VETERANOS | FUTEBOL 7

NORMAS



VETERANOS
CAMPEONATO CONCELHIO
ESPOSENDE
2027

ESPOSENDE câmara municipal

Esposende Naturalmente é Desporto

1. APRESENTAÇÃO

O Campeonato Concelhio de Veteranos, edição de 2027, é uma competição de Futebol 7 direcionada apenas a atletas nascidos até 1992, inclusive.

As equipas terão de estar, obrigatoriamente, integradas em associações desportivas do concelho de Esposende e o prazo de inscrições das equipas decorre até ao dia 3 de janeiro de 2027.

2. CALENDARIZAÇÃO DOS JOGOS

O Campeonato Concelhio de Veteranos 2027 terá início ainda em janeiro de 2027, em data a definir, e realizar-se-á, dentro dos possíveis, quinzenalmente, até junho, aos sábados, entre as 14h30 e as 20h00, de acordo com a disponibilidade de campos e número de equipas participantes.

A reunião de apresentação do Quadro Competitivo e respetivo sorteio decorrerá no dia 7 de janeiro de 2027, quinta-feira, às 21h00, no Centro de Informação Turística de Esposende.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

As equipas serão constituídas por um número máximo de 25 e mínimo de 10 jogadores, um representante, dois delegados e dois treinadores (inscrição obrigatória). Contudo, em cada jogo, apenas poderão contar da Ficha de Jogo os seguintes elementos:

- 16 atletas, sendo 7 jogadores de campo, um deles guarda-redes e 9 suplentes;
- um treinador;
- dois delegados de equipa.

4. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

As associações deverão, obrigatoriamente, efetuar a sua inscrição através da plataforma digital do desporto (http://desporto.esposende.pt/areareservada) e aceder à medida "Apoio à prática desportiva regular federada".

Os atletas deverão ser inscritos forçosamente, com fotografia, sob pena de não poderem jogar, até dia 12 de janeiro de 2027.

Após o prazo de inscrição inicial dos atletas (13 de janeiro), os clubes só poderão inscrever ou transferir atletas nos seguintes períodos:

PERÍODO	DATA
1º Período	22 a 25 de fevereiro de 2027
2º Período	5 a 8 de abril de 2027
3º Período	24 a 27 de maio 2026

A transferência de jogadores só será permitida com confirmação, acordo entre equipas envolvidas e após ser retirado da lista de jogadores da equipa inicial e inscrito na nova equipa.

A presença de atletas não inscritos em jogos, implica derrota por 5 x 0 para a equipa infratora.

5. EXAMES MÉDICOS

Todos os participantes no Campeonato Concelhio de Futebol de Veteranos terão de realizar, obrigatoriamente, exame médico desportivo, fazendo-nos chegar o comprovativo do mesmo.

Caso pretendam realizar o Exame Médico Desportivo através do Centro Municipal de Medicina Desportiva, o mesmo deverá ser agendado pelo Serviço de Desporto ou diretamente com a SprintMed/Quércia, sendo que o a autarquia comportará 50% do valor de cada exame. Os exames médicos realizar-se-ão em local a combinar com a entidade.

6. TERRENO DE JOGO

Os jogos serão disputados em campos com as medidas do Futebol de 7, com ligeiras adaptações a cada campo.

7. EQUIPAMENTO

As equipas terão de se apresentar devidamente equipadas, com calção, camisola e meias.

Sempre que os equipamentos das duas equipas sejam iguais, a equipa considerada da "casa" no calendário, terá de jogar com colete cedido pela organização.

8. BOLA

A bola de jogo é n.º 5, cedida pela Organização.

As bolas para aquecimento são da responsabilidade das equipas.

9. CAMPO DE JOGO E BALNEÁRIOS

A entidade que recebe a jornada terá a responsabilidade de preparar o campo de acordo com o regulamento e assegurar condições em termos de balneários, controlo de acessos e segurança geral.

10. PONTUAÇÃO

Em termos de pontuação, uma vitória valerá 3 pontos, um empate, 1 pontos e a derrota, 0 pontos;

À equipa que não compareça ao jogo ser-lhe-á atribuída uma derrota por 3-0 e subtraído 1 ponto (não se aplica a equipas com zero pontos);

Em caso de igualdade pontual entre equipas, os fatores de desempate serão os seguintes:

1º - Confronto directo;

2º - Diferença entre golos marcados e sofridos;

3º - Maior número de golos marcados;

4º - Menor número de golos sofridos.

11. SEGURO

Existirá um seguro de acidentes pessoais em todos os jogos calendarizados, sendo abrangidos todos os atletas que se encontrem devidamente inscritos no campeonato.
Ao procederem à sua inscrição as associações assumem que os seus atletas reúnem as condições físicas e psíquicas necessárias para a prática da modalidade.

12. ARBITRAGEM

A arbitragem é da responsabilidade da C.M. Esposende;
Sempre que um Árbitro considere que um atleta está a tomar atitudes anti-desportivas durante o jogo, poderá agir em conformidade.
Durante os jogos, haverá um arbitro de jogo e um arbitro externo, que terá como funções, colaborar sempre que necessário para manter a ordem e a disciplina durante os jogos, chamando a atenção dos jogadores para comportamentos menos adequados quer em jogo, quer nos bancos de suplentes. Caso não seja respeitado, terá autoridade para informar os árbitros principais, que tomarão decisão.

13. SANÇÕES DISCIPLINARES

a) A aplicação de dois cartões amarelos determina a apresentação de um cartão vermelho e consequente expulsão do atleta;
b) A aplicação de cartão vermelho direto, implica a expulsão imediata do atleta e uma suspensão de 1 a 3 jogos, (situação sujeita a análise da organização);
c) A atribuição de um cartão vermelho direto por agressão física e/ou verbal, determina um castigo que vai de 2 jogos à expulsão do Campeonato. (situação sujeita a analise da organização);
d) De referir que a expulsão de um atleta durante um jogo implica que a equipa jogue durante dois minutos com menos um jogador, após esse período, poderá entrar outro jogador no seu lugar. Caberá à mesa o controlo do tempo de expulsão.
e) As equipas que se envolvam em atos de pancadaria. Serão imediatamente excluídas do Campeonato.

14. TEMPO DE JOGO

O jogo compõe-se por duas partes de 25 minutos, separadas por um intervalo que não deve exceder os 5 minutos.

15. REALIZAÇÃO DE JOGOS FORA DA JORNADA

Os pedidos para realização de jogos fora da jornada, só serão permitidos pela organização em casos muito excecionais, com justificação por parte da equipa que solicita a alteração e com concordância do adversário.

Deverá ainda ser garantida a presença de dois árbitros afetos à organização, e todos os custos inerentes a esse serviço ficarão ao encargo da equipa que solicita o adiamento.

Caso estes fatores se verifiquem, o jogo deverá ser realizado por antecipação e só em situações muito excecionais, será permitida a realização do mesmo por adiamento.

Nesse caso, o jogo deverá realizar-se, obrigatoriamente, antes da jornada seguinte, sob pena da equipa que solicita o adiamento ser penalizada com uma falta de comparência e derrota por 0-3.

16. PRÉMIOS

No final do Campeonato, serão atribuídos prémios de acordo com o seguinte:

a) Troféu para todos os classificados do Campeonato (1º ao último classificado);
b) Prémio para o melhor marcador;
c) Prémio de Equipa Disciplina

- Relativamente ao apuramento para distinção da "Equipa Disciplina", serão atribuídos pontos de penalização às equipas com advertências de cartões. Logo, no final do Campeonato, a equipa com menos pontos será distinguida com o prémio "Equipa Disciplina"
- Atribuição de pontos:
    - Cartão amarelo – 1 ponto;
    - Dois cartões amarelos = vermelho – 2 pontos;
    - Cartão vermelho direto – 3 pontos
    - Cartão vermelho a diretores/treinador – 5 pontos

- Em caso de empate entre equipas com os mesmos pontos para a distinção, ganha a equipa que:
    1º - Tiver menos cartões vermelhos
    2º - Tiver menos cartões
    3º - Última equipa a levar o primeiro cartão
    4º - Equipa mais mal classificada

17. RECURSO

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

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

Não haverá recurso das decisões proferidas pela organização.

18. CASOS OMISSOS

Todos os casos omissos serão analisados e decididos pela Organização.

19. ANEXO (Leis de Jogo)



Anexo I

LEIS DE JOGO – FUTEBOL 7

LEI I – TERRENO DE JOGO

1. DIMENSÕES

a) O terreno de jogo deve ser retangular, com as seguintes dimensões: Comprimento: máximo - 75 metros, mínimo - 45 metros. Largura: máximo - 55 metros, mínimo - 40 metros. A dimensão da largura deverá ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros.

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 demarcação 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. ÁREA DE GRANDE PENALIDADE

a) Nestas marcações a área de baliza é eliminada, existindo apenas a área de grande penalidade, sendo que, esta é constituída por uma linha paralela à linha de baliza marcada a 9 m de distância da linha de baliza;
b) A marca para o pontapé de grande penalidade coincide com a linha de marcação da área de grande penalidade que é colocada a 9 m do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes.

4. BANDEIRAS

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura não pontiaguda elevando-se pelo menos a 1.5 metros do solo ou, na sua falta, com cones de sinalização.

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) 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;
b) 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;
c) 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;
d) Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza;
e) As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

7. ZONA DO FORA-DE-JOGO

Não será aplicada a lei de fora-de-jogo.

LEI II – A BOLA

1. DEFINIÇÃO E DIMENSÕES

A bola deve ser esférica, feita de couro ou de outro material equivalente, com uma circunferência não superior a 66 cm nem inferior a 62 cm e, no começo do jogo não pesará mais de 390gr nem menos de 340 gr. (**bola n.° 5**)

2. SUBSTITUIÇÃO DA BOLA DEFEITUOSA

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

LEI III – NÚMERO DE JOGADORES

a) Cada equipa só poderá inscrever um número máximo de dezaseis e um número mínimo de dez jogadores na Ficha de Jogo;
b) A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de sete jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes;
c) As substituições são ilimitadas. A substituição do guarda-redes é efectuada durante uma paragem de jogo e com autorização do árbitro;

d) Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos;
e) Uma equipa com menos de cinco jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo;
f) É obrigatória a indicação do capitão de equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que haja um capitão de equipa.

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 proteção 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 objetos 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;

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 respetivas 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;
h) Intervir sob indicação do seu árbitro assistente no que respeita a incidentes que ele próprio não possa constatar, só podendo revogar uma decisão que se comprove ser incorreta desde que o jogo não tenha ainda recomeçado;
i) Remeter ao S. F. Desporto da Câmara o relatório do jogo;
j) Efetuar a cronometragem do jogo.

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

LEI VII – DURAÇÃO DO JOGO

O jogo compõe-se de duas partes de igual período, separadas por um intervalo que não deve exceder os 5 minutos, que será de 2x25 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) Antes do jogo ter início, deverá realizar-se o alinhamento das equipas, e o cumprimento entre todos os jogadores;
c) A equipa que escolheu o campo efetuará o pontapé de saída no início da segunda parte do jogo. No começo da segunda parte as duas equipas trocarão de campo;
d) 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;

e) 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;
f) Pode obter-se um golo diretamente do pontapé de saída.

LEI IX - BOLA EM JOGO E BOLA FORA

A bola está fora de jogo quando:

a) Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
b) O jogo seja interrompido pelo árbitro.

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 infração 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

Não será aplicada a lei de fora-de-jogo.

LEI XII – FALTAS E COMPORTAMENTOS ANTI-DESPORTIVOS

1. Sanções técnicas

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

Pontapé – Livre Direto

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

- Entrar em carrinho 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).

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.

Pontapé – Livre Indireto

Um pontapé – livre indireto 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 – indireto 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 na 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 diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa;
- Perder tempo intencionalmente.

2. Sanções disciplinares

Faltas passíveis de advertência

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

- Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo das decisões dos árbitros por palavras ou por atos;
- 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 ato de brutalidade
- Cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- Impedir um adversário de marcar 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)
- Destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direção 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 diretos e indiretos.
- Tanto para o pontapé-livre direto como para o indireto, 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.

a) PONTAPÉ-LIVRE DIRECTO

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

b) PONTAPÉ-LIVRE INDIRECTO

O árbitro assinala um pontapé-livre indireto 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 diretamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza a favor desta equipa;

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

Infrações / Sanções

- Quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória (7,5 metros) quando da execução de um pontapé-livre, o pontapé-livre deve ser repetido;
- Quando a bola não for posta diretamente em jogo pela equipa defensora, sendo o pontapé-livre executado na sua própria área de grande penalidade, o pontapé-livre deve ser repetido;
- 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 indireto 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 direto 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 indireto 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 direto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre direto deve ser executado no local em que a falta foi cometida;
    - um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida na área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indireto 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 quando a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé-livre direto.

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

Posição 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 direção da baliza;
- o pontapé de grande penalidade é marcado a uma distância de 9 metros da linha de baliza;
- 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 direção à baliza adversária.

- 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 efetuado 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 indireto 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 direto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida;
- se a bola, na sua trajetória, entra em contacto com um corpo estranho, o pontapé de grande penalidade será repetido.

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 diretamente.

O Lançamento Lateral é Concedido

- Quando a bola ultrapassa 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 caixa 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 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 indireto 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 direto 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 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 diretamente 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.

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 diretamente para fora da área de grande penalidade.

Infrações/Sanções

- Se a bola não for posta em jogo diretamente 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 indireto 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 direto 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 XVII – PONTAPÉ DE CANTO

O Pontapé de Canto

- O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.
- Um golo pode ser marcado diretamente 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 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;
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador.

Infrações/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 indireto 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 direto 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 infração a esta Lei, o pontapé de canto será repetido.

O TERRENO DE JOGO

