



Principais alterações às Leis do Jogo de Futsal

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

LEIS DO JOGO DE FUTSAL 2022-2023	
Lei 1 O Recinto de jogo	<p>9. As balizas</p> <p>(...)</p> <p><i>Recomenda-se que as balizas utilizadas em todas as competições organizadas sob os auspícios da FIFA ou Confederações, não incluam na sua estrutura nenhum elemento excedente (i.e., além dos postes e barra transversal - p.ex., qualquer tipo de barras de suporte), que possa evitar a entrada da bola na baliza.</i></p> <p>10. Deslocamento da baliza</p> <p>Caso um jogador da equipa defensora (incluindo o guarda-redes) de forma deliberada ou acidental desloque ou derrube a sua própria baliza antes que a bola atravesse a linha de baliza, o golo deve ser validado se a bola tivesse entrado na baliza no espaço normal entre os postes.</p> <p>(...)</p> <p><i>Caso um jogador da equipa defensora desloque ou derrube a sua própria baliza e:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• A bola não entre ou toque na baliza, o jogo é interrompido e:<ul style="list-style-type: none">- <i>caso seja acidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;</i>- <i>caso seja deliberado, o jogo é recomeçado com um pontapé-livre indireto e o infrator deve ser advertido.</i>• <i>A bola toca mas não entra na baliza, o jogo é interrompido e:</i><ul style="list-style-type: none">- <i>caso seja acidental, o jogo é recomeçado com lançamento de bola ao solo;</i>- <i>caso seja deliberado, o jogo é recomeçado com pontapé de penálti e o infrator deve ser expulso por negar à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo.</i>• A bola entra na baliza (ultrapassando a linha de baliza) tocando ou não na baliza, é concedido um golo e o infrator deve ser advertido no caso de ser deliberado.



	<p>Se um jogador da equipa defensora desloca ou derruba deliberadamente a sua própria baliza e esta entra em contacto com a bola, é concedido um pontapé de penáti à equipa adversária e o jogador infrator é advertido ou, se a infração anular à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo, expulso.</p> <p>(...)</p>
Lei 5 Os árbitros	<p>3. Poderes e deveres</p> <p>Os árbitros:</p> <p>(...)</p> <p>Interrompem o jogo se, na sua opinião, um jogador está seriamente lesionado e tomam medidas para este ser transportado para fora da superfície de jogo. Um jogador lesionado, incluindo o guarda-redes, não pode ser tratado na superfície de jogo e só pode regressar à superfície de jogo após o jogo ter recomeçado, apenas podendo voltar à superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa. As únicas exceções a estas exigências de sair da superfície de jogo são quando:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados;</i> <p>(...)</p> <p>7. Suporte de Vídeo (VS)</p> <p><i>A utilização do suporte de vídeo (VS) apenas é permitida quando a entidade organizadora do jogo ou competição tenham cumprido de forma integral o protocolo de VS e exigências de implementação (conforme estabelecido pela FIFA) e recebido autorização expressa da FIFA.</i></p> <p><i>Os árbitros recorrem ao VS quando o treinador principal de uma equipa (ou outro elemento oficial, na ausência daquele) desafia uma decisão nos seguintes casos:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>golo – sim ou não</i>• <i>pontapé de penáti – sim ou não</i>• <i>expulsões por cartão vermelho direto</i>• <i>erro de identificação</i> <p><i>Adicionalmente o VS pode ser utilizado à discricção dos árbitros quando exista um desacordo entre ambos em relação a um incidente, num dos casos acima mencionados.</i></p> <p><i>O VS também pode ser utilizado, à discricção dos árbitros, nas situações seguintes:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>funcionamento indevido do cronómetro</i>• <i>se o cronómetro é incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista, nos termos do disposto nas leis 6 e 7</i>• <i>para verificar se um golo foi marcado</i>



	<ul style="list-style-type: none">• para confirmar se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período <p><i>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".</i></p>
<p>Lei 6</p> <p>Outros elementos da equipa de arbitragem</p>	<p>4. Árbitro-assistente de reserva (AAR)</p> <p>Em torneios ou competições para as quais seja nomeado um árbitro-assistente de reserva</p> <p><i>Um árbitro-assistente de reserva pode ser nomeado de acordo com as normas da competição, cuja função e deveres deverão estar de acordo com o estipulado nas Leis de Jogo do Futsal.</i></p> <p>O árbitro-assistente de reserva:</p> <ul style="list-style-type: none">• é nomeado segundo os regulamentos da competição e substitui o terceiro-árbitro se <i>algum dos árbitros ou o terceiro-árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, podendo também substituir o cronometrista, caso seja necessário;</i>• auxilia os árbitros e o terceiro-árbitro em todos os momentos, incluindo em deveres administrativos, antes, durante e depois do jogo, conforme instruções dos árbitros;• (...)• assume um posicionamento <i>junto ao cronometrista</i>, de forma a estar disponível para auxiliar os árbitros e o terceiro-árbitro, facultando-lhes informação relevante relativa ao jogo.
<p>Lei 8</p> <p>O começo e recomeço do jogo</p>	<p>1. Pontapé de saída</p> <p>Procedimento</p> <ul style="list-style-type: none">• O árbitro lança uma moeda e a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a se executa o pontapé de saída na primeira ou na segunda parte.• Exceto se determinado de outra forma nos regulamentos da competição, a equipa visitada escolhe qual a baliza que pretende atacar na primeira parte.• Em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte;



	<ul style="list-style-type: none">A equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte não efetua o pontapé de saída na primeira parte, efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo;
Lei 10 Determinação do resultado do jogo	<p>3. Pontapés da marca de penáti</p> <p>Procedimento</p> <p>Antes de os pontapés da marca de penáti terem início</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none">Se, no final do jogo ou prolongamento e antes de ter sido iniciada a execução dos pontapés da marca de penáti, uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés de penáti, <i>seja como executante ou guarda-redes</i> (exceto conforme descrito seguidamente); <p>(...)</p> <p>Durante os pontapés da marca de penáti</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none">Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; e se o mesmo jogador comete uma infração subsequente, deve ser advertido. <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none">Se, no decorrer dos pontapés da marca de penáti, o número de jogadores de uma equipa for reduzido, a equipa com mais jogadores pode decidir reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés de penáti, <i>seja como executante ou guarda-redes</i> (exceto conforme descrito acima); <p>Substituições e expulsões durante a execução dos pontapés da marca de penáti</p> <ul style="list-style-type: none">Um jogador, um substituto ou <i>um elemento oficial</i> pode ser advertido ou expulso <p>(...)</p>
Lei 12 Faltas e incorreções	<p>1. Pontapé-livre direto</p> <p>Um pontapé-livre direto é ainda concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:</p>

- Uma infração de mão na bola *de forma deliberada e/ou que envolva a mão/braço no aumento de volumetria do seu corpo de forma não natural* (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti);
(...)

Tocar a bola com a mão

(...)

Considera-se infração punível com *pontapé-livre direto* se um jogador:

- toca deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo movendo a mão/braço na direção da bola,
- toca a bola com a mão/braço quando este torna o seu corpo maior, de forma não natural. Considera-se que um jogador torna o seu corpo maior de forma não natural, quando a posição da sua mão/braço não é uma consequência do movimento do seu corpo nessa ação específica, nem é justificada por esse movimento. Ao ter a mão/braço nessa posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado por essa infração,
- ~~marca golo na baliza adversária:~~
 - ~~diretamente com a mão/braço, mesmo que de forma acidental, incluindo pelo guarda-redes;~~
 - ~~de forma imediata, após a bola lhe ter tocado na mão/braço, mesmo que de forma acidental.~~

~~Não sendo o golo marcado de forma imediata, após um jogador tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, o jogo deve prosseguir, desde que a mão/braço não torne o corpo do jogador maior, de forma não natural.~~

Fora da sua própria área de penálti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. Se o guarda-redes tocar a bola com a mão dentro da sua área de penálti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar. *Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez (utilizando ou não, a mão/braço) depois de um recomeço e antes que seja tocada por outro jogador, o guarda-redes será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque prometedor ou se evita um golo ou uma clara oportunidade de golo da equipa adversária.*

2. Pontapé-livre indireto

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária se um jogador:
(...)



- *marca golo na baliza adversária:*
 - *diretamente com a mão/braço (incluindo pelo guarda-redes), desde que de forma acidental e que a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural;*
 - *de forma imediata depois de acidentalmente ter tocado na bola com a mão/braço, desde que a mão/braço não tenha feito o seu corpo maior de forma não natural.*

Se um jogador não marca um golo imediatamente após ter tocado acidentalmente na bola com a mão/braço, o jogo deve prosseguir, desde que a mão/braço não torne o corpo do jogador maior, de forma não natural.

(...)

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das seguintes infrações:

(...)

- *depois de jogar ter jogado a bola em posse controlada e em qualquer parte da superfície de jogo, volta a fazê-lo no seu meio campo após lhe ter sido cedida deliberadamente por um colega de equipa sem que um adversário a tenha jogado ou tocado, não havendo lugar a sanção disciplinar.*

3. Decisões disciplinares

(...)

Se, antes de entrar na superfície de jogo para o início do jogo, um jogador ou elemento oficial cometer uma infração passível de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo; o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Se os árbitros precisarem de advertir um jogador designado, um substituto ou um elemento oficial da equipa antes do início do jogo, devem fazê-lo verbalmente e não exibindo o cartão amarelo, e reportá-lo às autoridades competentes após a partida.

Se a mesma pessoa cometer outra incorreção passível de advertência durante o jogo, os árbitros advertem-no exibindo o cartão amarelo. Contudo, isto não conta como expulsão por dupla advertência, uma vez que é o primeiro cartão amarelo exibido ao infrator, no decurso do jogo.



Infrações passíveis de expulsão

Um jogador ou substituto deve ser expulso quando cometa uma das seguintes infrações:

- Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola (exceto guarda-redes na sua área de penálti) ou deslocando ou fazendo tombar *deliberadamente* a baliza (e com isso evita que a bola ultrapasse a linha de baliza);

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

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida (*exceto o guarda-redes no interior da sua área de penálti*).

(...)

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias, para determinar a existência de uma clara oportunidade de golo:

- A distância entre o local da infração e a baliza
- A direção da jogada
- A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola
- A posição e o número de defensores, incluindo o guarda-redes
- *Se a baliza está ou não desprotegida*

~~Se o guarda-redes estiver na zona frontal da sua baliza e junto desta, considera-se que nenhuma infração de clara oportunidade de golo pode ser cometida, ainda que observadas as outras circunstâncias para clara oportunidade de golo.~~

(...)

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

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



	<p>4. Recomeço do jogo após faltas e incorreções</p> <p>(...)</p> <p>Se, <i>quando</i> a bola está em jogo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Um jogador comete uma infração fora da superfície de jogo contra um elemento da equipa de arbitragem ou um adversário, seja jogador, (substituto incluído), um jogador expulso ou um elemento oficial, ou• Um substituto, um jogador expulso, ou um elemento oficial comete uma infração fora da superfície de jogo contra um jogador adversário ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interfere com o mesmo: <p>o jogo recomeça com um pontapé-livre no ponto da linha delimitadora mais próximo do local onde ocorreu a infração ou interferência; é assinalado um pontapé de penáti se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto e o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza que pertence à área de penáti do infrator.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial comete uma infração contra um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial, de qualquer das equipas, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (ver lei 8).</i> <p>(...)</p> <p>Se os árbitros interromperem o jogo por uma incorreção cometida por um jogador, dentro ou fora <i>na</i> superfície de jogo <i>ou fora</i>, contra um elemento estranho, o jogo é recomeçado com um lançamento de bola ao solo, a menos que um pontapé-livre <i>indireto</i> seja concedido por abandonar a superfície de jogo sem a permissão dos árbitros; <i>o pontapé-livre indireto será executado no ponto sobre a linha delimitadora onde o jogador saiu da superfície de jogo.</i></p>
Lei 13 Pontapés-livres	<p>2. Procedimento</p> <p>Todos os pontapés-livres devem ser executados:</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none">• A partir do local onde a infração foi cometida, exceto nas seguintes situações: (...)<ul style="list-style-type: none">○ Os pontapés-livres indiretos resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar a superfície de jogo sem autorização dos árbitros são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, exceto se a mesma se encontrava



	<p>dentro da área de penáti, caso em que será executado sobre a linha de área de penáti no seguimento de uma linha imaginária paralela à linha lateral (de acordo com a imagem anterior). Contudo, se um jogador cometer uma infração fora da superfície de jogo (<i>exceto se cometida sobre um elemento estranho</i>), este recomeça com um pontapé-livre executado no ponto da linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo do local onde a infração foi cometida; deve ser assinalado um pontapé de penáti se se tratar de uma infração sancionada com pontapé-livre direto e o ponto de linha delimitadora da superfície de jogo mais próximo estiver na parte da linha de baliza que pertence à área de penáti do infrator;</p> <p>(...)</p> <p>5. Os pontapés-livres a partir da sexta falta (PLDSB)</p> <p>(...)</p> <p>Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <p>Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; <i>se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido;</i></p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none">• Um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração:<ul style="list-style-type: none">○ se a bola entrar na baliza, o golo é concedido;○ se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; o infrator é admoestado na primeira infração; <i>se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido;</i>• Um jogador de ambas as equipas, comete uma infração, o pontapé é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal); os infratores são admoestados na primeira infração; <i>se o(s) mesmo(s) jogador(es) comete(m) uma infração subsequente no jogo, deve(m) ser advertido(s);</i>
Lei 14 Pontapé de penáti	<p>1. Procedimento</p> <p>(...)</p>



	<p>Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes defensor deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar, ou alinhada <i>ou atrás da</i> em a linha de baliza.</p> <p>2. Infrações e sanções (...)</p> <p>Se, antes de a bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações: (...)</p> <ul style="list-style-type: none">• O guarda-redes defensor comete uma infração:<ul style="list-style-type: none">○ se a bola entra na baliza, o golo é concedido;○ se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciar claramente a ação do executante;○ se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé é repetido. <p>se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração; <i>se o mesmo jogador comete uma infração subsequente no jogo, deve ser advertido;</i></p>
<p>Lei 15 Pontapé de linha lateral</p>	<p>1. Procedimento (...)</p> <p>Se, após a execução do pontapé de linha lateral a bola entrar em jogo e voltar a sair pela mesma linha lateral sem que tenha tocado qualquer outro jogador, um pontapé de linha lateral é concedido à equipa adversária no local onde a bola saiu após a execução do pontapé de linha lateral por qualquer ponto de uma linha lateral sem tocar qualquer outro jogador, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária do executante, a ser executado <i>no local onde a bola saiu da superfície de jogo.</i></p> <p>2. Infrações e sanções (...)</p> <p>Um adversário que, de forma incorreta, distraia ou impeça o executante do pontapé de linha lateral (inclusive aproximando-se a menos de 5m de distância do local <i>ponto</i> de execução) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o pontapé de linha lateral tiver sido executado, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto.</p> <p><i>Se um colega do executante se encontra no exterior da superfície de jogo, para ludibriar ou tirar benefício sobre um adversário, no momento da</i></p>



	<p><i>execução, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária e o infrator é advertido.</i></p> <p>Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de linha lateral não for executado no espaço de quatro segundos, é concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária.</p>
Lei 17 Pontapé de canto	<p>2. Infrações e sanções</p> <p>(...)</p> <p>Se um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de canto, pontapear a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.</p> <p><i>Se um colega do executante se encontra no exterior da superfície de jogo, para ludibriar ou tirar benefício sobre um adversário, no momento da execução, o infrator é advertido e é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.</i></p> <p>Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de canto não for executado no espaço de quatro segundos ou a partir da área de canto, é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária.</p>
Protocolo do suporte de vídeo (VS)	<p>Protocolo do suporte de vídeo</p> <p>1. Princípios</p> <p><i>Os árbitros recorrem ao VS quando o treinador principal de uma equipa (ou outro elemento oficial conforme referenciado na ficha de jogo e na ausência daquele) desafia uma decisão nos seguintes casos:</i></p> <ol style="list-style-type: none"><i>1. Golo – sim ou não</i><i>2. Pontapé de penálti – sim ou não</i><i>3. Expulsões por cartão vermelho direto</i><i>4. Erro de identificação</i> <p><i>O VS pode também ser utilizado, sob a discricção dos árbitros, nas seguintes situações:</i></p> <ol style="list-style-type: none"><i>5. Se o cronómetro funcionar de forma incorreta</i><i>6. Se o cronómetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista em relação ao disposto nas leis 6 e 7</i>



7. *Para verificar se um golo foi obtido*
8. *Para verificar se se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período, não obstante a eventual extensão do período que permita a execução de um pontapé de penáلتi ou pontapé-livre direto sem barreira (ver lei 7.2)*

Um desafio bem-sucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é alterada, enquanto um desafio malsucedido significa que a decisão inicial dos árbitros é confirmada. 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 não observado".

Não há um número limite para desafios bem-sucedidos disponíveis para cada equipa.

No entanto, cada equipa tem direito a um desafio inadequado em cada parte do jogo. Os desafios não utilizados durante a primeira parte, não podem ser transferidos para a segunda parte do jogo.

Sendo jogado prolongamento para determinar o vencedor do jogo, cada equipa tem direito a um desafio adicional malsucedido durante o prolongamento. Os desafios não utilizados durante a segunda parte não podem ser transferidos para o prolongamento.

Sendo executados pontapés da marca de penáلتi para determinar o vencedor do jogo, cada equipa tem direito a um desafio adicional malsucedido durante os pontapés da marca de penáلتi. Os desafios não utilizados durante o jogo não podem ser transferidos para os pontapés a partir da marca de penáلتi.

Os árbitros irão rever as imagens de repetição diretamente (revisão pelos árbitros – RA) e o árbitro deve tomar a decisão final.

Os árbitros devem permanecer "visíveis" durante o processo de revisão, para assegurar transparência.

Se o jogo prosseguir após um incidente que depois é revisto, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período que se segue ao incidente não é cancelada, mesmo que a decisão original seja alterada (exceto uma advertência por interferir com um ataque prometedor ou uma expulsão por anular uma clara oportunidade de golo).

O período de tempo antes e após o incidente que pode ser alvo de revisão, é determinado por este protocolo.



2. Incidentes ou decisões passíveis de revisão

As categorias das decisões/incidentes que podem ser revistas através de um desafio são:

1. Golos:

- 1.1. Infração cometida pela equipa atacante na construção da jogada para o golo ou na obtenção do golo (mão na bola, falta, etc.)*
- 1.2. Bola fora da superfície de jogo antes do golo*
- 1.3. Decisões de golo/não golo*

2. Incidentes na área de penálti:

- 2.1. Pontapé de penálti por assinalar*
- 2.2. Pontapé de penálti incorretamente assinalado*
- 2.3. Infração cometida pela equipa atacante na construção da jogada para o penálti (mão na bola, falta, etc.)*
- 2.4. Local da infração (dentro ou fora da área de penálti)*
- 2.5. Bola fora da superfície de jogo antes do incidente*

3. Expulsões por cartão vermelho direto:

- 3.1. Clara oportunidade de golo (COG)*
- 3.2. Infração grosseira (uso de força excessiva)*
- 3.3. Conduta violenta, morder ou cuspir alguém*
- 3.4. Atos ofensivos, insultuosos ou abusivos*

4. Erro de identificação (cartão amarelo ou vermelho):

- Se o árbitro pune uma infração e depois exhibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora, a identificação do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.

O VS pode também ser utilizado, sob a ponderação dos árbitros, nas situações seguintes:

- 1. Funcionamento incorreto do cronómetro, determinando-se como deverá ser corrigido o tempo de jogo*
- 2. Se o cronómetro for incorretamente (re)iniciado/parado pelo cronometrista em relação ao disposto nas leis 6 e 7*
- 3. Para verificar se um golo foi obtido*
- 4. Para verificar se se a bola entrou na baliza antes do sinal acústico indicativo de final do período, não obstante a eventual extensão do período que permita a execução de um pontapé de penálti ou pontapé-livre direto sem barreira (ver lei 7.2).*

3. Aplicações

A utilização do VS durante um jogo de futsal impõe os seguintes expedientes:



1. *Por princípio, as câmaras a utilizar devem cobrir integralmente a superfície de jogo, o cronómetro principal, as balizas e ambas as áreas de penálti. Isto significa que são necessárias pelo menos quatro câmaras: uma para cada área de penálti (incluindo a linha de baliza), uma para o cronómetro principal e outra para toda a superfície de jogo.*
2. *O operador de repetição (OR) tem acesso autónomo e controlo da repetição de todas as imagens da transmissão TV.*
3. *A área de revisão do árbitro (ARA) é o espaço onde os árbitros analisam as imagens de repetição, antes de tomar a decisão final. Deve estar localizada junto à superfície de jogo, em localização claramente identificada.*
4. *Devem estar disponíveis dois monitores, no âmbito da ARA:*
 - Um monitor para o OR, que auxilia os árbitros durante a revisão das imagens
 - Um monitor virado para a superfície de jogo, para os árbitros reverem as imagens de repetição.
5. *O OR auxilia os árbitros durante a revisão, mostrando as imagens conforme solicitado pelos árbitros (p. ex.: diferentes ângulos da câmara, velocidade de reprodução ajustada, etc.) no monitor dos árbitros.*
6. *O OR deve ser sujeito a uma formação especial, incluindo a familiarização com as Leis do Jogo de Futsal, obtendo a certificação necessária.*
7. *Se a tecnologia não funcionar adequadamente e não houver disponível equipamento de reposição aprovado, o VS não pode ser utilizado, sendo informadas de imediato ambas as equipas.*
8. *Sendo necessária a certificação para atuar como OR, no caso de um OR não poder iniciar ou continuar o jogo, apenas pode ser substituído por alguém qualificado para a função. Não sendo possível encontrar um substituto certificado, o jogo deve iniciar ou prosseguir sem a utilização de VS, sendo informadas de imediato ambas as equipas.*

4. Procedimentos

- **Decisão inicial**

Os árbitros devem tomar uma decisão inicial (incluindo decisão disciplinar, caso seja necessária), tal como se não exista VS (exceto nos casos de incidentes graves não observados).

- **Desafio ou decisão dos árbitros, para executar uma revisão**

1. *Para desafiar uma decisão, o treinador principal (ou outro elemento oficial conforme referenciado na ficha de jogo e na ausência daquele) deve de forma imediata:*

- *Rodar o seu dedo no ar; e*
- *Informar o terceiro-árbitro ou o árbitro-assistente de reserva do seu pedido de revisão.*



	<ol style="list-style-type: none">2. <i>O terceiro-árbitro ou o árbitro-assistente de reserva informam os árbitros desse desafio através do sistema de comunicação e erguendo uma “placa”.</i>3. <i>Alternativamente, quando aplicável, os árbitros podem decidir executar uma revisão, a seu critério.</i>4. <i>No caso de o jogo se encontrar interrompido, os árbitros retardam o seu recomeço para proceder à revisão.</i>5. <i>No caso de o jogo não estar interrompido, os árbitros interrompem-no quando a bola estiver em espaço ou numa situação neutra, i.e., não existindo uma clara situação atacante por nenhuma das equipas.</i>6. <i>Em qualquer das situações, os árbitros devem sinalizar que irá existir uma revisão, fazendo o “sinal de TV” (os contornos de um ecrã TV).</i> <ul style="list-style-type: none">• Revisão<ol style="list-style-type: none">1. <i>Os árbitros vão à ARA para ver as imagens de repetição. A revisão será feita por ambos os árbitros, mas será o árbitro a tomar a decisão final.</i>2. <i>Durante a RA, os outros elementos da equipa de arbitragem controlam o que sucede na superfície de jogo e nas áreas-técnicas.</i>3. <i>Os jogadores, substitutos ou elementos oficiais que entrem na ARA ou tentem influenciar a RA ou a decisão final, serão advertidos.</i>4. <i>Os árbitros podem solicitar ângulos e velocidades diferentes de repetição da câmara, mas, por princípio, as repetições em câmara lenta apenas devem ser utilizadas para factos, tais como, o local de uma infração ou posição de um jogador, o ponto de contacto para infrações físicas e tocar a bola com a mão, ou se a bola deixou de estar em jogo (incluindo em situações de golo/não golo); a velocidade normal deve ser utilizada para analisar a intensidade da infração ou para decidir se se trata de infração, ao tocar a bola com a mão.</i>5. <i>No que diz respeito a decisões/incidentes relativos a golos, penálti ou não penálti e cartões vermelhos em clara oportunidade de golo, pode ser necessário rever todo o processo ofensivo de jogo (POJ) que conduziu diretamente à decisão/incidente; isto pode incluir o modo como a equipa atacante ganhou a posse da bola no processo de jogo normal.</i>6. <i>Noutras infrações de cartão vermelho (jogo faltoso grave ou conduta violenta), incidentes de cronometragem e erros de identificação, apenas é revisto o incidente.</i>
--	--



	<p>7. <i>As Leis do Jogo de Futsal não permitem que as decisões quanto a recomeços sejam alteradas se, entretanto, o jogo recomeçou. Contudo, para efeitos do sistema VS, se o treinador da equipa e de forma imediata, desafiar a decisão dos árbitros, o incidente ainda pode ser revisto e a decisão inicial alterada, mesmo que o jogo tenha já recomeçado.</i></p> <p>8. <i>O processo de revisão deve concluir-se da forma mais eficiente possível, mas a exatidão da decisão final é mais importante do que a rapidez. Por esta razão, e porque algumas situações são complexas, com várias decisões/incidentes passíveis de revisão, não se estabelece limite para o processo de revisão.</i></p> <p>• Decisão final e recomeço</p> <p>1. <i>O árbitro é a única pessoa responsável pela decisão final.</i></p> <p>2. <i>Quando a RA estiver concluída, o árbitro deve executar o sinal de TV e comunicar a decisão final em frente à mesa de cronometragem e, se necessário, aos treinadores principais de ambas as equipas.</i></p> <p>3. <i>Então, o árbitro tomará/alterará/anulará qualquer ação disciplinar (se for caso disso) e ordenará o recomeço do jogo de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.</i></p> <p>4. <i>Se a decisão inicial for revogada, ou se for identificado um grave incidente não observado, o jogo recomeçará de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.</i></p> <p>5. <i>Se a decisão inicial não for revogada, o jogo recomeçará:</i></p> <ul style="list-style-type: none">○ <i>de acordo com a decisão inicial, se o jogo já estivesse interrompido; ou</i>○ <i>com um lançamento de bola ao solo, se o jogo foi interrompido pelos árbitros para proceder à RA.</i> <p>6. <i>Se a decisão inicial for revogada ou identificado um grave incidente não observado, o momento em que ocorreu o incidente é relevante. O árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto, para que o cronómetro possa ser ajustado.</i></p> <p>7. <i>Se a RA estiver relacionada com um incidente de cronometragem, o árbitro deve informar o cronometrista do tempo correto, para que o cronómetro possa ser ajustado.</i></p> <p>8. <i>Assim que os árbitros estejam prontos para recomeçar o jogo, o cronometrista prepara-se para recomeçar a cronometragem a partir do tempo recém-ajustado.</i></p>
--	---



	<ul style="list-style-type: none">• Legalidade do jogo <i>Em princípio, não se pode anular ou invalidar um jogo motivado por:</i><ol style="list-style-type: none">1. <i>Funcionamento indevido da tecnologia;</i>2. <i>Decisões incorretas, ainda que envolvendo o VS;</i>3. <i>Decisão de não rever um incidente; ou</i>4. <i>Revisão de uma situação não protocolada.</i>
<p>Linhas de orientação prática para árbitros de futsal e restantes elementos da equipa de arbitragem</p>	<p>Posicionamento</p> <p>5. Posicionamento em situações em que a bola não está em jogo</p> <p>A melhor posição é aquela desde onde os árbitros tomam as decisões corretas e dispõem de uma visão perfeita do jogo e dos jogadores. As orientações acerca do posicionamento são baseadas em probabilidades, devendo existir uma adaptação, de acordo com as informações recolhidas acerca das equipas, jogadores e outras incidências prévias.</p> <p>As posições sugeridas aos árbitros, nos gráficos abaixo, são básicas; enquanto algumas são recomendadas, outras são obrigatórias. A referência a “zona” é feita com o propósito de salientar que qualquer das posições recomendadas, são na verdade, aquelas que permitem aos árbitros que controlam as mesmas, otimizar a sua eficiência. As zonas são flexíveis ou dinâmicas — mais largas ou mais curtas — desenhadas de acordo com as circunstâncias.</p> <p>Interpretação e recomendações</p> <p>Lei 5 – Os árbitros</p> <p>(...)</p> <p>Vantagem</p> <p>(...)</p> <p>Se a infração implica uma advertência, esta deve ser efetuada na próxima interrupção do jogo. Contudo, a menos que exista uma clara situação de vantagem, é recomendado que os árbitros interrompam o jogo e advertam de imediato o infrator. No caso de a advertência não ser efetuada na interrupção do jogo seguinte, não pode ser efetuada mais tarde.</p>



Se a infração referida impediu uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Porém, se apenas interferiu ou anulou um ataque prometedora, o infrator não será advertido (ver lei 12, VANTAGEM). Contudo:

- Caso a infração tenha sido praticada de forma negligente ou uma infração de agarrar, o infrator deve ser advertido (ver a secção referente à lei 12 adiante).
- Caso a infração tenha envolvido o recurso a força excessiva, o infrator deve ser expulso.

Lei 12 – Faltas e incorreções

Tocar a bola com a mão

(...)

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

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

Se um jogador marca golo de forma imediata após um colega de equipa ter acidentalmente tocado a bola com a sua mão/braço, incluindo imediatamente após, o golo é válido.

(...)