



# **REGRAS DO JOGO 2007/2008**

Copyright © Fédération Internationale de Football Association - FIFA

Tradução  
Confederação Brasileira de Futebol - CBF

Ilustração  
Fédération Internationale de Football Association - FIFA

# **REGRAS DO JOGO 2007/2008**

Julho de 2007

Autorizadas pelo *International Football Association Board*

Reprodução ou tradução, completa ou parcial, somente com autorização expressa da FIFA.

Publicado por  
*Fédération Internationale de Football Association*  
FIFA-Strasse 20, 8044, Zurich, Switzerland

## FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suíça)  
Secretário-Geral: Frenchman Jérôme Valcke  
Endereço: FIFA, FIFA-Strasse 20 P.O.Box  
8044, Zurich, Switzerland  
Telefone: 41-(0)43-222 7777  
Fax: 41-(0)43-222 7878  
Internet: [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

## INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Membros: The Football Association  
The Scottish Football Association  
The Football Association of Wales  
Irish Football Association  
(1 voto cada)

Fédération Internationale  
de Football Association – FIFA  
(4 votos)

**Próxima Reunião do *International Football Association Board*:  
Escócia, 7 a 9 de Março de 2008**

## **OBSERVAÇÕES SOBRE AS REGRAS DO JOGO**

### **Modificações**

Sujeito à aprovação das Associações Nacionais e desde que os princípios fundamentais das presentes regras sejam mantidos, as Regras podem ser modificadas para partidas disputadas por menores de 16 anos, equipes femininas, jogadores veteranos (maiores de 35 anos) e jogadores com deficiência física.

As seguintes modificações são permitidas:

- Dimensões do campo de jogo
- Tamanho, peso e material da bola
- Largura entre os postes de meta e altura do travessão
- Duração dos tempos de jogo
- Substituições

Outras modificações somente são permitidas com o consentimento do *International Football Association Board*.

### **Homens e mulheres**

Toda referência ao gênero masculino nas Regras do Jogo no que diz respeito a árbitros, árbitros assistentes, jogadores e funcionários oficiais é para simplificar a leitura e se aplica tanto a homens quanto a mulheres.

### **Nomenclatura**

Nas Regras do Jogo, os seguintes símbolos são usados:

\* O asterisco significa “A menos que outro procedimento esteja previsto nas Circunstâncias Especiais listadas na Regra 8 – O início e reinício de jogo”.

▮ Uma linha simples indica mudanças na Regra.

## INDICE

| <b>Regra</b>  | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| 1 O campo de jogo   | 07          |
| 2 A bola  | 15          |
| 3 O número de jogadores   | 17          |
| 4 O equipamento dos jogadores   | 21          |
| 5 O árbitro   | 24          |
| 6 Os árbitros assistentes   | 28          |
| 7 A duração da partida  | 29          |
| 8 O início e o reinício do jogo   | 31          |
| 9 A bola em jogo e fora de jogo   | 34          |
| 10 O gol marcado  | 35          |
| 11 Impedimento  | 36          |
| 12 Faltas e incorreções   | 38          |
| 13 Tiros livres   | 43          |
| 14 O tiro penal   | 46          |
| 15 O arremesso lateral  | 49          |
| 16 O tiro de meta   | 51          |
| 17 O tiro de canto  | 53          |
| Procedimentos para Determinar o Vencedor de uma Partida ou de um Confronto de ida-e-volta | 55          |
| A Área Técnica  | 58          |
| O Quarto Árbitro  | 59          |
| Instruções Adicionais e Diretrizes da FIFA para Árbitros                                  | 60          |
| Regulamento do <i>International Football Association Board</i>                            | 132         |
| Instruções Gerais da CBF para Árbitros  | 137         |

## **REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO**

### **Superfície do campo**

As partidas podem ser jogadas em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.

### **Dimensões**

O campo de jogo deve ser retangular. O comprimento da linha lateral deve ser superior ao comprimento da linha de meta.

|              |              |
|--------------|--------------|
| Comprimento: | mínimo 90 m  |
|              | máximo 120 m |
| Largura:     | mínima 45 m  |
|              | máxima 90 m  |

### **Partidas internacionais**

|              |              |
|--------------|--------------|
| Comprimento: | mínimo 100 m |
|              | máximo 110 m |
| Largura :    | mínima 64 m  |
|              | máxima 75 m  |

### **Marcações do campo**

O campo de jogo é marcado com linhas. Essas linhas pertencem às áreas que demarcam.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas são chamadas de linhas de meta.

Todas as linhas têm uma largura máxima de 12cm.

O campo de jogo é dividido em duas metades por uma linha de meio-campo.

Na metade da linha de meio-campo, é marcado o ponto central. Ao redor desse ponto, é traçado um círculo com um raio de 9,15m.

## **A área de meta**

A área de meta é demarcada em cada extremo do campo da seguinte maneira:

São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 5,5m da parte interior de cada poste de meta. Essas linhas adentram 5,5m o campo de jogo e são unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta é a área de meta.

## **A área penal**

A área penal é demarcada em cada extremo do campo da seguinte maneira:

São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5m da parte interior de cada poste de meta. Essas linhas adentram 16,5m o campo de jogo e são unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta é a área penal.

Em cada área penal, é marcado um ponto penal a 11m de distância do ponto médio entre os postes de meta e equidistante dos mesmos. No exterior de cada área penal, é traçado um arco de círculo com um raio de 9,15m desde o ponto penal.

## **Bandeirinhas**

Em cada canto do campo, é colocado um poste de no mínimo 1,5m de altura, não pontiagudo e com uma bandeirinha.

Também podem ser colocadas bandeirinhas em cada extremo da linha de meio-campo, a uma distância mínima de 1m da linha lateral.

## **O arco de canto**

No interior do campo de jogo, é traçado um quarto de círculo com um raio de 1m desde cada poste de bandeirinha de canto.



## As metas

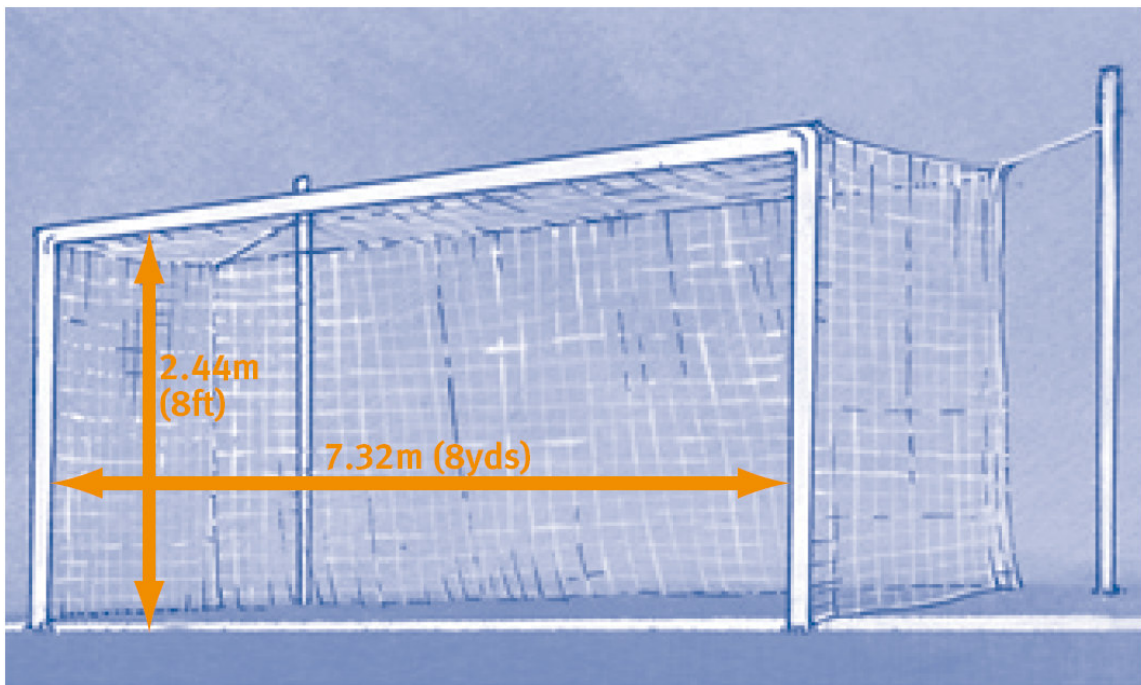
As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de meta.

Consistem em dois postes verticais, eqüidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão).

A distância entre os postes é de 7,32m e a distância da borda mais baixa do travessão ao solo é de 2,44m.

Os postes de meta e o travessão têm a mesma largura e espessura, de no máximo 12cm. As linhas de meta têm a mesma largura dos postes de meta e do travessão. Podem ser fixadas redes nas metas e no solo atrás da meta, desde que estejam devidamente presas e não atrapalhem o goleiro.

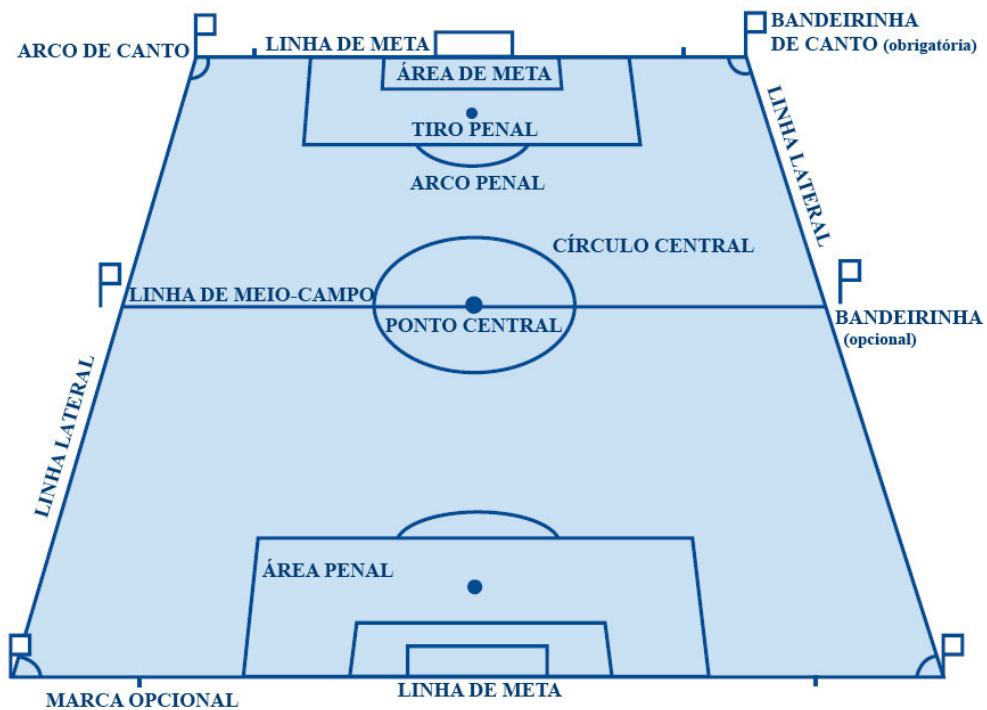
Os postes de meta e os travessões devem ser de cor branca.



## **Segurança**

As metas devem estar fixadas firmemente no solo. Metas móveis podem ser utilizadas desde que atendam essa exigência.

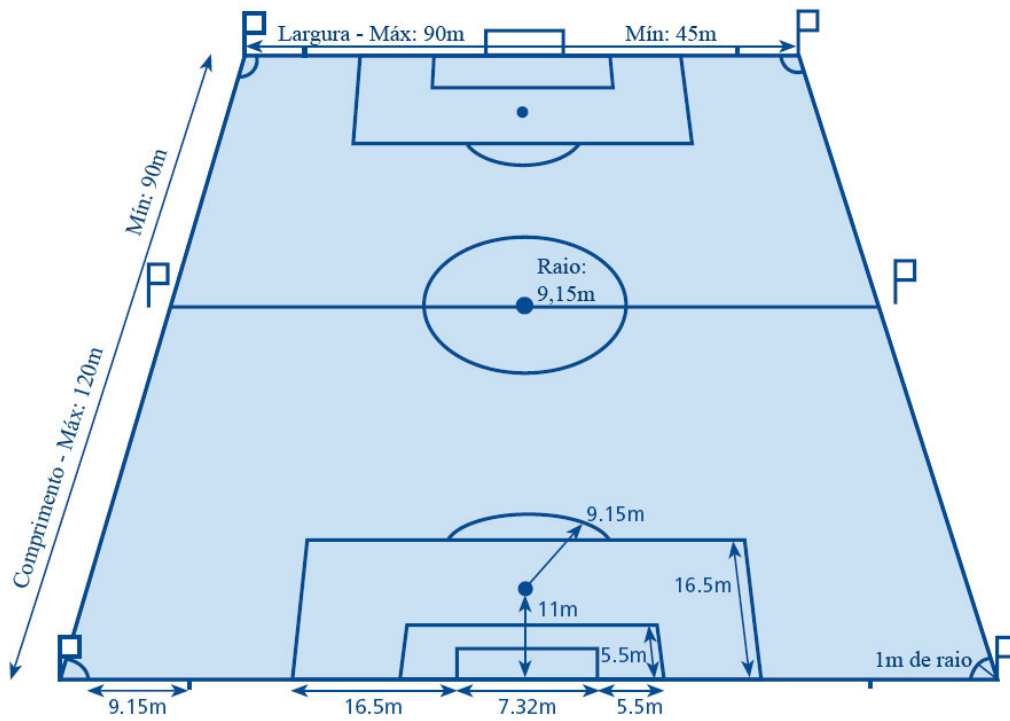
## O Campo de Jogo



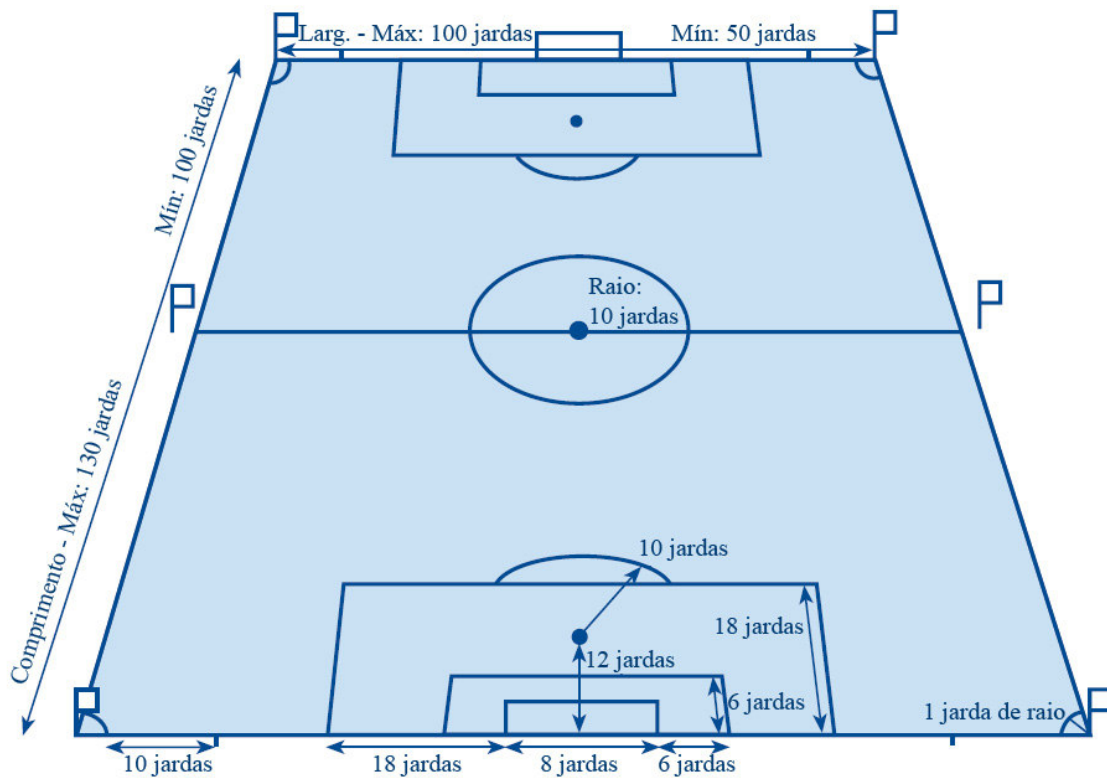
## Poste de bandeirinha de canto



## Dimensões do campo (em metros)



## Dimensões do campo (em jardas)



## **Decisões do International Football Association Board**

### **Decisão 1**

*Se o travessão sai do lugar ou se rompe, a partida é paralisada até que esse seja consertado ou recolocado em seu lugar. Se o conserto não é possível, a partida é encerrada. Não é permitido o uso de uma corda para substituir o travessão. Se o travessão pode ser consertado, a partida é reiniciada com bola ao chão, no lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5).*

### **Decisão 2**

*Os postes de meta e os travessões devem ser de madeira, metal ou outro material aprovado. Podem ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não devem constituir perigo para os jogadores.*

### **Decisão 3**

*Nenhum tipo de publicidade comercial, seja real ou virtual, é permitida no campo de jogo e nas instalações do mesmo (inclusive nas redes da meta e nas áreas que as redes delimitam), desde o momento em que as equipes entram no campo de jogo até o momento em que saem no intervalo do meio-tempo e desde o momento em que retornam ao campo de jogo até o término da partida. Em particular, nenhum tipo de material publicitário pode ser colocado nas metas, redes, postes de bandeirinha ou nas próprias bandeirinhas. Nenhum equipamento estranho ao jogo (câmeras, microfones etc.) pode ser colocado nas instalações do campo.*

### **Decisão 4**

*Não deveria ter publicidade de nenhum tipo no solo da área técnica ou na área a um metro de distância da linha lateral. Além disso, nenhuma publicidade deve ser permitida na área situada entre a linha de meta e as redes da meta.*

### **Decisão 5**

*A reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, Confederações, Associações Nacionais, Ligas, Clubes ou outras instituições, é proibida no campo de jogo e nas instalações do mesmo (inclusive nas redes da meta e nas áreas que as redes delimitam) durante o tempo de jogo, tal como descrito na Decisão 3.*

**Decisão 6**

*Uma marcação pode ser feita fora do campo de jogo, a 9,15m do arco de canto e perpendicular às linhas de meta, para assegurar que essa distância é observada quando um tiro de canto está sendo executado.*

**Decisão 7**

*Quando se utilizam superfícies artificiais em partidas de competição entre equipes representativas de Associações filiadas à FIFA ou em partidas de competição internacional de clubes, a superfície deve cumprir os requisitos do Conceito de Qualidade para Grama Artificial da FIFA ou do International Artificial Turf Standard, a menos que a FIFA conceda uma dispensa especial.*

**Decisão 8**

*A área técnica, onde existir, deve cumprir os requisitos aprovados pelo International Football Association Board, que estão contidos nesta publicação.*

## **REGRA 2 – A BOLA**

### **Propriedades e medidas**

A bola é:

- esférica
- de couro ou outro material adequado
- de circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm
- de peso não superior a 450 g e não inferior a 410 g no começo da partida
- de pressão equivalente a 0,6 – 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm<sup>2</sup>) ao nível do mar (8,5 – 15,6 libras)

### **Substituição de uma bola defeituosa**

Se a bola estoura ou se danifica durante o curso de uma partida:

- a partida é paralisada
- a partida é reiniciada com bola ao chão, executado com uma nova bola, no lugar onde a primeira bola se danificou\* (ver pág. 5)

Se a bola estoura ou se danifica no momento em que não está em jogo (tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):

- a partida é reiniciada conforme as Regras do Jogo

A bola não pode ser trocada durante a partida sem a autorização do árbitro.





## **Decisões do International Football Association Board**

### **Decisão 1**

*Em partidas oficiais, somente o uso de bolas que correspondam às especificações técnicas mínimas estipuladas na Regra 2 é permitido.*

*Nas partidas de competições da FIFA e a cargo das Confederações, a aceitação do uso de uma bola está sujeita a que a bola contenha uma das três designações seguintes:*

- *o logotipo oficial “FIFA APPROVED”, ou*
- *o logotipo oficial “FIFA INSPECTED”, ou*
- *a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”*

*Tal designação indica que a bola foi oficialmente testada e cumpriu as especificações técnicas, diferentes para cada categoria e adicionais às especificações mínimas estipuladas na Regra 2. A lista das especificações adicionais, características de cada uma das categorias, deve ser aprovada pelo International Football Association Board. Os institutos que realizam os testes de qualidade estão sujeitos à aprovação da FIFA.*

*As competições das Associações Nacionais podem exigir o uso de bolas que contenham uma das três designações mencionadas.*

*Em todas as demais partidas, a bola deve atender as exigências da Regra 2.*

### **Decisão 2**

*Nas partidas de competições da FIFA e a cargo das Confederações e das Associações Nacionais, está proibida qualquer publicidade comercial na bola, com exceção dos emblemas da competição, do organizador da competição e da marca autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e o número dessas marcas.*



## **REGRA 3 – O NÚMERO DE JOGADORES**

### **Jogadores**

Uma partida é jogada por duas equipes, cada uma formada por no máximo onze jogadores, dos quais um é o goleiro. Uma partida não pode iniciar se uma das equipes tem menos de sete jogadores.

### **Competições oficiais**

Em qualquer partida de uma competição oficial da FIFA, das Confederações ou das Associações Nacionais, podem ser utilizados no máximo três substitutos.

O regulamento da competição deve estipular quantos substitutos podem ser designados, de três até no máximo sete.

### **Outras partidas**

Em partidas de seleções nacionais “A” (categoria principal), podem ser utilizados no máximo seis substitutos.

Em todas as demais partidas, pode ser utilizado um número maior de substitutos, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre o número máximo de substituições;
- o árbitro seja informado antes da partida.

Se o árbitro não é informado ou as equipes não chegam a um acordo, não é permitido utilizar mais de seis substitutos.

### **Todas as partidas**

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos devem ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Os substitutos que não são designados dessa maneira não podem participar da partida.



### **Procedimento de substituição**

Para substituir um jogador por um substituto, devem ser observadas as seguintes condições:

- o árbitro é informado antes de a substituição proposta ser efetuada
- um substituto só entra no campo de jogo depois que o jogador a ser substituído saiu e após receber o sinal do árbitro
- um substituto entra no campo de jogo somente pela linha de meio-campo e durante uma paralisação da partida
- uma substituição é completada quando um substituto entra no campo de jogo
- a partir desse momento, o substituto se torna um jogador e o jogador a quem substituiu deixa de ser um jogador
- um jogador que foi substituído não participa mais da partida
- todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar do jogo

## **Troca de goleiro**

Qualquer jogador pode trocar de posição com o goleiro, desde que:

- o árbitro seja informado antes de a troca ser feita
- a troca se efetue durante uma paralisação da partida

## **Infrações/Sanções**

Se um substituto entra no campo de jogo sem a autorização do árbitro:

- a partida é paralisada
- o substituto é advertido com cartão amarelo e obrigado a sair do campo de jogo
- a partida é reiniciada com um tiro livre indireto, no lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5)

Se um jogador troca de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro antes de a troca ser feita:

- a partida continua
- os jogadores envolvidos são advertidos com cartão amarelo assim que a bola estiver fora de jogo

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- os jogadores são advertidos com cartão amarelo

## **Reinício do jogo**

Se o árbitro paralisa a partida para aplicar uma advertência:

- a partida é reiniciada com um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe adversária, do lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5)

## **Jogadores e substitutos expulsos**

Um jogador que foi expulso antes do tiro inicial pode ser substituído apenas por um dos substitutos designados.

Um substituto designado que foi expulso antes do tiro inicial ou depois do início da partida não pode ser substituído.

### ***Decisões do International Football Association Board***

#### ***Decisão 1***

*Sujeito às disposições básicas da Regra 3, o número mínimo de jogadores em uma equipe fica a critério das Associações Nacionais. Não obstante, o International Football Association Board entende que uma partida não deveria continuar se há menos de sete jogadores em uma das equipes.*

#### ***Decisão 2***

*Um funcionário oficial de uma equipe pode dar instruções táticas aos jogadores durante a partida, após o que deve voltar ao seu lugar. Os funcionários oficiais devem permanecer dentro dos limites da área técnica, onde essa exista, e devem comportar-se de maneira responsável.*

## **REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

### **Segurança**

Um jogador não deve usar nenhum equipamento ou vestir algo que seja perigoso para si ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de jóia).

### **Equipamento básico**

O equipamento básico obrigatório de um jogador compreende as seguintes peças separadas entre si:

- camisa – caso sejam usadas roupas por baixo da camisa, a cor da manga dessas roupas deveria ser da mesma cor principal da manga da camisa
- calção – caso sejam usados calções por baixo do calção, esses calções são da mesma cor principal do calção
- meióes
- caneleiras
- calçado

### **Caneleiras**

- são cobertas completamente pelos meióes
- são feitas de um material apropriado (borracha, plástico ou material similar)
- oferecem um nível de proteção razoável

### **Goleiros**

- cada goleiro veste cores que o diferenciam dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes

## **Infrações/Sanções**

Por qualquer infração a esta Regra:

- o jogo não precisa ser paralisado
- o árbitro instrui o jogador infrator a sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento
- o jogador sai do campo de jogo assim que a bola estiver fora de jogo, a menos que já tenha colocado em ordem seu equipamento
- todo jogador instruído a sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento não retorna ao campo sem a autorização do árbitro
- o árbitro certifica que o equipamento do jogador está em ordem antes de permiti-lo retornar ao campo de jogo
- o jogador só pode retornar ao campo de jogo quando a bola está fora de jogo

Um jogador que foi obrigado a sair do campo de jogo por infração a esta Regra e que retorna ao campo de jogo sem autorização do árbitro, é advertido com cartão amarelo.

## **Reinício do jogo**

Se o árbitro paralisa o jogo para advertir o infrator:

- a partida é reiniciada com um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe adversária, do lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5)



## ***Decisões do International Football Association Board***

### ***Decisão 1***

- Os jogadores não devem mostrar camisetas que contenham slogans ou publicidade. O equipamento básico obrigatório não deve conter mensagens políticas, religiosas ou pessoais.*
- Um jogador que levanta sua camisa para mostrar slogans ou publicidade será sancionado pelo organizador da competição. A equipe de um jogador cujo equipamento básico obrigatório contém slogans ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais será sancionada pelo organizador da competição ou pela FIFA.*
- As camisas devem ter mangas.*



## **REGRA 5 – O ÁRBITRO**

### **A autoridade do árbitro**

Cada partida é dirigida por um árbitro, que tem autoridade total para fazer cumprir as Regras do Jogo em relação à partida para a qual foi designado.

### **Poderes e deveres**

O árbitro:

- faz cumprir as Regras do Jogo
- controla a partida em cooperação com os árbitros assistentes e, quando for o caso, com o quarto árbitro
- assegura que as bolas utilizadas atendem às exigências da Regra 2
- assegura que o equipamento dos jogadores atende às exigências da Regra 4
- atua como cronometrista e mantém um registro da partida
- paralisa, suspende ou encerra a partida, a seu critério, por qualquer infração às Regras do Jogo
- paralisa, suspende ou encerra a partida por qualquer tipo de interferência externa
- paralisa a partida se, na sua opinião, um jogador está seriamente lesionado e assegura que o mesmo seja transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado só pode retornar ao campo de jogo depois que a partida foi reiniciada
- permite que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se, na sua opinião, um jogador está levemente lesionado
- assegura que todo jogador com sangramento de uma ferida saia do campo de jogo. O jogador só pode retornar depois do sinal do árbitro, que deve estar convencido de que o ferimento deixou de sangrar
- permite que o jogo continue quando a equipe que sofreu uma falta se beneficiará de uma vantagem e pune a falta cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretiza nesse momento
- pune a falta mais grave quando um jogador comete mais de uma falta ao mesmo tempo
- toma medidas disciplinares contra jogadores que cometem faltas puníveis com advertência ou expulsão. Não está obrigado a tomar essas medidas imediatamente, porém deve fazê-lo assim que a bola estiver fora de jogo

- toma medidas contra os funcionários oficiais das equipes que não se comportam de maneira responsável e pode, a seu critério, expulsá-los do campo de jogo e de seus arredores
- atua conforme as indicações de seus árbitros assistentes em relação a incidentes que não viu
- assegura que nenhuma pessoa não autorizada entre no campo de jogo
- reinicia a partida depois de ter sido paralisada
- providencia às autoridades competentes um relatório da partida, com informação sobre qualquer medida disciplinar tomada contra jogadores e/ou funcionários oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que ocorreu antes, durante e depois da partida

### **Decisões do árbitro**

As decisões do árbitro sobre fatos em relação ao jogo são definitivas.

O árbitro só pode modificar uma decisão quando percebe que é incorreta ou, a seu critério, conforme uma indicação de um árbitro assistente, desde que ainda não tenha reiniciado ou terminado a partida.

## **Decisões do International Football Association Board**

### **Decisão 1**

*Um árbitro (ou quando for o caso, um árbitro assistente ou um quarto árbitro) não é responsável por:*

- *qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, funcionário oficial ou espectador*
- *qualquer dano material*
- *qualquer outra perda sofrida por indivíduo, clube, companhia, associação ou outra entidade, a qual se deva ou possa dever-se a alguma decisão que o árbitro pode tomar em conformidade com as Regras de Jogo ou com o procedimento normal requerido para realizar e controlar uma partida*

*Isso pode incluir:*

- *uma decisão de permitir ou não que uma partida seja disputada em razão das condições do campo de jogo ou de seus arredores ou meteorológicas*
- *uma decisão de encerrar uma partida por qualquer razão*
- *uma decisão quanto ao estado das instalações do campo ou equipamentos utilizados durante uma partida, incluindo os postes de meta, o travessão, as bandeirinhas de canto e a bola*
- *uma decisão de paralisar ou não uma partida devido à interferência de espectadores ou a qualquer problema na área dos espectadores*
- *uma decisão de paralisar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora do campo de jogo para ser atendido*
- *uma decisão de solicitar ou insistir que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para ser atendido*
- *uma decisão de permitir ou não a um jogador de usar certa indumentária ou equipamento*
- *uma decisão (na medida em que essa possa ser de sua responsabilidade) de permitir ou não a qualquer pessoa (incluindo os funcionários das equipes e do estádio, o pessoal da segurança, os fotógrafos ou outros representantes dos meios de comunicação) estar presente nas proximidades do campo de jogo*
- *qualquer outra decisão que possa tomar em conformidade com as Regras do Jogo ou com seus deveres, de acordo com o estipulado pelas normas ou regulamentos da FIFA, Confederação, Associação Nacional ou Liga sob cuja jurisdição a partida é jogada*

**Decisão 2**

*Em torneios ou competições em que um quarto árbitro é designado, suas tarefas e deveres devem estar de acordo com as diretrizes aprovadas pelo International Football Association Board, que estão contidas nesta publicação.*

**Decisão 3**

*Os fatos relacionados à partida devem incluir se um gol é ou não marcado e o resultado da partida.*

## **REGRA 6 - OS ÁRBITROS ASSISTENTES**

### **Deveres**

São designados dois árbitros assistentes que têm, sem prejuízo do que decida o árbitro, o dever de indicar:

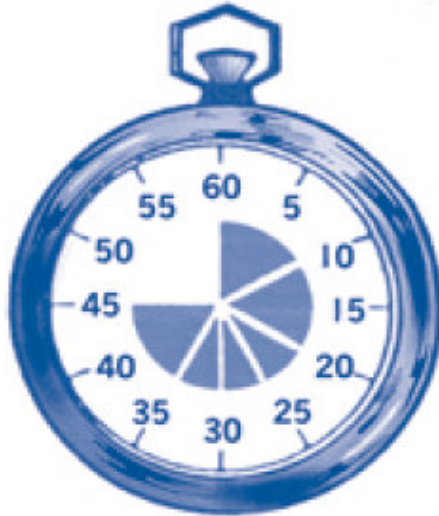
- quando a bola ultrapassou em sua totalidade os limites do campo de jogo
- a que equipe pertence o tiro de canto, o tiro de meta ou o arremesso lateral
- quando um jogador pode ser punido por estar em posição de impedimento
- quando uma substituição é solicitada
- quando alguma infração ou outro incidente ocorreu fora do campo visual do árbitro
- quando faltas foram cometidas, sempre que os árbitros assistentes estão mais próximos do lance do que o árbitro (isso inclui, em circunstâncias particulares, faltas cometidas dentro da área penal)
- se, nos tiros penais, o goleiro se moveu para frente antes de a bola ser chutada e se essa cruzou a linha

### **Assistência**

Os árbitros assistentes também ajudam o árbitro a controlar a partida de acordo com as Regras do Jogo. Em particular, podem entrar no campo de jogo para ajudar a controlar a distância de 9,15m.

Em caso de intervenção indevida ou conduta inapropriada de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um relatório às autoridades competentes.

## REGRA 7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA



### **Tempo de jogo**

A partida dura dois tempos iguais de 45 minutos, a menos que, por acordo entre o árbitro e as duas equipes participantes, se decida outra coisa. Todo acordo de alterar o tempo de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo para 40 minutos devido à iluminação insuficiente) deve ser feito antes do início de jogo e em conformidade com o regulamento da competição.

### **Intervalo do meio-tempo**

Os jogadores têm direito a um intervalo no meio-tempo.

O intervalo no meio-tempo não deve exceder a 15 minutos.

O regulamento da competição deve estipular a duração do intervalo no meio-tempo.

A duração do intervalo no meio-tempo pode ser alterada somente com o consentimento do árbitro.

## **Acréscimo por tempo perdido**

O acréscimo é concedido em cada tempo para recuperar todo o tempo perdido com:

- substituições
- avaliação da lesão de jogadores
- transporte dos jogadores lesionados para fora do campo de jogo para atendimento
- desperdício de tempo
- qualquer outro motivo

O acréscimo para recuperar o tempo perdido fica a critério do árbitro.

## **Tiro penal**

Se um tiro penal deve ser executado ou repetido, a duração de cada tempo é prorrogada até que o tiro penal seja executado.

## **Partida suspensa**

Uma partida suspensa é jogada novamente, a menos que o regulamento da competição estipule outro procedimento.

## **REGRA 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO**

### **Preliminares**

Uma moeda é lançada e a equipe que ganha o sorteio decide a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.

A outra equipe efetua o tiro de saída para iniciar a partida.

A equipe que ganha o sorteio executa o tiro de saída para iniciar o segundo tempo da partida.

No segundo tempo da partida, as equipes trocam de lado de campo e atacam as metas opostas.

### **Tiro de saída**

Um tiro de saída é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:

- no começo da partida
- depois de um gol ter sido marcado
- no começo do segundo tempo da partida
- no começo de cada tempo da prorrogação, quando for o caso

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de saída.

### **Procedimentos**

- todos os jogadores encontram-se em seu próprio campo
- os adversários da equipe que executa o tiro de saída encontram-se no mínimo a 9,15m da bola, até que essa esteja em jogo
- a bola está imóvel no ponto central
- o árbitro dá o sinal
- a bola está em jogo quando é chutada e se move para frente
- o executor do tiro não toca na bola pela segunda vez até que essa toque em outro jogador

Depois que uma equipe marcou um gol, o tiro de saída é executado pela outra equipe.



## **Infrações/Sanções**

Se o executor do tiro de saída toca na bola pela segunda vez antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, no lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro de saída:

- o tiro de saída é repetido

## **Bola ao chão**

Uma bola ao chão é uma forma de reiniciar a partida depois de uma interrupção temporária necessária, enquanto a bola está em jogo, por qualquer incidente não mencionado nas Regras do Jogo.



## **Procedimento**

O árbitro deixa cair a bola no lugar onde a mesma se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)

A partida reinicia quando a bola toca no solo.

## **Infrações/Sanções**

O procedimento de bola ao chão é repetido:

- se a bola é tocada por um jogador antes de tocar no solo
- se a bola sai do campo de jogo depois de tocar no solo, sem que um jogador a toque

## **Circunstâncias especiais**

Um tiro livre concedido à equipe defensora dentro da sua área de meta é executado de qualquer ponto dessa área.

Um tiro livre indireto concedido à equipe atacante na área de meta adversária é executado na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde ocorreu a infração.

Uma bola ao chão para reiniciar a partida, depois que o jogo foi temporariamente paralisado, dentro da área de meta, é executada na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi paralisado.

## REGRA 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

### Bola fora de jogo

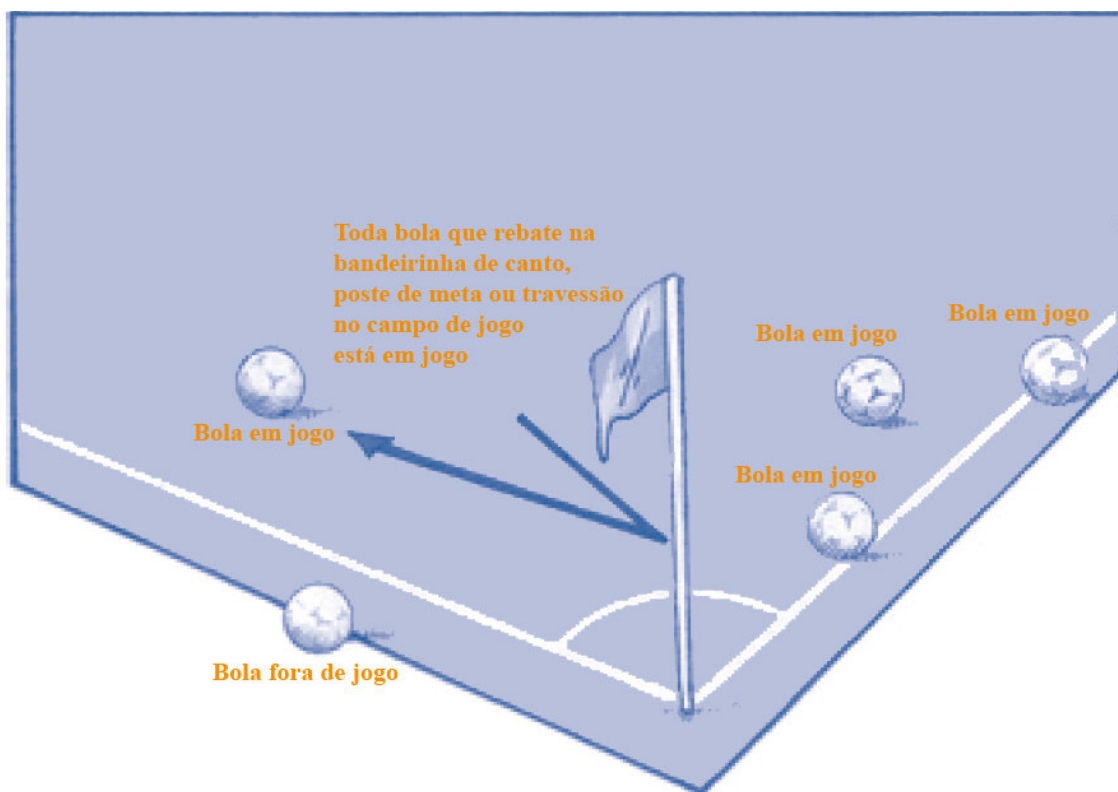
A bola está fora de jogo quando:

- ultrapassa totalmente a linha lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar
- a partida é paralisada pelo árbitro

### Bola em jogo

A bola está em jogo em todo outro momento, inclusive quando:

- rebate nas traves, travessão ou poste de bandeirinha de canto e permanece no campo de jogo
- rebate no árbitro ou em um árbitro assistente localizado no interior do campo de jogo



## REGRA 10 – O GOL MARCADO

### Gol marcado

Um gol é marcado quando a bola ultrapassa totalmente a linha de meta, entre os postes de meta e por baixo do travessão, desde que nenhuma infração às Regras do Jogo tenha sido cometida previamente pela equipe que marcou o gol.

### Equipe vencedora

A equipe que marca o maior número de gols durante uma partida é a vencedora. Se ambas as equipes marcam o mesmo número de gols, ou se nenhum gol é marcado, a partida termina em empate.

### Regulamento da competição

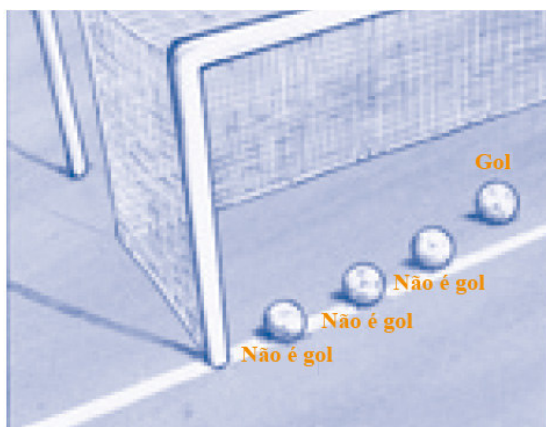
Quando o regulamento da competição estabelece que deve haver uma equipe vencedora depois de uma partida ou de jogos eliminatórios que terminam em empate, somente os seguintes procedimentos aprovados pelo *International Football Association Board* são permitidos:

- Regra de gols marcados fora de casa
- Prorrogação
- Tiros desde o ponto penal

### ***Decisões do International Football Association Board***

#### ***Decisão 1***

*Apenas os procedimentos para determinar o vencedor de uma partida, aprovados pelo International Football Association Board e contidos nesta publicação, são permitidos no regulamento da competição.*



## **REGRA 11 – IMPEDIMENTO**

### **Posição de impedimento**

O ato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração em si.

Um jogador está em posição de impedimento se:

- encontra-se mais próximo da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário

Um jogador não está em posição de impedimento se:

- encontra-se em sua própria metade de campo de jogo, ou
- está na mesma linha do penúltimo adversário, ou
- está na mesma linha dos dois últimos adversários

### **Infração**

Um jogador em posição de impedimento somente é punido se, no momento em que a bola toca ou é jogada por um de seus companheiros, está, na opinião do árbitro, envolvido em jogo ativo:

- interferindo no jogo, ou
- interferindo um adversário, ou
- ganhando vantagem por estar naquela posição

### **Não há infração**

Não há infração por impedimento se um jogador recebe a bola diretamente de:

- um tiro de meta, ou
- um arremesso lateral, ou
- um tiro de canto

### **Infrações/Sanções**

Por qualquer infração de impedimento, o árbitro concede um tiro livre indireto à equipe adversária, no lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

## **Decisões do International Football Association Board**

### **Decisão 1**

*Na definição de posição de impedimento, “mais próximo da linha de meta adversária” significa que qualquer parte de sua cabeça, corpo ou pés encontra-se mais próxima da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário. Os braços não estão incluídos nessa definição.*

### **Decisão 2**

*As definições dos elementos que determinam “estar envolvido em jogo ativo” são:*

- *“Interferindo no jogo” significa jogar ou tocar a bola que foi passada ou tocada por um companheiro;*
- *“Interferindo um adversário” significa impedir que um adversário jogue ou possa jogar a bola, obstruindo claramente o campo visual ou os movimentos do adversário, ou fazendo gestos ou movimentos que, na opinião do árbitro, engana ou distrai o adversário;*
- *“Ganhando vantagem por estar naquela posição” significa jogar a bola que rebate em um poste, no travessão ou em um adversário, tendo estado em uma posição de impedimento.*

## **REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES**

As faltas e incorreções são punidas da seguinte maneira:

### **Tiro livre direto**

Um tiro livre direto é concedido à equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes seis faltas de uma maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com uso de uma força excessiva:

- chuta ou tenta chutar um adversário
- dá ou tenta dar uma rasteira em um adversário
- salta sobre um adversário
- dá um tranco em um adversário
- agride ou tenta agredir um adversário
- empurra um adversário

Um tiro livre direto também é concedido à equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes quatro faltas:

- dá uma entrada (“carrinho”) em um adversário para ganhar a posse da bola, tocando-lhe antes do que a bola
- segura um adversário
- cospe em um adversário
- toca na bola com as mãos deliberadamente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)

Um tiro livre direto é executado do lugar onde ocorreu a falta\* (ver pág. 5)

### **Tiro penal**

Um tiro penal é concedido se um jogador comete uma das dez faltas mencionadas acima dentro de sua própria área penal, independentemente da posição da bola, desde que a mesma esteja em jogo.

## **Tiro livre indireto**

Um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária se um goleiro comete uma das seguintes quatro faltas dentro de sua própria área penal:

- demora mais de seis segundos para repor a bola em jogo enquanto a controla com suas mãos
- volta a tocar a bola com as mãos depois de tê-la colocado em jogo e de nenhum jogador tê-la tocado
- toca na bola com as mãos depois que a mesma lhe foi deliberadamente chutada por um companheiro
- toca na bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro

Um tiro livre indireto também é concedido à equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- joga de forma perigosa
- impede o avanço de um adversário
- impede o goleiro de soltar a bola de suas mãos
- comete qualquer outra falta, não mencionada previamente na Regra 12, em função da qual a partida é paralisada para advertir ou expulsar um jogador

O tiro livre indireto é executado do lugar onde ocorreu a falta\* (ver pág. 5)

## **Sanções disciplinares**

Somente a um jogador ou a um substituto ou a um substituído pode ser mostrado cartão amarelo ou vermelho.

O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares a partir do momento em que entra no campo de jogo até que o abandone, depois do apito final.



## **Faltas puníveis com advertência:**

Um jogador é advertido e recebe o cartão amarelo se comete uma das seguintes sete faltas:

1. é culpado de conduta antiesportiva
2. protesta com palavras ou ações
3. infringe persistentemente as Regras do Jogo
4. retarda o reinício do jogo
5. não respeita a distância regulamentar quando o jogo é reiniciado com um tiro de canto, tiro livre ou arremesso lateral
6. entra ou retorna ao campo de jogo sem a permissão do árbitro
7. abandona deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro

Um jogador substituto ou substituído é advertido e recebe o cartão amarelo se comete uma das seguintes três infrações:

1. é culpado de conduta antiesportiva
2. protesta com palavras ou ações
3. retarda o reinício do jogo

## **Faltas puníveis com expulsão**

Um jogador, um substituto ou um substituído é expulso e recebe o cartão vermelho se comete uma das seguintes sete faltas:

1. é culpado de jogo brusco grave
2. é culpado de conduta violenta
3. cospe em um adversário ou em qualquer outra pessoa
4. impede um gol ou frustra uma oportunidade clara de gol da equipe adversária mediante uso deliberado da mão na bola (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal)
5. frustra uma oportunidade clara de gol de um adversário, que se movimenta em direção à meta do jogador, mediante uma falta punível com um tiro livre ou penal
6. emprega linguagem e/ou gesticula de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva
7. recebe uma segunda advertência na mesma partida

Um jogador, um substituto ou um substituído que foi expulso e recebeu o cartão vermelho deve deixar os arredores do campo e a área técnica.

## **Decisões do International Football Association Board**

### **Decisão 1**

*Um jogador que comete uma falta punível com uma advertência ou uma expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, é punido disciplinarmente conforme a natureza da falta cometida.*

### **Decisão 2**

*Considera-se que o goleiro controla a bola quando a toca com qualquer parte de suas mãos ou braços. A posse da bola inclui a defesa intencional do goleiro, porém não inclui quando, na opinião do árbitro, a bola rebate acidentalmente no goleiro, por exemplo, depois que ele efetuou uma defesa.*

### **Decisão 3**

*Sujeito ao estipulado na Regra 12, um jogador pode passar a bola ao seu goleiro utilizando sua cabeça, peito, joelho etc. Não obstante, se, na opinião do árbitro, um jogador emprega um truque deliberado, enquanto a bola está em jogo, para burlar a regra, o jogador é culpado de conduta antiesportiva. Esse jogador é advertido, recebe o cartão amarelo e um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária no lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)*

*Um jogador que emprega um truque para burlar a regra, enquanto executa um tiro livre, é punido por conduta antiesportiva e recebe o cartão amarelo. O tiro livre é repetido.*

*Em tais circunstâncias, é irrelevante se o goleiro toca ou não posteriormente a bola com as mãos. A falta é cometida pelo jogador que tenta burlar tanto a letra como o espírito da Regra 12.*

**Decisão 4**

*Uma entrada (carrinho) que põe em perigo a integridade física de um adversário deve ser punida como jogo brusco grave.*

**Decisão 5**

*Toda simulação no campo de jogo que tem por finalidade enganar o árbitro deve ser punida como conduta antiesportiva.*

**Decisão 6**

*Um jogador que tira a camisa ao comemorar um gol deve ser advertido (cartão amarelo) por conduta antiesportiva.*



## **REGRA 13 – TIROS LIVRES**

### **Tipos de tiros livres**

Os tiros livres são diretos ou indiretos.

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deve estar imóvel quando o tiro é executado e o executor não toca na bola pela segunda vez, até que essa toque em outro jogador.

#### **O tiro livre direto**

- se um tiro livre direto é chutado diretamente na meta adversária, é concedido um gol
- se um tiro livre direto é chutado diretamente na própria meta, é concedido um tiro de canto à equipe adversária

#### **O tiro livre indireto**

##### *Sinal*

O árbitro indica um tiro livre indireto levantando o braço acima da sua cabeça. Mantém seu braço nessa posição até que o tiro seja executado e a bola toque em outro jogador ou saia de jogo.

##### *A bola entra na meta*

Um gol pode ser marcado somente se a bola toca em seguida em outro jogador antes de entrar na meta.

- se um tiro livre indireto é chutado diretamente na meta adversária, é concedido um tiro de meta
- se um tiro livre indireto é chutado diretamente na própria meta, é concedido um tiro de canto à equipe adversária

## **Posição do tiro livre**

### *Tiro livre dentro da área penal*

Tiro livre direto ou indireto a favor da equipe defensora:

- todos os adversários encontram-se no mínimo a 9,15m da bola
- todos os adversários permanecem fora da área penal até que a bola esteja em jogo
- a bola está em jogo quando é chutada diretamente além da área penal
- um tiro livre concedido na área de meta é executado de qualquer ponto dessa área

Tiro livre indireto a favor da equipe atacante:

- todos os adversários encontram-se no mínimo a 9,15m da bola até que essa esteja em jogo, a menos que se encontrem sobre sua própria linha de meta entre os postes de meta
- a bola está em jogo quando é chutada e se põe em movimento
- um tiro livre indireto concedido na área de meta é executado na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde ocorreu a infração

### *Tiro livre fora da área penal:*

- todos os adversários encontram-se no mínimo a 9,15m da bola até que essa esteja em jogo
- a bola está em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento
- o tiro livre é executado do lugar onde ocorreu a infração

## **Infrações/Sanções**

Se, quando um tiro livre é executado, um adversário se encontra mais próximo da bola do que a distância regulamentar:

- o tiro é repetido

Se, quando um tiro livre é executado pela equipe defensora dentro de sua própria área penal, a bola não entra diretamente em jogo:

- o tiro é repetido

*Tiro livre executado por um jogador, exceto o goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca intencionalmente com as mãos antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- é concedido um tiro penal se a infração ocorreu dentro da área penal do executor

*Tiro livre executado pelo goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca pela segunda vez (exceto com suas mãos) antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca intencionalmente com as mãos antes que essa toque em outro jogador:

- se a infração ocorreu fora da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- se a infração ocorreu dentro da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

## **REGRA 14 – O TIRO PENAL**

### **O tiro penal**

Um tiro penal é concedido contra uma equipe que comete uma das dez faltas que originam um tiro livre direto, dentro de sua própria área penal e enquanto a bola está em jogo.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro penal.

Um tempo adicional é concedido para um tiro penal ser executado ao final de cada tempo ou ao final dos tempos de uma prorrogação.

### **Posição da bola e dos jogadores**

A bola:

- é colocada no ponto penal

O executor do tiro penal:

- é devidamente identificado

O goleiro defensor:

- permanece sobre sua própria linha de meta, de frente para o executor do tiro penal, entre os postes de meta, até que a bola seja chutada

Os jogadores, exceto o executor do tiro, estão localizados:

- dentro do campo de jogo
- fora da área penal
- atrás do ponto penal
- a, no mínimo, 9,15m do ponto penal

### **O árbitro**

- não dá o sinal para o tiro penal ser executado até que todos os jogadores se encontrem na devida posição conforme a Regra
- decide quando um tiro penal foi completado

## **Procedimento**

- o executor do tiro penal chuta a bola para frente
- não joga a bola pela segunda vez até que essa toque em outro jogador
- a bola está em jogo no momento em que é chutada e se move para frente

Quando um tiro penal é executado durante o curso normal de jogo ou quando o tempo de jogo foi prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar para permitir que um tiro penal seja executado ou repetido, um gol é concedido se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão:

- a bola toca em um ou ambos os postes e/ou no travessão e/ou no goleiro

## **Infrações/Sanções**

*Se o árbitro dá o sinal para executar o tiro penal e, antes que a bola esteja em jogo, ocorre uma das seguintes situações:*

O executor do tiro infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro permite que o tiro penal seja executado
- se a bola entra na meta, o tiro penal é repetido
- se a bola não entra na meta, o árbitro paralisa a partida e reinicia com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, do lugar onde ocorreu a infração

O goleiro infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro permite que o tiro penal seja executado
- se a bola entra na meta, é concedido um gol
- se a bola não entra na meta, o tiro penal é repetido

Um companheiro do executor do tiro infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro permite que o tiro penal seja executado
- se a bola entra na meta, o tiro penal é repetido
- se a bola não entra na meta, o árbitro paralisa a partida e a reinicia com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, do lugar onde ocorreu a infração



Um companheiro do goleiro infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro permite que o tiro penal seja executado
- se a bola entra na meta, é concedido um gol
- se a bola não entra na meta, o tiro penal é repetido

Um jogador da equipe defensora e um da equipe atacante infringem as Regras do Jogo:

- o tiro penal é repetido

*Se, depois de o tiro penal ter sido executado:*

O executor do tiro toca na bola pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

O executor do tiro toca intencionalmente na bola com as mãos antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

A bola toca em um corpo estranho ao jogo no momento em que se move para frente:

- o tiro penal é repetido

A bola volta para o campo de jogo após rebater no goleiro, no travessão ou nos postes, e logo depois toca em um corpo estranho ao jogo:

- o árbitro paralisa a partida
- a partida é reiniciada com bola ao chão, no lugar onde a bola tocou o corpo estranho ao jogo\* (ver pág. 5)

## **REGRA 15 – O ARREMESSO LATERAL**

Um arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo.

Um gol não pode ser marcado diretamente de um arremesso lateral.

Um arremesso lateral é concedido:

- quando a bola ultrapassa totalmente a linha lateral, seja por terra ou pelo ar
- do lugar onde ultrapassou a linha lateral
- aos adversários do jogador que tocou por último na bola

### **Procedimento**

No momento de arremessar a bola, o executor:

- está de frente para o campo de jogo
- tem uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma
- usa ambas as mãos
- arremessa a bola por trás e sobre sua cabeça

O executor do arremesso lateral não pode voltar a tocar na bola até que essa toque em outro jogador.

Todos os adversários devem permanecer a, no mínimo, 2 metros de distância do lugar onde o arremesso lateral é executado.

A bola está em jogo imediatamente após entrar no campo de jogo.



## **Infrações/Sanções**

### *Arremesso lateral executado por um jogador, exceto o goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do arremesso a toca pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do arremesso a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- é concedido um tiro penal, se a infração ocorreu dentro da área penal do executor

### *Arremesso lateral executado pelo goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- se a infração ocorreu fora da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- se a infração ocorreu dentro da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se um adversário, de forma incorreta, distrai ou atrapalha o executor do arremesso:

- é advertido por conduta antiesportiva e recebe o cartão amarelo

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o arremesso lateral é executado por um jogador da equipe adversária

## **REGRA 16 – O TIRO DE META**

Um tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Um tiro de meta é concedido quando:

- a bola ultrapassa totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe atacante, e um gol não é marcado de acordo com a Regra 10.

### **Procedimento**

- a bola é chutada de qualquer ponto da área de meta por um jogador da equipe defensora
- os adversários permanecem fora da área penal até que a bola esteja em jogo
- o executor do tiro não joga a bola pela segunda vez até que essa toque em outro jogador
- a bola está em jogo quando é chutada diretamente além da área penal

### **Infrações/Sanções**

Se a bola não é chutada diretamente além da área penal:

- o tiro de meta é repetido

*Tiro de meta executado por um jogador, exceto o goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- é concedido um tiro penal se a infração ocorreu dentro da área penal do executor

*Tiro de meta executado pelo goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- se a infração ocorreu fora da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- se a infração ocorreu dentro da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o tiro de meta é repetido

## **REGRA 17 – O TIRO DE CANTO**

Um tiro de canto é uma forma de reiniciar o jogo.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe adversária.

Um tiro de canto é concedido quando:

- a bola ultrapassa totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último em um jogador da equipe defensora, e um gol não é marcado de acordo com a Regra 10.

### **Procedimento**

- a bola é colocada dentro do arco de canto que está mais próximo
- o poste de bandeirinha de canto não é retirado
- os adversários permanecem a, no mínimo, 9,15m de distância do arco de canto até que a bola esteja em jogo
- a bola é chutada por um jogador da equipe atacante
- a bola está em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento
- o executor do tiro não joga a bola pela segunda vez até que essa toque em outro jogador



## **Infrações/Sanções**

### *Tiro de canto executado por um jogador, exceto o goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o executor do tiro a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- é concedido um tiro penal se a infração ocorreu dentro da área penal do executor

### *Tiro de canto executado pelo goleiro*

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa toque em outro jogador:

- é concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Se, após a bola entrar em jogo, o goleiro a toca intencionalmente com as mãos, antes que essa toque em outro jogador:

- se a infração ocorreu fora da área penal do goleiro, é concedido um tiro livre direto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- se a infração ocorreu dentro da área penal do goleiro, é concedido tiro livre indireto à equipe adversária, do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o tiro de canto é repetido

## **PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UMA PARTIDA OU DE UM CONFRONTO DE IDA-E-VOLTA**

Os gols marcados fora de casa, a prorrogação e os tiros desde o ponto penal são procedimentos para determinar a equipe vencedora quando o regulamento da competição estabelece que deve haver uma equipe vencedora após uma partida que termina em empate ou um confronto de ida-e-volta.

### **Gols marcados fora de casa**

O regulamento da competição pode estipular que, quando as equipes jogam partidas de ida-e-volta, se os resultados são iguais depois da segunda partida, qualquer gol marcado no campo da equipe adversária contará em dobro.

### **Prorrogação**

O regulamento da competição pode estipular que sejam jogados mais dois tempos iguais de não mais de quinze minutos cada um. As condições da Regra 8 serão aplicadas.

### **Tiros desde o ponto penal**

#### **Procedimento**

- o árbitro escolhe a meta em que os tiros serão executados
- o árbitro lança uma moeda e a equipe cujo capitão ganha o sorteio decide se executa o primeiro ou o segundo tiro
- o árbitro anota todos os tiros executados
- sujeito às condições abaixo, cada equipe executa cinco tiros
- os tiros são executados alternadamente pelas equipes
- se, antes que as equipes tenham executado seus cinco tiros, uma marcou mais gols do que a outra poderia marcar, ainda que complete seus cinco tiros, nenhum outro tiro penal é executado
- se, depois que ambas as equipes executaram seus cinco tiros, ambas marcaram a mesma quantidade de gols ou não marcaram nenhum, os tiros continuam a ser executados na mesma ordem até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, com o mesmo número de tiros
- um goleiro que sofre uma lesão enquanto os tiros estão sendo executados desde o ponto penal e não pode continuar como goleiro, pode ser substituído por um substituto designado, desde que sua equipe não tenha utilizado o número máximo de substitutos permitido pelo regulamento da competição



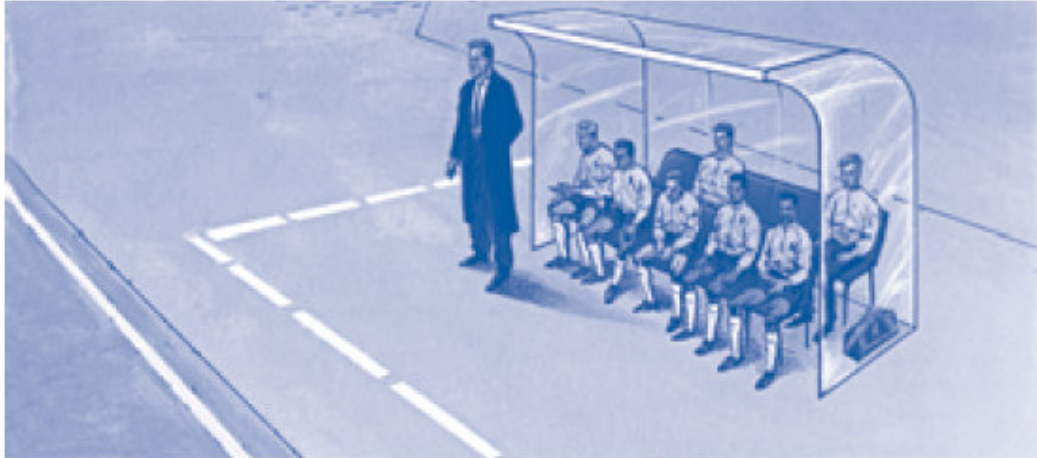
- com exceção do caso antes mencionado, somente os jogadores que se encontram no campo de jogo ao final da partida, incluindo a prorrogação, quando for o caso, estão autorizados a executar tiros desde o ponto penal
- cada tiro é executado por um jogador diferente e todos os jogadores autorizados devem executar um tiro antes que um jogador possa executar seu segundo tiro
- qualquer jogador autorizado pode trocar de posição com o goleiro a qualquer momento quando os tiros desde o ponto penal estão sendo executados
- somente os jogadores autorizados e os árbitros podem permanecer no campo de jogo quando os tiros desde o ponto penal estão sendo executados
- todos os jogadores, exceto o executor do tiro e os dois goleiros, devem permanecer no interior do círculo central
- o goleiro que é companheiro do executor do tiro deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde os tiros estão sendo executados, na interseção da linha de meta com a linha da área penal
- a menos que se estipule outro procedimento, as Regras do Jogo e as Decisões do *International Football Association Board* são aplicadas quando os tiros desde o ponto penal estão sendo executados

## EXECUÇÃO DOS TIROS DESDE O PONTO PENAL



- quando uma equipe termina a partida com um número maior de jogadores do que sua adversária, deve reduzir seu número de jogadores para equiparar-se ao de sua adversária e informar ao árbitro o nome e número de cada jogador excluído. O capitão da equipe tem essa responsabilidade
- antes de iniciar os tiros desde o ponto penal, o árbitro deve assegurar que, no interior do círculo central, permaneça somente o mesmo número de jogadores por equipe e eles devem executar os tiros

## A ÁREA TÉCNICA



A área técnica descrita na Regra 3, Decisão nº 2 do *International Football Association Board*, se refere particularmente às partidas disputadas em estádios que contam com uma área destinada ao pessoal técnico e substitutos, tal como se pode ver na ilustração acima.

As áreas técnicas podem variar de um estádio para outro, por exemplo em tamanho ou localização; e as seguintes observações servem de diretriz:

- a área técnica se estende 1m de cada lado do banco e para frente à distância de 1m da linha lateral
- recomenda-se que marcações sejam usadas para delimitar essa área
- o número de pessoas autorizadas a permanecer na área técnica é definido pelo regulamento da competição
- os ocupantes da área técnica devem ser identificados antes do início da partida, de acordo com o regulamento da competição
- somente uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas e, depois de fazê-lo, deve retornar ao seu lugar
- o treinador e outros funcionários oficiais devem permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico deve entrar no campo de jogo, com a permissão do árbitro, para atender um jogador lesionado
- o treinador e os demais ocupantes da área técnica devem comportar-se de maneira responsável

## O QUARTO ÁRBITRO

- O quarto árbitro pode ser designado conforme o regulamento da competição e atua se qualquer um dos três árbitros não tem condições de continuar, a menos que um árbitro assistente reserva seja designado. O quarto árbitro assiste o árbitro em todo o momento.
- Antes do início da competição, o organizador deve estipular claramente se o quarto árbitro assume o papel de árbitro no caso de o árbitro não poder continuar, ou se o árbitro assistente mais antigo assume o papel de árbitro e o quarto árbitro passa a ser um árbitro assistente.
- O quarto árbitro ajuda em todos os deveres administrativos antes, durante e depois da partida, segundo lhe solicite o árbitro.
- É o responsável por ajudar nos procedimentos de substituição durante a partida.
- Controla a substituição de bolas, onde for o caso. Se a bola tem que ser substituída durante uma partida, providencia uma nova bola, por instrução do árbitro, limitando a um mínimo de perda de tempo.
- Tem autoridade para controlar o equipamento dos substitutos antes que entrem no campo de jogo. No caso de o equipamento não corresponder ao estabelecido nas Regras do jogo, informa ao árbitro.
- Deve indicar ao árbitro quando o jogador errado é advertido por uma confusão de identidade, ou quando um jogador não é expulso tendo recebido o segundo cartão amarelo, ou quando uma conduta violenta ocorre fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. O árbitro, não obstante, mantém sua autoridade para decidir sobre qualquer fato relacionado ao jogo.
- Depois da partida, o quarto árbitro deve submeter um relatório às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outro incidente que ocorreu fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. O quarto árbitro deve informar ao árbitro e a seus assistentes sobre a elaboração de qualquer relatório.
- Tem autoridade para informar ao árbitro sobre uma conduta irresponsável por parte de qualquer ocupante da área técnica.
- Um árbitro assistente reserva pode também ser designado conforme o regulamento da competição. Sua única tarefa deve ser substituir um árbitro assistente que não tem condições de continuar ou substituir o quarto árbitro, se for o caso.

# **INSTRUÇÕES ADICIONAIS E DIRETRIZES DA FIFA PARA ÁRBITROS**

## **REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO**

### **Marcações do campo**

Não é permitido marcar o campo de jogo com linhas descontínuas ou com sulcos.

Se um jogador faz marcas não autorizadas no campo de jogo com seu pé, deve ser advertido por conduta antiesportiva. Se o árbitro nota que essa marcação está sendo feita durante a partida, deve advertir o jogador infrator por conduta antiesportiva assim que a bola estiver fora de jogo.

Somente as linhas indicadas na Regra 1 estão permitidas no campo de jogo.

### **Gramma artificial**

A cor dos gramados artificiais deve ser verde.

### **Propaganda comercial**

A publicidade deve estar a, no mínimo, 1m de distância das linhas demarcatórias do campo de jogo.



## **REGRA 2 – A BOLA**

### **Bolas adicionais**

Bolas adicionais podem ser colocadas ao redor do campo de jogo para uso durante a partida, desde que cumpram os requisitos da Regra 2 e seu uso esteja sob o controle do árbitro.

### **Outras bolas no campo de jogo**

Se uma bola extra entra no campo de jogo durante a partida, o árbitro deve paralisar a partida somente se essa bola extra interfere no jogo. O jogo deve ser reiniciado com bola ao chão no lugar onde a bola da partida se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5).

Se uma bola extra entra no campo de jogo durante a partida sem interferir no jogo, o árbitro deve retirá-la de campo na primeira oportunidade.

## **REGRA 3 – O NÚMERO DE JOGADORES**

### **Procedimento de Substituição**

- Uma substituição pode ser feita somente durante uma paralisação do jogo
- O árbitro assistente, se designado, assinala que uma substituição foi solicitada
- O jogador a ser substituído recebe a permissão do árbitro para sair do campo de jogo, a menos que ele já esteja fora do campo de jogo por razões previstas nas Regras do Jogo
- Antes de entrar no campo de jogo, o substituto espera que o jogador a ser substituído saia do campo de jogo
- O jogador a ser substituído não é obrigado a sair do campo de jogo pela linha de meio-campo
- A permissão para efetuar uma substituição pode ser recusada sob certas circunstâncias, por exemplo, se um substituto não está pronto para entrar no campo de jogo
- Um substituto que não completou o procedimento de substituição colocando o pé dentro do campo de jogo não pode reiniciar o jogo efetuando um arremesso lateral ou tiro de canto
- Se um jogador que está para ser substituído se recusa a sair do campo de jogo, o jogo continua
- Se uma substituição é feita durante o intervalo do meio-tempo ou antes da prorrogação, o procedimento deve ser completado antes do tiro de saída do segundo tempo ou da prorrogação



## **Outras Pessoas no campo de jogo**

### **Agentes externos**

Qualquer pessoa não indicada na lista da equipe como um jogador, substituto ou funcionário da equipe é considerado um agente externo, a exemplo de um jogador que foi expulso.

Se um agente externo entra no campo de jogo:

- o árbitro deve paralisar o jogo (ainda que não imediatamente se o agente externo não interfere no jogo)
- o árbitro deve retirá-lo do campo de jogo e de seus arredores
- se o árbitro paralisa a partida, ele deve reiniciar o jogo com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrada quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5)

### **Funcionários da equipe**

Se um funcionário da equipe entra no campo de jogo:

- o árbitro deve paralisar o jogo (ainda que não imediatamente se o funcionário da equipe não interfere no jogo ou se uma vantagem pode ser aplicada)
- o árbitro deve retirá-lo do campo de jogo e, se seu comportamento é irresponsável, o árbitro deve expulsá-lo do campo de jogo e de seus arredores
- se o árbitro paralisa a partida, ele deve reiniciar o jogo com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi paralisada\* (ver pág. 5)

### **Jogador fora do campo de jogo**

Se, após deixar o campo de jogo, para colocar em ordem ou retirar um equipamento não autorizado, para ser tratado de uma lesão ou sangramento, porque tem sangue em seu uniforme ou por qualquer outra razão, com a permissão do árbitro, um jogador retorna ao campo de jogo sem a permissão do árbitro, o árbitro deve:

- paralisar a partida (ainda que não imediatamente se o jogador não interfere no jogo ou se uma vantagem pode ser aplicada)
- advertir o jogador por entrar no campo de jogo sem permissão
- ordenar que saia do campo de jogo, se necessário (infração à Regra 4)

Se o árbitro paralisa o jogo, esse deve ser reiniciado

- com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5), se não há nenhuma outra infração
- de acordo com a Regra 12 se o jogador infringe essa Regra

Se um jogador acidentalmente cruza uma das linhas demarcatórias do campo de jogo, não se considera que ele cometeu uma infração. O ato de sair do campo de jogo pode ser considerado parte de um movimento de jogo.

### **Substituto ou um jogador substituído**

Se um substituto ou um jogador substituído entra no campo de jogo sem permissão

- o árbitro deve paralisar o jogo (não imediatamente se o jogador em questão não interfere no jogo ou se uma vantagem pode ser aplicada)
- o árbitro deve advertir o jogador por conduta antiesportiva
- o jogador deve sair do campo de jogo

Se o árbitro paralisa o jogo, esse deve ser reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)

## **Gol marcado com uma pessoa extra dentro do campo de jogo**

Se, após ser marcado um gol, o árbitro percebe, antes de reiniciar o jogo, que havia uma pessoa extra no campo de jogo quando o gol foi marcado:

- o árbitro deve anular o gol se:
  - a pessoa extra era um agente externo e interferiu no jogo
  - a pessoa extra era um jogador, substituto, substituído ou funcionário da equipe que marcou o gol
- o árbitro deve validar o gol se:
  - a pessoa extra era um agente externo e não interferiu no jogo
  - a pessoa extra era um jogador, substituto, substituído ou funcionário da equipe que sofreu o gol

## **Número mínimo de jogadores**

Se o regulamento da competição estabelece que todos os jogadores e substitutos devem ser designados antes do tiro inicial e uma equipe inicia uma partida com menos de 11 jogadores, somente os jogadores designados no alinhamento inicial podem completar os 11 com a sua chegada.

Na opinião do *International Football Association Board*, uma partida não deve ser considerada válida e deve ser encerrada pelo árbitro se menos de 7 jogadores permanecem em uma das equipes.

Todavia, se uma equipe tem menos de 7 jogadores porque um ou mais jogadores saíram deliberadamente do campo de jogo, o árbitro não é obrigado a paralisar a partida e a vantagem pode ser aplicada. Em tais casos, o árbitro não deveria permitir o reinício da partida depois que a bola saiu de jogo se uma equipe não tem o número mínimo de 7 jogadores.

## **REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

### **Equipamento básico**

Cores:

- Todos os jogadores, incluindo os goleiros, devem usar uma camisa com cores que os diferenciem do árbitro e dos árbitros assistentes
- Se as camisas dos dois goleiros são da mesma cor e nenhum deles tem outra camisa para trocar, o árbitro deve permitir que o jogo se inicie

Se um jogador perde seu calçado acidentalmente e imediatamente joga a bola e/ou marca um gol, não há infração e o gol é concedido porque ele perdeu seu calçado por acidente.

Os goleiros podem usar calças compridas como parte de seu equipamento básico.

### **Outro equipamento**

Um jogador pode usar outro equipamento além do equipamento básico desde que seu único propósito seja proteger a si fisicamente e não represente nenhum perigo para si ou para qualquer outro jogador.

Todos os itens de vestuário ou equipamento além do equipamento básico devem ser inspecionados pelo árbitro e avaliados como não sendo perigosos.

Equipamento de proteção moderno, como protetores de cabeça, máscaras faciais e protetores de tornozelo e de braço, feito de material brando e leve, não é considerado perigoso e, por isso, são permitidos.

Tendo em vista a nova tecnologia que tornou os óculos esportivos mais seguros, tanto para o usuário como para os demais jogadores, os árbitros deveriam mostrar tolerância ao autorizar seu uso, particularmente por jogadores jovens.

Se um item de vestuário ou equipamento, que foi inspecionado no início de uma partida e avaliado como não sendo perigoso, torna-se perigoso ou é usado de uma maneira perigosa durante a partida, seu uso não deve mais ser permitido.

O uso de sistemas de comunicação de rádio entre jogadores e/ou equipe técnica não é permitido.

## **Jóias**

Todas as jóias (colares, anéis, braceletes, brincos, pulseiras de couro, de plástico etc.) são estritamente proibidas e devem ser retiradas. Não se aceita usar esparadrapo para cobrir a jóia.

Os árbitros também estão proibidos de usar jóias (exceto o relógio ou aparelho similar para cronometrar a partida).

## **Sanções disciplinares**

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início da partida e os substitutos antes de entrarem em campo de jogo. Se um jogador é visto usando vestuário ou equipamento não autorizado durante a partida, o árbitro deve:

- informar o jogador que o item em questão deve ser retirado
- ordenar que o jogador saia do campo de jogo na próxima paralisação se ele não pode ou não deseja obedecer
- advertir o jogador se ele se recusa intencionalmente a obedecer ou, tendo sido solicitado para retirar o item, é visto usando o item novamente

Se o jogo é paralisado para advertir o jogador, um tiro livre indireto deve ser concedido à equipe adversária do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)



## **REGRA 5 – O ÁRBITRO**

### **Poderes & Deveres**

O árbitro está autorizado a paralisar o jogo se, na sua opinião, a iluminação artificial é inadequada.

Se um objeto arremessado por um espectador atinge o árbitro ou um dos árbitros assistentes ou um jogador ou um funcionário da equipe, o árbitro pode permitir que a partida continue, suspender a partida ou encerrar a partida dependendo da gravidade do incidente. O árbitro deve, em todos os casos, relatar os incidentes às autoridades competentes.

O árbitro tem o poder de mostrar cartões amarelo e vermelho durante o intervalo do meio-tempo e depois que a partida terminou, assim como durante a prorrogação e os tiros desde o ponto penal, uma vez que a partida permanece sob sua jurisdição nesses momentos.

Se um árbitro é temporariamente incapacitado por qualquer razão, o jogo pode continuar sob a supervisão dos árbitros assistentes até que a bola esteja fora de jogo.

Se um espectador assopra um apito e o árbitro considera que o apito interferiu no jogo (por exemplo, um jogador pega a bola com suas mãos, imaginando que o jogo foi paralisado), o árbitro deve paralisar a partida e reiniciar o jogo com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)

## **Vantagem**

Os árbitros deveriam considerar as seguintes circunstâncias na hora de decidir aplicar a vantagem ou paralisar o jogo:

- a gravidade da falta. Se a infração merece uma expulsão, o árbitro deve paralisar o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade imediata de marcar um gol.
- a posição onde a falta foi cometida: quanto mais próxima à meta adversária, mais efetiva pode ser a vantagem.
- as chances de um ataque imediato e perigoso contra a meta adversária.
- a atmosfera da partida.

A decisão de punir a falta original deve ser tomada dentro de poucos segundos.

Se uma falta merece advertência, essa deve ser aplicada na primeira paralisação. Todavia, a menos que haja uma vantagem clara, é recomendado que o árbitro paralise o jogo e advirta o jogador imediatamente. Se a advertência não é aplicada na primeira paralisação, não pode ser aplicada depois.

## **Jogadores lesionados**

O árbitro deve ater-se ao seguinte procedimento no caso de jogadores lesionados:

- o jogo deve continuar até que a bola esteja fora de jogo se, na sua opinião, um jogador está apenas levemente lesionado
- o jogo é paralisado se, na sua opinião, um jogador está gravemente lesionado
- depois de consultar o jogador lesionado, o árbitro pode autorizar que um, ou no máximo dois médicos, entrem no campo de jogo para avaliar a lesão e providenciar o transporte seguro e rápido do jogador para fora do campo de jogo
- os maqueiros deveriam entrar no campo de jogo com uma maca ao mesmo tempo dos médicos para permitir que o jogador seja retirado o mais rápido possível
- o árbitro deve assegurar que um jogador lesionado seja retirado com segurança do campo de jogo
- um jogador não pode receber atendimento no campo de jogo
- todo jogador sangrando de uma ferida deve sair do campo de jogo. Ele não pode retornar até que o árbitro considere que o ferimento deixou de sangrar. Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue
- assim que o árbitro autorizou a entrada dos médicos no campo de jogo, o jogador deve sair do campo de jogo, seja na maca ou a pé. Se um jogador não obedece, deve ser advertido por conduta antiesportiva
- um jogador lesionado somente pode retornar ao campo de jogo depois que a partida foi reiniciada
- quando a bola está em jogo, um jogador lesionado deve retornar ao campo de jogo pela linha lateral. Quando a bola está fora de jogo, o jogador lesionado pode retornar ao campo de jogo por qualquer linha demarcatória
- independentemente de a bola estar ou não em jogo, somente o árbitro está autorizado a permitir que um jogador lesionado retorne ao campo de jogo
- o árbitro pode dar permissão para que um jogador lesionado retorne ao campo de jogo se um árbitro assistente ou o quarto árbitro verifica que o jogador está pronto
- se o jogo foi paralisado por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida por um jogador não é causada por uma infração às Regras de Jogo, o árbitro deve reiniciar o jogo com bola ao chão



- o árbitro deve acrescentar todo o tempo perdido por causa de lesões ao final de cada tempo de jogo
- uma vez que o árbitro decidiu aplicar um cartão a um jogador que está lesionado e tem de deixar o campo de jogo para atendimento, o árbitro deve aplicar o cartão antes de o jogador sair do campo de jogo

As exceções a esse procedimento devem ser feitas somente quando:

- um goleiro está lesionado
- um goleiro e um jogador de linha se chocaram e necessitam atendimento imediato
- uma contusão grave ocorreu, por exemplo, engolir a língua, concussão, fratura de perna etc.

Mais de uma falta ocorrendo ao mesmo tempo

- Faltas cometidas por dois jogadores de uma mesma equipe:
  - o árbitro deve punir a falta mais grave quando os jogadores cometem mais de uma falta ao mesmo tempo
  - o jogo deve ser reiniciado de acordo com a falta mais grave cometida
- Faltas cometidas por jogadores de equipes diferentes:
  - o árbitro deve paralisar o jogo e reiniciá-lo com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)

## **DIRETRIZES PARA ÁRBITROS**

### **Posicionamento com a bola em jogo**

#### Recomendações

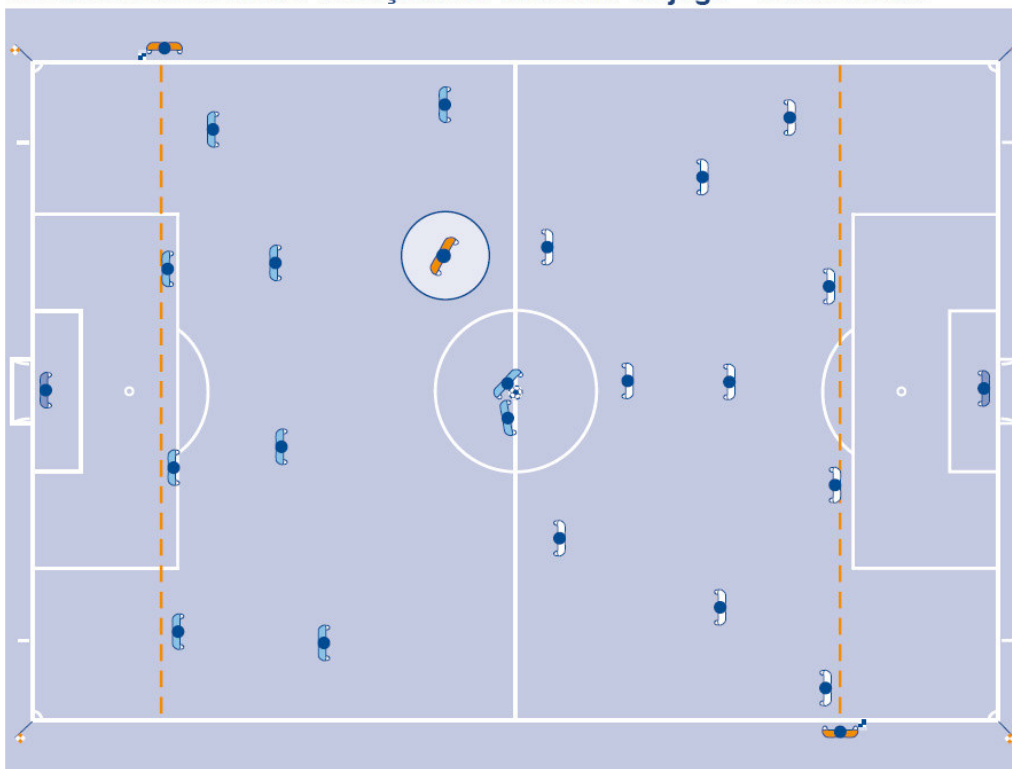
- O jogo deveria se desenvolver entre o árbitro e o árbitro assistente.
- O árbitro assistente deveria estar no campo visual do árbitro. O árbitro deveria usar o sistema de diagonal ampla.
- A posição lateral ao jogo facilita manter tanto o jogo quanto o árbitro assistente no campo visual do árbitro.
- O árbitro deveria estar próximo o suficiente ao jogo sem interferir no jogo.
- “O que precisa ser visto” não está sempre na proximidade da bola. O árbitro deveria também estar atento a:
  - confrontos individuais agressivos de jogadores distantes da bola
  - possíveis faltas na área para onde o jogo está indo
  - faltas ocorridas depois de a bola ser jogada para longe

### **Posicionamento com a bola fora de jogo**

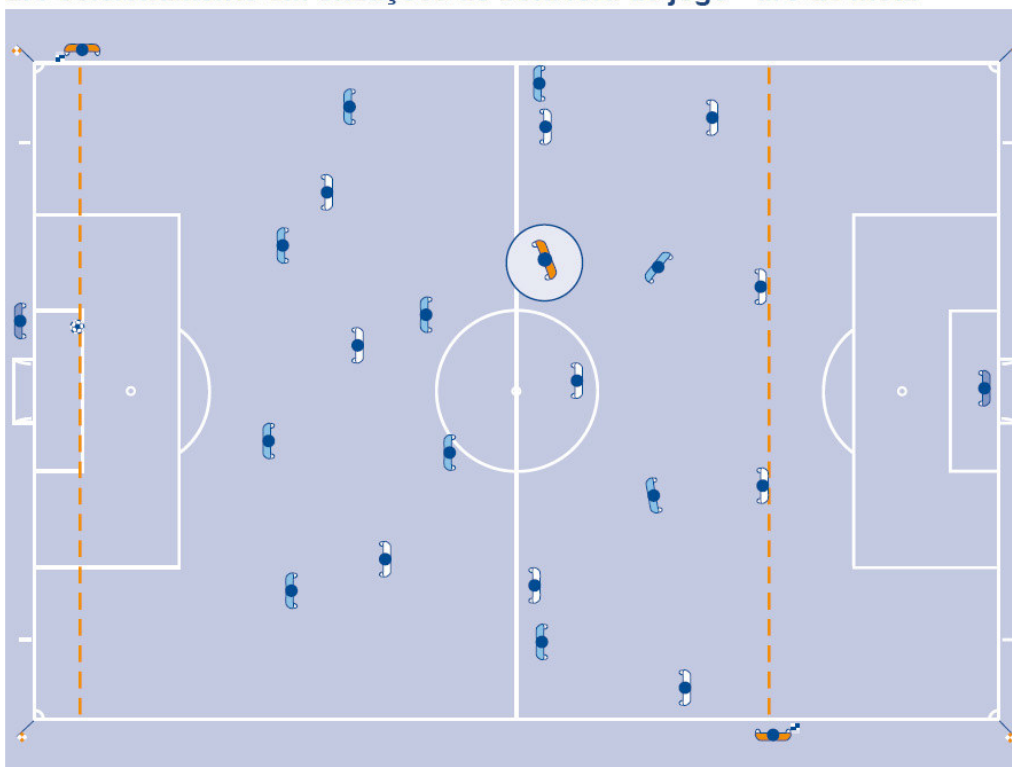
A melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar a decisão correta. Todas as recomendações sobre posicionamento são baseadas em probabilidades e devem ser ajustadas por meio do uso de informações específicas sobre as equipes, os jogadores e com base em situações na partida até aquele momento.

As posições sugeridas nos gráficos a seguir são básicas e recomendadas aos árbitros. A referência a uma “zona” serve para enfatizar que cada posição recomendada é, na verdade, uma área dentro da qual o árbitro está provavelmente otimizando sua efetividade. A zona pode ser maior, menor ou diferente de acordo com as circunstâncias no momento em questão.

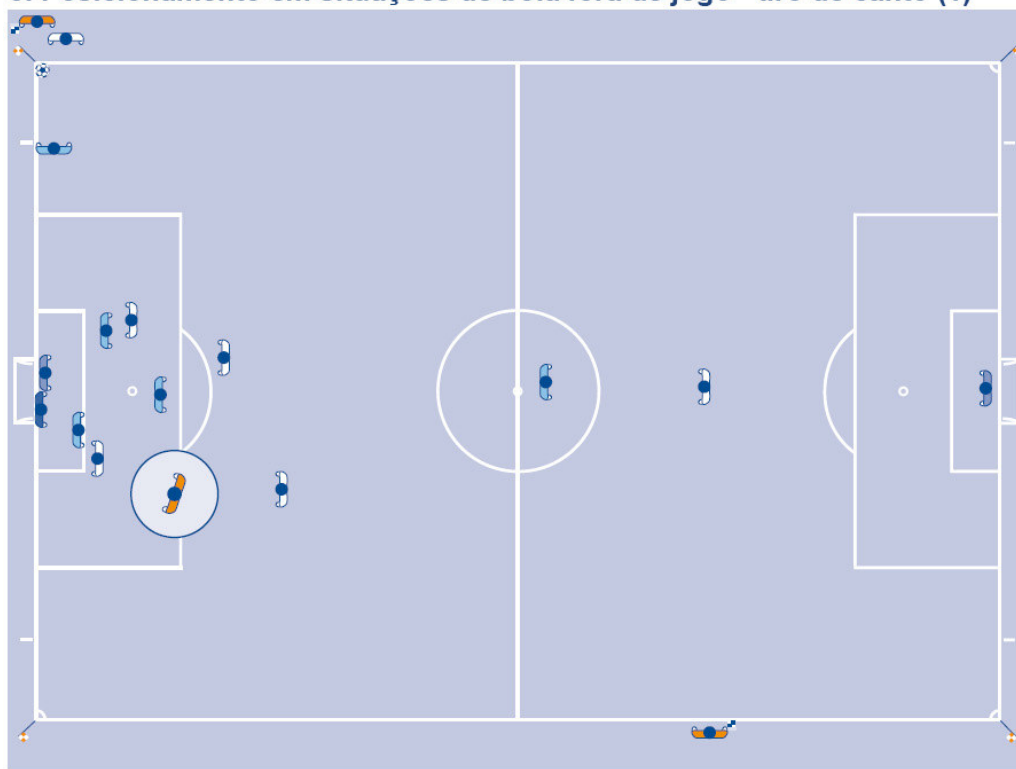
## 1. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro de saída



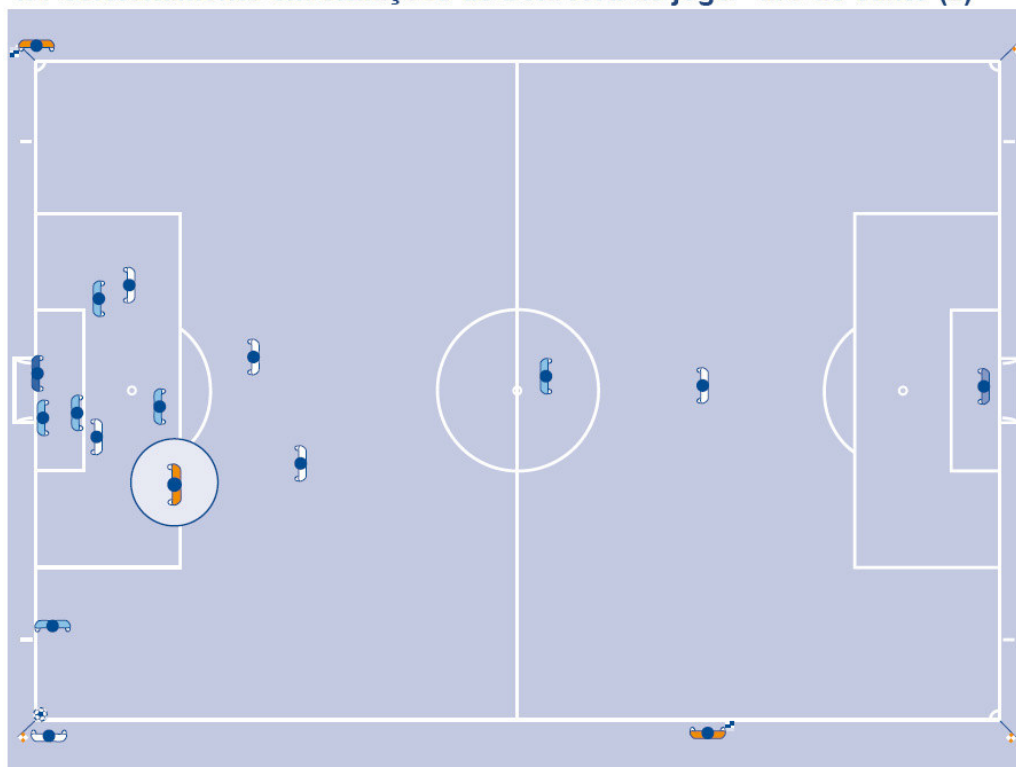
## 2. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro de meta



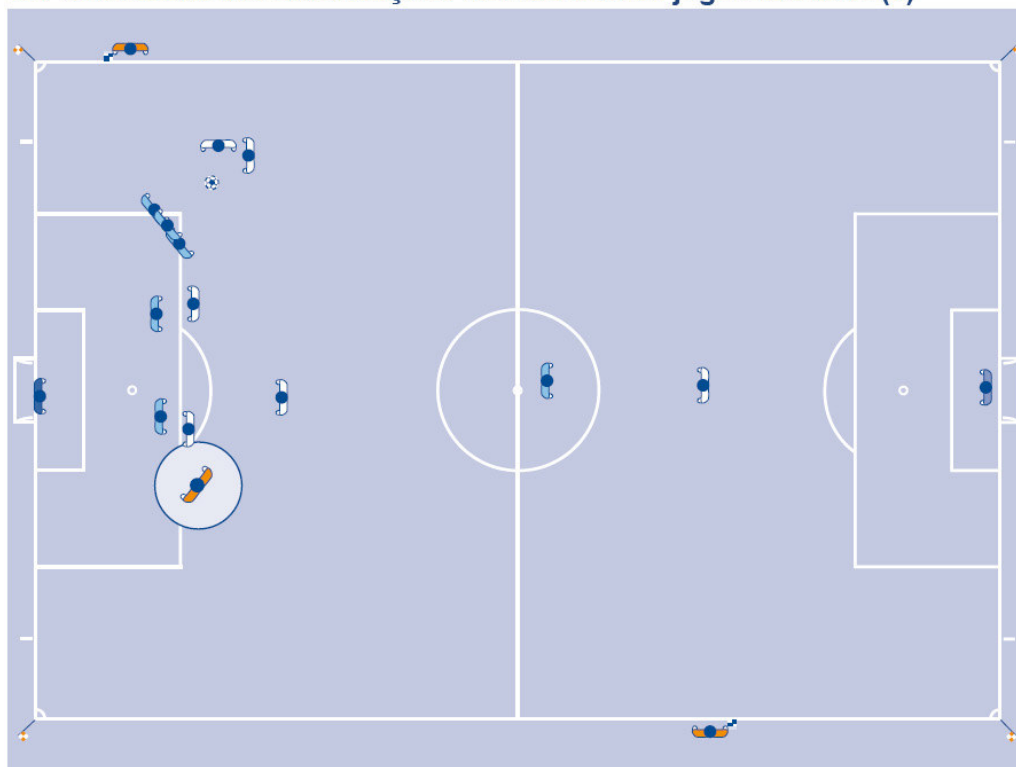
### 3. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro de canto (1)



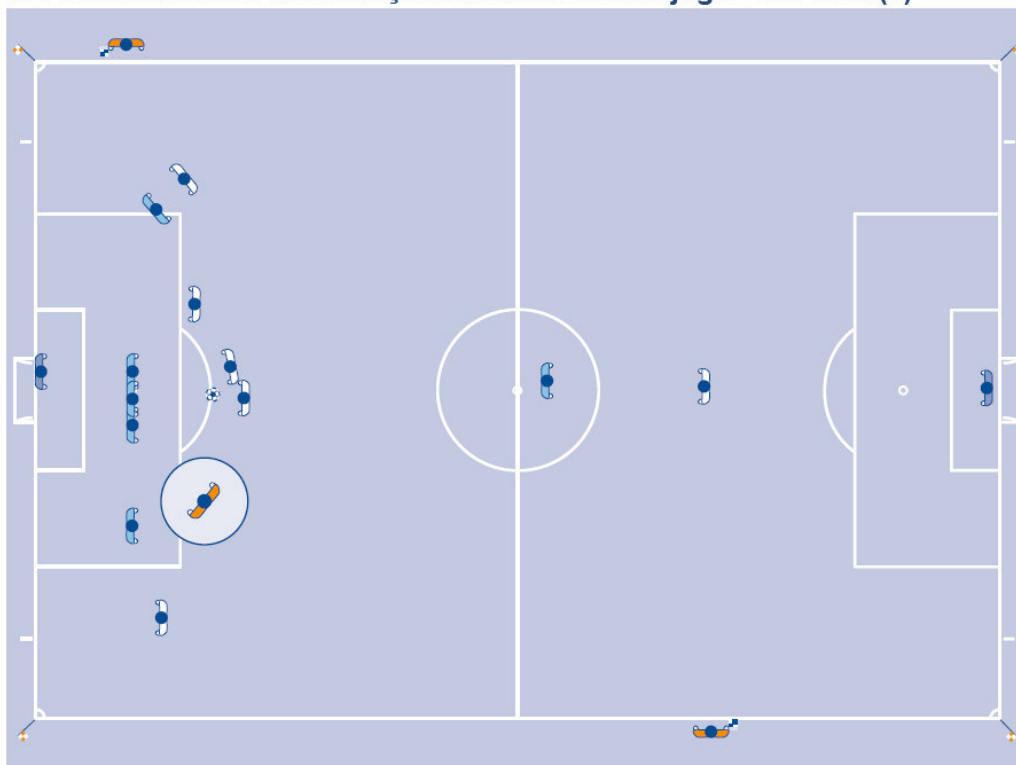
### 4. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro de canto (2)



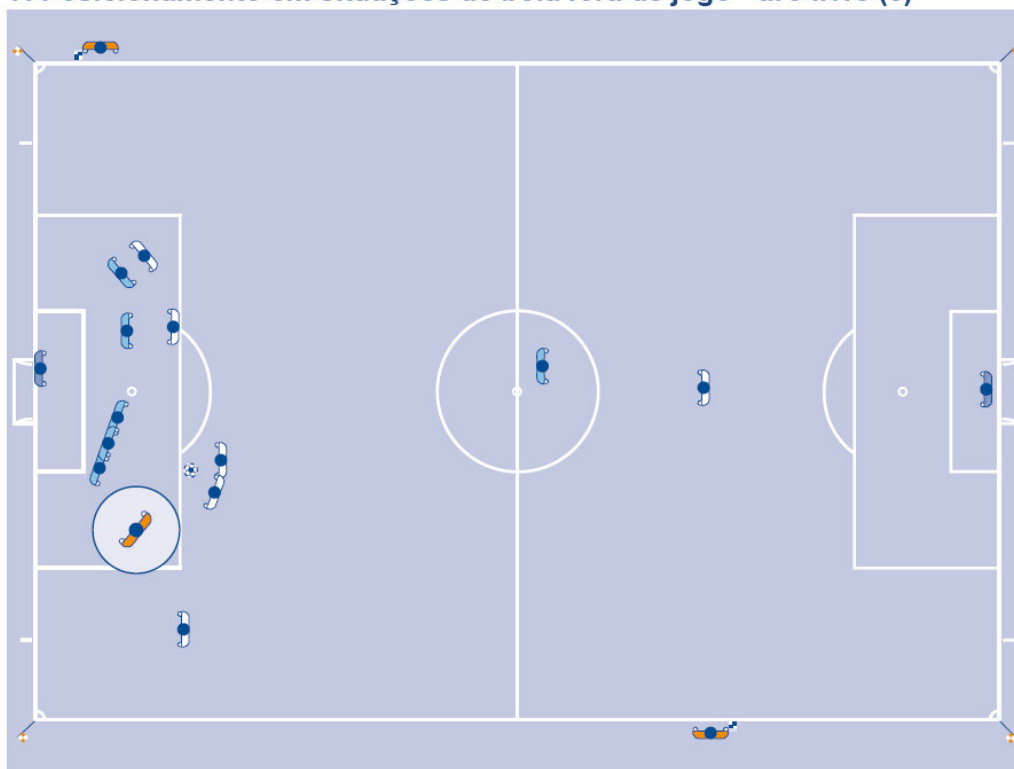
### 5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro livre (1)



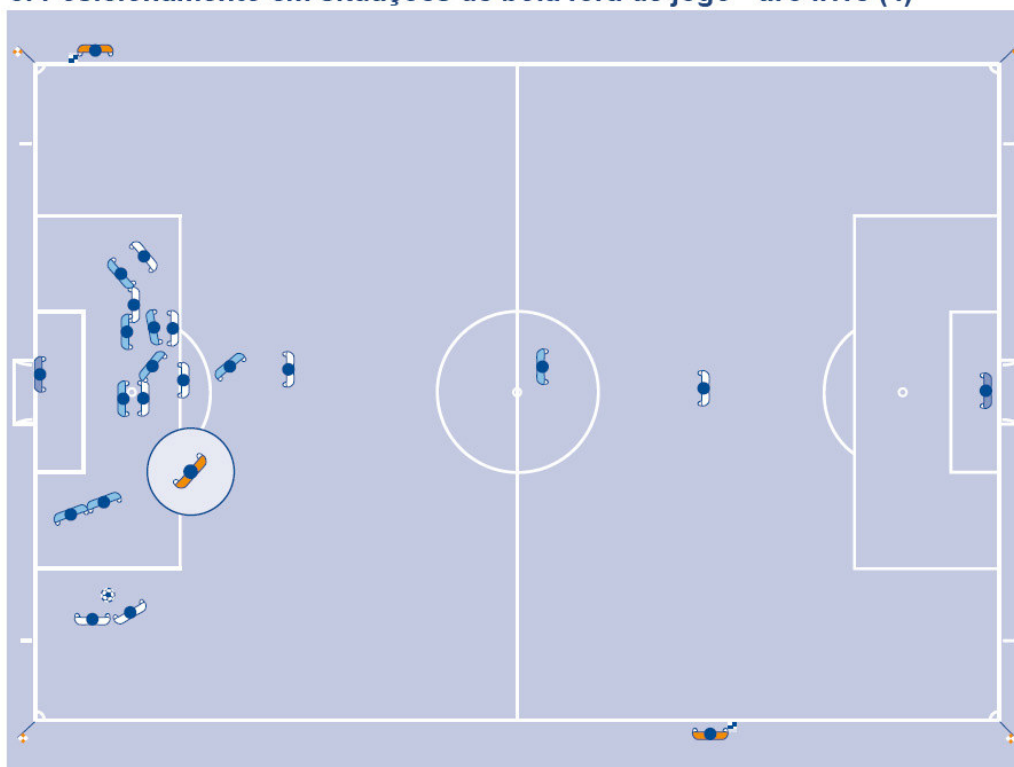
### 6. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro livre (2)



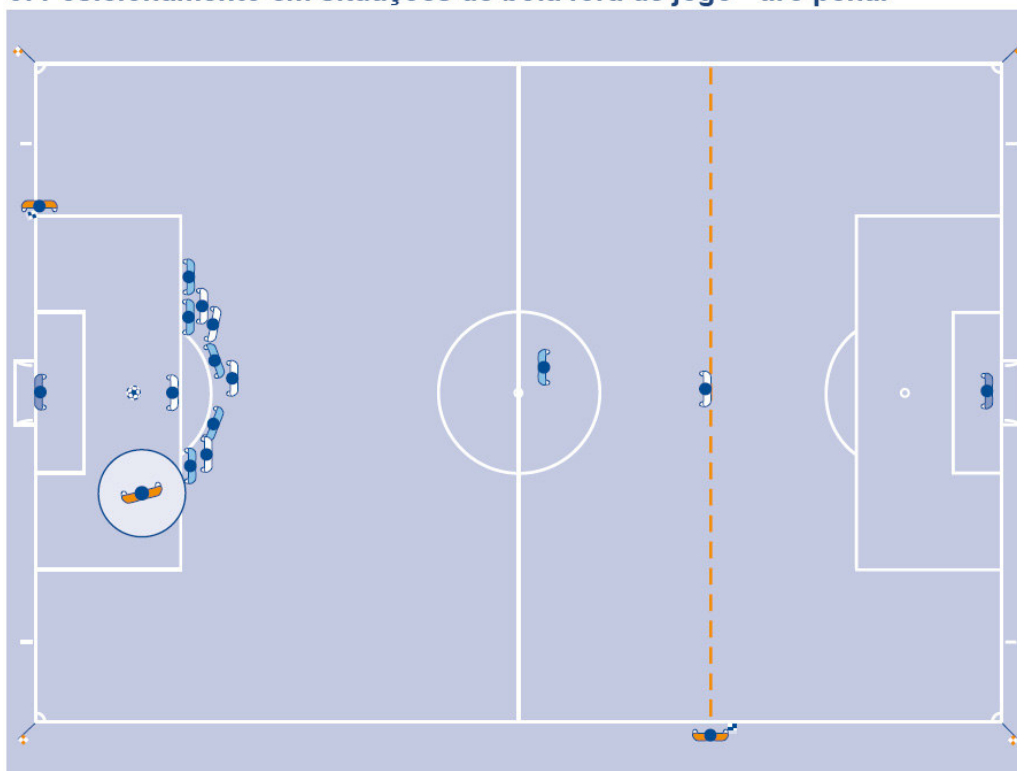
### 7. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro livre (3)



### 8. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro livre (4)



## 9. Posicionamento em situações de bola fora de jogo - tiro penal



## SINAIS DO ÁRBITRO



**Tiro livre direto**



**Vantagem**



**Tiro livre indireto**



**Cartão amarelo**



**Cartão vermelho**



## **Uso do apito**

O uso do apito é necessário para:

- iniciar o jogo (1º, 2º tempo), após um gol
- paralisar o jogo
  - para um tiro livre ou tiro penal
  - se a partida é suspensa ou terminada
  - quando um tempo de jogo terminou devido ao decurso dos minutos
- reiniciar o jogo mediante
  - tiros livres quando se ordena uma barreira na distância apropriada
  - tiros penais
- reiniciar o jogo após ter sido paralisado devido à
  - aplicação de um cartão amarelo ou vermelho por incorreção
  - lesão
  - substituição

O uso do apito não é necessário para:

- paralisar o jogo por
  - um tiro de meta, tiro de canto ou arremesso lateral
  - um gol
- reiniciar o jogo mediante
  - um tiro livre, tiro de meta, tiro de canto, arremesso lateral

Um apito que é usado com muita freqüência desnecessariamente terá menos impacto quando for necessário. Quando um apito é necessário para iniciar o jogo, o árbitro deveria anunciar claramente aos jogadores que o jogo só pode reiniciar após esse sinal.

## **Linguagem corporal**

A linguagem corporal é uma ferramenta que o árbitro usa para:

- ajudá-lo a controlar a partida
- mostrar sua autoridade e autocontrole

A linguagem corporal não é:

- uma explicação de uma decisão

## REGRA 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

### Poderes e responsabilidades

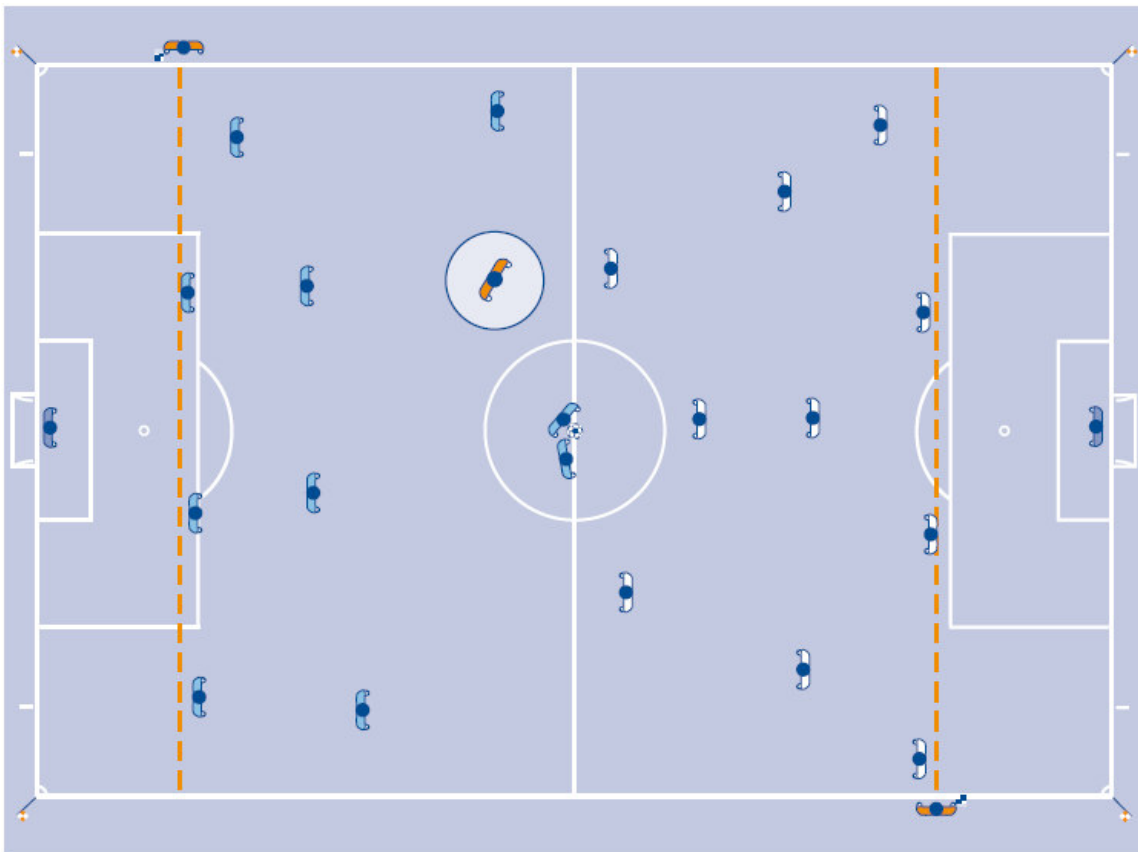
Os árbitros assistentes ajudam o árbitro a controlar a partida de acordo com as Regras do Jogo. Eles também assistem o árbitro em todas as outras tarefas envolvendo a direção da partida, a pedido e sob controle do árbitro. Isso, normalmente, inclui tarefas como:

- inspecionar o campo, as bolas usadas e o equipamento dos jogadores
- determinar se problemas com equipamento ou sangramento foram resolvidos
- monitorar o procedimento de substituição
- manter controle do tempo, gols e incorreções

### Posicionamento e trabalho em equipe

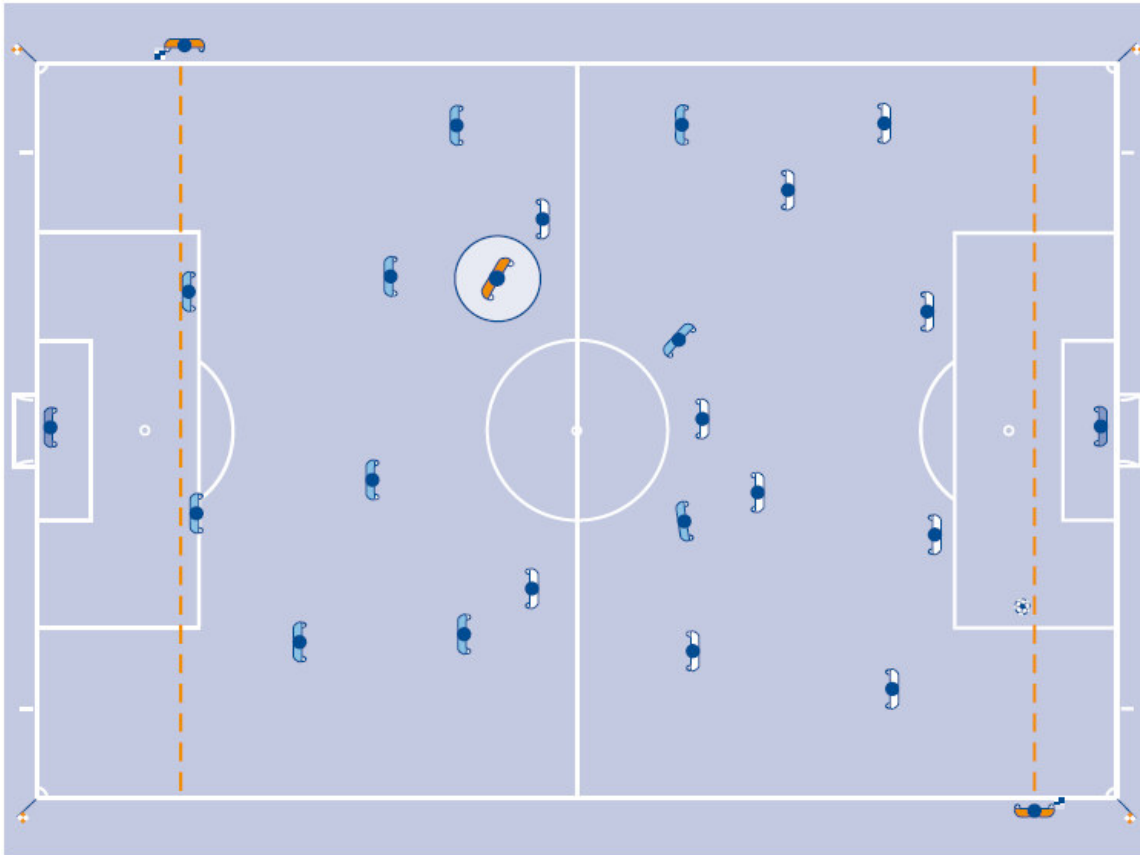
#### 1. Tiro de saída

Os árbitros assistentes devem estar na linha do penúltimo defensor



## 2. Posicionamento durante a partida

Os árbitros assistentes devem estar na linha do penúltimo defensor ou da bola, se a mesma está mais próxima da linha de meta do que o penúltimo defensor. Os árbitros assistentes devem sempre estar de frente para o campo de jogo.



### 3. Tiro de meta

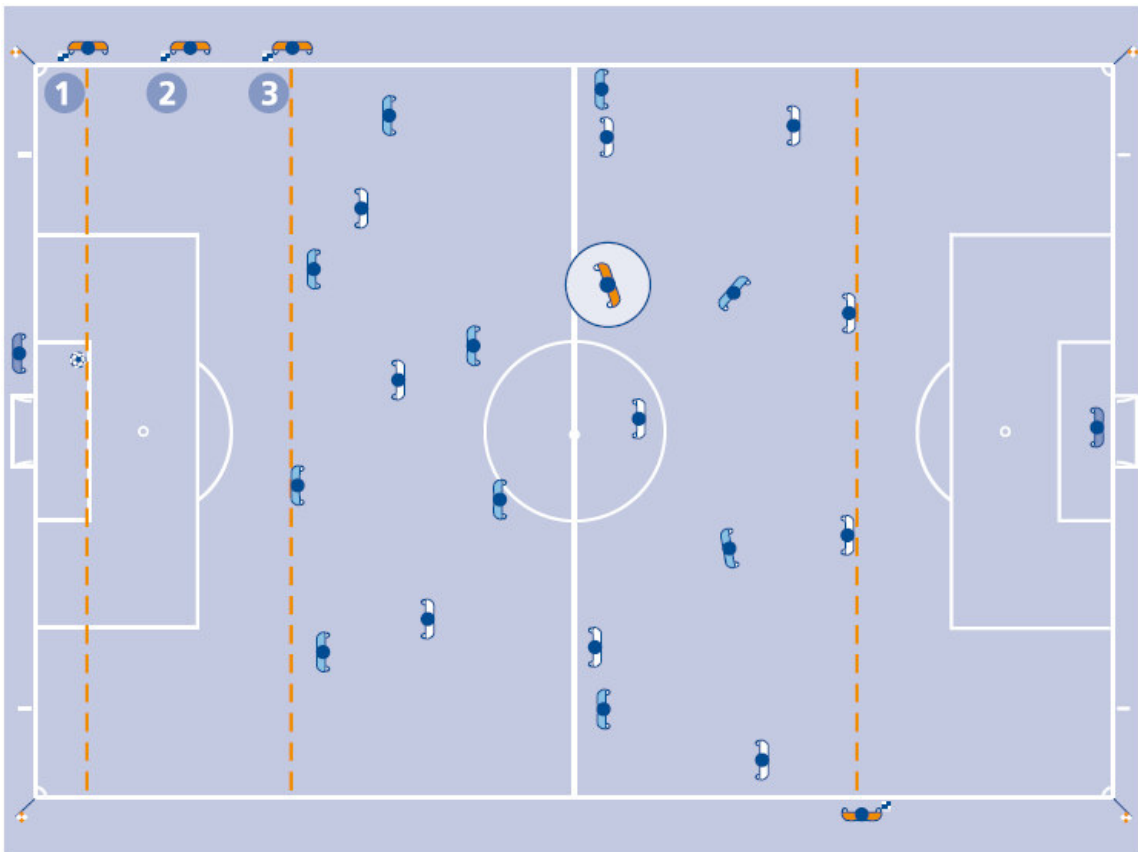
1. Os árbitros assistentes devem primeiramente checar se a bola está dentro da área de meta:

- Se a bola não está colocada corretamente, o árbitro assistente não deve mover-se de sua posição, estabelece contato visual com o árbitro e levanta sua bandeira

2. Uma vez que a bola está colocada no lugar correto dentro da área de meta, o árbitro assistente deve mover-se à margem da área penal para controlar que a bola sai da área penal (bola em jogo) e os atacantes estão fora dessa área:

- Se o penúltimo defensor executa o tiro de meta, o árbitro assistente deve mover-se diretamente à margem da área penal

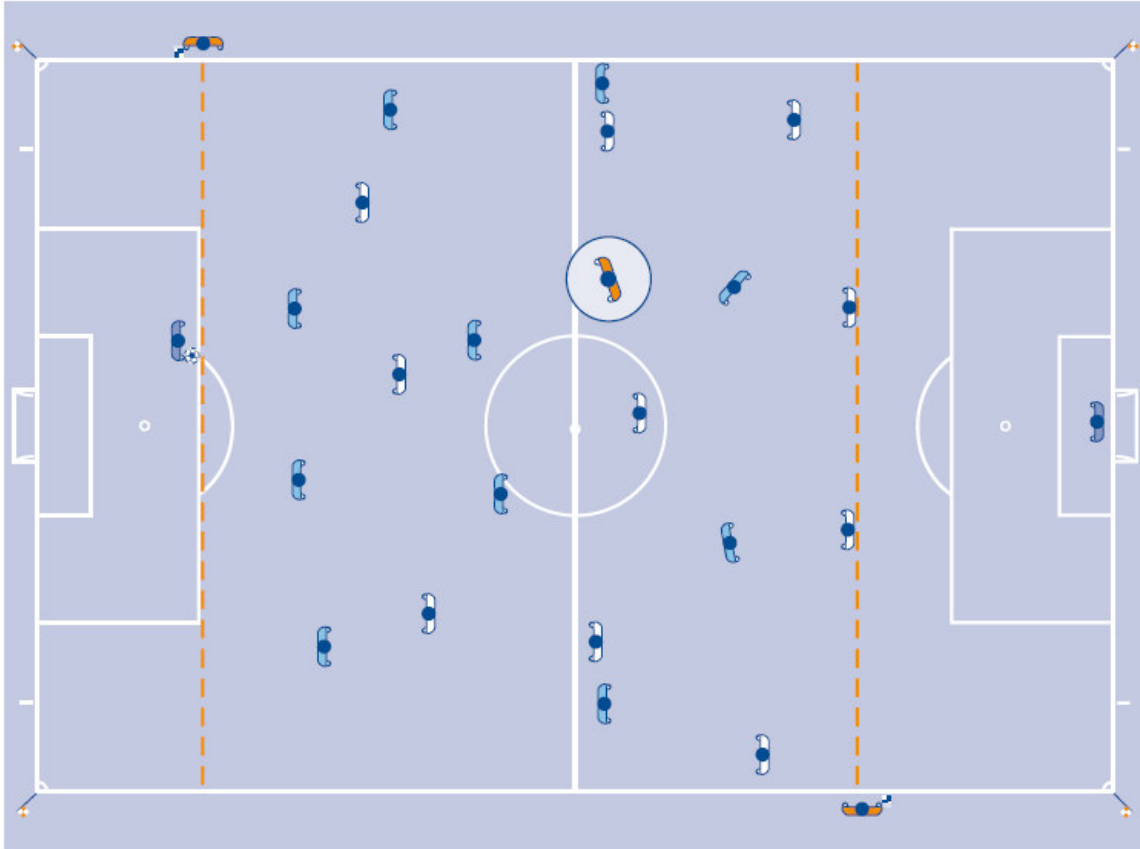
3. Finalmente, o árbitro assistente deve posicionar-se para controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade em qualquer situação.



#### 4. Goleiro soltando a bola

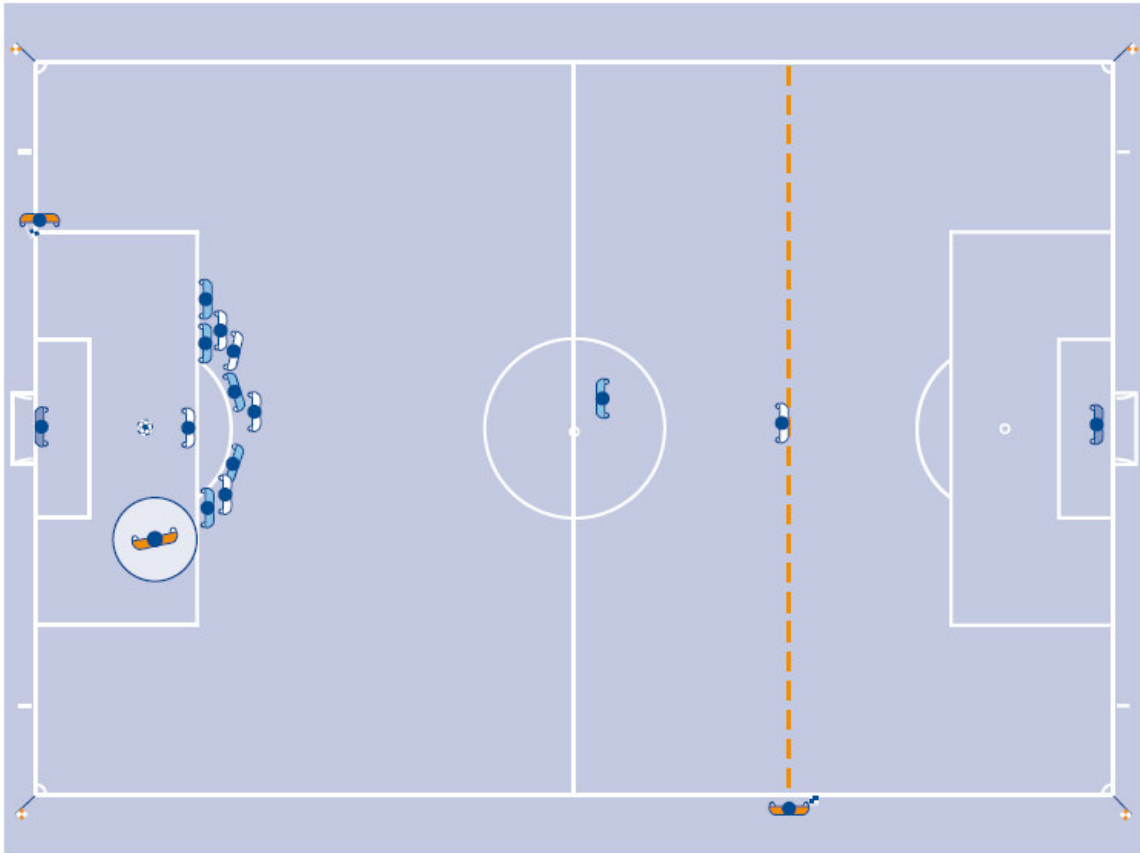
Os árbitros assistentes devem posicionar-se à margem da área penal e controlar que o goleiro não toca na bola com suas mãos fora da área penal.

Uma vez que o goleiro soltou a bola, os árbitros assistentes devem posicionar-se para controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade em qualquer situação.



## 5. Tiro penal

O árbitro assistente deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área penal. Se o goleiro se move para frente descaradamente antes de a bola ser chutada e um gol não é marcado, o árbitro assistente deve levantar sua bandeira.

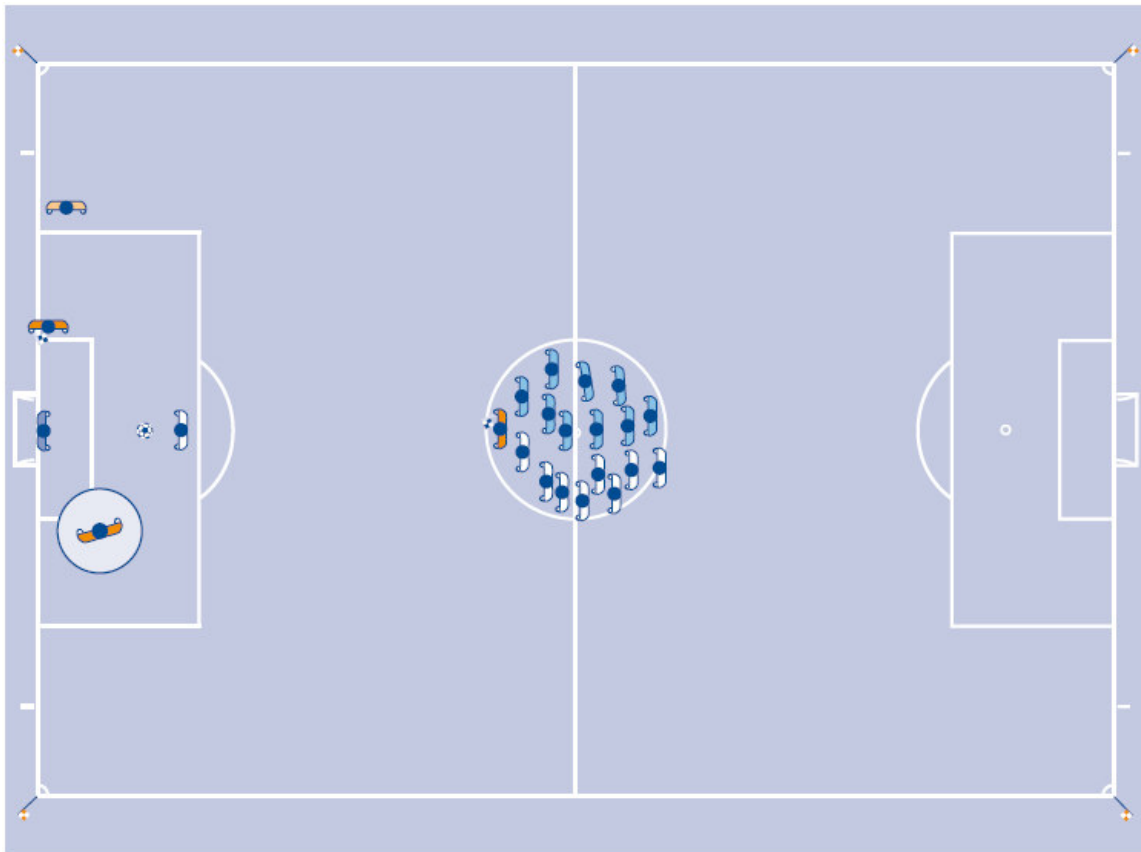


## 6. Tiros desde o ponto penal

Um árbitro assistente deve estar posicionado na interseção da linha de meta com a área de meta. Seu principal dever é controlar se a bola cruza a linha.

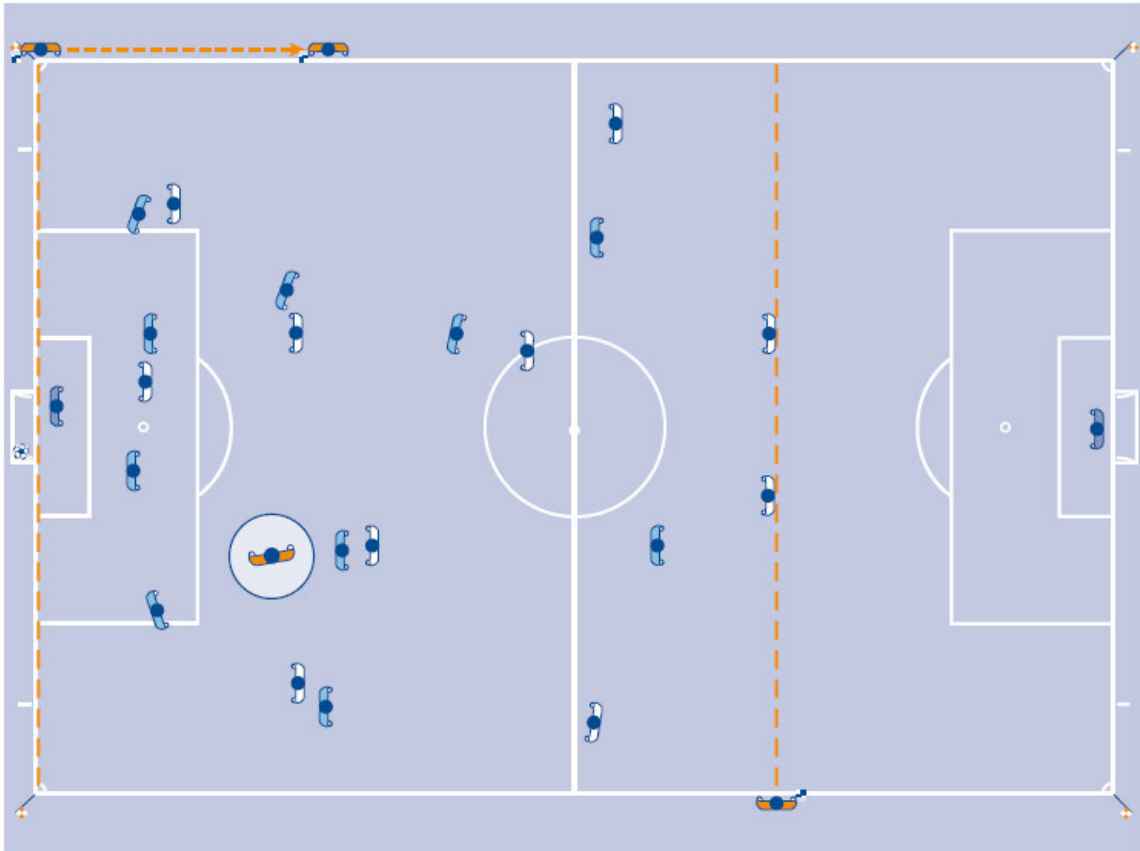
- Quando está claro que a bola cruzou a linha de meta, o árbitro assistente deve estabelecer contato visual com o árbitro sem fazer qualquer sinal adicional
- Quando um gol foi marcado mas não está claro se a bola cruzou a linha, o árbitro assistente deve primeiramente levantar sua bandeira para atrair a atenção do árbitro e, então, confirmar o gol.

O outro árbitro assistente deve estar situado no círculo central para controlar o restante dos jogadores de ambas as equipes.



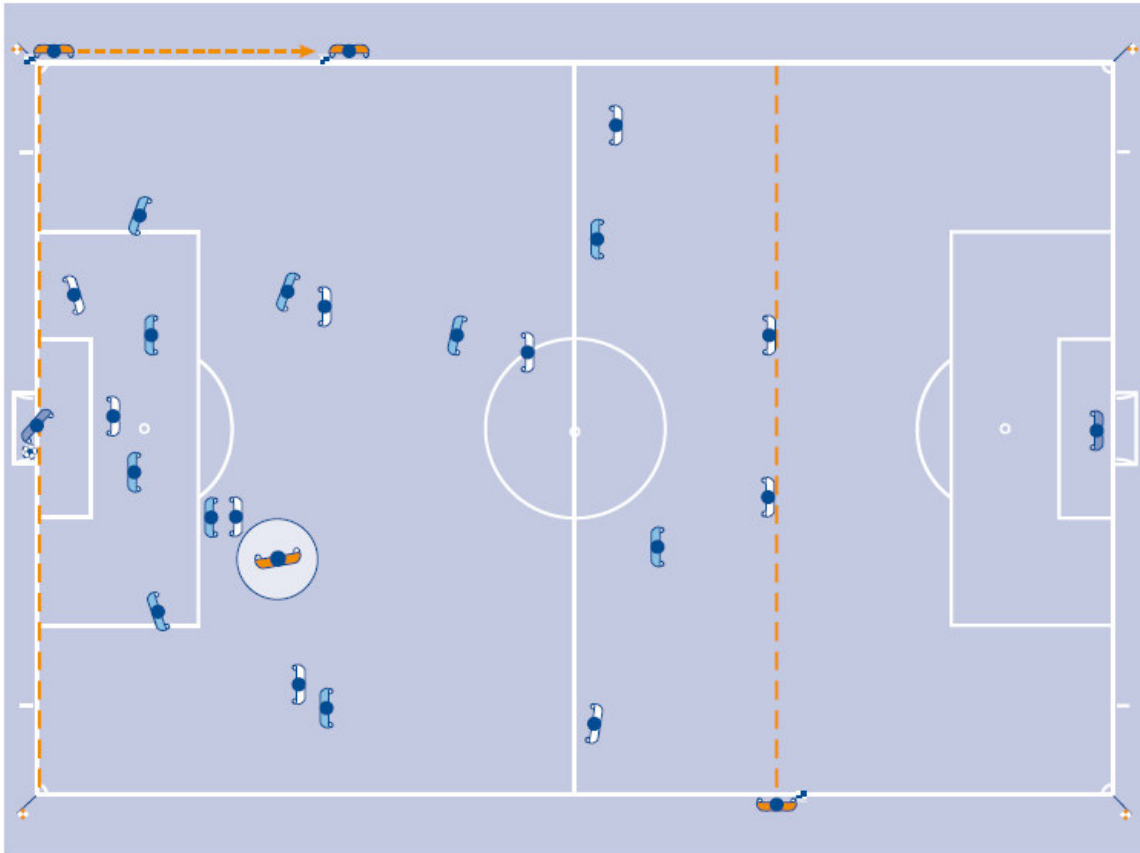
## 7. Situações de “Gol – Não gol”

Quando um gol foi marcado e não há dúvida quanto à decisão, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer contato visual e o árbitro assistente deve, então, correr rapidamente 25-30 metros pela linha lateral em direção à linha de meio-campo sem levantar sua bandeira.





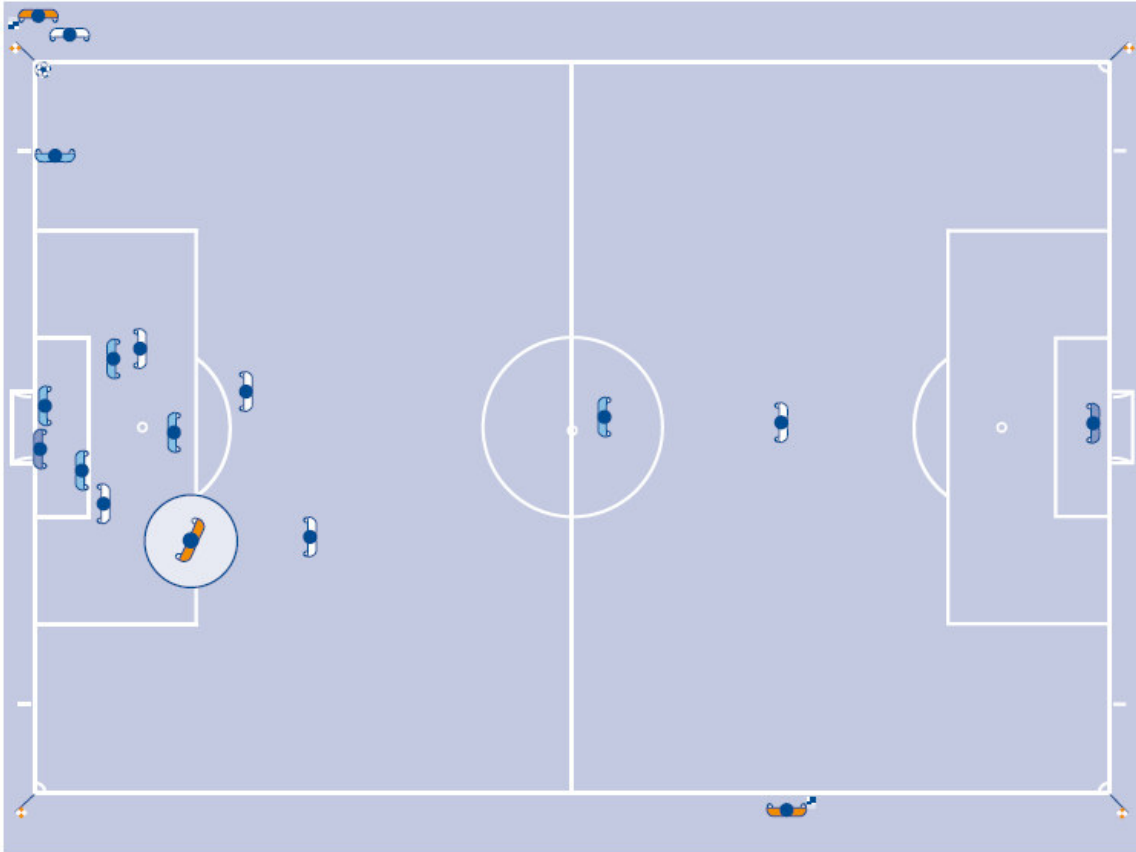
Quando um gol foi marcado mas a bola parece ainda estar em jogo, o árbitro assistente deve primeiramente levantar sua bandeira para atrair a atenção do árbitro, então continuar com o procedimento normal de gol correndo rapidamente 25-30 metros pela linha lateral em direção à linha de meio-campo.



Em certas ocasiões, quando a bola não cruzou totalmente a linha de meta e o jogo continua normalmente porque um gol não foi marcado, o árbitro deve estabelecer contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, fazer um sinal discreto com a mão.

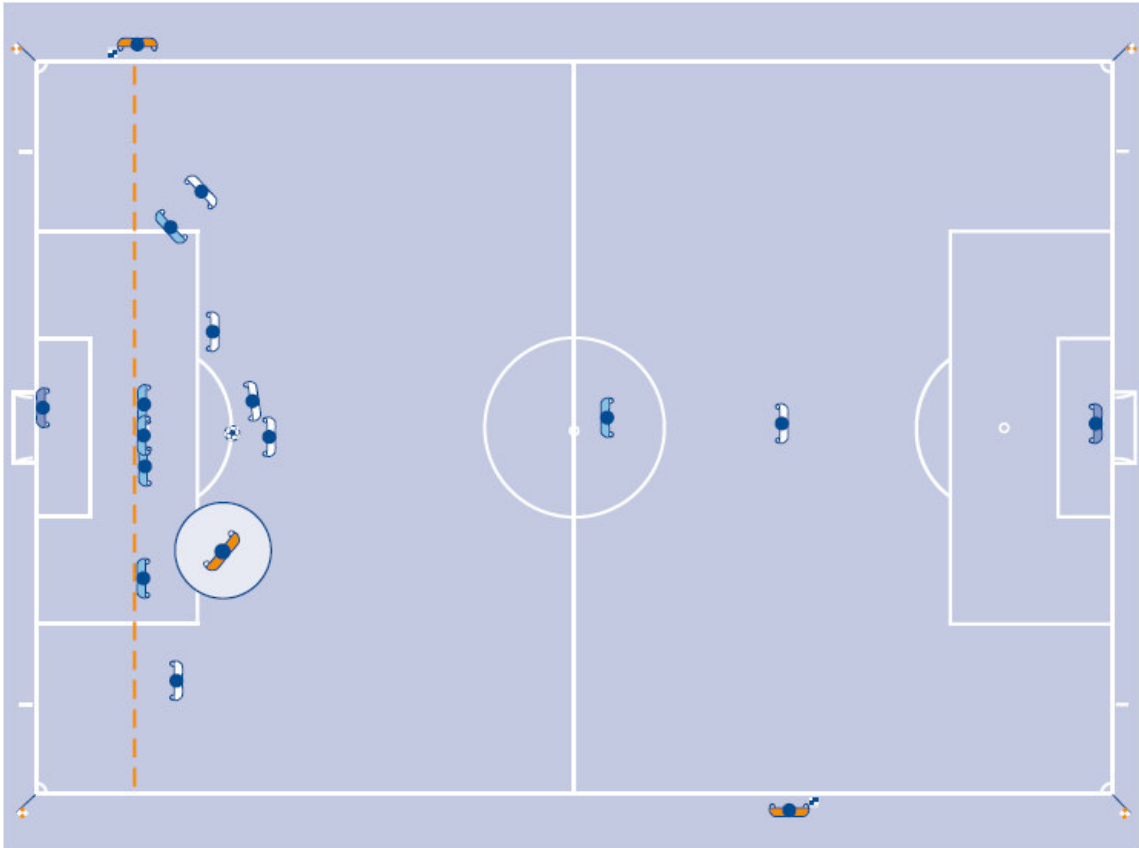
## 8. Tiro de canto

A posição do árbitro assistente em um tiro de canto é atrás do poste de bandeirinha de canto em linha com a linha de meta. Nessa posição, ele não deve interferir o executor do tiro de canto. Ele deve controlar que a bola esteja devidamente colocada dentro do arco de canto.



## 9. Tiro livre

A posição do árbitro assistente em um tiro livre deve ser em linha com o penúltimo defensor de modo a controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade em qualquer situação. Todavia, ele deve estar pronto para seguir a bola, movimentando-se pela linha lateral em direção ao poste de bandeirinha de canto, se há um chute direto a gol.



## **Gestos**

Como regra geral, o árbitro assistente não deve dar sinais óbvios com a mão. Todavia, em alguns casos, um sinal discreto com a mão pode dar um suporte valioso para o árbitro. O sinal com a mão deveria ter um significado claro. O significado deveria ter sido discutido e acordado na preleção do árbitro.

## **Técnica de deslocamento**

Como regra geral, o árbitro assistente deveria estar de frente para o gramado enquanto se movimenta. O movimento lateral deveria ser usado em distâncias curtas; isso é especialmente importante no julgamento de impedimento e dá ao árbitro assistente uma linha de visão melhor.

## **Sinal de bip**

Recorda-se aos árbitros que o sinal de bip é um sinal adicional a ser usado somente quando necessário de modo a atrair a atenção do árbitro.

Situações quando o sinal de bip é útil incluem:

- impedimento
- faltas (fora do campo visual do árbitro)
- arremesso lateral, tiro de canto e tiro de meta (situações dúbias)
- gol (situações dúbias)

## SINAIS DO ÁRBITRO ASSISTENTE



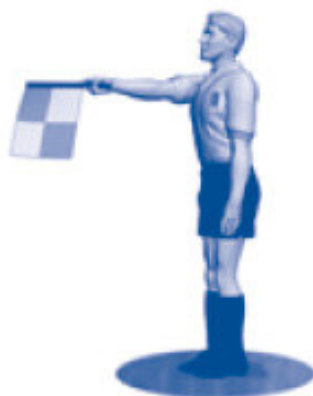
**Substituição**



**Arremesso lateral  
para o atacante**



**Arremesso lateral  
para o defensor**



**Tiro de meta**



**Tiro de canto**



**Impedimento**



**Impedimento,  
na parte próxima  
do campo**



**Impedimento,  
no centro  
do campo**



**Impedimento,  
na parte distante  
do campo**



**Falta cometida pelo defensor**



**Falta cometida pelo atacante**

## **Técnica da bandeira e trabalho em equipe**

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre visível para o árbitro, desfraldada e para baixo, enquanto corre.

Ao fazer um sinal, o árbitro assistente deve parar de correr, ficar de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a bandeira com movimentos deliberados (não apressados ou exagerados). A bandeira deveria ser como uma extensão do braço.

Os árbitros assistentes devem levantar a bandeira usando a mesma mão que será usada para fazer o próximo sinal em uma seqüência. Se as circunstâncias mudam e a outra mão deve ser usada para o próximo sinal, o árbitro assistente deveria mover sua bandeira para a mão oposta por baixo da cintura.

Sempre que o árbitro assistente assinala que a bola está fora de jogo, ele deve manter esse sinal até que o árbitro o veja.

Sempre que o árbitro assistente assinala conduta violenta e o sinal não é visto imediatamente,

- se o jogo foi paralisado para que uma ação disciplinar seja tomada, o reinício deve ser de acordo com as regras (tiro livre, tiro penal etc.)
- se o jogo reiniciou, somente a ação disciplinar pode ser tomada.

### **Arremesso lateral**

Quando a bola cruza a linha lateral próximo ao árbitro assistente, ele deve assinalar diretamente para indicar a direção do arremesso lateral.

Quando a bola cruza a linha lateral distante do árbitro assistente e a decisão do arremesso lateral é óbvia, o árbitro assistente deve também assinalar diretamente para indicar a direção do arremesso lateral.

Quando a bola cruza a linha lateral distante do árbitro assistente, mas a bola parece ainda estar em jogo ou se o árbitro assistente está em dúvida, o árbitro assistente deve levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e seguir o sinal do árbitro.

### **Tiro de canto / Tiro de meta**

Quando a bola cruza a linha de meta próximo ao árbitro assistente, ele deve assinalar diretamente com sua mão direita (melhor linha de visão) para indicar se é um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola cruza a linha de meta próximo ao árbitro assistente, mas a bola parece ainda estar em jogo, o árbitro assistente deve primeiramente levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo, então indica se é um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola cruza a linha de meta distante do árbitro assistente, o árbitro assistente deve levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo, estabelecer contato visual e seguir a decisão do árbitro. O árbitro assistente pode também assinalar diretamente se a decisão é óbvia.

### **Impedimento**

A primeira ação que o árbitro assistente toma depois de uma decisão de impedimento é levantar sua bandeira. Ele, então, usa sua bandeira para indicar a área do gramado onde ocorreu a infração.

Se a bandeira não é imediatamente vista pelo árbitro, o árbitro assistente deve manter o sinal até que seja visto ou a bola esteja claramente no controle da equipe defensora.

A bandeira deve ser levantada com a mão direita, dando ao assistente uma melhor linha de visão.

### **Substituição**

Ao lidar com uma substituição, o árbitro assistente deve primeiramente ser informado pelo quarto árbitro. O árbitro assistente deve então assinalar ao árbitro na primeira paralisação da partida. O árbitro assistente não precisa deslocar-se até a linha de meio-campo, uma vez que o quarto árbitro se encarrega do procedimento de substituição.

Se não há quarto árbitro, o árbitro assistente deve auxiliar no procedimento de substituição. Nesse caso, o árbitro deve esperar até que o árbitro assistente esteja de volta a sua posição antes de reiniciar o jogo.



## **Faltas**

O árbitro assistente deve levantar sua bandeira quando uma falta ou incorreção é cometida próxima a ele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as outras situações, ele deve esperar e oferecer sua opinião, se requisitada. Se esse for o caso, o árbitro assistente deve relatar ao árbitro o que ele viu e ouviu e quais jogadores estão envolvidos.

Antes de assinalar uma falta, o árbitro assistente deve determinar que:

- a falta ocorreu mais próximo ao árbitro assistente do que ao árbitro (isso se aplica, em certas circunstâncias, a faltas cometidas dentro da área penal)
- a falta estava fora do campo visual do árbitro ou a visão do árbitro estava obstruída
- o árbitro não teria aplicado a vantagem se ele tivesse visto a falta

Quando uma falta ou incorreção é cometida, o árbitro assistente deve:

- levantar sua bandeira com a mesma mão que também será usada para a continuidade do sinal, isso dá ao árbitro uma indicação clara de quem sofreu a falta,
- estabelecer contato visual com o árbitro,
- agitar levemente sua bandeira (evitando qualquer movimento excessivo ou agressivo),
- usar o sinal eletrônico de bip, se necessário.

O árbitro assistente deve usar a técnica de “esperar e ver” de modo a permitir que o jogo continue e não levantar sua bandeira quando a equipe contra a qual uma falta foi cometida se beneficiará de uma vantagem. Neste caso, é muito importante para o árbitro assistente estabelecer contato visual com o árbitro.

### **Faltas fora da área penal**

Quando uma falta é cometida fora da área penal (próxima à demarcação da área penal), o árbitro assistente deve estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde ele está posicionado e que ação ele tomou. O árbitro assistente deve permanecer em linha com a área penal e levantar sua bandeira, se necessário.

Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deveria ser capaz de dar informação se uma falta foi cometida ou não, se um falta foi cometida dentro ou fora da área penal, que é uma prioridade em qualquer situação, e que medida disciplinar deve ser tomada.

### **Faltas dentro da área penal**

Quando uma falta é cometida dentro da área penal fora do campo visual do árbitro, especialmente se próxima ao árbitro assistente, ele deve primeiramente estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde o árbitro está posicionado e que ação ele tomou. Se o árbitro não tomou nenhuma ação, o árbitro assistente deve levantar sua bandeira e usar o sinal eletrônico de bip e, então, visivelmente, movimentar-se pela linha lateral em direção ao poste de bandeirinha de canto.

### **Confronto coletivo**

Em situação de confronto coletivo, o árbitro assistente mais próximo pode entrar no campo de jogo para ajudar o árbitro. O outro árbitro assistente deve também observar e anotar detalhes do incidente.

**Consulta**

Ao lidar com situações disciplinares, contato visual e um sinal discreto com a mão por parte do árbitro assistente ao árbitro pode ser suficiente em alguns casos.

Em situações em que a consulta direta é necessária, o árbitro assistente pode avançar 2-3 metros dentro do campo de jogo se necessário. Ao falar, o árbitro e o árbitro assistente devem estar de frente para o gramado e evitar que sejam ouvidos por outros.

**Distância da barreira**

Quando um tiro livre é concedido muito próximo à linha lateral perto do árbitro assistente, ele pode entrar no campo de jogo para assegurar que a barreira esteja posicionada a 9,15m da bola. Ele medirá essa distância da posição da bola. Nesse caso, o árbitro deve esperar até que o árbitro assistente retorne a sua posição antes de reiniciar o jogo.

## **REGRA 7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA**

### **Acréscimo por Tempo Perdido**

Muitas paralisações no jogo são completamente normais (por exemplo: arremessos laterais, tiros de meta). Um acréscimo deve ser feito somente quando esses atrasos são excessivos.

O quarto árbitro indica o tempo mínimo a ser acrescido decidido pelo árbitro ao final do último minuto de cada tempo de jogo.

O anúncio do acréscimo não indica o tempo exato que resta na partida. O tempo pode ser acrescido se o árbitro considera apropriado, mas nunca reduzido.

O árbitro não deve compensar um erro de cronometragem durante o primeiro tempo acrescentando ou reduzindo a duração do segundo tempo.



## REGRA 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

### Bola ao chão

Qualquer jogador pode disputar a bola (inclusive o goleiro). Não há um número mínimo ou máximo de jogadores para disputar uma bola ao chão. O árbitro não pode decidir quem pode ou quem não pode disputar uma bola ao chão.



## **REGRA 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO**

### **A bola dentro do campo de jogo toca em uma pessoa que não é um jogador**

Se, quando a bola está em jogo, ela toca no árbitro ou em um árbitro assistente que está temporariamente dentro do campo de jogo, o jogo continua porque o árbitro e o árbitro assistente são parte da partida.

## **REGRA 10 – O GOL MARCADO**

### **Não gol**

Se um árbitro assinala um gol antes de a bola ter passado totalmente a linha de meta e imediatamente percebe seu erro, o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão\* (ver pág. 5)

## **REGRA 11 – IMPEDIMENTO**

### **Infrações**

Quando uma infração de impedimento ocorre, o árbitro concede um tiro livre indireto do lugar onde se encontrava o jogador infrator quando a bola lhe foi jogada por um de seus companheiros.

Se um defensor se coloca atrás de sua linha de meta com o intuito de deixar um adversário em posição de impedimento, o árbitro deve permitir que o jogo continue e advertir o defensor por deixar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro assim que a bola estiver fora de jogo.

Não é uma infração em si se um jogador que se encontra em uma posição de impedimento sai do campo de jogo para mostrar ao árbitro que não está envolvido em jogo ativo. Todavia, se o árbitro considera que ele deixou o campo de jogo por razões táticas e ganhou uma vantagem desleal ao retornar ao campo de jogo, o jogador deve ser advertido por conduta antiesportiva. O jogador precisa pedir permissão ao árbitro para retornar ao campo de jogo.

Se um atacante permanece parado entre os postes de meta e dentro da rede da meta enquanto a bola entra no gol, um gol deve ser concedido. Todavia, se o atacante distrai um adversário, o gol deve ser anulado, o jogador advertido por conduta antiesportiva e o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrava\* (ver pág. 5)





Um atacante, **em uma posição de impedimento (A)**, não interferindo um adversário, **toca na bola**.

O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador **toca na bola**.



Um atacante, **em uma posição de impedimento (A)**, não interferindo um adversário, **não toca na bola**.

O jogador não pode ser punido porque ele não tocou na bola.



Um atacante, **em uma posição de impedimento** (A), corre em direção à bola e um companheiro, em posição legal (B), também corre em direção à bola e a joga. O jogador (A) não pode ser punido porque ele não tocou na bola.



Um jogador, **em uma posição de impedimento** (A), pode ser punido antes de jogar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro jogador de sua equipe, em posição legal, tem a oportunidade de jogar a bola.



Um jogador, **em uma posição de impedimento** (1), corre em direção à bola e não a toca.

O árbitro assistente deve assinalar "tiro de meta".



Um atacante, **em uma posição de impedimento** (A), está obstruindo o campo de visão do goleiro. Ele deve ser punido porque impede um adversário de jogar ou poder jogar a bola.



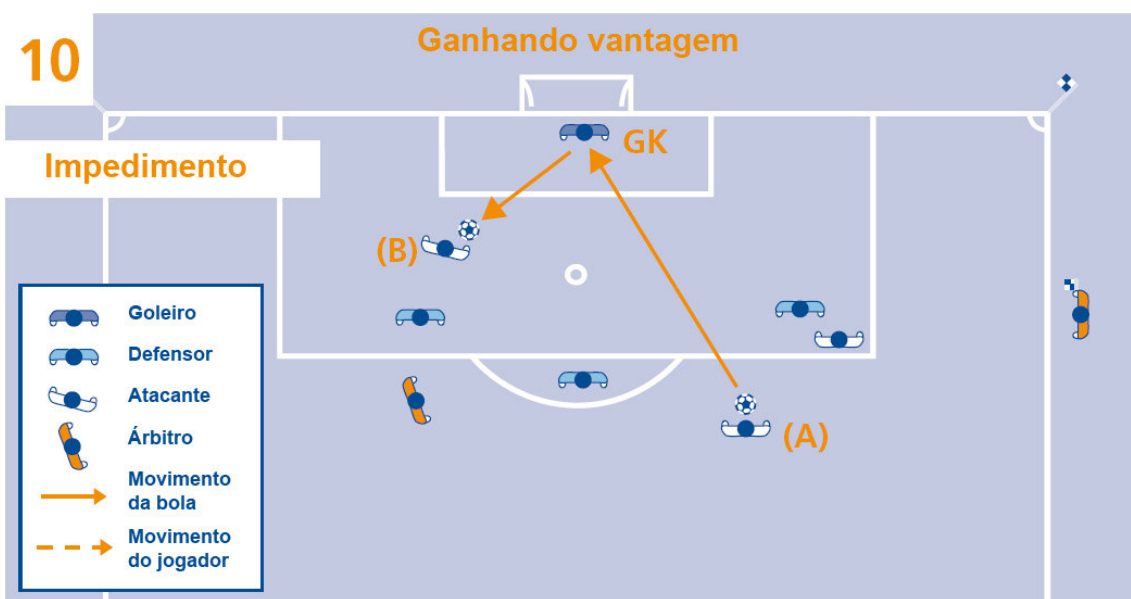
Um atacante, **em uma posição de impedimento (A)**, **não** está obstruindo o campo de visão do goleiro ou fazendo um gesto ou movimento que o atrapalhe ou distraia.



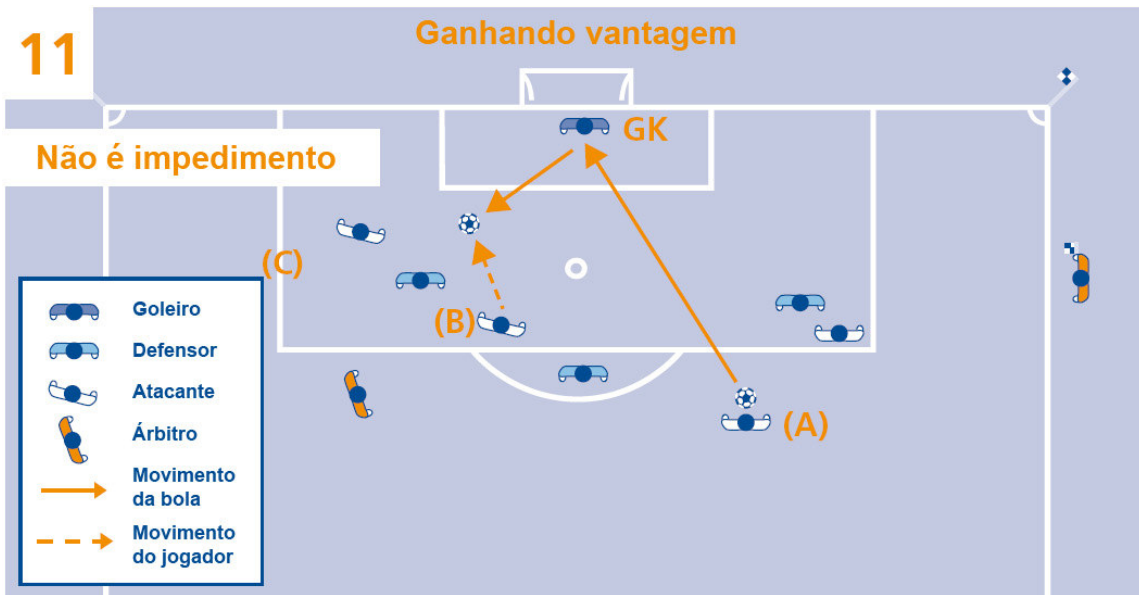
Um atacante, **em uma posição de impedimento (A)**, corre em direção à bola, mas ele não impede um adversário de jogar ou poder jogá-la.  
(A) **não** faz nenhum gesto ou movimento que atrapalha ou distrai (B)



Um atacante, **em uma posição de impedimento (A)**, corre em direção à bola, impedindo um adversário (B) de jogar ou poder jogá-la. O jogador (A) faz um gesto ou movimento que atrapalha ou distrai o jogador (B).

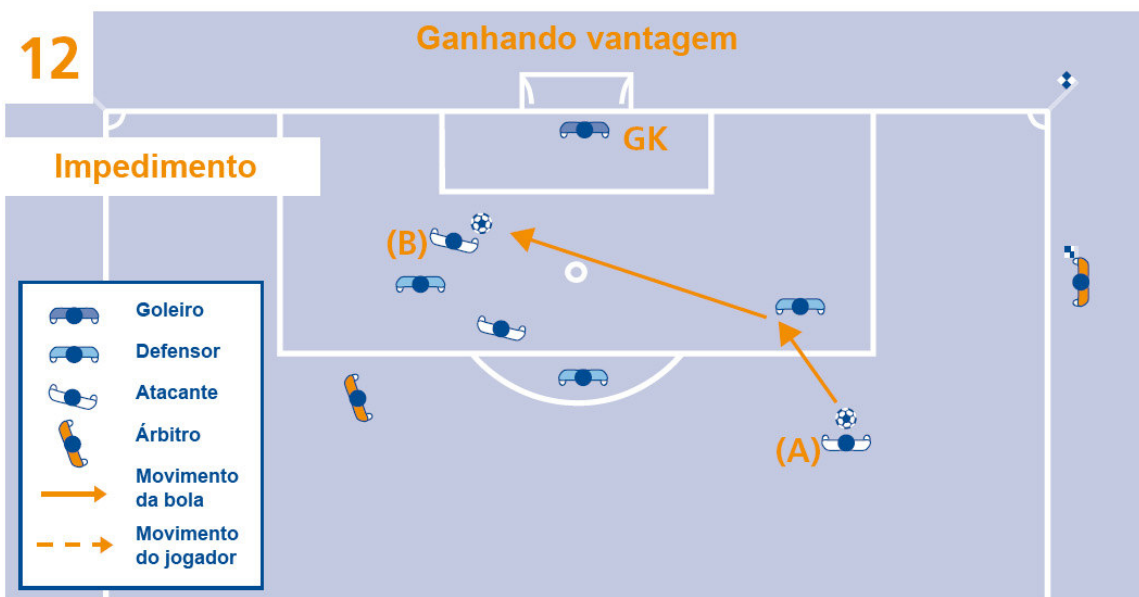


Um chute de um companheiro (A) rebote no goleiro e volta para o jogador (B), que é punido por **jogar a bola**, tendo estado, previamente, **em uma posição de impedimento**.



O chute de um companheiro (A) rebate no goleiro. O jogador (B) está em posição legal e joga a bola.

O jogador (C), **em uma posição de impedimento**, não é punido porque ele não ganha vantagem por estar nessa posição uma vez que não toca na bola.

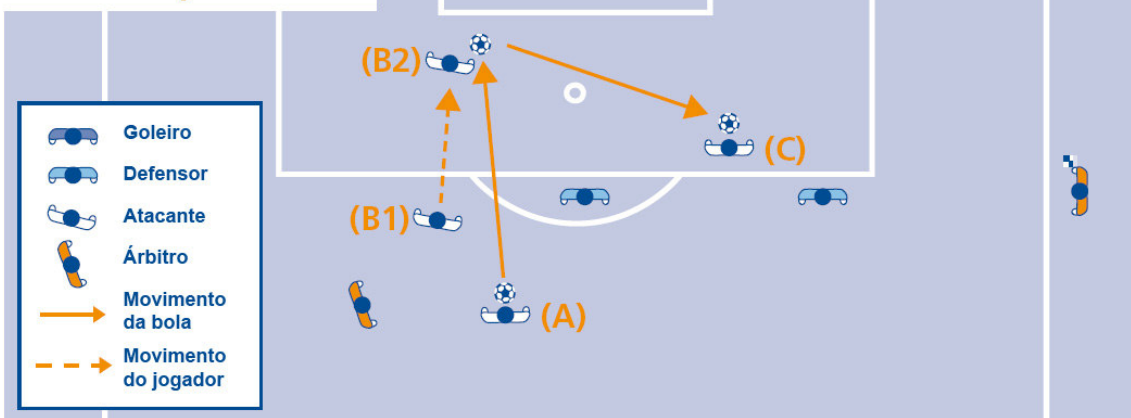


O chute de um companheiro (A) rebate no goleiro e volta para o jogador (B), que é punido por **jogar a bola**, tendo estado, previamente, **em uma posição de impedimento**.

# 13

## Ganhando vantagem

Não é impedimento



Um atacante (C) **está em posição de impedimento**, não interferindo um adversário, quando um companheiro (A) passa a bola para o jogador (B1), em posição legal, que corre em direção à meta adversária e passa a bola (B2) para seu companheiro (C). O atacante (C) não pode ser punido porque quando a bola lhe foi passada, ele estava **em posição legal**.

## **REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES**

### **Requisitos básicos para uma falta**

As seguintes condições devem ser observadas para que uma infração seja considerada uma falta.

- Deve ser cometida por um jogador
- Deve ocorrer no campo de jogo
- Deve ocorrer enquanto a bola está em jogo

Se o árbitro paralisa o jogo devido a uma infração cometida fora do campo de jogo (quando a bola está em jogo), o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão no lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5)

### **Imprudência, Temeridade, Uso de força excessiva**

“Imprudência” significa que o jogador mostrou ausência de atenção ou consideração na disputa ou agiu sem precaução.

- Nenhuma sanção disciplinar é necessária se a falta é imprudente.

“Temeridade” significa que o jogador agiu com completa despreocupação em relação ao risco ou as conseqüências para seu adversário.

- Um jogador que joga de maneira temerária deve ser advertido.

“Uso de força excessiva” significa que o jogador excedeu muito o uso da força necessária e assume o risco de lesionar seu adversário.

- Um jogador que faz uso de força excessiva deve ser expulso.

### **Dar um tranco em um adversário**

O ato de dar um tranco em um adversário representa uma disputa por espaço usando o contato físico, com a bola em uma distância de jogo, sem usar braços e cotovelos.

É uma infração dar um tranco em um adversário

- de uma maneira imprudente
- de uma maneira temerária
- com uso de força excessiva



## **Segurar um adversário**

Segurar um adversário inclui o ato de impedi-lo de mover-se, usando as mãos, os braços ou o corpo.

Recorda-se aos árbitros para atuar preventivamente e lidar com firmeza em relação a faltas de “agarrão”, especialmente dentro da área penal em tiros de canto e tiros livres.

Para lidar com essas situações,

- o árbitro deve alertar qualquer jogador que segura um adversário antes de a bola estar em jogo
- advertir o jogador se continua a segurar antes de a bola estar em jogo
- conceder um tiro livre direto ou tiro penal e advertir o jogador se o agarrão ocorre com a bola em jogo

Se um defensor começa a segurar um atacante fora da área penal, mas o continua segurando dentro da área penal, o árbitro deve conceder um tiro penal.

## **Sanções disciplinares**

- Uma advertência por conduta antiesportiva deve ser aplicada quando um jogador segura um adversário para impedi-lo de ganhar a posse da bola ou colocar-se em uma posição vantajosa
- Um jogador deve ser expulso se evita uma oportunidade clara de gol ao segurar um adversário
- Nenhuma ação disciplinar adicional deve ser tomada em outras situações de segurar um adversário

## **Reinício de jogo**

- Tiro livre direto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5) ou tiro penal se a falta ocorreu dentro da área penal.

## **Mão na bola**

Colocar a mão na bola envolve um ato deliberado de um jogador fazer contato com a bola com sua mão ou braço. O árbitro deve levar o seguinte em consideração:

- O movimento da mão em direção à bola (não da bola em direção à mão)
- A distância entre o adversário e a bola (bola inesperada)
- Posição da mão não significa necessariamente que há uma infração
- Tocar a bola com um objeto segurado com a mão (roupa, caneleira etc.) conta como uma infração
- Atingir a bola com o arremesso de um objeto (uma chuteira, caneleira etc.) conta como uma infração

## **Sanções disciplinares**

Há circunstâncias em que uma advertência por conduta antiesportiva é necessária quando um jogador toca deliberadamente a bola com as mãos, por exemplo, quando um jogador:

- toca deliberada e descaradamente a bola com a mão para impedir ao adversário ganhar a posse da bola
- tenta marcar um gol tocando deliberadamente a bola com a mão

Um jogador é expulso, todavia, se evita um gol ou uma oportunidade clara de gol ao tocar deliberadamente a bola com a mão. Essa punição não se deve ao ato de o jogador tocar deliberadamente a bola com a mão, mas pela intervenção desleal e inaceitável que impediu um gol de ser marcado.

## **Reinício de jogo**

- Tiro livre direto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5) ou tiro penal

Fora de sua própria área penal, o goleiro sofre as mesmas restrições de qualquer outro jogador ao tocar a bola com mão. Dentro de sua própria área penal, o goleiro não pode ser culpado por essa infração, punível com um tiro livre direto, ou qualquer incorreção relacionada a tocar a mão na bola. Ele pode, todavia, ser culpado por várias faltas puníveis com um tiro livre indireto.

## **Faltas dos goleiros**

Os goleiros não podem manter a posse da bola em suas mãos por mais de seis segundos. Considera-se que o goleiro está com a posse da bola:

- enquanto a bola está entre suas mãos ou entre sua mão e qualquer superfície (por exemplo: solo, próprio corpo)
- enquanto segura a bola em sua mão aberta estendida
- enquanto rebate a bola no solo ou a lança ao ar

Quando um goleiro ganhou a posse da bola com suas mãos, ela não pode ser disputada por um adversário.

Um goleiro não pode tocar a bola com sua mão dentro de sua própria área penal nas seguintes circunstâncias:

- Se ele volta a segurar a bola com as mãos depois de tê-la soltado de sua posse e antes de a bola ter tocado em outro jogador.
  - Considera-se que o goleiro está em controle da bola ao tocá-la com qualquer parte de suas mãos ou braços, exceto se a bola rebate acidentalmente no goleiro, por exemplo, depois de ele ter feito uma defesa
  - Posse da bola inclui o ato de o goleiro amortecer deliberadamente a bola
- Se ele toca na bola com suas mãos depois de a mesma ter-lhe sido chutada por um companheiro.
- Se ele toca na bola com suas mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro.

## **Reinício de jogo**

- Tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)

## **Faltas contra os goleiros**

- É uma infração impedir um goleiro de soltar a bola com suas mãos
- Um jogador deve ser punido por jogar de uma maneira perigosa se ele chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está em processo de soltá-la
- É uma infração restringir o movimento do goleiro ao impedir seus movimentos deslealmente, por exemplo, na execução de um tiro de canto contra sua equipe

## **Jogar de maneira perigosa**

Jogar de maneira perigosa consiste em qualquer ação que, ao tentar jogar a bola, ameace lesionar alguém (incluindo o próprio jogador). É cometida contra um adversário próximo e impede que o adversário jogue a bola por medo de lesionar-se. A ação torna-se uma infração somente quando um adversário é afetado.

Uma tesoura ou bicicleta é permitida desde que, na opinião do árbitro, não seja perigosa para um adversário.

Jogar de maneira perigosa não envolve contato físico entre os jogadores. Se há contato físico, a ação se torna uma infração punível com um tiro livre direto ou tiro penal. No caso de contato físico, o árbitro deveria considerar atentamente a alta probabilidade de uma incorreção ter sido cometida.

## **Sanções disciplinares**

- Se um jogador joga de uma maneira perigosa em uma disputa “normal”, o árbitro não deveria tomar nenhuma medida disciplinar. Se a ação é feita com um risco claro de lesão, o árbitro deveria advertir o jogador.
- Se um jogador nega uma oportunidade clara de gol jogando de maneira perigosa, o árbitro deveria expulsá-lo.

## **Reinício de jogo**

- Tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5)
- Se há contato, uma infração diferente foi cometida, punível com um tiro livre direto ou tiro penal.

## **Impedir o avanço de um adversário**

Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho do adversário para obstruir, bloquear, diminuir ou forçar uma mudança de direção por parte de um adversário quando a bola não está na distância de jogo de nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm o direito de ocupar uma posição no campo de jogo; o ato de estar no caminho de um adversário não é o mesmo que se colocar no caminho de um adversário.

Proteger a bola é permitido. Um jogador que se coloca entre um adversário e a bola por razões táticas não cometeu uma infração desde que a bola seja mantida em uma distância de jogo e o jogador não contenha o adversário com seus braços ou corpo. Se a bola está em uma distância de jogo, o jogador pode sofrer um tranco legal de um adversário.

## **Retardar o reinício de jogo para aplicar um cartão**

Uma vez que o árbitro decidiu aplicar um cartão, seja para advertir ou para expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado até que a sanção seja aplicada.

## **Advertências por conduta antiesportiva**

Há diferentes circunstâncias em que um jogador é advertido por conduta antiesportiva, por exemplo, se um jogador

- comete de maneira temerária uma das seis faltas puníveis com um tiro livre direto
- comete uma falta por motivo tático para interferir ou impedir um ataque promissor
- segura um adversário por motivo tático para afastar o adversário da bola ou impedi-lo de obter posse da mesma
- toca na bola com as mãos para impedir um adversário de obter sua posse ou desenvolver uma ação de ataque (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)
- toca na bola com as mãos em uma tentativa de marcar um gol (independente de a tentativa ter ou não êxito)
- tenta enganar o árbitro ao simular uma lesão ou fingir ter sofrido uma falta (simulação)
- troca de posição com o goleiro durante o jogo ou sem a permissão do árbitro
- atua de maneira a mostrar desrespeito ao jogo
- joga a bola quando está saindo do campo de jogo depois de receber permissão para deixá-lo
- distrai verbalmente um adversário durante o jogo ou em um reinício
- faz marcas não autorizadas no campo de jogo

## Comemoração de um gol

Ainda que seja permitido a um jogador expressar sua alegria quando um gol é marcado, a comemoração não deve ser excessiva.

Comemorações razoáveis são permitidas, mas a prática de comemorações coreografadas não deve ser encorajada quando essa resulta em uma perda de tempo excessiva e os árbitros estão instruídos a intervir em tais casos.

Um jogador deve ser advertido se:

- na opinião do árbitro, faz gestos ofensivos, debochados ou provocadores
- sobe nos alambrados em volta do campo para comemorar um gol
- tira a camisa por cima de sua cabeça ou cobre a cabeça com a camisa



- cobre sua cabeça ou rosto com uma máscara ou artigo similar para celebrar um gol



O ato de abandonar o campo para comemorar um gol não é, em si, uma infração punível com cartão amarelo, porém é essencial que os jogadores retornem ao campo de jogo o mais rápido possível.

Espera-se que os árbitros atuem de maneira preventiva e utilizem o bom senso ao deparar-se com a comemoração de um gol.

## **Protestar com palavra ou ação**

Um jogador que é culpado de protestar (verbalmente ou não) contra uma decisão do árbitro deve ser advertido.

O capitão de uma equipe não tem status especial ou privilégios nas Regras do Jogo, mas ele tem um grau de responsabilidade pelo comportamento de sua equipe.

## **Retardar o reinício de jogo**

Os árbitros devem advertir jogadores que retardam o reinício de jogo por meio de táticas como:

- executar um tiro livre do lugar errado com a única intenção de forçar o árbitro a ordenar sua repetição
- aparecer para executar um arremesso lateral, mas, de repente, deixar a bola para um companheiro executá-lo
- chutar a bola para longe ou carregá-la nas suas mãos depois que o árbitro paralisou o jogo
- retardar excessivamente a execução de um arremesso lateral ou tiro livre
- retardar a saída do campo de jogo ao ser substituído
- provocar um confronto ao tocar deliberadamente a bola depois que o árbitro paralisou o jogo

## **Infração persistente**

Os árbitros devem ficar sempre atentos a jogadores que infringem persistentemente as Regras. Em particular, devem saber que, mesmo se um jogador comete um número de diferentes infrações, deve ainda ser advertido por infringir persistentemente as Regras.

Não há um número específico de infração que constitui “persistência” ou a existência de um padrão – isso é inteiramente uma matéria de julgamento e deve ser feito no contexto da efetiva administração do jogo.



## **Jogo brusco grave**

Um jogador é culpado de jogo brusco grave se emprega força excessiva ou brutalidade contra um adversário no momento de disputar a bola quando essa está em jogo.

Todo jogador que disputa a posse de bola com seu adversário, frontalmente, lateralmente ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com uso de uma força excessiva e colocando em risco a integridade física do adversário, é culpado de jogo brusco grave.

A vantagem não deveria ser aplicada em situações envolvendo jogo brusco grave, a menos que haja uma subsequente oportunidade clara de marcar um gol. O árbitro deve expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave assim que a bola estiver fora de jogo.

Um jogador que é culpado de jogo brusco grave deveria ser expulso e o jogo é reiniciado com um tiro livre direto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5) ou um tiro penal (se a falta ocorreu dentro da área penal do infrator)



## **Conduta Violenta**

Um jogador é culpado de conduta violenta se emprega força excessiva ou brutalidade contra um adversário fora da disputa de bola.

Ele também é culpado de conduta violenta se emprega força excessiva ou brutalidade contra um companheiro, espectador, funcionário ou qualquer outra pessoa.

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo de jogo, com a bola em jogo ou fora de jogo.

A vantagem não deveria ser aplicada em situações envolvendo conduta violenta, a menos que haja uma subsequente oportunidade clara de marcar um gol. O árbitro deve expulsar o jogador culpado de conduta violenta assim que a bola estiver fora de jogo.

Recorda-se aos árbitros que conduta violenta normalmente conduz a confronto coletivo; sendo assim, os árbitros devem tentar impedir isso com uma intervenção ativa.

Um jogador, um substituto ou um substituído que é culpado de conduta violenta deve ser expulso.

**Reinício de jogo:**

- Se a bola está fora de jogo, o jogo é reiniciado de acordo com a decisão anterior, relativa à conduta violenta.
- Se a bola está em jogo e a falta ocorreu fora do campo de jogo
  - se o jogador ainda está fora do campo de jogo e comete a falta, o jogo é reiniciado com bola ao chão\* do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\*
  - se o jogador deixa o campo de jogo para cometer a falta, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\*
- Se a bola está em jogo e um jogador comete uma falta dentro do campo de jogo
  - contra um adversário, o jogo é reiniciado com um tiro livre direto do lugar onde ocorreu a infração\* ou tiro penal
  - contra um companheiro, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração\*
  - contra um substituto ou um substituído, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\*
  - contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração\*
  - contra outra pessoa, o jogo é reiniciado com bola ao chão do lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\*

\* (ver pág. 5)

## **Faltas em que um objeto (ou a bola) é arremessado**

Se, enquanto a bola está em jogo, um jogador, um substituto ou um substituído arremessa um objeto contra um adversário ou outra pessoa de maneira temerária, o árbitro deve paralisar o jogo e advertir o jogador, o substituto ou o substituído.

Se, enquanto a bola está em jogo, um jogador, um substituto ou um substituído arremessa um objeto contra um adversário ou outra pessoa com o uso de força excessiva, o árbitro deve paralisar o jogo e expulsar o jogador, o substituto ou o substituído por conduta violenta.

### **Reinício de jogo:**

- Se um jogador situado dentro de sua própria área penal arremessa um objeto contra um adversário situado fora da área penal, o árbitro reinicia o jogo com um tiro livre direto a favor da equipe adversária no lugar onde o objeto atingiu ou teria atingido o adversário.
- Se um jogador situado fora de sua própria área penal arremessa um objeto contra um adversário situado dentro da área penal, o árbitro reinicia o jogo com um tiro penal.
- Se um jogador situado dentro do campo de jogo arremessa um objeto contra qualquer pessoa situada fora do campo de jogo, o árbitro reinicia o jogo com um tiro livre indireto no lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5).
- Se um jogador situado fora do campo de jogo arremessa um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reinicia o jogo com um tiro livre direto a favor da equipe adversária no lugar onde o objeto atingiu ou teria atingido o adversário ou com um tiro penal.
- Se um substituto ou um substituído situado fora do campo de jogo arremessa um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reinicia o jogo com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária no lugar onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado\* (ver pág. 5).

## **Negar um gol ou uma oportunidade de marcar um gol**

Há duas faltas puníveis com expulsão que se relacionam com o ato de negar a um adversário uma oportunidade clara de marcar um gol. Não é necessário que a falta ocorra dentro da área penal.

Se o árbitro aplica a vantagem durante uma oportunidade clara de marcar um gol e um gol é marcado diretamente, apesar de o adversário tocar com a mão na bola ou cometer uma falta, o jogador não pode ser expulso, mas ele pode ainda ser advertido.

Os árbitros deveriam considerar as seguintes circunstâncias na hora de decidir expulsar um jogador por negar um gol ou uma oportunidade clara de gol:

- A distância entre a falta e o gol
- A probabilidade de manter ou obter a posse da bola
- A direção do jogo
- A posição e o número de defensores
- A falta que nega a um adversário uma oportunidade clara de gol pode ser uma falta punível com um tiro livre direto ou um tiro livre indireto.

## **REGRA 13 – TIROS LIVRES**

### **Procedimento**

A bola está em jogo quando é chutada e se move.

Um tiro livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou ambos os pés simultaneamente.

O ato de fintar ao executar um tiro livre para confundir os adversários é permitido como parte do futebol. Todavia, se, na opinião do árbitro, a finta é considerada um ato de conduta antiesportiva, o jogador deve ser advertido.

Se um jogador, enquanto executa corretamente um tiro livre, chuta intencionalmente a bola contra um adversário de modo a jogar a bola pela segunda vez, mas não o faz de uma maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

Um tiro livre indireto deveria ser repetido, se o árbitro deixa de levantar seu braço para indicar que o tiro é indireto e a bola é chutada diretamente no gol. O tiro livre indireto inicial não é anulado por um erro do árbitro.

### **Distância**

Se um jogador decide executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 9,15m de distância intercepta a bola, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

Se um jogador decide executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está próximo à bola o impede deliberadamente de executar o tiro, o árbitro deve advertir o jogador por retardar o reinício de jogo.

Se, quando um tiro livre é executado pela equipe defensora dentro de sua própria área penal, um ou mais adversários permanecem dentro da área penal porque o defensor decide executar o tiro rapidamente e os adversários não têm tempo de deixar a área penal, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

## **REGRA 14 – O TIRO PENAL**

### **Procedimento**

O ato de fintar ao executar um tiro penal para confundir os adversários é permitido como parte do futebol. Todavia, se, na opinião do árbitro, a finta é considerada um ato de atitude antiesportiva, o jogador deve ser advertido.

### **Preparação para o tiro penal**

O árbitro deve confirmar as seguintes condições antes de um tiro penal ser executado:

- O executor é identificado
- A bola é devidamente colocada no ponto penal
- O goleiro está sobre a linha de meta entre os postes de meta e de frente para o executor
- Os companheiros do executor e o goleiro estão
  - fora da área penal
  - fora do arco de círculo da área penal
  - atrás da bola

## Infrações – Depois do apito e antes de a bola entrar em jogo

| Infração por invasão da área penal | Resultado do tiro penal |                       |
|------------------------------------|-------------------------|-----------------------|
|                                    | Gol                     | Não gol               |
| <b>Atacante</b>                    | Tiro penal é repetido   | Tiro livre indireto   |
| <b>Defensor</b>                    | Gol                     | Tiro penal é repetido |
| <b>Ambos</b>                       | Tiro penal é repetido   | Tiro penal é repetido |





## **REGRA 15 – O ARREMESSO LATERAL**

### **Procedimentos – Infrações**

Recorda-se aos árbitros que os adversários não podem estar a menos de 2m de distância do lugar onde o arremesso lateral é executado. Quando necessário, o árbitro deveria avisar qualquer jogador dentro dessa distância antes de o arremesso lateral ser executado e advertir o jogador se ele, subseqüentemente, não obedece a distância correta. O jogo deve ser reiniciado com um arremesso lateral.

Se um jogador, enquanto executa corretamente um arremesso lateral, arremessa intencionalmente a bola contra um adversário de modo a jogar a bola pela segunda vez, mas não o faz de uma maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

Se a bola de um arremesso lateral entra diretamente no gol adversário, o árbitro deve conceder um tiro de meta. Se a bola de um arremesso lateral entra diretamente na própria meta do executor, o árbitro deve conceder um tiro de canto.

Se a bola toca no solo antes de entrar no campo de jogo, o arremesso lateral deve ser repetido pela mesma equipe da mesma posição, desde que tenha sido executado com o correto procedimento. Se o arremesso lateral não é executado com o correto procedimento, ele deve ser executado pela equipe adversária.

## **REGRA 16 – O TIRO DE META**

### **Procedimentos – Infrações**

Se um jogador que executou um tiro de meta corretamente, joga deliberadamente a bola pela segunda vez, quando a bola saiu da área penal, antes que outro jogador a toque, deve ser punido com um tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração\* (ver pág. 5). Todavia, se o jogador toca na bola com sua mão, ele deveria ser punido com um tiro livre direto e uma sanção disciplinar, se necessário.

Se um adversário entra na área penal antes de a bola entrar em jogo e sofre uma falta de um defensor, o tiro de meta deve ser repetido e o defensor pode ser advertido ou expulso dependendo da natureza da falta.

## REGRA 17 – O TIRO DE CANTO

### Procedimentos – Infrações

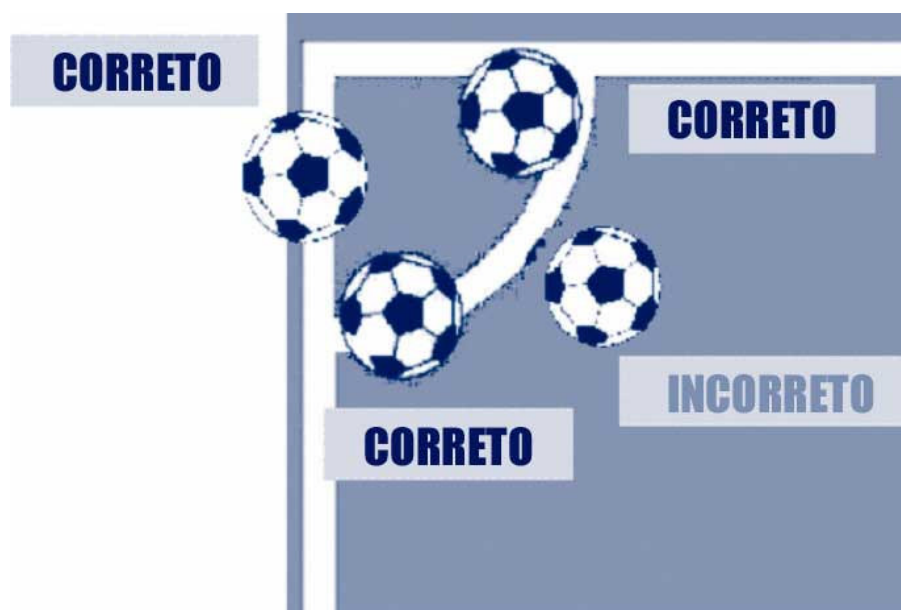
Recorda-se aos árbitros que os adversários devem permanecer a 9,15m de distância do arco de canto até que a bola esteja em jogo (as marcações opcionais fora do campo de jogo podem ser usadas para auxílio). Quando necessário, o árbitro deveria avisar qualquer jogador dentro dessa distância, antes de o tiro de canto ser executado, e advertir o jogador se ele subsequente não obedece a distância correta.

Se o executor toca na bola pela segunda vez antes que essa toque em outro jogador, um tiro livre indireto deve ser concedido à equipe adversária no lugar onde ocorreu o segundo toque\* (ver pág. 5).

Se um jogador, enquanto executa corretamente um tiro de canto, chuta a bola intencionalmente contra um adversário de modo a jogar a bola pela segunda vez, mas não o faz de uma maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

A bola deve ser colocada dentro do arco de canto e está em jogo quando é chutada; sendo assim, a bola não precisa sair do arco de canto para estar em jogo.

O diagrama mostra algumas posições corretas e incorretas.



## **Tiros desde o ponto penal**

### **Procedimento**

- Os tiros desde o ponto penal não são parte da partida.
- A meta pode ser trocada somente no caso de se tornar inutilizável.
- Uma vez que todos os jogadores autorizados tenham executado um tiro desde o ponto penal, a mesma ordem não tem de ser seguida como na primeira série de tiros.
- Cada equipe é responsável por escolher os jogadores dentre aqueles que estavam no campo de jogo ao final da partida e a ordem em que eles executarão os tiros.
- Um jogador, exceto o goleiro, que se lesiona não pode ser substituído durante a execução dos tiros desde o ponto penal.
- Se o goleiro é expulso durante a execução dos tiros desde o ponto penal, ele deve ser substituído por um jogador que terminou a partida.
- Um jogador, um substituto ou um substituído pode ser advertido ou expulso durante a execução dos tiros desde o ponto penal.
- O árbitro não deve encerrar a partida se uma equipe permanece com menos de 7 jogadores durante a execução de tiros desde o ponto penal.
- Se um jogador se lesiona ou é expulso durante a execução de tiros desde o ponto penal e a equipe tem um jogador a menos, o árbitro não deveria reduzir o número de jogadores da outra equipe. Um número igual de jogadores de cada equipe é exigido somente no início da execução dos tiros desde o ponto penal.

## **REGULAMENTO DO *INTERNATIONAL ASSOCIATION FOOTBALL BOARD***

*(Aprovado e adotado pelo International Association Football Board – fevereiro de 1993)*

### **Denominação e constituição**

A denominação da Board será "The International Football Association Board". A "Football Association" (Inglaterra), a "Scottish Football Association", a "Football Association of Wales", a "Irish Football Association" e a "Federation International de Football Association" (FIFA), chamadas em sucessivo "associações", constituirão o Board. Cada uma terá direito de fazer-se representar por quatro delegados.

### **Finalidade**

A finalidade do Board deverá ser a de discutir e decidir modificações nas regras de jogo e outros assuntos que afetem a associação de futebol, remetidos a Board depois de terem sido examinados durante as sessões gerais anuais ou durante outras sessões apropriadas das associações que integram o Board, das Confederações ou das Associações Nacionais.

### **Sessões do Board**

O Board reunir-se-á duas vezes por ano. A sessão geral anual ocorrerá nos meses de fevereiro e março. A sessão de trabalho anual terá lugar em setembro ou outubro, segundo o convencionado. A data e o lugar da sessão geral anual e da sessão de trabalho anual serão determinados durante a sessão geral anual da Board precedente.

A mesma associação organizará a sessão geral anual do ano em curso. Um representante da associação organizadora presidirá as sessões. Cada associação assumirá, em ciclo rotativo, a responsabilidade de celebrar as duas sessões em questão.

#### *Sessão geral anual:*

A sessão anual geral está autorizada a discutir e decidir as propostas de modificações nas regras de jogo e outros assuntos relativos ao futebol e da associação, que estejam dentro das competências do Board.

### *Sessão de trabalho anual:*

A sessão de trabalho anual terá lugar em setembro ou em outubro, segundo se tenha decidido. A mesma estará autorizada a debater assuntos gerais submetidos ao Board e poderá tomar as decisões sobre os mesmos, mas não estará autorizada a modificar as regras do jogo.

## **Procedimentos**

### *Sessão anual geral:*

Cada associação deverá enviar anualmente por escrito ao secretário da associação que organiza a sessão, até 1º de dezembro, sem mais tardar, as sugestões ou as modificações propostas para as regras do jogo, as petições para experimentos com regras de jogo ou outros assuntos a tratar. Esses documentos deverão ser impressos e distribuídos até 14 de dezembro o mais tardar.

Qualquer troca em tais modificações propostas deverá ser submetida, por escrito, ao secretário da associação organizadora até 14 de janeiro, o mais tardar. Toda modificação deverá ser impressa e enviada às associações para sua consideração até 1º de fevereiro, o mais tardar.

### *Sessão de trabalho anual:*

Cada associação deverá enviar anualmente por escrito, pelo menos quatro semanas antes da data da sessão, qualquer proposta, petição de experimentos relativos às regras de jogo ou outros assuntos a tratar, ao secretário da associação que organiza a sessão.

A ordem do dia e a documentação pertinentes serão remetidas a todas as associações do Board, duas semanas antes da sessão. Qualquer confederação ou associação nacional poderá submeter por escrito ao Secretário-Geral da FIFA, propostas, petições ou assuntos para tratar dentro de um tempo oportuno para permitir que a FIFA as examine e, se for pertinente, remetê-los ao secretário da associação organizadora, pelo menos quatro semanas antes da sessão.

## **Ata**

O secretário da associação organizadora deverá elaborar a ata da sessão, a qual deverá ficar registrada no livro oficial de atas, o que, por

sua vez se remeterá, de acordo com um ciclo rotativo, à seguinte a associação organizadora antes de 1º de fevereiro seguinte.

### **Quorum e direito de voto**

Os assuntos de uma sessão não poderão ser tratados por menos de quatro associações, uma das quais deverá ser a FIFA, estando ali representadas. A FIFA terá direito a quatro votos em representação de todas as associações nacionais afiliadas a ela. As associações britânicas terão um voto cada uma. Para sua aprovação, toda proposta deverá receber no mínimo o sufrágio de três quartas partes (3/4) das pessoas presentes e autorizadas a votar.

### **Modificações nas regras de jogo**

Somente na sessão anual geral do Board, poderão aportar modificações nas regras de jogo com a condição de que tais emendas sejam aprovadas por uma maioria de três quartas partes das pessoas presentes e autorizadas a votar.

### **Sessões extraordinárias**

A associação organizadora das sessões do Board do ano em curso\*, deverá convocar uma sessão extraordinária do Board no caso de haver recebido uma solicitação escrita firmada pela FIFA ou por duas das associações britânicas. A convocação deverá incluir cópia das propostas que serão apresentadas durante a sessão extraordinária. Essa sessão deverá ser celebrada em um prazo de 28 dias após a solicitação ter sido apresentada e as associações que formam a Board deverão receber a notificação correspondente, assim como cópia das propostas, em um prazo de 21 dias.

### **Decisões do Board**

A menos que se decida de outra maneira, as decisões tomadas durante a sessão de trabalho anual do Board entrarão em vigor a partir da data da sessão. As decisões da sessão anual geral, relativas às modificações aprovadas nas regras de jogo serão obrigatórias para todas as confederações e associações nacionais e entrarão em vigor a partir de 1º de Julho seguinte à sessão anual geral do Board.

Não obstante, as confederações ou as associações nacionais cujas temporadas em curso ainda não tenham sido finalizadas em 1º de julho, poderão adiar a introdução das modificações aprovadas nas regras de jogo até o começo de sua próxima temporada.

Nenhuma confederação ou associação nacional poderá aplicar alguma modificação das regras de jogo enquanto ela não tiver sido aprovada pelo Board\*\*.

*\* O ano em curso, começa no dia seguinte ao da sessão anual geral.*

*\*\* Fica convencionado que para as partidas internacionais, toda decisão entrará em vigor a partir de 1º de julho seguinte ao dia da sessão geral anual do Board, data em que foram tomadas.*



# **INSTRUÇÕES GERAIS DA CBF PARA ÁRBITROS**

## **1) VESTIÁRIO DOS ÁRBITROS**

É de responsabilidade do árbitro a não permanência no vestiário, antes, durante e depois da partida, de pessoas estranhas. Essa medida inclui árbitros de folga, visitantes, dirigentes, imprensa em geral etc.

## **2) UNIFORME DOS ÁRBITROS**

Os árbitros da lista da CBF, ao se apresentarem para o exercício de suas funções, deverão estar regularmente uniformizados e conduzindo, exclusivamente, o equipamento na forma estabelecida pela Comissão de Árbitros da CBF.

## **3) HORÁRIO**

O árbitro e os árbitros assistentes designados para uma partida deverão, 5 (cinco) horas antes do horário previsto para seu início, comunicar ao delegado da CBF, por meio do quarto árbitro, que o trio já se encontra na sede onde a partida será realizada. À sua chegada ao estádio, o árbitro entregará ao quarto árbitro toda a documentação relacionada à partida.

## **4) EXPULSÃO DE RESERVAS**

O árbitro da partida, ao expulsar (cartão vermelho - circular n° 750 FIFA) um atleta do banco de suplentes, deverá relacioná-lo na súmula, no local destinado aos atletas expulsos. Lembre-se que o árbitro só poderá mostrar cartões (amarelo e vermelho) aos jogadores, tanto aos que estão jogando quanto aos que estão no banco de reservas, inclusive os substituídos. A quaisquer outros, não se mostra cartões.

## **5) UNIFORMES DAS EQUIPES**

Em todas as partidas, salvo acordo entre as associações disputantes, usará o uniforme número 1 (um) a associação colocada à esquerda da tabela, por ter o mando de campo. Se houver a necessidade de troca de uniforme, essa será efetivada pela associação visitante, que deverá usar camisas, calções e meções de cores diferentes do adversário, visando facilitar o trabalho da arbitragem.

## **6) EQUIPAMENTO ESPORTIVO DO JOGADOR**

O árbitro observará e exigirá que todos os jogadores portem os equipamentos exigidos pela Regra 4.

### **6.1) JOGADORES COM ÓCULOS**

O *International Football Association Board* mostrou sua compreensão com os jogadores, especialmente os jovens, que têm que usar óculos, e aceitou que a nova tecnologia tem aumentado a segurança dos novos

óculos, tanto para o jogador, como para os demais participantes do jogo. Assim, se deixa ao livre entendimento do árbitro a decisão final sobre a segurança do equipamento dos jogadores. O *International Football Association Board* espera que os árbitros levem muito em conta a nova tecnologia e as novas normas de segurança do desenho dos óculos na hora de tomar uma decisão.

## **7) REDAÇÃO DE SÚMULAS E RELATÓRIOS (Circular da Comissão de Árbitros da Cbf Nº 02/2003)**

Freqüentemente, na redação das súmulas e relatórios verificam-se erros primários, além de omissões e equívocos praticados, na maioria dos casos, por falta de atenção dos árbitros.

Sem dúvida, a arbitragem é árdua e difícil atividade posta a serviço do futebol.

No entanto, o árbitro que quiser bem cumprir a tarefa pertinente à redação da súmula, deverá agir com prudência, equilíbrio, justiça e sem precipitação.

Antes do início da elaboração da súmula e do relatório, os árbitros devem-se orientar com os árbitros assistentes e também com o quarto árbitro, conferindo as informações de modo a evitar equívocos materiais e contradições, principalmente no que se refere aos gols, advertências, expulsões, substituições e demais incidentes ocorridos na partida.

Os árbitros devem anotar o número e o nome do atleta, bem como o clube a que pertence, além da hora e o tempo do jogo em que se verificam os fatos.

É essencial que os árbitros cumpram também o seguinte:

### *7.1) Súmula*

Logo após a realização da partida, o árbitro deverá de próprio punho, elaborar a súmula, seus relatórios técnicos e disciplinares, em modelos próprios fornecidos pela CBF, cumprindo rigorosamente o estabelecido no artigo 11 do Estatuto de Defesa do Torcedor, informado a todos pela Circular C.A. Nº 007/2003, de 10.06.2003.

Devem narrar sucinta e objetivamente os fatos, acidentes e incidentes ocorridos antes, durante e depois da partida.

Nas substituições: número, nome, hora, tempo e clube de quem entra e o mesmo de quem sai.

Nas advertências: número, nome, clube, hora e tempo do jogador advertido e o motivo que causou a advertência.

Nas expulsões: número, nome, clube, hora e tempo do(s) jogador(es) expulso(s), o motivo que causou a(s) expulsão(ões). No caso de atingir um jogador, o árbitro deve narrar se o jogador atingido recebeu cuidados médicos, sendo retirado de campo para tanto e se regressou ao jogo ou teve, em consequência, de ser substituído.

Na descrição desse fato, deve fazê-lo objetivamente, sem entrar no mérito da questão. Relembramos aos árbitros a necessidade de narrar, no caso de expulsão por emprego de linguagem grosseira e obscena ou gesticulação indevida, de forma clara, as palavras ditas pelo infrator, seja jogador ou qualquer outra pessoa, inclusive do banco de reservas e, no caso de gestos, descrevê-los.

Isso possibilitará aos julgadores aplicar corretamente as punições a que fazem jus.

Em assim agindo, os árbitros estarão contribuindo para assegurar o andamento normal da partida e cooperação com o Tribunal na distribuição da justiça.

Na elaboração da súmula da partida, os árbitros devem ter especial atenção em anotar todos os dados com exatidão, conferindo antes e depois.

Não devem esquecer-se de colocar com exatidão o pedido na observação e o "X" no item sim ou não.

Tanto no 1º como no 2º tempo, o árbitro deve registrar com exatidão a hora da entrada das equipes e a hora do início e reinício da partida. Deve conferir as anotações com os demais membros da equipe de arbitragem, especialmente com o quarto árbitro, que deve anotar esses dados.

O árbitro deve de próprio punho preencher a súmula. Não deixar esse ato ao cuidado de qualquer outra pessoa.

Não tenha pressa e sim atenção.

Relatar com clareza e exatidão os motivos, se existirem, que determinaram o atraso no início ou reinício da partida e principalmente os acréscimos e os motivos que os determinaram.

Assim evitarão ter que ir ao Tribunal para justificar possíveis equívocos ou omissões.

A presente Circular deve ser lida e aplicada na íntegra e é de uso obrigatório.

O não cumprimento implicará o afastamento dos árbitros faltosos da lista de designação.

### **8) RELAÇÃO DE ATLETAS ADVERTIDOS /EXPULSOS**

O árbitro, ou quem por ele for designado, entregará após o término da partida, ao capitão de cada equipe, a relação dos atletas que tenham cometido falta disciplinar, após colher suas assinaturas. **NESSE DOCUMENTO DE COMUNICAÇÃO DE PENALIDADE É OBRIGATÓRIO ANOTAR NO ITEM: EXPULSÃO – ABAIXO DO NÚMERO E NOME DO JOGADOR EXPULSO SE O MESMO FOI EXPULSO EM DECORRÊNCIA DO 2º CARTÃO AMARELO, OU FOI EXPULSO DIRETO PELO CARTÃO VERMELHO.**

### **9) CRONOMETRO NOS ESTÁDIOS**

O árbitro fica proibido de iniciar ou reiniciar a partida em estádios que tenham cronômetros ostensivos e em funcionamento.

### **10) ADIAMENTO DE PARTIDA**

O árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 2 (duas) horas antes do horário previsto para o início da partida, acerca do adiamento, bem como, no campo, a respeito da interrupção ou suspensão definitiva de uma partida, fazendo chegar à CBF, com a maior urgência, um relatório minucioso dos fatos.

Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos:

- a - falta de garantia
- b - mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa
- c - falta de iluminação adequada
- d - conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio

e - procedimento contrário à disciplina por parte dos componentes das associações e/ou de suas torcidas

Nos casos previstos nos incisos deste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa em definitivo se não cessarem, após 30 (trinta) minutos, os motivos que deram causa à interrupção:

a - se o árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado após os 30 (trinta) minutos previstos, poderá estender o prazo por mais 30 (trinta) minutos

b - ocorrendo o previsto nas alíneas “a”, “b” e “e” acima, o árbitro poderá a seu critério suspender a partida em definitivo mesmo que o chefe do policiamento ofereça garantias

## **11) ACESSO AO CAMPO DE JOGO**

Durante as partidas, somente os atletas e os árbitros poderão permanecer dentro do campo de jogo, sendo proibida a entrada de dirigentes, repórteres ou qualquer outra pessoa, por mais privilegiada que seja.

### *11.1) ENTRADA DE MÉDICO EM CAMPO*

Permite-se a entrada no campo de jogo do médico, exclusivamente a fim de que possa julgar a gravidade da lesão de algum jogador, porém não para socorrê-lo, e assim mesmo para providenciar a retirada do jogador contundido.

## **12) INÍCIO DE PARTIDA**

Compete ao árbitro, aos árbitros assistentes e ao quarto árbitro, ainda em relação à normalidade das competições:

a - providenciar para que, antes da hora marcada para o início da partida, todas as pessoas credenciadas estejam nos locais reservados a sua permanência

b - observar que, no local designado para o banco de reservas, só poderão estar além dos 7 (sete) atletas suplentes, mais 4 (quatro) pessoas credenciadas pelas associações disputantes: 1 (um) treinador, 1 (um) preparador físico, 1 (um) massagista ou enfermeiro e 1 (um) médico. **É proibida a presença de dirigentes no banco de reservas.**

c - providenciar para que, aos 15 (quinze) minutos de intervalo, os atletas de ambas as equipes se apresentem para o segundo tempo da partida. Não iniciar as partidas se não forem rigorosamente cumpridas as disposições contidas no regulamento geral das competições organizadas pela CBF

### **12.1) ATRASO NO INÍCIO/REINÍCIO DA PARTIDA**

Caberá ao árbitro da partida, em seu relatório, especificar as associações responsáveis pelo atraso para o início ou reinício das partidas, bem como o número de minutos imputados a cada uma infratora.

### **13) EQUIPE QUE SE RECUSA A JOGAR**

Se uma associação, cuja equipe, depois de advertida pelo árbitro e após 5 (cinco) minutos, se recusa a continuar competindo, ainda que permaneça em campo, o árbitro deverá dar por encerrada a partida, e remeter ao órgão responsável pela competição um relatório informando o ocorrido, com todos os detalhes do acontecido, informando inclusive o número e o nome do capitão da equipe que foi advertido para que continuasse a partida, e que tempo teriam para isso, devendo ser acompanhado pelos árbitros assistentes nessa ocasião, que deverão assinar esse relatório na qualidade de testemunhas.

Não permitirá que ninguém, além dos jogadores e dos árbitros assistentes entrem no campo de jogo sem sua autorização, exceto o quarto árbitro quando convocado pelo árbitro.

### **14) PROTESTO/AGRESSÃO AO ÁRBITRO**

Todo jogador que protesta contra uma decisão do árbitro deverá ser advertido (cartão amarelo). Todo jogador que agrida ou insulte um árbitro será expulso (cartão vermelho).

A falta de utilizar uma linguagem injuriosa ou grosseira teve seu texto modificado pela Circular FIFA N° 710/2000, Regra 12 - Faltas e Conduta Antiesportiva – Faltas puníveis com uma expulsão, item 6: “Empregar linguagem ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira e obscena”.

O capitão da equipe é responsável pela conduta dessa, não tendo direitos especiais (*International Football Association Board*).

### **15) RECUPERAÇÃO DO TEMPO PERDIDO**

Para cada substituição, o árbitro acrescentará o tempo que julgue necessário no término do meio-tempo correspondente.

Por uma interrupção face a uma contusão, para a qual foi necessário chamar o médico, o árbitro acrescentará o tempo que julgue necessário ao término do meio-tempo correspondente.

## **16) COMPETE À ASSOCIAÇÃO QUE TIVER MANDO DE CAMPO:**

a - providenciar com a devida antecedência a marcação de campo de jogo, que deverá obedecer, rigorosamente, às disposições da Regra 1, do *International Football Association Board*, bem como a colocação das redes de meta

b - manter no local das competições 7 (sete) bolas no mínimo, da marca determinada pela CBF, em conformidade com o disposto na Regra 2 do *International Football Association Board*, sendo 1 (uma) atrás de cada meta, 2 (duas) em cada lado do campo (linha lateral) e 1 (uma) em jogo

## **17) ENTRADAS VIOLENTAS**

Um jogador que aplique uma entrada violenta será punido com cartão vermelho.

Uma entrada violenta é quando um jogador se lança com um pé ou os dois pés para frente, quer seja de frente ou às costas do jogador que tenha a bola sem tocar essa última; ou quando se atira com a clara intenção de parar o jogador de forma violenta e sem se importar se a ação toca ou não na bola.

## **18) AGARRAR E/OU PUXAR**

O *International Football Association Board* manifestou sua preocupação pelo aumento dos AGARRÕES e PUXÕES no futebol atual, e reconheceu que nem todos esses casos são produtos de uma conduta antidesportiva, como é o caso de mão deliberada. Não obstante, expressou seu pesar porque os árbitros não aplicam rigorosamente as Regras, ao sancionar os casos ostensivos de agarrões e puxões, e decidiu dar as seguintes instruções de CUMPRIMENTO OBRIGATÓRIO: “Os árbitros deverão punir com um tiro livre direto, ou um tiro penal se a infração for cometida dentro da área penal, qualquer caso de agarrão ou puxão ostensivo e mostrarão ao jogador infrator cartão amarelo por conduta antiesportiva.”

## **19) JOGADOR QUE DEVA SER EXPULSO POR HAVER RECEBIDO UMA SEGUNDA ADVERTÊNCIA (CARTÃO AMARELO) NA MESMA PARTIDA**

**Circular CA Nº. 006/2004, de 21 de julho de 2004**

**PARA: TODAS AS FEDERAÇÕES**



## **Assunto: redação de súmulas e relatórios**

### **Aos senhores árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros**

Instruções que devem ser observadas no preenchimento de súmulas e relatórios referentes a jogadores expulsos com a exibição do cartão vermelho.

1) Quando um jogador cometer uma falta que mereça expulsão imediata, o árbitro mostrará de imediato o cartão vermelho, independente que esse jogador tenha ou não sido previamente advertido com cartão amarelo;

2) Se um jogador vai ser expulso por haver recebido uma segunda advertência (cartão amarelo) na mesma partida, o árbitro deverá primeiro mostrar o cartão amarelo e imediatamente depois o cartão vermelho, deixando bem claro que o jogador está sendo expulso por ter cometido pela segunda vez uma falta que mereça advertência (cartão amarelo) e não devido a uma falta que mereça expulsão imediata;

3) Tanto na primeira como na segunda situação, o árbitro relatará essa ocorrência no item expulsão do relatório do jogo, bem como a assinalará na papeleta de comunicação de penalidades.

Na descrição dos fatos e ocorrências, o árbitro deve fazê-lo objetivamente, sem entrar no mérito da questão e tudo do próprio punho, e não deixar essa obrigação aos cuidados de qualquer outra pessoa, inclusive seus assistentes e quarto árbitro. Inadmissível a interferência de quem quer que seja, inclusive possíveis delegados do jogo.

A presente Circular é de uso obrigatório e o seu não cumprimento implicará no afastamento do faltoso da lista de sorteios.

**Circular C.A. Nº. 009/2004, de 17 de agosto de 2004**

### **Aos senhores árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros**

Os Srs. árbitros devem obrigatoriamente anotar na “Comunicação de Penalidades”, item “Expulsão”, o número do jogador, clube a que pertence e que o mesmo foi expulso em decorrência do segundo cartão amarelo, quando for o caso.

## **20) CUSPIR**

Cuspir, em um adversário ou qualquer outra pessoa, será considerado como conduta violenta, e como tal deve ser punida.

## **21) FALTAS PUNÍVEIS COM CARTÃO AMARELO**

As seguintes faltas deverão ser punidas, independente do correspondente tiro livre, com cartão amarelo:

a - quando, a fim de impedir que o adversário se apodere da bola e por não poder jogá-la de outra forma, um jogador a detenha com uma ou ambas as mãos, a golpeie com o punho ou a retenha consigo

b - quando segure um adversário para impedir que esse se apodere da bola

c - quando um jogador atacante marcar um gol recorrendo ao uso ilegal das mãos.

## **22) PERSISTIR EM FALTAS E PERDER TEMPO**

Todo jogador que persiste em infringir as Regras de Jogo deverá ser advertido (cartão amarelo) e com vermelho se reincidir, depois de advertido.

Todo jogador que perde tempo deverá ser advertido (cartão amarelo).

Os jogadores que retardam o reinício do jogo mediante as seguintes táticas serão advertidos:

a - cobrar um tiro livre do lugar errado com a deliberada intenção de obrigar o árbitro a ordenar a sua repetição

b - simular a intenção de lançar um arremesso lateral, porém deixar de imediato a bola para um companheiro para que este efetue o arremesso

c - chutar para longe a bola ou levá-la nas mãos depois que o árbitro paralisou o jogo

d - retardar excessivamente o lançamento de um arremesso lateral ou de um tiro livre

e - retardar a saída de campo durante uma substituição

f - finge estar contundido

g - se coloca em frente a bola durante a execução de um tiro livre concedido à equipe adversária

h - demora organizar a barreira

i - quando goleiro, utilizar todo tipo de manobra com a finalidade de ganhar tempo para sua equipe etc.

## **23) PROVOCAÇÕES**

Não permita que jogadores usem de malabarismos, exibicionismos etc., com o objetivo de provocar ou ridicularizar o adversário. Atue preventivamente, evitando revides, agressões e até brigas generalizadas.

#### **24) FALTAS SOBRE O GOLEIRO**

Será cometida uma falta no goleiro quando um jogador salta sobre o mesmo com o pretexto de cabecear a bola; se move de um lado para o outro diante do goleiro para impedi-lo de repor a bola em jogo; na execução de um tiro de canto fica em uma posição para obstruir o goleiro antes que se execute o tiro e antes que a bola esteja em jogo; tenta chutar a bola no momento em que o goleiro a solta para colocá-la em jogo.

#### **25) REGRA 6**

Aos Srs. árbitros assistentes, a Comissão adverte que devem observar uma permanente atenção e concentração, antes de assinalar a posição de impedimento de um jogador, e decidir que o mesmo deva ser punido por estar impedido com absoluta convicção e certeza.

Um jogador não será declarado impedido, simplesmente por se encontrar numa posição de impedimento, ou se recebe a bola diretamente de um tiro de meta, do tiro de canto ou arremesso lateral.

O árbitro assistente não deverá assinalar unicamente que um jogador está em posição de impedimento; posição, por si só, não caracteriza essa infração.

Posição e **interferência**, ou ganha uma vantagem dessa posição, no momento do passe, caracteriza o impedimento.

O árbitro assistente deve participar ativamente do jogo, assistindo, sempre que necessário, o árbitro. Deverá marcar infrações que ocorram próximas ao seu campo de atuação, ou mesmo distantes, mas que o seu ângulo de visão permita uma melhor e correta análise do lance.

Deverá, ainda, entrar em campo, quando necessário para fazer cumprir a distância de 9,15m em infrações marcadas próximas do seu campo de atuação.

O novo texto da Regra 6, introduzido pela circular FIFA N° 710/2000, define melhor nas Regras do Jogo os deveres do árbitro assistente, ao mesmo tempo em que se incrementa sua responsabilidade.

Espera-se que os árbitros assistentes assessorem os árbitros quando se encontram em uma posição mais favorável para observar algum incidente, especialmente quando esse ocorreu na área penal.

## **26) O QUARTO ÁRBITRO**

Antes do início de uma competição, o órgão competente deverá estipular claramente, na hipótese de ficar um árbitro incapacitado de continuar, se será o quarto árbitro quem assumirá a função do árbitro ou se o fará o primeiro árbitro assistente, enquanto o quarto árbitro passará a ser o árbitro assistente.

Nas competições organizadas pela Confederação Brasileira de Futebol, a Comissão de Árbitros estabeleceu que o quarto árbitro será preferencialmente um árbitro e que deverá substituir o árbitro nesses casos. Essa indicação é feita por asterisco ao lado do nome do quarto árbitro e da legenda que acompanha esse asterisco no final da escala de árbitros.

Não deve permitir que jogador expulso permaneça no “banco de reservas”.

O quarto árbitro é cada vez mais importante, e deve ser ativo e firme.

Não é um “assistente” privilegiado do jogo. É uma autoridade.

O novo texto da regulamentação da função do quarto árbitro, contida no Livro de Regras, dá mais autoridade ao quarto árbitro e lhe permite atuar em situações que não guardam uma relação direta com a partida.

Fará um controle minucioso, registrando os minutos dos gols, advertências (cartão amarelo). É o responsável de controlar que o encarregado de dar instruções a seus jogadores desde a área técnica as transmita e retorne a seu banco. Essa função deve ser realizada com critério e inteligência.

O quarto árbitro deverá manter um contato visual permanente com o trio arbitral para todo o problema que possa surgir. Ele poderá intervir discretamente junto ao árbitro assistente n° 1 em caso de erro manifesto

do árbitro (por exemplo, jogador já advertido com cartão amarelo, erro de número de jogadores etc.)

## **27) INOBSERVÂNCIA DE INSTRUÇÕES**

O árbitro que deixar de observar essas orientações estará automaticamente impedido de atuar em qualquer outra partida da competição, independentemente das sanções previstas na legislação desportiva.