

ESCOLA BÁSICA INTEGRADA PADRE VÍTOR MELÍCIAS

REGULAMENTO DO TORNEIO INTER-TURMAS DE FUTSAL (2º E 3º CICLOS - 6º, 7º, 8º E 9º ANOS)

DATA: 13 de Dezembro de 2007

HORÁRIO: 9h30 / 16h30

LOCAL: Pavilhão P1(Masculinos); P2 (Femininos); Campo de Jogos

CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS:

- Cada turma deverá inscrever uma equipa masculina, sendo opcional a inscrição de uma equipa Feminina;
- Cada equipa é constituída só por alunos da turma;
- Cada equipa é constituída por 5 elementos e 4 substitutos;

REGRAS ESPECÍFICAS:

- As regras do jogo são as que constam no Regulamento de Futsal anexo (consulta as próximas páginas);
- Os jogos têm a duração de 10’;
- Em caso de Vitória a equipa obtém 3 pontos, em caso de empate 1 ponto e em caso de derrota 0 pontos;
- Haverá uma classificação para alunos dos 6º e 7º anos e outra para alunos dos 8º e 9º anos;
- Fase de grupos:
 - Apuram-se os primeiros classificados de cada grupo;
 - Em caso de empate em número de pontos, o primeiro critério de desempate será a diferença entre o nº de golos marcados e o nº de golos sofridos e o segundo será a equipa do ano de escolaridade mais baixo;
- Nos jogos a eliminar, em caso de empate, ao fim dos 10` proceder-se-á à marcação de grandes penalidades.

Regulamento de Futsal

(adaptado a uma competição ao nível de escola)

Lei N° 1 - Número de Jogadores

1. A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 5 jogadores, um dos quais será o guarda-redes.
2. Podem ser utilizados 4 jogadores substitutos;
3. É autorizado um número indeterminado de substituições "volantes", salvo no que respeita ao guarda-redes. Neste caso, a substituição não se poderá fazer a não ser que a bola esteja fora de jogo. Um jogador que tenha sido substituído pode voltar ao campo para substituir outro qualquer jogador.

Lei N° 2 - O Campo de Jogo

1. ZONA DE SUBSTITUIÇÕES: Sobre a linha lateral do lado em que se encontram os bancos dos substitutos e perpendicularmente a essa linha, traçam-se duas linhas de 80 cm de comprimento (ficando 40 cm dentro do terreno de jogo e, 40 cm no exterior), a 3 metros de um lado e do outro da linha de meio campo. E por entre estas duas linhas de 80 cm que os jogadores deverão sair e entrar quando se efectuar uma substituição.

2. Substituição "volante" é aquela que é efectuada quando a bola está em jogo. Convém observar as seguintes disposições:

a) O jogador que sai do campo deve sair pela linha lateral, no sector denominado "zona de substituições";

b) O jogador que entra no terreno de jogo deve fazê-lo também pela zona de substituições e unicamente quando o jogador a substituir tiver ultrapassado completamente a linha lateral;

c) A substituição considera-se efectuada no momento em que o substituto penetra no terreno de jogo. Desde então é considerado como jogador, enquanto que aquele que ele vai substituir deixa de o ser.

3. O guarda-redes pode trocar de posto com outro qualquer jogador, mas somente se o árbitro principal for disso previamente informado e desde que a mudança tenha lugar durante uma interrupção do jogo.

CASTIGO

a) O jogo não será interrompido por uma infracção ao número 3. Os jogadores faltosos serão advertidos logo que a bola esteja fora de jogo.

b) No caso de uma substituição "volante", se um substituto penetra no terreno de jogo antes que o jogador substituído tenha saído completamente, os árbitros interromperão o jogo. O árbitro principal fará sair o jogador a substituir, advertirá o jogador substituto e recomeçará o jogo com um pontapé livre-indirecto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se, nesse momento, ela se encontrava no interior da área de grande penalidade. Nesse caso, o pontapé livre-indirecto deverá ser efectuado sobre a linha de 6 m, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

c) Se durante uma substituição "volante", um substituto penetra no terreno de jogo ou um jogador deixa o terreno sem passar pela zona de substituições, os árbitros interromperão o jogo. O árbitro advertirá o jogador faltoso e recomeçará o jogo com um pontapé livre INDIRECTO a favor da equipa adversária.

Lei N° 3- O Equipamento dos Jogadores

1. Nenhum jogador pode usar qualquer objecto perigoso para os outros jogadores.
2. O equipamento usual de cada jogador compreende: uma camisola, calças ou calções curtos, meias, caneleiras e calçado.
3. As camisolas dos jogadores poderão ser numeradas e nesse caso cada jogador da equipa deve utilizar um número diferente
4. O guarda - redes está autorizado a usar calças compridas. Além disso, deve usar cores que o distingam dos outros jogadores e do árbitro.

Se o jogador abandonou o terreno para regularizar o seu equipamento, não poderá voltar ao terreno sem previamente se apresentar ao árbitro, o qual deverá assegurar-se, por si próprio, de que o equipamento do jogador está em ordem. O jogador só poderá entrar em campo num momento em que a bola deixe de estar em jogo.

Lei N° 4 - O Árbitro Principal

Será designado um árbitro principal para dirigir cada encontro. A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas Leis do Jogo começam no momento em que entra no recinto onde se encontra o terreno de jogo e acabam quando o tiver abandonado.

No decurso do encontro, o seu direito de punir estende-se às infracções cometidas durante uma suspensão temporária do jogo ou quando a bola está fora de jogo.

Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.

- a) Ele velará pela aplicação das Leis do Jogo;
- b) Abster-se-á de punir nos casos em que, fazendo-o, julgue favorecer a equipa que haja cometido a falta;
- c) Tomará nota das ocorrências que se produzam antes, durante e após o encontro.
- d) Desempenhará as funções de cronometrista nos casos de não poder contar com um elemento oficial como cronometrista.
- e) Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo quando se cometam infracções às Leis e para suspender ou fazer terminar a partida sempre que o julgue necessário por motivo de acidentes meteorológicos, intervenção de espectadores ou outras causas. Nestes casos deve apresentar relatório detalhado dos factos à entidade competente, consoante as formalidades e prazos fixados nos Regulamentos da Federação Nacional sob cuja jurisdição o jogo se disputou;
- f) A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorrecto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do jogo em caso de reincidência. Nestes casos, deverá comunicar o nome do culpado à entidade competente, consoante as formalidades e prazos estipulados nos regulamentos da Federação Nacional sob cuja jurisdição o jogo se disputou;
- g) Não permitirá a nenhuma pessoa, além dos jogadores e do árbitro auxiliar, o ingresso no terreno de jogo sem a sua autorização;
- h) Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado, mandando-o transportar, logo que possível, para fora do campo e fazendo recomeçar imediatamente o jogo. Se um jogador estiver ligeiramente lesionado, a partida só será interrompida quando a bola deixar de estar em jogo. Se um jogador estiver capaz de se dirigir até à linha de baliza ou à linha lateral, não poderá ser tratado dentro do terreno de jogo;
- i) Dará ordem de expulsão do terreno de jogo a todo o jogador que, em sua opinião, for culpado de conduta violenta, de brutalidade, ou ainda que actue com propósitos injuriosos ou grosseiros;
- j) Dará o sinal de recomeço do jogo, após qualquer interrupção;
- k) Decidirá se a bola apresentada para o jogo satisfaz as exigências da Lei II .

DECISÕES

Se o árbitro principal e o árbitro auxiliar assinalam uma falta simultânea e sobre a qual estão em desacordo, em referência, a qual das equipas pertencerá a bola, a decisão do árbitro principal é que prevalece.

O árbitro principal e o árbitro auxiliar poderão advertir ou expulsar, mas, se existir desacordo entre eles, deverá prevalecer a decisão do árbitro principal.

Lei N°5- O Árbitro Auxiliar

Poder-se-á designar um árbitro auxiliar, que se deslocará no lado oposto ao do árbitro principal.

O árbitro auxiliar terá as mesmas funções do árbitro principal, à excepção das mencionadas na alínea d) da Lei V. Contudo a primeira parte da alínea e) também se aplica ao árbitro auxiliar, assim temos:

"Ele terá o poder discricionário de interromper o jogo por qualquer infracção às Leis do Jogo."

O árbitro auxiliar assumirá as seguintes responsabilidades:

1. Se o jogo for disputado sem cronometrista, ele deverá controlar o período de 2 (dois) minutos de penalização da equipa por expulsão de um seu jogador.
2. Deverá assegurar-se que as substituições "volantes" são efectuadas de uma forma correcta.

O árbitro auxiliar estará munido de um apito.

DECISÕES

O árbitro principal e o árbitro auxiliar poderão advertir ou expulsar, mas, se existir desacordo entre eles, deverá prevalecer a decisão do árbitro principal. (Conforme decisão da Lei V).

Lei N°7 - Cronometrista

Pode ser designado um cronometrista, o qual se colocará no exterior do terreno de jogo, na direcção da linha do meio campo, do lado da zona de substituições.

A sua missão consiste no seguinte:

- a) Controlar o jogo por forma a que tenha a duração estipulada na Lei VIII. Para isso, ele:
- b) Controlar os 2 minutos de castigo no caso de expulsão de um jogador;
- c) Anunciar, com uma apitar ou outro sinal acústico diferente do árbitro, o fim do jogo;
- d) Tomará conta das 5 primeiras faltas que tenham sido assinaladas pelos árbitros, com respeito a cada equipa em cada jogo.
- e) Anotará os números dos jogadores que tenham sido advertidos ou expulsos e prestará qualquer outra informação de relevância para o jogo.

No caso de uma intervenção indevida por parte do cronometrista, o árbitro principal dispensará os seus serviços e providenciará para a sua substituição, dando conta do facto ao organismo competente.

Lei N° 8 - Duração do Jogo

1. A partida compreenderá um período de 10 (dez) minutos.
2. O controlo do tempo far-se-á sob a responsabilidade de um cronometrista, cujas funções se especificam na Lei VII.
3. A duração de cada período deverá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade.

DECISÕES

1. No caso em que se não possa contar com a ajuda de um cronometrista, é o árbitro principal que assumirá essa função.

Lei N° 9 - Pontapé de Saída

1. NO INICIO DA PARTIDA - A escolha de campo e do pontapé de saída será tirada à sorte com uma moeda. A equipa favorecida terá o direito de optar pela escolha do campo ou pela execução do pontapé de saída.

Ao sinal do árbitro principal, o jogo começará por um pontapé de saída, executado por um jogador, na direcção do campo adversário, estando a bola parada e colocada no centro do terreno.

Todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio campo e os da equipa oposta à que executa o pontapé de saída devem estar no exterior do círculo de 3m de raio do centro do terreno até que a bola entre em jogo.

A bola só será considerada em jogo quando tenha percorrido uma distância igual à sua circunferência. O jogador que executa o pontapé de saída não pode voltar a tocar na bola antes que esta tenha sido jogada ou tocada por qualquer outro jogador.

2. APÓS A MARCAÇÃO DE UM GOLO - O jogo recomeçará da forma anteriormente indicada, sendo dado o pontapé de saída por um jogador da equipa contra a qual foi marcado o golo.

CASTIGO

No caso de infracção aos números 1, e 2. desta Lei, o pontapé de saída será repetido, excepto se o jogador que o executou voltou a tocar na bola antes de ela ter sido tocada ou jogada por outro jogador, caso em que será concedido à equipa contrária um pontapé-livre indirecto, no local onde a falta tenha sido cometida, salvo se ela foi praticada por um jogador na área de grande penalidade do adversário, caso em que o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha dos 6m, no ponto mais próximo do sítio onde a falta foi cometida.

Não pode ser marcado um golo directamente com o pontapé de saída.

4. APÓS QUALQUER INTERRUPÇÃO TEMPORÁRIA - Para começar a partida após uma interrupção temporária provocada por um caso não previsto em qualquer das Leis, e desde que a bola não tenha ultrapassado uma linha lateral ou de baliza imediatamente antes da interrupção, um dos árbitros executará bola ao solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade, caso em que a bola ao solo será executada sobre a linha dos 6m, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola será considerada em jogo logo que tenha tocado no solo.

Se a bola posta assim em jogo pelo árbitro ultrapassar uma linha lateral ou de baliza antes de haver sido tocada por algum jogador, o árbitro repetirá o lance.

Nenhum jogador pode jogar a bola antes que esta toque no terreno. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro repetirá o lance.

Lei N° 10 - Bola Fora e Bola em Jogo

A bola está fora de jogo:

- a) Quando transpuser completamente uma linha lateral ou de baliza quer junto ao solo quer por alto;
- b) Quando o jogo tiver sido interrompido por um dos árbitros.

A bola está em jogo em qualquer outro momento, desde o começo até ao fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

- a) Quando ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido num poste ou na barra horizontal;
- b) Quando ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro principal ou no árbitro auxiliar, desde que estes se encontrem dentro do terreno;
- c) Enquanto não for tomada qualquer decisão sobre uma suposta infracção às Leis do Jogo.

DECISÕES

1. As linhas de marcação do campo fazem parte das áreas que elas delimitam. Por consequência, as linhas laterais e de baliza fazem parte do terreno de jogo.

2. Quando o encontro se realizar em terrenos cobertos, se a bola, após um alívio (despejo) ou qualquer outra acção de carácter involuntário, bater no tecto, executar-se-à "bola ao solo" no local correspondente ao sítio onde a bola tocou no tecto, salvo se tal se verificou sobre a área de grande penalidade, pois neste caso a "bola ao solo" será executada na "marca" de grande penalidade.

Lei N° 11 - Marcação de Golos

À parte as excepções previstas nestas Leis do Jogo, será marcado um golo sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra horizontal, sem ter sido transportada, lançada ou impelida intencionalmente com a mão ou com o braço de qualquer jogador da equipa atacante.

A equipa que marcar maior número de golos será a vencedora da partida; se nenhum golo for marcado ou se as equipas obtiverem o mesmo número de golos, o jogo terminará empatado.

Lei N° 12 - Faltas e Incorreções

Um Jogador Que Cometer Intencionalmente Qualquer Das Onze Faltas Seguintes:

- a) Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- b) Passar rasteira a um adversário, ou seja, fazê-lo cair ou tentar fazê-lo cair, valendo-se das pernas ou abaixando-se à frente ou atrás dele;
- c) Saltar sobre um adversário;
- d) Carregar um adversário de maneira violenta ou perigosa;
- e) Carregar um adversário pelas costas, a não ser que esteja a fazer obstrução; f) Agredir ou tentar agredir ou cuspir um adversário;
- g) Agarrar um adversário;
- h) Empurrar um adversário;
- i) Carregar um adversário com o ombro;
- j) Atirar-se deslizando no terreno para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário, quer atinja quer não, o adversário (entrada deslizante com os pés);
- k) Jogar a bola com as mãos, isto é, transportar, bater ou impelir a bola com a mão ou com o braço (esta disposição não se aplica ao guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade), será punido com um pontapé-livre directo, executado pelo grupo adversário no local onde foi cometida a infracção.

Se um jogador da equipa que defende cometer, intencionalmente, na área de grande penalidade, qualquer das onze faltas atrás indicadas, será castigado com um pontapé de grande penalidade.

O pontapé de grande penalidade pode ser concedido seja qual for a posição da bola, se esta estiver em jogo na ocasião em que a falta for cometida dentro da respectiva área de grande penalidade.

Um Jogador Que Cometer Uma Das Quatro Faltas Seguintes:

1 - Jogar de maneira que o árbitro considere perigosa, como por exemplo, tentar dar um pontapé na bola quando esta estiver em poder do guarda-redes;

2 - Não jogando a bola, fazer obstrução intencional a um adversário, isto é, correr entre este e a bola, ou interpor-se de forma a oferecer um obstáculo à acção do adversário;

3 - Carregar o guarda-redes, salvo se este se encontrar fora da sua área de grande penalidade;

4 - Sendo guarda-redes e:

a) despachar a bola com as mãos, não sendo esta jogada ou tocada por qualquer jogador ou não tendo tocado o solo no interior do meio-campo do guarda-redes, será punido com um pontapé-livre indirecto concedido à equipa adversária. Este será marcado em qualquer ponto da linha de meio campo;

b) tocar ou controlar a bola com as mãos, quando um colega de equipa a chute deliberadamente na sua direcção;

c) tocar ou controlar a bola com as mãos quando um colega de equipa a jogue deliberadamente na sua direcção, numa reposição da bola em jogo a partir da linha lateral;

d) tocar ou controlar a bola com as mãos ou com os pés durante mais de 4 segundos, em qualquer parte do terreno de jogo;

e) depois de haver soltado ou despachado a bola, volta a recebê-la de um colega de equipa, sem que a bola tenha passado a linha de meio-campo, ou tenha sido jogada ou tocada por um adversário. Será punido com um pontapé-livre indirecto concedido à equipa adversária no local onde foi cometida a falta, salvo se ela foi praticada no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será marcado sobre a linha dos 6m, no ponto mais próximo do sítio onde a falta foi cometida.

Um Jogador Será Advertido quando :

a) Entrar no terreno de jogo, aquando de uma substituição "volante", antes que o jogador a substituir tenha deixado completamente o terreno de jogo, ou entrar por um local indevido;

b) Infringir com persistência as Leis do Jogo;

c) Mostrar, por palavras ou por atitudes, desacordo com qualquer decisão do árbitro;

d) Se tornar culpado de conduta inconveniente.

Por qualquer das infracções anteriores, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto no local onde a falta foi cometida, salvo se esta tiver sido praticada no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha dos 6m, no local mais próximo daquele onde a falta foi cometida. Além da sanção referida, será feita a correspondente advertência, a não ser que uma infracção mais grave às Leis do Jogo tenha sido praticada.

Um Jogador Será Expulso Do Terreno Se, Na Opinião Do árbitro:

1. Se tornar culpado de conduta violenta;
2. Se tornar culpado de brutalidade;
3. Utilizar propósitos injuriosos ou grosseiros;
4. Se tornar culpado, pela segunda vez, duma falta merecedora de advertência.

Se o jogo for interrompido por causa da expulsão de um jogador por uma das faltas 3 e 4, sem que haja sido praticada qualquer outra infracção às Leis, será recomençado por um pontapé-livre indirecto (a não ser que seja cometida uma das onze faltas graves, pois neste caso o pontapé-livre será directo), concedido à equipa adversária e executado no local onde a falta foi cometida, a menos que tenha sido cometida no interior da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será marcado sobre a linha dos 6m, no ponto mais próximo do local onde a falta foi praticada.

DECISÕES

Se na opinião do árbitro, um jogador que se desloca em direcção à baliza adversária em posição clara de marcar golo é travado intencionalmente por um adversário através de meios ilegais, quer dizer, através de uma infracção que devia ser punida com pontapé-livre (ou pontapé de grande penalidade), e impedindo assim a clara possibilidade de marcar, o jogador faltoso deverá ser expulso do terreno de jogo por falta grosseira.

Se na opinião do árbitro, um jogador qualquer que não seja o guarda-redes na sua própria área de grande penalidade, jogar intencionalmente a bola com a mão privando seus adversários de um golo ou de uma clara oportunidade de marcar, ele será expulso do terreno de jogo por falta grosseira.

No caso de expulsão, o jogador expulso não pode voltar a jogar no encontro em curso nem sentar-se no banco dos substitutos. A sua equipa poderá ser completada 2 minutos após a expulsão, salvo se for marcado um golo antes de terminarem os 2 minutos.

Se tal acontecer, haverá que ter em consideração os pontos seguintes :

- a) Se as equipas estão a jogar com 5 contra 4 e a equipa que tem superioridade numérica é que marca o golo, a equipa de 4 jogadores poderá ser imediatamente completada;
- b) Se as duas equipas jogam com 4 jogadores cada uma e é marcado um golo, ambas as equipas poderão ser completadas;
- c) Se as equipas jogam 5 contra 3 ou com 4 contra 3 e a equipa que tem superioridade numérica é que marca um golo, a equipa de 3 jogadores não pode incluir mais de um jogador;
- d) Se ambas as equipas jogam com 3 jogadores cada uma e é marcado um golo, ambas as equipas podem incluir um jogador;

e) Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores.

O controlo dos 2 minutos é missão do cronometrista, ou se se está a jogar sem este elemento, será missão do árbitro auxiliar.

O jogador que entra para substituir aquele que tiver sido expulso deve obter o assentimento do árbitro e só poderá entrar num momento em que a bola esteja fora de jogo.

Lei Nª 13 - Pontapés-Livres

Os pontapés-livres classificam-se em duas categorias: o pontapé-livre directo (por meio do qual pode ser marcado directamente um golo contra a equipa infractora) e o pontapé-livre indirecto (por meio do qual só pode ser marcado um golo, desde que a bola, antes de entrar na baliza, tenha sido tocada ou jogada por um jogador diferente do que executou o pontapé).

Quando um jogador executa um pontapé-livre, todos os adversários devem situar-se à distância de, pelo menos, 5 metros da bola e aí permanecer até que a bola esteja em jogo.

A bola estará em jogo logo que tenha percorrido uma distância igual à sua circunferência.

Se um jogador se aproximar a menos de 5 metros da bola antes de ser executado o pontapé-livre, os árbitros poderão fazer repetir o pontapé até que a Lei seja respeitada.

A bola deve estar parada no momento em que se executa o pontapé-livre e o jogador que o executou não pode jogá-la de novo antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador.

CASTIGO

a) Se o jogador que executou um pontapé-livre jogar a bola outra vez antes de ela ser jogada ou tocada por outro jogador, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto, no local onde foi cometida a falta, salvo se foi praticada dentro da área de grande penalidade, pois neste caso o pontapé-livre indirecto será executado sobre a linha de 6 metros, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.

b) Se a equipa que deve executar o pontapé-livre demorar mais do que 4 segundos para o fazer, o árbitro concederá um pontapé-livre indirecto à equipa adversária.

DECISÕES

Para estabelecer a diferença entre um livre directo e um livre indirecto, o árbitro, para indicar que o livre é indirecto deverá levantar o braço acima da cabeça, na vertical. Manterá o braço nessa posição desde que dê o sinal para a execução até que a bola seja tocada ou jogada por qualquer outro jogador ou a mesma saia do terreno de jogo.

Lei Nª 14 - Faltas Acumuladas

1. As faltas acumuladas referem-se às mencionadas na Lei XII.

Depois de uma equipa ter acumulado 5 faltas, serão concedidos unicamente pontapés-livres directos, sem ter em consideração a natureza da infracção cometida. Poderá ser obtido golo directamente de um desses pontapés-livres.

2. As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período deverão ficar registadas no boletim de jogo.

3. Nos pontapés-livres concedidos para as primeiras cinco faltas, cometidas por cada equipa, em cada período do jogo, poderá haver a formação de barreiras.

4. A partir da sexta falta acumulada não é permitida a formação de barreiras.

a) Os jogadores, salvo o guarda-redes defensor e o jogador executante do pontapé livre, que deve estar devidamente identificado, terão de estar atrás de uma linha imaginária passando pelo ponto onde estará a bola em paralelo com a linha de baliza;

b) O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de 5 metros da bola;

c) Os jogadores da equipa adversária deverão permanecer a uma distância de 5 metros da bola e não poderão obstruir o jogador que executa o pontapé livre. Nenhum jogador poderá ultrapassar a dita linha imaginária antes que a bola tenha percorrido uma distância igual à sua circunferência;

d) O jogador que marca o pontapé-livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a outro colega de equipa;

e) Depois da execução do pontapé-livre, nenhum jogador poderá tocar na bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada pelo guarda-redes, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído do campo;

f) Não poderá efectuar-se um pontapé-livre de uma distância inferior a 6 metros da linha de baliza (Lei XIII, alínea a). Se na área de grande penalidade se cometer uma infracção punível com um pontapé livre indirecto, este deverá ser executado na linha dos 6 metros no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida;

g) Depois de uma equipa ter cometido a quinta falta, se qualquer jogador da mesma, comete uma infracção no meio campo adversário ou no seu próprio meio campo, dentro da zona delimitada pela linha do meio campo e pela linha imaginária paralela a esta última e que atravesse a segunda marca de grande penalidade a 12 metros da linha de baliza, o pontapé-livre deverá ser efectuada na segunda marca de grande penalidade. A colocação da segunda marca de grande penalidade é a indicada na Lei I, ponto 5, e o pontapé-livre deverá efectuar-se de acordo com o estipulado no ponto 4.

h) Se um jogo tiver prolongamento, todas as faltas acumuladas durante a segunda parte do jogo, continuam durante esse prolongamento.

CASTIGO

Todas as infracções a esta Lei, que tenham sido cometidas:

- a) Pelo grupo defensor, o pontapé-livre deve ser repetido, caso não tenha sido golo;
- b) Por qualquer jogador da equipa atacante, salvo pelo jogador que executou o pontapé-livre, o golo será anulado e o pontapé repetido;
- c) Pelo jogador que efectuou o pontapé-livre depois de a bola estar em jogo, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto que será executado no local onde a infracção foi cometida.

Lei N° 15 - Pontapés de Grande Penalidade

O pontapé de grande penalidade será executado na marca de grande penalidade e, até que seja executado, todos os jogadores, com excepção do guarda-redes adversário e do que vai marcar o castigo, estarão dentro do campo de jogo, mas fora da área de grande penalidade e à distância mínima de 5 metros daquela marca, excepto o que vai executar o castigo.

O guarda-redes adversário permanecerá sobre a linha de baliza, entre os postes, sem mover os pés até que a bola entre em jogo.

O jogador que executa o pontapé deve atirar a bola para a frente e não pode voltar a jogá-la antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador.

A bola será considerada em jogo logo que tenha percorrido uma distância igual à sua circunferência. Pode ser marcado directamente um golo com o pontapé de grande penalidade.

Em caso de necessidade, pode prolongar-se o tempo de jogo, no fim da primeira parte ou da segunda, para permitir a execução ou repetição dum pontapé de grande penalidade.

Se a bola, antes de passar entre os postes e por baixo da barra horizontal, ao executar-se um pontapé de grande penalidade no final do primeiro tempo ou da partida, tocar num ou nos dois postes ou ainda na barra horizontal ou no guarda-redes, ou verificando-se uma combinação destes intermediários, o golo será válido, desde que não tenha sido cometida nenhuma infracção.

CASTIGO

Por qualquer infracção a esta Lei:

- a) Cometida pela equipa que defende, será repetido o pontapé de grande penalidade, caso não tenha sido marcado golo;
- b) Cometida pela equipa atacante, sem ser por parte do jogador que executa o pontapé, se for marcado golo, o mesmo será anulado e o pontapé de grande penalidade repetido;
- c) Cometida pelo jogador que executa o pontapé, depois de a bola estar em jogo, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indirecto no local onde a falta foi cometida.