

APOSTILA 3 — PROCEDIMENTOS PRÁTICOS DO FUTSAL

Curso de Arbitragem de Futsal

Associação Desportiva Garra — ADG | Edição 2026

MÓDULO 1 — ANTES DA PARTIDA

1.1 Antecedência e Preparação

- Chegar ao local com **mínimo 45 minutos** de antecedência.
- Reunir com a equipe de arbitragem (2 árbitros + 1 cronometrista/terceiro árbitro).
- Inspeção da quadra: marcações, traves, rede, piso, iluminação.
- Conferir a bola: peso, circunferência, salto e estado.
- Verificar documentos e relação de jogadores e técnicos.
- Conferir uniformes e coletes dos goleiros.

1.2 Sorteio e Protocolo

- Reunir capitães e realizar o sorteio.
- Vencedor escolhe o lado; o outro escolhe a saída de bola.
- Conferir súmula e assinaturas.
- Entrar em quadra de forma organizada e unida.

MÓDULO 2 — DURANTE A PARTIDA

2.1 Posicionamento e Deslocamento

- Dois árbitros atuam nas laterais, acompanhando o jogo.
- Um na linha de fundo de cada lado, alternando conforme a bola se desloca.
- Manter distância entre a bola e a linha de fundo.

- Comunicação constante entre os árbitros e com o cronometrista.

✓ 2.2 Tempo e Acréscimos

- O tempo é **cronometrado** — para em paralisações.
- Anotar faltas acumulativas e comunicar ao cronometrista.
- Controlar substituições e tempo de expulsão.
- Comunicar acréscimos ao final de cada tempo.

✓ 2.3 Contagem de 4 Segundos

- Contagem visível com a mão aberta.
- Aplica-se em: arremesso lateral, tiro de meta, escanteio e reposse do goleiro.
- Se ultrapassar: cobrança passa para a equipe adversária no mesmo local.

📖 MÓDULO 3 — GESTÃO DE JOGO E CONFLITOS

✓ 3.1 Faltas Acumulativas

- Registrar cada falta no tempo correspondente.
- Aviso ao técnico após a 5ª falta.
- A partir da 6ª falta: tiro livre de 10m, sem barreira.
- Reinicia contagem no 2º tempo e na prorrogação.

✓ 3.2 Contenção de Conflitos

- Intervir cedo: separar jogadores antes que a discussão aumente.
- Identificar os responsáveis e aplicar punições com imparcialidade.
- Se a equipe expulsa sofrer gol, pode reintegrar o jogador após 2 minutos.
- Registrar tudo na súmula: nome, número, minuto e motivo.

📖 MÓDULO 4 — APÓS A PARTIDA E CERTIFICAÇÃO

✓ 4.1 Procedimentos Finais

- Apitar encerramento e sair de quadra organizadamente.
- Conferir placar, gols, cartões, faltas e substituições com o cronometrista.
- Preencher a súmula com clareza e sem rasuras.
- Relatar todas as ocorrências: expulsões, agressões, ameaças, problemas na quadra.
- Assinar e entregar documentos ao responsável pela competição.

✓ 4.2 Avaliação e Certificação

- Prova Teórica: questões sobre todas as regras e procedimentos.
- Prova Prática: posicionamento, sinalização, controle de tempo e faltas.
- Nota mínima para aprovação: **70%**.
- Aprovado recebe a **Carteira de Árbitro ADG — Futsal**.
- Validade: **1 ano** — renovável por atualização.

Regra de Ouro: O árbitro de Futsal deve ser rápido, atento e presente em todo o perímetro de jogo. A proximidade do lance exige decisão imediata e postura firme com calma.

✓ RESUMO DO CURSO

Etapa	Principais Ações
Antes	Antecedência, inspeção, documentos, sorteio
Durante	Posicionamento, tempo, faltas acumulativas, 4s, substituições
Conflitos	Intervir cedo, punir imparcialmente, registrar tudo
Após	Conferir dados, preencher súmula, relatar ocorrências
Certificação	Teoria + Prática → Carteira ADG (válida 1 ano)

📝 QUESTÕES DE ESTUDO

1. Com quantos minutos de antecedência o árbitro deve chegar ao local?
2. Como é feito o controle de tempo e quando o relógio é parado?
3. O que acontece após a 5ª falta acumulativa de uma equipe?

4. Quais cobranças têm prazo de 4 segundos e como se faz a contagem?

5. Quais informações devem ser registradas na súmula após o jogo?

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