

Confederação Brasileira de Futebol



Regras de Futebol

2016/17

**Administração
Marco Polo Del Nero**

FIFA®





Regras de Futebol

2016/17

Dezembro 2016

Autorizadas pelo International Football
Association Board

Todos os direitos desta publicação são
reservados.

Tradução e publicação de
responsabilidade da Confederação
Brasileira de Futebol - CBF, com
autorização da FIFA.

DIRETORIA DA CBF

Presidente: Marco Polo Del Nero

Vice-presidentes: Fernando José Macieira Sarney, Gustavo Dantas Feijó, Delfim de Pádua Peixoto Filho (em Memória), Marcus Antônio Vicente e Antonio Carlos Nunes de Lima

Secretário Geral: Walter Feldman

Diretoria Executiva de Gestão: Rogério Langanke Caboclo

Diretoria Jurídica: Carlos Eugenio Lopes

Diretoria Financeira e de Planejamento Estratégico: Rogério Langanke Caboclo

Diretoria de Competições: Manoel Medeiros Flores Júnior

Diretoria de Registro e Transferência: Reynaldo Buzzoni de Oliveira Neto

Diretoria de Marketing: Gilberto Ratto Ferreira Leite

Diretoria Comunicações: Douglas Lunardi (interino)

Diretoria de Coordenação: Reinaldo Carneiro Bastos

Diretoria de Desenvolvimento e Projetos: André Luiz Pitta Pires

Diretoria de Ética e Transparência: Marcelo Guilherme de Aro Ferreira

Diretoria de Patrimônio: Oswaldo Antonio Elias Gentille

Diretoria de Assessoria Legislativa: Vandenbergue dos Santos Sobreira Machado

Diretoria de Assuntos Internacionais: Vicente Cândido da Silva

Diretoria de Tecnologia da Informação: Fernando França

Diretoria Financeira: Gilnei Botrel

Comissão de Arbitragem - CA

Presidente: Marcos Cabral Marinho de Moura

Vice-Presidente: Alcício Pena Júnior

Secretário: Ana Paula da Silva Oliveira

Membro: Cláudio Vinícius Cerdeira

Departamento de Arbitragem - DA

Chefe: Sérgio Corrêa da Silva

Escola Nacional de Arbitragem de Futebol- ENAF

Diretor-Presidente: Manoel Serapião Filho

Diretor-Secretário: Nilson de Souza Monção

Painel Consultivo da IFAB: Manoel Serapião Filho

Adjuntos ao Coordenador Nacional

Pilar Físico: Paulo Roberto Rocha Camello - Coordenador

Pilar Mental: Marta Magalhães Sousa

FIFA 11: Diogo Cristiano Netto

Pilar Médico: Andréia Rossi Picanço

Comissão Independente de Análise de Arbitragem

Presidente: Vitor Pereira

Membro: José Roberto Ramiz Wright

Membro: Claudio V. Rodrigues Cerdeira (até 28/09)

Projeto Árbitro Assistente de Vídeo

Líder do Projeto: Sérgio Corrêa da Silva

Instrutor AAV: Manoel Serapião Filho

Comissão Nacional de Médicos do Futebol:

Presidente: Jorge Roberto Pagura

Vice-presidente Rodrigo Lasmar

Corregedoria de Arbitragem

Edson Rezende de Oliveira

corregedoria.arbitragem@cbf.com.br

Ouvidoria de Arbitragem: Paulo Jorge Alves

ouvidoria.arbitragem@cbf.com.br

Ouvidor Geral das Competições Nacionais:

Roberto Sardinha

ouvidoriacompeticoes.sardinha@cbf.com.br

Administrativo: Claudio Luis Silva Freitas e

Ana Carolina Oliveira da Silva

Tradução: Manoel Serapião Filho

Revisão: Márcio Verri e Roberto Perassi

Colaboradores: Árbitros e instrutores da CBF

Diagramação: Arthur Armendro e Sergio R. Shahara

Conexão Brasil Computação Gráfica - Tel.: (11) 2994-4754

Email: contato@conexao-brasil.com

PALAVRA DO PRESIDENTE DA CBF

Senhores desportistas,

Cumprindo dever institucional, como tem ocorrido anualmente, lhes apresento o livro de **Regras de Futebol 2016/2017**, com o que damos mais um passo rumo à atualização, ao desenvolvimento e à modernização da arbitragem brasileira.

A revisão das regras ocorreu durante a 130ª reunião da International Football Association Board (IFAB), realizada em 5 de março de 2016,.

O livro de regras foi reorganizado e atualizado para facilitar a leitura e o entendimento pelos árbitros e por toda a comunidade do futebol.

Esse pacote de mudanças foi, provavelmente, o mais abrangente em toda a história de 130 anos da IFAB.

Também foi autorizada a revolucionária experiência para uso de tecnologia nas arbitragens

– “ÁRBITRO DE VÍDEO”, cabendo registrar ter sido a CBF a requerer, encaminhar e ter seu projeto contemplado pela IFAB.

Nesse ponto, estamos trabalhando arduamente para que, se não houver óbice insuperável, já no Campeonato Brasileiro de 2017 ou 18, tenhamos ÁRBITRO DE VÍDEO, com o que evitaremos, não 100% dos erros de arbitragem, mas os erros **claros/inequívocos** que interfiram ou possam interferir no resultado das partidas, trazendo um inestimável apoio a terceira equipe de uma partida de futebol, a arbitragem!

Valemo-nos também da oportunidade para mencionar que a CBF está investindo maciçamente no setor de arbitragem, o que já vem produzindo muitos frutos, conquanto ainda devamos evoluir, inclusive transformando a arbitragem brasileira em padrão mundial.

De outro passo e por dever de justiça, quero agradecer a Sérgio Corrêa, um dos mais longevos na presidência, e toda sua equipe pelo trabalho desenvolvido, registrando que sua missão de Chefiar o Departamento de Arbitragem e liderar o projeto do Árbitro de Vídeo em nada diminui o valor do quanto foi feito.

Ao novo comandante da arbitragem brasileira, Marcos Marinho e sua equipe, quero desejar o mais elevado sucesso.

Por fim, almejo que este novo compêndio, mais do que antes em razão das elevadas modificações por que as regras passaram, continue sendo para os árbitros um livro de cabeceira e a mais eficaz ferramenta de trabalho, pois tudo quanto o árbitro decide deve ser com base nas regras e na essência do futebol. À imprensa especializada e ao público em geral, desejo que o novo livro seja importante fonte de informação.

Saudações esportivas.

Rio de Janeiro, dezembro de 2016.

Marco Polo Del Nero
Presidente da CBF

PALAVRA DO PRESIDENTE DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM – CA/CBF

Senhores árbitros e desportistas,

Convidado pelo Presidente da CBF, Dr. Marco Polo Del Nero, para assumir a presidência da Comissão de Arbitragem da CBF, sabia do grande desafio que teria pela frente.

Felizmente, pudemos constatar a solidez da estrutura organizacional existente, fruto do excelente trabalho desenvolvido pelo meu antecessor, Sr. Sérgio Corrêa, que, aliás, permanecerá demonstrando os seus conhecimentos e as suas experiências no Departamento de Arbitragem e como Líder do Projeto em andamento sobre o “Árbitro de Vídeo”.

Com essa estrutura organizacional, que segue as recomendações do Regulamento da Organização da Arbitragem nas Federações Nacionais da FIFA, aprovado pelo Comitê Executivo e em vigor desde 1º de abril de 2011, faremos, eu e os demais membros da Comissão da Arbitragem, do Departamento da Arbitragem e da Escola Nacional de Arbitragem de Futebol, as mudanças necessárias para o aprimoramento dos processos que têm por objetivo o desenvolvimento da arbitragem brasileira.

Passamos por mudanças significativas nos conceitos e nas orientações para a correta aplicação da regra do jogo no futebol, daí a importância da divulgação do livro de Regras de Futebol 2016/2017 pela CBF, a fim de que todos os envolvidos com o futebol, principalmente aos responsáveis pela condução e legitimação do resultado de uma partida, possam manter-se atualizados e contribuam, cada vez mais, para a melhoria de nível dos espetáculos em nossos gramados.

Obrigado!

Marcos Cabral Marinho de Moura
Presidente da CA-CBF

PALAVRAS DOS TRADUTORES, CHEFE DO DEPARTAMENTO E DO PRESIDENTE DA ESCOLA NACIONAL DE ARBITRAGEM DA CBF

Senhores Árbitros, senhores desportistas,

Tão grande quanto a honra de sermos distinguidos para realizar este trabalho, sobretudo nesse momento histórico em que as regras do futebol sofreram muitas e profundas modificações, foi a responsabilidade que nos tocou para dar conformidade à língua portuguesa dos novos termos e textos que foram agregados às leis do jogo, e isso de modo a sempre respeitar os jargões do futebol no Brasil e a traduzir o real sentido das regras, pois uma boa norma deve ser clara e de fácil compreensão, especialmente neste caso por se tratar do esporte mais popular do Brasil, o futebol.

Demos o melhor de nós. Entretanto, sabemos, de antemão, que muitos pontos serão aperfeiçoados e/ou corrigidos nas futuras edições, tanto porque isso é um processo natural, mas, principalmente, porque a CBF, que participou ativamente de todas as alterações continuará empenhada para que as 17 regras do futebol guardem plena coerências entre si.

Particularmente, eu, Manoel Serapião Filho, quero registrar minha profunda gratidão, uma vez mais, ao Dr. Marco Polo Del Nero, Presidente da CBF e a Sérgio Corrêa, então Presidente da CA/CBF, por me indicarem para representar a América do Sul perante a International Football Association Board – IFAB, o que nos possibilitou oferecer muitas das sugestões que foram agregadas às regras do jogo, dentre elas as de: a) reunir no mesmo texto as regras, suas diretrizes e interpretações; b) não considerar o jogador expulso, para fins de punição técnica como agente externo (pessoa estranha ao jogo); c) marcação de faltas (tiro livre ou tiro penal) em ações faltosas praticadas fora do campo, quando o infrator vise a impedir o adversário de jogar a bola; e d) principalmente as sugestões de cunho filosófico para dar diretriz geral às regras, no sentido de que: 1) o infrator da regra jamais pode se beneficiar de sua transgressão e 2) as regras respeitem sempre a essência, o espírito do futebol, pois a regra é para o jogo e não o jogo para a regra.

De outro lado, quero registrar que a atuação de Sergio Corrêa à frente da CA/CBF foi revolucionária em todos os sentidos: ético, organizacional e técnico, de modo que seu nome ficará marcado para sempre na história da arbitragem brasileira. Sérgio, sei que a comunidade da arbitragem brasileira o abraça com profunda gratidão. Igual sucesso desejo aos novos integrantes da CA/CBF, sob a presidência do Cel. Marcos Marinho, cujo trabalho já se revelou profícuo à frente da CA da Federação Paulista de Futebol.

Agora, quem fala particularmente sou eu, Sergio Corrêa, para também registrar meu elevado agradecimento ao Dr. Marco Polo Del Nero, Presidente da CBF, juntamente com toda diretoria da Casa, pela confiança e apoio que depositaram em mim, parabenizando-os, ainda, pelo investimento realizado no setor da arbitragem e pela absoluta independência técnica que concederam a mim e a meus pares, aos quais também agradeço, especialmente em relação à designação dos árbitros, aos quais presto e revelo minha mais alta homenagem e gratidão pela convivência respeitosa e pelo esforço, eficiência e ética de suas atuações.

Por fim – agora ambos –, pontuamos que continuaremos lutando para o crescimento da arbitragem brasileira e, no que toca às regras, para que as demais sugestões oferecidas pela CBF sejam acolhidas, para o contínuo aperfeiçoamento do futebol e de suas regras.

Rio de Janeiro, dezembro de 2016.

Sérgio Corrêa da Silva
Chefe do DA/CBF

Manoel Serapião Filho
Diretor-Presidente da ENAF

Notas sobre as Regras do Jogo

Modificações

Desde que haja aprovação das associações-membro e sempre que sejam respeitados os princípios fundamentais, as Regras de Futebol poderão ser modificadas e adaptadas para partidas disputadas por jogadores com menos de 16 anos, equipes femininas, veteranos (mais de 35 anos) e jogadores com deficiência física.

São permitidas modificações nos seguintes itens:

- dimensão do campo de jogo;
- circunferência, peso e material da bola;
- distância entre os postes de meta e altura do travessão;
- duração dos tempos da partida; e
- número de substituições.

Modificações em outros itens somente serão permitidas com o consentimento específico do International Football Association Board.

Homens e Mulheres

Toda referência ao gênero masculino nas Regras de Futebol, tais como árbitros, árbitros assistentes, jogadores ou funcionários oficiais equivalerá tanto a homens como a mulheres (para simplificar a escrita e facilitar a compreensão).

Linguas oficiais

A FIFA, em nome do International Football Association Board, publica as Regras de Futebol em inglês, francês, alemão e espanhol, que são as linguas oficiais da instituição. Todavia, havendo divergência entre textos, a redação em inglês será a prevalecente.

Importante

Uma linha simples e vertical à margem esquerda do texto indica mudança na Regra.

Índice

11 Notas sobre as Regras do Jogo

14 Introdução

14 História da IFAB

16 Estrutura e funcionamento da *International Football Association Board* – IFAB

18 Contexto da atual revisão das Regras

21 Regras de Futebol 2016/17

22 01 O Campo de Jogo

32 02 A Bola

36 03 Os Jogadores

44 04 O Equipamento dos Jogadores

48 05 O Árbitro

56 06 Os Outros Oficiais de Arbitragem

64 07 A duração do Jogo

68 08 O Início e o Reinício do Jogo

72 09 A Bola em Jogo e Fora de Jogo

74 10 Determinação do Resultado de um Jogo

80 11 Impedimento

84 12 Faltas e Incorreções

94 13 Tiros Livres

98 14 Tiro Penal (Pênalti)

102 15 O Arremesso Lateral

106 16 O Tiro de Meta

110 17 O Tiro de Canto

114 Alterações das Regras 2016/17

- 115 Alterações das Regras do Jogo 2016/17
- 120 Observações sobre todas as alterações nas Regras

162 Glossário

- 163 Órgãos do Futebol
- 164 Termos do Futebol
- 171 Termos de Arbitragem

172 Linhas de orientações práticas para os oficiais da equipe de arbitragem

- 173 Introdução
- 174 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe
- 188 Linguagem corporal, comunicação e apito
- 194 Outras orientações
 - Vantagem
 - Recuperação do tempo perdido
 - Agarrar um adversário
 - Impedimento
 - Avaliação e tratamento após uma infração punível com advertência ou expulsão
- 235 Frases sobre Arbitragem

História da *International Football Association Board* (IFAB)

A IFAB é o órgão de decisão universal das Regras do Jogo do futebol. Seus objetivos são os de salvaguardar, compilar e alterar as regras que se aplicam ao futebol mundial organizado pela FIFA, garantindo uniformidade e consistência em todo o mundo.

A IFAB foi criada por iniciativa da Federação Inglesa (FA), em reunião ocorrida em 02 de junho de 1886 com as federações de futebol da Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte, tendo cada federação 02 representantes.

O novo órgão foi criado para elaborar um conjunto uniforme de regras, justamente no momento em que cada país aplicava regras próprias e diferentes.

Uma vez constituída como guardiã, a IFAB teve, e continua a ter, o papel de preservar, controlar, estudar e aperfeiçoar as regras do futebol.

O jogo do futebol disseminou-se rapidamente e, em 1904, sete nações reuniram-se em Paris para criar a FIFA, *Fédération Internationale de Football Associations*, que aderiu à IFAB em 1913.

A IFAB foi responsável por muitas alterações nas regras inclusive de algumas já existentes quando de sua criação.

O impedimento, por exemplo, que é, provavelmente, a regra que mais alterações sofreu, se caracterizava quando um jogador se encontrava à frente da linha da bola. A área de meta foi criada em 1869. Depois surgiram os tiros de canto. O primeiro tiro penal desde o ponto penal foi marcado em 1891 – até 1902 era cobrado a partir de qualquer ponto ao longo da linha a 11 metros da meta. A decisão de 1912 de proibir os goleiros de tocar a bola com as mãos fora da área penal conduziu a um significativo aumento do número de gols e, a partir de 1920, os jogadores deixaram de ser punidos por impedimento quando recebessem a bola de arremessos laterais.

Como visto, a IFAB foi alterando de forma continuada as regras do jogo e, por consequência, a mentalidade dos que praticavam e dos que assistiam ao esporte. A alteração que proibiu os goleiros de tocar deliberadamente a bola com as mãos, depois que um companheiro lhe passasse a bola deliberadamente com os pés, ocorreu após o Campeonato do Mundo da FIFA de 1990 na Itália, e a regra de 1998, com a qual passou a ser exibido cartão vermelho por entradas (*tackles*) graves por trás, são bons exemplos dessas mudanças.

Em outubro de 2010, a IFAB voltou a considerar a introdução da tecnologia da linha de gol e decidiu avançar com um conjunto vasto de testes ao longo de um período de dois anos. Em julho de 2012, a IFAB tomou as decisões históricas de aprovar a TLG (tecnologia da linha de gol) e a utilização de Árbitros Assistentes Adicionais.

A Assembleia Geral Anual de março de 2016 foi lendária ao aprovar uma fase de testes com Árbitro de Vídeo e a mais ampla revisão das Regras do Jogo na história da IFAB.

Estrutura e funcionamento da IFAB

Em 2012 foi iniciado um processo de reforma da IFAB e que foi concluído em 13 de janeiro de 2014, quando o órgão se tornou uma associação autônoma, nos termos da regra suíça, com aprovação dos seus estatutos, que definem seu objetivo, estrutura e responsabilidades, inclusive de seus órgãos. Para garantir que o trabalho da IFAB é transparente, democrático e moderno, foi criado um secretariado executivo, dirigido pelo Secretário da IFAB.

Embora a composição da IFAB tenha permanecido inalterada, a reforma levou à criação do Painel Consultivo do Futebol e do Painel Consultivo Técnico, formados por especialistas de todo o mundo do futebol. Esses painéis têm por objetivo melhorar o processo de consulta e promover uma abordagem mais proativa para o desenvolvimento das regras.

Assembleia Geral Anual (AGA)

A AGA tem lugar em fevereiro ou março na Inglaterra, Escócia, País de Gales ou Irlanda do Norte, de acordo com um sistema de rodízio, ou em local decidido pela FIFA em anos de Campeonato do Mundo da FIFA. As decisões da AGA sobre as Regras do Jogo são vinculativas para as confederações e federações nacionais de futebol, a partir de 1º de junho do correspondente ano. Contudo, as confederações e as federações nacionais de futebol, cujas competições ainda estejam em curso nessa data podem adiar a aplicação das alterações para o início da nova temporada ou de uma nova competição.

As confederações ou federações nacionais de futebol não podem efetuar qualquer alteração nas Regras do Jogo (incluindo competições), a menos que as mesmas tenham sido aprovadas pela IFAB.

Reunião de Trabalho Anual (RTA)

A RTA é a reunião preparatória da AGA e é realizada em novembro de cada ano. A RTA pode considerar tópicos apresentados por qualquer confederação ou federação nacional de futebol e pode aprovar experiências e testes. Contudo, as alterações das Regras devem ser aprovadas na AGA.

Subcomissão Técnica (SCT)

A SCT da IFAB é composta por especialistas das quatro federações nacionais de futebol britânicas, da FIFA e da IFAB, e é responsável por analisar potenciais alterações nas regras do jogo e por dirigir testes aprovados pela RTA e pela AGA.

Painéis consultivos

O Painel Consultivo do Futebol (PCF) e o Painel Consultivo Técnico (PCT) são compostos por especialistas de todo o mundo do futebol, que dão apoio ao trabalho da IFAB relativamente às Regras do Jogo. Esses painéis são integrados por ex-jogadores, treinadores e ex-árbitros de diferentes confederações e organismos do futebol. O PCF contribui com as perspectivas de jogadores e treinadores, enquanto o PCT avalia pormenores técnicos de quaisquer alterações nas regras do futebol e seus possíveis impactos na arbitragem.

Contexto da atual revisão das Regras

A autoridade para a revisão atual das Regras do Jogo advém das atas da 127^a, 128^a e 129^a AGAs. A SCT iniciou os trabalhos no outono de 2014 e as atas da 129^a AGA de 28 de fevereiro de 2015 registam que:

“... o objetivo da revisão é tornar as Regras do Jogo mais acessíveis e mais facilmente compreendidas por todos os envolvidos no futebol e aumentar a consistência do entendimento, interpretação e aplicação.”

A revisão visou tornar as Regras adequadas ao jogo moderno a todos os níveis. As principais alterações são nos seguintes domínios:

- **Estrutura mais simples** – A Regra e a interpretação da Regra foram combinadas para que toda a informação de cada Regra esteja no mesmo local;
- **Títulos atualizados** – A algumas Regras foram dados títulos novos, de modo a refletir o seu conteúdo e a permitir a inclusão de texto que não havia sido previamente atribuído à Regra, por exemplo, a Regra 6: ‘Os Árbitros Assistentes’ passou a ser “Os Demais Oficiais de 0”, de modo a permitir a inclusão dos Quartos Árbitros, Árbitros Assistentes Adicionais, etc;
- **Língua e fraseologia** – Foram eliminadas palavras desnecessárias e repetitivas, de modo a tornar as Regras mais acessíveis, inclusive para facilitar as traduções e eliminar confusões e mal-entendidos. Além disso, as Regras agora são neutras quanto ao gênero, refletindo a importância das mulheres no futebol de nossos dias;
- **Conteúdo atualizado** – Algumas alterações atualizam as Regras do futebol moderno, como o aumento do número de substitutos.

Foram introduzidas duas “novas” e importantes seções:

- **Explicação das alterações** – Nessa seção estão os textos “antigos” e os textos “novos”, além de uma explicação para cada alteração realizada nas Regras;
- **Glossário** – Nessa seção há uma lista de definições de palavras/frases importantes que são, por vezes, mal entendidas e/ou difíceis de traduzir.

A IFAB acredita que esta revisão torna as Regras do Jogo mais acessíveis e mais fáceis de entender para todos os envolvidos ou interessados no futebol, o que deve conduzir a uma maior coerência na compreensão, interpretação e aplicação, de modo a reduzir os conflitos e controvérsias em virtude de interpretações contraditórias.

A IFAB reconhece e agradece o trabalho que a Subcomissão Técnica desenvolveu para levar a cabo esta revisão:

- David Elleray (Líder de projeto, IFAB);
- Neale Barry (Federação Inglesa de Futebol);
- Jean-Paul Brigger (FIFA);
- Massimo Busacca (FIFA);
- William Campbell (Federação de Futebol Irlanda do Norte);
- Ray Ellingham (Federação Galesa de Futebol);
- John Fleming (Federação Escocês de Futebol);
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA).





Regras de Futebol

2016/17



Regra

01

O Campo de Jogo

1. Superfície de jogo

O campo de jogo deve ser de superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, de superfície totalmente artificial. Também, se o regulamento da competição permitir, o campo de jogo pode ser totalmente natural e artificial – sistema híbrido (Não pode haver uma zona do campo com grama natural e outra com grama artificial).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre equipes representativas de federações nacionais de futebol filiadas na FIFA, ou em jogos internacionais de competições de clubes, a superfície deve cumprir os requisitos do Programa de qualidade da FIFA para gramas artificiais ou do *International Match Standard*, salvo se a IFAB conceder uma autorização especial.

2. Marcação do campo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo. As linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

Apenas as linhas indicadas na regra 1 devem ser marcadas no campo de jogo.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de meta ou de fundo.

O campo de jogo é dividido em duas metades (meio de campo) por uma linha de meio de campo (linha central) que une os pontos médios das linhas laterais.

O centro do campo é marcado com um ponto situado no meio da linha de meio de campo, em volta do qual é traçado um círculo com um raio de 9,15 metros.

Podem ser feitas marcações fora do campo de jogo, a 9,15 metros desde os quartos de círculo dos tiros de canto e perpendiculares às linhas de meta e laterais.

Todas as linhas que marcam o campo de jogo devem ter a mesma largura e devem ter no máximo 12 centímetros. A linha de meta deve ter a mesma largura dos postes das metas e dos travessões.

Quando forem usadas superfícies artificiais, são autorizadas outras linhas, desde que sejam de cor diferente e que se distingam claramente das linhas de futebol.

O jogador que fizer marcas não autorizadas no campo de jogo deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva. Se o árbitro perceber a marcação durante o jogo, o jogador só deve ser advertido quando a bola estiver fora de jogo.

3. Dimensões

O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de meta.

- | | | | |
|----------------------------------|-------|---------------------------------|------|
| • Comprimento (linhas laterais): | | • Comprimento (linhas de meta): | |
| mínimo | 90 m | mínimo | 45 m |
| máximo | 120 m | máximo | 90 m |

4. Dimensões para jogos internacionais

- | | | | |
|----------------------------------|-------|---------------------------------|------|
| • Comprimento (linhas laterais): | | • Comprimento (linhas de meta): | |
| mínimo | 100 m | mínimo | 64 m |
| máximo | 110 m | máximo | 75 m |

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento da linha de meta e das linhas laterais dentro dos limites acima indicados.

5. Área de meta

São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 5,50 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 5,50 m e são unidas por uma linha paralela à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se área de meta.

6. Área penal (área de pênalti)

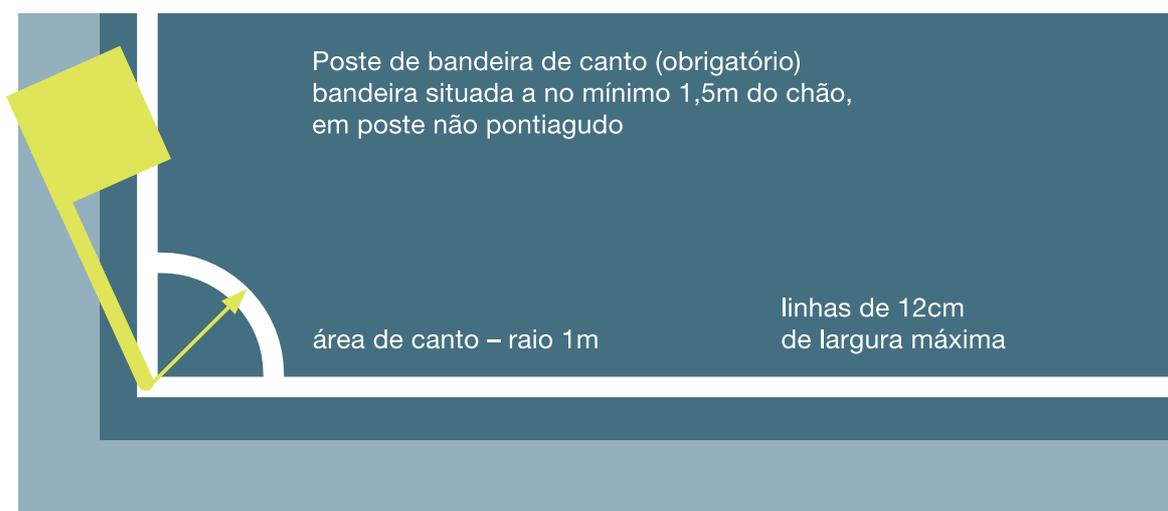
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se área penal (área de pênalti).

Em cada área penal será feita a marca do tiro penal (pênalti) a 11 m do meio da linha que une os dois postes da meta e deles equidistante.

No exterior de cada área penal (área de pênalti) é traçado um arco de círculo com 9,15 m de raio, tendo por centro a marca do tiro penal (pênalti).

7. Área de tiro de canto

A área de tiro de canto é marcada por um quarto de círculo com raio de 1 metro, a partir de cada bandeira de canto e no interior do campo.



8. Postes de bandeiras

Em cada canto do campo de jogo deve ser colocado um poste de bandeira, com 1.5 m no mínimo de altura, cuja ponta não pode ser pontiaguda e no qual devem ser colocadas bandeiras.

Postes e bandeiras também podem ser colocados no meio de campo, no mínimo a 1 m de distância das linhas laterais para fora do campo.

9. Área técnica

As áreas técnicas são para os jogos disputados em estádios que oferecem lugares sentados para os jogadores substitutos e oficiais de equipes e devem respeitar as seguintes diretrizes:

- As áreas técnicas podem se estender no máximo 1 m para cada lado dos assentos existentes e ficar no mínimo a 1 m de distância da linha lateral do campo;
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar as áreas técnicas;
- O número de pessoas autorizadas a utilizar as áreas técnicas deve ser definido no regulamento das competições.

- Os ocupantes das áreas técnicas:
 - > Devem ser identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;
 - > Devem comportar-se de maneira responsável;
 - > Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por hipótese, um médico ou fisioterapeuta, se autorizado pelo árbitro, entrarem no campo para examinar um jogador lesionado.

- Somente uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica.

10. Metas

As metas são colocadas no centro de cada linha de meta.

As metas são constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidos na parte superior por uma barra transversal horizontal (travessão). Os postes e a barra devem ser de material aprovado. Devem ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não devem constituir qualquer perigo.

A distância entre os dois postes é de 7,32 m e a distância da borda inferior da barra transversal ao chão é de 2,44 m.

A posição dos postes em relação à linha de meta deve ser de acordo com os gráficos.

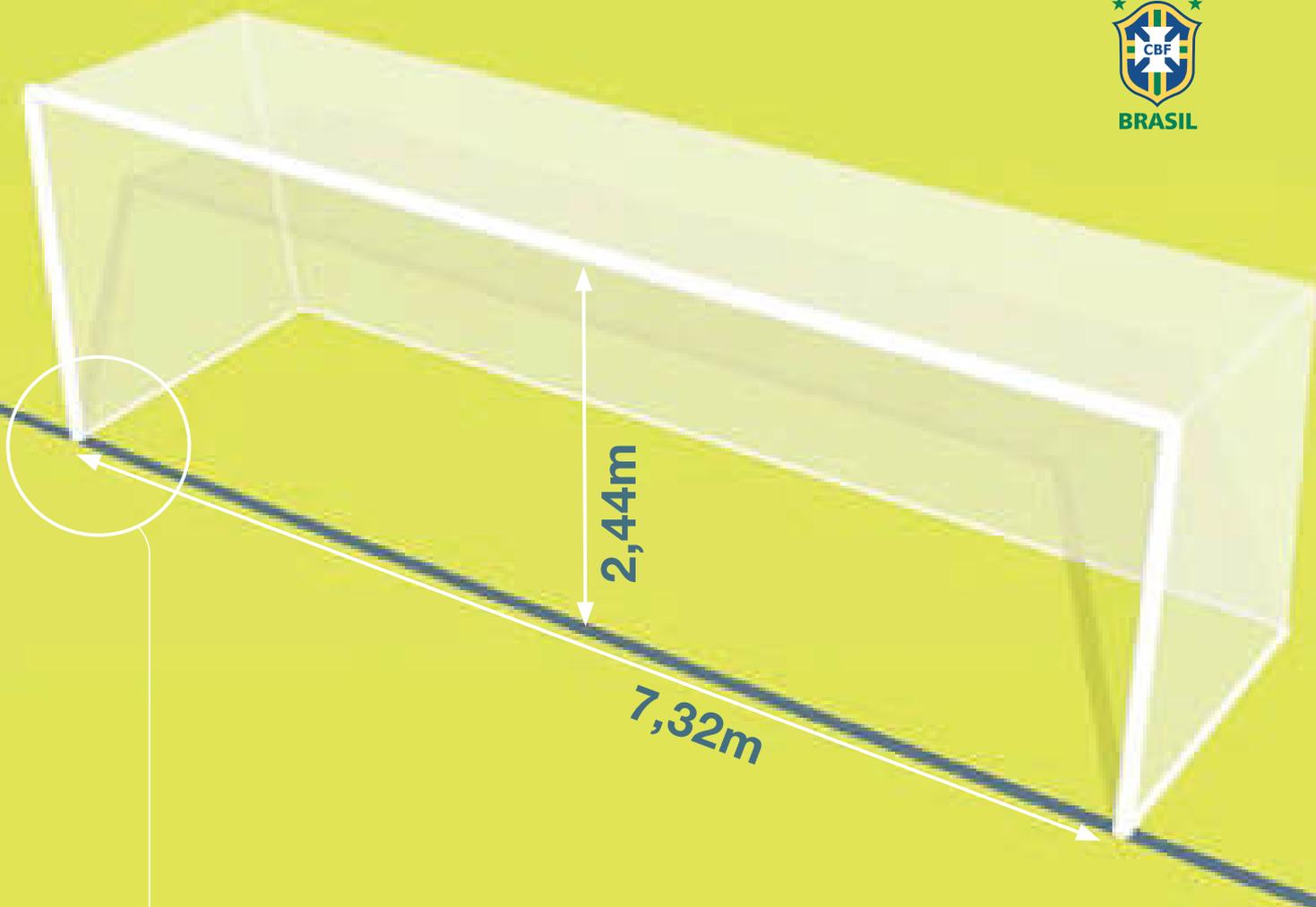
Os postes da meta e a barra transversal devem ser de cor branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm.

Se a barra transversal partir ou for deslocada, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou recolocada no seu lugar. Se não for possível reparar o travessão, o jogo deve ser encerrado. Não é permitido o emprego de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave. O jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

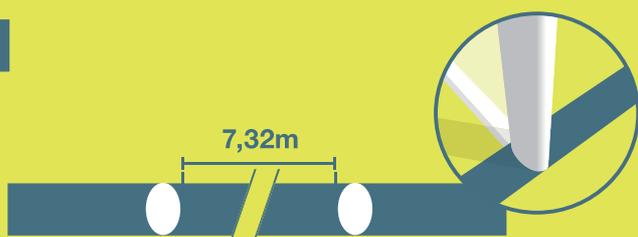
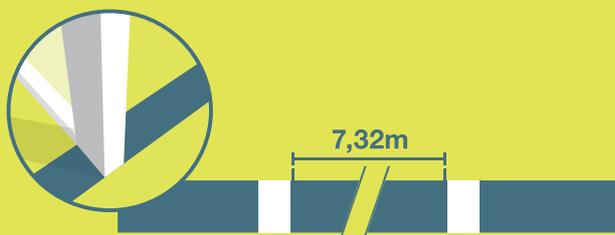
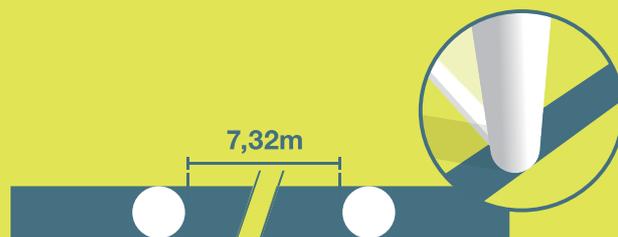
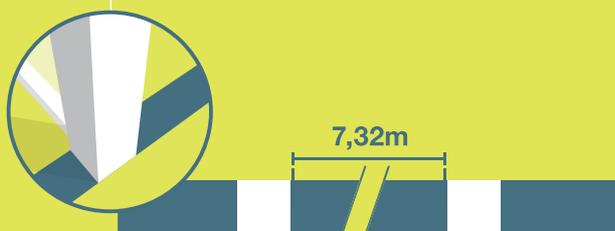
Podem ser fixadas redes nas metas e no chão, por trás das metas, desde que sejam devidamente apoiadas e não interferiram nas ações dos goleiros.

Segurança

As metas (inclusive as móveis) devem ser fixadas ao chão de maneira segura.



A colocação dos postes com respeito à linha de meta deve ajustar-se à forma abaixo:



11. Tecnologia de linha de meta (TLM)

O sistema de TLM pode ser utilizado para verificar se um gol foi marcado, e assim dar suporte ao árbitro para tomar a decisão.

Se a TLM for usada, podem ser autorizadas modificações à estrutura das metas, de acordo com as especificações estipuladas no Programa de Qualidade da FIFA para TLM e com as Regras do Jogo. A utilização de TLM deve estar prevista no regulamento da competição.

Princípios da TLM

A TLM aplica-se somente à linha de meta e apenas para determinar quando um gol for marcado.

A indicação da marcação de um gol deve ser imediata e automaticamente, em cerca de um segundo, confirmada apenas ao árbitro do jogo pelo sistema de TLM, (através do relógio do árbitro por vibração e sinal visual).

Requisitos e especificações da TLM

Se a TLM for usada em jogos de competição, seus organizadores devem garantir que o sistema está certificado de acordo com os seguintes padrões:

- FIFA Quality PRO;
- FIFA Quality;
- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD.

Um Instituto independente de testes deve verificar com rigor a funcionalidade dos sistemas dos vários fornecedores de tecnologia, de acordo com o Manual de Testes. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não pode utilizar o sistema TLM e deve reportar este incidente à autoridade competente.

Quando for utilizada a TLM, o árbitro deve testar a funcionalidade da tecnologia antes do jogo, de acordo com o estabelecido no Programa de Qualidade da FIFA no Manual de Testes de TLM.

12. Publicidade comercial

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no campo de jogo, no espaço delimitado pelas redes das metas, nas áreas técnicas e a menos de um metro das linhas delimitadoras do campo, desde o momento em que as equipes entram no campo de jogo e até saírem para o intervalo e desde o momento em que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo. Em particular, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas metas, redes de metas, postes e bandeiras de canto, onde nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode ser fixado.

Além disso, a publicidade vertical deve situar-se no mínimo:

- a 1 metro das linhas laterais do campo de jogo;
- a mesma distância da linha de meta que seja igual à profundidade da rede da meta;
- a 1 metro de distância da rede da meta.

13. Logotipos e emblemas

É proibida a reprodução real ou virtual de logotipos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais de futebol, organizadores de competições, clubes e de outros órgãos no campo de jogo, nas redes das metas e nas áreas que estas delimitam, nas metas e nos postes de bandeiras de canto, durante o tempo de jogo. A reprodução dos referidos logotipos ou emblemas é permitida nas bandeiras dos mastros de canto.



Regra

02

A Bola

1. Características e medidas

Toda bola deverá:

- ser esférica;
- ser feita de material adequado;
- ter circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo;
- pesar no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo do jogo;
- ter pressão equivalente a 0,6 – 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm²) ao nível do mar.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputados em competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações devem conter um dos seguintes logotipos:



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

As bolas com os logotipos anteriores de “FIFA APPROVED”, “FIFA INSPECTED” e “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”, podem ser utilizadas nas competições mencionadas até 31 de julho de 2017.

Cada um destes logotipos ou referências indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz às especificações técnicas definidas, pois respeitam as especificações mínimas estipuladas na Regra 2, que devem ser aprovadas pelo IFAB. As instituições habilitadas a efetuar os testes em questão devem ser aprovadas pela FIFA.

Quando a tecnologia da linha de meta (TLM) é utilizada, as bolas com tecnologia integrada devem possuir um dos logotipos acima referidos.

As federações nacionais de futebol podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam um destes três logotipos.

Nos jogos disputados em competições da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logotipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante podem ser postos na bola. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e quantidade desses emblemas.

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo será interrompido e;
- reiniciado com execução de um bola ao chão, no local em que a bola ficou defeituosa.

Se a bola ficar defeituosa antes ou no momento da execução de um tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal, tiro livre da marca penal ou arremesso lateral, o jogo será reiniciado de acordo com a correspondente regra.

Se a bola ficar defeituosa depois da execução, para frente, de um tiro penal (pênalti) ou de um tiro livre da marca penal e antes de tocar em qualquer jogador, no travessão ou nos postes da meta, o tiro será repetido.

A bola não pode ser substituída durante o jogo sem autorização do árbitro.

3. Bolas adicionais

Bolas adicionais podem ser colocadas em volta do campo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam às exigências estipuladas na Regra 2, sendo sua utilização controlada pelo árbitro.





Regra

03

Os Jogadores

1. Número de Jogadores

As partidas são disputadas por duas equipes compostas por no máximo de 11 jogadores cada, um dos quais jogará como goleiro. Nenhum jogo começará nem continuará se uma ou ambas as equipes tiverem menos de sete jogadores.

Se uma equipe ficar com menos de sete jogadores, porque um ou mais jogadores abandonaram o campo de jogo deliberadamente, o árbitro não é obrigado a interromper o jogo imediatamente, porque pode aplicar a regra da vantagem, mas a partida não poderá ser reiniciada, após a bola sair de jogo, se a equipe continuar sem o número mínimo de sete jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que os nomes de todos os jogadores e dos substitutos devem ser relacionados antes do início da partida, e se qualquer equipe começar o jogo com menos de 11 jogadores, somente os jogadores e substitutos cujos nomes foram indicados na relação inicial poderão completar a equipe e participar da partida quando chegarem.

2. Número de substituições

Competições oficiais

Em uma partida só podem ser feitas no máximo três substituições, em qualquer jogo caracterizado como competição oficial organizada pela FIFA, pelas confederações ou pelas federações nacionais de futebol.

O regulamento da competição deve indicar o número de substitutos, sendo no mínimo três e no máximo doze.

Outros jogos

Em jogos de seleções nacionais “A” podem ser feitas no máximo seis substituições.

Em outros jogos é possível utilizar um número maior de substituições, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo quanto ao número máximo de substituições ;
- o árbitro seja informado antes do início do jogo.

Se o árbitro não for informado, ou se as equipes não chegarem a um acordo antes do início do jogo, não serão permitidas mais do que seis substituições.

Substituições Ilimitadas

O uso de substituições ilimitadas só é permitido nas categorias de base ou recreativas do futebol, sujeito à aprovação da Associação Nacional.

3. Procedimento de substituição

Os nomes dos substitutos devem ser comunicados ao árbitro antes do início da partida. Um substituto não designado desta forma não pode participar da partida.

A substituição de um jogador por um substituto deve obedecer às seguintes condições:

- o árbitro deve ser informado antes da realização de qualquer substituição;
- o jogador a ser substituído deve receber autorização do árbitro para sair do campo de jogo, exceto se já houver saído;
- o jogador a ser substituído não é obrigado a deixar o campo de jogo pela linha de meio de campo, e, uma vez substituído, não poderá participar do jogo novamente, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas;
- se o jogador a ser substituído se recusar a deixar o campo de jogo, o jogo deve continuar sem que a substituição seja realizada.

O substituto só pode entrar no campo de jogo:

- durante uma paralisação da partida;
- pela linha de meio de campo;
- depois que o jogador a ser substituído houver saído do campo de jogo;
- após receber autorização do árbitro.

A substituição considera-se consumada no momento em que o substituto entra no campo de jogo. A partir desse momento, o substituto torna-se jogador e o jogador que ele substituiu torna-se jogador substituído.

Um substituto pode dar reinício ao jogo, mas antes deve entrar no campo de jogo.

Nas substituições a serem efetuadas durante o intervalo de uma partida ou antes de uma prorrogação, todo o procedimento de substituição deve ser observado e completado antes de o jogo ser reiniciado.

Todos os jogadores substitutos, independentemente de jogarem, assim como os substituídos, estão sujeitos à autoridade do árbitro.

4. Troca de goleiro

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

- o árbitro seja previamente informado da troca;
- a troca seja efetuada durante uma paralisação de jogo.

5. Infrações e sanções

Se um substituto iniciar o jogo em lugar de um jogador indicado para ser titular e o árbitro não for informado dessa mudança:

- o árbitro permite que o substituto continue em jogo;
- nenhuma sanção disciplinar deve ser aplicada ao substituto;
- um jogador designado pode tornar-se um substituto (vice-versa);
- o número de substituições não será reduzido;
- o árbitro deve registrar o fato para as autoridades competentes.

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem sua autorização, o árbitro:

- permite que o jogo continue;
- deve advertir ambos os jogadores com Cartão Amarelo, na primeira oportunidade em que a bola estiver fora de jogo.

Por qualquer outra infração a esta regra:

- os jogadores devem ser advertidos com Cartão Amarelo;
- o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo.

6. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador ou substituto expulso:

- antes de ser entregue a relação de jogadores não pode ser relacionado;
- depois de entregue a relação e antes do início do jogo pode ser substituído por um substituto designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipe pode efetuar não é reduzido;
- após o início do jogo não pode ser substituído.

Um substituto inscrito que seja expulso antes ou depois do tiro de saída do jogo não pode ser substituído.

7. Pessoas extras no campo de jogo

O treinador e os outros oficiais de equipe relacionados (com exceção dos jogadores e dos jogadores substitutos) são oficiais de equipe. Qualquer pessoa que não conste da relação de uma equipe como jogador, jogador substituto ou oficial de equipe é considerado como agente externo.

Se um oficial de equipe, um substituto, um substituído, um jogador expulso ou um agente externo entrar no campo de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo, mas apenas se houver interferência no jogo;
- ordenar sua saída do campo de jogo na primeira paralisação do jogo;
- tomar as medidas disciplinares apropriadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência for causada por:

- um oficial de equipe, um substituto, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto ou tiro penal (pênalti);
- um agente externo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Se a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir um jogador defensor de jogar a bola, o gol deve ser marcado, se a bola entrar na meta, ainda que tenha havido contato com a bola, salvo se a bola entrar na meta adversária.

8. Jogador fora do campo de jogo

Se, depois de ter deixado o campo de jogo com autorização do árbitro, um jogador voltar ao campo de jogo sem sua autorização, o árbitro deve:

- interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interferir no jogo ou se uma vantagem puder ser concedida);
- advertir o jogador com Cartão Amarelo por ter entrado no campo de jogo, sem a sua autorização;
- ordenar a saída do jogador do campo de jogo.

Se o árbitro interromper o jogo, seu reinício deve ser:

- com um tiro livre indireto do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção ou;
- de acordo com a regra 12, se o jogador a infringiu.

Se um jogador ultrapassar uma das linhas limítrofes do campo de jogo em razão de um movimento do jogo não comete qualquer infração.

9. Gol marcado com pessoa extra no campo de jogo

Se, após a marcação de um gol e antes de o jogo ser reiniciado, o árbitro perceber que uma pessoa extra se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o gol foi marcado:

- o árbitro deve invalidar o gol se a pessoa extra era:
 - > jogador, jogador substituto, jogador substituído ou jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol;
 - > agente externo que interferiu no jogo, a menos que o gol haja sido marcado de acordo com a situação descrita em “pessoas extras no campo de jogo”.

O jogo deve ser reiniciado com tiro de meta ou tiro de canto ou com bola ao chão.

- O árbitro deve validar o gol se a pessoa extra era:
 - > um jogador, um jogador substituto, um jogador substituído, um jogador expulso ou oficial da equipe que sofreu o gol;
 - > um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, o árbitro deve ordenar a saída da pessoa extra do campo de jogo.

Se, após a marcação de um gol e após o jogo haver sido reiniciado o árbitro perceber que uma pessoa extra estava em campo no momento em que o gol foi marcado, o gol não pode ser invalidado. Se a pessoa extra ainda continuar no campo de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo;
- ordenar a saída da pessoa extra;
- reiniciar o jogo com um bola ao chão ou com um tiro livre, conforme seja apropriado.

O árbitro deve informar este fato às autoridades competentes.

10. Capitão de equipe

O capitão de uma equipe não desfruta de qualquer privilégio, mas tem um certo grau de responsabilidade pela conduta de sua equipe.





Regra

04

O Equipamento dos Jogadores

1. Segurança

Os jogadores não podem usar equipamento ou qualquer artigo que seja perigoso.

É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para cobrir tais equipamentos.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo (antes das substituições). Se um jogador estiver vestindo ou usando qualquer equipamento perigoso, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- retire o objeto em questão;
- saia do campo de jogo, na próxima interrupção de jogo, se não for possível ou se se recusar a tirar o equipamento perigoso.

O jogador que se recusar a acatar a ordem ou que voltar a usar o equipamento perigoso, deve ser advertido com Cartão Amarelo.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compõe-se das seguintes peças separadas:

- camiseta com mangas;
- calções;
- meias – se for usada fita adesiva ou qualquer material na parte exterior das meias, deve ser da mesma cor da parte da meia em que é aplicada ou que cobre;
- caneleiras – devem ser feitas de material apropriado, de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias;
- calçado.

O goleiro pode usar calças compridas.

Se um jogador perder acidentalmente o calçado ou uma caneleira, deve recompor o equipamento logo que possível e, o mais tardar, na primeira paralisação do jogo; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um gol, o gol é válido.

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos oficiais de arbitragem;
- Cada goleiro deve usar cores que o distingam dos outros jogadores e dos oficiais de arbitragem;
- Se as camisas dos goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camiseta de outra cor, o árbitro deve permitir que a partida seja disputada.

As camisas interiores devem ser da cor predominante das mangas das camisas. Os calções interiores devem ser da cor predominante dos calções ou da barra acasa existente. Todos os jogadores da mesma equipa devem usar tais calções da mesma cor.

4. Outro equipamento

Equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de goleiros e óculos desportivos, são autorizados.

Quando forem usados protetores de cabeça, eles devem:

- ser pretos ou na cor predominante da camiseta (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- estar em conformidade com os requisitos profissionais para equipamento do jogador;
- estar separados da camiseta;
- não constituir perigo para o jogador que o usa ou para qualquer outro jogador (por exemplo mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço);
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

É proibido o uso de quaisquer sistemas de comunicação eletrónico entre jogadores (incluindo jogadores substitutos, jogadores substituídos e jogadores expulsos) e/ou oficiais de equipa.

Quando forem usados sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento de jogadores (com a aprovação da Associação Nacional/organizador da competição):

- tais equipamentos não podem ser perigosos;
- durante o jogo não é permitido receber ou usar as informações e dados transmitidos pelos dispositivos e sistemas na área técnica.

O equipamento não pode conter qualquer mensagem política, religiosa ou pessoal. Os jogadores não podem exibir roupa interior com slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas, pessoais ou de publicidade, além do logotipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipe serão punidos pela entidade de organização da competição, pela respectiva Associação Nacional ou pela FIFA.

5. Infrações e sanções

Por qualquer infração a esta Regra, o jogo não deve necessariamente ser interrompido e o jogador infrator:

- deve ser instruído pelo árbitro a deixar o campo de jogo para corrigir o seu equipamento;
- deve deixar o campo de jogo na primeira interrupção do jogo, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento.

Um jogador que deixar o campo de jogo para corrigir ou trocar seu equipamento deve:

- ter seu equipamento checado por um oficial da arbitragem, antes de ser autorizado a regressar ao campo de jogo;
- aguardar a autorização do árbitro (que pode ser dada com a bola em jogo).

Um jogador que regressar ao campo de jogo sem autorização deve ser advertido com Cartão Amarelo e se o jogo for interrompido pelo árbitro, seu reinício ocorrerá com um tiro livre indireto contra a equipe do infrator, do local em que a bola se encontrava no momento da paralisação do jogo.



Regra

05

O Árbitro

1. A autoridade do árbitro

O jogo é disputado sob o controle de um árbitro, que tem total autoridade para cumprir as regras do jogo.

2. Decisões do Árbitro

O árbitro deve tomar as decisões do jogo com o máximo de sua capacidade, de acordo com as regras e o “espírito do jogo”, segundo sua opinião. Em razão disso, o árbitro possui poder discricionário para adotar as medidas adequadas para cumprir a essência das regras do jogo.

As decisões do árbitro sobre os fatos relacionados com o jogo, incluindo se um gol deve ser ou não confirmado e sobre o resultado do jogo, são finais.

O árbitro não pode alterar uma decisão, ainda que se convença do erro, quer por entendimento próprio ou em razão da opinião de outro árbitro da partida, se já houver reiniciado o jogo, ou se já houver saído do campo de jogo, após encerrar o primeiro tempo, a partida, ou uma prorrogação.

Se o árbitro ficar incapacitado momentaneamente, o jogo deve continuar sob a direção dos demais oficiais de arbitragem, até que a bola fique fora de jogo.

3. Poderes e deveres

O árbitro:

- fará cumprir as regras do Jogo;
- controlará o jogo em colaboração com os demais oficiais da equipe de arbitragem;
- atuará como cronometrista, tomará nota dos incidentes do jogo e remeterá às autoridades competentes um relatório, com informações sobre todas as medidas disciplinares que tomou, assim como de qualquer incidente ocorrido antes, durante e depois da partida;
- supervisionará e/ou indicará o reinício do jogo.

Vantagem

O árbitro:

- permitirá que o jogo continue quando a equipe que sofrer a infração se beneficiará da vantagem, devendo marcar a infração ou falta se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de poucos segundos.

Medidas disciplinares

O árbitro:

- punirá a infração mais grave, considerando a punição, o reinício do jogo, a gravidade do contato físico e o impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo;
- tomará medidas disciplinares contra todo jogador que cometer uma infração passível de advertência com Cartão Amarelo ou expulsão;
- tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção prévia do campo de jogo e até que saia do campo de jogo após o final do jogo (incluindo durante as cobranças de tiros livres desde a marca penal). Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver regra 3, item 3.6); o árbitro deve enviar um relatório para as autoridades competentes sobre qualquer conduta incorreta;
- tem autoridade para exibir cartões amarelos e vermelhos desde o momento que entra no campo de jogo para dar início à partida e até depois de seu encerramento, inclusive durante o intervalo, prorrogação e cobranças de tiros livres do ponto penal;
- tomará medidas contra os oficiais de equipe que não tenham conduta responsável, podendo expulsá-los do campo de jogo e das suas imediações;
- atuará de acordo com informações dos outros oficiais de arbitragem, sobre incidentes que ele próprio não pôde ver.

Lesões

O árbitro:

- deixará o jogo prosseguir até que a bola saia de jogo, se um jogador estiver levemente lesionado;
- paralisará o jogo se um jogador estiver seriamente lesionado e tomará as medidas para este jogador ser transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado não pode ser tratado no campo de jogo e só pode retornar ao campo após o jogo ter reiniciado. Se a bola estiver em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola estiver fora de jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o campo de jogo. As exceções à obrigação de deixar o campo de jogo são apenas quando:

- > um goleiro se lesiona;
 - > um goleiro e um jogador de outra posição se chocam e ambos necessitem de atendimento médico;
 - > jogadores da mesma equipe se chocam e ambos necessitam de atendimento médico;
 - > uma lesão grave ocorrer;
 - > um jogador que se lesionar em resultado de uma falta com contato físico pela qual o adversário seja advertido com Cartão Amarelo ou expulso (por exemplo: falta temerária, jogo brusco grave), desde que a avaliação e/ou o atendimento médico ocorreram rapidamente.
- determinará que qualquer jogador que esteja sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só poderá regressar após receber um sinal do árbitro, depois que este se assegure que o sangramento parou e que não existe sangue no equipamento;
 - quando autorizar a equipe médica e/ou maqueiros a entrar no campo de jogo, determinará que jogador saia, seja na maca ou andando. Se o jogador não respeitar a decisão, o árbitro deve advertir o jogador com Cartão Amarelo, por conduta antidesportiva;
 - ao advertir com Cartão Amarelo ou expulsar um jogador lesionado que tenha que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deve exibir o respectivo cartão antes do jogador sair do campo de jogo;
 - se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for em razão de uma infração às Regras do Jogo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Interferência externa

O árbitro:

- Deve parar, interromper ou encerrar o jogo definitivamente por quaisquer infrações às regras do jogo ou por interferência externa, por exemplo, se:
 - > a iluminação artificial for insuficiente;
 - > se um oficial de arbitragem, um jogador ou um oficial de equipe for atingido por um objeto lançado por um espectador, o árbitro pode deixar o jogo prosseguir, pará-lo, interrompê-lo ou encerrá-lo definitivamente, de acordo com a gravidade do incidente;
 - > um espectador soprar um apito que interfira no jogo, o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um bola ao chão;
 - > se uma segunda bola, outro objeto ou um animal entrar no campo de jogo, o árbitro deve:

- parar o jogo (e recomeçá-lo com um bola ao chão), mas apenas se o objeto ou animal interferir no jogo, a menos que a bola esteja entrando na meta e se a interferência não impedir um defensor de jogar a bola. Neste caso, um gol deve ser validado se a bola entrar na meta (mesmo que a bola tenha tocado na bola, objeto ou animal);
- permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível.
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo.

4. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório:

- Apito(s);
- Relógio(s);
- Cartões vermelhos e amarelos;
- Bloco de notas (ou outro meio de registrar as ocorrências do jogo).

Outros equipamentos

Os árbitros estão autorizados a usar:

- Equipamento para comunicação entre os oficiais de arbitragem: dispositivos de vibração ou bandeiras eletrônicas e fones auriculares etc;
- Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização ou equipamento de avaliação de rendimento físico.
- Spray

Os árbitros e outros oficiais de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico.

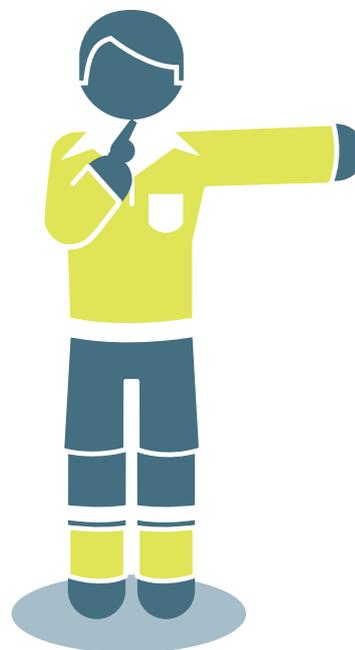
5. Sinais do árbitro

(Ver diagrama dos sinais aprovados para os árbitros)

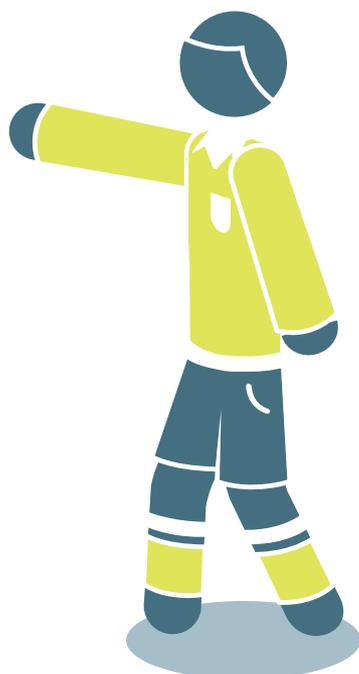
Além do atual sinal “com os dois braços” para a indicação de vantagem, um sinal semelhante “com um braço” é agora permitido, por não ser fácil para os árbitros correrem com os dois braços estendidos.



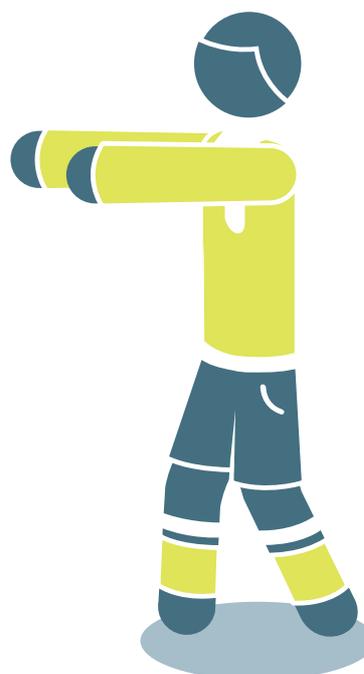
Tiro livre **indireto**



Tiro livre **direto**



Vantagem (1)



Vantagem (2)



Pênalti



Cartão **Vermelho** ou **Amarelo**



Tiro de **canto**



Tiro de **meta**

6. Responsabilidade dos oficiais de arbitragem

Um árbitro ou outro oficial de arbitragem não será responsável por:

- qualquer lesão sofrida por um jogador, oficiais de equipes ou espectador;
- quaisquer danos materiais;
- qualquer prejuízo sofrido por uma pessoa física, clube, empresa, associação ou qualquer outra entidade, que decorra ou possa decorrer de uma decisão tomada pelo árbitro em conformidade com as Regras do Jogo ou em razão de atos praticados para organização, disputa e controle de um jogo.

Entre tais hipóteses incluem-se as seguintes:

- decisão de permitir ou proibir a realização de um jogo em virtude do estado do campo, de suas imediações ou de condições meteorológicas;
- decisão de encerrar um jogo definitivamente pela razão que julgue adequada;
- decisão relativa ao estado dos acessórios do campo e da bola utilizados durante o jogo;
- decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido nos locais reservados aos espectadores;
- decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo, a fim de ser tratado;
- decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo a fim de ser tratado;
- decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certas roupas ou equipamentos;
- decisão (desde que seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes de equipes ou do estádio, os agentes de segurança, os fotógrafos ou qualquer pessoa dos meios de comunicação) de estar na proximidade do campo de jogo;
- qualquer decisão que o árbitro possa tomar em conformidade com as Regras do Jogo ou com suas obrigações, de acordo com os regulamentos da FIFA, das Associações Nacionais ou Federações Nacionais, ou em conformidade com o regulamento da competição ou regulamentos que regem a partida.



Regra

06

Os Outros Oficiais de Arbitragem

Podem ser nomeados para o jogo outros oficiais de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais e árbitro assistente reserva). Estes oficiais ajudarão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as regras, sendo a decisão final tomada sempre pelo árbitro.

Os oficiais da equipe de arbitragem atuam sob a direção do árbitro. Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro prescindirá de suas atividades e remeterá um relatório às autoridades competentes

À exceção do árbitro assistente de reserva, os demais prestam assistência ao árbitro nas situações de faltas e infrações em que tiverem melhor visão do que o árbitro e devem remeter às autoridades competentes um relatório sobre qualquer conduta incorreta grave e incidentes graves que não tenham sido percebidos pelos demais oficiais de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros oficiais da equipe de arbitragem sobre qualquer relatório que elaborar.

Os oficiais da equipe de arbitragem ajudarão o árbitro a inspecionar o campo de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive para verificar se problemas detectados foram resolvidos), além de fazer registo do tempo de jogo, gols, condutas incorretas, etc.

O regulamento da competição deve indicar claramente qual oficial de equipe deve substituir o árbitro que fique impossibilitado de iniciar ou de continuar o jogo, e toda substituição que possa haver. Em particular, o regulamento deve indicar claramente se a substituição do árbitro deve ser pelo quarto árbitro, pelo primeiro árbitro assistente ou pelo primeiro árbitro assistente adicional.

1. Árbitros assistentes

Os árbitros assistentes devem indicar quando:

- a bola sair completamente do campo de jogo e seu reinício deve dar-se por meio de um tiro de canto ou de meta e a qual equipe deve executar o arremesso lateral;
- um jogador em posição de impedimento deve ser punido;
- for solicitada uma substituição;
- nas cobranças de pênalti, o goleiro se mover para frente antes que a bola seja tocada e se a bola transpôs totalmente a linha de gol; se tiverem sido nomeados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente coloca-se em linha com a marca do pênalti.

O árbitro assistente é também responsável por supervisionar o procedimento de substituição.

O árbitro assistente pode entrar no campo de jogo para controlar a distância dos 9.15m.

2. Quarto árbitro

A função do quarto árbitro também inclui:

- supervisionar o procedimento de substituição;
- verificar o equipamento de um jogador ou substituto;
- verificar o reingresso de um jogador ao campo de jogo depois do sinal de autorização do árbitro;
- inspecionar as bolas reservas;
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro informa que concederá no final de cada tempo de jogo (inclusive nas prorrogações);
- informar o árbitro sobre qualquer conduta incorreta dos integrantes das áreas técnicas.

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

- quando a bola ultrapassa completamente a linha de meta, inclusive quando um gol for marcado;
- se o reinício do jogo é com tiro de meta ou de canto;

- quando, nos tiros penais, o goleiro se mover para frente antes que a bola seja tocada e quando a bola transpuser a linha de meta;

4. Árbitro assistente de reserva

O único dever do árbitro assistente de reserva é substituir um árbitro assistente ou quarto árbitro que não possa continuar a desempenhar as suas funções.



5. Sinais do Árbitro assistente

Substituição



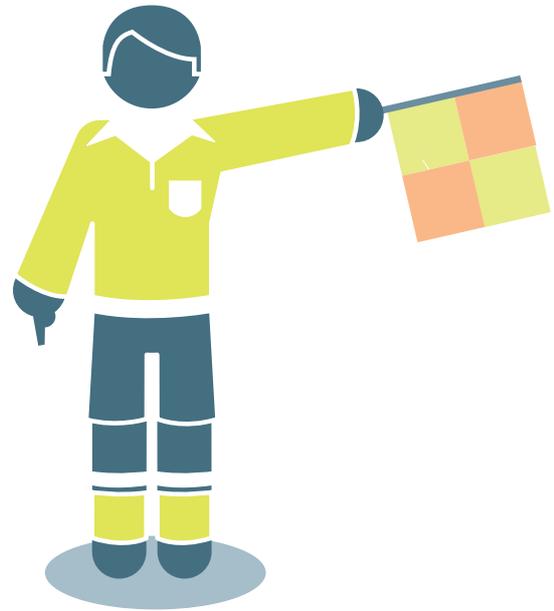
Falta cometida por **defensor**



Falta cometida por **atacante**



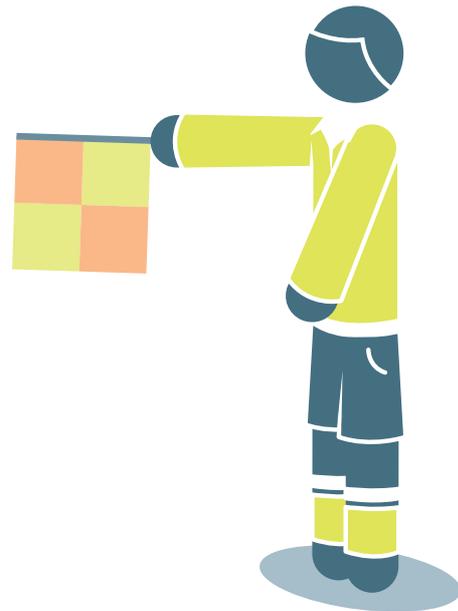
Arremesso lateral
para o **ataque**



Arremesso lateral
para a **defesa**



Tiro de **canto**



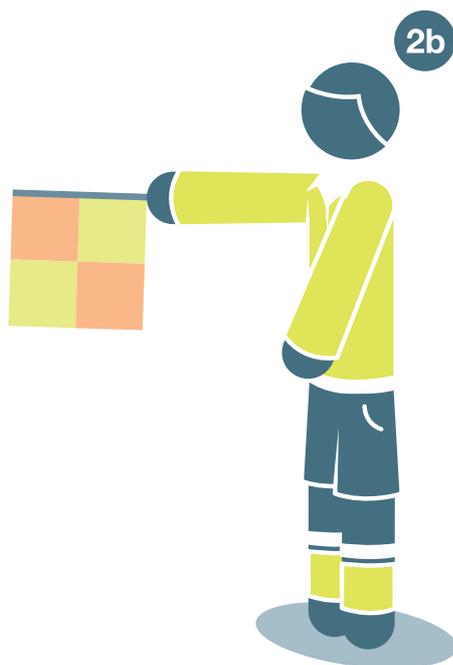
Tiro de **meta**



Impedimento



Impedimento próximo
ao árbitro assistente



Impedimento na
zona central do campo

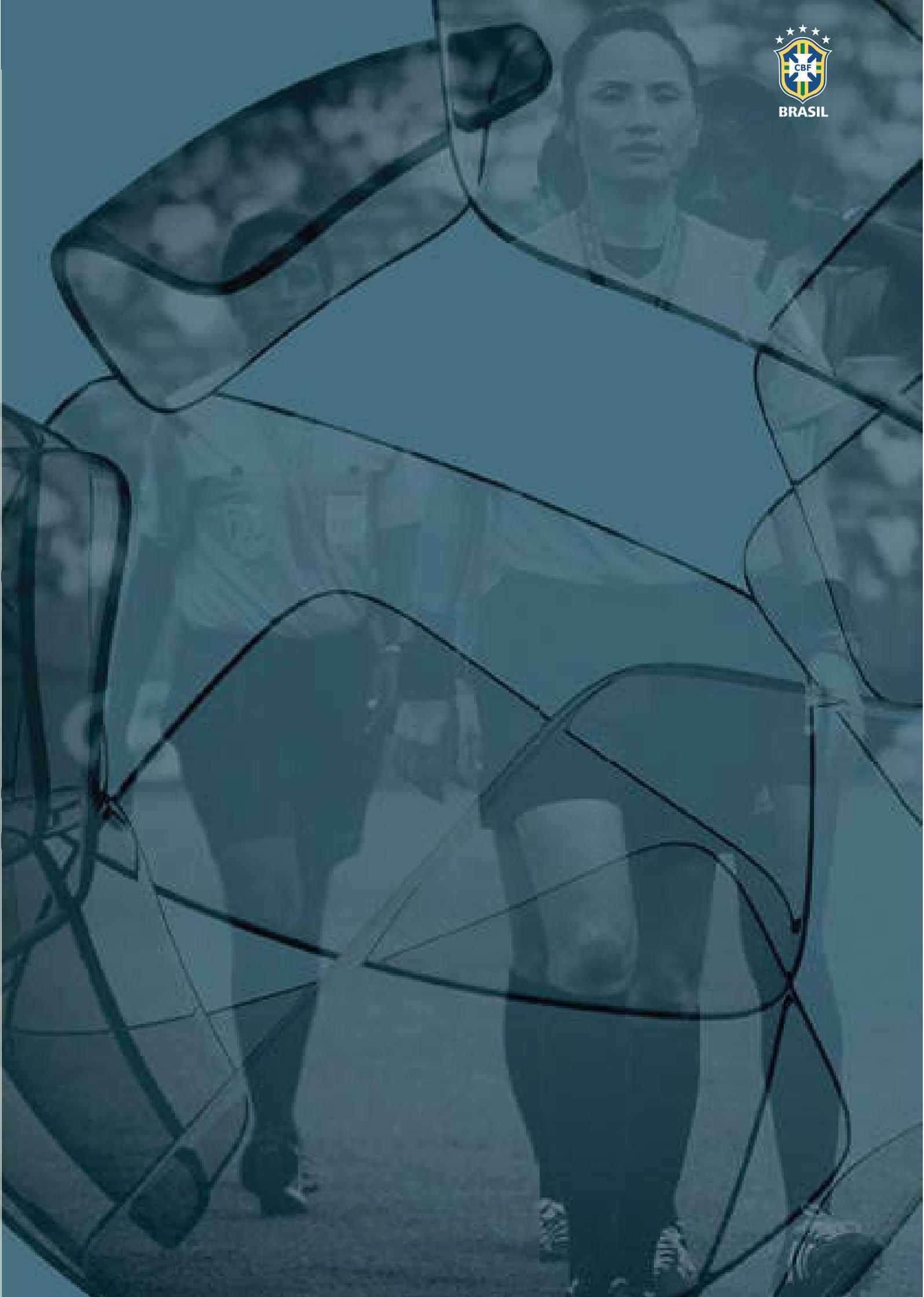


Impedimento do lado oposto
ao árbitro assistente

6. Sinais do Árbitro assistente adicional



Gol
(somente quando a bola
ultrapassar claramente
a linha de meta)





Regra

07

A duração do Jogo

1. Partes do jogo

O jogo terá duração de dois períodos iguais de 45 minutos cada, que só poderão ser reduzidos se houver acordo entre o árbitro e as duas equipes, antes do seu início e desde que haja previsão no regulamento da competição.

2. Intervalo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre os dois períodos, que não deve exceder 15 minutos. O regulamento da competição deve definir claramente a duração desse intervalo, que só pode ser modificado com permissão do árbitro.

3. Recuperação do tempo perdido

Cada período deve ser acrescido do tempo perdido, em razão de:

- substituições;
- avaliação de lesões ou transporte de jogadores para fora do campo de jogo;
- perdas de tempo;
- sanções disciplinares;
- paradas para hidratação ou por ordem médicas previstas no regulamento da competição;
- qualquer atraso significativo para o reinício do jogo (exemplo: celebração de gols).

O quarto árbitro deve indicar o tempo adicional mínimo decidido pelo árbitro no final do último minuto de cada período de jogo. O tempo adicional pode ser aumentado pelo árbitro, mas não reduzido.

O árbitro não pode compensar um erro de cronometragem ocorrido no primeiro período, alterando a duração do segundo período.

4. Tiro penal – pênalti

Se um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada período deve ser prolongada até o pênalti ser concluído.

5. Suspensão definitiva do jogo

Um jogo suspenso definitivamente antes do seu término deve ser jogado novamente, salvo disposição contrária estabelecida no regulamento da competição ou pelos organizadores da competição.





Regra

08

O Início e o Reinício do Jogo

O jogo deve começar com um tiro inicial (saída) no início de cada um dos períodos, inclusive das prorrogações e depois que um gol for marcado. Os tiros livres (diretos e indiretos), pênaltis, arremessos laterais, tiros de meta e tiros de canto são também formas de reiniciar o jogo (regras 13 a 17). O bola ao chão é uma forma de reinício do jogo, quando o árbitro o paralisa sem que haja previsão de seu reinício de uma das formas acima.

A ocorrência de uma infração com a bola fora de jogo não altera a forma do seu reinício.

1. Procedimento do tiro inicial (saída)

- a equipe que vencer o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a direção para onde quer jogar no primeiro período;
- a outra equipe dá o tiro inicial (saída);
- a equipe que ganhou o sorteio efetua o tiro de saída para iniciar o segundo período;
- no começo do segundo período as equipes trocam de campo e atacam na direção contrária à do primeiro período;
- após a marcação de um gol, a equipe que o sofrer dará o tiro de saída.

Em cada tiro de saída:

- todos os jogadores devem encontrar-se na própria metade do campo;
- os adversários da equipe que executará a saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 9,15 m da bola, até que ela entre em jogo;
- a bola será colocada no chão sobre o ponto central;
- o árbitro dá o sinal autorizando o tiro de saída;
- a bola entra em jogo logo após ser tocada e se mover claramente;
- pode ser marcado um gol contra a equipe adversária diretamente de um tiro de saída.

Infrações e sanções

Se o jogador que executar o tiro de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, será marcado a favor da equipe adversária um tiro livre indireto ou, se houver mão deliberada, um tiro livre direto.

Ocorrendo qualquer outra infração no procedimento, o tiro de saída deve ser repetido.

2. Procedimento de bola ao chão

O Árbitro deixará cair a bola no local onde ela se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se o jogo tiver sido interrompido dentro da área de meta. Neste caso, o árbitro realizará o bola ao chão sobre a linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola entra em jogo quando toca no chão.

Qualquer número de jogadores pode disputar um bola ao chão (incluindo os goleiros); o árbitro não tem poderes para decidir quem pode disputar o bola ao chão nem interferir em seu resultado.

Infrações e sanções

O bola ao chão será repetido se:

- a bola tocar em um jogador antes de tocar no chão;
- se a bola sair do campo de jogo depois de tocar no chão, sem tocar em nenhum jogador.

Se a bola entrar em uma meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo reiniciará com:

- um tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária;
- um tiro de canto, se a bola entrar na própria meta.





Regra

09

A Bola em Jogo e fora de Jogo

1. Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

- transpuser completamente uma linha de meta ou a linha lateral, quer pelo chão ou pelo alto;
- o jogo for interrompido pelo árbitro.

2. Bola em jogo

A bola estará em jogo em todas as outras situações, inclusive quando tocar em um oficial da equipe de arbitragem, nos postes e nos travessões da meta ou nos mastros de tiro de canto e desde que permaneça no campo de jogo.



Regra

10

Determinação do Resultado de um Jogo

1. Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola transpuser completamente a linha de meta, entre os postes e por baixo do travessão, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipe a favor da qual o gol seja marcado.

Quando o árbitro assinalar um gol antes de a bola transpor completamente a linha de meta, o jogo deve reiniciar por meio de uma bola ao chão.

2. Equipe vencedora

A equipe que marcar maior número de gols durante a partida será a vencedora. Quando as duas equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, o jogo terminará empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipe seja declarada vencedora após um jogo ou após partidas de ida e volta que terminem empatadas, só são permitidos os seguintes critérios de desempate:

- regra de gols marcados fora de casa;
- prorrogação;
- tiros livres desde a marca penal.

3. Tiros desde a marca penal

Os tiros livres desde a marca penal são executados após o término do jogo e, a menos que haja estipulação diferente, se aplicam todas as regras do tiro penal.

Procedimento

Antes do início das cobranças dos tiros desde a marca penal

- A menos que existam outros fatores a ser considerados (por exemplo, condições do campo, segurança, etc.), o árbitro efetuará um sorteio por meio de uma moeda para decidir em qual meta os tiros serão executados. Esta decisão só poderá ser mudada por razões de segurança ou no caso de a meta ou o campo de jogo ficarem impossibilitados de uso;

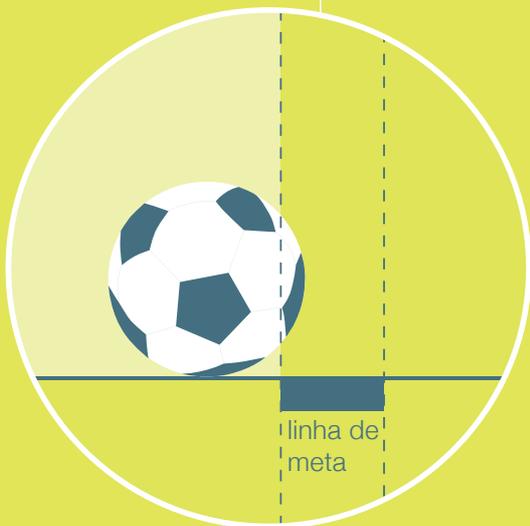


Não é gol

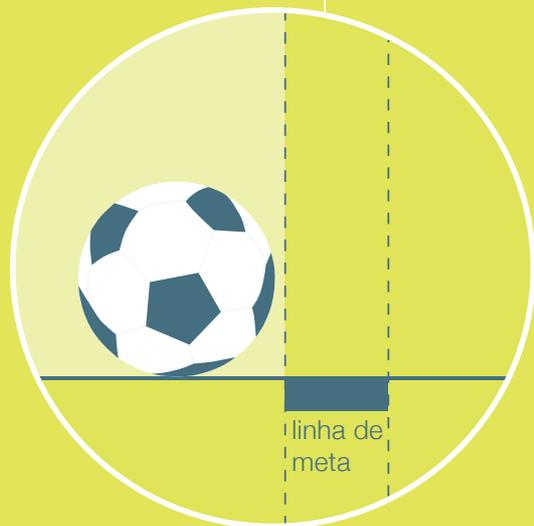
É gol

Não é gol

É gol



linha de
meta



linha de
meta

- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- À exceção da substituição de um goleiro lesionado, apenas os jogadores que se encontrem no campo de jogo, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estarão habilitados a executar tiros livres;
- Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo e antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres (exceto no caso abaixo);
- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, e cuja equipe não tenha feito o número máximo de substituições autorizadas, poderá ser substituído por um substituto inscrito ou por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, sendo que o goleiro substituído não poderá voltar a participar das cobranças nem executar qualquer tiro.

Durante a execução dos tiros desde a marca penal

- Só os jogadores habilitados e os oficiais da equipe de arbitragem podem permanecer no campo de jogo;
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que for executar o tiro e os dois goleiros devem permanecer no círculo central;
- O goleiro da equipe executante deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde decorrerá a execução, sobre a linha de meta e junto à interseção desta com a linha da área de penal;
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com seu goleiro
- O tiro será considerado concluído quando a bola parar, sair do campo ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras;
- O árbitro deve anotar o resultado de todos os tiros executados.

De acordo com as condições adiante, cada equipe executará cinco tiros.

- Os tiros serão executados alternadamente, um por equipe;

- Se, antes das duas equipes executarem seus cinco tiros, uma delas marcar mais gols do que a outra possa marcar ainda que execute os tiros restantes, o árbitro encerrará as cobranças;
- Se, depois das duas equipes executarem os cinco tiros houver empate, a execução prosseguirá, também alternadamente, até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, com o mesmo número de cobranças;
- Cada tiro será executado por um jogador diferente e cada jogador só executará outra cobrança depois que todos os jogadores habilitados de sua equipe tiverem executado o mesmo número de cobranças que ele;
- O princípio acima continua a aplicado a qualquer sequência de tiros que houver, mas uma equipe pode alterar a ordem dos executantes;
- Os tiros livres não podem ser retardados devido à saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador que estiver fora do campo de jogo será considerado executado e perdido, se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

Substituições e expulsões durante a execução dos tiros desde a marca penal

- Um jogador, um substituto ou jogador substituído pode ser advertido ou expulso;
- Um goleiro que seja expulso deve ser substituído por um jogador habilitado;
- Um jogador que fique impossibilitado de executar o tiro não pode ser substituído, exceto o goleiro;
- O árbitro não pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipe ficar reduzida a menos de sete jogadores.





Regra

1 1

Impedimento

1. Posição de impedimento

Estar em posição de impedimento não constitui infração.

Um jogador estará em posição de impedimento quando:

- qualquer parte de sua cabeça, corpo ou pés estiver na metade do campo adversário (excluindo a linha de meio de campo) e se;
- qualquer parte de sua cabeça, corpo ou pés estiver mais próximo da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário.

As mãos e os braços dos jogadores, inclusive dos goleiros, não são considerados.

Um jogador não se encontrará em posição de impedimento quando estiver em linha com:

- o penúltimo adversário ou;
- os dois últimos adversários.

2. Infração de impedimento

Um jogador em posição de impedimento no momento em que a bola for jogada ou tocada por um companheiro de equipe só deve ser punido se participar ativamente do jogo:

- Interferindo no jogo ao jogar ou tocar na bola, passada ou tocada por um companheiro ou;
- Interferindo em um adversário de uma das seguintes maneiras:

- > Impedindo um adversário de jogar ou de poder jogar a bola ao obstruir claramente sua linha de visão ou;
- > disputando a bola com o adversário ou;
- > tentando claramente jogar a bola que se encontre próxima de si e quando essa ação causar impacto no adversário ou;
- > Praticando uma ação óbvia que tenha impacto claro na possibilidade de o adversário jogar a bola.

ou

- Ganhando vantagem da posição de impedimento por jogar a bola ou interferir em um adversário, quando a bola haja sido:
 - > Desviada ou rebotada em um dos postes ou no travessão da meta ou em um adversário;
 - > Jogada por um adversário para fazer uma defesa deliberada (impedir que a bola entre em sua meta).

Um jogador em posição de impedimento que receber a bola jogada deliberadamente por um adversário (exceto quando se tratar de uma defesa deliberada), não deve ser punido (não ganha vantagem).

Uma “defesa deliberada” se caracteriza quando um jogador deliberadamente joga a bola que vai em direção ou que está muito próxima de sua meta, com qualquer parte do corpo, exceto com as mãos, a menos que seja o goleiro em sua própria área de pênalti.

3. Não é infração

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

- tiro de meta;
- arremesso lateral;
- tiro de canto.

4. Infrações e sanções

Se for cometida uma infração de impedimento, o árbitro concederá a favor da equipe adversária um tiro livre indireto, a ser executado do local onde a infração ocorrer, inclusive se for na própria metade do campo do jogador.

Qualquer jogador defensor que saia do campo de jogo sem autorização do árbitro será considerado como se estivesse sobre a linha de meta ou linha lateral, para efeitos de impedimento, até à primeira interrupção do jogo ou até que a equipe defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio de campo e até a bola estar fora da área de pênalti. Se o jogador abandonar o campo de jogo deliberadamente deve ser advertido com Cartão Amarelo, quando a bola estiver fora de jogo.

Um jogador atacante pode sair ou permanecer fora do campo de jogo para não ser envolvido em jogo ativo. Se o jogador regressar pela linha de meta e se envolver no jogo antes de a bola ter saído de jogo, ou antes da equipe defensora jogar a bola na direção da linha de meio campo e de a bola ter saído da área penal, deve-se considerar que o jogador está posicionado sobre a linha de meta adversária para efeito de impedimento. Um jogador que deixar deliberadamente o campo de jogo, regressar sem a autorização do árbitro e que não seja punido por impedimento, se obtiver qualquer vantagem deve ser advertido com Cartão Amarelo.

Se um jogador atacante permanecer imóvel entre os postes da meta e no interior da meta, um gol pode ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de impedimento ou outra infração da regra 12. Nesses casos, o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto ou direto.



Regra

12

Faltas e Incorreções

Os tiros livres indiretos e diretos e o pênalti só podem ser marcados por faltas e infrações cometidas quando a bola estiver em jogo.

1. Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto a favor da equipe adversária do jogador que praticar uma das seguintes ações considerada pelo árbitro como imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- fazer carga em um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;
- empurrar um adversário;
- golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;
- dar uma entrada ou disputar a bola com um adversário;
- dar ou tentar dar um calço ou uma rasteira em um adversário.

Se uma infração envolver contato será punida com tiro livre direto ou pênalti.

- Imprudência significa que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração; ou atua sem precaução em relação a um adversário, quando participa de uma disputa com ele. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- Temeridade significa que um jogador não considera o risco ou, as consequências para seu adversário. O jogador deve ser advertido com cartão amarelo;
- Uso de força excessiva significa que um jogador excede a força necessária e assume risco de causar lesão em um adversário. O jogador deve ser expulso.

Também será concedido um tiro livre direto se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar (agarrar) um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato;
- cuspir em um adversário.

Ver também as faltas da regra 3 (três)

Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com as mãos implica o ato deliberado de um jogador tocar a bola com as mãos ou com os braços.

Devem ser considerados os seguintes critérios:

- o movimento da mão em direção à bola (e não a bola em direção à mão);
- a distância entre o jogador e a bola (bola inesperada);
- a posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração;
- tocar a bola com um objeto que estiver sendo segurado com a mão (peça de vestuário, caneleira, etc.) é infração;
- tocar a bola com um objeto jogado com a mão (chuteira, caneleira, etc.) também constitui infração.

Fora da sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições que os demais jogadores para tocar a bola com as mãos. No interior da sua própria área penal o goleiro não pode ser punido com tiro livre direto por tocar a bola com a mão. Também não lhe pode ser aplicada qualquer sanção disciplinar por isso. Poderá, todavia, ser punido por infração de mão com tiro livre indireto.

2. Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária de um jogador que:

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o movimento de um adversário sem qualquer contato;
- impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de colocação da bola em disputa;
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária, se o goleiro cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área penal:

- manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de soltá-la;
- tocar a bola com as mãos depois de:
 - > ter colocado a bola em disputa e antes de a bola ser tocada por outro jogador;
 - > receber a bola passada deliberadamente com os pés por um companheiro;
 - > receber a bola diretamente de um arremesso lateral efetuado por um companheiro.

Considera-se que o goleiro tem o controle, a posse de bola quando:

- mantiver a bola nas mãos ou quando a bola se encontrar entre sua mão e uma superfície (por exemplo, o chão, seu corpo) ou quando estiver tocando na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebotar acidentalmente ou mesmo depois de fazer uma defesa deliberada;
- tiver a bola na palma da mão aberta;
- estiver quicando a bola no chão ou jogando-a para o ar.

Durante o período em que o goleiro estiver com controle ou domínio da bola com as mãos nenhum adversário pode disputar a bola com ele.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é toda ação de tentar jogar a bola quando houver risco para alguém (inclusive o próprio jogador). Essa ação também se caracterizará quando um jogador que estiver perto da bola desistir de jogá-la por receio de lesão.

As “tesouras” ou “bicicleta” são permitidas, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir o avanço de um adversário sem contato

Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho dele para obstruir seu avanço, diminuir sua velocidade ou fazê-lo mudar de direção, quando a bola não estiver em distância de disputa entre os jogadores.

Todos os jogadores têm direito de ocupar uma posição, um espaço no campo de jogo. Encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que colocar-se em seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre em distância de disputa e o jogador não seja segurado com os braços ou corpo. Se a bola estiver em distância de disputa, o jogador pode sofrer carga legal de um adversário.

3. Medidas disciplinares

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção que antecede a partida e até que saia do campo, após o final do jogo (inclusive durante os tiros livres da marca penal).

Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe do jogo (ver regra 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outras condutas antidesportivas às autoridades competentes.

Se um jogador cometer uma infração sancionável com advertência com cartão amarelo ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, um oficial de arbitragem ou contra qualquer outra pessoa deve ser punido conforme a natureza de infração cometida.

O cartão amarelo é utilizado para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos substitutos e aos jogadores substituídos.

Retardar o reinício do jogo para mostrar um cartão

Quando o árbitro decidir punir com cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve reiniciar antes que a sanção seja aplicada.

Vantagem

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com cartão amarelo ou expulsão, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo, exceto quando for cortada uma clara oportunidade de gol e ainda assim o gol for marcado, pois nessa hipótese o jogador deve ser punido com cartão amarelo, por atitude antidesportiva.

Não deve ser aplicada vantagem em situações de jogo brusco grave, conduta violenta ou em caso de segundo cartão amarelo, a menos que se trate de uma clara oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve expulsar o jogador na primeira

interrupção de jogo, a não ser que o jogador jogue a bola, a dispute ou interfira em um adversário, caso em que o árbitro deve parar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto conta a equipe do jogador expulso.

Se um defensor começar a segurar (agarrar) um atacante fora da área penal e continuar a ação até o interior da área penal, o árbitro deve marcar um pênalti.

Infrações puníveis com advertência – cartão amarelo

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- entrar ou regressar ou, deliberadamente, deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro;
- não respeitar a distância exigida para os reinícios de jogo, como nos tiros de canto, tiros livres, arremesso lateral;
- infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar “infração persistente”);
- praticar atitude antidesportiva.

Um substituto ou um jogador substituído deve ser advertido com Cartão Amarelo por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- entrar ou regressar no campo de jogo sem autorização do árbitro;
- praticar atitude antidesportiva.

Advertências por conduta antidesportiva

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, por exemplo:

- tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo ou sem autorização do árbitro;
- praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
- praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;
- tocar a bola com a mão para marcar um gol (não é necessário que consiga), ou por uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;

- jogar a bola quando estiver saindo do campo, após receber a autorização do árbitro para sair;
- mostrar falta de respeito ao jogo;
- utilizar um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre) com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos;
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício.

Comemoração de gols

Os jogadores podem comemorar os gols, mas as comemorações não podem ser excessivas; as comemorações “coreográficas” não devem ser estimuladas e não podem causar perda de tempo excessiva.

Deixar o campo de jogo para comemorar um gol não é uma infração passível de advertência com cartão amarelo, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- subir nos equipamentos de proteção do campo;
- fazer gestos provocativos, debochados ou inflamatórios;
- cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Retardar o reinício do jogo

Os árbitros devem advertir com cartão amarelo os jogadores que retardarem o reinício do jogo por meio de ações como:

- fingir executar um arremesso lateral, mas deixar a bola para um companheiro de equipe efetuar;
- demorar de sair do campo quando estiver sendo substituído;
- retardar excessivamente o reinício do jogo;
- tocar ou carregar a bola para longe do local do reinício, ou provocar confronto tocando deliberadamente na bola após o árbitro paralisar o jogo;
- executar um tiro livre do lugar errado para forçar a repetição do reinício do jogo.

Infrações puníveis com expulsão

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído deve ser expulso quando cometer uma das seguintes infrações:

- impedir com mão deliberada um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- impedir uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante);
- jogo brusco grave;
- cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa;
- conduta violenta;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos, ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído expulso deve deixar os arredores do campo e a área técnica.

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador deve ser expulso independentemente do local onde a infração for cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido, a menos que:

- a infração seja de segurar, agarrar ou empurrar;
- o jogador infrator não tente jogar a bola ou não tenha possibilidade de jogar ou de disputar a bola; ou
- a infração seja punível com um cartão vermelho, independentemente do local do campo onde seja cometida (por exemplo, jogo brusco grave, conduta violenta etc).

Em todas as circunstâncias acima descritas o jogador deve ser expulso.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a meta;
- a direção em que a jogada se desenvolvia;
- a possibilidade de manter ou de controlar a bola;
- a posição e o número de defensores.

Jogo brusco grave

Uma entrada (carrinho) ou uma disputa que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou praticada com uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punida como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás utilizando uma ou ambas as pernas com força excessiva, ou colocando em risco a integridade física do adversário, pratica jogo brusco grave.

Conduta violenta

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que esteja disputando a bola, ou contra um companheiro, um oficial de equipe, um oficial de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contato.

Também pratica conduta violenta todo jogador que, sem estar disputando a bola, golpeia deliberadamente um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou no rosto com a mão ou braço, a menos que a força empregada seja insignificante.

Infrações com arremesso de objetos (ou da bola)

Se, com a bola em jogo, um jogador, um substituto ou um jogador substituído lançar um objeto (inclusive a bola) contra um adversário ou qualquer outra pessoa, o árbitro deve interromper o jogo e, se a infração foi cometida:

- com temeridade – punir o jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva;
- usando força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta.

4. Reinício do jogo após faltas e incorreções

- Se a bola não estiver em jogo, o jogo deve ser reiniciado em conformidade com a decisão tomada anteriormente;
- Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração dentro do campo de jogo contra:
 - > um adversário – tiro livre indireto, direto ou pênalti;
 - > um companheiro, um substituto ou um jogador substituído, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – tiro livre direto ou pênalti;
 - > qualquer outra pessoa – bola ao chão.

- Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração fora do campo de jogo:
 - > se o jogador já se encontrava fora do campo de jogo, o jogo será reiniciado com um bola ao chão;
 - > se o jogador sair do campo de jogo para cometer a infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. Contudo, se um jogador deixar o campo de jogo em razão de uma ação de jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe do campo, do ponto mais próxima do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área de pênalti do jogador infrator.
- Se um jogador, quer esteja dentro ou fora do campo de jogo, arremessar um objeto contra um adversário que se encontre no campo de jogo, o reinício do jogo será com um tiro livre direto desde o local em que o objeto atingir ou poderia atingir o adversário, ou um tiro penal;
- O jogo reiniciará com um tiro livre indireto se:
 - > um jogador que se encontre dentro do campo de jogo lançar um objeto contra qualquer pessoa fora do campo de jogo;
 - > um substituto ou jogador substituído lançar um objeto contra um adversário que se encontre dentro do campo de jogo.



Regra

13

Tiros Livres

1. Tipos de livres

Os tiros livres são direto e indireto e são concedidos a favor da equipe adversária do jogador que cometer a falta ou infração.

Sinal de tiro livre indireto

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o tiro seja executado e até que a bola toque em outro jogador ou saia do jogo.

Um tiro livre indireto deve ser repetido, se o árbitro não fizer o sinal correspondente e se a bola for entrar diretamente na meta adversária.

A bola entra na meta

- se a bola, na cobrança de um tiro livre direto, entrar diretamente na meta da equipe contrária o gol deve ser confirmado;
- se a bola, na cobrança de um tiro livre indireto, entrar diretamente na meta da equipe contrária será marcado um tiro de meta;
- se a bola, na cobrança de um tiro livre direto ou indireto entrar diretamente na meta da própria equipe, será marcado um tiro de canto.

2. Procedimento

Todos os tiros livres são executados do local onde a infração foi cometida, exceto nas situações seguintes:

- os tiros livres indiretos, a favor da equipe atacante cometidos na área de meta da equipe adversária, são executados do ponto mais próximo da linha da área de meta, paralela à linha de meta;
- os tiros livres a favor da equipe defensora, cometidos em sua área de meta, podem ser executados de qualquer ponto dessa área de meta.

- os tiros livres por infrações decorrentes de um jogador entrar, regressar ou sair do campo de jogo sem autorização do árbitro são executados do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador deixar o campo em razão de uma ação de jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe do campo, do ponto mais próximo do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área de pênalti do jogador infrator;
- A regra também determina outros pontos para execução dos tiros livres (ver regras 3, 11, 12).

A bola:

- deve estar imóvel e o executante não pode voltar a tocá-la antes de a bola tocar em outro jogador;
- entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente, exceto no caso de um tiro livre a favor da equipe defensora desde sua área penal, quando a bola só entrará em jogo quando sair diretamente dessa área penal.

Antes da bola entrar em jogo todos os adversários devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da bola, a menos que se encontrem na sua própria linha de meta entre os postes de meta;
- fora da área penal nas cobranças de tiros livres a favor da equipe adversária dentro de sua própria área penal.

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

Fazer fintas na execução de um tiro livre para confundir os adversários é permitido e faz parte do futebol.

Se, na execução correta de um tiro livre, um jogador tocar a bola intencionalmente em um adversário para poder, em seguida, jogar a bola, desde que não o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

3. Infrações e sanções

Se durante a execução de um tiro livre um jogador adversário se encontrar mais próximo da bola que a distância regulamentar, o tiro livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada uma vantagem; no entanto, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e se um adversário estiver menos de 9,15 m da bola e interceptá-la o árbitro deve permitir que o jogo continue. Contudo, um adversário que deliberadamente impedir a execução de um tiro livre deve ser advertido por retardar o reinício do jogo.

Se, na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora dentro da sua própria área penal, qualquer adversário se encontra dentro dessa área penal porque não teve tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

Se na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora, dentro da sua própria área penal, a bola não sair diretamente dessa área, o tiro livre deve ser repetido.

Se a bola entrar em jogo e o executante tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

- será marcado um tiro livre direto;
- será marcado um tiro penal se a infração for cometida dentro da área penal do executante, a menos que o executante tenha sido o goleiro, pois, nesse caso, será marcado um tiro livre indireto.



Regra

14

Tiro Penal (Pênalti)

Um tiro penal (pênalti) será marcado se um jogador cometer uma infração punível com tiro livre direto dentro de sua própria área penal ou mesmo fora do campo de jogo, em razão de uma saída de campo como parte do jogo, como é indicado nas regras 12 e 13.

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca penal.

O executante do pênalti deve ser devidamente identificado.

O goleiro deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executante e entre os postes da meta, até a bola ser tocada.

Todos os jogadores, fora o executante e o goleiro, devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da marca penal;
- atrás da marca penal;
- dentro do campo de jogo;
- fora da área penal.

Após todos os jogadores ocuparem suas posições, de acordo com esta regra, o árbitro dará o sinal para que o pênalti seja executado.

O executante do pênalti deve tocar a bola para frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para frente.

A bola entrará em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

O executante não pode tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador a toque.

O tiro penal só estará concluído quando a bola parar de se mover, sair de jogo ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras.

O árbitro pode conceder tempo adicional para permitir que um tiro penal seja executado e concluído no final de cada período do jogo ou da prorrogação.

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro dê a autorização, o tiro penal deve ser executado. Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

O jogador executante do penal ou um companheiro de equipe infringe as Regras do Jogo:

- se a bola entrar na meta, o pênalti será repetido;
- se a bola não entrar na meta, o árbitro interromperá o jogo e o reiniciará com um tiro livre indireto.

exceto nas situações seguintes, quando o jogo dever ser interrompido e reiniciado com tiro livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um gol:

- se o pênalti for cobrado para trás;
- se um companheiro do jogador identificado cobrar o tiro penal; o árbitro adverte com cartão amarelo o jogador que executou o tiro;
- o jogador executante, já depois de ter concluído a corrida, faz finta ao executar o pênalti (fintas são permitidas durante a corrida); o árbitro adverte o executante com cartão amarelo.

O goleiro ou um companheiro de equipe transgride as Regras do Jogo:

- se a bola entrar na meta, o gol deve ser validado;
- se a bola não entrar na meta, o pênalti deve ser repetido; o goleiro deve ser advertido com cartão amarelo, se for o culpado da infração.

Se jogadores de ambas as equipes infringirem as regras do jogo, o pênalti deve ser repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: uma finta proibida).

Se, depois de executado o tiro penal:

o executante tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um tiro livre indireto deve ser marcado (ou tiro livre direto se o toque for de mão deliberada);

Se a bola for tocada por um agente externo enquanto se move para a frente:

- o tiro penal deve ser repetido;

Se a bola, depois de tocar no goleiro, nos postes ou no travessão da meta continuar no campo de jogo e tocar em um agente externo:

- o árbitro interromperá o jogo;
- o jogo será reiniciado com bola ao chão, no local onde tocou no agente externo.

3. Quadro resumo

	Resultado do tiro penal	
	Gol	Não Gol
Invasão por jogador atacante	Repete o pênalti	Tiro livre indireto
Invasão por jogador defensor	Gol	Repete o pênalti
Infração do goleiro	Gol	Repete pênalti e cartão amarelo para o goleiro
Bola tocada para trás	Tiro livre indireto	Tiro livre indireto
Finta ilegal	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante
Executante não identificado	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante não identificado	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante não identificado



Regra

15

O Arremesso Lateral

Um arremesso lateral será concedido a favor da equipe adversária do jogador que tocar por último na bola antes de sair totalmente do campo pela linha lateral, pelo chão ou pelo alto.

Não pode ser marcado um gol diretamente de um arremesso lateral:

- se a bola entrar na meta adversária – será marcado o tiro de meta;
- se a bola entrar na meta do executante – será marcado tiro de canto.

1. Procedimento

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

- estar de frente para o campo de jogo;
- ter parte de cada pé sobre a linha lateral ou no chão fora do campo de jogo;
- lançar a bola com as duas mãos vindo de trás e por sobre a cabeça, desde o local por onde a bola saiu do campo de jogo.

Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 metros de distância do local onde o arremesso lateral será executado.

A bola estará em jogo no momento em que entrar no campo de jogo. Se a bola tocar no chão antes de entrar no campo de jogo, o arremesso lateral deve ser repetido pela mesma equipe e do mesmo local. Se o arremesso não for executado corretamente, ele será cobrado por um jogador da equipe contrária.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um arremesso lateral, jogar a bola intencionalmente em um adversário com objetivo de voltar a jogá-la, sem que o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

O executante não pode tocar na bola antes que ela seja tocada por outro jogador.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante do arremesso tocar na bola antes de ela ser tocada por outro jogador, deve ser marcado um tiro livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

- deve ser marcado um tiro livre direto;
- deve ser marcado um tiro penal se a infração ocorrer na área penal do executante, a menos que ele seja o goleiro, pois neste caso será marcado um livre indireto.

Um adversário que distrair ou impedir o executante de cobrar o arremesso lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local do arremesso) será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva e, se o arremesso já tiver sido executado, será marcado um tiro livre indireto.

Por qualquer outra infração a esta regra, o arremesso será repetido por um jogador da equipe adversária.





Regra

16

O Tiro de Meta

Um tiro de meta será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, depois de ser tocada por último em um jogador da equipe atacante, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta, mas somente contra a equipe adversária; se bola tiver saído da área penal e entrar diretamente na meta do executante, será marcado um tiro de canto a favor da equipe adversária.

1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel e deve ser tocada de qualquer ponto da área de meta por um jogador da equipe defensora;
- A bola estará em jogo assim que sair diretamente da área penal;
- Os jogadores da equipe adversária devem encontrar-se fora da área penal até que a bola entre em jogo.

2. Infrações e sanções

Se a bola não sair da área penal ou se for tocada por qualquer jogador antes de sair, o tiro de meta será repetido.

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar novamente na bola antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- será marcado um tiro livre direto;
- será marcado um pênalti se a infração ocorrer dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, nesse caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um adversário se encontrar dentro da área penal no momento em que o tiro de meta estiver sendo executado e se tocar na bola ou disputá-la antes que a bola seja tocada por outro jogador, o tiro de meta será repetido.

Se um jogador entrar na área penal antes da bola entrar em jogo e cometer ou sofrer uma falta, o tiro de meta será repetido, mas o jogador infrator poderá ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Por qualquer outra infração a esta regra o tiro de meta será repetido.





Regra

17

O Tiro de Canto

Um tiro de canto será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, e tocada por último em um jogador da equipe defensora, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, será marcado tiro de canto a favor da equipe adversária.

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada na área de canto mais próxima do local por onde a bola saiu pela linha de meta;
- A bola deve estar imóvel e deve ser tocada por um jogador da equipe atacante;
- A bola entrará em jogo assim que for tocada e se mover claramente; não necessita de sair da área de canto;
- O poste da bandeira de canto não pode ser removido;
- Os jogadores da equipe adversária devem colocar-se pelo menos a 9,15 m da área de canto, até que a bola entre em jogo.

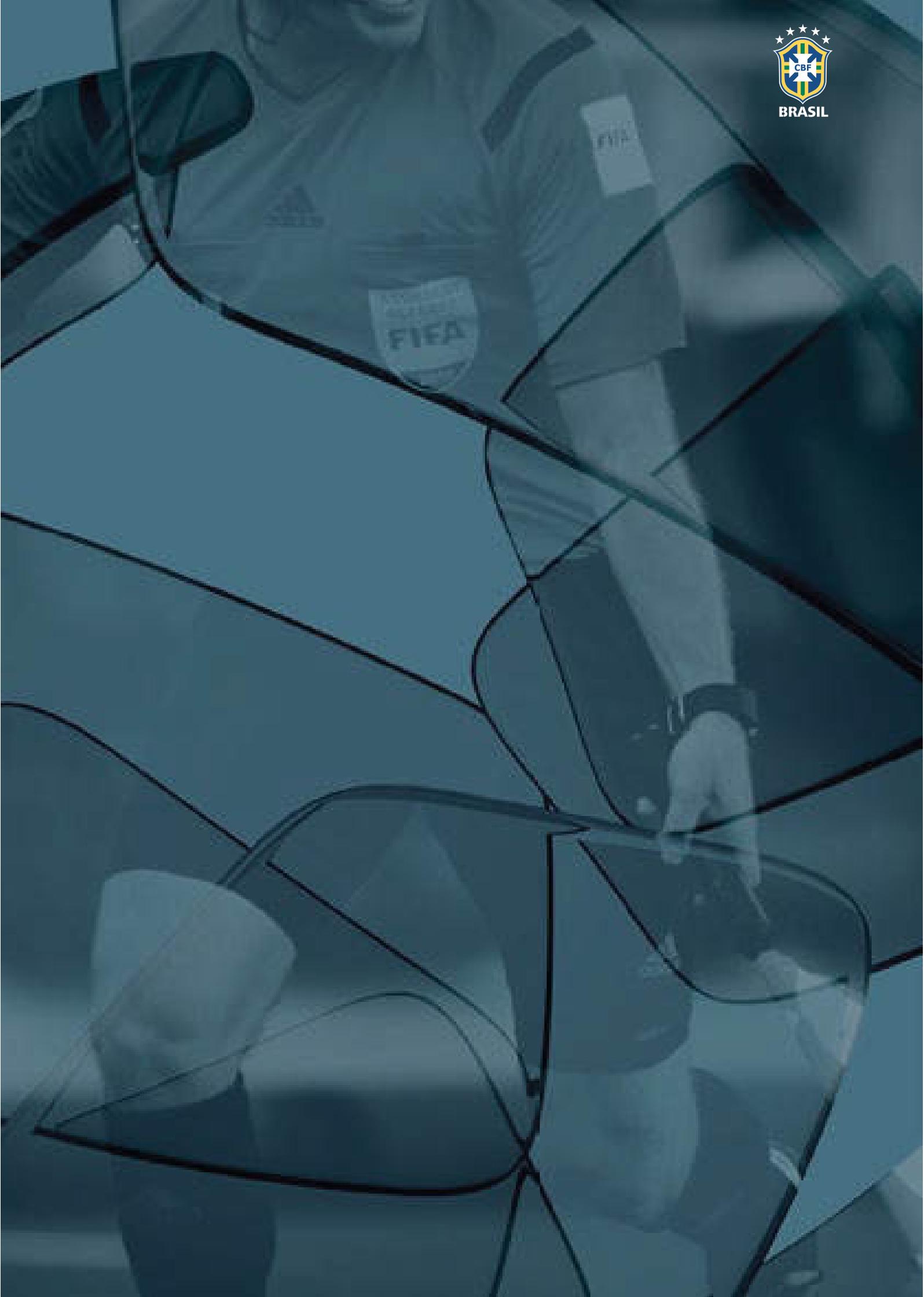
2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- será marcado um tiro livre direto;
- será marcado um pênalti se a infração ocorrer dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, neste caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um jogador, ao cobrar de forma correta um tiro de canto, tocar a bola intencionalmente em um adversário com objetivo de voltar a jogá-la, sem que o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

Por qualquer outra infração a esta regra o tiro de canto será repetido.





Alterações das Regras

2016/17

Alterações das Regras do Jogo 2016/17

Adiante um resumo, com breves esclarecimentos, sobre as alterações das Regras.

Regra 1 – O campo de jogo

- Superfícies artificiais e naturais não podem ser combinadas no campo de jogo;
- Os organizadores das competições podem determinar a dimensão do campo de jogo para as suas competições (respeitando a regra);
- Toda a publicidade comercial no chão deve situar-se pelo menos a 1 metro de distância das linhas que delimitam o campo de jogo;
- Logotipos, emblemas das federações nacionais de futebol, competições, etc., são permitidos nas bandeiras dos mastros de tiro de canto (não publicidade).

Regra 2 – A bola

Sem alterações.

Regra 3 – Os jogadores (novo título)

- Um jogo não pode começar nem continuar se uma equipe tiver menos de 7 jogadores;
- Os substitutos podem reiniciar o jogo desde que já tenham entrado no campo de jogo;
- Esclarece a situação em que um jogador é expulso antes ou depois do início do jogo;
- Tiro livre direto (ou pênalti) se um substituto ou oficial de equipe interferir no desenvolvimento do jogo;
- Se alguma coisa ou alguém (que não um jogador) tocar na bola quando ela for entrando em uma meta, o árbitro, se a bola efetivamente entrar na meta, deve validar o gol se esse toque não interferir na possibilidade de os defensores jogarem a bola;
- Se for marcado um gol com uma pessoa extra no campo de jogo e o árbitro tiver reiniciado o jogo, o gol não pode ser anulado e prossegue normalmente.

Regra 4 – O equipamento dos jogadores

- Qualquer fita ou outro material nas meias deve ser da mesma cor;
- Um jogador que perder uma chuteira ou caneleira acidentalmente pode jogar até a primeira interrupção do jogo;
- Os calções interiores devem ser da mesma cor dos calções ou de sua bainha, se houver; todos os jogadores da equipe devem usar a mesma cor;
- É proibida a comunicação eletrônica com os substitutos;
- Um jogador pode regressar com a bola em jogo, após trocar ou corrigir um equipamento, que deve ser verificado (pelo árbitro, quarto árbitro ou árbitro assistente). É o árbitro que autoriza a entrada do jogador.

Regra 5 – O Árbitro

- Uma decisão não pode ser alterada, se o jogo tiver reiniciado ou o árbitro tiver deixado o campo de jogo (1º tempo e 2º tempo);
- Se forem cometidas várias infrações simultaneamente, a mais grave deve ser a punida;
- O árbitro pode expulsar um jogador a partir da inspeção inicial do campo;
- O árbitro só pode usar cartões vermelhos ou cartões amarelos depois de entrar no campo para iniciar o jogo;
- Um jogador lesionado em razão de uma falta punida com cartão vermelho ou amarelo pode ser avaliado e assistido rapidamente e permanecer campo;
- Definição do equipamento que um árbitro está e não está autorizado a usar;
- Diagramas dos sinais do árbitro incluídos (Linhas de Orientação).

Regra 6 – Os outros oficiais de arbitragem (novo título)

- Mais pormenores acerca dos deveres dos assistentes, árbitros assistentes adicionais e quarto árbitro;
- Diagramas dos sinais do árbitro assistente incluídos (Linhas de Orientação).

Regra 7 – A duração de uma partida

- Mais razões para tempo adicional (exemplos: pausas para hidratação ou paradas por recomendações médicas).

Regra 8 – O início e o reinício do jogo

- Todos os reinícios estão incluídos (anteriormente apenas a saída e o bola ao chão);
- A bola deve mover-se claramente para entrar em jogo em todos os reinícios com chutes;
- A bola pode ser tocada em qualquer direção na saída (anteriormente tinha que ser para frente);
- O árbitro não pode “influenciar” o resultado de um bola ao chão.

Regra 9 – A bola em jogo e fora de jogo

- Se a bola tocar em um oficial da equipe de arbitragem continua em jogo a menos que ultrapasse completamente qualquer linha limitadora do campo.

Regra 10 – Determinação do resultado de uma partida (novo título)

Tiros da marca penal:

- O árbitro efetua sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a meta em que os tiros serão executados (salvo condições meteorológicas ou em razão de segurança etc...);
- Um jogador temporariamente fora do campo de jogo quando do final da partida (por hipótese, lesionado) pode participar dos tiros;
- Ambas as equipes devem ter o mesmo número de jogadores antes e durante a execução dos pontapés;
- Definição clara do momento em que um tiro da marca penal é concluído;
- Os tiros não podem ser atrasados devido à ausência de um jogador; se um jogador não regressar a tempo de executar sua cobrança o tiro não será executado, e portanto, considerado como perdido;

Regra 11 – Impedimento

- A linha de meio de campo é “neutra” para efeito de impedimento; o jogador tem que estar no meio de campo do adversário;
- Os braços dos jogadores não são considerados para efeito de impedimento inclusive dos goleiros;
- Os tiros livres por impedimento são executados do local onde a infração se caracteriza (envolvimento em jogo ativo – inclusive se for no meio campo do próprio jogador);
- Um jogador defensor fora do campo de jogo só estará “ativo” até o momento em que sua equipe tocar a bola para fora de sua área penal na direção do meio de campo ou até que o jogo seja interrompido;
- O mesmo princípio se aplica aos atacantes que retornarem ao campo de jogo.

Regra 12 – Faltas e incorreções

- Faltas com contato físico são punidas sempre com tiro livre direto;
- Vantagem em caso de cartão vermelho – tiro livre indireto se o infrator se envolver no jogo;
- Alteração da redação de mão na bola relativamente a punição. Nem sempre o cartão amarelo deve ser aplicado em caso de mão na bola;

- Algumas infrações que impedirem uma clara oportunidade de gol, na área penal, são punidas com cartão amarelo;
- A tentativa de conduta violenta é sempre punida com cartão vermelho (pratica a ação violenta mais não atinge o alvo – não há contato);
- Golpes na cabeça ou no rosto fora de disputa da bola são sempre punidos com cartão vermelho (a menos que a força empregada seja insignificante);
- Faltas contra substitutos, oficiais de equipes, oficiais de arbitragem etc. podem ser punidas – agora com tiros livres diretos;
- Faltas fora do campo de jogo são executadas sobre o ponto mais próximo da linha delimitadora do campo – tiro livre direto ou indireto (pênalti se punida com tiro livre direto e praticada nos limites externos da área penal).

Regra 13 – Tiros livres

- Diferença entre “interromper” um tiro livre e “interceptar” a bola após o tiro livre ser executado.

Regra 14 – O tiro penal (pênalti)

- Tiro livre indireto e cartão amarelo se um jogador não identificado deliberadamente executar o pênalti;
- Tiro livre indireto se a bola não for tocada para frente (para trás ou para o lado);
- Finta “ilegal”, é sempre punida com tiro livre indireto e cartão amarelo;
- Se o goleiro comete uma infração – cartão amarelo e repetição do pênalti.

Regra 15 – O arremesso lateral

- A nova redação deixa claro que a bola tem que ser arremessada com as duas mãos.

Regra 16 – O tiro de meta

- Se a bola depois de um tiro de meta entrar diretamente na meta do executante será marcado um tiro de canto contra a sua equipe;
- Um jogador que estiver dentro da área penal adversária, no momento em que um tiro de meta for executado, não pode jogar a bola antes de ser tocada por outro jogador.

Regra 17 – O tiro de canto

- Se a bola entrar diretamente na meta do executante de um tiro de canto, um tiro de canto será marcado contra sua equipe.



Observações sobre todas as alterações nas Regras

(pela ordem das Regras)

Seguem-se as principais alterações às Regras do Jogo que não estão relacionadas com a língua ou fraseologia. Para cada alteração, são fornecidas a redação anterior (se apropriado) e a redação nova, alterada ou adicionada seguida de uma explicação da alteração.

O texto apresentado nos parágrafos “texto anterior” pode ser exatamente o texto anterior ou uma descrição mais geral do seu significado.

Regra 01 – O Campo de Jogo

01.1 Superfícies artificiais e naturais não podem ser combinadas

Texto antigo

Os jogos podem jogar-se em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.

Novo texto

O campo de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).

Explicação

Por razões de segurança, as superfícies mistas naturais e artificiais não são permitidas no campo de jogo. É permitida uma superfície diferente nas áreas envolventes, por exemplo relvado artificial na área de vigilância dos árbitros assistentes. É permitida uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais.

01.2 Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas delimitadoras do campo (dentro dos parâmetros da Regra 1).

Texto adicional

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento da linha de meta e da linha lateral dentro dos limites acima indicados.

Explicação

Os organizadores das competições têm autoridade para determinar o comprimento das linhas laterais e linhas de meta nos seus jogos cumprindo as dimensões da Regra 1.

01.3 A área técnica

Explicação

A informação sobre a área técnica foi mudada para o fim da seção das Regras.

01.4 Tecnologia da linha de meta (TLM)

Explicação

A informação sobre a TLM saiu da Regra 10.

01.5 Publicidade comercial no chão

Texto antigo

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no campo de jogo, no espaço delimitado pelas redes das metas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas laterais, desde que as equipes entrem no campo de jogo...

Novo texto

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no campo de jogo, no espaço delimitado pelas redes das metas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas delimitadoras do campo, desde que as equipes entrem no campo de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo (...)

Explicação

As restrições à publicidade comercial no chão dizem respeito tanto à linha de meta, como às linhas laterais.

01.6 Logotipos e emblemas nas bandeiras de canto

Texto antigo

É proibida a reprodução real ou virtual de logotipos e emblemas representativos da FIFA, confederações e federações nacionais, ligas, clubes ou outros órgãos no campo de jogo, nas metas, nos postes e bandeiras de canto durante o tempo de jogo.

Novo texto

É proibida a reprodução real ou virtual de logotipos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais de futebol, organizadores de competições, clubes ou outros órgãos no campo de jogo, nas redes das metas e nas áreas que estas encerram, nas metas e nos postes de bandeiras de canto, durante o tempo de jogo. A reprodução dos referidos logotipos ou emblemas é permitida nas bandeiras de canto.

Explicação

- **Federações nacionais de futebol** substitui **federações nacionais**.
- **Competições** substitui **ligas**, uma vez que as competições de taça não estão cobertas pela redação atual.
- Estes logotipos são já amplamente usados e permiti-los nas bandeiras é coerente com a Regra 2 que os permite na bola.

Regra 02 – A Bola

Sem alterações.

Regra 03 – Os Jogadores

03.1 Alteração do título

Texto antigo

O número de jogadores.

Novo texto

Os Jogadores.

Explicação

O novo título reflete o fato de o conteúdo incluir referência a substitutos, etc.

03.2 Número mínimo de jogadores

Texto antigo

Nenhum jogo pode começar se uma das equipes dispuser de menos de sete jogadores.
(...) embora um não possa COMEÇAR se uma das equipes dispuser de menos de sete jogadores, o número mínimo de jogadores de uma equipe necessário para que um jogo CONTINUE é deixado ao critério das federações nacionais. Contudo, o IFAB é de opinião que um jogo não deve continuar se uma das equipes dispuser de menos de sete jogadores.

Novo texto

Nenhum jogo pode começar ou continuar se uma das equipes dispuser de menos de sete jogadores.

Explicação

A recomendação do IFAB de que o número mínimo de jogadores para que um jogo continue torna-se Regra. Tal é coerente com o mínimo para se começar o jogo.

03.3 Reinícios por substitutos

Texto antigo

Um substituto que não tenha completado o processo de substituição, entrando no campo de jogo, não pode reiniciar o jogo, executando um arremesso lateral ou um tiro de canto.

Novo texto

Um substituto pode reiniciar o jogo desde que já tenha entrado no campo de jogo.

Explicação

Clarifica que um substituto que penetre no campo de jogo pode efetuar qualquer reinício, incluindo um tiro de canto ou um arremesso lateral; há quem interprete erradamente a redação “antiga” como se esta exigisse que o jogo tivesse reiniciado antes que um substituto pudesse efetuar um reinício.

03.4 Substituto designado inicia o jogo em vez de um jogador designado

Texto antigo	Novo texto
<p>Se no início do jogo, entrar um substituto no campo de jogo em vez de um titular e o árbitro não for informado dessa mudança</p> <ul style="list-style-type: none">o árbitro permite que o substituto continue em jogo (...)	<p>Se um substituto <u>iniciar</u> o jogo em vez de um titular e o árbitro não for informado dessa mudança:</p> <ul style="list-style-type: none">o árbitro permite que o substituto continue em jogo (...)

Explicação

Clarifica que, se um titular é “substituído” por um substituto antes de o jogo ter início, o jogador, ao chegar, pode ser substituto. É mais lógico, que tal tenha efeito quando o jogo se inicia do que quando o substituto entra no campo de jogo.

03.5 Pessoas extras dentro do campo de jogo – situação do jogador expulso

Texto antigo	Novo texto
<p>Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipe como jogador, substituto, técnico ou dirigente é considerado um agente externo, tal como um jogador expulso.</p>	<p>Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipe como jogador, substituto, técnico ou dirigente é considerado um agente externo.</p>

Explicação

É mais lógico tratar um jogador expulso como um substituto, para que um jogador que regresse ao campo (tendo sido expulso) seja penalizado com um tiro livre.

03.6 Infrações pelos substitutos e oficiais das equipes

Texto antigo	Novo texto
<p>Se um substituto ou um jogador substituído penetra no campo de jogo sem autorização do árbitro:</p> <ul style="list-style-type: none">se o árbitro interrompeu a partida, o jogo reiniciará com um tiro livre indireto... <p>Se um oficial de uma equipe entrar no campo de jogo:</p> <ul style="list-style-type: none">se o árbitro interromper o jogo, deverá recomeçá-lo com um bola ao chão...	<p><u>Se o jogo for interrompido e a interferência for causada por:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><u>um oficial de equipe, um substituto, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou tiro penal (pênalti).</u>

Explicação

Existe um problema crescente relacionado com a entrada no campo de substitutos ou oficiais das equipes para interferir no desenrolar do jogo ou em adversário, por exemplo impedir um gol. Tal é claramente “injusto” e um tiro livre direto (ou tiro penal (pênalti), se for dentro da área de pênalti) é o mais apropriado.

03.7 Jogador que é expulso antes ou após o tiro de saída

Texto adicional

Um jogador que é expulso:

- antes de ser entregue a ficha de jogo não pode participar da partida, seja em que qualidade for;
- depois de ser designado na ficha de jogo e antes do início do jogo pode ser substituído por um substituto designado (que não pode ser substituído);
- após o início do jogo não pode ser substituído.

Explicação

Clarifica que um jogador expulso pode ser substituído.

03.8 Impacto causado pelo fato de um substituto, oficial de equipe ou agente externo tocar na bola que se dirige para a meta.

Texto antigo

Nas situações referidas no ponto 3.6, o árbitro deve interromper o jogo, se a pessoa extra interferir no desenrolar do jogo ou tocar na bola.

Se um agente externo entrar no campo de jogo:

- o árbitro deve interromper o jogo (mas não imediatamente se o agente externo não interferir no desenrolar do jogo).

Novo texto

Se a bola estiver indo em direção à meta e a interferência não impedir um jogador defensor de jogar a bola, o gol deve ser validado, se a bola entrar na meta (mesmo que tenha havido contato com a bola), salvo se a bola entrar na meta adversária.

Explicação

Esta alteração de **‘fair play’** significa que, se uma tentativa de impedir um gol for mal sucedida, o árbitro pode validar o gol (ver 3.9).

03.9 Gol marcado com uma pessoa extra dentro do campo de jogo

Texto antigo

Se após a marcação de um gol, o árbitro se apercebe, antes de o jogo ser reiniciado, que uma pessoa extra se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o gol foi marcado:

- o árbitro deve invalidar o gol se:
- a pessoa extra era um agente externo e teve interferência no jogo;
- a pessoa extra era um jogador, substituto, substituído ou oficial da equipe que marcou o gol.

Novo texto

Se, após a marcação de um gol, o árbitro se aperceber, antes de o jogo reiniciar, que uma pessoa extra se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o gol foi marcado:

- o árbitro deve invalidar o gol se a pessoa extra era:
 - > um jogador, substituto, jogador substituído, jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol;
 - > um agente externo que interferiu no desenvolvimento do jogo, a menos que o gol resulte em situação como a descrita em “pessoa extra dentro do campo de jogo”.

O jogo reinicia com um tiro de meta, tiro de canto ou bola ao chão.

Se, após a marcação de um gol e após o jogo ter reiniciado, o árbitro se apercebe que uma pessoa extra se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o gol foi marcado, o gol não pode ser invalidado.

Se a pessoa extra continuar no campo de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo;
- ordenar a saída da pessoa extra;
- reiniciar o jogo com um bola ao chão ou tiro livre, conforme for apropriado.

O árbitro deve informar este fato às autoridades competentes.

Explicação

- Incorpora-se o princípio descrito em 3.8 (acima);
- Esclarece como reiniciar se for marcado um gol quando está uma pessoa extra no campo e o jogo ainda não reiniciou;
- Esclarece que, se for marcado um gol quando se encontrar uma pessoa extra no campo e o jogo já tiver sido reiniciado, o árbitro deve deixar o jogo continuar e não pode invalidar o gol, nem acrescentar ao tempo final o período decorrido entre a marcação do gol e a descoberta da pessoa extra.

03.10 Referência a capitão de equipe (da Regra 12)

Texto adicional

O capitão da equipe não tem qualquer privilégio especial, mas tem um certo grau de responsabilidade pela conduta de sua equipe.

Explicação

É mais lógico ter esta frase na Regra 3 do que na Regra 12.

Regra 04 – O Equipamento dos Jogadores

04.1 Fita ou material que cobre as meias

Texto antigo

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende as seguintes...

- meias – se a fita adesiva ou material semelhante for aplicado externamente, deverá ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada.

Novo texto

- meias – se fita adesiva ou qualquer material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre.

Explicação

Esclarece que o material, que não fita adesiva, deve ser da mesma cor das meias que cobre, uma vez que alguns jogadores usam meias pelo tornozelo (ou similares) que são de cores diferentes das meias.

04.2 Perda de calçado ou caneleira

Texto antigo

Se um jogador perder acidentalmente um calçado e jogar imediatamente a bola e/ou marcar um gol... o gol deve ser validado.

Novo texto

Se um jogador perder acidentalmente um calçado ou uma caneleira, deve substituir logo que possível e, o mais tardar, na parada de jogo seguinte; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um gol, o gol deve ser validado.

Explicação

É mais claro especificar que o calçado deve ser substituído rapidamente e, o mais tardar, na vez seguinte em que a bola sai de jogo. É lógico aplicar o mesmo princípio às caneleira.

04.3 Cor de roupa interior

Texto antigo

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisa – se o jogador usar camisa interior, a cor das mangas deve ser a mesma da cor predominante das mangas da camisa;
- calções – se o jogador usa calções interiores ou collants, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções.

Novo texto

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisa com mangas;
- calções.

As camisas interiores devem ser da mesma cor da cor predominante das mangas da camisa.

Os calções interiores ou collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte debaixo dos calções – os jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

Explicação

- (Camisa interior substitui roupa interior;
- Hoje em dia, os fabricantes produzem camisas com uma parte de baixo de cor diferente (bainha). A alteração da Regra permite que os calções interiores/collants sejam da mesma cor da camisa ou da “bainha”, mas toda a equipe tem de usar a mesma cor.

04.4 Bonés

Texto antigo

Os equipamentos de proteção... não são considerados perigosos e como tal são autorizados.

Novo texto

Os equipamentos de proteção não perigosos... assim como bonés de goleiro e óculos desportivos, são autorizados.

Explicação

Inclui-se a referência a “bonés de goleiro” para que o seu uso seja permitido à luz das Regras.

04.5 Comunicação eletrônica com jogadores (incluindo substitutos)

Texto antigo

É proibido o uso de sistemas de comunicação eletrônico entre jogadores e/ou equipe técnica.

Novo texto

É proibido o uso de quaisquer sistemas de comunicação eletrônica entre jogadores (incluindo substitutos, ou jogadores substituídos e jogadores expulsos) e/ou equipe técnica.

Explicação

Esclarece que é proibida a comunicação eletrônica com substitutos.

04.6 Jogador que regressa após mudar ou corrigir o equipamento

Texto antigo

Por qualquer infração a esta Regra:

- qualquer jogador a quem tenha sido solicitado para deixar o campo para corrigir o seu equipamento não poderá regressar sem autorização do árbitro;
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a regressar no campo de jogo;
- o jogador só pode regressar ao campo de jogo numa parada do jogo.

Novo texto

Um jogador que deixar o campo de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- ter seu equipamento vistoriado por um oficial da equipe de arbitragem;
- regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com a bola em jogo).

Explicação

A Regra era pouco clara quanto a saber se um jogador que decide deixar o campo de jogo (por exemplo para trocar de calçados) pode regressar com o jogo a decorrer. A nova redação permite ao quarto árbitro ou árbitro assistente verificar o equipamento e, independentemente da razão pela qual o jogador deixou o campo de jogo, este é tratado da mesma forma como se regressasse após uma lesão. Tal é melhor para o jogo e reduz o conflito e irritação.

Regra 05 – O Árbitro

05.1 Decisões do Árbitro – opinião e poder discricionário

Texto adicional

As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Regras do Jogo e o “espírito do jogo” e são baseadas na opinião do árbitro que tem poder discricionário para tomar as medidas adequadas no quadro das Regras do Jogo.

-

Explicação

Ao longo das Regras existe a referência a “na opinião do árbitro” e “à discricção do árbitro”, assim esta frase elimina a necessidade de usar regularmente “na opinião de” ou “à discricção de”. O conceito do “espírito do jogo” aparece agora nas Regras.

05.2 Decisões do árbitro – quando as decisões não podem ser alteradas

Texto antigo

O árbitro só pode revogar uma decisão se ele verifica ser incorreta ou se o entender necessário, por indicação do árbitro assistente ou do 4º árbitro, desde que o jogo ainda não tenha reiniciado ou terminado.

Novo texto

O árbitro não pode alterar uma decisão, por verificar que a mesma foi incorreta, mesmo por informação de outro oficial da equipe de arbitragem, se o jogo já tiver sido reiniciado, ou se tiver sido encerrado o primeiro ou o segundo período, neste caso, se já houver deixado o campo de jogo. Incluem-se as prorrogações.

Explicação

Uma vez que o árbitro assinala o final de uma das partes do jogo e deixa o campo, a decisão não pode ser alterada mesmo se a informação surgir por exemplo durante o intervalo.

05.3 Várias infrações cometidas simultaneamente

Texto antigo

- deve sancionar a infração mais grave quando um jogador (os jogadores da mesma equipe) cometa mais que uma infração ao mesmo tempo;
- cometidas por jogadores das duas equipes: o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um bola ao chão.

Novo texto

- deve punir a infração mais grave, em termos de sanção, reinício, impacto físico e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo.

Explicação

Não deve ter importância se se trata de um ou vários jogadores ou de que equipe são, já que deve ser punida a infração mais grave. Mesma alteração incluída na Regra 14.

05.4 Autoridade para aplicar sanções disciplinares a partir da inspeção do campo antes do jogo (ver 12.8).

Texto antigo

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no campo de jogo até que saia após o apito final.

Novo texto

- tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no campo de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de tiros de pênalti). Se, antes de entrar no campo de jogo no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver Regra 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outra conduta incorreta.

Explicação

A nova redação identifica exatamente o momento em que se inicia a autoridade do árbitro para aplicar sanções. A redação atual da Regra 12 diz respeito ao momento em que não foi feito o aquecimento antes do jogo, as equipes não entraram no campo juntas, etc. É lógico que, se por exemplo 2 jogadores lutarem no túnel ou no aquecimento antes do jogo, os mesmos não podem ser autorizados a jogar, já que tal poria em risco o controle do jogo e não seria bom para a imagem do jogo.

Durante a inspeção do campo de jogo, o árbitro pode decidir mudar as marcações, etc., assim, é lógico que este é o momento a partir do qual se inicia a sua autoridade para “expulsar” um jogador. As infrações não passíveis de expulsão serão reportadas, sendo que os cartões amarelos não podem ser exibidos antes do jogo nem podem transitar para o jogo. (Ver também 12.8).

05.5 Autoridade para exibir cartões vermelhos e amarelos

Texto antigo

O árbitro tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos durante o intervalo ou depois do final do jogo, assim como durante as prorrogações e tiros da marca de pênalti, porque o jogo continua, nesses momentos, sob sua jurisdição.

Novo texto

- tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos desde que entra no campo de jogo no início do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prorrogação e tiros da marca de pênalti.

Explicação

Esclarece (à luz do ponto 5.4) que o árbitro só pode usar cartões vermelho e amarelo a partir do momento em que entra no campo para o começo do jogo.

05.6 Jogador pode ser avaliado e assistido rapidamente no campo após infração sancionada com cartão amarelo ou vermelho.

Texto antigo

O árbitro deve (...) parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e tomar medidas para ser transportado para fora do campo de jogo. O jogador lesionado só poderá regressar ao campo de jogo após o jogo ter reiniciado (...)

As exceções a estas regras só são admitidas quando:

- um goleiro se lesione;
- um goleiro e um jogador de campo choquem, necessitando de cuidados imediatos;
- jogadores da mesma equipe choquem, necessitando de cuidados imediatos;
- uma lesão grave ocorra.

Texto adicional

- um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contato físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: jogo brusco grave ou conduta violenta), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente.

Explicação

É normalmente considerado injusto que um jogador que se lesiona devido a uma falta grave, entrando no campo o treinador ou médico, tenha de deixar o campo dando vantagem numérica à equipe infratora. (Ver Linhas de Orientação Prática).

05.7 Impacto de agente externo tocar na bola quando esta se dirige para a meta

Texto antigo

Uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no campo de jogo o árbitro deve:

- só deve interromper a partida no caso de interferirem no jogo. O jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão no local.

Novo texto

Uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrarem no campo de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo (e recomeçá-lo com um bola ao chão) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a meta e se a interferência não impedir que um defensor jogue a bola, o gol deve ser validado se a bola entrar na meta (mesmo que o contato tenha sido com a bola), exceto se a bola entrar na meta adversária.

Explicação

Isto torna a Regra 5 coerente com a alteração na Regra 3 (ver 3.8).

05.8 Equipamento do árbitro

Texto adicional

Equipamento obrigatório

- Apito(s);
- Relógio(s);
- Cartões vermelho e amarelo;
- Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo).

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros oficiais da equipe de arbitragem – dispositivos de vibração e bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc;
- Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros e os outros oficiais da equipe de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico.

Explicação

Transferida da Regra 4; a redação esclarece o equipamento que um árbitro está ou não autorizado a usar.

Regra 06 – Os Outros Oficiais da Equipe de Arbitragem

06.1 Alteração do título

Título anterior	Novo título
Os Árbitros Assistentes.	<u>Os outros Oficiais da Equipe de Arbitragem.</u>

Explicação

Os deveres de todos os outros oficiais da equipe de arbitragem (árbitros assistentes, quarto árbitro, árbitros assistentes adicionais e árbitro assistente de reserva) estão agora incluídos nesta Regra.

06.2 Autoridade do árbitro sobre os outros oficiais da equipe de arbitragem

Texto adicional

Os oficiais da equipe de arbitragem atuam sob a direção do árbitro.

Explicação

Realça o papel de liderança do árbitro.

06.3 Assistência prestada ao árbitro pelos outros oficiais da equipe de arbitragem

Texto adicional

Os oficiais da equipe de arbitragem ajudam o árbitro a inspecionar o campo de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registro do tempo, gols, conduta incorreta, etc.

Explicação

A indicação na parte inicial da Regra da assistência normalmente prestada ao árbitro evita repetições nas seções de cada oficial da equipe de arbitragem.

06.4 Procedimento se um oficial da equipe de arbitragem estiver impossibilitado de arbitrar

Texto antigo

O organizador deve indicar claramente antes do início da competição qual de entre o quarto árbitro e o árbitro assistente mais qualificado substitui o árbitro designado no caso de indisponibilidade do último. Se for o árbitro assistente, o quarto árbitro torna-se então árbitro assistente.

Novo texto

O regulamento da competição deve indicar claramente quem é que substitui um árbitro que está impossibilitado de começar ou continuar o jogo e as alterações que a substituição implica. O regulamento deve, em especial, indicar claramente se, no caso de o árbitro estar impossibilitado de continuar, deve ser o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais qualificado ou o árbitro assistente adicional mais qualificado a assumir o controle do jogo.

Explicação

Esta redação simplifica, de modo que não é necessário elencar cada cenário.

06.5 Deveres do quarto árbitro

Texto adicional

O quarto árbitro (...) ajuda o árbitro em todo o momento a:

- verificar o equipamento de um jogador ou substituto;
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prorrogação).

Explicação

Foram acrescentadas tarefas normalmente desempenhadas pelo quarto árbitro.

Regra 07 – A Duração do Jogo

07.1 Tempo adicional

Texto adicional

Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo perdido ocasionado por:

- avaliação das lesões e transporte dos jogadores para fora do campo de jogo (...);
- paragens para ingerir bebidas ou por outras razões médicas permitidas pelo regulamento da competição.

Explicação

Foram acrescentadas estas causas frequentes de tempo adicional. Em particular, “pausas para bebidas” autorizadas para que tenham validade nas Regras.

Regra 08 – O Começo e o Reinício do Jogo

08.1 Inclusão de referência a todos os reinícios

Texto adicional

O jogo também pode ser reiniciado com um tiro livre (direto ou indireto), tiro penal (pênalti), arremesso da linha lateral, tiro de meta e tiro de canto (ver Regras 13 a 17).

Explicação

É lógico (especialmente para quem não é árbitro) que a Regra acerca do reinício apenas inclua o tiro de saída e o arremesso da bola ao chão, assim foi acrescentada a referência a outros reinícios de jogo.

08.2 Infrações quando a bola não está em jogo

Texto adicional

Se for cometida uma infração quando a bola estiver fora de jogo, tal infração não altera a forma como o jogo seria reiniciado pela causa anterior.

Explicação

Esclarece que o reinício não é alterado por um incidente em que a bola não está em jogo, por exemplo, quando um jogador agarra outro antes de um tiro de canto; a conduta violenta após um tiro livre é assinalada etc...

08.3 Tiro de saída: a bola tem claramente de se mover para estar em jogo; pode ser tocada em qualquer direção

Texto antigo

- a bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova para frente.

Novo texto

- a bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

Explicação

Não exigir que a bola se mova para frente no tiro de saída não significa que o jogador possa estar no meio campo adversário (o que não é permitido) para receber a bola. Como em outras Regras, a exigência de a bola se mover claramente objetiva parar com a prática de um jogador apenas tocar a bola e depois, praticando atitude antidesportiva, pretenda que o reinício não tenha sido executado.

08.4 Posição arremesso da bola ao chão

Texto adicional

O Árbitro deixa cair a bola no local onde esta se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se o jogo tiver sido interrompido dentro da área de meta, sendo que neste caso o árbitro faz o arremesso da bola sobre a linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Explicação

Fazer esta afirmação claramente aqui elimina as muitas outras vezes que isto aparece nas Regras atuais.

08.5 O árbitro não pode determinar a disputa da bola ao chão

Texto antigo

O árbitro não tem poderes para decidir quem pode ou não pode disputar a bola ao chão.

Novo texto

Qualquer número de jogadores pode disputar uma bola lançada ao chão (incluindo o goleiro); o árbitro não tem poderes para decidir quem pode disputar uma bola lançada ao chão ou o seu resultado.

Explicação

Esclarece que os árbitros não devem “influenciar” quem deve participar nas situações de arremesso da bola ao chão.

08.6 Bola ao chão tocada diretamente para a meta

Texto antigo	Novo texto
<p>Se a bola entra na meta:</p> <ul style="list-style-type: none">• diretamente na meta adversária será marcado tiro de meta;• diretamente na própria meta será marcado um tiro de canto.	<p>Se a bola entra na meta <u>sem tocar em pelo menos dois jogadores</u>, o jogo será reiniciado com:</p> <ul style="list-style-type: none">• tiro de meta se a bola entra na meta adversária;• tiro de canto se a bola entra na própria meta.

Explicação

A substituição de “diretamente” por “sem tocar em pelo menos 2 jogadores” torna a redação mais clara e coerente com a redação de outras Regras.

Regra 09 – A Bola em Jogo e Fora de Jogo

09.1 Bola que ressalta de um oficial da equipe de arbitragem

Texto antigo	Novo texto
<p>A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:</p> <ul style="list-style-type: none">• ressaltar para o campo de jogo após ter embatido nos postes, na barra transversal ou na bandeira de canto;• ressaltar para o campo de jogo após ter tocado no árbitro ou num árbitro assistente quando este se encontre dentro do campo de jogo.	<p>A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:</p> <ul style="list-style-type: none">• permanecer no campo de jogo após ter tocado num <u>oficial da equipe de arbitragem</u>, num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto.

Explicação

A alteração confirma que a bola ainda está em jogo, se ressaltar de um oficial da equipe de arbitragem que está fora do campo de jogo (árbitro assistente, árbitro assistente adicional) e a bola não atravessar totalmente a linha.

Regra 10 – Determinação do Resultado de um Jogo

10.1 Alteração do título

Título anterior	Novo título
A Marcação de Gols	<u>Determinação do Resultado de um Jogo</u>

Explicação

Tiro da marca de pênalti, gols marcados fora, etc. agora incluídos nesta Regra.

10.2.1 Escolha da meta para os tiros da marca de pênalti

Texto antigo

O árbitro escolhe a meta onde os tiros vão ser executados.
É possível mudar de área de pênalti onde se executam os tiros da marca de pênalti, apenas no caso da meta ou da superfície de jogo ficarem inutilizáveis.

Novo texto

A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do chão, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a meta em que vão ser executados os tiros, só se podendo mudar de meta por razões de segurança ou no caso de a meta ou a superfície de jogo ficarem inutilizáveis.

Explicação

Os árbitros têm dificuldade em decidir que meta usar, com os adeptos da equipe visitada de um lado e os da equipe visitante do outro. Sem prejuízo de considerações que se sobreponham (segurança, condições do campo, etc...) o método mais justo é o sorteio por meio de uma moeda.

10.2.2 Jogadores habilitados (incluindo os que estiverem temporariamente fora do campo)

Texto antigo

À exceção do caso precedente, só os jogadores que se encontram no campo de jogo no final do encontro, ou no caso de prorrogação no final desta, são autorizados a executar os tiros da marca de pênalti.

Novo texto

À exceção do substituto de um goleiro lesionado, apenas os jogadores que se encontram no campo de jogo ou que estão temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar tiros.

Explicação

Esclarece que um jogador temporariamente fora do campo legitimamente (lesão, regularização de equipamento, etc.) pode tomar parte nos tiros, assim como pode um substituto que substitua um goleiro.

10.2.3 Designação e ordem dos executantes de tiros de pênalti

Texto antigo

Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os tiros da marca de pênalti de entre os presentes no campo de jogo no final da partida, assim como a ordem pela qual esses jogadores os vão executar.

Novo texto

Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os tiros da marca de pênalti. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem.

Explicação

Esclarece que os nomes e/ou a ordem dos executantes não têm de ser comunicados ao árbitro (alguns árbitros, incorretamente, pedem os nomes e impedem que a ordem seja alterada).

10.2.4 O mesmo número de jogadores

Texto antigo

Se uma equipe termina o jogo com mais jogadores que a adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária e o capitão comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído.

Se um jogador se lesionar ou for expulso durante a execução dos tiros da marca de pênalti e a sua equipe se encontre em inferioridade numérica, o árbitro não deve reduzir o número de jogadores da outra equipe habilitados para executarem os tiros. Um número igual de jogadores em cada equipe só é obrigatório no início da execução dos tiros da marca de pênalti.

Novo texto

Se, no final do jogo e antes ou durante os tiros de pênalti, uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído.

Explicação

Aplica-se o princípio do “fair play” no início da marcação de tiros da marca de pênalti, ou seja, uma equipe não deve beneficiar do fato de ter menos executantes do que os adversários, já que tal poderia significar que o seu “melhor” executante poderia executar um segundo tiro contra o último ou pior executante dos adversários.

10.2.5 Goleiro impossibilitado de continuar

Texto antigo	Novo texto
Se um goleiro se lesionar durante a execução dos tiros, ficando impossibilitado de continuar, pode ser substituído por um substituto inscrito, desde que a sua equipe não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas pelo regulamento da competição.	Um goleiro <u>que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os tiros de pênalti</u> e cuja equipe não tenha usado o número máximo de substituições autorizadas, pode ser substituído por um substituto inscrito <u>ou por um jogador excluído para ficar com o mesmo número de jogadores que a equipe adversária, sendo que o goleiro não pode continuar a participar e não pode executar um tiro penal (pênalti).</u>

Explicação

Esclarece que um goleiro pode ser substituído em qualquer altura por um substituto (ou por um jogador excluído para ficar com o mesmo número dos adversários) mas este não pode executar tiros.

10.2.6 O momento em que o tiro penal (pênalti) está concluído (ver 14.3)

Texto adicional

O tiro está concluído quando a bola deixa de se mover, de estar em jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Regras.

Explicação

Esclarece o momento em que um árbitro deve decidir que um tiro está concluído (ver também 14.3).

10.2.7 Sequência de executantes

Texto adicional

- Cada tiro é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro tiro é que um jogador da mesma equipe pode efetuar um segundo tiro;
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de tiros que se sigam, mas uma equipe pode alterar a ordem dos executantes.

Explicação

Esclarece que todos os membros da equipe têm de executar o mesmo número de tiros antes que um jogador possa executar outro tiro; a ordem pode ser alterada para novas “rondas” de tiros.

10.2.8 Jogador deixa o campo de jogo

Texto adicional

Os tiros de pênalti não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador é anulado (não executado), se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

Explicação

Esclarece que o árbitro não pode atrasar os tiros da marca de pênalti quando um jogador deixa o campo de jogo; se o jogador não regressar a tempo, o tiro é anulado (não executado). É importante colocar um fim a esta conduta potencialmente injusta (instruções do treinador, atraso deliberado, falseamento do resultado do jogo, etc.).

Regra 11 – Impedimento

11.1 Condição da linha de meio de campo

Texto antigo

Um jogador não se encontra em posição de impedimento se:

- estiver no seu próprio meio de campo ou...

Novo texto

Um jogador encontra-se em posição de impedimento se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio de campo adversário (excluindo a linha de meio de campo).

Explicação

Esclarece que a linha de meio de campo é “neutra” para o impedimento, ou seja um jogador tem de ter uma parte do corpo no meio de campo do adversário para estar em posição de impedimento.

11.2 Condição dos braços dos jogadores

Texto adicional

Um jogador encontra-se em posição de impedimento se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário. As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o goleiro, não são considerados.

Explicação

Clarifica que as mãos e os braços dos jogadores defensores, dos jogadores atacantes e dos goleiros não estão incluídos para avaliação de impedimento.

11.3 Posição sem infração avaliada no momento em que a bola é jogada

Texto antigo

Um jogador na posição de impedimento só deve ser penalizado se, no momento em que a bola toca ou é jogada por um companheiro de equipe, o jogador, na opinião do árbitro, toma parte ativa do jogo (...)

Novo texto

Um jogador na posição de impedimento no momento em que a bola é jogada ou tocada por um companheiro de equipe só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo (...)

Explicação

Esclarece que é a posição do jogador (impedimento) é julgada quando a bola é jogada. A falta ocorre após a bola ser jogada, por exemplo, um jogador em impedimento que marca um gol após uma defesa deliberada por parte do goleiro comete a falta após a bola ter sido jogada.

11.4 Infração após um rebote ou defesa deliberada

Texto antigo

“tirar vantagem dessa posição” significa jogar a bola que:

- ressalta ou é desviada de um poste ou da barra ou de um adversário;
- ...após uma defesa deliberada de um adversário.

Novo texto

- tirando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo em um adversário quando a bola tenha;
- ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra ou de um adversário;
- sido deliberadamente defendida por qualquer adversário.

Explicação

Esclarece que ‘interferindo em um adversário’ após um rebote, desvio ou defesa deliberada corresponde a uma infração de impedimento.

11.5 Posição do tiro livre

Texto antigo

(p. 36) – Por qualquer infração à Regra do impedimento o árbitro concederá à equipe adversária um tiro livre indireto que deve ser executado no local em que a infração foi cometida.

(p. 111) Quando o árbitro apita, assinalando um impedimento, deve conceder um tiro livre indireto no local em que o jogador se encontrava no momento em que a bola foi jogada ou tocada por um dos seus companheiros de equipe.

Novo texto

Se for cometida uma infração de impedimento, o árbitro concede à equipe adversária um tiro livre indireto no local onde a falta foi cometida, inclusive se for no meio de campo do jogador.

Explicação

A Regra e a interpretação eram contraditórias. Nas Regras, o princípio geral é de que um tiro livre é marcado no local onde a infração for cometida. Dessa mesma forma agora ocorre no caso do impedimento. Um tiro livre pode ser marcado no meio campo de um jogador, se este se mover de uma posição de impedimento no meio de campo adversário para cometer uma infração de impedimento no seu próprio meio de campo.

11.6 Jogador defensor fora do campo

Texto antigo

Qualquer jogador defensor que saia do campo de jogo por qualquer motivo, sem autorização do árbitro, deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de meta ou linha lateral, para efeitos de impedimento, até à próxima interrupção do jogo. Se o jogador abandona deliberadamente o campo de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

Novo texto

Qualquer jogador defensor que saia do campo de jogo sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de meta ou linha lateral, para efeitos de impedimento, até à próxima interrupção do jogo ou até que a equipe defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio de campo e até a bola estar fora da área de pênalti. Se o jogador abandona deliberadamente o campo de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

Explicação

É injusto que um jogador defensor lesionado fora do campo “coloque todos os jogadores em jogo” até o jogo ser interrompido. A nova redação define o final da fase de jogo em que já não se considera que o jogador defensor se encontra no campo para fins de impedimento.

11.7 Jogador atacante fora do campo de jogo

Texto antigo

O fato de um jogador que se encontra em posição de impedimento sair do campo de jogo para mostrar ao árbitro que não quer participar ativamente no jogo, não constitui por si uma infração. No entanto, se o árbitro considerar que ele saiu do campo por razões táticas para tirar uma vantagem indevida ao regressar no campo de jogo, o jogador deve ser advertido por conduta antidesportiva. O jogador deve pedir ao árbitro autorização para regressar ao campo de jogo.

Novo texto

Um jogador atacante pode sair do campo de jogo para não ser envolvido em jogo ativo. Se esse jogador regressar pela linha de meta e se envolver em jogo ativo antes do jogo ser interrompido ou de a equipe defensora ter jogado a bola para fora da sua área penal e na direção da linha de meio campo, considera-se que o jogador está posicionado sobre a linha de meta para efeito de impedimento. Um jogador que deixe deliberadamente o campo de jogo, regresse sem a autorização do árbitro, não seja punido por impedimento e tire uma vantagem deve ser advertido.

Explicação

Esclarece a forma como se deve lidar com um jogador atacante que abandona o campo ou permanece fora do campo e depois regressa.

11.8 Jogador atacante na meta

Texto antigo

Se um jogador atacante permanecer imóvel entre os postes da meta e o interior das redes no momento em que a bola entra na meta, o gol deve ser validado. No entanto, se o jogador distrair um adversário, o gol deve ser anulado e o jogador advertido por conduta antidesportiva; o jogo deve reiniciar com um bola ao chão (...)

Novo texto

Se um jogador atacante permanecer imóvel entre os postes da meta e no interior da meta, o gol deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de impedimento ou uma infração à Regra 12. Nesse caso, o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto ou direto.

Explicação

Coerente com a redação atualizada do impedimento (ou seja, a eliminação de “distrain”) e com a possibilidade de punir uma infração fora do campo com um tiro livre quando a bola está em jogo.

Regra 12 – Faltas e Incorreções

12.1 Infrações quando a bola não está em jogo

Texto adicional

Os tiros livres indireto e direto e o tiro penal (pênalti) só podem ser marcados por faltas e infrações cometidas quando a bola estiver em jogo.

Explicação

Uma afirmação definitiva (na seção das interpretações) de que a bola tem que estar em jogo para que uma conduta incorreta possa ser punida com um tiro livre ou tiro penal (pênalti).

12.2 Tiro livre direto – “disputas” acrescentado

Texto antigo

Um tiro livre direto será concedido à equipe adversária do jogador que, no entender do árbitro, pratique, com imprudência, temeridade ou força excessiva, uma das sete infrações seguintes:

- entrada (tackle) em um adversário.

Novo texto

Um tiro livre direto será concedido à equipe adversária do jogador que cometer uma das seguintes infrações, por imprudência, temeridade ou com força excessiva:

- entrada (tackle) ou disputa com um adversário.

Explicação

Entrada (tackle) implica a ação de impulsionar um ou ambos os pés, para disputar a bola, mas algumas disputas podem ser feitas de outras formas e com outras partes do corpo (por exemplo joelho etc.) e essas formas de disputas não estavam contempladas nas regras.

12.3 Contato implica tiro livre direto

Texto adicional

Se uma infração envolver contato deve ser punida com um tiro livre direto ou tiro penal (pênalti).

Explicação

Esclarece que tem de ser marcado um tiro livre direto, se a infração envolver contato.

12.4 Temeridade – eliminação do termo “completo” da definição

Texto antigo

“Temeridade” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução.

Novo texto

“Temeridade” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário (...) deve ser advertido com cartão amarelo.

Explicação

Existiam impropriedades de ordem jurídica relativas ao significado de “completo”.

12.5 Força excessiva – eliminação de “muito” da definição

Texto antigo

“Força excessiva” significa que o jogador faz muito uso excessivo da força, correndo o risco de lesionar o seu adversário.

Novo texto

- O jogador que atua com força excessiva deve ser expulso. “Força excessiva” significa que o jogador excede no uso da força necessária, colocando em perigo a integridade física de um adversário e deve ser expulso.

Explicação

Existiam preocupações de ordem jurídica relativas ao significado.

12.6 Tiro livre direto – “impedir um adversário com contato” acrescentado

Texto adicional

Um tiro livre direto é concedido à equipe adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

- impedir o movimento de um adversário com contato.

Explicação

Confirmação de que impedir um adversário com contato implica um tiro livre direto.

12.7 Impedir sem contato implica tiro livre indireto

Texto antigo

Um tiro livre indireto será igualmente concedido à equipe adversária quando (...) um jogador impedir a progressão de um adversário.

Novo texto

Um tiro livre indireto é concedido à equipe adversária quando um jogador (...) impedir a progressão de um adversário sem que haja lugar a qualquer contato.

Explicação

Confirmação de que impedir um adversário sem contato implica um tiro livre indireto.

12.8 Autoridade para aplicar sanções disciplinares desde a inspeção do campo antes do jogo (ver 5.4)

Texto antigo

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no campo de jogo até que saia após o apito final.

Novo texto

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo tiros da marca de pênalti).

Se, antes de entrar no campo de jogo para o começo do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador tome parte no jogo (ver Regra 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outras condutas incorretas às autoridades competentes.

Explicação

Algumas alterações, como referido e explicado na Regra 5 (ver 5.4).

12.9 Vantagem aplicada em infrações de cartão vermelho e em que o jogador se envolve

Texto adicional

A Regra da vantagem não deve ser aplicada em situações de jogo brusco grave, conduta violenta ou numa segunda infração passível de advertência, a menos que se trate de uma clara oportunidade de gol. O árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se o jogador disputar a bola ou interferir em um adversário, o árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto.

Explicação

Esclarece que o árbitro, quando conceder a lei da vantagem após um jogador praticar uma falta punível com expulsão ou segundo cartão amarelo (apenas em situação de clara oportunidade de gol) deve paralisar o jogo e expulsar esse jogador, se ele interferir no jogo ou em um adversário. Seria contrário ao “flair play” permitir que um jogador virtualmente expulso obtivesse qualquer vantagem para sua equipe.

12.10 Advertências para mão na bola

Texto antigo

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por conduta antidesportiva, por exemplo se um jogador:

- comete uma falta com o propósito tático de cortar um ataque prometedor da equipe contrária;
- agarra um adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou de o impedir de se apoderar dela;
- toca a bola com a mão para impedir um adversário de receber a bola ou de desenvolver um ataque;
- toca a bola com a mão para tentar marcar um gol (a simples tentativa de marcar um gol constitui uma incorreção, quer resulte ou não).

Novo texto

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por conduta antidesportiva, por exemplo se um jogador:

- comete uma falta ou toca na bola com a mão com o propósito de interferir ou cortar um ataque prometedor da equipe contrária;
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um gol (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um gol.

Explicação

- “Impedir um adversário de receber a bola” é eliminado enquanto infração para cartão amarelo já que leva os árbitros a exibir o cartão amarelo em todas as situações de mão na bola;
- “tocar na bola com a mão” é incluído como infração para cartão amarelo quando “corta ou interfere com um ataque prometededor” (assim como outras infrações que têm o mesmo efeito);
- Esclarece que um jogador que tenta sem sucesso tocar na bola com a mão para impedir que um gol seja marcado deve-lhe ser exibido o cartão amarelo.

12.11 Impedir uma clara oportunidade de gol na área de pênalti

Texto adicional

Quando um jogador impedir a equipe adversária de marcar um gol ou impedir uma clara oportunidade de gol, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de pênalti que impede a equipe adversária de marcar um gol ou anula uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinala um tiro penal (pênalti), o jogador infrator é advertido, a menos que:

- a infração seja agarrar, empurrar ou puxar ou;
- o jogador infrator não tente jogar a bola ou não haja a possibilidade de o jogador disputar a bola ou;
- a infração seja punível com um cartão vermelho, independentemente do local no campo de jogo onde seja cometida (por exemplo, jogo brusco grave, conduta violenta, etc).

Em todas as circunstâncias acima descritas o jogador é expulso.

Explicação

Quando uma infração em que se anula uma clara oportunidade de gol é cometida por um jogador defensor na área de pênalti, o tiro penal (pênalti) efetivamente restabelece a oportunidade de gol, logo a punição do jogador deve ser menos severa (um cartão amarelo) do que quando a infração é cometida fora da área de pênalti. Contudo, quando a infração for por mão na bola ou não for claramente uma tentativa genuína de jogar ou disputar a bola (tal como é definido na redação) o jogador deve ser expulso.

12.12 Jogo brusco grave – inclusão de “disputa”

Texto antigo

Uma entrada (tackle) em que o risco de perigo à integridade física de um adversário seja assumido deverá ser punida como jogo brusco grave.

Novo texto

Uma entrada (tackle) ou disputa em que seja assumido risco à integridade física de um adversário ou que envolva uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punida como jogo brusco grave.

Explicação

Trata-se da mesma alteração que foi feita em 12.2 – “entrada” inclui faltas com os braços, cotovelos, etc....

12.13 Conduta Violenta – sem contato

Texto antigo

Um jogador é culpado de conduta violenta se usar de força excessiva ou brutalidade contra um adversário, quando não estiver disputando a bola, ou contra um companheiro de equipe, um espectador, um oficial do jogo ou qualquer outra pessoa.

Novo texto

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola ou contra um companheiro de equipe, um oficial das equipes, um oficial da equipe de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contato.

Explicação

A tentativa de violência é punida com cartão vermelho, mesmo se não seja bem-sucedida.

12.14 Conduta Violenta – contato com a cabeça ou face

Texto adicional

Para além disso, um jogador que, quando não está a disputar a bola, deliberadamente atinge um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou na face com a mão ou braço, torna-se culpado de conduta violenta, a menos que o uso de força não tenha sido significativa.

Explicação

Esclarece que um jogador que deliberadamente atinge ou agride um adversário na cabeça ou na face (quando não está a disputar a bola) deve ser expulso (a menos que a força não tenha sido insignificante).

12.15 Infrações contra substitutos, oficiais das equipes, oficiais da equipe de arbitragem, etc.

Texto antigo

- Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração dentro do campo de jogo:
- – contra um adversário, o jogo reinicia com um tiro livre direto no local em que a infração foi cometida (ver Regra 13 – Local dos tiros livres) ou com um tiro penal (pênalti) (se a infração foi cometida dentro da área de pênalti);
- – contra um companheiro de equipe, o jogo reinicia com um tiro livre indireto no local em que a infração foi cometida. (ver Regra 13 – Local dos tiros livres);
- – contra um substituto ou um jogador substituído, o jogo reinicia com um tiro livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Regra 13 – Local dos tiros livres);
- – contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo reinicia com um tiro livre indireto no local em que a infração foi cometida. (ver Regra 13 – Local dos tiros livres);
- – contra qualquer outra pessoa, o jogo reinicia com uma bola ao chão no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de meta, caso em que o árbitro lançará a bola sobre a linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Novo texto

- Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração dentro do campo de jogo contra:
- um adversário – tiro livre indireto ou direto ou tiro penal (pênalti);
- um companheiro de equipe, substituto, jogador substituído, oficial das equipes ou oficial da equipe de arbitragem – tiro livre direto ou tiro penal (pênalti);
- outra pessoa – bola ao chão.

Explicação

A sanção para uma infração contra qualquer participante reflete a gravidade de tal ação, por exemplo o futebol dá uma má imagem, se uma infração contra um oficial da equipe de arbitragem implicar apenas um tiro livre indireto.

12.16 Faltas fora do campo de jogo (ver 13.3 + 14.1)

Texto antigo	Novo texto
<p>Se a bola está em jogo e a infração se produz fora do campo de jogo...</p> <p>– se o jogador abandona o campo de jogo para cometer a infração, o jogo deve reiniciar com um tiro livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. (ver Regra 13 – Local dos tiros livres)</p>	<p>Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração fora do campo de jogo (...)</p> <p><u>Contudo, se um jogador deixar o campo de jogo numa jogada normal do jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo reinicia com um tiro livre executado na linha delimitadora do campo mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com tiro livre direto, deve ser marcado um tiro penal (pênalti), se a infração for cometida dentro da área de pênalti do jogador infrator.</u></p>

Explicação

A Regra é alterada já que, no futebol se espera que, se dois jogadores deixam o campo numa jogada normal do jogo e um deles comete falta sobre o outro, deva ser marcado um tiro livre. Ninguém compreende se o árbitro exhibe um cartão vermelho ou amarelo e reinicia o jogo com um bola ao chão (ou tiro livre indireto). O tiro livre deve ser executado na linha lateral ou linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida. Se isso ocorrer nos limites ideais da área penal do infrator, deve ser marcado um tiro penal (pênalti).

Regra 13 – Tiros livres

13.1 Tiros livres concedidos à equipe adversária

Texto antigo	Novo texto
<p>Os tiros livres classificam-se em diretos e indiretos.</p>	<p><u>Os tiros livres direto e indireto são concedidos à equipe adversária do jogador que cometa a falta ou infração.</u></p>

Explicação

Afirmar que é concedido um tiro livre à equipe adversária no início da Regra permite eliminar a utilização repetida da frase 'à equipe adversária'.

13.2 Posição dos tiros livres

Texto adicional

Todos os tiros livres são executados a partir do local onde a infração foi cometida exceto nas situações seguintes:

Explicação

Esta afirmação clara no início da Regra permite a eliminação da referência específica à posição do tiro livre em muitas das Regras.

13.3 Faltas fora do campo de jogo

Texto antigo

Os tiros livres resultantes do fato de um jogador entrar, regressar ou deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido

Novo texto

Os tiros livres resultantes do fato de um jogador entrar, regressar ou deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador deixar o campo de jogo numa jogada normal do jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogador reinicia com um tiro livre executado na linha delimitadora do campo mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com tiro livre direto, deve ser marcado um tiro penal (pênalti), se a infração for cometida nos limites da área penal do jogador infrator.

Explicação

Coerente com a alteração indicada em 12.16 + 14.1.

13.4 A bola tem de se mover claramente para estar em jogo

Texto antigo

A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova...

Novo texto

A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente...

Explicação

Alteração coerente com o tiro de saída (8.3), tiro penal (pênalti) (14.2) e tiro de canto (17.2).

13.5 Interromper ou interceptar tiros livres

Texto antigo	Novo texto
<p>Se um jogador decide executar um tiro livre rapidamente e um adversário, que se encontra a menos de 9,15 metros da bola, a intercepta, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.</p> <p>Se um jogador decide executar um tiro livre rapidamente e um adversário, que se encontra perto da bola, o impede deliberadamente de o executar, o árbitro deverá advertir esse jogador por retardar o reinício do jogo.</p>	<p>Se um jogador <u>executar</u> um tiro livre rapidamente e um adversário, que se encontra a menos de 9,15 m da bola, a interceptar, o árbitro deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, <u>um adversário que deliberadamente impeça</u> a execução de um tiro livre deve ser advertido por retardar o reinício do jogo.</p>

Explicação

Ordem dos parágrafos invertida;
Clara distinção clara entre “impedir” que um tiro livre seja executado e “interceptar” um tiro livre após este ter sido executado.

Regra 14 – O Tiro penal (pênalti)

14.1 Tiro penal (pênalti) para falta fora do campo de jogo (ver 12.16 + 13.3)

Texto antigo	Novo texto
<p>Um tiro penal (pênalti) será concedida se qualquer das dez infrações acima mencionadas é cometida por um jogador dentro da sua própria área de pênalti</p>	<p>Um tiro penal (pênalti) deve ser marcado se um jogador cometer uma infração punida com tiro livre direto dentro da sua própria área de pênalti ou <u>fora do campo de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Regras 12 e 13.</u></p>

Explicação

Confirma as alterações das Regra 12 e 13 que indicam que um tiro penal (pênalti) deve ser marcado por uma infração cometida por um jogador defensor fora do campo de jogo com a bola em jogo, se o ponto mais próximo da infração for nos limites da própria área penal.

14.2 Posição e movimento da bola

Texto antigo

A bola:

- deve ser colocada sobre a marca de pênalti;
- A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova para a frente.

Novo texto

A bola deve estar imóvel na marca de pênalti.

- A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

Explicação

Coerente com as outras alterações.

14.3 Momento em que o tiro penal (pênalti) está concluído (ver 10.2.6)

Texto adicional

O tiro penal (pênalti) está concluído quando a bola deixa de se mover, de estar em jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Regras.

Explicação

Clarifica o momento em que um tiro penal (pênalti) está terminado.

14.4 Algumas infrações são sempre punidas com um tiro livre indireto

Texto antigo

Se o árbitro deu o sinal para a execução do tiro penal (pênalti) e que, antes de a bola estar em jogo, aconteça uma das seguintes situações:

O jogador executante do tiro penal (pênalti) infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro deixa executar o tiro;
- se a bola entra na meta, o tiro será repetido;
- se a bola não entrar na meta, o árbitro interrompe o jogo e o reinicia com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, no local em que ocorreu a infração.

Novo texto

Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do tiro penal (pênalti), o tiro deve ser executado. Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer...

O jogador executante do tiro penal (pênalti) ou um seu companheiro de equipe infringe as Regras do Jogo:

- se a bola entra na meta, o tiro é repetido.

O goleiro transgredir as Regras do Jogo:

- o árbitro deixa executar o tiro;
- se a bola entra na meta, o gol deve ser validado;
- se a bola não entra na meta, o tiro será repetido.

Um companheiro do executante infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro deixa executar o tiro;
- se a bola entra na meta, o tiro será repetido;
- se a bola não entra na meta, o árbitro interrompe o jogo e o reinicia com um tiro livre indireto a favor da equipe que defende, no local onde ocorreu a infração.

Um companheiro do goleiro infringe as Regras do Jogo:

- o árbitro deixa executar o tiro;
- se a bola entrar na meta, o gol será validado;
- se a bola não entrar na meta, o tiro será repetido.

- se a bola não entra na meta o árbitro interrompe o jogo e o reinicia com um tiro livre indireto exceto nas situações seguintes infrações, quando o jogo é interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um gol:
- um tiro penal (pênalti) é executado para trás;
- um companheiro de equipe do executante identificado executa o tiro; o árbitro adverte o jogador que executou o tiro;
- o jogador simula tocar a bola depois de o executante ter concluído a corrida (a finta durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante.

Explicação

Realça o fato de a decisão de repetição ou gol ou tiro livre indireto normal não se aplicar a estas situações, especialmente quando o jogador não identificado executa o tiro ou em caso de finta ilegal “ilegal” que são atos “deliberados” de conduta antidesportiva.

14.5 Infrações cometidas pelo goleiro

Texto adicional

Se a bola não entra na meta, o tiro é repetido; o goleiro será advertido se for responsável pela infração.

Explicação

Como a Regra foi alterada para se lidar mais firmemente com um executante de um tiro penal que “simula ilegalmente”, é coerente que um goleiro que infringe a Regra levando a uma repetição seja advertido. Tal deverá desencorajar o goleiro de infringir esta Regra.

14.6 Várias infrações cometidas simultaneamente

Texto antigo

Um jogador da equipe defensora e outro da equipe atacante infringem as Regras do Jogo o tiro será repetido.

Novo texto

Um jogador de qualquer das equipes infringe as Regras do Jogo, o tiro é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: finta ilegal).

Explicação

Confirmação da alteração da Regra 5, no sentido de que a infração mais grave é a que deve ser punida (Ver 5.3).

Regra 15 – O Arremesso Lateral

15.1 A bola é lançada com as duas mãos

Texto antigo

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

- fazer frente ao campo;
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o campo exterior a esta linha;
- segurar a bola com as duas mãos;
- lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça;
- lançar a bola no local onde ela saiu do campo de jogo.

Novo texto

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

- fazer frente ao campo;
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o campo exterior a esta linha.

Explicação

- “lançar” é uma palavra mais lógica para ser usada do que “segurar”
- Combinar os pontos 3 e 4 realça o fato de o arremesso faltoso “com uma mão” (bola lançada com uma mão e guiada com a outra) não ser permitido.

15.2 Desrespeitar a distância dos 2 metros

Texto antigo

Se um adversário distrai ou impede de forma incorreta o executante do arremesso lateral:

- será advertido por conduta antidesportiva.

Novo texto

Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante do arremesso lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local onde vai ser executado o arremesso) é advertido por conduta antidesportiva e, se o arremesso lateral tiver sido executado, de ser marcado um tiro livre indireto.

Explicação

Não respeitar a distância dos 2 metros é considerado como sendo distrair ou impedir de forma incorreta e o jogo reinicia com tiro livre indireto se o arremesso tiver sido executado.

Regra 16 – O Tiro de Meta

16.1 Tiro de canto se a bola é tocada diretamente para a própria meta

Texto adicional

- Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, é concedido um tiro de canto à equipe adversária, se a bola tiver saído da área de pênalti.

Explicação

Esclarece o reinício correto se um jogador marcar um gol na sua própria meta diretamente a partir de um tiro de meta (por exemplo com vento forte).

16.2 A bola tem de estar imóvel

Novo texto

- A bola deve estar imóvel e de um ponto qualquer da área de meta por um jogador da equipe defensora

Explicação

Esclarece que a bola tem de estar imóvel, o que não constava da “antiga” redação.

16.3 Adversário dentro da área de pênalti

Texto adicional

Se um adversário que se encontra dentro da área de pênalti no momento em que o tiro de meta é executado, toca ou disputa a bola antes de esta ter tocado noutro jogador, o tiro de meta é repetido.

Explicação

Esclarece que quaisquer adversários que se encontrem na área de pênalti quando o tiro de meta é executado não podem tocar ou disputar a bola até que outro jogador lhe tenha tocado, de modo a que o jogador não obtenha uma vantagem por não ter deixado a área de pênalti como é exigido pela Regra.

Regra 17 – O Tiro de Canto

17.1 O Tiro de canto se a bola é chutada diretamente para a própria meta

Texto adicional

- Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, é concedido um tiro de canto à equipe adversária.

Explicação

Esclarece qual o reinício correto se um jogador marcar um “autogol” diretamente a partir de um tiro de canto.

17.2 A bola tem de estar imóvel e mover-se claramente para estar em jogo

Novo texto

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto
- A bola deve estar imóvel e é chutada por um jogador da equipe atacante
- A bola entra em jogo logo que seja chutada e se mova claramente...

Explicação

Área substituí “arco”.

Esclarece que a bola tem de estar imóvel.

Reflete as alterações a outras Regras, mas o que é especialmente importante nos tiro de cantos, é impedir que um jogador se limite a tocar na bola, fingindo então de forma incorreta que o canto não foi executado.



Glossário

O Glossário contém palavras e frases que necessitam de esclarecimento ou explicação sobre detalhes das Regras, que nem sempre são traduzidos facilmente para outras línguas.

Órgãos do Futebol

IFAB – International Football Association Board

Órgão composto pelas quatro federações nacionais britânicas e pela FIFA e responsável pelas Regras do Jogo em todo o mundo. Em princípio, as alterações às Regras só podem ser aprovadas na sua Assembleia Geral Anual, que normalmente tem lugar em fevereiro ou março.

FIFA – Fédération Internationale de Futebol Association

Órgão que dirige e é responsável pelo futebol em todo o mundo.

Confederação

Órgão responsável pelo futebol num continente. As seis Confederações são a AFC (Ásia), a CAF (África), a CONCACAF (América do Norte, Central e Caraíbas), a CONMEBOL (América do Sul), a OFC (Oceania) e a UEFA (Europa).

Federação Nacional de Futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país.

Termos do Futebol

A

Advertência

Punição disciplinar indicada pela exibição de um cartão amarelo. Duas advertências num jogo resultam na expulsão de um jogador.

Agente externo

Qualquer pessoa que não seja um oficial da equipe de arbitragem e que não conste nas relações das equipes (jogadores, substitutos e oficiais das equipes).

Área técnica

Área definida (nos estádios) para os oficiais das equipes e que incluem lugares para sentar (Ver Regra 1 para mais detalhes).

Avaliação de jogador lesionado

Rápida avaliação de uma lesão, normalmente por um médico, para determinar se um jogador necessita de tratamento.

B

Bola ao chão

Um meio “neutro” de reiniciar o jogo – o árbitro deixa cair a bola entre os jogadores das duas equipes; a bola entra em jogo quando toca o chão.

Brutalidade

Ato grosseiro, ou deliberadamente violento.

C

Campo de jogo (campo)

A área de jogo que está delimitada pelas linhas laterais, linhas de meta e redes das metas (quando são usadas).

Carga (contra adversário)

Contato físico para deslocar um adversário em disputa da bola, normalmente usando o ombro ou parte superior do braço (quando mantida junto ao corpo).

Chutar

Impulsionar a bola com o pé (pés).

Colocar em risco a segurança de um adversário

Ação que desconsidere ou ponha em risco a integridade física de um adversário (lesão).

Conduta antidesportiva

Ação ou conduta incorreta, punível com advertência com cartão amarelo.

Conduta violenta

Ação violenta com uso de força excessiva ou brutalidade, fora da disputa da bola, contra um adversário.

D

Defesa deliberada

Ação de jogar a bola deliberadamente para impedir que a bola entre em sua meta (direção e proximidade), com qualquer parte do corpo, exceto as mãos (salvo o goleiro dentro da sua própria área de pênalti).

Discrição (poder discricionário)

Análise por parte do árbitro ou outro oficial da equipe de arbitragem de determinado fato, para embasar sua decisão.

Distância jogável

Distância da bola que permite a um jogador tocar a bola estendendo o pé, a perna ou saltando, ou, para o goleiro, saltando com os braços esticados. A distância depende da estatura física do jogador.

Distrair

Perturbar, confundir ou chamar a atenção de um adversário. (de forma incorreta).

E

Enganar

Ato de induzir em erro ou ludibriar o árbitro para que este tome uma decisão ou aplique sanção disciplinar incorreta, que beneficie o jogador que engana e/ou a sua equipe.

Entrada (Tackle)

Disputa de bola impulsionando um ou ambos os pés (no chão ou no ar).

Equipe técnica

Membros oficiais de equipe que não jogam e que constam na relação oficial do jogo, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (ver oficial de equipe).

Espírito do jogo

Os princípios, a essência do futebol.

Expulsão

Ação disciplinar em que é ordenado a um jogador que deixe o campo pelo período restante do jogo, por ter cometido uma infração punida com expulsão (indicada por um cartão vermelho); se o jogo tiver começado, o jogador não pode ser substituído.

F

Falta

Uma ação que infringe ou viola as Regras do Jogo. Normalmente praticada contra adversários ou pessoas.

Finta ilegal

Ação que caracteriza tentativa de confundir um adversário ilegalmente. As Regras definem finta permitida e finta ilegal.

Força excessiva

Uso de força além da necessária (risco de lesão).

Impedir

Retardar, bloquear ou impedir a ação ou movimento de um adversário.

Infração

Ação que transgride ou viola as Regras.

Insignificante

Não significativo, mínimo.

Intencional

Ação deliberada (não acidental).

Interceptar (bola)

Impedir que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida

Ação, ato ou influência contrária às regras.

Interromper definitivamente

Encerrar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

J

Jogo brusco grave

Uma entrada (tackle) ou disputa de bola em que seja assumido o risco de lesionar um adversário, ou em que haja uso de força excessiva ou brutalidade. Deve ser punido com expulsão (cartão vermelho).

L

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira

Conduta desrespeitosa, verbal ou física (palavras ou gestos), punível com expulsão (cartão vermelho).

O

Oficial de equipe

Qualquer pessoa que não seja jogador, ou substituto e que conste na relação de uma equipe, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (ver equipe técnica).

P

Punição

Ato de punir, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um tiro livre direto, indireto ou tiro penal (pênalti) à equipe adversária (ver também vantagem).

Prorrogação

Decisão do resultado de um jogo por dois períodos adicionais.

R

Reclamação

Discordância pública (verbal e/ou física) de uma decisão de um árbitro; punível com advertência (cartão amarelo).

Reinício

Qualquer meio de reiniciar o jogo.

Regra dos gols marcados fora

Método para decidir um jogo, quando ambas as equipes tenham marcado o mesmo número de gols. Prevalece o maior número de gols marcados no campo de mando do adversário.

Relação de equipe

Documento oficial das equipes que elenca os jogadores, substitutos e oficiais das equipes.

S

Sanção

Ação disciplinar adotada/praticada pelo árbitro.

Simulação

Ação para criar impressão errada/falsa de que algo aconteceu (ver também enganar). praticada por um jogador para obter vantagem ilícita.

Sinal

Indicação física por parte de um árbitro ou qualquer oficial da equipe de arbitragem. Normalmente implica movimento da mão ou braço ou bandeira, ou utilização do apito (apenas o árbitro).

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

Sistema que regista e analisa os dados relativos ao desempenho físico e psicológico dos jogadores.

Sistema híbrido

Combinação de materiais artificiais e naturais na superfície do campo de jogo.

Suspender

Interromper um jogo por um certo período de tempo com a intenção de o reiniciar, por exemplo, em caso de nevoeiro, chuva forte, trovoadas, lesão grave.

T

Tecnologia da linha de meta (TLM)

Sistema eletrônico que informa imediatamente o árbitro quando um gol é marcado, ou seja quando a bola transpõe completamente a linha de meta. (Ver Regra 1 para mais detalhes).

Temeridade

Ação, normalmente de entrada (tackle) ou disputa, praticada por um jogador sem considerar (ignorando – não assumindo) o risco ou as consequências relativas à integridade física de um adversário, punível com cartão amarelo.

Tempo adicional

Tempo concedido no final de cada parte do jogo para compensar tempo “perdido” devido a substituições, lesões, sanções disciplinares, celebração de gols, etc.

Tiro livre direto

Um tiro livre a partir do qual pode ser marcado um gol chutando a bola diretamente para a meta adversária.

Tiro livre indireto

Um tiro livre a partir do qual só pode ser marcado um gol se outro jogador (de qualquer equipe) tocar na bola após esta ter sido tocada.

Tiro livre rápido

Um tiro livre executado (com a autorização do árbitro) muito rapidamente após o jogo ter sido interrompido.

Tiros da marca de pênalti

Método para decidir o resultado de um jogo, em que cada equipe alternadamente executa tiros até que uma equipe tenha marcado mais um gol e as duas equipes tenham o mesmo número de tiros (a menos que durante os 5 primeiros tiros de cada equipe, uma equipe não possa igualar o número de gols marcados pela outra equipe mesmo que marque gols em todos os tiros restantes).

V

Vantagem

O árbitro permite que o jogo prossiga quando é cometida uma infração se esta beneficiar a equipe não infratora.

Termos de Arbitragem

Oficial da equipe de arbitragem

Termo geral para a pessoa ou pessoas responsáveis por controlar um jogo de futebol em nome de uma federação de futebol e/ou organizador de uma competição, sob a jurisdição do(s) qual/quais o jogo é disputado.

Árbitro

O oficial principal da equipe de arbitragem de um jogo, que atua no campo de jogo. Os outros oficiais da equipe de arbitragem atuam sob o controle e direção do árbitro. As decisões do árbitro são finais, definitivas.

Outros oficiais da equipe de arbitragem

Os organizadores das competições podem nomear outros oficiais para a equipe de arbitragem, a fim de auxiliarem o árbitro:

- **Árbitros assistentes**

Oficiais da equipe de arbitragem que atuam em cada metade das linhas laterais, para auxiliar o árbitro a controlar o jogo, em situações de impedimento e decisões relativas a tiro de meta, tiro de canto, arremesso lateral e nas que possam ver melhor que o árbitro. Os árbitros assistentes usam bandeiras como instrumento de trabalho;

- **Quarto árbitro**

Oficial da equipe de arbitragem que tem a responsabilidade de auxiliar o árbitro em questões que ocorram dentro e fora do campo, inclusive controlar a conduta das pessoas que ficam na área técnica, bem como controlar as substituições etc;

- **Árbitro assistente adicional**

Oficial da equipe de arbitragem que se posiciona ao longo da linha de meta, para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações ocorridas na área de pênalti e em suas possibilidades, principalmente, nas decisões de gol ou não gol;

- **Árbitro assistente de reserva**

Árbitro assistente que substitui um assistente (e, se o regulamento da competição permitir, um quarto árbitro e/ou um árbitro assistente adicional) que esteja impossibilitado de atuar.



Linhas de orientação prática

para os
oficiais da
equipe de
arbitragem

Introdução

Este tópico contém diretrizes práticas para os oficiais de arbitragem, que complementam as informações constantes das Regras do Jogo.

Na Regra 5, é feita referência ao fato de os árbitros atuarem sempre respeitando as Regras e o “espírito do jogo”. Os árbitros devem valer-se do sentido comum e ter sempre em conta este “espírito” ao aplicar as Regras do Jogo, especialmente quando tomam decisões relativas a continuar ou encerrar uma partida.

Essa diretriz se aplica especialmente ao futebol com menos recursos, no qual nem sempre é possível aplicar as Regras em seu sentido estrito. Por exemplo, a menos que existam questões de segurança, o Árbitro deve permitir que um jogo inicie ou continue:

- faltar uma ou mais bandeiras de canto;
- se houver uma pequena inexatidão relativa às marcações do campo de jogo, tais como área de canto, círculo central etc;
- os postes ou barra da meta não forem de cor branca.

Nesses casos, o árbitro deve, com o acordo das equipes, realizar ou continuar o jogo e remeter um relatório às autoridades competentes.

Legenda:

- > AA = Árbitro assistente;
- > AAA = Árbitro assistente adicional.

Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe

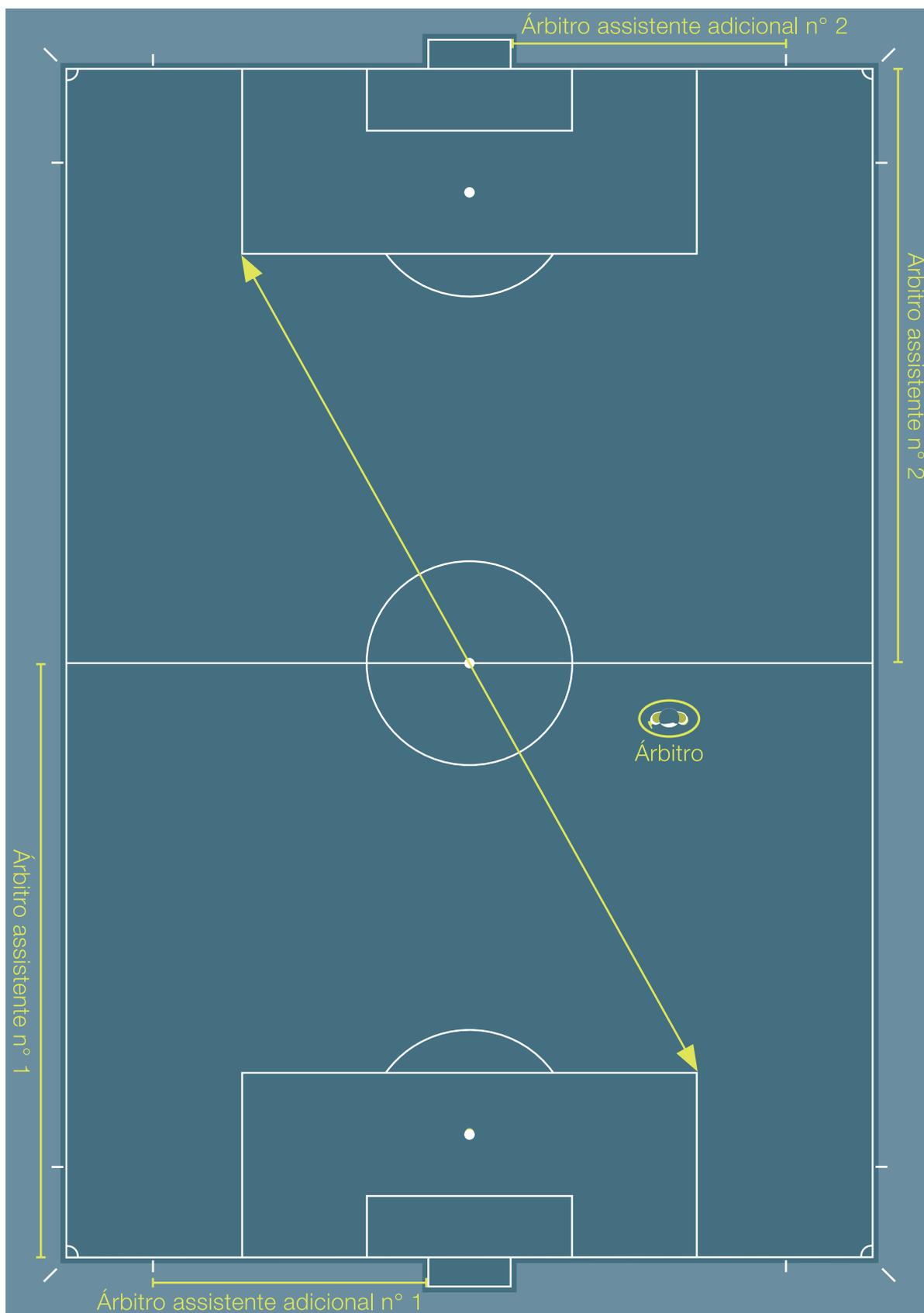
1. Posicionamento em geral e movimentação

A melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão. Todas as recomendações referentes ao posicionamento devem ser adaptadas em função das informações específicas sobre as equipes, os jogadores e os acontecimentos surgidos durante o jogo.

As posições recomendadas nos gráficos são orientações básicas. A referência a uma “zona” sublinha que uma posição recomendada é uma área dentro da qual o árbitro será provavelmente mais eficiente. A zona pode ser maior, menor ou ter outra forma dependendo das circunstâncias específicas do jogo.

Recomendações

- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo;
- O árbitro assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal;
- Acompanhar o jogo de uma posição lateral torna mais fácil enxergar alguns fatos e manter o árbitro assistente mais próximo no seu campo de visão;
- O árbitro deve encontrar-se suficientemente perto da jogada para observar o jogo, mas sem interferir no mesmo;
- “O que é preciso ver” nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também tem que prestar atenção:
 - > aos confrontos de jogadores sem bola;
 - > às possíveis infrações na zona para aonde o jogo é dirigido;
 - > às infrações que são cometidas depois da bola ter sido afastada;



Posicionamento dos Árbitros Assistentes e Árbitros Assistentes Adicionais

Os árbitros assistentes devem colocar-se na linha do penúltimo defensor ou da bola se esta estiver mais próxima da linha de meta do que o penúltimo defensor. Devem estar sempre de frente para o campo de jogo, mesmo durante a corrida. Os movimentos laterais devem ser utilizados para distâncias curtas. São particularmente importantes para ajuizar as situações de impedimento e para garantir um melhor campo de visão.

A posição dos árbitros assistentes adicionais é atrás da linha de meta, exceto quando é necessário moverem-se para a linha de meta para verificar uma situação de gol ou não gol. Os árbitros assistentes adicionais não estão autorizados a entrar no campo de jogo, exceto em circunstâncias especiais.



Goleiro



Defensor



Atacante



Árbitro



**Árbitro
Assistente**



**Árbitro
Assistente Adicional**

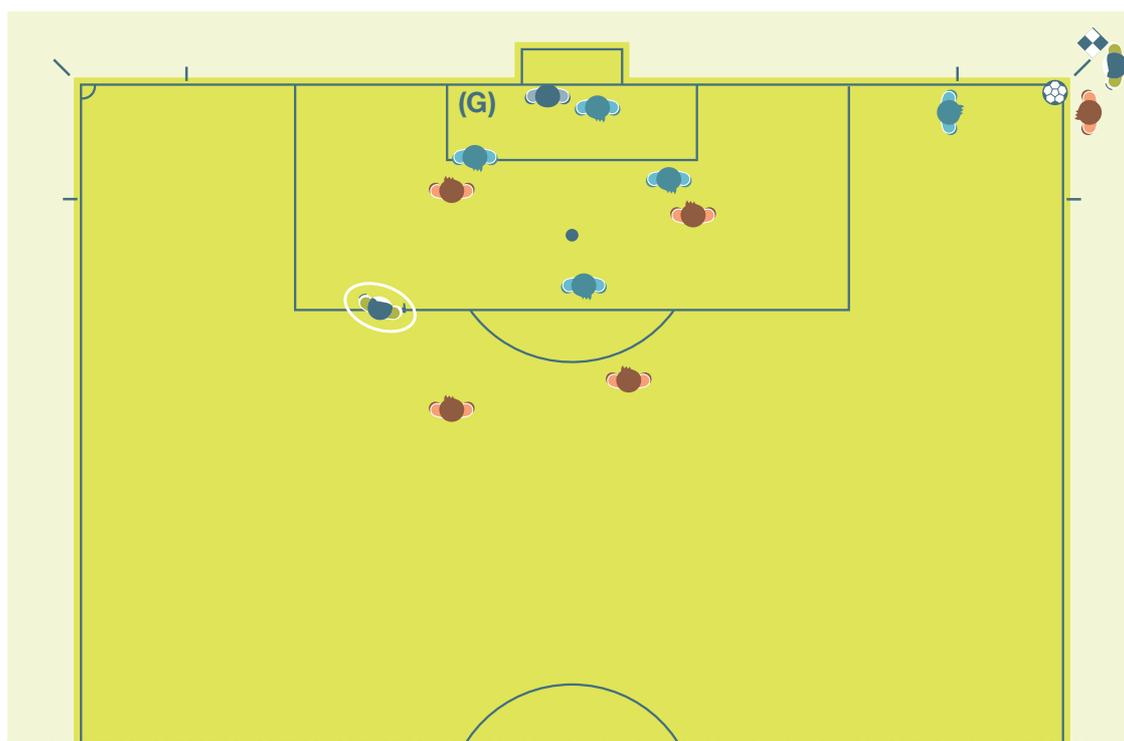
2. Posicionamento e trabalho de equipe

Consulta

Relativamente a questões disciplinares, um olhar e um sinal discreto de mão do árbitro assistente para o árbitro são normalmente suficientes. No caso de ser necessária uma consulta direta, o árbitro assistente pode penetrar 2-3 metros no campo de jogo. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do campo, para evitar que a sua conversa possa ser entendida e para observar os jogadores e o campo de jogo.

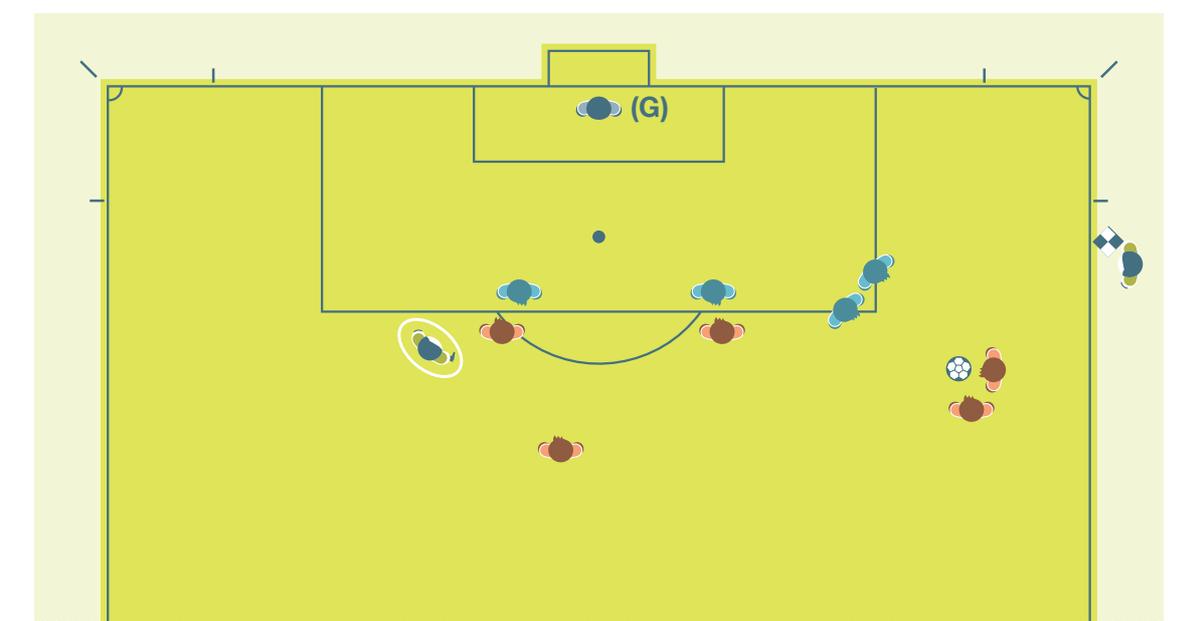
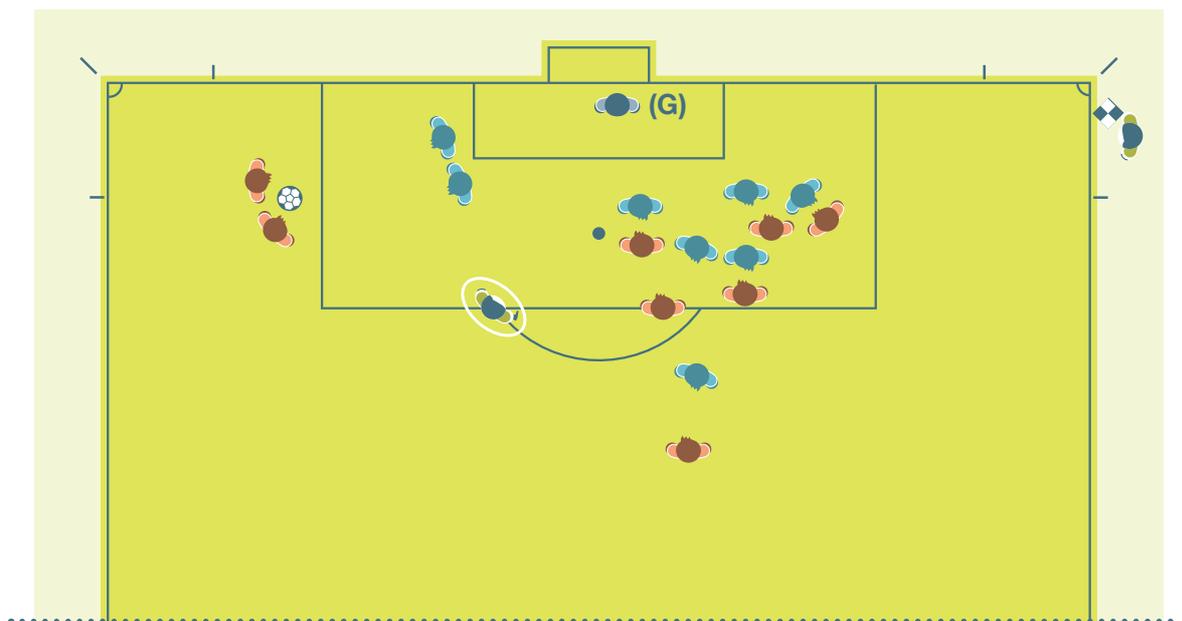
Tiro de canto

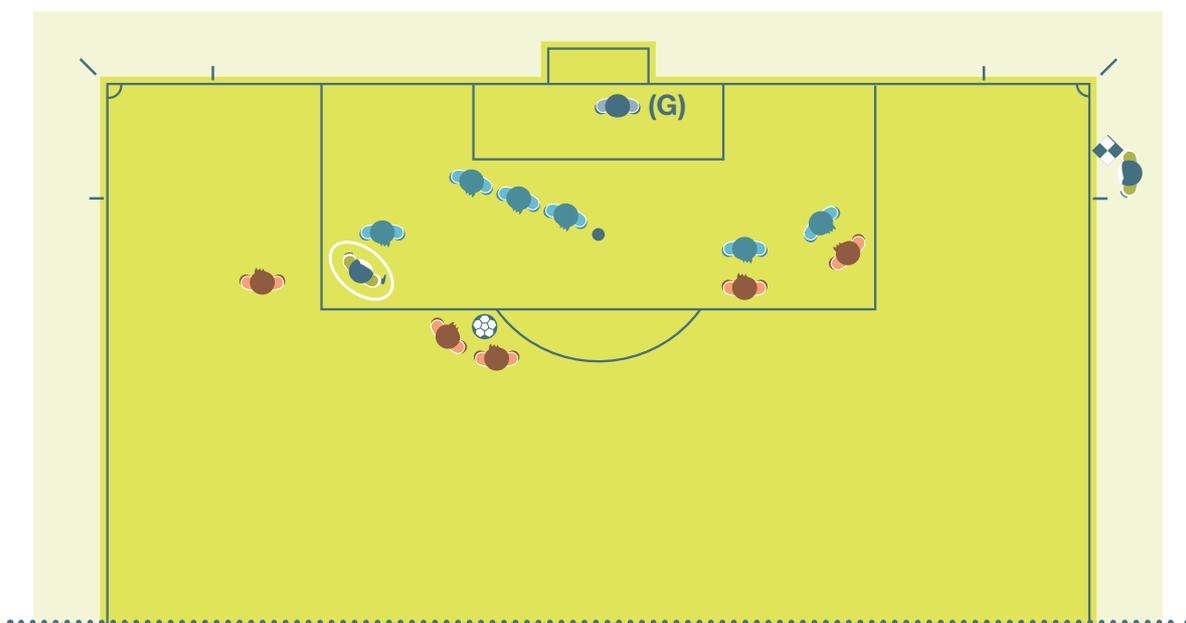
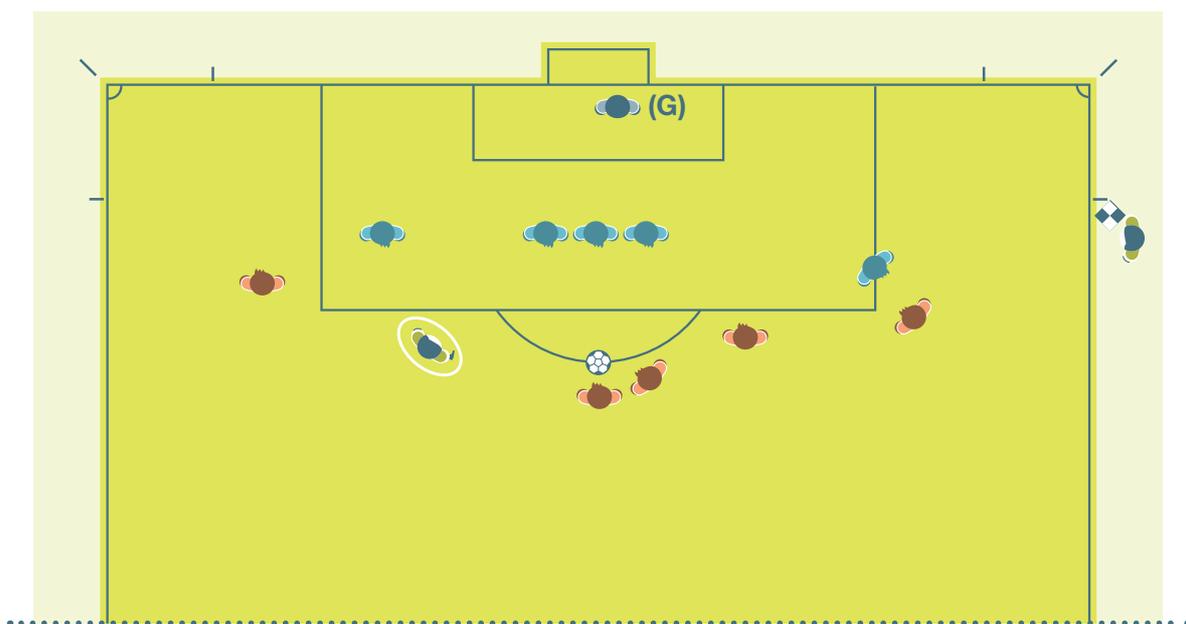
Durante a execução de um tiro de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no prolongamento ideal da linha de meta. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir no jogador que vai executar o tiro de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro do quarto de círculo.



Tiro livre

Durante a execução de um tiro livre, o árbitro assistente deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o impedimento. Entretanto ele deve estar pronto para seguir a trajetória da bola, correndo ao longo da linha lateral, até à bandeira de canto, no caso de o remate ser direto à meta.





Situações de “gol ou não gol”

Se foi marcado um gol sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer contato visual e o árbitro assistente deve correr rapidamente ao longo da linha lateral uma distância de 25 a 30 metros na direção da linha de meio de campo, sem levantar a sua bandeira.

Se foi marcado um gol, mas a bola parece, entretanto, continuar em jogo, o árbitro assistente deve primeiramente levantar a sua bandeira para chamar a atenção do árbitro e depois seguir o procedimento habitual, correndo rapidamente ao longo da linha lateral uma distância de 25 a 30 metros na direção da linha de meio de campo.

Se a bola não tiver atravessado totalmente a linha de meta e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi gol, o árbitro deve estabelecer contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.

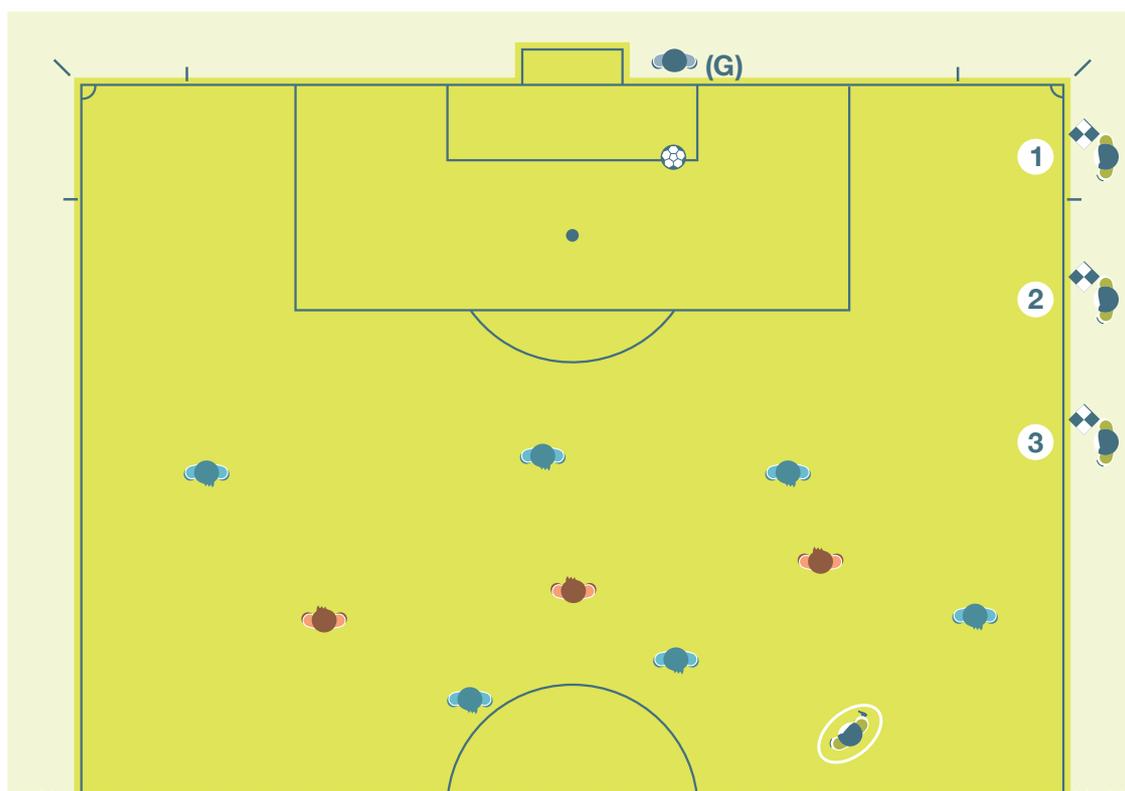


Tiro de meta

Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola será colocada dentro da área de meta. Se a bola não se encontrar no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição e estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local correto, o árbitro assistente desloca-se para a extremidade da área penal para se assegurar que a bola sai dessa área (bola em jogo) e que os atacantes se encontram no seu exterior.

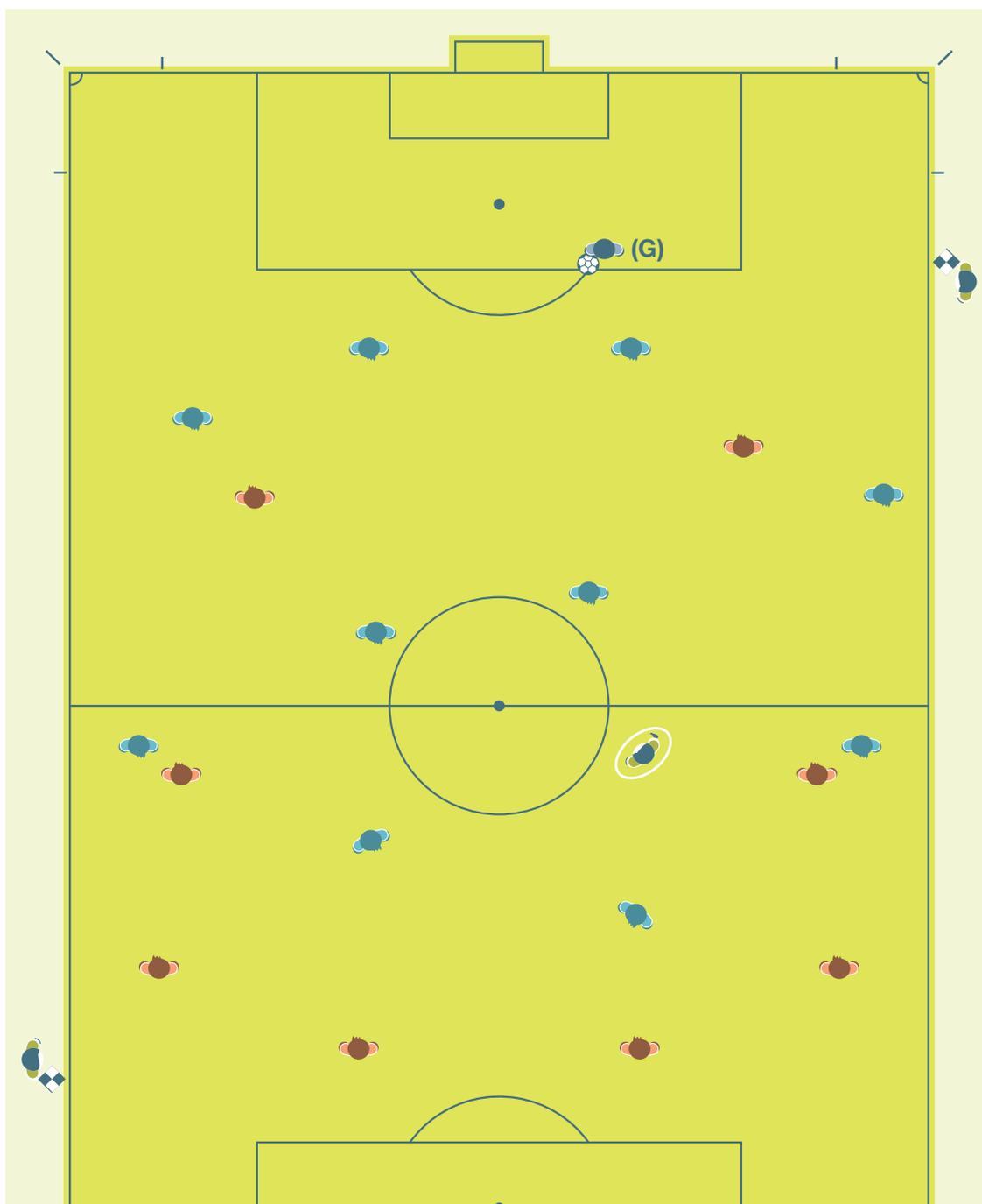
Por fim, o árbitro assistente deve colocar-se de maneira a controlar o impedimento.

Contudo, se houver árbitros assistentes adicionais, um dos árbitros assistentes deve colocar-se na altura da extremidade da área penal e depois na linha de impedimento. Um dos árbitros assistentes adicionais deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de meta e comprovar se a bola está colocada dentro da área de meta. Se a bola não estiver colocada corretamente, o árbitro assistente adicional deve informar ao árbitro.



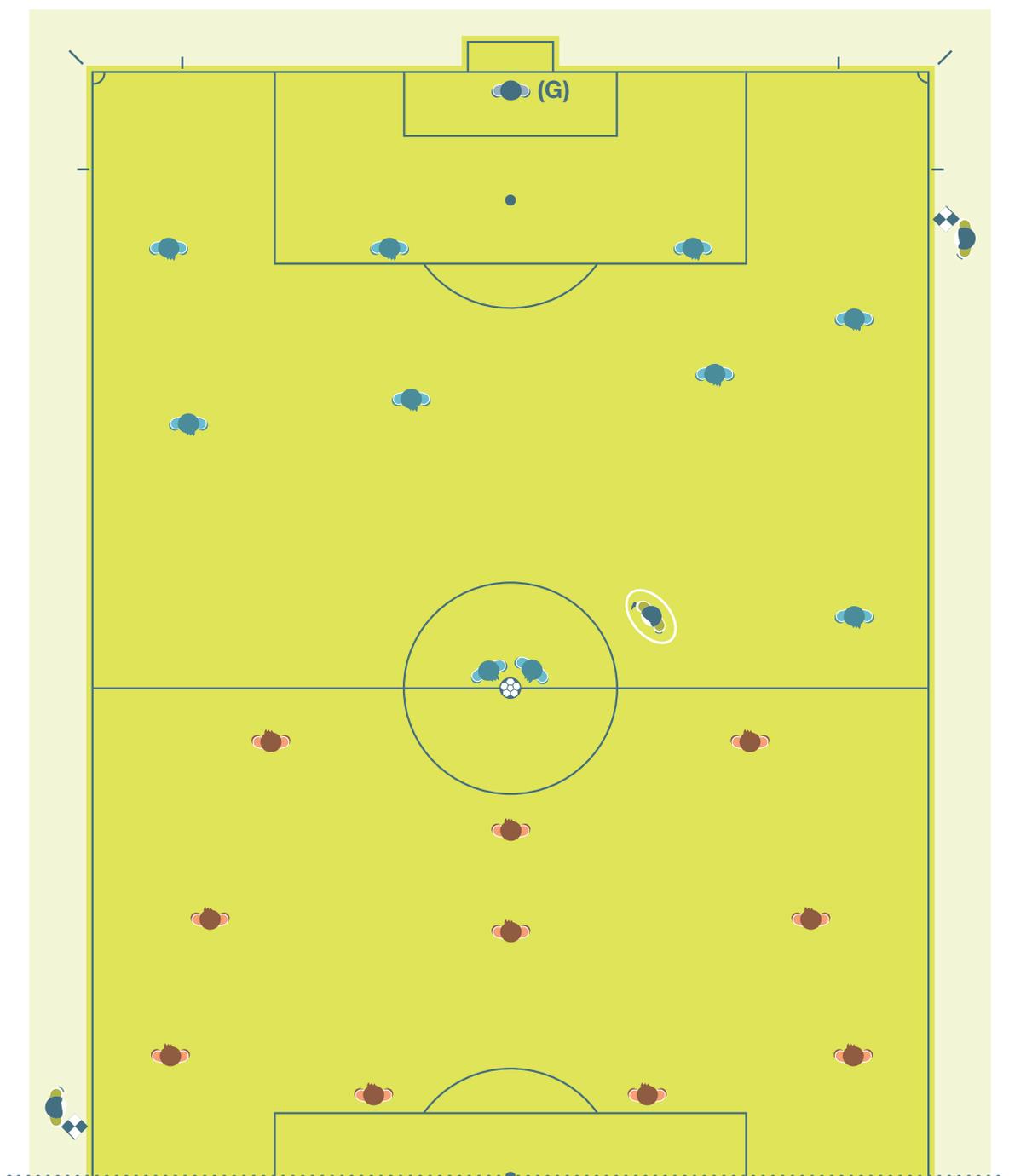
O goleiro solta a bola das mãos

Os árbitros assistentes devem colocar-se na altura da linha da área de pênalti e verificar se o goleiro toca a bola com as mãos fora da área de pênalti. Logo que o goleiro solte a bola das mãos, os árbitros assistentes devem colocar-se de maneira a controlar o impedimento.



Tiro de saída

Os árbitros assistentes devem colocar-se na linha do penúltimo defensor.



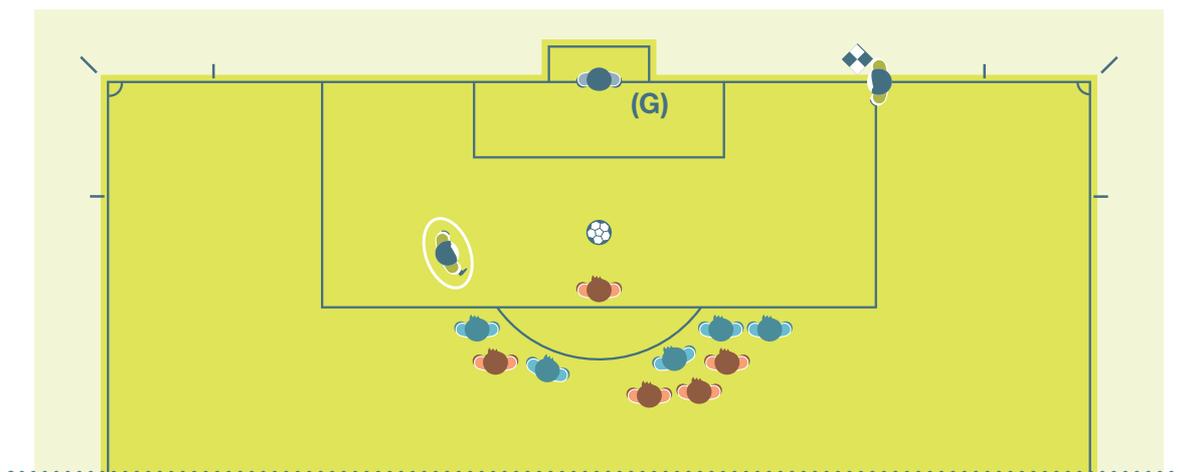
Tiros da marca de pênalti

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti. O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se em cada interseção da linha de meta com a área de meta, à direita e à esquerda da meta respetivamente; os árbitros assistentes colocam-se ambos no círculo central.



Tiro penal (pênalti)

O árbitro assistente deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti.



Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti e o árbitro assistente deve colocar-se em linha com a marca do tiro penal (pênalti) (que está fora da linha de jogo).



Confrontações em grupo

Em situações de confrontações em grupo de jogadores, o árbitro assistente mais próximo pode penetrar no campo para ajudar o árbitro. O outro árbitro assistente deve observar e tomar nota dos pormenores do incidente. O quarto árbitro deve permanecer nas proximidades das áreas técnicas.

Distância exigida

Quando haja um tiro livre muito perto da linha lateral, onde se encontra o árbitro assistente, este pode entrar no campo de jogo (normalmente a pedido do árbitro) para se assegurar que os jogadores estão a 9,15 metros da bola. Neste caso, o árbitro deve esperar até que o árbitro assistente retome o seu lugar antes de reiniciar o jogo.

Substituição

Se não existir quarto árbitro, o árbitro assistente deve mover-se para a linha de meio de campo para ajudar no processo de substituição; o árbitro deve esperar que ele retome o seu lugar antes de reiniciar o jogo.

Se existir quarto árbitro, o árbitro assistente não tem necessidade de se deslocar até à linha de meio de campo, porque o processo da substituição é executado pelo quarto árbitro, a menos que decorram várias substituições simultaneamente; neste caso o árbitro assistente move-se para a linha de meio de campo para ajudar o quarto árbitro.



Linguagem corporal, comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

- o ajudar a controlar o jogo;
- mostrar autoridade e autodomínio.

A linguagem corporal não deve ser utilizada para explicar uma decisão.

Sinais

Ver Regra 5 para diagramas de sinais.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

- o tiro de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e da prorrogação) ou o reinício após um gol.
- a interrupção do jogo para:
 - > um tiro livre ou um tiro penal (pênalti);
 - > suspender ou dar o jogo por terminado;
 - > terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo.
- o reinício de jogo nos:
 - > tiros livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar;
 - > tiros de pênalti.
- o reinício do jogo depois de uma interrupção devida a:
 - > um cartão amarelo ou vermelho;
 - > uma lesão;
 - > uma substituição.

O apito NÃO é necessário para assinalar:

- a interrupção do jogo para:
 - > um tiro de meta, um tiro de canto ou um arremesso lateral ou gol.
- o reinício do jogo depois de:
 - > a maior parte dos tiros livres, um tiro de meta, um tiro de canto, um arremesso lateral ou bola ao chão.

O uso muito frequente e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário. Se o árbitro pretende que o(s) jogador(es) espere(m) pelo apito antes de reiniciar(em) o jogo (por exemplo, enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m num tiro livre), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não reinicie enquanto ele não apitar.

Se o árbitro apitar por engano e o jogo é interrompido, o jogo reinicia com um bola ao chão.

2. Árbitros Assistentes

Sinal “beep”

O sinal “beep” é um sistema complementar que só deve ser utilizado em caso de necessidade, para chamar a atenção do árbitro. O sinal “beep” pode ser útil nomeadamente nas seguintes situações:

- impedimento;
- faltas (fora do campo de visão do árbitro);
- arremessos laterais, tiros de canto ou de meta (situações difíceis).

Sistema de comunicação eletrónico

Nos casos em que é usado um sistema de comunicação eletrónico, o árbitro informa os árbitros assistentes antes do jogo quando é apropriado o uso do sistema de comunicação a complementar um sinal físico, ou em vez do mesmo.

Técnica da bandeira

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o árbitro assistente mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem

excitação ou exagero). A bandeira deve ser como uma extensão do braço. O árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o árbitro assistente deve mudar a bandeira de mão por baixo do nível da cintura. Se o árbitro assistente assinala que a bola saiu do campo de jogo, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba.

Se o árbitro assistente assinala uma infração punível com expulsão e o seu sinal não foi visto imediatamente pelo árbitro:

- se o jogo foi interrompido, deve reiniciar de acordo com as Regras do Jogo (tiro livre, pênalti, etc.);
- se o jogo já reiniciou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um tiro livre ou uma pênalti.

Gestos

Regra geral, os árbitros assistentes devem abster-se de qualquer sinal feito com a mão de forma ostensiva. No entanto, em certos casos, um sinal discreto com a mão livre poderá ser uma preciosa ajuda para o árbitro. Esse sinal com a mão deve ser claro e inequívoco, devendo ser definido e aprovado na reunião preparatória do jogo.

Sinais

Ver Regra 6 para diagramas de sinais.

Tiro de canto / tiro de meta

Se a bola ultrapassa a linha de meta perto do árbitro assistente, este deve fazer um sinal com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar que se trata de um tiro de meta ou de um tiro de canto.

Se a bola ultrapassa a linha de meta, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira para informar o árbitro que a bola saiu e em seguida se a bola estiver:

- perto do árbitro assistente – indicar se se trata de um tiro de meta ou tiro de canto;
- longe do árbitro assistente – estabelecer contato visual com o árbitro e seguir a sua decisão. O árbitro assistente pode igualmente fazer um sinal direto se a decisão for evidente.

Faltas

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma incorreção seja cometida perto dele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas

as outras situações, ele só deve intervir quando lhe seja pedido. Então transmite ao árbitro o que viu e ouviu, indicando os jogadores implicados.

Antes de assinalar uma infração, o árbitro assistente deve assegurar-se se:

- a infração foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou se o campo de visão do árbitro estiver obstruído;
- o árbitro não teria aplicado a Regra da vantagem.

Quando uma falta ou uma incorreção é cometida, que requeira um sinal por parte do árbitro assistente, este deve:

- levantar a sua bandeira com a mesma mão que vai utilizar para indicar a direção, de maneira a indicar claramente ao árbitro quem cometeu a falta;
- estabelecer contato visual com o árbitro;
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos).

O árbitro assistente deve utilizar a técnica do “espera e vê”, para permitir que o jogo prossiga, não levantando a bandeira quando uma equipe contra a qual foi cometida a infração possa beneficiar de uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente e o árbitro estabeleçam contato visual entre si.

Faltas dentro da área de pênalti

Se uma falta é cometida por um defensor dentro da área de pênalti, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do árbitro assistente, este deve, em primeiro lugar estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e se tomou alguma decisão. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão, o árbitro assistente deve então levantar a sua bandeira e fazer o sinal “beep”, deslocando-se depois ao longo da linha lateral em direção à bandeira de canto.

Faltas fora da área de pênalti

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de pênalti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou, e levantar a bandeira, se necessário. Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deve ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta e se a falta foi cometida dentro ou fora da área de pênalti. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar a tomar. O árbitro assistente deve mover-se claramente ao longo da linha lateral em direção

à linha de meio de campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de pênalti.

Situações de gol/não-gol

Se for claro que a bola atravessou totalmente a linha de meta, o árbitro assistente deve estabelecer um contato visual com o árbitro, sem fazer qualquer sinal adicional.

Nas situações em que seja marcado gol mas não seja claro se a bola atravessou a linha, o árbitro assistente deve primeiro levantar a bandeira para atrair a atenção do árbitro e depois confirmar o gol.

Impedimento

A primeira ação de um árbitro assistente para assinalar um impedimento é levantar a sua bandeira (usando a mão direita, a fim de ter um melhor campo de visão). Em seguida, se o árbitro tiver interrompido o jogo, deve usar a bandeira para indicar a zona do campo de jogo em que ocorreu a infração. Se o árbitro não vir imediatamente a bandeira, o árbitro assistente deve manter o sinal até que o árbitro se aperceba ou até que a bola seja claramente controlada pela equipe defensora.

Tiro penal (pênalti)

Se o goleiro se adiantar claramente antes de a bola ser tocada e se não for marcado o gol, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira.

Substituição

Logo que o árbitro assistente tenha sido informado (pelo quarto árbitro ou oficial da equipe) que uma substituição foi solicitada, o árbitro assistente deve assinalá-lo ao árbitro na interrupção seguinte.

Arremesso lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

- perto do árbitro assistente – este deve assinalar diretamente a direção do arremesso;
- longe do árbitro assistente e que o arremesso é evidente – o árbitro assistente deve assinalar diretamente o arremesso;
- longe do árbitro assistente mas este tem dúvidas acerca da direção do arremesso – o árbitro assistente deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contato visual com ele e seguir o seu sinal.

3. Árbitros Assistentes Adicionais

Os árbitros assistentes adicionais usam apenas um sistema de comunicação de rádio (e não bandeiras) para comunicarem com o árbitro. Em caso de avaria no sistema de comunicação de rádio, os árbitros assistentes adicionais usam uma bandeira com sinal eletrônico para indicar as suas decisões. Como regra geral, o árbitro assistente adicional não deve fazer sinais de mão evidentes. No entanto, em alguns casos, um sinal discreto com a mão pode dar uma valiosa ajuda ao árbitro. O sinal de mão tem de ter um significado claro. O significado deverá ter sido combinado na reunião anterior ao jogo.

Situações “Gol – não gol”

O árbitro assistente adicional, tendo verificado que a bola atravessou totalmente a linha de meta deve:

- informar imediatamente o árbitro, através do sistema de comunicação, que foi marcado gol;
- fazer um sinal claro com o braço esquerdo perpendicular à linha de meta apontando para o centro do campo (também é necessária bandeira com sinal eletrônico na mão esquerda). Este sinal não é necessário nas situações em que a bola tenha atravessado claramente a linha de meta;

O árbitro toma a decisão final.

Outras recomendações

1. Vantagem

O árbitro pode aplicar a Regra da vantagem sempre que se cometa uma infração ou uma falta, mas deve ter em consideração as seguintes circunstâncias para decidir se deve aplicar a Regra da vantagem ou parar o jogo:

- a gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um gol;
- o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da meta adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa;
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a meta adversária;
- o ambiente em que o jogo decorre.

2. Recuperação do tempo perdido

Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (arremessos laterais, tiros de meta, etc.). Portanto, apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.

3. Agarrar um adversário

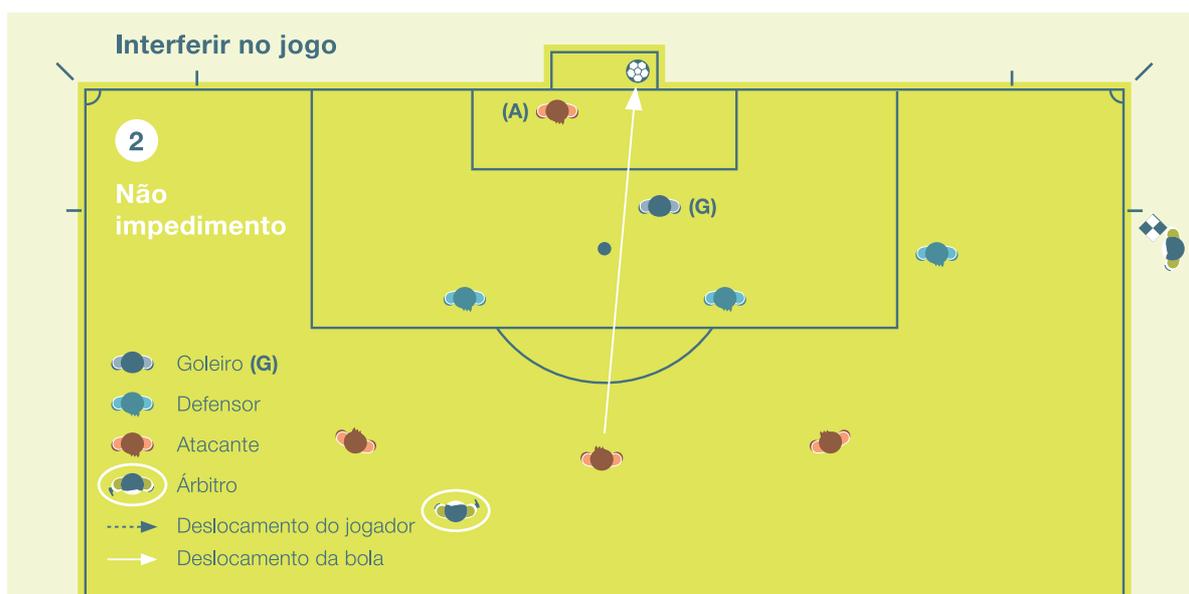
Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de pênalti por ocasião dos tiros de canto e dos tiros livres. Nestas situações, o árbitro deve:

- chamar a atenção de todo o jogador que agarre um adversário antes de a bola estar em jogo;
- advertir o jogador se ele continua a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo;
- conceder um tiro livre direto ou um tiro penal (pênalti) e advertir o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo.

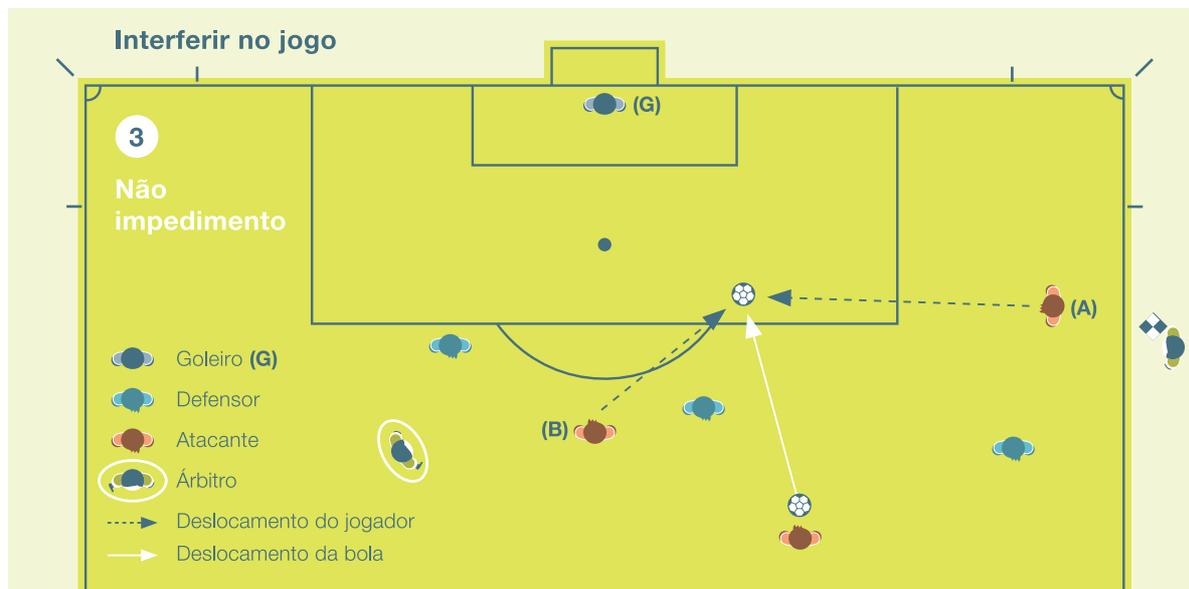
4. Impedimento



Se um atacante, **em posição de impedimento (A)**, porém sem interferir em qualquer adversário, **tocar na bola**, somente nesse momento o assistente levantará a bandeira.



Se um atacante, **em posição de impedimento (A)**, porém sem interferir em qualquer adversário, **não tocar na bola**, não pode ser punido por impedimento.



Um atacante, **em posição de impedimento (A)**, corre em direção à bola, no mesmo momento em que um de seus companheiros (B), **em posição correta**, também corre para a bola e a joga. Porque o jogador (A) não toca na bola não pode ser punido por impedimento.



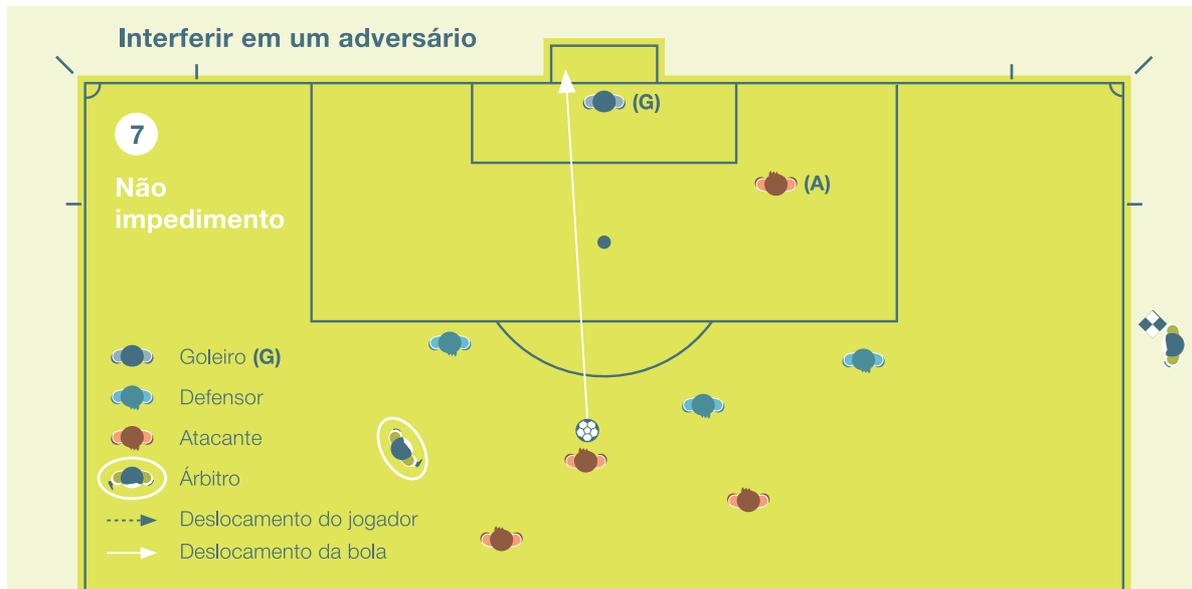
Um jogador, **em posição de impedimento (A)**, poderá ser punido antes de jogar ou tocar a bola se, a juízo do árbitro, nenhum outro companheiro, **em posição correta**, poderia jogar a bola.



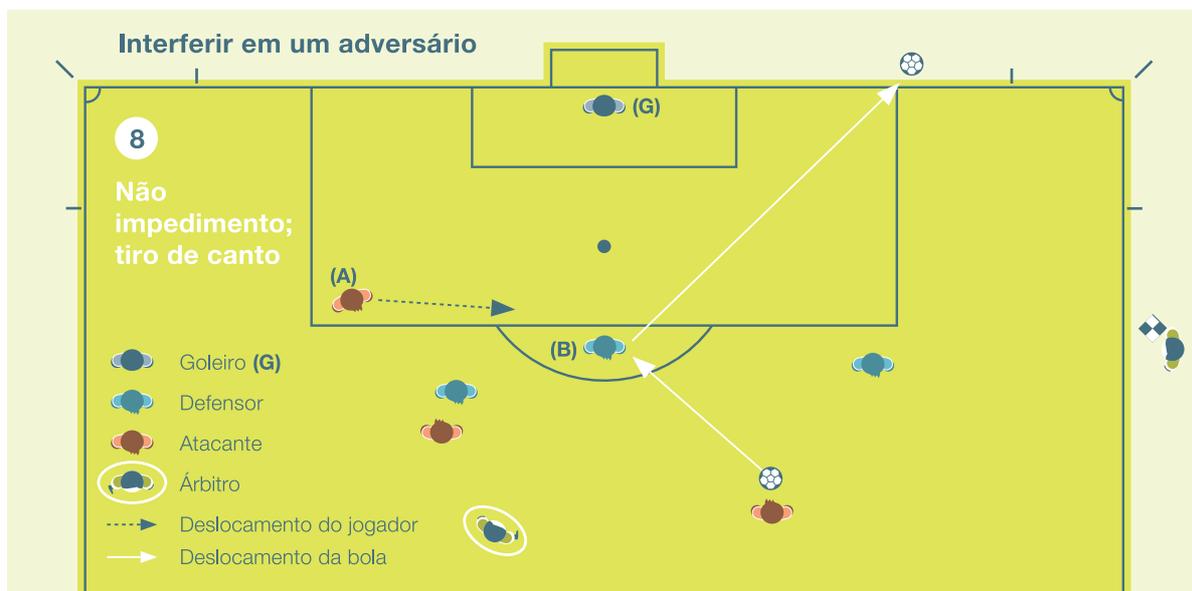
Se um atacante, **em posição de impedimento** (1), correr em direção a bola (2) mas **não conseguir jogá-la**, o assistente deve marcar **tiro de meta**.



Se um atacante, **em posição de impedimento** (A), obstruir claramente o campo visual do goleiro deverá ser punido por impedir um adversário de jogar ou poder jogar a bola (interferência no adversário).



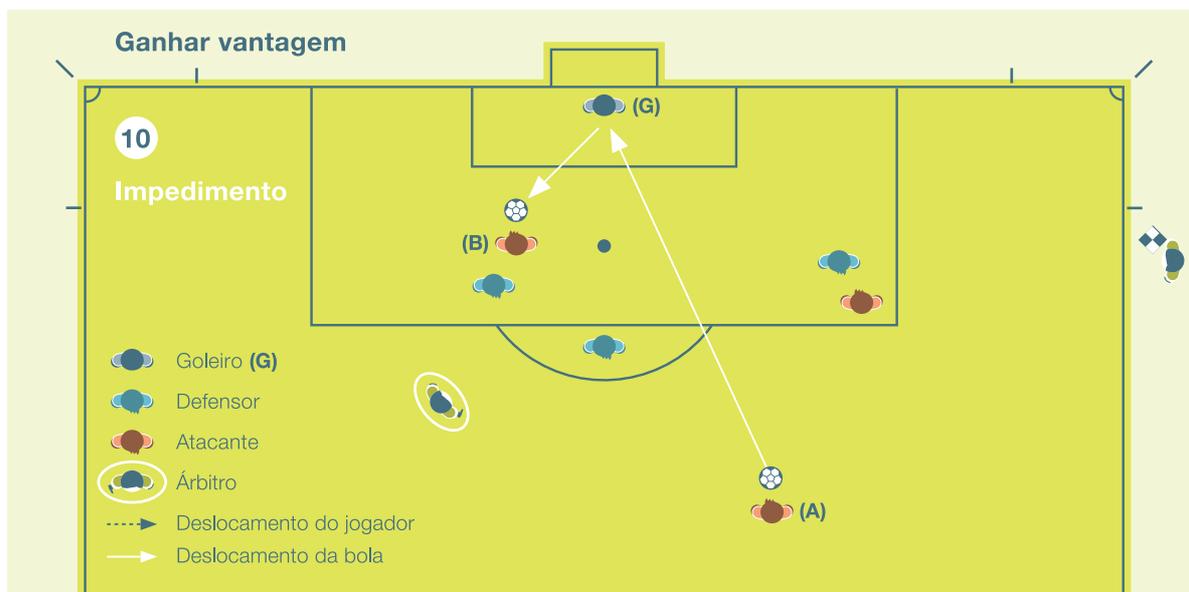
O atacante, **em posição de impedimento (A)**, não obstrui claramente o campo visual do goleiro nem disputa a bola com um adversário. Logo não deverá ser punido (não há interferência em adversário).



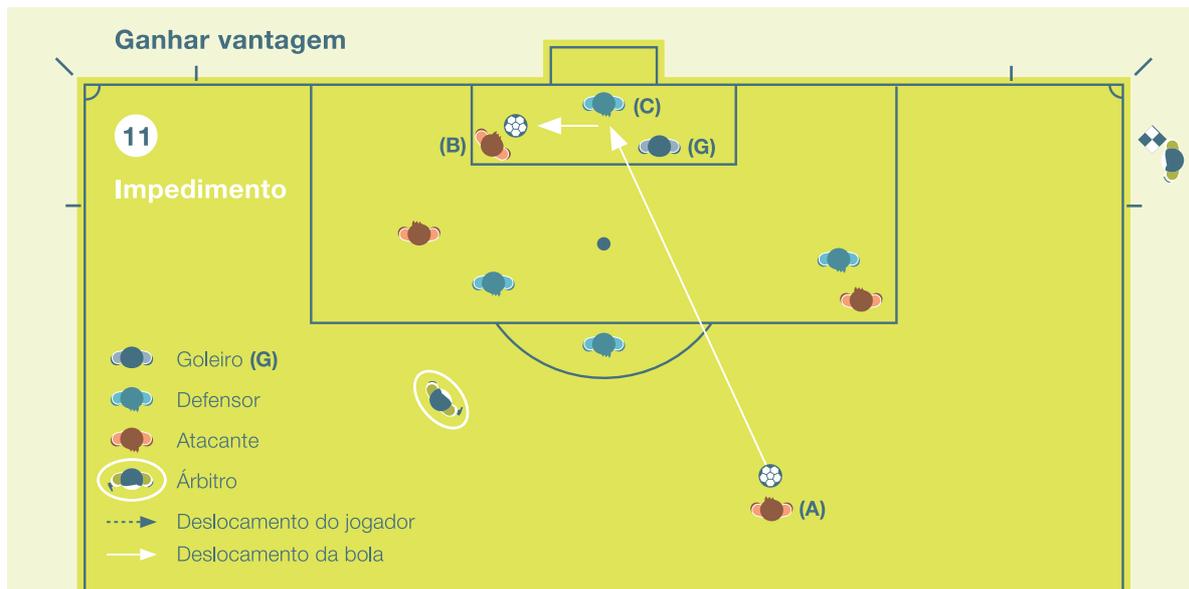
Um atacante, **em posição de impedimento (A)**, corre em direção a bola porém não impede o adversário de jogar ou poder jogar. (A) não disputa a bola com o adversário (B). Não há impedimento. Tiro de canto.



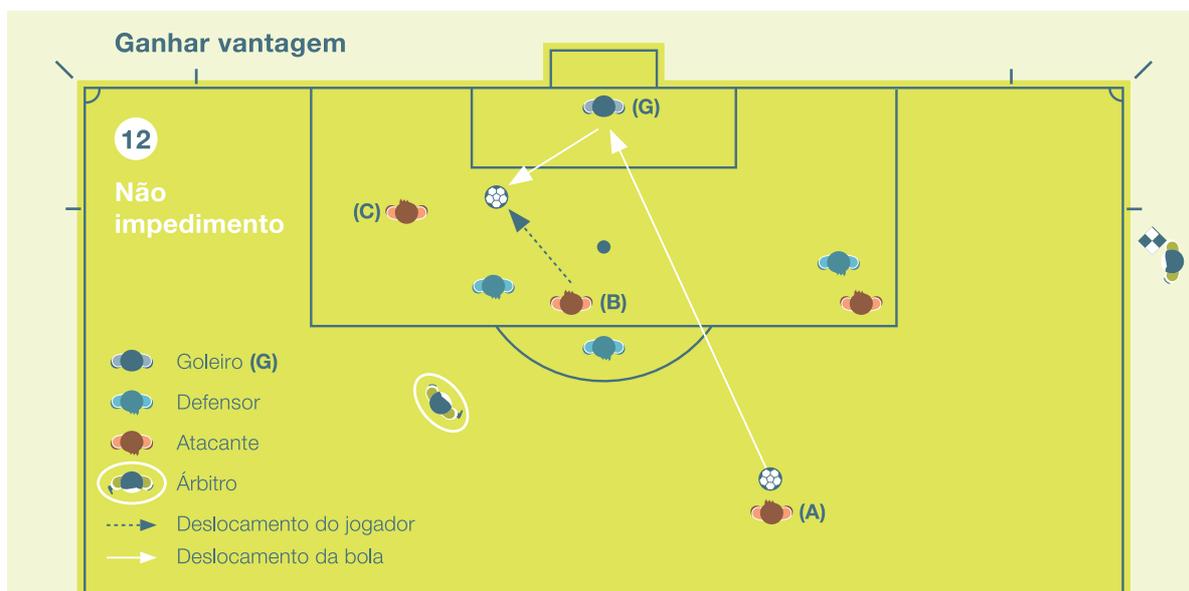
Um atacante, **em posição de impedimento** (A), corre em direção a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola ao disputá-la com ele. Logo (A) disputa a bola com o adversário (B). Impedimento.



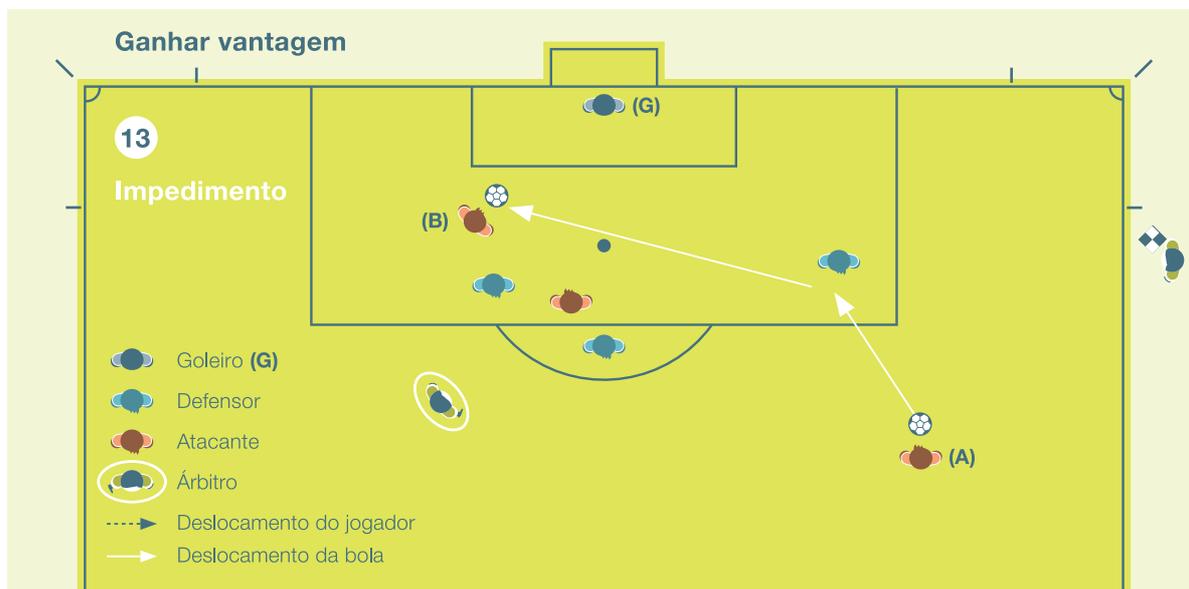
Um atacante, **em posição de impedimento** (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada do goleiro adversário, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



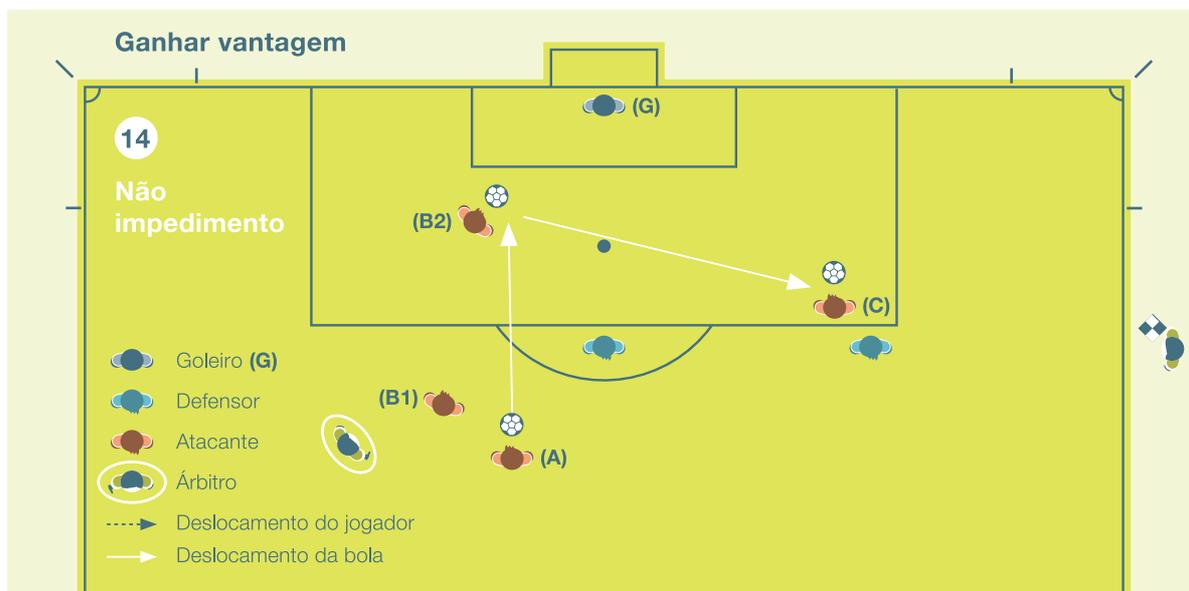
Um atacante, **em posição de impedimento (B)**, será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada por um jogador da equipe defensora, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



Um chute do atacante (A) rebota no goleiro adversário e o jogador (B), **em posição de correta**, joga a bola. (C), apesar de estar **em posição de impedimento**, não deve ser punido porque não jogou a bola e, portanto, não ganhou vantagem da posição.



Um chute do atacante (A) rebota em um adversário e vai para o jogador (B), que deve ser punido por jogar ou tocar a bola, porque, no momento do chute de seu companheiro, já estava **em posição de impedimento**.



O atacante (C) está **em posição de impedimento**, porém sem interferir em qualquer adversário. Seu companheiro (A) passa a bola ao jogador (B1), em posição correta e que corre em direção a meta adversária (B2), de onde este passa a bola ao companheiro (C). O atacante (C), agora já se encontra em posição correta e por isso não comete nenhuma infração.

5. Avaliação e tratamento após uma infração punível com advertência ou expulsão

Anteriormente, um jogador lesionado que fosse objeto de atenção por parte do médico no campo de jogo tinha de sair antes do reinício. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipe infratora teria vantagem numérica quando o jogo reiniciar.

Contudo, esta exigência foi introduzida porque os jogadores usavam frequentemente de maneira antidesportiva uma lesão para retardar o reinício por razões táticas.

Para encontrar um equilíbrio entre estas duas situações injustas, o IFAB decidiu que só quando se trata de uma infração física em que o adversário é advertido ou expulso é que um jogador pode ser avaliado e tratado rapidamente e permanecer no campo de jogo.

Em princípio, o atraso não deve ser maior do que quando um médico ou médicos entra(m) no campo para avaliar uma lesão. A diferença é que antes o árbitro costumava fazer entrar o(s) médico(s) e fazer sair o jogador e agora o(s) médico(s) sai/saem mas o jogador pode ficar.

De modo a garantir que o jogador lesionado não usa ou prolonga o atraso de modo incorreto, os árbitros devem:

- estar atentos à situação do jogo e a qualquer potencial razão tática para retardar o reinício;
- informar o jogador lesionado que, se for necessária atenção médica, o processo deve ser rápido;
- fazer sinal ao(s) médico(s) (não aos maqueiros) e, se possível, recordar-lhes que devem ser rápidos.

No momento em que o árbitro decide que o jogo deve reiniciar, umas das seguintes situações deve ocorrer:

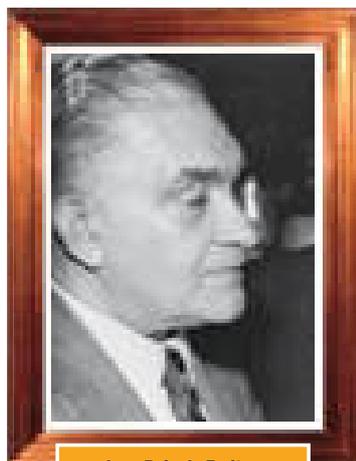
- o médico(s) sai/saem do campo e o jogador permanece ou;
- o jogador sai do campo para um avaliação ou tratamento mais cuidadoso (o sinal dirigido aos maqueiros pode ser necessário).

Como orientação geral, o reinício não deve ser retardado por mais de cerca de 20-25 segundos depois de todos estarem prontos para o jogo reiniciar.

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.



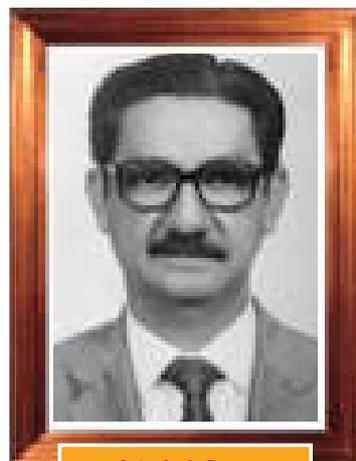
Galeria dos Presidentes



Ivan Reis de Freitas
1959 a 1960



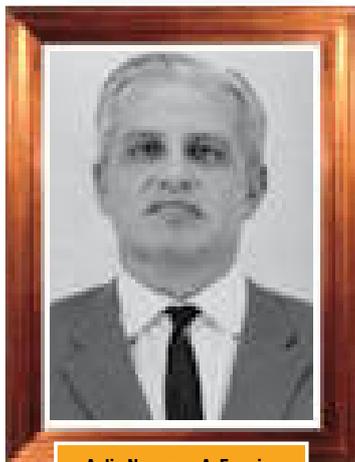
Alfredo Curvello
1961 e 1973



Antonio do Passo
1969



Dilson Guedes
1974



Aulio Nazareno A. Ferreira
1975 a 1976 / 1980 a 1982 e 1989



João Boueri
1977 a 1978



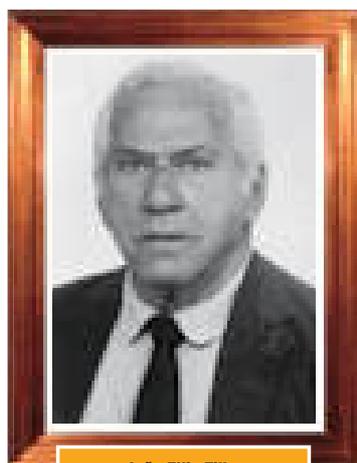
Wilson Lopes de Souza
1979



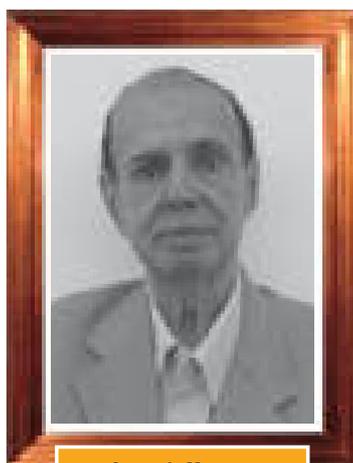
Aithemar Dutra de Castilho
1983 a 1984



Ivens Alberto Mendes
1984 a 1985 / 1989 / 1990 a 1997



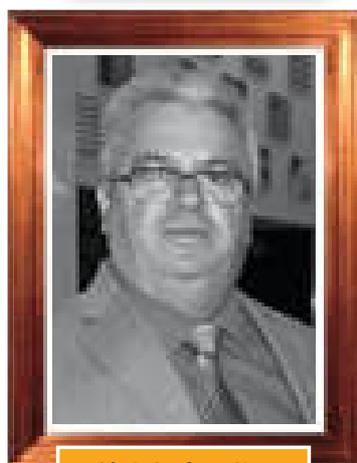
João Ellis Filho
1986 a 1987



Armando Marques
1997 a 2003 e 2005



Edson Rezende de Oliveira
2003 a 2005 / 2007 e 2013



Sérgio Corrêa da Silva
2007 a 2012



Manoel Serapião Filho
Maio a agosto de 2012 (interino)



Aristeu Leonardo Tavares
2012 a 2013



Antonio Pereira da Silva
2013 a 2014



Sérgio Corrêa da Silva
2014 a 2016



Marcos C. Marinho de Moura
2016

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2007 - Aprimoramento para Árbitros Promissores - Teresópolis - RJ



2007 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2008 - Curso para Árbitros e Assistentes de Elite com a Federação Inglesa - Teresópolis - RJ



2009 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2009 - Árbitros Aspirantes - FIFA - Teresópolis - RJ



2009 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - PR

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2009 - Aprimoramento para genero Feminino - Teresópolis - RJ



2010 - Treinamento para os árbitros brasileiros da Copa do Mundo FIFA 2010 - Teresópolis - RJ
Dionisio Roberto Domingos/SP, Marta Aparecida Magalhães Sousa/SP, Roberto Braatz/PR,
Ednilson Corona/SP, Armando Marques/RJ, Manoel Serapião Filho/BA,
Carlos Eugenio Simon/RS, Luiz Cunha Martins/RS e Altemir Hausmann/RS

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2010 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - SC



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Treinamento Intensivo dos Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2012 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ



2013 - Treinamento para Árbitros AL, BA, SE - Aracaju - SE

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2013 - Treinamento para Árbitros CE, MA, PI - Fortaleza - CE



2013 - Treinamento para Árbitros PB, PE, RN - Natal - RN

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2013 - Treinamento e Avaliação para Árbitros FIFA, Especiais, Aspirantes e Promissores - Goiânia - GO



Abril 2013 - Curso Futuro III FIFA para Instrutores - Vitória - ES

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2013 - Treinamento para Árbitros Promissores - São Paulo - SP



Agosto 2013 - Treinamento para Árbitros de Elite - São Paulo - SP

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abril 2014 – Curso Futuro III FIFA – Instrutores Técnicos - Campos do Jordão - SP



Abril 2014 – Curso Futuro III FIFA – Instrutores Físicos - Campos do Jordão - SP

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abril 2014 – I Encontro dos Psicólogos Esportivos da Arbitragem - Campos do Jordão - SP



Julho 2014 – Treinamento para Delegados Especiais - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2014 – Primeiro curso FIFA futuro 3 para Árbitros Jovens – Teresópolis – RJ



Intercâmbio da Arbitragem - CONMEMBOL, CBF, e UEFA
1º trio a participar do 25º CORE - Wagner Reway/MT, Danilo Manis/SP e Eduardo Gonçalves/MS

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abril 2015 – Curso para Árbitros Jovens da América do Sul - Pinheral - RJ



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Árbitros FIFA/CBF - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Instrutores Físicos - Rio de Janeiro - RJ



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Instrutores Técnicos - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Árbitros Promissores - Rio de Janeiro - RJ



Agosto 2015 - Seminário da Arbitragem Brasileira - Rio de Janeiro - RJ
Da esquerda para a direita: Luciano Hostins, Rodrigo Oliveira, Paulo Schmitt, Marcelo Salomão, Sérgio Corrêa, Tiago Barbosa, Alessandro Kishino, Rafael Vanzim e Caio Meduar

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Fevereiro 2016 - Workshop - Planejamento Estratégico para 2016/2019



Fevereiro 2016 - Londres - Manoel Serapião, Lukas Brud, David Ellery e Sérgio Corrêa

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Julho 2016 - PRAB - Projeto de Renovação da Arbitragem Brasileira - ALFA



Julho 2016 - PRAB - Projeto de Renovação da Arbitragem Brasileira - BETA

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso RAP - Árbitros Elite



Setembro 2016 - Curso RAP - Árbitros Promissores

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso RAP - Instrutores Técnicos



Setembro 2016 - Curso RAP - Instrutores Físicos

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso para Analistas de Desempenho



Outubro 2016 - Curso RAP - Feminino

Superior Tribunal de Justiça Desportiva

09/07/2015

Presidente: Ronaldo Piacente (SP) Árbitros

Vice-presidente: Paulo César Salomão Filho (RJ) CBF,
Mauro Marcelo de Lima e Silva (SP) CBF ,
José Perdiz (DF) Clubes ,
João Bosco Luz (GO) Clubes,
Décio Neuhaus (RS) Atletas,
Arlete Mesquita (GO) Atletas,
Otávio Noronha (DF) OAB,
Antônio Vanderler (RJ) OAB

1ª Comissão Disciplinar

Presidente: Lucas Asfor Rocha Lima (CE)

Vice-presidente: Gustavo Pinheiro (RJ),
Carlos Eduardo Pontes Lopes Cardoso (RJ),
Douglas Blachman (RJ),
Michelle Ramalho (PB)

2ª Comissão Disciplinar

Presidente: Ivaney Cayres (SP)

Vice-presidente: Felipe Diego Barbosa Silva (RN),
Sônia Andreotti Carneiro Frúgoli (SP),
Francisco Honório de Lima Filho (RN),
Maurício Alexandre Perna Neves (DF)

3ª Comissão Disciplinar

Presidente: Sérgio Leal Martinez (RS)

Vice-presidente: Otacílio Soares de Araújo (RJ),
Manuel Márcio Bezerra Torres (CE),
Jurandir Ramos de Sousa (SP),
Vanderson Maçullo Braga Filho (RJ)

4ª Comissão Disciplinar

Presidente: Luiz Felipe Bulus (DF)

Vice-presidente: Luis Felipe Procópio Carvalho (MG),
José Maria Philomeno (CE),
Olímpia Faria Aguiar Falcão (PE),
Adilson Alexandre Simas (SC)

5ª Comissão Disciplinar

Presidente: Jonas Lopes de Carvalho Neto (RJ)

Vice-presidente: Rodrigo Mendonça Raposo (RJ),
Eduardo Affonso de Santis M. de Farias Mello (DF),
José Marcelo Nascimento (SP),
Marcelo Vieira (RJ)

Auditores Suplentes

Alcino Junior M. Guedes,
Gustavo Teixeira,
João Riche,
Rafael Feitosa,
Gustavo Teixeira,
Wanderley Godoy

Procuradoria

Felipe Bevilacqua (RJ) - **Procurador-geral**

Equipe 1 / 1ª CD

Luciano Hostins (SC) - **Subprocurador-geral**
Michel Sader (RJ),
Rafael Carneiro (RJ)

Equipe 2 / 2ª CD

Leonardo Barbosa (MG) - **Subprocurador-geral**
Antônio Junior (RJ),
João Rafael Soares (MG)

Equipe 3 / 3ª CD

Glauber Guadalupe (RJ) - **Subprocurador-geral**
Flavio Boson (MG),
Danielle Maiolini (MG)

Equipe 4 / 4ª CD

Gustavo Silveira (RJ) - **Subprocurador-geral**
Thiago Gonzalez Queiroz (RJ),
Marcelo Tavares (SP)

Equipe 5 / 5ª CD

Leonardo Andreotti (SP) - **Subprocurador-geral**
Marcus Vinicius Campos (RJ),
Alamiro Neto (SP)

Autores das frases abaixo



Luiz Cunha Martins



Sérgio Corrêa da Silva



Manoel Serapião Filho

“A arbitragem exige concentração, controle emocional, pleno domínio das regras do jogo, condicionamento físico, bom posicionamento em campo, firmeza nas decisões e, acima de tudo, imparcialidade e entusiasmo.”

“Arbitrar bem é sentir o jogo para possibilitar seu desenvolvimento natural, somente interferindo para cumprimento das regras e, especialmente, de seu espírito.”



Notas





Notas

...saudades



ASSOCIAÇÃO CHAPECOENSE

A CBF manifesta a sua consternação com o trágico acidente aéreo que transportava a delegação da Chapecoense, jornalistas e convidados, a caminho do primeiro jogo da final da Copa Sul-Americana. #ForçaChape

Neste trágico acidente aéreo ocorrido em 29/11, que vitimou a guerreira equipe de jogadores da Associação Chapecoense, jornalistas e dirigentes e, entre eles, seu vice-presidente e presidente da Federação Catarinense de Futebol, Dr. Delfim Pádua Peixoto Filho.

Advogado, Delfim Peixoto teve uma vida inteira ligada ao futebol e estava à frente da Federação Catarinense há 31 anos. Em 2015, assumiu o cargo de vice-presidente na CBF, onde já havia exercido outras atividades como dirigente, inclusive como chefe da delegação da Seleção Brasileira em várias ocasiões, entre elas os Jogos Olímpicos de Londres, em 2012.



Foto: Marcelo de Negreiros / Site CBF

CARLOS ALBERTO TORRES

Na manhã do dia 25/10, o capitão do tricampeonato mundial da Seleção Brasileira, Carlos Alberto Torres, com 72 anos, ídolo mundial do esporte nos deixou, Capita foi um dos maiores laterais de todos os tempos.

Mesmo fora dos gramados, Carlos Alberto Torres não se afastou do futebol. Trabalhando como comentarista, o Capita continuou buscando melhorias para o futebol brasileiro. Recentemente, ele foi um dos 17 membros do Comitê de Reformas do Futebol Brasileiro da CBF. Como coordenador do Grupo de Trabalho que tratou do tema "calendário", Carlos Alberto participou ativamente das discussões que resultaram no novo calendário para 2017.

Em junho do ano passado, Capita foi homenageado junto aos campeões de 1970 pelos 45 anos da conquista do tricampeonato. Na ocasião, Carlos Alberto Torres vibrou pelo fato de estar novamente reunido com os ex-companheiros.



Foto: Rafael Ribeiro / Site CBF

JOÃO HAVELANGE

Uma vida dedicada ao esporte.

A Confederação Brasileira de Futebol despediu-se de João Havelange em 16/08/16, com 100 anos, o ex-presidente faleceu no Rio de Janeiro.

Jean-Marie Faustin Goedefroid Havelange nasceu em 8 de maio de 1916. Carioca, filho de belga, apaixonou-se pelo esporte desde cedo. Como nadador, representou o Brasil nos Jogos Olímpicos de Berlim (1936). Como atleta do polo aquático, disputou os Jogos Pan-Americanos de 1952. Quatro anos mais tarde, foi o comandante da delegação brasileira na Olimpíada de Melbourne.

Em 1974, Havelange foi eleito para o maior cargo diretivo do futebol mundial: presidente da FIFA. Repetiu na entidade máxima o que já havia feito em seu país. Com um trabalho amplo de popularização do esporte, dialogou com presidentes das confederações em todos os continentes.

Na gestão Havelange, a Copa do Mundo saltou de evento importante para uma atração gigantesca e épica. A repercussão impulsionada pelas transmissões televisivas amplificou o alcance e a competição passou a despertar o interesse de todos os cantos do mundo, mexendo com a emoção de milhões de torcedores. A organização da Copa do Mundo pode ser dividida entre antes e depois de João Havelange.



Foto: Rafael Ribeiro / Site CBF



Confederação Brasileira de Futebol

Avenida Luiz Carlos Prestes, 130 • Barra da Tijuca

• Rio de Janeiro, Brasil • CEP 22775-055

• Telefone: 00 55 (21) 3572 1900 • Fax: 00 55 (21) 3572 1900

• cbf@cbf.com.br