



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

COMUNICADO OFICIAL Nº. 101

DATA 02.10.2000

LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE SETE

Para conhecimento dos Sócios Ordinários, Clubes e demais interessados, informa-se que na Sessão de 16 do corrente da Assembleia Geral extraordinária de 26 de Agosto findo foram aprovadas as Leis do Jogo de Futebol de Sete, cujo texto se anexa.

Pel'A Direcção da F. P. F.

Leis do Jogo de Futebol de Sete

Federação Portuguesa de Futebol



**Aprovado na Sessão de 16.09.2000,
da Assembleia Geral Extraordinária
de 26.08.2000**

LEI I - O TERRENO DE JOGO

1 - DIMENSÕES

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

Comprimento: máximo - 75 metros mínimo - 45 metros

Largura: máximo - 55 metros mínimo - 40 metros

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

2 - MARCAÇÃO DO TERRENO

O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, as quais fazem parte integrantes das áreas que delimitam, com pó de pedra, cal morta ou com fita amovível (plástica), através de uma linha de cor bem visível.

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

Todas as linhas têm uma largura máxima de 0,12 metros.

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.

A opção pela marcação do campo de Futebol de Sete em meio campo de Futebol de Onze tem a vantagem de permitir a realização de dois jogos em simultâneo. No entanto, devem salvaguardar-se os seguintes pressupostos

- se a linha lateral for coincidente com a linha de baliza de Futebol de Onze, os postes das balizas devem ser protegidos com uma esponja de, pelo menos, 1,5 metros de altura, por forma a salvaguardar a integridade física dos jogadores
- prever uma zona neutra entre os dois campos, com a dimensão de, pelo menos, 10 metros, por forma a permitir a colocação dos bancos de suplentes e a circulação dos elementos credenciados das respectivas equipas.

Leis do Jogo

3 - ÁREA 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 de 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 intercepções.

4 - ÁREA DE GRANDE PENALIDADE

Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade 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 grande penalidade. Facultativamente, no interior de cada área de grande penalidade é feita uma marca para o pontapé de grande penalidade a 9 metros do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes. Facultativamente, no exterior de cada área de grande penalidade é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca do pontapé de grande penalidade.

5 - 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.

6 - O ARCO 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.

7 - 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, com a condição de serem convenientemente colocadas de maneira a não prejudicar o guarda-redes.

As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

Transitoriamente, nas épocas de 2000/2001 e 2001/2002, e apenas no Escalão de ESCOLAS, poderão ser utilizadas balizas com outras dimensões.

8 - Zona do Fora-de-Jogo

A zona de fora-de-jogo fica compreendida entre a linha de baliza e a linha de prolongamento da área de grande penalidade, ou seja, a uma distância de 13,5 metros da linha de fundo.

LEI II – A BOLA

1- 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 de 390 gr nem menos de 340 gr. (bola n.º 4)

2 - SUBSTITUIÇÃO DA BOLA DEFEITUOSA

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo, este deverá ser interrompido e recomeçado com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo, no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou.

A bola só pode ser substituída durante o jogo com autorização do árbitro.

LEI III - NÚMERO DE JOGADORES

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

Podem ser utilizados cinco substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto à linha de meio campo. A substituição do guarda-redes é efectuada 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 cinco 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.

Os jogadores inscritos para participarem nos campeonatos distritais nos escalões de Escolas e de Infantis podem, igualmente, participar sem restrições (a não ser do número de horas de interdição entre jogos) nas provas de 11 e de 7.

LEI IV - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

O equipamento do jogador compreende:

- Camisola ou colete, numerados
- Calções (se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções)
- Meias
- Caneleiras (devem ser inteiramente cobertas pelas meias, de matéria adequada e oferecendo um grau de protecção apropriado)

Leis do Jogo

- Calçado, só sendo permitida a utilização de botas com pítons de borracha ou sapatilhas

O equipamento usado pelos jogadores não deve, em caso algum, apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a objectos de todos os géneros.

O guarda-redes tem de usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores e dos árbitros.

LEI V – O ÁRBITRO

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade para velar pela aplicação das leis de jogo, devendo ainda:

- *assegurar-se que a bola satisfaz as exigências da Lei II*
- *assegurar-se que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei IV*
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores.
- parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo
- fazer com que todo o jogador que tenha uma ferida a sangrar deixe o terreno de jogo e que só ele regresse depois de assegurada a paragem da hemorragia
- deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar
- *sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente várias faltas*
- *tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão, e também contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável e podendo decidir expulsá-los do terreno de jogo*
- *dar o sinal de recomeço do jogo após uma interrupção*
- *intervir sob indicação dos seus árbitros assistentes no que respeita a incidentes que*

Leis do Jogo

ele próprio não possa constatar, só podendo revogar uma decisão que se comprove ser incorrecta desde que o jogo não tenha ainda recomeçado

- *remeter às autoridades competentes relatório do jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares tomadas, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.*
- *efectuar a cronometragem do jogo, na falta do árbitro assistente com funções de cronometrista.*

LEI VI- ÁRBITROS ASSISTENTES

Poderá 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 VII - DURAÇÃO DO JOGO

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

- o Seniores e Juniores A: 2 x 45 minutos
- o Juniores B (Juvenis): 2 x 40 minutos
- o Juniores C (Iniciados): 2 x 35 minutos
- o Juniores D (Infantis): 2 x 30 minutos
- o Juniores E (Escolas): 2 x 25 minutos

LEI VIII- PONTAPÉ DE SAIDA E RECOMEÇO DO JOGO

A escolha dos campos é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

Leis do Jogo

A equipa que escolheu o campo efectuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.
No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de campo.

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou de recomeçar o jogo, devendo todos os jogadores encontrar-se no seu próprio meio campo, com os da equipa que não executa o pontapé de saída a mais de 7,5 metros da bola antes do pontapé de saída ter sido executado.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente, mas o executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Pode obter-se um golo directamente do pontapé de saída.

Quando uma equipa marcar um golo, será a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas leis do jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo, com o árbitro a deixar cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, considerando-se recomeçado o jogo logo que a bola toque no solo.

LEI IX - BOLA EM JOGO E BOLA FORA

A BOLA ESTA FORA DE JOGO QUANDO:

Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar ou quando embater no poste ou na trave da baliza de futebol de 11, quando o campo for marcado na sua largura e se verifique a situação prevista na opção constante da Lei I.

O jogo seja interrompido pelo árbitro.

A BOLA ESTÁ EM JOGO EM TODAS AS OUTRAS SITUAÇÕES, INCLUSIVE QUANDO:

Ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeira de canto.

Ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro ou no árbitro assistente quando este se encontre dentro do terreno de jogo.

LEI X - MARCAÇÃO DE GOLOS

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

Leis do Jogo

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

LEI XI - FORA-DE-JOGO

1 - Nos jogos disputados no escalão de Juniores E (Escolas) a lei do fora-de-jogo não se aplica.

2 - Nos jogos disputados nos restantes escalões é aplicada a lei do fora-de-jogo, mas só entre a linha de fundo e o prolongamento da linha da área de grande-penalidade paralela à linha de baliza e desde que um jogador atacante esteja mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário.

A posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infracção e só deve ser sancionada se, no momento em que a bola é tocada por um colega ou é jogada por um deles, o jogador toma parte activa no jogo:

- *intervindo no jogo*
- *influenciando um adversário*
- *tirando vantagem dessa posição*

Não há infracção de fora-de-jogo quando um jogador recebe a bola directamente de:

- *um pontapé de baliza*
- *um lançamento da linha lateral*
- *um pontapé de canto*

Por qualquer infracção a esta lei, o árbitro concederá à equipa adversária um pontapé livre indirecto, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

LEI XII - FALTAS E COMPORTAMENTOS ANTI-DESPORTIVOS

SANCÕES TÉCNICAS

As faltas e comportamentos anti-desportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

PONTAPÉ-LIVRE DIRECTO

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

- *dar ou tentar dar um pontapé num adversário*
- *passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário*
- *saltar sobre um adversário*
- *carregar um adversário*
- *agredir ou tentar agredir um adversário*
- *empurrar um adversário*

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

- *entrar em tackle sobre um adversário para se apoderar da bola tocando nele antes de a jogar*
- *agarrar um adversário*
- *cuspir sobre um adversário*
- *tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade)*

Todos os pontapés-livres directos devem ser executados no local em que as faltas foram cometidas.

PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas dez faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

PONTAPÉ-LIVRE INDIRECTO

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa uma das três faltas seguintes:

- *jogar de uma maneira perigosa*
- *fazer obstrução à progressão dum adversário*
- *impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos*

Um pontapé-livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do guarda-redes que, encontrando-se na sua própria área de grande penalidade, cometa uma das cinco faltas seguintes:

- *manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos*
- *tocar uma nova vez a bola com as mãos depois de a ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador*
- *tocar a bola com as mãos vinda de um passe, feito com o pé, atirado deliberadamente por um colega de equipa*
- *tocar a bola com as mãos vinda directamente de efectuado por um colega de equipa*
- *perder tempo intencionalmente*

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a infracção foi cometida.

SANCÕES DISCIPLINARES

FALTAS PASSÍVEIS DE ADVERTENCIA

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

- tornar-se culpado de comportamento anti-desportivo
- manifestar desacordo das decisões dos árbitros por palavras ou por actos
- infringir com persistência as Leis do Jogo
- retardar o recomeço do jogo
- não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto ou de um pontapé-livre
- entrar ou reentrar no terreno de jogo indevidamente
- abandonar deliberadamente o terreno de jogo

FALTAS PASSÍVEIS DE EXPULSÃO

Um jogador deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- tornar-se culpado de conduta violenta
- tornar-se culpado dum acto de brutalidade
- cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- impedir um adversário de marcar um golo, ou anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade)

Leis do Jogo

- destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

LEI XIII - PONTAPÉS - LIVRES

TIPOS DE PONTAPÉS LIVRES

Os pontapés-livres classificam-se em directos e indirectos.

Tanto para o pontapé-livre directo como para o indirecto, a bola deve estar imóvel no momento de a pontapear e o executante não deve tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido jogada por um outro jogador.

PONTAPÉ-LIVRE DIRECTO

- se a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido
- se a bola entra em jogo e penetra directamente na baliza da equipa do executante, um pontapé de canto deve ser concedido à equipa adversária

PONTAPÉ-LIVRE INDIRECTO

O árbitro assinala um pontapé-livre indirecto levantando o braço por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até à execução do pontapé-livre e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

O golo só pode ser válido se a bola penetrar na baliza depois de ter tocado num outro jogador.

- Se a bola penetrar directamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza a favor desta equipa
- Se a bola entrar em jogo e penetrar directamente na baliza da equipa do executante, será concedido à equipa adversária um pontapé de canto

Leis do Jogo

LOCAL DE EXECUÇÃO DO PONTAPÉ-LIVRE NA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE

No pontapé-livre directo ou indirecto a favor da equipa defensora:

- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 7,5 metros da bola.
- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade
- um pontapé-livre concedido dentro da área de baliza pode ser executado em qualquer ponto dessa área

No pontapé-livre indirecto a favor da equipa atacante:

- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 7,5 metros da bola até que esta esteja em jogo, salvo se eles se encontram sobre a sua própria linha de baliza entre os postes
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova
- um pontapé-livre indirecto concedido dentro da área de baliza deve ser executado em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a infracção foi cometida

LOCAL DE EXECUÇÃO DO PONTAPÉ-LIVRE, FORA DA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE

- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 7,5 metros da bola até que esta entre em jogo
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova
- O pontapé-livre deve ser executado no local em que a falta foi cometida

INFRACCÕES / SANCÕES

- quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória quando da execução de um pontapé-livre, o pontapé-livre deve ser repetido
- quando a bola não for posta directamente em jogo pela equipa defensora, sendo o pontapé-livre executado na sua própria área de grande penalidade, o pontapé-livre deve ser repetido

Leis do Jogo

- quando a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez (sem ser deliberadamente com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- quando a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - *um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
 - *um pontapé-livre de grande penalidade deve ser assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante*
- no pontapé-livre executado pelo guarda-redes, quando a bola entra em jogo e que o guarda-redes toca (sem ser com as mãos) a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- quando a bola entra em jogo e o guarda-redes toca a bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - *um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre directo deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
 - *um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida na área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a falta foi cometida*

LEI XIV - PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

O PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de grande penalidade e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé-livre directo.

Um golo pode ser marcado directamente dum pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que o pontapé de grande penalidade seja executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

Leis do Jogo

POSICÃO DA BOLA E DOS JOGADORES

- a bola é colocada sobre a marca do pontapé de grande penalidade
- o jogador executante do pontapé de grande penalidade deve estar claramente identificado
- o guarda-redes da equipa defensora deve colocar-se sobre a linha de baliza, frente ao executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada
- os restantes jogadores devem encontrar-se:
 - dentro dos limites do terreno de jogo
 - fora da área de grande penalidade
 - atrás da marca da grande penalidade
 - pelo menos a 7,5 metros da marca da grande penalidade

O ÁRBITRO

- não deve dar o sinal de execução antes que os jogadores tenham tomado a suas posições conforme a Lei
- decide quando o pontapé de grande penalidade é considerado executado

EXECUÇÃO

- o executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola em direcção da baliza
- o pontapé de grande penalidade é marcado a uma distância de 9 metros da linha de baliza, excepção feita nas duas épocas de transição (2000/2001 e 2001/2002), nos campos em que sejam utilizadas balizas de dimensões inferiores, em que a distância será de 7 metros.
- ele não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária
- quando um pontapé de grande penalidade é executado ou repetido durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal, a bola tocar num ou noutro, ou nos dois postes e/ou na barra transversal e/ou no guarda redes

INFRACCÕES / SANCÕES

- se o jogador executante do pontapé de grande penalidade infringe as Leis do Jogo, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido*
 - *se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade não será repetido*
- se o guarda-redes transgride as Leis do logo, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado*
 - *se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade deve ser repetido*
- se um colega do executante penetra na área de grande penalidade, vai colocar-se à frente da marca de grande penalidade ou se aproxima a menos de 7,5 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido*
 - *se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade não será repetido*
- um colega do guarda-redes penetra na área de grande penalidade, vai colocar-se à frente da marca de grande penalidade ou se aproxima a menos de 7,5 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:
 - *se a bola entra na baliza, o golo será validado*
 - *se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido*
- se um ou vários jogadores de cada equipa infringem as Leis do logo, a execução deve ser repetida
- se depois de efectuado o pontapé de grande penalidade, o executante toca a bola uma segunda vez (mas não com a mão) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- se o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- se a bola, na sua trajectória, entra em contacto com um corpo estranho, o pontapé de grande penalidade será repetido

Leis do Jogo

- se a bola, depois de ter batido no guarda-redes, num poste da baliza ou na barra transversal, ressaltar para o terreno de jogo, onde tem então contacto com um corpo estranho, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a bola no momento em que teve contacto com o corpo estranho

LEI XV - LANÇAMENTO LATERAL

O LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo directamente.

O LANÇAMENTO LATERAL É CONCEDIDO:

- quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar
- no local em que a bola ultrapassou a linha lateral
- à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar

EXECUÇÃO

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- fazer frente ao terreno
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a esta linha
- segurar a bola com as duas mãos
- lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça

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

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo.

INFRACÇÕES / SANCÕES

- se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:
 - *um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve executá-lo no local em que a falta foi cometida*
 - *um pontapé de grande penalidade será concedido se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante*
- se o executante do lançamento lateral foi importunado ou obstruído por um jogador da equipa adversária, o jogador da equipa adversária será sancionado com uma advertência (cartão amarelo) por comportamento anti-desportivo
- por qualquer infracção a esta Lei, o lançamento lateral será repetido por um jogador da equipa adversária

LEI XVI - PONTAPÉ DE BALIZA

O PONTAPÉ DE BALIZA

O pontapé de baliza é **uma** das formas de recomeço do jogo.

Um golo pode ser marcado directamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária.

Um pontapé de baliza será concedido quando a bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

EXECUCÃO

- a bola é pontapeada dum ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo
- a bola está em jogo quando for pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade

Leis do Jogo

INFRACÇÕES / SANCÕES

- se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade, o pontapé de baliza será repetido
- se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- se a bola entra em jogo e o executante lhe toca deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - *um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
 - *um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante*
 - *por qualquer outra infracção a esta Lei, o pontapé de baliza será repetido*

LEI XVII - PONTAPÉ DE CANTO

O PONTAPÉ DE CANTO

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um golo pode ser marcado directamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

UM CANTO É ASSINALADO QUANDO:

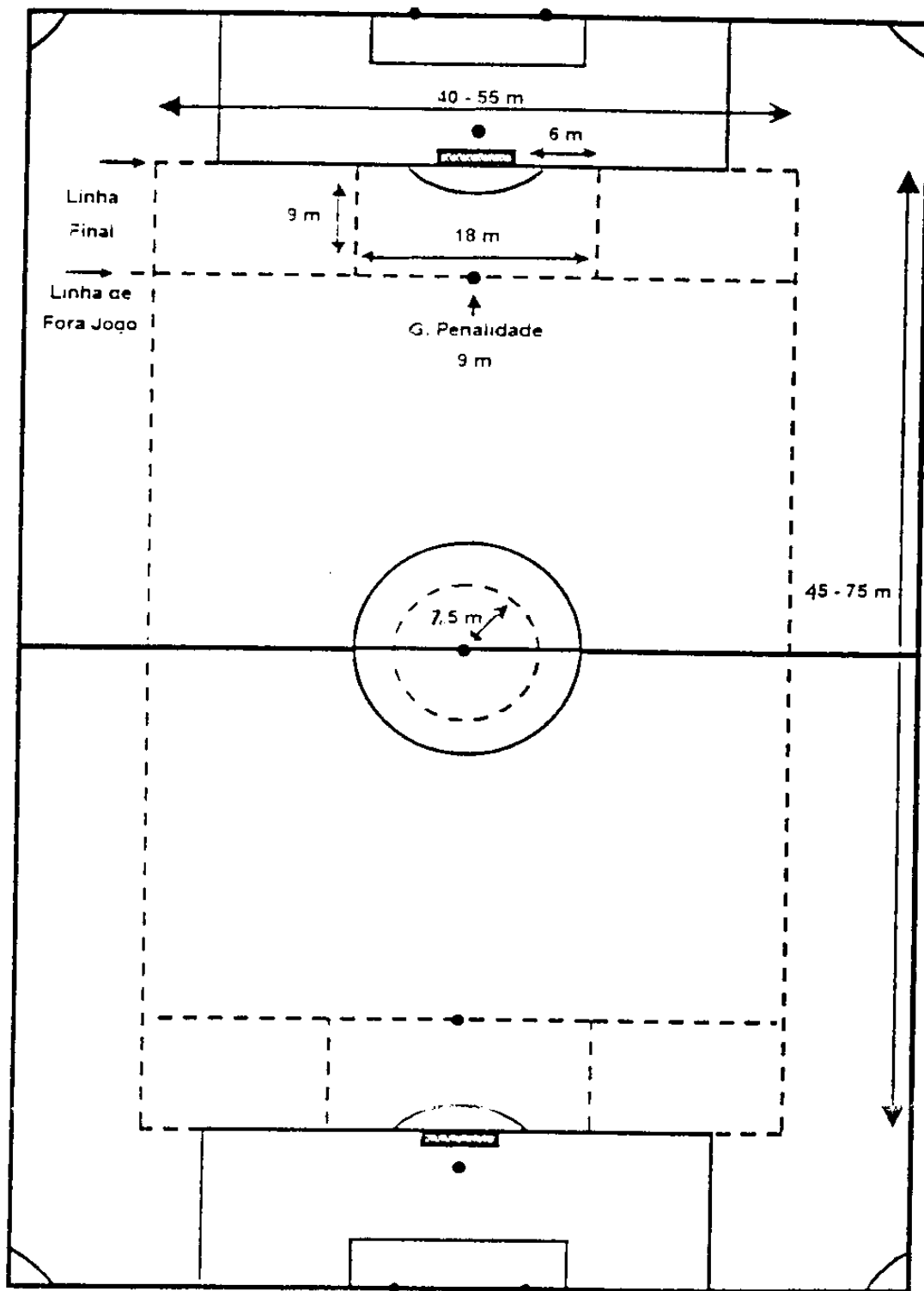
A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

EXECUÇÃO

- a bola é colocada dentro do arco de círculo de canto mais próximo
- as bandeiras de canto ou os cones de sinalização não podem ser removidos
- os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 7,5 metros da bola até que ela esteja em jogo
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova

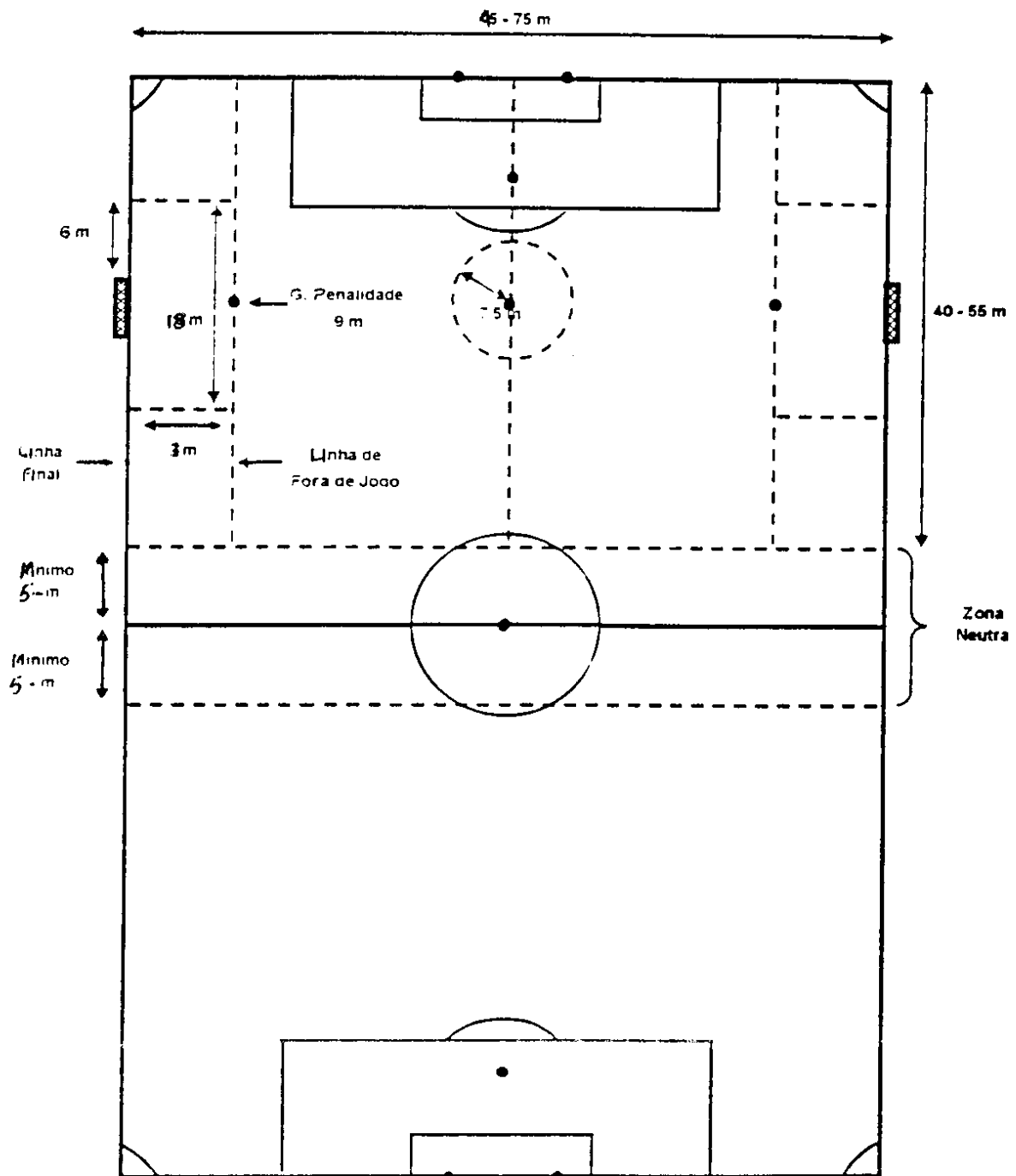
Leis do Jogo

Fig. 1 (Campo único):



Leis do Jogo

Fig. 2 (2 campos em 1/2 de futebol de 11):



- o executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador

INFRACCÕES / SANCÕES

- se a bola entra em jogo e o executante toca na bola (excepto intencionalmente com as mãos) uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida
- se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:
 - *um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida*
 - *um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta for cometida dentro da área de grande penalidade do executante*
- por qualquer outra infracção a esta Lei; o pontapé de canto será repetido

ÍNDICE

LEIS

I	O Terreno de Jogo	03
II	A Bola	05
III	Número de jogadores	06
IV	Equipamento dos Jogadores	06
V	O Árbitro	07
VI	Árbitros Assistentes	08
VII	Duração do Jogo	08
VIII	Pontapé de Saída e Recomeço do Jogo	08
IX	Bola em Jogo e Bola Fora	09
X	Marcação de Golos	09
XI	Fora-de-Jogo	10
XII	Faltas e Comportamentos anti-desportivos	10
XIII	Pontapés Livres	13
XIV	Pontapé de Grande Penalidade	15
XV	Lançamento Lateral	18
XVI	Pontapé de Baliza	19
XVII	Pontapé de Canto	20