



APOSTILA 2 — REGRAS E SINALIZAÇÕES DO FUTSAL

Curso de Arbitragem de Futsal

Associação Desportiva Garra — ADG | Edição 2026



MÓDULO 1 — QUADRA, BOLA E JOGADORES

1. Dimensões da Quadra

- Comprimento: mínimo 25m / máximo 42m
- Largura: mínimo 15m / máximo 25m
- Linha de gol: 3m de comprimento (meia-lua)
- Marca de penal: 6m e 10m de distância da linha de gol
- Arco de escanteio: quarto de círculo com 1m de raio

2. A Bola

- Circunferência: 62–64 cm
- Peso: 400–440 g
- Menor salto: quando cai de 2m, salta entre 50–65 cm

3. Jogadores e Duração

- 5 jogadores por equipe (1 goleiro)
- Mínimo de 3 jogadores para iniciar e continuar
- 2 tempos de 20 minutos cronometrados
- Intervalo de 10 minutos
- Substituições ilimitadas e em movimento



MÓDULO 2 — FALTAS, ACUMULATIVAS E PUNIÇÕES

1. Faltas e Tiros Livres

- **Acumulativas:** a partir da 6ª falta por tempo, concede tiro livre direto da marca de 10m, sem barreira.

- **Sem barreira:** nos tiros de 6m e 10m, nenhum jogador pode se posicionar entre batedor e gol.
- **5ª falta:** aviso ao técnico que a próxima será de 10m.

2. Cartões

Cartão	Significado	Consequência
 Amarelo	Advertência	O jogador continua em quadra
 2 Amarelos	Expulsão	Equipe joga com 4 por 2min ou sofrer gol
 Vermelho	Expulsão direta	Equipe joga com 4 por 2min ou sofrer gol

Expulso: deve sair da quadra e área técnica. Pode ser substituído após 2 minutos ou se a equipe adversária marcar gol.

3. Reinícios Específicos

- **Arremesso lateral:** coloca a bola em jogo com os pés, em até 4s. Oponente a 3m.
- **Tiro de meta:** goleiro coloca a bola em jogo com as mãos, em até 4s.
- **Escanteio:** cobrado com os pés, em até 4s, dentro do arco.
- **Tiro Penal de 6m:** falta dentro da área; batedor na marca, goleiro na linha.
- **Tiro de 10m:** 6ª falta acumulativa em diante.



MÓDULO 3 — SINALIZAÇÕES DO ÁRBITRO

Apito longo + braço para frente Início ou reinício

Braço apontado para frente Tiro livre direto / direção

Braço erguido verticalmente Tiro livre indireto (manter até toque)

Apontar para marca de 6m Tiro Penal

Braço estendido, 5 dedos + 1 6ª falta acumulativa

Ambos braços horizontais Jogo vantagem — não parar

Mão levantada, 4 dedos abertos Contagem de 4 segundos

Apontar para meio de quadra Gol validado

Regra dos 4 segundos: arremesso lateral, tiro de meta, escanteio e reposse de bola pelo goleiro devem ser cobrados em até 4s. O árbitro conta com os dedos visivelmente.



QUESTÕES DE ESTUDO

1. Qual a distância do tiro penal e do tiro livre por faltas acumulativas?
2. Quantas faltas por tempo dão direito ao tiro livre de 10m?
3. O que significa o braço erguido verticalmente pelo árbitro?
4. Quais reinícios têm prazo de 4 segundos para serem cobrados?
5. O que acontece após a expulsão de um jogador?

📌 **Referências:** CBFS — Regras Oficiais do Futsal | FIFA — Futsal Laws | ADG — Regulamento de Competições