


# NORMAS

ESPOSENDE câmara municipal

Esposende Naturalmente é Desporto

**ÍNDICE**


| | |
|---|---|
| **I. Nota Introdutória** | **p.3** |
| **II. Calendarização da competição** | **p.4** |
| **III. Normas Gerais da Competição** | **p.4** |
| **1. Quadro competitivo** | **p.4** |
| **2. Escalões do Campeonato** | **p.4** |
| **3. Constituição das equipas** | **p.4** |
| **4. Jornadas concentradas** | **p.5** |
| **5. Pontuação** | **p.6** |
| **6. Seguro** | **p.7** |
| **7. Inscrições e Controlo dos Atletas** | **p.7** |
| **8. Arbitragem** | **p.8** |
| **9. Disciplina** | **p.8** |
| **10. Falta de Comparência** | **p.9** |
| **11. Recurso** | **p.9** |
| **12. Casos Omissos** | **p. 9** |
| **IV. Normas Técnicas** | **p.10** |

## I. NOTA INTRODUTÓRIA

A **Câmara Municipal de Esposende** apresenta o **Campeonato Concelhio de Futebol Infantil – Época 2026/2027**, uma iniciativa que se consolidou como um pilar essencial no desenvolvimento desportivo e social dos jovens do nosso concelho.

Ao longo dos últimos anos, a realização desta prova tem impulsionado um aumento significativo no número de praticantes nos escalões de formação, promovendo estilos de vida saudáveis desde a infância. O sucesso e a longevidade deste campeonato resultam do empenho e da estreita colaboração entre todos os agentes desportivos — clubes, diretores, dirigentes, treinadores e encarregados de educação —, cuja dedicação diária merece o nosso mais profundo reconhecimento e agradecimento. Juntos, temos conseguido cimentar valores de qualidade, inovação e cooperação.

Para a presente edição, o Município de Esposende reforça o seu compromisso e o apoio institucional aos clubes, assegurando as condições logísticas e estruturais necessárias para proporcionar a atletas, equipas técnicas e famílias uma participação de excelência.

Mais do que a vertente competitiva, este documento visa salvaguardar que, ao longo de toda a época, imperem o espírito de *Fair Play*, a solidariedade, a amizade e o respeito mútuo. É fundamental que esta competição se mantenha como um espaço pedagogicamente enriquecedor, focado no bem-estar e na evolução integrada de todas as crianças envolvidas.

Desejamos a maior brevidade de sucessos e boa sorte a todas as equipas inscritas. Que, em conjunto, continuemos a fazer deste campeonato um modelo de referência na prática desportiva infantil.

## II. CALENDARIZAÇÃO GERAL DO EVENTO

| ACONTECIMENTO | DATA |
|---|---|
| Prazo limite para inscrições das equipas | 12 de outubro de 2026 |
| Sorteio do calendário de jogos | 15 de outubro de 2026– 21.00 horas |
| Prazo limite para inscrições dos atletas | 19 de outubro 2026 |
| Início do campeonato | 25 de outubro 2026 |
| Término do campeonato | 23 de maio 2027 |

*- Datas sujeitas a alteração, caso a organização entenda ser melhor para o campeonato.

## III. NORMAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

1. **Quadro competitivo**

O quadro competitivo será apresentado no dia 15 de outubro (quinta -feira), com a realização do sorteio, em sessão que decorrerá no auditório do Posto de Turismo de Esposende, pelas 21h00.

2. **Escalões do Campeonato**

a) O campeonato será disputado segundo os seguintes escalões:

| ESCALÃO |
|---|
| Sub 13 - Infantis (nascidos em 2014 e 2015) |
| Sub 11 - Benjamins (nascidos em 2016 e 2017) |
| Sub 9 - Traquinas (nascidos em 2018 e 2019) |
| Sub 7 - Petizes (nascidos em 2020 e 2021 e mais novos) |

3. **Constituição das equipas**

a) As equipas serão constituídas por um número mínimo de 12 e um número máximo de 25 atletas em todos os escalões. No entanto, nos casos em que um clube pretende inscrever apenas uma equipa no campeonato, o número mínimo será de 10 atletas;

b) Cada clube só poderá inscrever no máximo duas equipas por escalão;

c) Quando um clube inscreve duas equipas por escalão terá de fazê-lo obrigatoriamente tendo em consideração os anos de nascimento. Este factor será tido em conta no sorteio, através do agrupamento de equipas com o mesmo ano de nascimento. No caso das equipas mistas, estas serão automaticamente dispostas a sorteio;

d) Cada atleta só poderá estar inscrito no máximo em duas equipas de escalões etários diferentes;

e) As equipas poderão ser masculinas, femininas ou mistas;

f) Nos escalões de Benjamins e Infantis as equipas serão constituídas por 7 jogadores de campo e 9 suplentes. Relativamente ao escalão de Traquinas serão constituídas por 5 jogadores de campo e 10 suplentes. As equipas de Petizes, serão constituídas por 4 jogadores de campo e 12 suplentes;

g) Nos escalões de Traquinas, Benjamins e Infantis, cada jogador inscrito na Ficha de Jogo terá, obrigatoriamente, que jogar pelo menos um período de jogo.

h) Os participantes com idades de escalões inferiores poderão jogar nos escalões superiores, desde que devidamente inscritos nas equipas, no entanto, o inverso não é permitido. Exceto equipas femininas, que serão alvo de análise pela organização;

i) Todos os atletas inscritos serão identificados pela organização através do Boletins de Inscrição de Atletas (B.I.A.);

j) Os atletas serão acompanhados, no máximo, por 3 elementos que integram a Ficha de Jogo. Não é permitida a permanência de outros elementos junto aos bancos ou recinto de jogo.

4. **Jornadas concentradas**

a) Os jogos decorrerão em sistema de jornada concentrada, realizar-se-ão aos domingos e serão definidos pela calendarização a apresentar após a realização do sorteio. Na medida do possível e da disponibilidade dos clubes, as Jornadas decorrerão em sistema rotativo passando por todos os campos dos clubes participantes;

b) A Organização pode alterar a data de uma jornada concentrada, se houver necessidade em termos da programação geral das actividades do Município. Nestes casos, os clubes participantes, serão avisados com pelo menos 15 dias de antecedência.

c) Em condições normais, o calendário dos jogos das jornadas concentradas será enviado na terça-feira que antecede a sua realização da jornada para o contacto de email fornecido à Organização;

d) Após o envio e divulgação do calendário de jogos para a respectiva jornada, não serão permitidas alterações de calendarização dos jogos;

e) Antes do envio e divulgação do calendário de jogos para a respectiva jornada, os clubes podem solicitar o agendamento dos jogos para determinados horários que, dentro das possibilidades, poderão ser satisfeitos. Estes pedidos deverão ser remetidos ao Serviço de Desporto, apresentando o motivo da solicitação. Os critérios de atuação são os seguintes:

1º - A equipa em causa participa no campeonato federado com sobreposição do horário do jogo;

2º - Ordem de entrada do pedido.

f) Em casos muito excecionais, por solicitação e aceitação das equipas intervenientes, poderá ser autorizada a realização de algum jogo (fora da jornada concentrada) por antecipação. Reforçamos que, esta autorização será dada em condições muito excepcionais, após apresentação de justificação que será analisada e decidida pela organização.

g) Os jogos realizados fora das jornadas concentradas, com impossibilidade de cumprir com os requisitos da alínea anterior, deverão ser realizados obrigatoriamente, até à jornada seguinte.

h) Dentro do possível, as equipas pertencentes ao clube que recebe a jornada concentrada não folgarão nessa Jornada;

i) Os jogos serão controlados por técnicos da C.M. Esposende que ficarão responsáveis pela organização da jornada;

j) O clube que recebe a jornada concentrada terá a responsabilidade de preparar o campo de acordo com os regulamentos e assegurar condições em termos de balneários, controlo de acessos e segurança geral;

k) O acesso ao recinto de jogo passará a ser permitido apenas aos atletas das equipas e aos respectivos acompanhantes, sendo responsabilidade do clube que recebe a Jornada Concentrada limitar o acesso ao recinto de jogo;

l) Os boletins de jogo serão da responsabilidade da C.M. Esposende;

m) Os locais e as datas das jornadas concentradas estarão definidas desde o início do Campeonato. Na impossibilidade de se realizar uma jornada agendada inicialmente, será da responsabilidade da C.M. Esposende definir outro local e avisar as equipas participantes das alterações efectuadas, com uma antecedência mínima de 72 horas;

n) Todas as equipas ficarão responsáveis pela apresentação da documentação dos seus atletas e pelo transporte dos mesmos para os locais das jornadas.

5. **Pontuação**

a) Em termos de classificação, uma vitória vale 3 pontos, empate 2 pontos, derrota 1 ponto e falta de comparência 0 pontos;

b) Em caso de igualdade pontual entre equipas os factores de desempate serão os seguintes:

1º- **Confronto Directo** (dos jogos realizados entre si)

2º - A média de golos **(Goal Average)** entre as equipas com o mesmo número de pontos (diferença entre golos marcados e sofridos);

2º - Maior número de **golos marcados** entre as equipas com o mesmo número de pontos;

3º - Menor número de **golos sofridos** entre as equipas com o mesmo número de pontos.

6. **Seguro**

a) Os atletas inscritos no Campeonato Concelhio de Futebol Infantil estarão ao abrigo do seguro da Associação de Futebol de Braga. Para isso, os mesmos deverão obrigatoriamente estar federados por esta associação.

b) Ao procederem à sua inscrição os clubes assumem que os seus atletas reúnem as condições físicas e psíquicas necessárias para a prática da modalidade. Deverão, no entanto, apresentar no Serviço de Desporto os comprovativos de realização de exame médico desportivo de todos os atletas.

7. **Inscrições e Controlo dos Atletas**

**7.1.**INSCRIÇÃO DE ATLETAS QUE PARTICIPAM APENAS NO CAMPEONATO CONCELHIO, NA AF BRAGA

- As associações devem inscrever os atletas na plataforma score;
- Em vez de inserirem a foto do atleta devem inserir o logo do CC Futebol Infantil;
- Para além de inscreverem na plataforma Score terão de proceder também à inscrição dos atletas na plataforma da Câmara Municipal, tal como na época passada. Devem ainda indicar se o atleta participa **Quadro Competitivo**: Concelhio – Concelhio /Federado;

a) Serão elaborados pelo Serviço de Desporto os Boletins de Inscrição de Atletas (B.I.A.), que permitirá o controlo dos atletas por parte do árbitro, através de chamada a realizar antes do início do jogo;

b) Um jogador que não se encontre na lista não poderá jogar;

c) Antes do jogo, as equipas deverão fazer chegar à mesa de controlo a ficha de jogo devidamente preenchida com o nome e número correspondente ao atleta;

d) O controlo dos atletas será feito através de chamada a realizar pelo árbitro antes do jogo;

e) Após o prazo de inscrição inicial (19 de outubro), os clubes poderão inscrever atletas na AF Braga e no Campeonato Concelhio de Futebol Infantil nas datas indicadas na tabela infra.

| PERÍODO | DATA |
|---|---|
| 1º Período | 30 de novembro a 3 de dezembro de 2026 |
| 2º Período | 11 a 14 de janeiro de 2027 |
| 3º Período | 22 a 25 de fevereiro 2027 |
| 4º Período | 29 de março a 1 de abril 2027 |
| 5º Período | 3 a 6 de maio 2027 |

Contudo, a partir do dia 1 de março, os custos inerentes, serão da responsabilidade da Associação Desportiva.

f) Para novas inscrições, sempre que um clube tenha duas equipas no mesmo escalão, os atletas deverão ser inscritos na equipa correspondente à idade.

g) As transferências de atletas entre clubes, deverão ser assumidas e aceites por ambas as partes, tendo em consideração a vontade dos pais/encarregados de educação, sendo obrigatória a comunicação da transferência ao Serviço de Desporto da C.M. Esposende e a regularização nas plataformas da AF Braga e da CM Esposende. As transferências deverão cumprir com as mesmas datas que as inscrições de atletas.

8. **Arbitragem**

a) A arbitragem é da responsabilidade da C.M. Esposende;

b) Sempre que necessário, ou sempre que a organização assim o entenda, os clubes participantes ficarão obrigados a prestar apoio à concretização da alínea anterior. No caso de se verificar esta situação, as associações serão informadas pela organização com uma antecedência de 72 horas;

c) Sempre que um árbitro considere que um atleta está a tomar atitudes anti-desportivas durante o jogo, poderá solicitar ao treinador que substitua esse mesmo atleta.

9. **Disciplina**

a) Os elementos acompanhantes das equipas, estão sujeitos a procedimentos disciplinares, quer por parte da equipa de arbitragem, quer por parte dos elementos da organização, podendo ser sancionados com uma advertência ou com uma expulsão;

b) Em caso de expulsão o elemento ou os elementos em causa terão de abandonar imediatamente o recinto de jogo;

c) Serão delimitadas em cada campo as respectivas áreas técnicas;

d) Cada técnico só poderá orientar a sua equipa dentro da sua área técnica.

10. **Falta de Comparência**

a) Qualquer equipa que não compareça ao jogo será penalizada com 0 pontos e uma derrota por três golos (0 x 3);

b) Três faltas de comparência implica a saída do Campeonato, ficando sem efeito os jogos anteriormente realizados pela equipa;

c) Qualquer equipa terá uma tolerância de atraso em relação à hora de jogo de 10 minutos, findo o qual, ser-lhe-á aplicada uma falta de comparência;

d) Uma equipa que incorra constantemente em atraso poderá, por decisão da organização, ser penalizada com a perda de pontos ou expulsão do Campeonato.

11. **Recurso**

a) Sempre que houver motivos de protesto, este deverá ser entregue, por escrito, ao Serviço de Desporto que o analisará;

b) Todas as questões não contempladas no regulamento serão decididas pelo Serviço de Desporto, o qual informará as equipas envolvidas das suas decisões;

c) Não haverá recurso das decisões proferidas pelo Serviço de Desporto.

12. **Casos Omissos**

a) Todos os casos omissos serão analisados e decididos pela organização.

# Leis de Jogo

## LEI I – O CAMPO DE JOGO

### 1 - DIMENSÕES

a) As marcações do campo de jogo para **Benjamins** e **Infantis** deverão ter aproximadamente 55 m de comprimento e 35 de largura;

b) Nestas marcações a área de guarda-redes é eliminada, existindo apenas a área de baliza, sendo que, esta é constituída por duas linhas perpendiculares à linha de baliza a 9 m de distância de cada poste de baliza e uma linha paralela à linha de baliza marcada a 9 m de distância da linha de baliza;

c) O campo de jogo para o escalão de **Traquinas** deverá ter medidas aproximadas de 35m de comprimento e de 20m de largura,

d) Não existirão, neste caso, linhas de área de baliza, apenas uma marcação a cerca de aproximadamente 6m da linha de baliza para marcação de grande penalidade, assim como, uma marcação no centro do campo para início ou reinício de jogo.

e) No escalão **Petizes** os campos serão de tamanho reduzido com balizas reduzidas, privilegiando-se o jogo informal, não havendo lugar a classificações.

### 2 - MARCAÇÃO DO TERRENO

a) O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, com uma largura máxima de 0,12 metros (as quais são parte integrante das áreas que delimitam), com pó de pedra, cal morta ou com fita amovível, através de uma linha de cor bem visível, ou ainda, em último recurso com cones de sinalização;

b) As duas linhas de marcação mais compridas chamam-se linhas laterais e as duas mais curtas denominam-se linhas de baliza;

c) O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio-campo;

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

### 3 - AREA DE GRANDE PENALIDADE

a) Nos escalões de Infantis e Benjamins, a marca de pontapé de grande penalidade coincide com a linha de marcação da área de baliza e é colocada a 9 m do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes;

b) No escalão de Traquinas a marca de grande penalidade deverá estar a cerca de 6 m da baliza.

**4 – BANDEIRAS**

A cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura não pontiaguda elevando-se pelo menos a 1.5 metros do solo.

**5- 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.

**6- AS BALIZAS**

a) No escalão de Benjamins e Infantis 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 12cm, devendo ser pintados de cor branca;
b) Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza;
c) As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura;
d) No escalão de Traquinas, as balizas deverão ter dois postes separados por 3m e a barra superior deverá estar a uma distância de 2m de altura.
e) No escalão de Petizes, as balizas serão de tamanho reduzido, tipo Hóquei em Patins.

## LEI II – A BOLA

**1- DIFINIÇÃO E DIMENÇÕES**

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

Nos escalões de Infantis e Benjamins será utilizada a bola n.º 4 e nos escalões de Traquinas e Petizes será utilizada a bola n.º 3.

**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 quando se deteriorou.

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

## LEI III – NÚMERO DE JOGADORES

a) No escalão de Traquinas cada equipa só poderá inscrever um número máximo de quinze e um número mínimo de cinco jogadores na Ficha de Jogo;
b) No escalão de Benjamins e Infantis cada equipa poderá inscrever um número máximo de dezasseis e um número mínimo de sete jogadores na Ficha de Jogo;
c) No escalão de Petizes a partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma um número máximo de quatro jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes
d) Nos Traquinas a partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma um número máximo de cinco jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes;
e) No escalão de Benjamins e Infantis a partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de sete jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes;
f) Nos escalões de Traquinas, Benjamins e Infantis, cada jogador inscrito na Ficha de Jogo terá obrigatoriamente de jogar pelo menos um período de jogo. Esta informação deverá ser dada à mesa através da ficha de jogadores que os clubes terão de entregar antes do jogo começar.
g) As substituições dos jogadores deverão preferencialmente ser efetuadas nos intervalos dos jogos. Situações a avaliar pela mesa.
h) Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos;
i) No escalão de Traquinas uma equipa com menos de quatro jogadores não pode iniciar o jogo. Nos escalões de Benjamins e Infantis uma equipa com menos de seis jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo;
j) 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. A utilização de braçadeira é facultativa.

## LEI IV – EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

a) O equipamento do jogador compreende: Camisola; Calção; Meias, Caneleiras (devem ser inteiramente cobertas pelas meias, de matéria adequada e oferecendo um grau de protecção apropriado), calçado, só sendo permitida a utilização de botas com pitons de borracha ou sapatilhas;
b) O equipamento usado pelos jogadores, não deve constituir perigo para eles próprios e para os outros. Isso implica também objectos de todo o género (pulseiras, fios, relógio, etc.);
c) O guarda-redes tem de usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores e dos árbitros;
d) As camisolas, os calções e as meias oferecidas pela Câmara Municipal terão que ser obrigatoriamente utilizadas no Campeonato.

## LEI V – ÁRBITRO

O jogo disputa-se sob o controlo do árbitro que dispõem de toda a autoridade para velar pelas leis do jogo, devendo ainda:

a) Assegurar que a bola e o equipamento dos jogadores satisfaçam as exigências das respectivas Leis;
b) Parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores;
c) Parar o jogo se, no seu entender, um jogador estiver seriamente lesionado ou fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo;
d) Deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida para tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
e) Sancionar a falta mais grave quando um jogador comete simultaneamente várias faltas;
f) Tomar medidas disciplinares contra todos os jogadores que cometam uma falta passível de advertência ou expulsão, e também contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável, podendo decidir expulsá-los do terreno de jogo;
g) Dar o sinal de começo de jogo após a interrupção.

## LEI VI – ARBITROS ASSISTENTES

a) Poderá existir 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;

## LEI VII – DURAÇÃO DO JOGO

Nos escalões de Traquinas, Benjamins e Infantis o jogo compõem-se por três partes de 15 minutos, separadas por um intervalo que não deve exceder os 3 minutos.

No escalão de Petizes, cada jogo terá a duração de 15 minutos.

## LEI VIII – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

a) A escolha dos campos é determinada por sorteio: a equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza para a qual atacará durante a primeira parte, à outra equipa será atribuído o pontapé de saída de jogo;
b) A equipa que escolheu o campo efectuará o pontapé de saída no início da segunda parte do jogo. No começo da segunda parte as duas equipas trocarão de campo;
c) O pontapé de partida é um processo de começar a partida ou recomeçar o jogo, devendo todos os jogadores encontrarem-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;
d) A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente, mas o executante do pontapé de saída não pode tocar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador. **Não é permitida a obtenção de um golo directamente do pontapé de saída.**

## LEI IX - BOLA EM JOGO E BOLA FORA

A bola está fora de jogo e este será interrompido pelo árbitro, quando:

Atravessa completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar.

A bola está em jogo em todas as outras situações inclusive quando:

a) Ressalta para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeira de canto;
b) Ressalta 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

a) 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 de jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado;
b) A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será a vencedora;
c) Quando as duas equipas marcarem o mesmo número ou não marcarem nenhum o jogo será considerado empatado.

## LEI XI – FORA-DE-JOGO

Nos jogos disputados nos escalões de Petizes, Traquinas e Benjamins a Lei de Fora de Jogo não se aplica.

No escalão de Infantis é aplicada a Lei de fora de jogo, mas só entre a linha de fundo e o prolongamento da linha da área de grande penalidade paralela á linha de baliza. Neste caso, o jogador encontra-se em fora de jogo se quando lhe é passada a bola, estiver entre ele e linha de baliza menos de dois jogadores da equipa adversária;

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

- Intervindo no jogo
- Influenciando o adversário
- Tirando vantagem dessa posição

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

- Pontapé de baliza
- Um lançamento de linha lateral
- Um pontapé de canto

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

## LEI XII – FALTAS E COMPORTAMENTOS ANTI-DESPORTIVOS

**1 - Sanções técnicas**

As faltas e comportamentos antidesportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

**1.1 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:

a) Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
b) Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário;
c) Saltar sobre um adversário;
d) Carregar um adversário;
e) Agredir ou tentar agredir um adversário;
f) Empurrar um adversário.

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

g) Entrar em carrinho sobre um adversário para se apoderar da bola tocando nele antes de a jogar;
h) Agarrar um adversário;
i) Cuspir sobre um adversário;
j) Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade).

**1.2 Pontapé de grande penalidade**

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas dez faltas é 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.

**1.3 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:

a) Jogar de uma maneira perigosa;
b) Fazer obstrução à progressão dum adversário;
c) 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:

d) Manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos;
e) Tocar uma nova vez na bola com as mãos depois de a ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador;
f) Tocar a bola com as mãos vinda de um passe, feito com o pé, atirado deliberadamente por um colega de equipa;
g) Tocar a bola com as mãos vinda directamente de um lançamento lateral efectuado por um colega de equipa;
h) Perder tempo intencionalmente.

**2 - Sanções disciplinares**

**2.1 Faltas passíveis de advertência**

Um jogador deve ser advertido quando cometa uma das faltas seguintes:

a) Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo;
b) Manifestar desacordo das decisões dos árbitros por palavras ou por actos;
c) Infringir com persistência as Leis do jogo;
d) Retardar o recomeço do jogo;
e) Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto ou de um pontapé – livre;
f) Entrar ou reentrar no terreno de jogo indevidamente;
g) Abandonar deliberadamente o terreno de jogo.

Não existe a utilização de cartões. A indicação será dada pelo árbitro ao atleta e ao responsável pela equipa.

**2.2 Faltas Passíveis de Expulsão**

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

a) Tornar-se culpado de conduta violenta;
b) Tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
c) Cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
d) 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);

e) 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;
f) Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros;
g) Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo;

Neste caso, o árbitro dirigir-se-á ao responsável pela equipa solicitando que o jogador em causa seja substituído.

## LEI XIII – LANÇAMENTO LATERAL

1- **O Lançamento Lateral**

O lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo. Do lançamento lateral não pode ser marcado golo directamente.

2- **O Lançamento Lateral é Concedido**

a) Quando a bola ultrapassa completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar;
b) No local em que a bola ultrapassou a linha lateral;
c) À equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar.

3 - **Execução**

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

a) Fazer frente ao terreno;
b) Ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a caixa de terreno exterior a esta linha;
c) Segurar a bola com as duas mãos;
d) Lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça;
e) O executante não pode jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador;
f) A bola entra em jogo quando penetra no terreno de jogo.

**Infrações/Sanções**

- 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 antidesportivo;
- Por Qualquer infração a esta Lei, o lançamento lateral será repetido por um jogador da equipa adversária.

## LEI XIV – PONTAPÉ DE BALIZA

**O Pontapé de Baliza**

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

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.

**Do pontapé de baliza directo não pode resultar em golo.**

**Execução**

- 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.

**Infrações/Sanções**

- 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 infração a esta Lei, o pontapé de baliza será repetido.

## LEI XV – 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 é tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora e 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.

**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 7,5metros da bola até que ela esteja em jogo;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova;
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador.

**Infracções/Sanções**

- 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.

## O Terreno do Jogo:

