

Leis de Jogo

Futebol de 9

Época

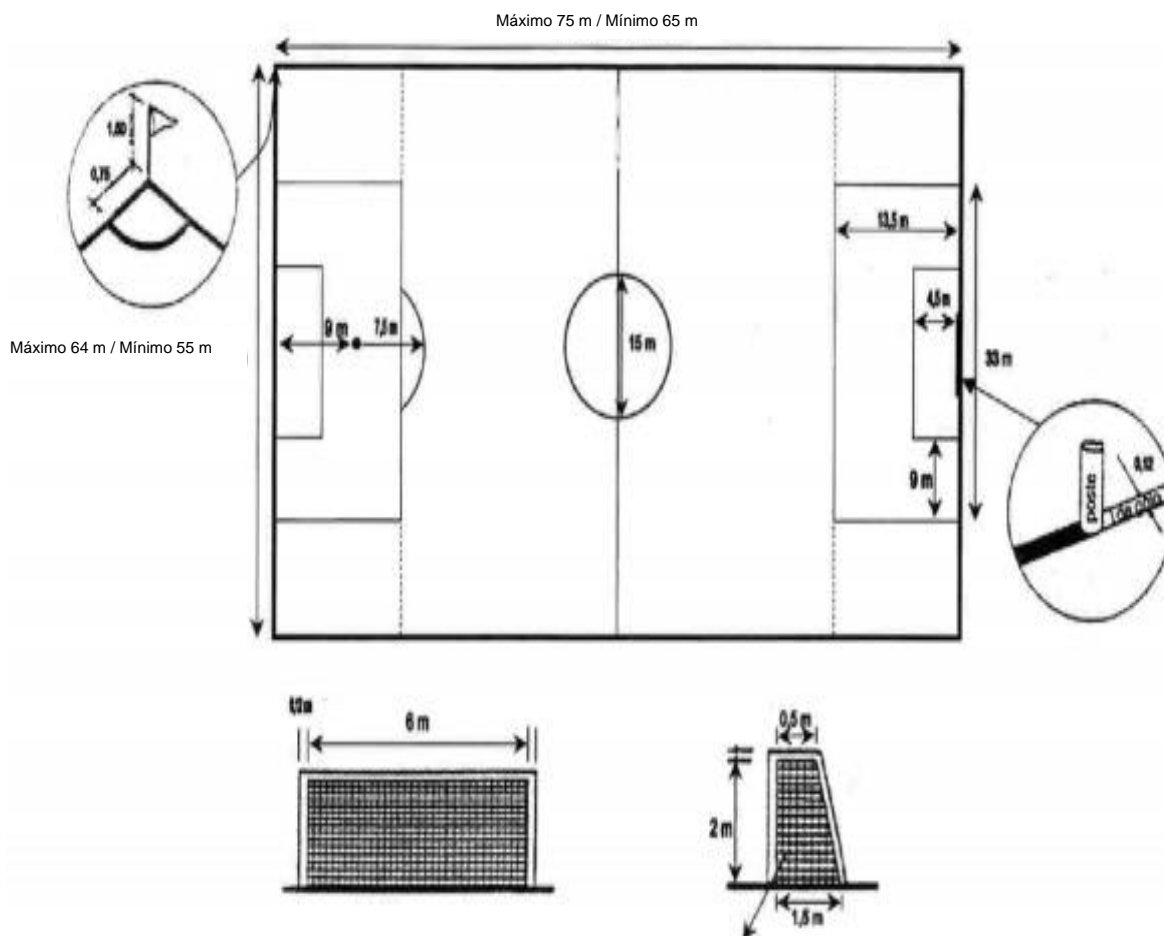
2020/2021

Indicie

Lei 1	O terreno de jogo	3
Lei 2	A bola	3
Lei 3	Os jogadores	4
Lei 4	Equipamento dos jogadores	4
Lei 5	O árbitro	5
Lei 6	Os outros elementos da equipa de arbitragem	7
Lei 7	Duração do jogo	7
Lei 8	O começo e recomeço de jogo	7
Lei 9	Bola em jogo e fora de jogo	8
Lei 10	Determinação do resultado de um jogo	8
Lei 11	Fora de jogo	9
Lei 12	Faltas e incorreções	10
Lei 13	Pontapés livres	13
Lei 14	Pontapé de penalti	14
Lei 15	Lançamento de linha lateral	15
Lei 16	Pontapé de baliza	16
Lei 17	Pontapé de canto	16

O TERRENO DE JOGO

O TERRENO DE JOGO



LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

DIMENSÕES

O terreno de jogo deve ser retangular, com as seguintes dimensões:

Comprimento: Máximo 75 metros mínimo 65 metros

Largura: Máximo 64 metros mínimo 55 metros

Devendo sempre a dimensão da largura ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros.

MARCAÇÃO DO TERRENO

O terreno de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, com uma largura máxima de 0,12 metros (as quais fazem parte integrantes das áreas que delimitam).

As duas linhas de demarcação mais compridas chamam-se linhas laterais e as duas mais curtas denominam-se linhas de baliza.

O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio-campo.

O ponto central é marcado ao meio da linha de meio-campo, devendo ser traçado à volta desse ponto um círculo com 7,5 metros de raio.

AREA DE BALIZA

Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, correspondendo às especificações seguintes: duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza.

O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas interseções

AREA DE PENALTI

Em cada topo do terreno é marcada uma área de penalti correspondendo às especificações seguintes: duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior de cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de penalti.

A marca para o pontapé de penalti é feita a 9 metros do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes.

No exterior de cada área de penalti é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca do pontapé de penalti.

AS BANDEIRAS

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura não pontiaguda elevando-se pelo menos a 1,50 m do solo ou, na sua falta, com cones de sinalização.

O QUARTO DE CÍRCULO DE CANTO

De cada bandeira de campo é traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros, no interior do terreno de jogo

AS BALIZAS

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distância das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal.

A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2 metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura, as quais não devem exceder 12 cm, devendo ser pintados de cor branca.

Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza.

As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

LEI 2 – A BOLA

DEFINIÇÃO E DIMENSÕES

A bola deve ser esférica, feita de couro ou doutro material equivalente, com uma circunferência não superior a 66 cm nem inferior a 62 cm e, no começo do jogo não pesará mais 390 gr nem menos de 340 gr. (bola nº.4).

Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo é interrompido e
- recomeça com um lançamento de bola ao solo

Se a bola se deforma durante a execução de um pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de penalti ou lançamento da linha lateral o recomeço é repetido.

Se a bola se deforma durante a execução de um pontapé de penalti, ou durante os pontapés da marca de penalti, quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza, o penalti é repetido.

A bola não pode ser substituída durante o jogo sem a autorização do árbitro.

Bolas suplementares

Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.

LEI 3 – OS JOGADORES

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de nove jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes.

Podem ser utilizados sete substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto á linha de meio-campo.

A substituição do guarda-redes é efetuada durante uma paragem de jogo e com autorização do árbitro.

Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

Uma equipa com menos de seis jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo.

É obrigatória a indicação do capitão de equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador que se encontre em campo ou no banco dos suplentes.

Troca de guarda-redes

Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar com o guarda-redes desde que:

- o árbitro seja previamente informado da troca
- a troca se efetue durante uma paragem de jogo

Se um jogador trocar de lugar com o guarda-redes sem a autorização do árbitro, o árbitro:

- permite que o jogo continue
- deve advertir ambos os jogadores logo que a bola deixe de estar em jogo, mas tal não deve acontecer se a alteração tiver ocorrido durante o intervalo (incluindo o intervalo do prolongamento) ou no período entre o final do jogo e o início do prolongamento e/ou marcação de pontapés da marca de penálti

Outras pessoas no terreno de jogo

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa. Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

Se um elemento oficial de uma equipa, um suplente, um jogador expulso ou um elemento estranho entra no terreno de jogo, o árbitro deve:

- apenas interromper se houver interferência no jogo
- ordenar a sua saída do terreno de jogo na paragem seguinte do jogo
- tomar as medidas disciplinares apropriadas

Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por:

- um elemento oficial de uma equipa, um suplente, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti
- um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a interferência foi causada pela equipa atacante.

Golo obtido com uma pessoa a mais no terreno de jogo

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:

- o árbitro deve invalidar o golo se a pessoa a mais era: ▪ um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo; o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde se encontrava a pessoa a mais
- um elemento estranho que interferiu com o desenrolar do jogo, a menos que o golo resulte de uma situação como a descrita em “outras pessoas no terreno de jogo”; o jogo recomeça com bola ao solo
- o árbitro deve validar o golo se a pessoa a mais era: ▪ um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo
- um elemento estranho e não teve interferência no jogo

Em qualquer dos casos, o árbitro deve ordenar a saída da pessoa a mais do terreno de jogo.

Se, após a obtenção de um golo e após o jogo ter recomeçado, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado. Se a pessoa a mais continuar no terreno de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo
- ordenar a saída da pessoa a mais
- recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme for apropriado

O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.

Capitão de equipa

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. Segurança

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

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

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar em jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou joia não autorizada/perigosa, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- retire o artigo em questão
- saia do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo

Um jogador que se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo deve ser advertido.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisola com mangas ou colete, numerados
- calções
- meias - se fita adesiva ou qualquer material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre.
- caneleiras – devem ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias
- calçado, só sendo permitida a utilização de botas com pitons de borracha ou sapatilhas

O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Se um jogador perder acidentalmente uma bota ou uma caneleira, deve substituí-la logo que possível e, o mais tardar, na paragem de jogo seguinte; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um golo, o golo deve ser validado.

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos elementos da equipa de arbitragem.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores e dos elementos da equipa de arbitragem.
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, o árbitro deve permitir que o jogo seja disputado.

As camisolas interiores devem:

- ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou
- um padrão/conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola do equipamento

Os calções interiores/collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte debaixo dos calções - os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

4. Outro equipamento

Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

Proteções de cabeça

Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor)
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador
- estar separadas da camisola
- não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço)
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes)

6. Infrações e sanções

Por qualquer infração a esta Lei, o jogo não deve necessariamente ser interrompido e o jogador infrator:

- deve ser instruído pelo árbitro a deixar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento
- deve deixar o terreno de jogo na interrupção do jogo seguinte, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento

Um jogador que deixe o terreno de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- ter o seu equipamento verificado por um elemento da equipa de arbitragem antes de receber autorização para reentrar no terreno de jogo
- regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com o jogo a decorrer)

Um jogador que entre no terreno de jogo sem autorização deverá ser advertido e se o jogo tiver que ser interrompido para efetuar a advertência, este recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção, a menos que exista interferência no jogo. Neste caso será assinalado um pontapé livre direto (ou pontapé de penálti) no local da interferência [LEI](#)

5 – O ÁRBITRO

A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no encontro para que tenha sido nomeado.

Decisões do árbitro

As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Leis do Jogo e o “espírito do jogo” e são baseadas na opinião do árbitro que tem poder discricionário para tomar as medidas adequadas no quadro das Leis do Jogo.

Das decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, não cabe recurso. As decisões do árbitro e de todos os elementos da equipa de arbitragem, devem ser sempre respeitadas.

O árbitro não pode alterar um recomeço relacionado com uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou abandonado o jogo. Contudo, se no final de uma das partes do jogo, o árbitro sair do terreno de jogo para instruir os jogadores para regressarem ao terreno de jogo, tal não impede que uma decisão seja alterada devido a um incidente ocorrido antes do final de uma das partes do jogo.

Exceto conforme descrito na Lei 12.3, uma sanção disciplinar (cartão amarelo/vermelho) só pode ser exibida após o jogo ter sido reiniciado, se o incidente tiver sido detetado por qualquer outro elemento da equipa de arbitragem e comunicado antes do jogo ter sido reiniciado; o reinício associado à infração não é aplicável.

Se o árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a direção dos outros elementos da equipa de arbitragem até que a bola deixe de estar em jogo.

Poderes e deveres

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo
- controlar o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem
- assegurar a função de cronometrista, tomar nota dos incidentes do jogo e remeter às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo
- supervisionar e/ou indicar o recomeço do jogo

Vantagem

- permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração, e a equipa que não cometeu a infração beneficiará da vantagem, e deve penalizar a infração se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos

Medidas disciplinares

- Punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo
- Tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão
- Tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de pontapés de penálti). Se, antes de entrar no terreno de jogo no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outro comportamento incorreto às autoridades competentes
- Tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penálti.
- Tomar medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo avisá-los, mostrar um cartão amarelo (advertência) ou um cartão vermelho (expulsão), retirando-os do terreno de jogo e das suas imediações, incluindo a área técnica; caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área técnica deverá receber essa sanção; um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.
- Intervir por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar

Lesões

- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado
- parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e só pode regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado; se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. As exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo são apenas quando:
 - um guarda-redes se lesione
 - um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados
 - jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados
 - uma lesão grave ocorra
 - um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente
 - é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o jogador que irá executar o mesmo
 - garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento
 - quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo
 - quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo
 - se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração, o árbitro recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo

Interferência externa

- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por quaisquer infrações às Leis ou por razões de interferência externa, por exemplo se:
 - um objeto lançado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou um elemento oficial das equipas, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente
 - um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo – o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo.
 - se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no terreno de jogo o árbitro deve:
 - ✓ Interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola, o golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que o contacto tenha sido com a bola), exceto se a interferência foi causada pela equipa atacante.
 - ✓ Permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível.

- Não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo.

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Deverá ser designado um árbitro assistente que se movimentará no lado oposto ao do árbitro principal, que terá as mesmas funções e poder discricionário, mas havendo desacordo entre eles, prevalece a decisão do árbitro principal.

Poderá também ser designado um segundo árbitro assistente que apoiará os outros árbitros nas diversas funções de cronometragem, preenchimento do boletim, controlo das substituições, etc.

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

O jogo compõe-se de duas partes de igual período de tempo, separadas por um intervalo de 10 minutos que, consoante o respetivo escalão etário, será:

- Seniores e Juniores A: 2x45 minutos
- Juniores B (Juvenis): 2x40 minutos
- Juniores C (Iniciados): 2x35 minutos
- Juniores D (Infantis): 2x30 minutos
- Juniores E (Benjamins): 2x25 minutos

Recuperação do tempo perdido

Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo perdido ocasionado por:

- substituições – “G. Redes.”
- avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo
- perdas de tempo
- sanções disciplinares
- paragens médicas permitidas pelo regulamento da competição, p. ex., para hidratação (que não devem exceder 1 minuto)
- qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (por exemplo celebração de golos)

Pontapé de penálti

Se um pontapé de penálti tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada parte deve ser prolongada até que o pontapé de penálti seja concluído.

LEI 8 – O COMEÇO E RECOMEÇO DE JOGO

Um pontapé de saída começa ambas as partes do jogo e o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de penálti, lançamento da linha lateral, pontapé de baliza e pontapé de canto (ver Leis 13 a 17). O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando o árbitro interrompe o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

Pontapé de saída

Procedimento

- a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída
- 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
- a equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo
- no começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

• Em cada pontapé de saída:

- todos os jogadores, exceto o jogador que executa o pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo
- os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 7,5 m da bola, até que ela entre em jogo
- a bola é colocada no solo sobre o ponto central
- o árbitro dá o sinal do pontapé de saída
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente

Pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária

Infrações e sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto ou, por uma infração de mão na bola, um pontapé-livre direto. Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

Bola ao solo

Procedimento

- O lançamento de bola ao solo é executado para o guarda-redes da equipa defensora na respetiva área de penálti caso o jogo tenha sido interrompido e:
- a bola esteja no interior da área de penálti ou

- o último toque na bola tenha acontecido no interior da área de penálti
- Nos restantes casos, o árbitro executa o lançamento de bola ao solo para um jogador da equipa que tenha tocado na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, elemento estranho ou conforme descrito na Lei 9.1, um elemento da equipa de arbitragem
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 4m da bola até esta entrar em jogo. A bola entra em jogo quando toca no solo.

Infrações e sanções

A bola ao solo é novamente lançada:

- se é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo
 - se sair do terreno de jogo depois de entrar em contacto com o solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado
- Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com:
- um pontapé de baliza se entrar na baliza adversária
 - um pontapé de canto se entrar na própria baliza

LEI 9 – BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO

Bola fora do jogo

A bola está fora do jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar
- o jogo seja interrompido pelo árbitro
- **toca num elemento da equipa de arbitragem** e permanece no terreno de jogo e:
- uma equipa inicia um ataque prometedor
- a bola entra diretamente numa das balizas ou
- muda a equipa que tinha a posse de bola

Nestes casos, o jogo é reiniciado com um lançamento de bola ao solo

Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações, após ter embatido num elemento da equipa de arbitragem ou ressaltar num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece no interior do terreno de jogo.

LEI 10 – DETERMINAÇÃO DE UM RESULTADO

Golo marcado

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

Se um guarda-redes lançar a bola diretamente para a baliza adversária e esta entrar na baliza, é concedido um pontapé de baliza à equipa defensora.

Quando o árbitro assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de baliza, o jogo deve recomeçar com lançamento da bola ao solo.

Equipa vencedora

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos:

- pontapés da marca de penálti

Pontapés da marca de penálti

Os pontapés da marca de penálti têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo em questão.

Os jogadores expulsos durante o jogo não poderão participar nos pontapés da marca de penálti. Por outro lado, os avisos e os cartões amarelos, registados durante o jogo, não serão considerados nos pontapés da marca de penálti.

Procedimento

Antes de os pontapés da marca de penálti terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do terreno, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou do terreno de jogo ficarem inutilizáveis
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé
- À exceção do suplente de um guarda-redes que está impossibilitado de continuar, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar pontapés
- Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os pontapés da marca de penálti de entre os jogadores habilitados no terreno de jogo no final da partida, assim como por decidir a ordem pela qual esses jogadores os vão executar. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem.

• Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés da marca de penálti, uma equipa tiver mais jogadores do que a equipa adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de penálti (exceto no caso descrito abaixo)

Durante os pontapés da marca de penálti

- Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no terreno de jogo
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de penálti onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penálti

Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes

- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez
- O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados
- Se o guarda-redes cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, este será avisado na primeira infração e advertido em caso de reincidência.
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, esse pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido.
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido

Sem prejuízo das condições seguintes, cada equipa executa cinco pontapés.

- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa
 - Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé
 - Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marcar mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir:
 - Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes.
- Os pontapés da marca de penálti não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé

LEI 11 – FORA DE JOGO

Posição de fora de jogo

Estar em posição de fora de jogo não constitui por si só uma infração.

Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio-campo adversário (excluindo a linha de meio-campo) e
- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário

As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, não são considerados.

Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se estiver em linha com:

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários

Infração de fora de jogo

Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada* por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo:

- interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa ou
- interferindo com um adversário:
- impedindo um adversário de jogar ou poder jogar a bola obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou
- disputando a bola com o adversário ou

** Deverá ser considerado o primeiro ponto de contacto com a bola*

- tentando claramente jogar a bola que se encontra perto quando esta ação tiver impacto num adversário ou
 - tomando uma ação óbvia que tenha um impacto claro na capacidade de o adversário jogar a bola
- ou*
- ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha:
 - ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra, de um elemento da equipa de arbitragem ou de um adversário
 - sido deliberadamente defendida por qualquer adversário

Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora de jogo quando recebe a bola de um adversário que jogou a bola deliberadamente, incluindo numa infração deliberada de mão na bola, a menos que se trate de uma defesa.

Uma “defesa” ocorre quando um jogador detém a bola, ou tenta deter, que se dirige para a baliza, ou está muito próxima da mesma, com qualquer parte do corpo exceto as mãos/braços (a não ser que se trate do guarda-redes dentro da sua área de penálti).

Em situações em que:

- um jogador que se mova de, ou se encontre em posição de fora de jogo, esteja no caminho do adversário e interfira com o movimento do adversário em relação à bola, se tal tiver impacto na capacidade do adversário jogar ou disputar a bola é considerada uma infração de fora de jogo; se o jogador se mover para se colocar no caminho de um adversário e impedir a progressão do adversário (por ex. bloquear o adversário), a infração deve ser penalizada de acordo com a Lei 12.

- um jogador que em posição de fora de jogo se movimente em direção à bola com a intenção de a jogar e sofrer falta antes de a jogar ou a tentar jogar, ou esteja a disputar a bola com um adversário, a falta é penalizada, uma vez que tal ocorreu antes da infração de fora de jogo
- uma infração é cometida contra um jogador que já se encontra em posição de fora de jogo a jogar ou a tentar jogar a bola, ou a disputar a bola com um adversário, a infração de fora de jogo é penalizada, uma vez que ocorreu antes da outra infração

Sem infração

Não há infração de fora de jogo quando um jogador recebe a bola diretamente de:

- um pontapé de baliza
- um lançamento lateral
- um pontapé de canto

Infrações e sanções

Se for cometida uma infração de fora de jogo, o árbitro concede à equipa adversária um pontapé-livre indireto no local onde a infração foi cometida, inclusive se for no meio-campo do jogador.

Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo ou até que a equipa defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio-campo e até a bola estar fora da área de penálti. Se o jogador abandona deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

Um jogador atacante pode sair do terreno de jogo para não estar envolvido no jogo ativo. Se o jogador regressa a partir da linha de baliza e se envolve no jogo antes da interrupção seguinte do jogo, ou a equipa defensora tiver jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a bola se encontrar fora da sua área de penálti, deve considerar-se que o jogador está posicionado sobre a linha de baliza para efeitos de fora de jogo. Um jogador que deixe deliberadamente o terreno de jogo, regressar sem a autorização do árbitro, não seja penalizado por fora de jogo e tire uma vantagem, deve ser advertido.

Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e no interior da baliza, o golo deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de fora de jogo ou uma infração à Lei 12. Nesse caso, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto ou direto.

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

Os pontapés-livres indireto e direto e o pontapé de penálti só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

Pontapé-livre direto

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de forma que o árbitro considere imprudente, negligente ou com força excessiva:

- carregar
- saltar sobre
- dar ou tentar dar um pontapé
- empurrar
- agredir ou tentar agredir/atingir (incluindo cabeçada)
- entrar em tackle ou entrar sobre
- rasteirar ou tentar rasteirar

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti.

- “Imprudente” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar
- “Negligente” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido
- “Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

- Infração de mão na bola (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- agarrar um adversário
- impedir o movimento de um adversário com contacto
- morder ou cuspir sobre alguém
- atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão

Ver também faltas na Lei 3

Tocar a bola com a mão

Com a finalidade de determinar com mais clareza as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.

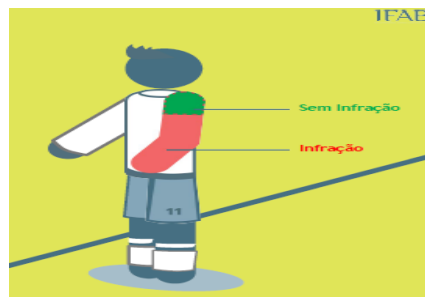
Considera-se infração se um jogador:

- tocar deliberadamente a bola com a mão/braço, incluindo o movimento da mão/braço na direção da bola
- marcar um golo na baliza adversária diretamente após o toque na mão/braço, inclusive se for acidental, incluindo o guarda-redes
- Depois de a bola ter tocado na sua mão/braço ou de um seu companheiro de equipa, ainda que de forma acidental, e imediatamente a seguir:
 - marcar um golo na baliza da equipa adversária
 - criar uma oportunidade de golo
- tocar a bola com a mão/braço quando:

- a mão/braço criar volumetria de forma não natural
- a mão/braço estiver acima/além do nível dos ombros (exceto se o jogador jogar deliberadamente a bola que, em seguida, toca na mão/braço)

As infrações acima identificadas aplicam-se inclusive se a bola tocar na mão/braço de um jogador vinda diretamente da cabeça ou corpo (incluindo os pés) de outro jogador que se encontra próximo

Exceto para as infrações acima identificadas, normalmente não se considera infração se a bola tocar na mão/braço de um jogador:



- vinda diretamente da cabeça ou corpo do próprio jogador (incluindo os pés)
- vinda diretamente da cabeça ou corpo (incluindo os pés) de outro jogador que se encontra próximo
- se a mão/braço estiver junto ao corpo e não criar volumetria de forma não natural
- se um jogador estiver em queda e a mão/braço estiver entre o corpo e o solo num movimento de apoio, sem afastar demasiado a mão/braço num plano lateral ou vertical

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 própria 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 2.ª vez (utilizando ou não, a mão/braço) depois desta estar em jogo e antes que seja tocada por outro jogador, o guarda-redes será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque promissor ou se evita um golo/clara oportunidade de golo da equipa adversária.

Pontapé-livre indireto

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

- jogar de uma maneira perigosa
- impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto
- manifestar desacordo, usar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros ou cometer outras infrações verbais
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária, se o guarda-redes cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área de penálti:

- controlar a bola com a mão/braço durante mais de seis segundos antes de a soltar
- tocar a bola com a mão/braço depois de a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
- tocar a bola com as mãos/braços, exceto se o guarda-redes tiver pontapeado claramente ou tentado pontapear a bola para repô-la novamente em jogo, após:
 - esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
 - a receber diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa

Considera-se que o guarda-redes tem a bola com a(s) mão(s) em seu poder quando:

- detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre a mão e qualquer superfície (por exemplo, o solo, o seu corpo) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola ressaltar do guarda-redes ou se o guarda-redes tiver feito uma defesa
- tenha a bola na palma da mão aberta
- faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar

Se um guarda-redes tem a bola em seu poder com a(s) mão(s), nenhum adversário pode disputá-la.

Medidas disciplinares

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo - incluindo pontapés da marca de penálti.

Se, antes de entrar no terreno de jogo para o início do jogo, um jogador ou elemento oficial cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Se um jogador ou elemento oficial comete uma infração sancionada com uma advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do terreno de jogo, é punido conforme a natureza de infração cometida.

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos suplentes, aos jogadores substituídos e aos elementos oficiais.

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido por:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com uma bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis do Jogo (não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento)
- comportamento antidesportivo

Um suplente deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo

Infrações passíveis de expulsão

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo quando cometa uma das infrações seguintes:

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penálti)
- impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário cujo movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre (exceto da forma descrita abaixo).
- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- morder ou cuspir sobre alguém
- tornar-se culpado de conduta violenta
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

Um jogador, um suplente ou um jogador substituído que tenha sido expulso deve abandonar a zona envolvente do terreno de jogo e a área técnica.

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.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penálti que anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar a bola; em todas as outras circunstâncias (por ex. agarrar, empurrar, puxar, sem possibilidade de jogar a bola etc.) o jogador tem de ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, suplente ou jogador substituído que entre no terreno de jogo sem a necessária autorização do árbitro e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, comete uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a baliza
- a direção da jogada
- a possibilidade de manter ou controlar a bola
- a posição e o número de defensores

Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (ou a bola)

Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas:

- com negligência – deve advertir o jogador infrator por comportamento antidesportivo
- usando força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta.

Recomeço de jogo após faltas e incorreções

Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada

Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro do terreno de jogo contra:

- um adversário – pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penálti
- um colega de equipa, um suplente, um jogador que tenha sido substituído, ou um jogador expulso, um elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de arbitragem – pontapé-livre direto ou pontapé de penálti

- outra pessoa – lançamento de bola ao solo

Todas as infrações verbais são penalizadas através de um pontapé-livre indireto.

Se a bola está em jogo:

- um jogador comete uma infração fora do terreno de jogo contra um elemento da equipa de arbitragem ou jogador da equipa adversária, ou um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso ou um elemento oficial, ou

• um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso, ou um elemento oficial das equipas cometer uma infração contra um jogador da equipa adversária ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interferir com o mesmo fora do terreno de jogo,

o jogo recomeça com um pontapé-livre na linha delimitadora mais próxima do local onde ocorreu a infração/interferência; é assinalado um pontapé de penálti se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto dentro da área de penálti do infrator.

Se for cometida uma infração fora do terreno de jogo por um jogador contra um jogador, substituído, suplente ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com pontapé livre indireto em cima da linha limite do terreno de jogo no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.

Se um jogador efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (bota, caneleira, etc.) o jogo recomeça com pontapé livre direto (ou pontapé de penálti).

Se um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo lançar ou pontapear um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um jogador da equipa adversária, lançar ou pontapear um objeto (incluindo uma bola) contra um suplente adversário, um jogador que tenha sido substituído ou um jogador que tenha sido expulso, um elemento oficial da equipa ou elemento da equipa de arbitragem ou a bola de jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se este local for fora do terreno de jogo, o pontapé-livre é executado no local mais próximo na linha delimitadora; é assinalado um pontapé de penálti se tal ocorrer dentro da área de penálti do infrator.

Se um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou jogador que tenha sido expulso, um jogador temporariamente fora do terreno de jogo ou um elemento oficial das equipas lançar ou pontapear um objeto para o interior do terreno de jogo e o objeto interferir com o jogo, com um adversário ou com um elemento da equipa de arbitragem, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto (ou pontapé de penálti) no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde teria atingido o adversário, elemento da equipa de arbitragem ou a bola.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador, suplente, substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial que cometa a infração.

Sinal de pontapé-livre indireto

O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador, saia do terreno de jogo ou seja claro que não será possível obter golo diretamente desse pontapé.

Um pontapé-livre indireto deve ser repetido, se o árbitro não assinalar que o pontapé-livre é indireto e a bola for pontapeada diretamente para a baliza.

Bola entra na baliza

- se, num pontapé-livre direto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é assinalado golo
- se, num pontapé-livre indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é concedido um pontapé de baliza
- se, num pontapé-livre direto ou indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na própria baliza, é concedido à equipa adversária um pontapé de canto

Procedimento

Todos os pontapés-livres são executados a partir do local onde a infração foi cometida exceto nas situações seguintes:

- os pontapés-livres indiretos a favor da equipa atacante por uma infração cometida dentro da área de baliza adversária são executados a partir do ponto mais próximo da linha da área de baliza paralela à linha de baliza
- os pontapés-livres a favor da equipa defensora na sua área de baliza podem ser executados a partir de qualquer ponto nessa área
- os pontapés-livres resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador cometer uma infração fora do terreno de jogo, este recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penálti, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penálti do jogador infrator
- onde as Leis designem outros pontos a partir dos quais devem ser executados os pontapés-livres (ver Leis 3, 11, 12)

A bola:

- deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador
- entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Até que a bola esteja em jogo todos os adversários devem encontrar-se:

- pelo menos a 7,5 m da bola, a menos que se encontrem na sua própria linha de baliza entre os postes da baliza
- fora da área de penálti nos pontapés dentro da área de penálti adversária

Quando uma barreira é formada por três ou mais defensores, todos os atacantes adversários devem permanecer a, pelo menos, 1 m de distância da barreira até que a bola entre em jogo.

Um pontapé-livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

Fazer fintas na execução de um pontapé-livre para confundir os adversários é permitido e faz parte do futebol.

Se, na execução correta de um pontapé-livre, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder em seguida continuar a jogá-la – sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Infrações e sanções

Se, ao executar um pontapé-livre, um jogador da equipa adversária se encontra mais próximo da bola que a distância regulamentar, o pontapé-livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada a vantagem; no entanto, se um jogador executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontre a menos de 9,15 m da bola, a interceptar, o árbitro deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução de um pontapé-livre, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, na execução de um pontapé-livre, um jogador da equipa atacante estiver a menos de 1 metro de distância da barreira defensiva formada por três ou mais defensores, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa defensora.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penálti, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penálti porque não tiveram tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. Se um adversário que se encontra na área de penálti onde o pontapé-livre é marcado ou entra na área de penálti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé-livre é repetido.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

- é assinalado um pontapé-livre direto é assinalado um pontapé de penálti, se a infração tiver sido cometida dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENALTI

Um pontapé de penálti deve ser assinalado se um jogador cometer uma infração punida com pontapé-livre direto dentro da sua própria área de penálti ou fora do terreno de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.

Um golo pode ser marcado diretamente a partir de um pontapé de penálti.

Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de penálti e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis.

O executante do pontapé de penálti deve ser claramente identificado.

O guarda-redes deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, sem tocar nos postes da baliza, barra transversal ou rede das balizas, até a bola ter sido pontapeada.

Todos os jogadores, para além do executante e do guarda-redes, devem encontrar-se:

- pelo menos a 7,5m da marca de penálti
- atrás da marca de penálti
- dentro do terreno de jogo
- fora da área de penálti

Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o pontapé seja executado

O executante do pontapé de penálti deve pontapear a bola para a frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar ou alinhado com a linha de baliza. A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador.

O pontapé de penálti está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.

Deve ser concedido tempo adicional para permitir que um pontapé de penálti seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento. Quando é concedido tempo adicional, o pontapé de penálti está concluído quando, depois de o pontapé ter sido marcado, a bola termina o seu movimento, deixa de estar em jogo, é jogada por qualquer jogador (incluindo o executante) que não o guarda-redes que defende, ou o árbitro interrompe o jogo devido a uma infração por parte do executante ou da equipa do executante. Se um jogador da equipa que defende (incluindo o guarda-redes) cometer uma infração e o pontapé de penálti for falhado/defendido, o penálti é repetido

Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do pontapé de penálti, o pontapé deve ser executado; caso não seja executado, o árbitro pode aplicar a sanção disciplinar adequada antes de ordenar a repetição do pontapé.

Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

- O jogador executante do pontapé de penálti ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:
- se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um golo:
 - um pontapé de penálti é executado para trás
 - um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; o árbitro avverte o jogador que executou o pontapé
 - o jogador executante simula pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); o árbitro avverte o executante.
- O guarda-redes transgredir as Leis do Jogo:

- se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
- se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, o pontapé de penákti será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciou claramente a ação do executante
- se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé de penákti será repetido

Se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé de penákti, o mesmo será avisado na 1.ª infração durante o jogo, e será advertido em caso de reincidência.

- Um colega do guarda-redes transgride as Leis do Jogo:
- se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado;
- se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido.
- Um jogador de ambas as equipas infringe as Leis do Jogo, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal).
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto a favor da equipa que defende

Se, depois de efetuado o pontapé de penákti:

- o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
- um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto por uma infração de mão na bola) é assinalado
- a bola é tocada por um elemento estranho enquanto se move para a frente:
- pontapé é repetido, a menos que a bola se dirija para a baliza e a interferência não impeça que o guarda-redes ou o defesa jogue a bola, nesse caso o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha existido contacto com a bola) exceto se a interferência seja cometida pela equipa atacante.
- a bola, depois de ter batido no guarda-redes, nos postes ou na barra transversal, ressalta para dentro do terreno de jogo e é tocada por um elemento estranho:
- o árbitro interrompe o jogo
- o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola foi tocada por um elemento estranho

QUADRO RESUMO:

Resultado do pontapé de pénalti		
	GOLO	NÃO GOLO
Invasão pelo jogador atacante	Penákti é repetido	Pontapé-livre indireto
Invasão pelo jogador defensor	Golo	Penákti é repetido
Invasão, pelo jogador defensor e atacante	Penákti é repetido	Penákti é repetido
Falta do guarda-redes	Golo	Não defendido: O penákti não é repetido (a menos que o guarda-redes tenha claro impacto). Defendido: O penákti é repetido e o guarda-redes é avisado; será advertido nas infrações seguintes.
Infração do guarda-redes e executante ao mesmo tempo	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido

LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

- se a bola entra na baliza adversária – é assinalado um pontapé de baliza
- se a bola entra na baliza do executante – é assinalado um pontapé de canto

Procedimento

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- ficar de pé e de frente para o terreno de jogo
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha
- lançar a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça, no local onde ela saiu do terreno de jogo

Todos os adversários têm de estar pelo menos a 2 metros de distância da linha lateral no local onde será executado o lançamento lateral.

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo. Se a bola tocar no solo antes de entrar no terreno de jogo, o lançamento deve ser repetido pela mesma equipa e no mesmo local. Se o lançamento não tiver sido efetuado corretamente, é executado por um jogador da equipa contrária.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um lançamento lateral, atira 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, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

O executante não deve jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.

Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes de esta ter sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o lançador cometer uma infração de mão na bola:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração tiver ocorrido dentro da área de penálti do lançador, a menos que o executante tenha sido guarda-redes da equipa defensora, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto.

Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante do lançamento lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros de distância da linha lateral do local onde vai ser executado o lançamento) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o lançamento lateral tiver sido executado, é assinalado um pontapé-livre indireto.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o lançamento é repetido por um jogador da equipa adversária.

LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

Um pontapé de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária; se bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Procedimento

- A bola deve estar imóvel e é pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- A bola está em jogo logo que pontapeada, se mova claramente
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penálti até que a bola esteja em jogo

Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé livre indireto; se o executante cometer uma infração por mão na bola:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração ocorrer dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto.

Se, após a execução de um pontapé de baliza, estiverem adversários no interior da área de penálti por não terem tempo de sair da mesma, o jogo deve prosseguir. Se um adversário que se encontra dentro da área de penálti no momento em que o pontapé de baliza é executado, ou entrar na área de penálti antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé de baliza é repetido.

Se um jogador entrar na área de penálti antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta, o pontapé de baliza é repetido e o jogador infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza é repetido.

LEI 17 - O PONTAPE DE CANTO

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto mais próxima do local por onde a bola passou completamente a linha de baliza.
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto
- A bandeira de canto não pode ser removida
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a pelo menos 7,5 m da área de canto até que a bola esteja em jogo

Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração ocorrer dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

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, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração a esta Lei o pontapé é repetido.