique a equipe requisitante.



(P) (S)

5 SUBSTITUIÇÃO

Regras Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimento circular dos antebraços, um ao redor do outro.



(P) (S)

6a ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão amarelo como advertência.

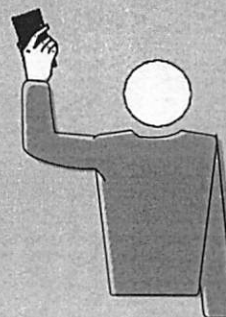


(P)

6b PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartão vermelho como penalidade.



(P)

7 EXPULSÃO

Regras relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os dois cartões juntos

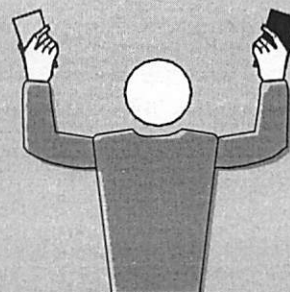


(P)

8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartões vermelho e amarelo separados para desqualificação.



P

9 FINAL DO SET (OU DA PARTIDA)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços em frente ao peito, com as mãos abertas.

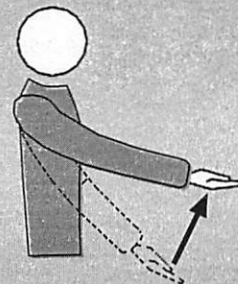


P S

10 BOLA QUE NÃO FOI ARREMESSADA OU SOLTA NA EXECUÇÃO DO SAQUE

Regra Relevante: 12.4.1

Ergue o braço estendido, com a palma da mão voltada para cima.

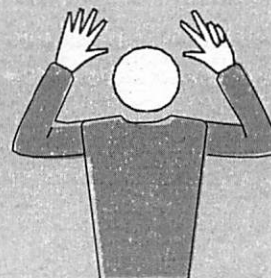


P

11 RETARDO NO SAQUE

Regra relevante: 12.4.4

Erguer oito dedos, levemente separados.



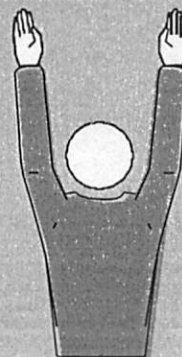
P

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Levantar ambos os braços verticalmente com palmas voltadas para frente.

P S



13. FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO

Regras Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Fazer um movimento circular com o dedo

P S

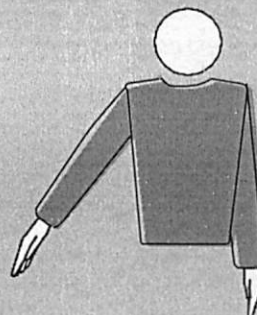


14 BOLA "DENTRO"

Regra Relevante: 8.3

Apontar o braço e os dedos para o chão.

P S

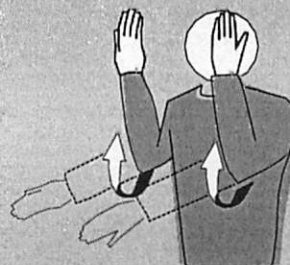


15 BOLA "FORA"

Regras Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Erguer os antebraços verticalmente, mãos abertas, palmas voltadas para o corpo.

P S



16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Levante o antebraço lentamente, com a palma da mão voltada para cima.



P

17 DOIS TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Erguer os dois dedos, levemente separados.

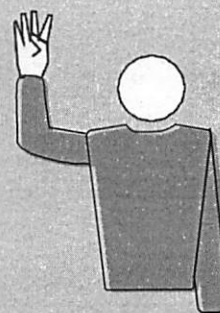


P

18 QUATRO TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Erguer quatro dedos, levemente separados.

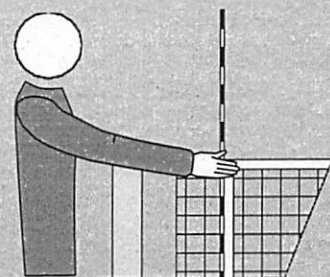


P

19 TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR - BOLA SACADA NÃO PASSA PARA A QUADRA ADVERSÁRIA ATRAVÉS DO ESPAÇO DE CRUZAMENTO

Regras Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente aquele lado.

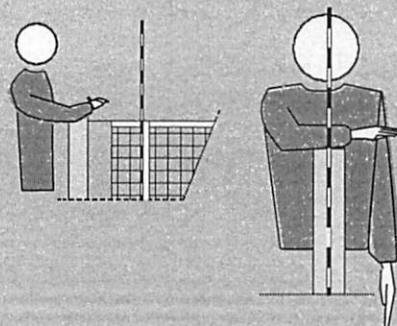


P S

20 INVASÃO SOBRE A REDE

Regras Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Coloque uma mão por cima da rede, com a palma voltada para baixo.



P

21 FALTA DO GOLPE DE ATAQUE

Regras Relevantes:

- por um jogador de trás, Líbero ou no saque adversário: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- em um passe de voleio executado com a ponta dos dedos pelo Líbero, enquanto este estava em sua zona de ataque ou na extensão desta: 13.3.6

Fazer um movimento para baixo com antebraço, mão aberta.



P S

22 PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR ou SACADOR TOCA A QUADRA (LINHA DE FUNDO) ou JOGADOR PISA FORA DA SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DE SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Apontar a linha central ou a linha em questão



P S

23 FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DO RALLY

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Erguer os dois polegares



P

24 BOLA TOCADA

Regras Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Passe a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical.

P S

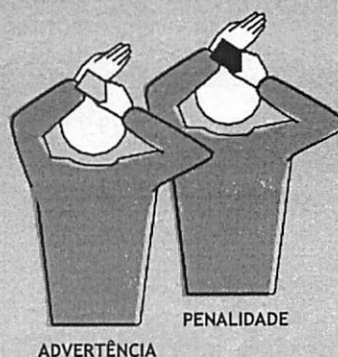


25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cubra o pulso com cartão amarelo (advertência) ou com o cartão vermelho (penalidade)

P



ADVERTÊNCIA

PENALIDADE

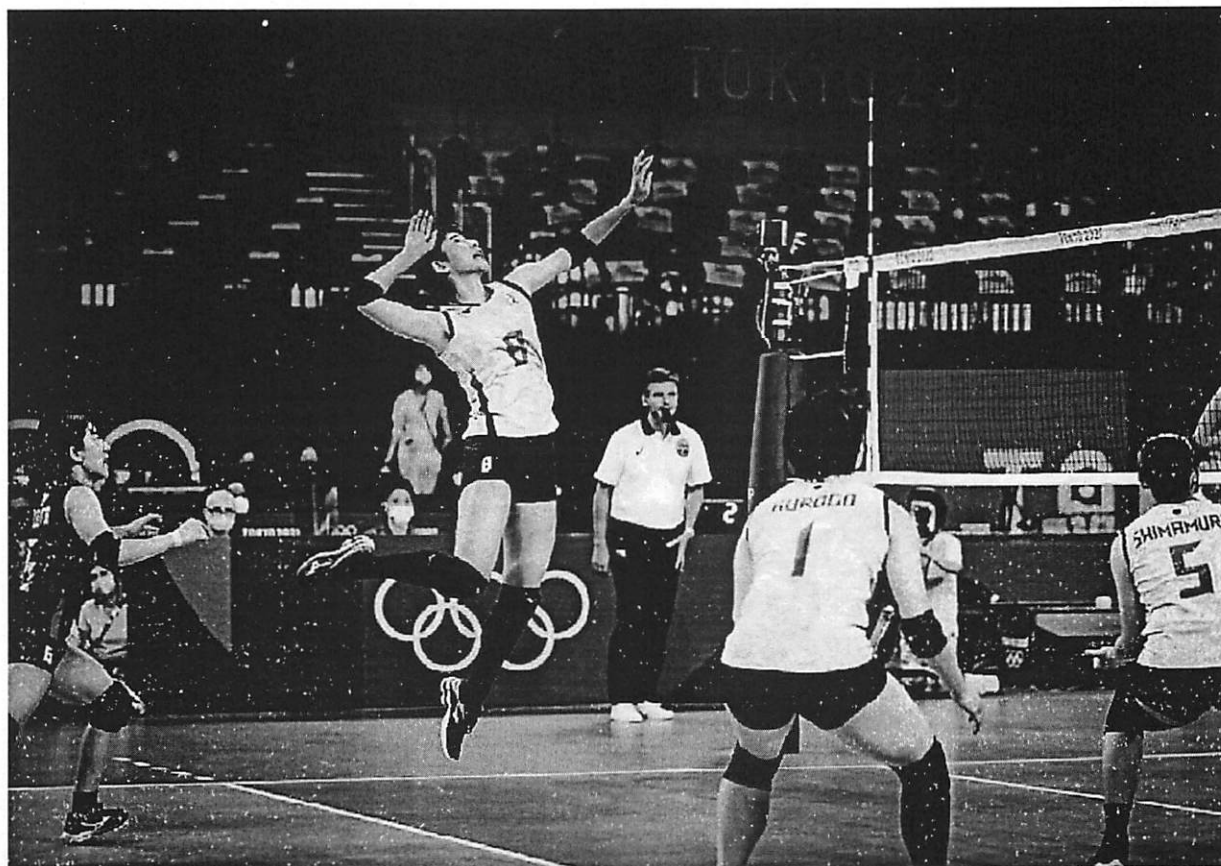


DIAGRAMA 12: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM A BANDEIRA

1 BOLA "DENTRO"

Regras Relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo.

JL



2 BOLA "FORA"

Regras Relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Erguer a bandeira verticalmente.

JL



3 BOLA TOCADA

Regra Relevante: 29.2.1.2

Erguer a bandeira e tocá-la no topo com a palma da mão que está livre.

JL

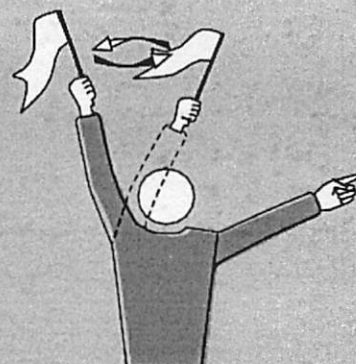


4 FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA QUE TOCA OBJETO FORA DA ÁREA DE JOGO, OU FALTA COM PÉ COMETIDA POR QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Balançar a bandeira acima da cabeça e apontar a antena ou linha respectiva.

JL



5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Erguer e cruzar ambos os braços e mãos em frente ao peito.

JL



PARTE 3
DEFINIÇÕES

ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE

A Área de Competição/Controle é o corredor ao redor da quadra de jogo e zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras exteriores ou cerca de delimitação. Veja o diagrama 1a.

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, a quadra de jogo e a zona livre) que são definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro da regra. Estas incluem: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás e a Zona de troca do Líbero.

ÁREAS

Estas são as seções da quadra FORA da zona livre, identificadas pelas regras e possuem uma função específica. Estas incluem: área de aquecimento.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido na parte superior pela parte inferior da rede e as cordas que a amarram aos postes, lateralmente pelos postes e na parte inferior pela superfície da quadra.

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido pela:

- Faixa horizontal do topo da rede
- As antenas e seu prolongamento
- O teto

A bola deve cruzar para a QUADRA do adversário através do espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo compreende o plano vertical da rede, fora do espaço de cruzamento e espaço inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

Esta é a parte da zona livre através do qual se realizam as substituições.

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA FIVB

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre as normas e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que disposições especiais podem ser feitas pela FIVB a fim de promover a partida de voleibol ou testar novas condições.

PADRÕES FIVB

São especificações ou limites técnicos estabelecidos pela FIVB para os fabricantes dos equipamentos.

FALTA

- a) Uma ação de jogo contrária às regras.
- b) Uma violação da regra que não seja uma ação de jogo.

DRIBLE

Drible significa quicar a bola contra o solo (usualmente como uma preparação para o arremesso ou saque). Outras ações preparatórias podem incluir (entre outras) mover a bola de uma mão à outra.

BOLEIROS E ENXUGADORES RÁPIDOS

Boleiros: São pessoas cujo trabalho é manter o fluxo da partida, servindo a bola aos sacadores entre os rallies.

Enxugadores rápidos: São pessoas cujo trabalho é manter o piso limpo e seco, se necessário, após cada rally com toalha pequena.

PONTO RALLY

Este é o sistema de obtenção do ponto cada vez que vence uma jogada.

INTERVALO

O tempo entre os sets. A troca de quadra no 5º (decisivo) set não é considerado como um intervalo.

REDESIGNAÇÃO

É a ação pela qual um Líbero, que não pode continuar a jogar ou que é declarado pela equipe “incapaz de jogar” tem as suas funções assumidas por outro jogador (exceto o jogador da troca regular) que não esteja em quadra no momento da redesignação.

TROCA

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e um dos Líberos (se houver mais que um) toma o seu lugar. Isto também inclui a troca entre os Líberos. Um jogador regular pode, desta forma, trocar com qualquer Líbero. Deve haver um rally completo entre as trocas envolvendo o Líbero.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que cria uma vantagem sobre a equipe adversária ou qualquer ação que impede um adversário de jogar a bola.

O-2bis

Formulário oficial da FIVB no qual são registrados os jogadores e os oficiais da equipe. Deve ser apresentado durante o protocolo preliminar.

OBJETO FORA DE JOGO

Um objeto ou pessoa que se encontra fora da quadra de jogo ou próximo ao limite do espaço livre de jogo que promove uma obstrução na trajetória da bola. Por exemplo: luminárias, a cadeira do árbitro, equipamentos de TV, a mesa do apontador e os postes da rede. Não se inclui como objeto fora de jogo as antenas, pois são consideradas parte integrante da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e outro jogador regular toma o seu lugar.

O PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPE

Existem quatro casos, quando a ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipe:

- recepção do saque
- receber ataque da equipe adversária
- jogar a bola rebatida do próprio bloqueio
- jogar a bola rebatida do bloqueio adversário

PROTOCOLO

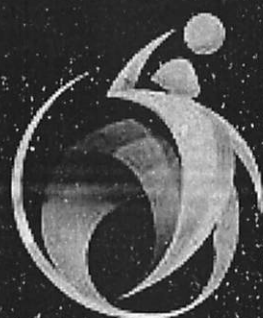
A série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, o aquecimento, apresentação das equipes e árbitros descritos no Manual Específico da Competição.

ANOTAÇÕES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ANOTAÇÕES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



**VÔLEI
BRASIL**

cbv.com.br



REGULAMENTO DE ARBITRAGEM 2023-2024

CAPÍTULO I CONSTITUIÇÃO E REGISTRO

ART 1º - O Quadro de Árbitros da Federação Paranaense de Voleibol é constituído por árbitros e apontadores aprovados em curso específico, devidamente habilitados para o exercício destas funções, com a participação na clínica de arbitragem e com direitos e deveres constantes das leis em vigor da FPV e no presente regulamento.

ART 2º - Só poderão integrar o Quadro de Árbitros da FPV, os árbitros e apontadores habilitados através de Curso de Formação de Árbitros, homologado pela Confederação Brasileira de Voleibol e/ou Federação Paranaense de Voleibol.

Parágrafo 1º - Será realizado Curso de Formação de Árbitros sempre que houver necessidade de complementação e atualização do Quadro de Árbitros da FPV, solicitado e autorizado pela COBRAV.

Parágrafo 2º - O árbitro e apontador, após ser aprovado no curso de formação, será integrado ao Quadro de Árbitros da FPV.

ART 3º - A responsabilidade de organização do Quadro de Árbitros da FPV caberá ao Diretor de Arbitragem com a anuência da Superintendência e Presidência.

ART 4º - A Direção de Arbitragem, Coordenação de Arbitragem da Capital Região Metropolitana/Litoral e Superintendência, serão indicados pela FPV, aos quais competem:

- Elaborar alterações deste Regulamento que por ventura sejam necessárias;
- Supervisionar a atividade da Escola de Arbitragem e das Coordenações;
- Manter relacionamento com a Confederação Brasileira de Voleibol;
- Aplicar medidas constantes deste regulamento;
- Promover e coordenar a realização dos cursos de formação;
- Propor a promoção ou rebaixamento de categoria dos árbitros e apontadores que compõe o quadro de árbitros da FPV;
- Propor a inclusão ou exclusão de árbitros e apontadores no quadro de árbitros;
- Sugerir qualquer medida que vise o aprimoramento do quadro de árbitros;
- Organizar o registro dos árbitros e apontadores na federação, e junto à CBV;



- Promover a qualificação constante do quadro de árbitros;
- Escalar árbitros e apontadores, para jogos promovidos pela FPV e os que a Federação for contratada a prestar este serviço;
- Indicar árbitros e apontadores para atuarem em competições promovidas pela CBV e ou FIVB;
- Controlar e indicar medidas administrativas e/ou punitivas de acordo com este regulamento;
- Manter o relacionamento com os árbitros;

Coordenação de arbitragem da capital e região metropolitana/litoral

Será o responsável pelas escalas de competições em que a FPV indicar árbitros, tanto na capital como região metropolitana/litoral, devendo o mesmo estar em contato com o Diretor de Arbitragem, também deverá organizar as planilhas de pagamento e repassar para o diretor administrativo para que seja realizado o pagamento.

Parágrafo único - O Diretor de Arbitragem nas suas faltas e impedimentos será substituído, momentaneamente, pelo Superintendente da FPV, que desempenhará as funções e atividades que lhe forem determinadas pela FPV.

ART 5º - Nenhuma partida oficializada pela FPV, poderá ser dirigida por árbitros e apontadores que não estejam regularmente registrados no Quadro de Árbitros da FPV, nas respectivas categorias, salvo quando o regulamento da competição permitir e/ou exigir o início do jogo.

Parágrafo único – caso excepcionais serão analisados pelo diretor de arbitragem, superintendência e presidência.

CAPÍTULO II

CLASSIFICAÇÃO, PROMOÇÃO, REBAIXAMENTO E EXCLUSÃO

ART 7º - Os árbitros e apontadores da FPV serão classificados nas seguintes categorias:

- I. Aspirante Regional;
- II. Regional FPV;
- III. Regional CBV;
- IV. Aspirante Nacional;
- V. Nacional;
- VI. Internacional.



ART 8º - Os árbitros e apontadores serão inscritos na FPV logo após a homologação do resultado do curso de formação, farão parte do quadro de Aspirante a Regional. A partir da inscrição na FPV, haverá promoções dentro da Federação Paranaense de Voleibol:

Para Regional FPV: Tão logo inscrito na FPV como Aspirante a Regional, o árbitro e/ou apontador deve cumprir 10 (dez) jogos para ascender a categoria Regional FPV no prazo máximo de 12 (doze) meses após a homologação do curso de formação.

Para Regional CBV: Tão logo seja homologada a sua inscrição como: Regional FPV, o árbitro e/ou apontador estará no período mínimo de um ano apto a ser inscrito no quadro da CBV, desde que tenha atuado em Campeonatos promovidos pela FPV e seja avaliado como de real capacidade.

Para Aspirante a Nacional: O árbitro inscrito como Regional na CBV terá condições de ser indicado a fazer um curso de Avaliação para a Categoria Aspirante a Nacional 2 (dois) anos a partir da data de inscrição. O número de vagas é limitado e será de competência da Direção de Arbitragem a sua indicação.

(A): Aos apontadores, não haverá curso de promoção, mas deverá cumprir no mínimo 20 (vinte) jogos dos Campeonatos Estaduais realizados pela FPV, no prazo mínimo de 03 (três) anos a partir de seu registro na categoria Regional CBV. O número de vagas é limitado e será de competência da Direção de Arbitragem a sua indicação.

Para Nacional: O Árbitro inscrito como Aspirante a Nacional há 2 (dois) anos terá condições de ser indicado a fazer um curso de Avaliação para a Categoria Nacional e cumprir as exigências da COBRAV: curso superior completo.

(A): Para os apontadores, deverá cumprir 20 jogos nos Campeonatos Estaduais Sub-19 e Adulto realizados pela FPV, no prazo mínimo de 03 anos a partir de seu registro na categoria Aspirante a Nacional.

Para Internacional: O Árbitro inscrito como Aspirante a Nacional ou Nacional há mais de três anos no mínimo e cumprir as exigências da COBRAV e FIVB, curso superior e língua inglesa fluente, poderá fazer a Avaliação para Internacional, mediante indicação do Presidente da FPV e da CBV.



(A): Para os apontadores, não há categoria internacional, e sim Especial.

Para Especial: O apontador inscrito como Nacional há pelo menos dois anos, ter participado de Campeonato Mundial, ser aprovado em competição com prova teórica específica e ter domínio da língua inglesa.

Parágrafo 1º - As promoções de categorias serão concedidas aos árbitros e apontadores que pelos seus conhecimentos e atuações, tenham demonstrado qualidades que façam jus à nova categoria.

Parágrafo 2º - Para efeito de promoção dos árbitros e apontadores serão avaliados os aspectos: técnico, administrativo e disciplinar.

Parágrafo 3º - Para promoção a categoria superior, além dos requisitos exigidos neste Regulamento, a Direção de Arbitragem poderá emitir parecer sobre a atuação do árbitro ou apontador, que servirá como subsídio para a decisão.

Parágrafo 4º - Os árbitros e apontadores que não obtiverem parecer favorável da Direção de Arbitragem da FPV, permanecerão na mesma categoria aguardando nova oportunidade, o que poderá ser proposto novamente, quando das novas promoções.

Parágrafo Quinto - A promoção do árbitro e apontador às categorias Aspirante Nacional, Nacional e Internacional é de exclusiva competência da COBRAV e está descrita no Regimento da COBRAV.

ART 9º - Rebaixamento e Exclusão dentro da FPV:

Parágrafo 1º - Os árbitros e apontadores que permanecerem mais de 02 (dois) anos ausentes do exercício de arbitragem, estão sujeitos, conforme o caso, a rebaixamento de categoria ou exclusão do Quadro de Árbitros da FPV/CBV.

Parágrafo 2º - Os árbitros e apontadores das categorias Internacional, Nacional e Aspirante Nacional ficarão sujeitos aos pareceres da COBRAV.



Parágrafo 3º - O árbitro e o apontador que for rebaixado, só poderá retornar a categoria que pertencia antes, depois de cumpridas as exigências deste Regulamento e avaliação da Direção de Arbitragem da FPV.

Parágrafo 4º - A FPV tem plenos poderes para tomar medidas mais severas no sentido de rebaixar de categoria ou excluir árbitros e apontadores que não cumprirem as normas constantes neste Regulamento ou por motivos que venham a interferir no bom andamento do Quadro de Árbitros da FPV.

Parágrafo 5º - Cabe à FPV a comunicação à COBRAV sobre o afastamento dos árbitros e apontadores registrados em seu quadro, por infração a este Regulamento ou qualquer outro motivo.

CAPÍTULO III ESCALA

ART 10º - As escalas de arbitragem serão feitas pela Direção de Arbitragem e pela Coordenação da Capital e Região Metropolitana/Litoral e serão, SEMPRE, publicadas em Nota Oficial da FPV em local específico para este fim, a qualquer tempo, dependendo da demanda. A escala depois de publicada é de responsabilidade do árbitro e/ou apontador.

ART 11º - Os pedidos de dispensa da escala deverão ser efetuados via e-mail ao seu Coordenador, até as 12:00 horas de quarta-feira, referente ao período de sexta a quinta-feira posteriores. Após a divulgação das escalas e é de responsabilidade do árbitro escalado o comparecimento no jogo, bem como a comunicação de eventual troca de escala, estando sujeito a aplicação das medidas disciplinares automáticas.

ART 12º - Os árbitros e apontadores deverão atuar na partida para a qual tenham sido escalados. Somente serão permitidas trocas na escala mediante justificativa plausível, com comunicação prévia obrigatória ao Diretor de Arbitragem e/ou Coordenador da Capital e Região Metropolitana, observadas as regras do ART anterior.



ART 13° – Os resultados dos jogos deverão ser comunicados à Direção Técnica da FPV pelo apontador do jogo que envia uma foto da súmula à direção e na sequência a via original. As súmulas, de responsabilidade do apontador da partida, ou do último jogo programado para rodadas duplas, deverão ser entregues na sede da FPV no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas contados do término da partida.

CAPÍTULO IV UNIFORME

ART 14° - Os árbitros e apontadores, quando em função pela FPV, deverão usar os seguintes uniformes:

I. UNIFORME ESTADUAL

Voleibol de quadra - tênis predominantemente branco, meias brancas com cano alto, calça social preta da FPV, COM BOLSO, cinto preto, camisa da arbitragem paranaense.

Vôlei de praia - tênis predominantemente branco, meias brancas com cano alto, bermuda da FPV, camisa da arbitragem paranaense.

Para jogos em baixas temperaturas, será permitido o uso de blusa e/ou parka com a camisa da arbitragem paranaense.

III. UNIFORME NACIONAL (Competições CBV)

a) tênis predominantemente branco, meias cano alto brancas, calça social preta (bermuda ou calça azul marinho no caso de voleibol de praia) COM BOLSO, cinto preto, camisa polo branca, escudo da CBV no centro do peito.

Parágrafo 1°: O uniforme descrito é obrigatório para todos. Árbitros e apontadores, do sexo masculino ou feminino.

Parágrafo 2°: O uniforme poderá ser diferente quando for fornecido por patrocinador para um determinado ano, evento ou campeonato.

CAPÍTULO V

TAXA DE ARBITRAGEM



ART 15° - As taxas de arbitragem serão fixadas pela Diretoria da FPV, fazendo parte do Regimento de Taxas.

- I. o árbitro Nacional quando atuando na modalidade que não da sua categoria sempre receberá a taxa de uma categoria inferior;

Exemplo, árbitro Nacional na praia atuando em competições de quadra receberá a taxa de árbitro aspirante a nacional.

Parágrafo Único: Das taxas recebidas extra federação (aquela recebida diretamente pelo árbitro da entidade promotora), o árbitro tem o dever de transferir todo o montante para a FPV que fará o pagamento SEMPRE no dia 10 do mês subsequente ao da competição.

CAPÍTULO VI

DIREITOS E DEVERES DOS ÁRBITROS

ART 16° - São direitos do árbitro e apontador registrados no quadro de árbitros da FPV:

- I. ser promovido para categoria superior, na forma deste Regulamento;
- II. reivindicar sobre a sua categoria, na forma deste Regulamento, junto a FPV, por intermédio do seu Coordenador;
- III. ter livre ingresso em todos locais onde forem realizados jogos de voleibol, sob a jurisdição da Federação Paranaense de Voleibol, mediante a apresentação de sua carteira de árbitro ou convite emitido pela FPV;
- IV. ter durante as competições realizadas fora da sua cidade de residência, hospedagem, alimentação e transporte custeadas, sendo o ônus dessas despesas responsabilidade da entidade promotora da competição;
- V. levar para debate, nas reuniões de árbitros, todas as dúvidas a respeito de interpretação das Regras Oficiais e os critérios de interpretação das padronizações de arbitragem fixadas pela Direção de Arbitragem da FPV e COBRAV/CBV.

ART 17° - São deveres do árbitro e apontador registrados no Quadro da FPV:

- I. manter em sua vida pública e particular, conduta exemplar, hábitos de temperança, compostura e dignidade que imponham à sua pessoa a confiança na sua atuação como árbitro;
- II. atuar somente em competições que a escala for publicada em Nota Oficial da Federação Paranaense de Voleibol; ou, em exceções, como medida emergencial, autorizadas pelo Diretor de Arbitragem;



- III. não emitir opinião pública contrária a atuação de companheiros de arbitragem ou resoluções de dirigentes e órgãos desportivos;
- IV. não tecer comentários ou críticas aos membros da Diretoria da FPV/CBV ou interpelar sobre decisões, critérios e procedimentos, fora dos espaços designados para isto;
- V. não usar de gestos ou palavras de gracejos, com atletas, companheiros de arbitragem, dirigentes, autoridades e público;
- VI. não chamar sobre si a atenção do público com exhibições despropositadas no exercício da arbitragem;
- VII. não fazer uso de bebidas alcoólicas ou prática de jogos de azar durante os certames em que esteja atuando;
- VIII. não ter vínculo com clubes e entidades desportivas seja como técnico, atleta ou dirigente. Caso isso ocorra, não poderá atuar como árbitro ou apontador em competições em que seu clube ou entidade estiver envolvida, independente de naipes;
- IX. não dar entrevista a órgãos de imprensa escrita, falada ou televisada, em razão de atos praticados no exercício de suas funções ou a estas relacionadas, sem prévia autorização da FPV;
- X. evitar contatos desnecessários, durante os certames oficiais com dirigentes e atletas de equipes;
- XI. manter-se em dia com as regras oficiais adotadas pela CBV, aplicá-las rigorosamente, observando ao critério de interpretação fixado pela COBRAV, bem como dos Regulamentos das competições sob jurisdição da FPV;
- XII. proferir decisões técnicas absolutamente indiscutíveis durante o jogo;
- XIII. fazer o possível para realizar a partida para a qual esteja escalado;
- XIV. exigir do filiado local ou do Delegado da FPV, quando houver, todas as garantias necessárias para a ordem do jogo, sua segurança individual, dos seus auxiliares, atletas e dirigentes das equipes disputantes;
- XV. apresentar-se nos jogos que for atuar, devidamente uniformizado, limpo; homens com barba feita ou aparada, mulheres com pouca maquiagem, acessórios discretos, cabelos presos (amarrados) para que não atrapalhe o desempenho da função;
- XVI. comparecer ao jogo para o qual foi escalado com antecedência mínima de 30 minutos, para jogos estaduais, e 60 minutos para jogos nacionais, antes da hora prevista para o início do mesmo com boa apresentação, excetuando-se as previsões específicas dos regulamentos das competições;
- XVII. levar para o local da competição para realização do jogo:



APONTADOR: súmulas, caneta preta, ordens de saque, apito, régua para auxiliar no preenchimento, relógio. O apontador não deve utilizar telefone celular para controle de tempos ou demais atribuições durante o jogo. O apontador deve seguir as normas de padronização de preenchimento de súmulas nas seguintes esferas: Padronização Estadual FPV, Padronização Nacional CBV, obedecendo também normas estabelecidas quanto às siglas das equipes e demais estipuladas pela FPV e CBV. Se, houver um delegado na competição ao qual esteja escalado, seguir suas orientações quanto ao preenchimento dos itens da súmula.

ÁRBITRO: apito, bandeira, moeda, cartões, relógio, calibrador, trena, bomba.

XVIII. não exibir ou divulgar detalhes das ocorrências registradas em súmula;

XIX. ter especial atenção de só participarem atletas que apresentarem a documentação exigida nos regulamentos dos campeonatos. O atleta poderá participar do jogo se apresentar documento oficial, com fotografia que permita o reconhecimento do atleta, no entanto tal fato deverá ser observado na súmula do jogo.

XX. conferir as carteiras e assinaturas em súmula de atletas e dirigentes (1º e 2º árbitros);

XXI. entregar relatório, quando necessário até 24 (vinte e quatro) horas após a realização do jogo, na sede da FPV;

XXII. quando da falta ou atraso em um jogo, deverá apresentar justificativa por escrito no prazo de 2 (dois) dias, contados a partir da falta;

XXIII. comparecer obrigatoriamente a todas reuniões determinadas pela Direção de Árbitros. Em sua ausência, apresentar justificativa por escrito no prazo de 5 (cinco) dias contados da data da falta. O árbitro ou apontador não poderá faltar mais de 2 (duas) reuniões por ano.

XXIV. comparecer obrigatoriamente à Clínica de Arbitragem anual. Em sua ausência, apresentar justificativa por escrito no prazo de 5 (cinco) dias contados da data da falta. O árbitro ou apontador não poderá faltar mais de 2 (duas) clínicas consecutivas.

XXV. comparecer, obrigatoriamente: homens com a barba e cabelo devidamente aparados; mulheres com o cabelo preso (amarrado).

XXVI. realizar, obrigatoriamente sempre que propostas as avaliações de diagnósticos, sejam essas em competições, reuniões de arbitragem ou durante a Clínica Anual de Arbitragem.

PARÁGRAFO ÚNICO – para as competições organizadas pelo Governo do Estado do Paraná, os árbitros e apontadores, deverão chegar, obrigatoriamente, até o horário estipulado pelo organizador, devidamente uniformizado (camisa de passeio FPV) para a participação da reunião com Coordenação dos jogos, e os árbitros e apontadores não deverão se ausentar das referidas competições até termine o último jogo (casos excepcionais serão tratados com o coordenador de arbitragem da competição e repassados para o Diretor de Arbitragem e Superintendência).



CAPÍTULO VII MEDIDAS DISCIPLINARES

ART 18º - As sanções disciplinares aplicadas aos árbitros e apontadores, a seguir estabelecidas serão aplicáveis depois de relatório ou conhecimento do Diretor de Arbitragem e/ou Coordenador da Capital e Região Metropolitana, ao qual tem competência para essa finalidade. A Federação Paranaense de Voleibol, através de seu Presidente tem poder de impor sanções mais severas, se entender que sejam necessárias. As atitudes dos árbitros serão analisadas em todas as competições em que forem escalados pela FPV, seja em próprias competições organizadas pela Federação ou por qualquer outra em que a Federação faça parceria na arbitragem.

Parágrafo Único: Algumas entidades contam com regulamento específico e com Comissão disciplinar, Tribunal de Justiça ou órgão que não impedem o árbitro de ser punido tanto pela entidade organizadora como também pela FPV.

AÇÕES E SANÇÕES:

I. Deixar de observar as regras do jogo, desde que enviado relatório por parte das equipes ou Delegado da FPV:

Sanção: advertência ou suspensão de 10 (dez) a 30 (trinta) dias, Reincidência: suspensão de 30 (trinta) a 120 (cento e vinte) dias.

II. omitir-se no dever de prevenir ou de coibir violência ou animosidade entre atletas, no curso da partida ou competição:

Sanção: advertência ou suspensão de 10 (dez) a 30 (trinta) dias. Reincidência: suspensão de 30 (trinta) a 120 (cento e vinte) dias.

III. praticar vias de fato contra espectadores, atletas, técnicos, auxiliares de arbitragem, dirigentes de clubes ou associações, demais autoridades ou profissionais da área de voleibol.

Sanção: suspensão de 60 (sessenta) a 360 (trezentos e sessenta) dias. Reincidência: eliminação do quadro de árbitros da FPV.



Obs.: Os árbitros e auxiliares são considerados em função desde a publicação da escala até o término do prazo fixado para a entrega da documentação da competição na sede da FPV. Se excetua de punição os casos em que o árbitro se envolve em legítima defesa, comprovado por testemunha ocular.

IV. ofender moralmente espectadores, atletas, técnicos, auxiliares de arbitragem, dirigentes de clubes ou associações, demais autoridades ou profissionais da área de voleibol.

Sanção: suspensão de 30 (trinta) a 90 (noventa) dias.

Reincidência: suspensão de 60 (sessenta) a 120 (cento e vinte) dias.

V. não se apresentar devida e adequadamente uniformizado ou apresentar-se sem o material necessário para o desempenho das suas atribuições:

Sanção: multa de 30% sobre o valor de sua taxa. Reincidência: multa de 100% sobre o valor de sua taxa.

VI. deixar de apresentar-se no local da competição, com a antecedência exigida: para jogos dos campeonatos estaduais no mínimo 40 minutos antes da hora marcada para seu início; para jogos regionais e extra federação no mínimo 30 minutos antes da hora marcada para seu início. Todos os jogos que forem televisionados exigem antecedência mínima de 1 hora de toda a equipe de arbitragem.

Sanção: multa de 50% sobre o valor de sua taxa para o evento no qual ocorreu o atraso. Reincidência: multa de 100% sobre o valor de sua taxa.

VII. deixar de comunicar à Direção de Arbitragem, em tempo oportuno, que não se encontra em condições de exercer suas atribuições:

Sanção: advertência ou suspensão de 10 (dez) a 90 (noventa) dias.

VIII. deixar de comparecer ou comunicar à FPV, em tempo oportuno, às reuniões convocadas pelas Coordenações de Arbitragem, ou não comparecer a 2 (duas) reuniões no mesmo ano sem justificativa:

Sanção: advertência ou suspensão de 10 (dez) a 30 (trinta) dias.