

IFAB[®]

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Leis do Jogo 2018/19

IFAB®







The International Football Association Board

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland T: +41

(0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887

www.theifab.com

Este manual não pode ser reproduzido parcial ou integralmente sem a autorização do The International Football Association Board.

Efectivo a partir de 01 Junho 2018

Traduzido para Português pela Federação Portuguesa de Futebol (junho 2018)

Leis do Jogo

2018/19

Índice

8 Introdução

- 11 A Filosofia e o Espírito das Leis
- 12 Gestão das Alterações às Leis
- 14 Antecedentes da revisão às Leis de 2018/19
- 16 O futuro

18 Notas relativas às Leis do Jogo

20 Leis do Jogo 2018/19

- 22 Alterações às Leis
- 32 **01 O Terreno de Jogo**
- 42 **02 A Bola**
- 46 **03 Os Jogadores**
- 54 **04 O Equipamento dos Jogadores**
- 62 **05 O Árbitro**
- 72 **06 Os outros Elementos da Equipa de Arbitragem**
- 80 **07 A Duração do Jogo**
- 84 **08 O Começo e recomeço do jogo**
- 88 **09 A Bola em jogo e fora do jogo**
- 90 **10 Determinação do resultado do jogo**
- 96 **11 Fora de Jogo**
- 100 **12 Faltas e Incorreções**
- 112 **13 Pontapés Livres**
- 116 **14 O Pontapé de Penálti**
- 122 **15 O Lançamento Lateral**
- 126 **16 O Pontapé de Baliza**
- 130 **17 O Pontapé de Canto**

134 Protocolo de Vídeo-Árbitro (VAR)

144 Alterações às Leis 2018/19

145 Resumo das alterações às Leis

148 Pormenores de todas as alterações às Leis

166 Glossário

167 Órgãos do futebol

168 Termos do futebol

177 Termos de arbitragem

180

Linhas de orientação prática para os elementos da equipa de arbitragem

181 Introdução

182 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipa

196 Linguagem corporal, comunicação e uso do apito

207 Outros conselhos

- Vantagem
- Compensação do tempo perdido
- Agarrar um adversário
- Fora de jogo
- Tratamento/avaliação após advertência/expulsão



IFAB®

The background of the page is a light yellow color with several thick, flowing, golden-yellow lines that create a sense of movement and depth. These lines curve and overlap, forming abstract shapes that resemble liquid or smoke. The overall aesthetic is clean, modern, and professional.



Introdução

IFAB®



A filosofia e o espírito das Leis

O futebol é o principal desporto no planeta. É jogado em todos os países e a muitos níveis diferentes. As Leis do Jogo são as mesmas para todo o futebol pelo mundo todo, desde o Campeonato do Mundo da FIFA até ao jogo disputado por crianças numa aldeia remota.

O facto de as mesmas Leis se aplicarem a todos os jogos em todas as confederações, países, cidades e aldeias por todo o mundo constitui uma força considerável que tem de ser preservada. Esta é também uma oportunidade que tem de ser aproveitada para o bem do futebol em toda a parte.

O futebol tem de ter Leis que garantam que o jogo é ‘correto’, já que a base da beleza do ‘jogo bonito’ é o facto de ser justo – trata-se de um elemento essencial do ‘espírito do jogo’. Os melhores jogos são aqueles em que o árbitro raramente é necessário porque os jogadores jogam com respeito uns pelos outros, pela equipa de arbitragem e pelas Leis.

A integridade das Leis, e os árbitros que as aplicam, têm sempre de ser protegidos e respeitados. Todos aqueles que têm autoridade, especialmente treinadores e capitães de equipa, têm a clara responsabilidade de, no jogo, respeitarem a equipa de arbitragem e as suas decisões

Gestão das alterações às Leis

As primeiras Leis ‘universais’ de futebol foram elaboradas em 1863 e em 1886 foi fundado o International Football Association Board (IFAB), pelas federações de futebol britânicas (a Federação Inglesa, a Federação Escocesa, a Federação do País de Gales e a Federação Irlandesa), sendo o órgão mundial com responsabilidade exclusiva pelo desenvolvimento e preservação das Leis do Jogo. A FIFA aderiu ao IFAB em 1913.

Para uma lei ser alterada, o IFAB tem de estar convencido que a alteração trará benefícios ao jogo. Isto significa por vezes que a proposta é testada, como por exemplo as atuais experiências de assistência vídeo para árbitros (VAR) e do 4º suplente no prolongamento. Em cada proposta de alteração, como se verificou na revisão considerável de modernização das Leis do Jogo para 2016/17 e 2017/18, a atenção deve estar centrada em: equidade, integridade, respeito, segurança, a satisfação dos participantes e o modo como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis devem também incentivar à participação de todos, independentemente da experiência passada ou das capacidades.

Embora os acidentes possam sempre ocorrer, as Leis devem tornar o jogo tão seguro quanto possível. Para tal é necessário que os jogadores demonstrem respeito pelos adversários e os árbitros devem criar um ambiente seguro lidando firmemente com os jogadores que praticam um jogo demasiado agressivo e perigoso. As Leis incorporam a inadmissibilidade do jogo pouco seguro nas suas expressões disciplinares, por exemplo ‘entrada negligente’ (advertência = cartão amarelo/CA) e ‘por em risco a segurança de um adversário’ ou ‘usar força excessiva’ (expulsão = cartão vermelho/CV).

O futebol tem de ser atrativo e trazer satisfação aos jogadores, equipa de arbitragem, treinadores, bem como aos espectadores, adeptos, administradores, etc.. As Leis devem ajudar a tornar o jogo atrativo e fonte de satisfação para que as pessoas, independentemente da idade, raça, religião, cultura, origem étnica, género, orientação sexual, deficiência, etc. queiram fazer parte e divertir-se com o seu envolvimento no futebol.

As Leis do futebol são relativamente simples quando comparadas com as de outros desportos, mas como muitas situações são ‘subjektivas’ e os árbitros são humanos (e logo cometem erros), algumas decisões dão inevitavelmente origem a debate e discussão. Para algumas pessoas é parte do prazer e da atração do jogo mas, quer as discussões sejam uma coisa boa ou uma coisa má, o ‘espírito’ do jogo exige que as decisões dos árbitros sejam sempre respeitadas.

As Leis não podem tratar de toda e cada uma das possíveis situações, assim, quando não existem disposições diretas nas Leis, o IFAB espera que o árbitro tome uma decisão dentro do ‘espírito’ do jogo, o que muitas vezes implica fazer-se a pergunta, “O que é que o futebol quereria/esperaria?”

O IFAB continuará a contactar com a família global do futebol para que quaisquer alterações às Leis beneficiem o futebol a todos os níveis e em cada canto do mundo, garantindo assim que a integridade do jogo, as Leis e os árbitros sejam respeitados, valorizados e protegidos.

Antecedentes da revisão das Leis de 2018/19

A revisão das Leis do Jogo de 2016/17 foi provavelmente a mais abrangente e de maior alcance na história do IFAB. O objetivo foi o de tornar as Leis mais claras e acessíveis, garantindo que as mesmas refletem as necessidades de um jogo moderno.

Tal como em qualquer revisão de larga escala, existe uma segunda fase de 'seguimento' e muitas das alterações de 2017/18 são clarificações que tornam o texto mais simples e/ou fácil de traduzir – a maior parte é resultado de pedidos de indivíduos, grupos e federações nacionais de todo o mundo.

Para além das clarificações, são introduzidas algumas alterações que são extensões de princípios estabelecidos na revisão de 2016/17, tendo a AGM de 2017 aprovado também alterações significativas para ajudar a desenvolver e promover o futebol, incluindo:

- um aumento da flexibilidade das federações nacionais (e confederações e FIFA) para modificar algumas Leis 'organizativas' (por exemplo o aumento do número máximo de suplentes para cinco, exceto ao mais alto nível), contribuindo assim para o desenvolvimento e promoção do futebol pelo qual são responsáveis, uma vez que o IFAB acredita que as federações nacionais têm maior perceção do que irá beneficiar o futebol no seu país

- a introdução de expulsões temporárias (*sin bins*) como uma possível sanção alternativa à advertência (cartão amarelo) no futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base (níveis mais baixos)
- extensão do recurso a substituições ilimitadas para o futebol jovem, de veteranos e de deficientes (já são permitidas no futebol de base)

As mudanças da Lei para 2018/19 são principalmente refinamentos adicionais da grande revisão e a inclusão, após rigorosos testes, de duas grandes opções para as competições:

- o uso de um substituto adicional no tempo extra
- o uso de árbitros assistentes de vídeo (VAR), sujeito a permissão do IFAB e FIFA

O futuro

A estratégia 'play fair!' do IFAB para 2017-22, foi implementada para examinar e considerar propostas de alterações de modo a determinar se beneficiarão o jogo. A mesma foi bem aceite pelo mundo do futebol e houve forte aprovação do seu foco em três importantes áreas:

- **Equidade e integridade**
 - a alteração proposta aumenta a equidade e integridade no terreno de jogo?
- **Universalidade e inclusão**
 - a alteração proposta beneficia o futebol a todos os níveis em todo o mundo?
 - a alteração proposta incentiva mais pessoas com todo o tipo de experiência passada e capacidades a participar e a usufruir do futebol?
- **A evolução da tecnologia**
 - a alteração proposta tem um impacto positivo no jogo?

Durante 2018/19, o IFAB, colaborando com os seus painéis de peritos, continuará a consulta abrangente sobre uma série de tópicos importantes relacionados com as Leis, incluindo:

- Comportamento dos jogadores, com especial atenção para:
 - o papel do capitão
 - medidas para combater a perda de tempo
- Um sistema potencialmente mais justo de executar pontapés da marca de penálti
- Utilização potencial de cartões vermelhos e amarelos para membros que não jogam e que se encontram na área técnica
- Mão na bola
- Fora de Jogo

Com a atenção centrada na equidade, universalidade e inclusão, e tecnologia, o IFAB continuará a desenvolver as Leis e a promover um jogo melhor em todos os campos de futebol, em todos os cantos do mundo.

O IFAB teve o prazer de contactar com pessoas de todo o mundo e fica sempre satisfeito e interessado em receber sugestões ou questões relativas às Leis do Jogo. De facto, muitas das recentes alterações às Leis e tópicos da estratégia '*play fair!*' são resultado de sugestões de muitas pessoas de diversas partes do mundo. Envie as suas sugestões ou questões para:

lawenquiries@thefab.com

Notas sobre as Leis do Jogo

Línguas oficiais

O IFAB publica as Leis do Jogo em inglês, francês, alemão e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

Outras línguas

As federações nacionais que traduzem as Leis do Jogo podem obter do IFAB o modelo do layout para a edição 2018/19 das Leis através do seguinte endereço: **info@theifab.com**.

As federações nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis do Jogo usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia ao IFAB para que possa ser publicada no site do IFAB (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser utilizada por outras pessoas.

Aplicação da Leis

As mesmas Leis aplicam-se em todas as confederações, países, cidades e aldeias e, à parte as Modificações permitidas pelo IFAB (ver 'Modificações das Leis'), as Leis não podem ser modificadas ou alteradas, exceto com a permissão do IFAB.

Aqueles que participam na formação de árbitros e outros participantes, devem realçar que:

- os árbitros devem aplicar as Leis dentro do 'espírito' do jogo para ajudar a gerar jogos corretos e seguros
- todos devem respeitar os árbitros e as suas decisões, lembrando-se e respeitando o facto de os árbitros serem humanos e cometerem erros

Os jogadores têm uma grande responsabilidade na proteção da imagem do jogo e os capitães de equipa devem desempenhar um importante papel no sentido de garantir que as Leis e as decisões dos árbitros são respeitadas.

Legenda

As principais alterações estão sublinhadas e realçadas na margem.

CA = Cartão Amarelo (advertência); CV = Cartão Vermelho (expulsão) .

IFAB®





**Leis
Do Jogo
2018/19**

Modificações das Leis

A universalidade das Leis do Jogo significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e a todos os níveis. Para além de criarem um ambiente de jogo 'justo' e seguro, as Leis devem também promover a participação e a satisfação.

Historicamente, o IFAB tem permitido às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar algumas Leis 'organizativas' em categorias específicas do futebol. Contudo, acredita firmemente que serão agora dadas mais opções às federações nacionais para modificar aspetos do modo como o futebol é organizado se tal beneficiar o futebol nos seus países.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todos os terrenos de jogo do mundo desde a final do Campeonato do Mundo da FIFA até à mais pequena aldeia. No entanto, as necessidades internas do futebol de um país devem determinar a duração do jogo, o número de pessoas que participam e o modo como são punidos certos comportamentos incorretos.

Por conseguinte, a 131^a Assembleia Geral Anual do IFAB realizada em Londres em 3 de março de 2017 aprovou por unanimidade que as federações nacionais (e as confederações e a FIFA) devem agora ter a opção, se a desejarem usar, de modificar todos ou parte das seguintes áreas organizativas das Leis do Jogo em relação ao futebol pelo qual são responsáveis:

No futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base:

- dimensão do terreno de jogo
- tamanho, peso e material da bola
- distância entre os postes e distância da barra transversal ao solo
- duração das duas partes (iguais) do jogo (e duas partes iguais do prolongamento)
- recurso a substituições ilimitadas
- o recurso a expulsões temporárias (*sin bins*) para algumas/todas as advertências (CA)

Para qualquer nível, exceto Competições que envolvam a equipa principal de clubes da mais alta divisão ou seleções nacionais A:

- o número de substituições que cada equipa está autorizada a fazer, exceto no futebol jovem em que tal número será determinado pela respetiva federação nacional, confederação ou FIFA.

Para além disso, para permitir maior flexibilidade às federações nacionais para beneficiar e desenvolver o seu futebol nacional, a Assembleia Geral Anual do IFAB aprovou as seguintes alterações relativamente às 'categorias' do futebol:

- o futebol feminino deixa de ser uma categoria separada e tem agora o mesmo estatuto que o futebol masculino
- os limites de idade para futebol jovem e de veteranos foram retirados – as federações nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para estas categorias
- cada federação nacional determinará quais as competições ao mais baixo nível do futebol que são designadas futebol 'de base'

Permissão para outras modificações

As federações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para diferentes competições – não existe a exigência de as aplicar universalmente ou de as aplicar todas. **Contudo, não são permitidas quaisquer outras modificações sem a permissão do IFAB.**

Solicita-se às federações nacionais que informem o IFAB do seu uso destas modificações, e a que níveis, já que esta informação, e especialmente a razão ou razões pelas quais as modificações foram usadas, podem servir para identificar ideias/estratégias de desenvolvimento que o IFAB pode partilhar no sentido de desenvolver o futebol noutras federações nacionais.

O IFAB tem igualmente muito interesse em conhecer outras potenciais modificações das Leis do Jogo que possam aumentar a participação, tornar o futebol mais atrativo e promover o seu desenvolvimento mundial.



Orientações para expulsões temporárias (*sin bins*)

A 131ª Assembleia Geral Anual do IFAB realizada em Londres em 3 de março de 2017 aprovou o recurso a expulsões temporárias (*sin bins*) para todas ou algumas advertências/cartões amarelos no futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base, sujeito a aprovação por parte da entidade responsável pela competição - federação nacional, confederação ou FIFA, conforme for apropriado.

Referência a expulsões temporárias podem ser encontradas na:

Lei 5 – O Árbitro (Poderes e deveres):

Ação disciplinar

O árbitro tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penáti.

Uma expulsão temporária usa-se quando um jogador comete uma infração passível de advertência (CA) e é punido com uma ‘suspensão’ imediata de participar na parte seguinte do jogo. A filosofia é que uma ‘punição instantânea’ pode ter uma influência positiva imediata e significativa no comportamento do jogador infrator e, potencialmente, na equipa do jogador.

A federação nacional, confederação ou FIFA, pode aprovar (para publicação no regulamento da competição) um protocolo de expulsão temporária respeitando as seguintes orientações:

Apenas jogadores

- As expulsões temporárias aplicam-se a todos os jogadores (incluindo guarda-redes) mas não a infrações passíveis de advertência (CA) cometidos por um suplente ou jogador que tenha sido substituído

Sinal do árbitro

- O árbitro indica a expulsão temporária exibindo um cartão amarelo (CA) e apontando depois claramente com ambos os braços para a área de expulsão temporária (normalmente a área técnica do jogador)

O período da expulsão temporária

- A duração da expulsão temporária é a mesma para todas as infrações
- A duração da expulsão temporária deve ser entre 10-15% do tempo total de jogo (por ex. 10 minutos num jogo de 90 minutos; 8 minutos num jogo de 80 minutos)
- O período da expulsão temporária tem início quando o jogo recomeça após o jogador ter deixado o terreno de jogo
- O árbitro deve incluir no período de expulsão temporária qualquer tempo 'perdido' com uma interrupção, sendo que é concedido 'tempo adicional' no final dessa parte do jogo (por ex. substituição, lesão, etc....)
- Os organizadores das competições devem decidir quem ajudará o árbitro a fazer a contagem do período de expulsão – poderá ser responsabilidade de um delegado, do 4º árbitro ou de um árbitro assistente neutro; pode ainda ser um elemento oficial da equipa
- Uma vez terminado o período da expulsão temporária, o jogador pode regressar a partir da linha lateral com a autorização do árbitro, que pode ser dada estando a bola em jogo
- Cabe ao árbitro a decisão final sobre quando um jogador pode regressar
- Um jogador expulso temporariamente não pode ser substituído até ao final do período de expulsão temporária (mas não se a equipa tiver usado todos os suplentes permitidos)
- Se o período de expulsão temporária não tiver sido completado no final da primeira parte (ou no final da segunda parte quando é jogado prolongamento) a parte remanescente do período de expulsão temporária é cumprida a partir do início da segunda parte (início do prolongamento)
- Um jogador que ainda está a cumprir uma expulsão temporária no final do jogo é autorizado a participar nos pontapés de penalti

Área da expulsão temporária

- Um jogador expulso temporariamente deve permanecer dentro da área técnica (se existir) ou com a equipa técnica, a não ser que esteja a aquecer (nas mesmas condições que um suplente)

Infrações antes/durante/após uma expulsão temporária

- Um jogador expulso temporariamente que cometa uma infração passível de advertência (CA) ou de expulsão (CV) durante o seu período de expulsão temporária não voltará a participar no jogo e não pode ser substituído

Outras medidas disciplinares

- As competições/federações nacionais decidirão se as expulsões temporárias devem ser reportadas às autoridades competentes e se devem ser tomadas outras medidas disciplinares, por ex. suspensão por acumulação de expulsões temporárias, tal como acontece com as advertências (CA)

Sistemas de expulsão temporária

Uma competição pode usar os seguintes sistemas de expulsão temporária:

- Sistema A - para todas as advertências (CA)
- Sistema B - para algumas, mas não todas as advertências (CA)

Sistema A – expulsão temporária para todas as advertências (CA)

- Todas as advertências (CA) são punidas com uma expulsão temporária
- Um jogador que comete uma 2ª advertência (CA) no mesmo jogo
- A player who commits a second caution (YC) in the same match:
 - é punido com uma segunda expulsão temporária e não volta a participar no jogo
 - pode ser substituído por um suplente no final do segundo período de expulsão temporária se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes (porque a equipa já foi 'punida' jogando sem esse jogador em 2 períodos de expulsão temporária)

Sistema B – expulsão temporária para algumas, mas não todas as advertências (CA)*

- Uma lista pré-definida de infrações passíveis de advertência (CA) é punida com expulsão temporária
- Todas as outras infrações passíveis de advertência são punidas com advertência (CA)
- Um jogador que tenha sido temporariamente expulso e depois é advertido (CA) continua a jogar
- Um jogador que receba uma advertência (CA) e depois seja punido com uma expulsão temporária pode continuar a jogar após o final do período de expulsão temporária
- Um jogador que seja punido com uma segunda expulsão temporária no mesmo jogo cumpre a expulsão temporária e não volta a participar no jogo. O jogador pode ser substituído por um suplente no final do período da segunda expulsão temporária, se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes mas um jogador que receba uma advertência fora do âmbito da expulsão temporária não pode ser substituído.
- Um jogador que seja punido com uma segunda advertência (CA) no mesmo jogo é expulso e não volta a participar no jogo, não podendo ser substituído.

**Alguns organizadores de competições podem considerar importante usar as expulsões temporárias apenas para advertências (CA) para infrações relacionadas com comportamento ‘inapropriado’, por ex.:*

- Simulação
- *Atrasar deliberadamente o recomeço do jogo à equipa adversária*
- *Desacordo ou gestos*
- *Impedir um ataque prometedor agarrando, empurrando, puxando ou tocando a bola com a mão*
- *Executante a simular ilegalmente num pontapé de penálti*

Orientações para substituições ilimitadas

No seguimento da aprovação na 131ª Assembleia Geral Anual do IFAB, realizada em Londres em 3 de março 2017, as Leis do Jogo permitem agora o uso de substituições ilimitadas no futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base, sujeito à aprovação da entidade responsável pela competição - federação nacional, da confederação ou FIFA, conforme o que for apropriado.

Referências às substituições ilimitadas podem ser encontradas na:

Lei 3 – Os Jogadores (Número de substituições):

Substituições Ilimitadas

- O recurso a substituições ilimitadas só é permitido no futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base, sujeito a aprovação da federação membro, da confederação ou da FIFA

‘Substituições ilimitadas’ referem-se à situação em que um jogador já participou no jogo e foi substituído (um jogador substituído) e mais tarde regressa ao jogo substituindo outro jogador.

À parte da autorização para um jogador que foi substituído voltar a participar no jogo, as disposições da Lei 3 e as Leis do Jogo aplicam-se às substituições ilimitadas. Em particular, deve ser seguido o procedimento de substituição descrito na Lei 3.

IFAB®



Lei
01

O Terreno de Jogo

1. Superfície de jogo

O terreno 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).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre equipas 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 da FIFA para relva de futebol ou do International Match Standard, salvo se o IFAB autorizar uma dispensa especial.

2. Marcação do Terreno

O terreno de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo; pode ser usado material artificial para a marcação do terreno de jogo em terrenos naturais, desde que não seja perigoso. Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no terreno de jogo.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de baliza.

O terreno de jogo é dividido em dois meios campos por uma linha de meio-campo que une os pontos médios das linhas laterais.

O centro do campo é marcado com um ponto a meio da linha de meio-campo, à volta do qual é traçado um círculo com um raio de 9,15 metros.

Pode ser feita uma marcação fora do terreno de jogo, a 9,15 metros do quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza e à linha lateral.

Todas as linhas devem ter a mesma espessura, que deve ser no máximo 12 centímetros. A linha de baliza deve ter a mesma espessura dos postes da baliza e da barra transversal.

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

Um jogador que faça marcas não autorizadas no terreno de jogo deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se o árbitro se aperceber que tal ocorre durante o jogo, o jogador é advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

3. Dimensões

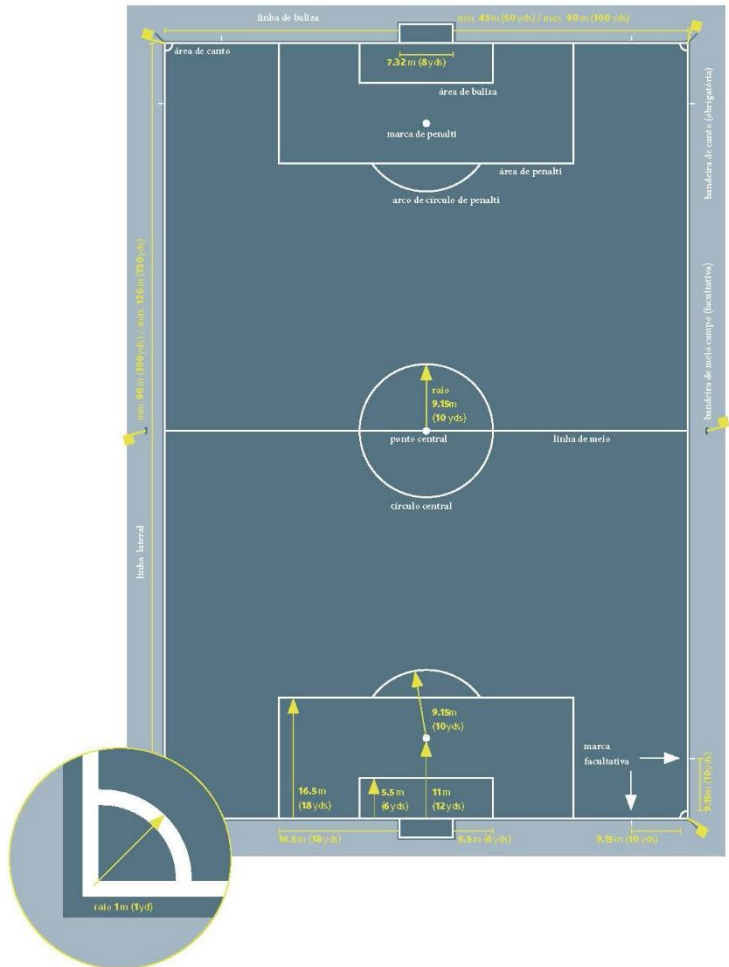
O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| • Comprimento (linha lateral): | • Largura (linha de baliza): |
| mínimo 90 m | mínimo 45 m |
| máximo 120 m | máximo 90 m |

4. Dimensões para jogos internacionais

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| • Comprimento (linha lateral): | • Largura (linha de baliza): |
| mínimo 100 m | mínimo 64 m |
| máximo 110 m | máximo 75 m |

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



- As medidas são efetuadas a partir do exterior das linhas, uma vez que estas fazem parte da área que delimitam.
- A marca de penálti é medida a partir do centro da marca até ao limite exterior da linha de baliza.

5. Área de baliza

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

6. Área de penáلتi

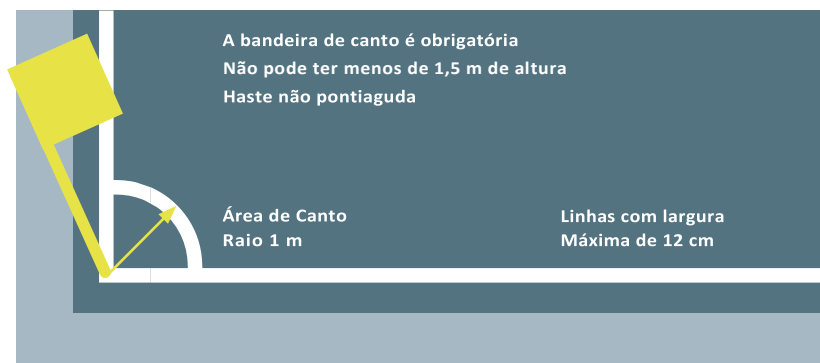
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,5 m do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de penáلتi.

Em cada área de penáلتi é feita uma marca para o pontapé de penáلتi a 11 m do meio da linha que une os dois postes da baliza.

No exterior de cada área de penáلتi é traçado um arco de círculo de 9,15 m de raio, tendo por centro a marca de penáلتi.

7. Área de canto

A área de canto é definida por um quarto de círculo com um raio de 1 metro traçado a partir de cada bandeira de canto no interior do terreno de jogo.



8. Bandeiras

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira, numa haste não pontiaguda com uma altura mínima de 1,50 m.

Também podem ser colocadas bandeiras em cada extremo da linha de meio-campo, a uma distância mínima de 1 metro para o exterior da linha lateral

9. Área técnica

A área técnica refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica, suplentes e jogadores substituídos e devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a área técnica
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na área técnica é definido no regulamento das competições
- Os ocupantes da área técnica:
 - são identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição
 - devem manter um comportamento responsável
 - devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo para avaliar um jogador lesionado.
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica

10. Balizas

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza.

As balizas são constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidos na parte superior por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra devem ser de um 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 do bordo inferior da barra transversal ao solo é de 2,44 m.

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

Os postes da baliza 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 trave se parte ou se desloca, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou colocada no seu lugar. Se não for possível reparar a trave, o jogo deve terminar. Não é permitido o uso de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.

As redes devem ser fixadas às balizas e ao solo por trás da baliza; devem ser colocadas convenientemente e não devem interferir com o guarda-redes.

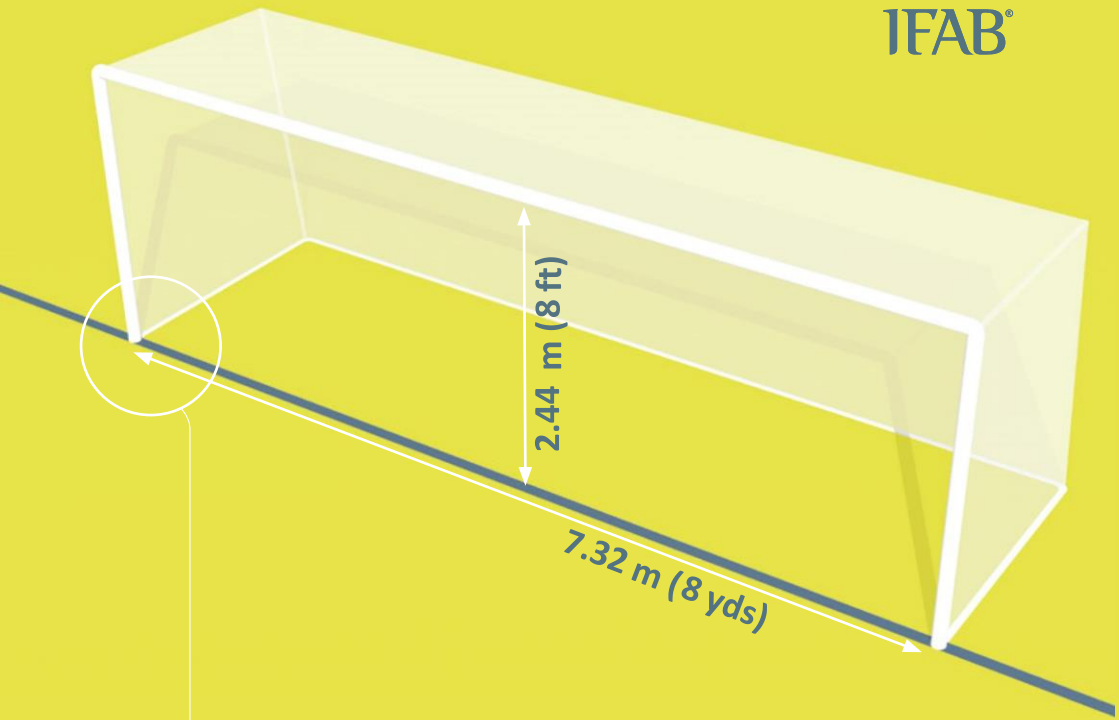
Segurança

As balizas (incluindo as balizas móveis) devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

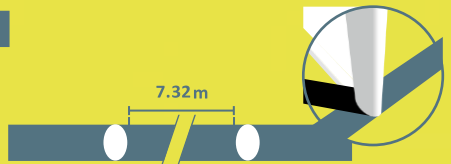
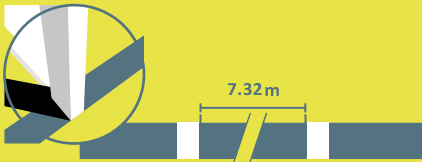
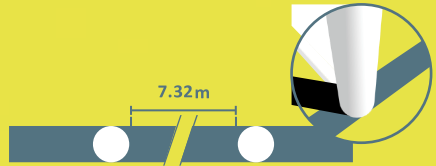
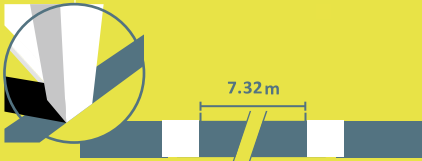
11. Tecnologia de linha de baliza (TLB)

O sistema de TLB pode ser utilizado para verificar se um golo foi marcado, para suportar a decisão do árbitro.

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



A posição dos postes em relação à linha de baliza tem de estar de acordo com os gráficos abaixo.



Princípios da TLB

A TLB aplica-se somente à linha de baliza e apenas para determinar se um golo foi marcado.

A indicação se um golo foi marcado deve ser confirmada imediata e automaticamente, num segundo, pelo sistema de TLB, apenas ao árbitro do jogo (através do relógio do árbitro por vibração e sinal visual).

Requisitos e especificações da TLB

Se a TLB for usada em jogos de competição, os organizadores da competição 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 que conduza testes deve verificar o rigor e 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 TLB e deve reportar este incidente à autoridade competente.

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

12. Publicidade Comercial

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, na Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA), ou a menos de um metro das linhas delimitadoras do terreno, desde que as equipas entrem no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo. Em particular, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto; nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode aí ser fixado.

Para além disso, a publicidade na vertical deve situar-se no mínimo:

- a 1 metro das linhas laterais do terreno de jogo
- a uma distância da linha de baliza que seja igual à profundidade da rede da baliza
- a 1 metro de distância da rede da baliza.

13. Logótipos e emblemas

É proibida a reprodução real ou virtual de logótipos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais de futebol, competições, clubes ou outros órgãos no terreno de jogo, nas redes das balizas e nas áreas que estas encerram, nas balizas e nos postes de bandeiras de canto, durante o tempo de jogo.

14. Vídeo árbitros (VARs)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir uma Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR) e, no mínimo, uma Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA).

Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR)

A VOR é o local no qual o vídeo árbitro (VAR), assistente de vídeo árbitro (AVAR) e o operador de imagem (RO) executam a respetiva função; a VOR pode estar no interior/nas proximidades do estádio ou num local mais distante. Somente as pessoas autorizadas têm permissão para entrar na VOR ou comunicar com o VAR, AVAR e o RO durante o jogo.

Um jogador, suplente ou jogador substituído que entre na VOR será expulso; um elemento oficial que entre na VOR será expulso da área técnica.

Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir, no mínimo, uma RRA na qual o árbitro realiza a Revisão no Campo (On-Field Review - OFR). A RRA deve:

- estar num local visível no exterior do terreno de jogo
- estar claramente delimitada

Um jogador, suplente ou jogador substituído que invada a RRA será advertido; um elemento oficial que invada a RRA receberá um aviso público (ou advertido quando for permitido exibir CAs a elementos oficiais).

Lei

02

A Bola

1. Características e medidas

A bola:

- é esférica
- é feita de um material adequado
- tem uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo
- pesa no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo do jogo
- tem uma pressão equivalente a 0,6 e 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm²) ao nível do mar

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



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Cada um destes logótipos ou referências indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 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 baliza (TLB) é utilizada, as bolas com tecnologia integrada devem possuir um dos logótipos acima referidos.

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

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo é interrompido e
- recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou

Se a bola se deforma durante a execução de um pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, penálti ou lançamento da linha lateral o jogo recomeça em conformidade.

Se a bola se deforma durante a execução de um penálti, ou durante os pontapés da marca de penálti, quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza, o penálti é repetido.

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

3. Bolas suplementares

Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.



Lei

03

Os Jogadores

1. Número de jogadores

O jogo é disputado por duas equipas compostas por um máximo de 11 jogadores em cada uma, dos quais um será o guarda-redes. Nenhum jogo pode começar ou continuar se uma das equipas tiver menos de sete jogadores.

Se uma equipa tiver menos de sete jogadores, por um ou mais jogadores terem abandonado deliberadamente o terreno de jogo, o árbitro não é obrigado a interromper o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem. Nestas circunstâncias, o árbitro não deve recomeçar o jogo depois de a bola ter deixado de estar em jogo, se uma equipa não tiver o mínimo de sete jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que devem ser indicados os nomes de todos os jogadores e suplentes e uma equipa começar um jogo com menos de 11 jogadores, somente os jogadores e suplentes cujos nomes foram indicados no alinhamento inicial podem tomar parte no jogo quando chegarem.

2. Número de substituições

Competições Oficiais

O número de substituições, até um máximo de cinco, que podem ser usadas em qualquer jogo de uma competição oficial será determinada pela FIFA, pela confederação ou pela federação nacional de futebol, exceto em competições de futebol masculino e feminino que envolvam as equipas principais dos clubes da mais alta divisão ou seleções nacionais A, em que o máximo é de três substituições.

O regulamento da competição deve precisar:

- qual o número de suplentes que podem ser utilizados, desde 3 até 12
- um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas)

Outros jogos

Em jogos de Seleções A, poderão ser indicados um número máximo de 12 suplentes a em que no máximo 6 poderão ser utilizados.

Em todos os outros jogos, é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que:

- as equipas envolvidas cheguem a 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 equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidas mais de seis substituições

Substituições ilimitadas

O recurso a substituições ilimitadas só é permitido nos escalões de futebol jovem, de veteranos, de deficientes e escalões inferiores (jovens/recreativo) do futebol, sujeito a aprovação da federação nacional, confederação ou FIFA.

3. Procedimento de substituição

O nome dos suplentes deve ser comunicado ao árbitro antes do início do jogo. Um suplente não designado desta forma não pode participar no encontro.

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

- o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição
- um jogador que é substituído recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno
- um jogador que é substituído não é obrigado a deixar o terreno de jogo pela linha de meio-campo, e já não pode participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas.
- Se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua.

O suplente só entra no terreno de jogo:

- durante uma paragem do jogo
- pela linha de meio-campo
- depois de o jogador que é substituído ter saído do terreno
- após receber um sinal do árbitro

A substituição considera-se consumada no momento em que o suplente penetra no terreno de jogo; a partir desse momento, o jogador que saiu torna-se jogador substituído e o suplente torna-se jogador e pode efetuar qualquer recomeço.

Todos os jogadores substituídos e suplentes estão sujeitos à autoridade do árbitro, quer joguem quer não.

4. Troca de guarda redes

Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar com o guarda-redes desde que:

- o árbitro seja previamente informado da troca
- a troca se efetue durante uma paragem de jogo

5. Infrações e Sanções

Se um suplente iniciar o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não for informado dessa mudança:

- o árbitro permite que o suplente continue em jogo
- nenhuma sanção disciplinar é aplicada contra o suplente
- o jogador nomeado pode tornar-se um suplente designado
- o número de substituições não é reduzido
- o árbitro informa esse facto às autoridades competentes.

Se for efetuada uma substituição durante o intervalo ou antes do prolongamento, o procedimento deve ser concluído antes do recomeço do jogo. Se o árbitro não for informado, o suplente pode continuar a jogar, não é tomada qualquer medida disciplinar e a questão é reportada à autoridade competente.

Se um jogador trocar de lugar com o guarda-redes sem a autorização do árbitro, o árbitro:

- permite que o jogo continue
- deve advertir ambos os jogadores logo que a bola deixe de estar em jogo, mas tal não deve acontecer se a alteração tiver ocorrido durante o intervalo (incluindo o prolongamento) ou no período entre o final do jogo e o início do prolongamento e/ou marcação de pontapés da marca de penálti

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o jogador em questão é advertido
- o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo

6. Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

- antes de ser entregue a ficha de jogo não pode ser inscrito na mesma seja em que qualidade for
- depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido
- após o início do jogo não pode ser substituído

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

7. Outras pessoas no terreno de jogo

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa. Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

Se um elemento oficial de uma equipa, um suplente ou um jogador expulso ou um elemento estranho entra no terreno de jogo, o árbitro deve:

- apenas interromper o jogo se houver interferência no jogo
- ordenar a sua saída do terreno de jogo na paragem seguinte do jogo
- tomar as medidas disciplinares apropriadas

Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por:

- um elemento oficial de uma equipa, um suplente, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti
- um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a bola entrar na baliza adversária.

8. Jogador fora do terreno de jogo

Se um jogador que solicite a autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo, reentrar sem autorização do árbitro, este deve então:

- interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interfere com o jogo, ou com um elemento da equipa de arbitragem, ou se houver lugar à aplicação da vantagem)
- advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem a sua autorização

Se o árbitro interromper o jogo, este deve ser recomeçado:

- com um pontapé-livre direto no local da interferência
- com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, se não tiver havido interferência

Se um jogador ultrapassar acidentalmente uma das linhas limites do terreno de jogo, não é considerado infrator.

9. Golo obtido com uma pessoa a mais no terreno de jogo

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:

- o árbitro deve invalidar o golo se a pessoa a mais era:
 - um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo; o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local onde se encontrava a pessoa a mais
 - um elemento estranho que interferiu com o desenrolar do jogo, a menos que o golo resulte de uma situação como a descrita em “outras pessoas no terreno de jogo”
- o árbitro deve validar o golo se a pessoa a mais era:
 - um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo
 - um elemento estranho e não teve interferência no jogo

Em qualquer dos casos, o árbitro deve ordenar a saída da pessoa a mais do terreno de jogo.

Se, após a obtenção de um golo e após o jogo ter recomeçado, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado. Se a pessoa a mais continuar no terreno de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo
- ordenar a saída da pessoa a mais
- recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme for apropriado

O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.

10. Capitão de equipa

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

IFAB®



Lei

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 as cobrir.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar em jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou joia não autorizada/perigosa, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- retire o artigo em questão
- saia do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo

Um jogador que se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo deve ser advertido.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisola com mangas
- calções
- 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.
- caneleiras – devem ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias
- calçado

O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Se um jogador perder acidentalmente uma bota ou uma caneleira, deve substituí-la logo que possível e, o mais tardar, na paragem de jogo seguinte; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um golo, o golo deve ser validado.

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também do árbitro e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, o árbitro deve permitir que o jogo seja disputado.

As camisolas interiores devem ser da mesma cor da cor predominante das mangas da camisola. Os calções interiores/collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

4. Outro equipamento

Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotovelleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

Proteções de cabeça

Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor)
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador
- estar separadas da camisola
- não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço)
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes)

Comunicação eletrónica

Os jogadores (incluindo suplentes/jogadores substituídos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer forma de equipamento eletrónico ou de comunicação (exceto quando forem permitidos sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização). A utilização de qualquer forma de comunicação eletrónica por parte de elementos oficiais da equipa não é permitida exceto quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (por exemplo microfones, headphones, auscultadores, telemóveis, smartphones, smartwatches, tablets, laptops). O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inapropriado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação será expulso da área técnica.

Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização

Quando a tecnologia que pode ser usada como parte de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS) for usada em jogos integrados numa competição oficial organizada sob a égide da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia associada ao equipamento do jogador não é perigosa e que deve conter a seguinte marca:



Esta marca indica que a tecnologia foi oficialmente testada e cumpre com os requisitos mínimos de segurança do International Match Standard desenvolvido pela FIFA e aprovado pelo IFAB. Os institutos que conduzem os testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.

Quando forem usados sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (com o acordo da federação membro/organizador da competição em questão) o organizador da competição deve assegurar que as informações e dados são transmitidos do EPTS na área técnica durante os jogos disputados numa competição oficial, bem como garantir a respetiva fiabilidade e precisão.

Foi desenvolvida uma norma profissional pela FIFA e aprovada pelo IFAB de modo a apoiar os organizadores das competições no processo de aprovação de sistemas eletrónicos de desempenho fiáveis e precisos.

Esta norma profissional será implementada no período de transição até 1 de junho de 2019. A seguinte marca indica que um sistema/dispositivo EPTS foi oficialmente testado e que cumpre os requisitos ao nível da fiabilidade e precisão dos dados de posicionamento no futebol:



5. Slogans, mensagens, imagens ou publicidade

O equipamento não pode conter slogans, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são sancionados pela organização da competição, pela respetiva federação membro ou pela FIFA.

Princípios

- A Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo indumentária) usados pelos jogadores, substitutos e jogadores substituídos; estes princípios também se aplicam a todos os elementos oficiais na área técnica
- Os seguintes casos são (geralmente) permitidos:
 - número do jogador, nome, emblema / logotipo da equipa, slogans / emblemas de iniciativas que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras de competição ou Federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA
 - os dados do jogo: equipas, data, competição / evento, local
- Os slogans, mensagens ou imagens permitidas devem ser confinados à parte da frente da camisola de jogo, manga e/ou braçadeira
- Em alguns casos, o slogan, mensagem ou imagem só pode aparecer na braçadeira do capitão

Interpretação da lei

Ao interpretar-se um slogan, mensagem ou imagem permitida, deve ser considerada a Lei 12 (Faltas e Incorreções), que exige que o árbitro tome medidas contra um jogador culpado de:

- usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e / ou gestos
- fazer gestos ou atos provocatórios, de troça ou inflamatórios

Qualquer slogan, mensagem ou imagem que caia nestas categorias, não é permitido.

Embora seja relativamente simples definir os termos "religioso" e "pessoal", o "político" é menos claro, mas não são permitidos slogans, mensagens ou imagens relacionadas com o seguinte:

- qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.
- qualquer entidade governamental, local, regional ou nacional ou respetivos departamentos, escritórios ou funções
- qualquer organização discriminatória
- qualquer organização cujos objetivos / ações possam ofender um número considerável de pessoas
- qualquer ato / evento político específico

Ao comemorar-se um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipa adversária (incluindo os seus adeptos) e o público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

As regras da competição podem conter restrições/limitações adicionais, relativamente ao tamanho, número e posição de slogans, mensagens, imagens e propaganda. Recomenda-se que as decisões relativas a slogans, mensagens ou imagens sejam tomadas ao início do jogo/competição se realizar.

6. Infrações e sanções

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

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

Um jogador que deixe o terreno de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- ver um elemento da equipa de arbitragem assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a reentrar no terreno de jogo
- regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com o jogo a decorrer)

Um jogador que entre no terreno de jogo sem autorização deverá ser advertido e se o jogo tiver que ser interrompido para efetuar a advertência, este recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção, a menos que exista interferência no jogo. Neste caso será assinalado um pontapé livre direto (ou pontapé de penálti) no local da interferência.



IFAB®

Lei

05

O Árbitro

1. A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no encontro para que tenha sido nomeado.

2. Decisões do árbitro

As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Leis 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 Leis do Jogo.

Das decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, não cabe recurso. As decisões do árbitro e de todos os elementos da equipa de arbitragem, devem ser sempre respeitadas.

O árbitro não pode alterar uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou terminado o jogo.

Se o árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a direcção dos outros elementos da equipa de arbitragem até que a bola deixe de estar em jogo.

3. Poderes e deveres

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo
- controlar o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem
- assegurar a função de cronometrista, tomar nota dos incidentes do jogo e remeter às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo
- supervisionar e/ou indicar o recomeço do jogo

Vantagem

- permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração, e a equipa que não cometeu a infração beneficiará da vantagem, e deve penalizar a infração se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos

Medidas disciplinares

- punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo
- tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão
- tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de pontapés de penálti). Se, antes de entrar no terreno 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 Lei 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outro comportamento incorreto às autoridades competentes
- tem autoridade para exhibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penálti
- tomar medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo expulsá-los do terreno de jogo e das suas imediações; um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.
- intervir por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar

Lesões

- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado
- parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e só pode regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado; se

a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. As exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo são apenas quando:

- um guarda-redes se lesione
- um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados
- jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados
- uma lesão grave ocorra
- um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente
- garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento
- quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo
- quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exhibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo
- se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração às Leis do Jogo, o árbitro recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo

Interferência externa

- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por quaisquer infrações às Leis ou por razões de interferência externa, por exemplo se:
 - a iluminação artificial é inadequada
 - um objeto lançado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou um elemento oficial das equipas, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente

- um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo – o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo
- se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no terreno de jogo o árbitro deve:
 - interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola, o golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que o contacto tenha sido com a bola), exceto se a bola entrar na baliza adversária
 - permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo

4. Vídeo árbitro (VAR)

A utilização de vídeo árbitros (VARs) só é permitida em jogos cujo o organizador da competição tenha respeitado todos os requisitos do protocolo relativos à implementação (conforme estipulados no Manual VAR) e após a permissão por escrito por parte do IFAB e da FIFA.

O Árbitro poderá ser assistido por um vídeo árbitro (VAR) apenas em situações de “claro e óbvio erro” ou “incidente grave não detetado”, relativamente a:

- golo/não golo
- penálti/não penálti
- cartão Vermelho direto (mas não 2.º cartão amarelo)
- má identificação por parte do árbitro, aquando de uma advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração

A assistência dada por um vídeo árbitro (VAR) será assente na utilização de repetições dos incidentes. O Árbitro terá sempre a decisão final, que poderá ser baseada apenas na opinião do VAR e/ou na revisão feita pelo árbitro diretamente num monitor (on-field review - OFR)

Exceto para “incidentes graves não detetados”, o Árbitro (ou outro elemento da equipa de arbitragem no terreno de jogo) terá que tomar sempre a decisão (incluindo a decisão

de não penalizar uma potencial infração): esta decisão não será mudada a menos que se trate de um “claro e óbvio erro”.

Revisões após o jogo ter começado

Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o Árbitro apenas poderá fazer uma revisão e agir adequadamente em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou gestos abusivos.

5. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:

- Apito(s)
- Relógio(s)
- Cartões vermelhos e amarelos
- 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 elementos da equipa de arbitragem – dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc.
- Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho

Árbitros e ou outros elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” estão proibidos de utilizar joias ou outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

6. Sinais do árbitro

Consulte os gráficos aprovados.

Para além do atual sinal “com os dois braços” para a aplicação da vantagem, um sinal semelhante “com um braço” é agora permitido, uma vez que nem sempre é fácil para os árbitros correrem com os dois braços esticados.



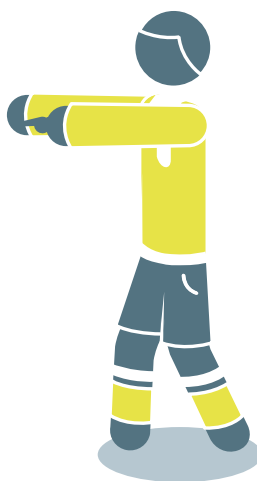
Pontapé livre **Indireto**



Pontapé livre **Direto**



Vantagem (1)



Vantagem (2)



Pontapé de **Penalti**



Cartão **Vermelho e Amarelo**



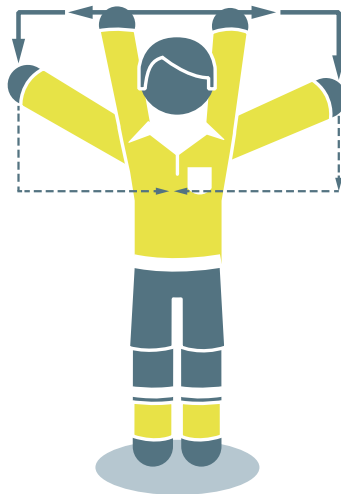
Pontapé de **Canto**



Pontapé de **Baliza**



Verificação dedo na orelha, outra mão/braço esticado



RevisãoSinal de TV

7. Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem

Um árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem não pode ser considerado responsável por:

- qualquer lesão sofrida por um jogador, elemento oficial das equipas e ou espectador
- quaisquer danos materiais
- qualquer outro prejuízo causado a uma pessoa física, clube, empresa, associação ou a qualquer outro organismo, e que seja imputado ou possa ser imputado a uma decisão tomada em conformidade com as Leis do Jogo ou relativa aos processos normais requeridos para organizar um jogo, disputá-lo ou controlá-lo

Isto refere-se a:

- decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude do estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas
- decisão de parar o jogo definitivamente seja por que razão for
- decisão respeitante ao estado dos acessórios do campo e bola utilizados durante o jogo
- decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores
- decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo para poder ser tratado
- decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo a fim de ser tratado
- decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos
- decisão (desde que seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes das equipas ou do estádio, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os outros representantes da comunicação social) de se estar na proximidade do terreno de jogo
- qualquer decisão que o árbitro possa tomar, em conformidade com as Leis do Jogo ou com as suas obrigações, tais como elas são definidas nos regulamentos da FIFA e das respetivas confederação e federação nacional, ou em conformidade com o regulamento da competição ou com os regulamentos que regem a realização do jogo.

Lei

06

Os outros elementos da equipa de arbitragem

Outros elementos de equipa de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, árbitro assistente de reserva, vídeo árbitro (VAR) e pelo menos um assistente de vídeo árbitro (AVAR) poderão ser nomeados para jogos. Assistirão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis de Jogo, mas a decisão final será sempre tomada pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva são os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo”.

O Vídeo árbitro (VAR) e o assistente de Vídeo árbitro (AVAR) são elementos da equipa de vídeo arbitragem e assistem o árbitro de acordo com o protocolo VAR, conforme determinado pelo IFAB.

Os elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção do árbitro. Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro demite-os das suas funções e remete um relatório às autoridades competentes.

À exceção do árbitro assistente de reserva, os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” prestam assistência ao árbitro nas situações de falta ou infração, nos casos em que têm uma melhor visão do que o árbitro e devem remeter às autoridades competentes um relatório sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos restantes elementos da equipa de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem de qualquer relatório elaborado.

Os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” ajudam o árbitro a inspecionar o terreno de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registo do tempo, golos, comportamento incorreto, etc.

O regulamento da competição deve indicar claramente quem é que substitui um elemento da equipa de arbitragem 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 iniciar ou continuar, deve ser o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais qualificado ou o árbitro assistente adicional mais qualificado a assumir o controlo do jogo.

1. **Árbitros assistentes**

Devem indicar quando:

- a bola sai completamente do terreno de jogo e a que equipa pertence o pontapé de canto, pontapé de baliza ou lançamento da linha lateral
- jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora de jogo
- é solicitada uma substituição
- quando, nos pontapés de penákti, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza; se tiverem sido nomeados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente coloca-se em linha com a marca de penákti

O árbitro assistente é também responsável por auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo.

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

2. **4º Árbitro**

O quarto árbitro é também responsável por:

- supervisionar o processo de substituição
- verificar o equipamento de um jogador ou suplente
- verificar o regresso de um jogador a seguir a um sinal de autorização por parte do árbitro
- inspecionar a bola de substituição
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento)
- informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos ocupantes da área técnica

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

- quando a bola atravessa completamente a linha de baliza, inclusive quando um golo é marcado
- a que equipa pertence um pontapé de canto ou pontapé de baliza
- quando, nos pontapés de penákti, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza

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. Equipa de Vídeo arbitragem

O vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar a decisão utilizando a imagem de televisão com repetições, mas apenas para “claros e óbvios erros” ou “incidentes graves não detetados” relativos a golo/não golo, penákti/não penákti, cartão vermelho direto (mas não o 2º cartão amarelo) ou no caso de o árbitro efetuar uma má identificação numa advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração.

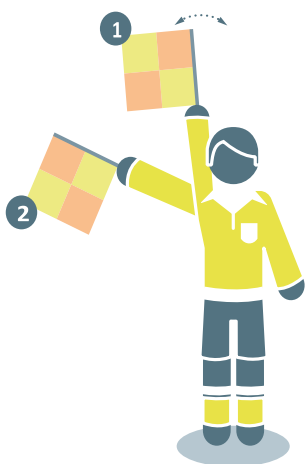
O assistente de Vídeo Árbitro (AVAR) é um elemento da equipa de arbitragem que ajuda o VAR prioritariamente em:

- Continuar a ver o jogo enquanto o VAR está ocupado com uma verificação ou revisão
- Registar os incidentes relativos ao VAR e problemas de comunicação ou tecnológicos
- Assiste o VAR na comunicação com o árbitro, especialmente quando o VAR está a efetuar uma verificação/revisão, p. ex. dizendo ao árbitro para “parar o jogo” ou “retardar o recomeço”, etc.
- Efetuar o registo de tempo gasto com as verificações ou revisões
- Elaborar um relatório sobre as decisões relacionadas com o VAR

6. Sinais dos árbitros assistentes



Substituição



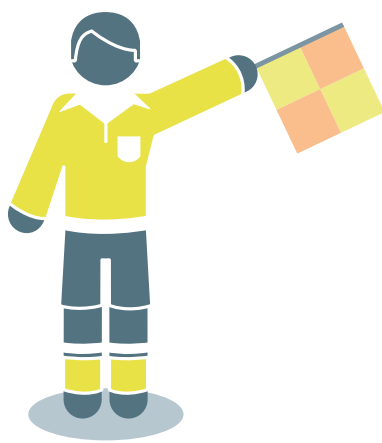
Pontapé livre a favor da equipa
Atacante



Pontapé livre a favor da equipa
Defensora



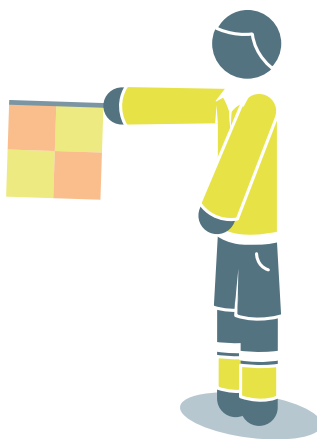
lançamento lateral para atacante



lançamento lateral para defesa



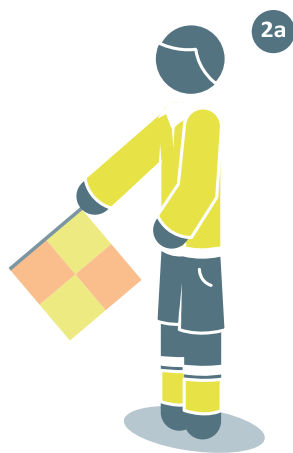
Pontapé de **Canto**



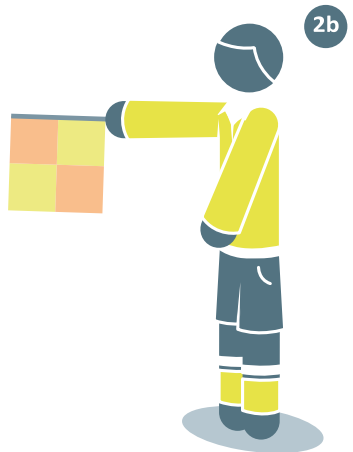
Pontapé de **Baliza**



Fora de jogo



Fora de jogo
Deste lado do campo



Fora de jogo
Ao centro do campo



Fora de jogo
Do outro lado do campo

7. Sinais dos árbitros assistentes adicionais



Golo

(A menos que a bola tenha
Ultrapassado muito claramente a
linha de baliza)

Lei

07

A duração do jogo

1. Partes do jogo

O jogo compõe-se de duas partes de 45 minutos cada uma, a menos que outra duração tenha sido combinada de comum acordo entre o árbitro e as duas equipas participantes, antes do início do jogo e de acordo com o regulamento da competição.

2. Intervalo

Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes, que não deve exceder os 15 minutos: é permitida uma pequena paragem para hidratação (que não pode exceder um minuto) durante o intervalo do prolongamento. Os regulamentos das competições devem definir a duração do intervalo entre as duas partes e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro

3. Recuperação do tempo perdido

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

- substituições
- avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo
- perdas de tempo
- sanções disciplinares
- paragens para hidratação (que não podem exceder um minuto) ou por outras razões médicas permitidas pelo regulamento da competição
- atrasos devido aos checks e revisões efetuadas pelo VAR
- qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (por exemplo celebração de golos)

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 na primeira parte aumentando ou reduzindo a duração da segunda parte.

4. Pontapé de penáti

Se um pontapé de penáti tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada parte deve ser prolongada até que o pontapé de penáti seja concluído.

5. Interrupção definitiva do jogo

Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo disposição contrária estipulada no regulamento da competição ou se os organizadores da competição determinarem o contrário.



Lei

08

O começo e o recomeço do jogo

Um pontapé de saída começa ambas as partes do jogo e ambos os períodos do prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de penákti, lançamento da linha lateral, pontapé de baliza e pontapé de canto (ver Leis 13 a 17). O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando o árbitro interrompe o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

1. Pontapé de saída

Procedimento

- a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte
- à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo
- a equipa que escolheu o campo efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo
- no começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

Em cada pontapé de saída:

- todos os jogadores, exceto o jogador que executa o pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo
- os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 9,15 m da bola, até que ela entre em jogo
- a bola é colocada no solo sobre o ponto central
 - o árbitro dá o sinal do pontapé de saída
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente
- pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é marcado um pontapé de canto a favor da equipa adversária

Infrações e sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto ou, por mão na bola deliberada, um pontapé-livre direto.

Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

2. Bola ao solo

Procedimento

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 baliza, sendo que neste caso o árbitro efetua o lançamento da bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola entra em jogo quando toca no solo.

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

Infrações e sanções

A bola ao solo é novamente lançada:

- se é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo
- se sair do terreno de jogo depois de entrar em contacto com o solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado

Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com:

- um pontapé de baliza se entrar na baliza adversária
- um pontapé de canto se entrar na própria baliza



IFAB®

Lei

09

A bola em jogo e for a do jogo

1. Bola fora do jogo

A bola está fora do jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar
- o jogo seja interrompido pelo árbitro

2. Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido num elemento da equipa de arbitragem, num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece no terreno de jogo.

Lei

10

Determinação do resultado do jogo

1. Golo marcado

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

Quando o árbitro assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de baliza, o jogo deve recomeçar com lançamento da bola ao solo.

2. Equipa vencedora

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos:

- regra dos golos marcados fora
- dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 15 minutos cada
- pontapés da marca de penálti

Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

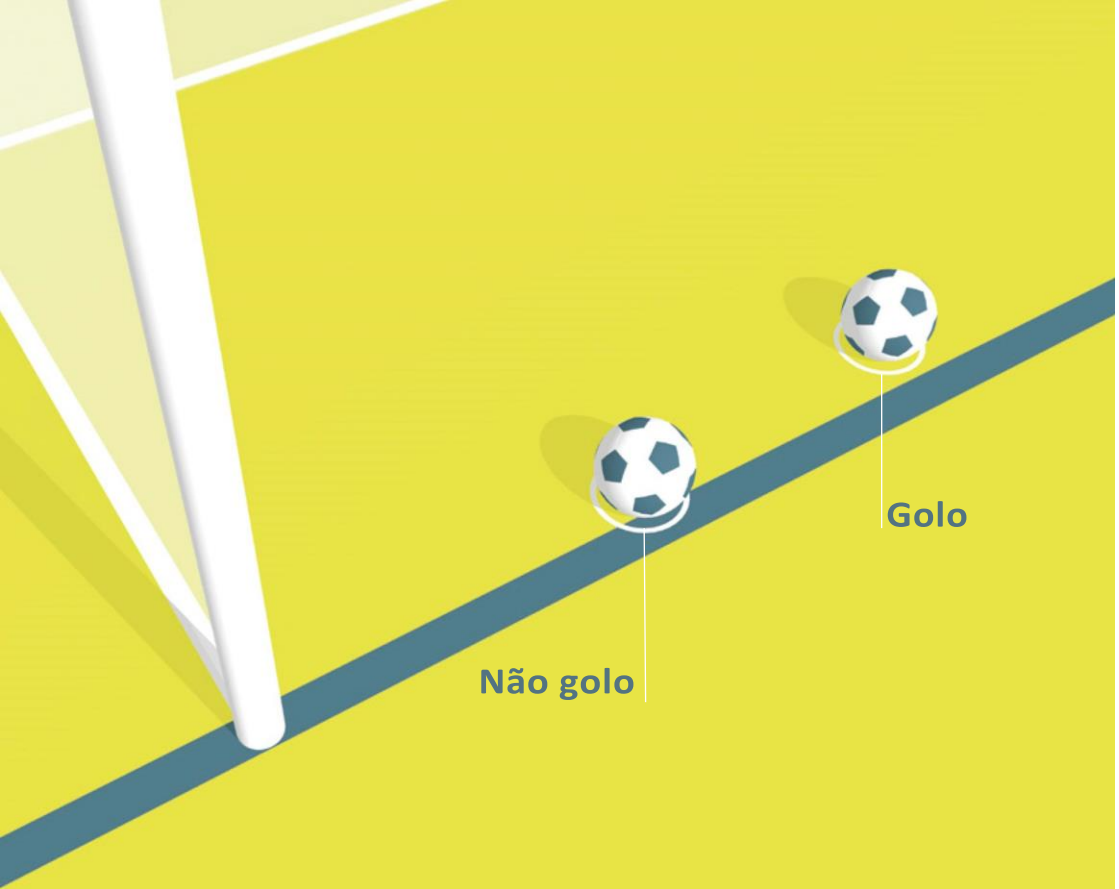
3. Pontapés da marca de penálti

Os pontapés da marca de penálti têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo em questão.

Procedimento

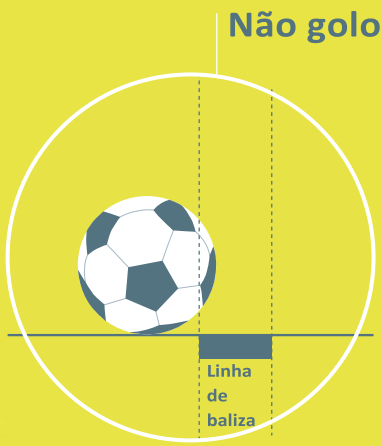
Antes de os pontapés de penálti terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do terreno, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés



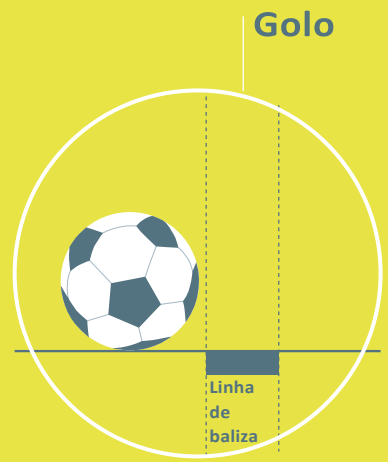
Não golo

Golo



Não golo

Linha de baliza



Golo

Linha de baliza

só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou do terreno de jogo ficarem inutilizáveis

- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé
- À exceção do suplente de um guarda-redes que está impossibilitado de continuar, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar pontapés
- Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os pontapés da marca de penáلتi de entre os jogadores habilitados no terreno de jogo no final da partida, assim como por decidir a ordem pela qual esses jogadores os vão executar. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem.
- Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés da marca de penáلتi, uma equipa tiver mais jogadores do que a equipa adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de penáلتi (exceto no caso descrito abaixo)
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés da marca de penáلتi pode ser substituído por um jogador excluído para ficar com o mesmo número de jogadores ou, se a sua equipa não tiver usado o número máximo de substituições autorizadas, por um suplente inscrito, mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé da marca de penáلتi
- Se o guarda-redes já executou o pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penáلتi até à próxima ronda de execuções

Durante os pontapés da marca de penáلتi

- Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no terreno de jogo
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de penáلتi onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penáلتi
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes
 - O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez
 - O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados

- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, esse pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido.
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo:
 - se o pontapé for falhado ou defendido, o pontapé é repetido e ambos os jogadores são advertidos
 - se o pontapé for marcado, o golo é invalidado, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido

Sem prejuízo das condições a seguir mencionadas, cada equipa executa cinco pontapés.

- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa
- Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marcar mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir
- Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes.
- Os pontapés da marca de penálti não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé

Substituições e expulsões durante a execução dos pontapés da marca de penálti

- Um jogador, suplente ou jogador substituído pode ser advertido ou expulso
- Um guarda-redes que é expulso pode ser substituído por um jogador habilitado
- Um jogador que não seja o guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar não pode ser substituído
- O árbitro não pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipa estiver reduzida a menos de sete jogadores



Lei

11

Fora de jogo

1. Posição de fora de jogo

Estar em posição de fora de jogo não constitui por si só uma infração.

Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio-campo adversário (excluindo a linha de meio-campo) e
- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário

As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, não são considerados.

Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se estiver em linha com:

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários

2. Infração de fora de jogo

Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada* por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo:

- interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa ou
- interferindo com um adversário:
 - impedindo um adversário de jogar ou poder jogar a bola obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou
- disputando a bola com o adversário ou

* Deverá ser considerado o primeiro ponto de contacto com a bola

- tentando claramente jogar a bola que se encontra perto quando esta ação tiver impacto num adversário ou

- tomando uma ação óbvia que tenha um impacto claro na capacidade de o adversário jogar a bola

ou

- ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha:
 - ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra, de um elemento da equipa de arbitragem ou de um adversário
 - sido deliberadamente defendida por qualquer adversário

Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora de jogo quando recebe a bola de um adversário que jogou a bola deliberadamente (exceto numa defesa deliberada).

Uma “defesa” ocorre quando um jogador detém a bola, ou tenta deter, que se dirige para a baliza, ou está muito próxima da mesma, com qualquer parte do corpo exceto as mãos/braços (a não ser que se trate do guarda-redes dentro da sua área de penálti).

Em situações em que:

- um jogador que se mova de, ou se encontre em posição de fora de jogo, esteja no caminho do adversário e interfira com o movimento do adversário em relação à bola, se tal tiver impacto na capacidade do adversário jogar ou disputar a bola é considerada uma infração de fora de jogo; se o jogador se mover para se colocar no caminho de um adversário e impedir a progressão do adversário (por ex. bloquear o adversário), a infração deve ser penalizada de acordo com a Lei 12.
- um jogador que em posição de fora de jogo se movimente em direção à bola com a intenção de a jogar e sofrer falta antes de a jogar ou a tentar jogar, ou esteja a disputar a bola com um adversário, a falta é penalizada, uma vez que tal ocorreu antes da infração de fora de jogo
- uma infração é cometida contra um jogador que já se encontra em posição de fora de jogo a jogar ou a tentar jogar a bola, ou a disputar a bola com um adversário, a infração de fora de jogo é penalizada, uma vez que ocorreu antes da outra infração

3. Sem infração

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

- um pontapé de baliza
- um lançamento lateral
- um pontapé de canto

4. Infrações e sanções

Se for cometida uma infração de fora de jogo, o árbitro concede à equipa adversária um pontapé-livre indireto no local onde a infração foi cometida, inclusive se for no meio-campo do jogador.

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

Um jogador atacante pode sair do terreno de jogo para não estar envolvido no jogo ativo. Se o jogador regressa a partir da linha de baliza e se envolve no jogo antes da interrupção seguinte do jogo, ou a equipa defensora tiver jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a bola se encontrar fora da sua área de penálti, deve considerar-se que o jogador está posicionado sobre a linha de baliza para efeitos de fora de jogo. Um jogador que deixe deliberadamente o terreno de jogo, regresse sem a autorização do árbitro, não seja penalizado por fora de jogo e tire uma vantagem, deve ser advertido.

Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e no interior da baliza, o golo deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de fora de jogo ou uma infração à Lei 12. Nesse caso, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto ou direto.

Lei

12

Faltas e incorreções

Os pontapés-livres indireto e direto e o pontapé de penáti só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Pontapé-livre direto

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações sobre um adversário que seja considerada pelo árbitro como imprudente, negligente ou com uso de força excessiva:

- carregar
- saltar sobre
- dar ou tentar dar um pontapé
- empurrar
- agredir ou tentar agredir (incluindo cabeçada)
- entrar em tackle ou entrar sobre u
- passar ou tentar passar uma rasteira

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penáti.

- “Imprudência” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar
- “Negligência” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido
- “Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- agarrar um adversário
- impedir o movimento de um adversário com contacto
- Morder ou cuspir sobre alguém
- Atirar um objeto à bola, adversário ou elemento da equipa de arbitragem, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão

Ver também faltas na Lei 3

Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com as mãos implica um ato deliberado em que o jogador toma contacto com a bola com as mãos ou com os braços.

O árbitro deve ter em consideração os seguintes critérios:

- o movimento da mão na direção da bola (e não a bola na direção da mão)
- a distância entre o adversário e a bola (bola inesperada)
- a posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração

Fora da sua própria área de penálti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. No interior da sua própria área de penálti, não pode ser sancionado com um pontapé-livre direto ou outra sanção relacionada por jogar a bola com as mãos, podendo, no entanto, ser sancionado com um pontapé-livre indireto por infrações relativas ao contacto da bola com as mãos.

2. Pontapé-livre indireto

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária quando um jogador:

- jogar de uma maneira perigosa
- impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto
- manifestar desacordo, usar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros ou cometer outras infrações verbais
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária, se o guarda-redes cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área de penáلتi:

- manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de a soltar
- tocar a bola com as mãos depois de:
 - a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
 - esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
 - a receber diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa

Considera-se que o guarda-redes tem a bola em seu poder quando:

- detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre a mão e qualquer superfície (por exemplo, o solo, o seu corpo) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola ressaltar do guarda-redes ou se o guarda-redes tiver feito uma defesa
- tenha a bola na palma da mão aberta
- faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar

Se um guarda-redes tem a bola em seu poder, nenhum adversário pode disputá-la.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa entende-se toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de alguém (incluindo ele próprio). O jogo perigoso é cometido na proximidade de um adversário, impedindo-o de jogar a bola por receio de ser lesionado.

Os pontapés de “tesoura” ou de “bicicleta” são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir a progressão de um adversário sem contato

Por “impedir a progressão de um adversário” entende-se colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição no terreno de jogo; encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que movimentar-se para se colocar no seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre a uma distância jogável e que não agarre o adversário fazendo uso dos braços ou do corpo. Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

3. Medidas disciplinares

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

Se, antes de entrar no terreno de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador tome parte no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Se um jogador comete uma infração sancionada com uma advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do terreno de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, um elemento da equipa de arbitragem ou contra qualquer outra pessoa é punido conforme a natureza de infração cometida.

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

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

Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão

Quando o árbitro decide exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada.

Vantagem

No caso de o árbitro aplicar a vantagem por uma falta que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo, exceto quando por

anulação de uma clara oportunidade de marcar um gol resultar em gol, caso em que o jogador é advertido por comportamento antidesportivo.

A vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, 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 jogar a bola ou disputar a bola com um adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, expulsa o jogador e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

Se um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de penáلتi e prossegue a sua ação para o interior da área, o árbitro deve conceder um pontapé de penáلتi.

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis do Jogo (não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento)
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo
- Entrar na RRA
- Utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

Um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo
- Entrar na RRA
 - Utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

Quando são cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, como por exemplo um jogador que

entra no terreno de jogo sem autorização e comete uma falta negligente ou corta um ataque prometedor em falta/mão, etc.

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo se um jogador:

- tenta enganar o árbitro, simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação)
- troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo ou sem autorização do árbitro
- comete, por negligência, uma infração sancionada com um pontapé-livre direto
- toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor da equipa contrária
- comete uma falta com o propósito de interferir com/cortar um ataque prometedor da equipa adversária exceto se o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola
- anula uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola e o árbitro assinalar um pontapé de penalti
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo
- traça marcas não autorizadas no terreno de jogo
- joga a bola quando vai sair do terreno, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair
- atua de uma maneira que demonstra falta de respeito pelo jogo
- utiliza deliberadamente um meio ilegal para passar a bola (inclusive vinda de um pontapé-livre) ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc. a fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço

Celebração de um golo

Os jogadores estão autorizados a celebrar a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva; as celebrações “coreografadas” não são encorajadas e não devem conduzir a uma perda de tempo excessiva.

Deixar o terreno de jogo para celebrar um golo não é uma infração passível de advertência, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido se:

- trepa as redes da vedação e/ou se aproxima dos espetadores, originando problemas de segurança
- faz gestos ou age de uma maneira provocatória, de troça, ou inflamatória
- cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante
- tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem o recomeço do jogo:

- apresentando-se para executar um lançamento lateral e de repente deixando a bola para outro colega de equipa o efetuar
- demorando a saída do terreno de jogo quando for substituído
- retardando excessivamente um recomeço
- pontapeando a bola para longe, levando-a nas mãos para longe ou provocando uma confrontação tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo
- executando um pontapé-livre em local errado com a intenção de forçar o árbitro a ordenar a sua repetição

Infrações passíveis de expulsão

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo quando cometa uma das infrações seguintes:

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penálti)
- impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário cujo movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre (exceto da forma descrita abaixo).
- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- morder ou cuspir sobre alguém
- tornar-se culpado de conduta violenta
 - usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
 - receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo
 - Entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído, que tenha sido expulso, deve abandonar a zona envolvente do terreno de jogo e a área técnica.

Impedir a marcação de um golo ou anular uma clara oportunidade de golo

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, 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 penálti que impede a equipa adversária de marcar um golo ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar a bola; em todas as outras circunstâncias (por ex. agarrar, empurrar, puxar, sem possibilidade de jogar a bola etc.) o jogador tem de ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, suplente ou jogador substituído que entre no terreno de jogo sem a necessária autorização do árbitro e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, comete uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a baliza
- a direção da jogada
- a possibilidade de manter ou controlar a bola
- a posição e o número de defensores

Falta grosseira

Um tackle ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira.

Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de uma falta grosseira.

Conduta violenta

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 colega de equipa, um elemento oficial das equipas, um elemento da equipa de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contacto.

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 cara com a mão ou braço, torna-se culpado de conduta violenta, a menos que o uso de força seja insignificante.

Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (ou a bola)

Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas:

- com negligência – deve advertir o jogador infrator por comportamento antidesportivo
- usando força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta.

4. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

- Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada
- Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração dentro do terreno de jogo contra:
 - um adversário – pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penálti
 - um colega de equipa, um suplente, um jogador que tenha sido substituído, ou um jogador expulso, um elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de arbitragem – pontapé-livre direto ou pontapé de penálti
 - outra pessoa – lançamento de bola ao solo
- Se a bola está em jogo:
 - um jogador comete uma infração fora do terreno de jogo contra um elemento da equipa de arbitragem ou jogador da equipa adversária, ou um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso ou um elemento oficial, ou
 - um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso, ou um elemento oficial das equipas cometer uma infração contra um jogador da equipa adversária ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interferir com o mesmo fora, do terreno de jogo,

o jogo recomeça com um pontapé-livre na linha delimitadora mais próxima do local onde ocorreu a infração/interferência; é assinalado um pontapé de penáti se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto dentro da área de penáti do infrator.

Se um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo lançar um objeto (incluindo a bola) contra um jogador da equipa adversária, um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou um jogador que tenha sido expulso, ou um elemento oficial da equipa, elemento da equipa de arbitragem ou a bola, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se este local for fora do terreno de jogo, o pontapé-livre é executado no local mais próximo na linha delimitadora; é assinalado um pontapé de penáti se tal ocorrer dentro da área de penáti do infrator.

Se for cometida uma infração fora do terreno de jogo contra um jogador, substituído, suplente ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com pontapé livre indireto em cima da linha limite do terreno jogo no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.

Se um jogador efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (bota, caneleira, etc.) o jogo recomeça com pontapé livre direto (ou pontapé de penáti).

Se um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou jogador que tenha sido expulso, um jogador temporariamente fora do terreno de jogo ou um elemento oficial das equipas lançar ou pontapear um objeto para o interior do terreno de jogo e o objeto interferir com o jogo, com um adversário ou com um elemento da equipa de arbitragem, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto (ou pontapé de penáti) no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde teria atingido o adversário, elemento da equipa de arbitragem ou a bola.



IFAB®

Lei

13

Pontapés-livres

1. Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador, suplente, substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial que cometa a infração.

Sinal de pontapé-livre indireto

O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

Um pontapé-livre indireto deve ser repetido, se o árbitro não assinalar que o pontapé-livre é indireto e a bola for pontapeada diretamente para a baliza.

Bola entra na baliza

- se, num pontapé-livre direto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é assinalado golo
- se, num pontapé-livre indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é concedido um pontapé de baliza
- se, num pontapé-livre direto ou indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na própria baliza, é concedido à equipa adversária um pontapé de canto

2. Procedimento

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

- os pontapés-livres indiretos a favor da equipa atacante por uma infração cometida dentro da área de baliza adversária são executados a partir do ponto mais próximo da linha da área de baliza paralela à linha de baliza
- os pontapés-livres a favor da equipa defensora na sua área de baliza podem ser executados a partir de qualquer ponto nessa área

- os pontapés-livres resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno 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 terreno de jogo numa jogada normal e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penákti, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penákti do jogador infrator
- A Lei designa outros pontos a partir dos quais devem ser executados os pontapés-livres (ver Leis 3, 11, 12)

A bola:

- deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes de esta ter tocado noutra jogador
- entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente, exceto no caso de um pontapé-livre a favor da equipa defensora na sua área de penákti em que a bola esteja em jogo quando é pontapeada diretamente para fora da área de penákti

Até que a bola esteja 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 baliza entre os postes da baliza
- fora da área de penákti nos pontapés dentro da área de penákti adversária

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

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

Se, na execução correta de um pontapé-livre, o jogador pontapeia a bola intencionalmente contra um adversário para poder em seguida continuar a jogá-la – sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

3. Infrações e sanções

Se, ao executar um pontapé-livre, um jogador da equipa adversária se encontra mais próximo da bola que a distância regulamentar, o pontapé-livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem; no entanto, se um jogador executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontre a menos de 9,15 m da bola, a interceptar, o árbitro deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução de um pontapé-livre, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penáti, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penáti porque não tiveram tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. Se um adversário que se encontra na área de penáti onde o pontapé-livre é marcado ou entra na área de penáti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador, o pontapé-livre é repetido.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penáti, a bola não for pontapeada diretamente para fora da área de penáti, o pontapé-livre é repetido.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

- é assinalado um pontapé-livre direto
 - é assinalado um pontapé de penáti, se a infração tiver sido cometida dentro da área de penáti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Lei

14

O Pontapé de Penálti

Um pontapé de penálti é assinalado se um jogador cometer uma infração punida com pontapé-livre direto dentro da sua própria área de penálti ou fora do terreno de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.

Um golo pode ser marcado diretamente a partir de um pontapé de penálti.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de penálti.

O executante do pontapé de penálti deve ser claramente identificado.

O guarda-redes deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ter sido pontapeada.

Todos os jogadores, para além do executante e do guarda-redes, devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da marca de penálti
- atrás da marca de penálti
- dentro do terreno de jogo
- fora da área de penálti

Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o pontapé seja executado

O executante do pontapé de penálti deve pontapear a bola para a frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para a frente.

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

O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutra jogador.

O pontapé de penálti está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.

O árbitro pode conceder tempo adicional para permitir que um pontapé de penáلت seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento. Quando é concedido tempo adicional, o pontapé de penáلت está concluído quando, depois de o pontapé ter sido marcado, a bola termina o seu movimento, deixa de estar em jogo, é jogada por qualquer jogador (incluindo o executante) que não o guarda-redes que defende, ou o árbitro interrompe o jogo devido a uma infração por parte do executante ou da equipa do executante. Se um jogador da equipa que defende (incluindo o guarda-redes) cometer uma infração e o pontapé de penáلت for falhado/defendido, o penáلت é repetido

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do pontapé de penáلت, o pontapé deve ser executado. Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

- O jogador executante do pontapé de penáلت ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:
 - se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido
 - se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto
- exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um golo:
 - um pontapé de penáلت é executado para trás
 - um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; o árbitro adverte o jogador que executou o pontapé
 - o jogador executante simula pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante
- O guarda-redes ou um seu colega de equipa transgride as Leis do Jogo:
 - se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
 - se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido; o guarda-redes é advertido se for responsável pela infração

- Um jogador de ambas as equipas infringe as Leis do Jogo, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal). Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo:
 - se o pontapé for falhado ou defendido, o pontapé é repetido e ambos os jogadores são advertidos
 - se for marcado golo, este é invalidado, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto a favor da equipa que defende

Se, depois de efetuado o pontapé de penálti:

- o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto por mão na bola deliberada) é assinalado
- a bola é tocada por um elemento estranho enquanto se move para a frente:
 - pontapé é repetido, a menos que a bola se dirija para a baliza e a interferência não impeça que o guarda-redes ou o defesa jogue a bola, nesse caso o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha existido contacto com a bola) exceto se a bola entrar na baliza da equipa adversária.
- a bola, depois de ter batido no guarda-redes, nos postes ou na barra transversal, ressalta para dentro do terreno de jogo e é tocada por um elemento estranho:
 - o árbitro interrompe o jogo
 - o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola foi tocada por um elemento estranho

3. Quadro resumo

Resultado do pontapé de penalti		
	Golo	Não Golo
Invasão pelo jogador atacante	Penáti é repetido	Pontapé-livre indireto
Invasão pelo jogador defensor	Golo	Penáti é repetido
Falta do guarda-redes	Golo	Penáti é repetido e guarda-redes é advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido
Guarda-redes e executante ao mesmo tempo	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Repetição e o executante e o guarda-redes são advertidos

IFAB®



Lei

15

O lançamento lateral

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar a linha lateral pelo solo ou pelo ar.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

- e a bola entra na baliza adversária – é assinalado um pontapé de baliza
- se a bola entra na baliza do executante – é assinalado um pontapé de canto

1. Procedimento

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- ficar de pé e de frente para o terreno de jogo
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha
- lançar a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça, no local onde ela saiu do terreno de jogo

Todos os adversários têm de estar pelo menos a 2 metros de distância do local onde é executado o lançamento lateral.

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo. Se a bola tocar no solo antes de entrar no terreno de jogo, o lançamento deve ser repetido pela mesma equipa e no mesmo local. Se o lançamento não tiver sido efetuado corretamente, é executado por um jogador da equipa contrária.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um lançamento lateral, atira a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

O executante não deve jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes de esta ter tocado outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o lançador deliberadamente tocar a bola com a mão:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penáti, se a infração tiver ocorrido dentro da área de penáti do lançador, a menos que o executante tenha sido guarda-redes da equipa defensora, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante do lançamento lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local onde vai ser executado o lançamento) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o lançamento lateral tiver sido executado, é assinalado um pontapé-livre indireto.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o lançamento é repetido por um jogador da equipa adversária.



IFAB®

Lei

16

O pontapé de baliza

Um pontapé de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária; se bola tiver saído da área de penáti e entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel e é pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- A bola está em jogo logo que saia da área de penáti
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penáti até que a bola esteja em jogo

2. Infrações e sanções

Se a bola não sair da área de penáti ou se for tocada por um jogador antes de sair da área de penáti, o pontapé é repetido.

Se, após a bola entrar em jogo, o executante lhe toca novamente antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

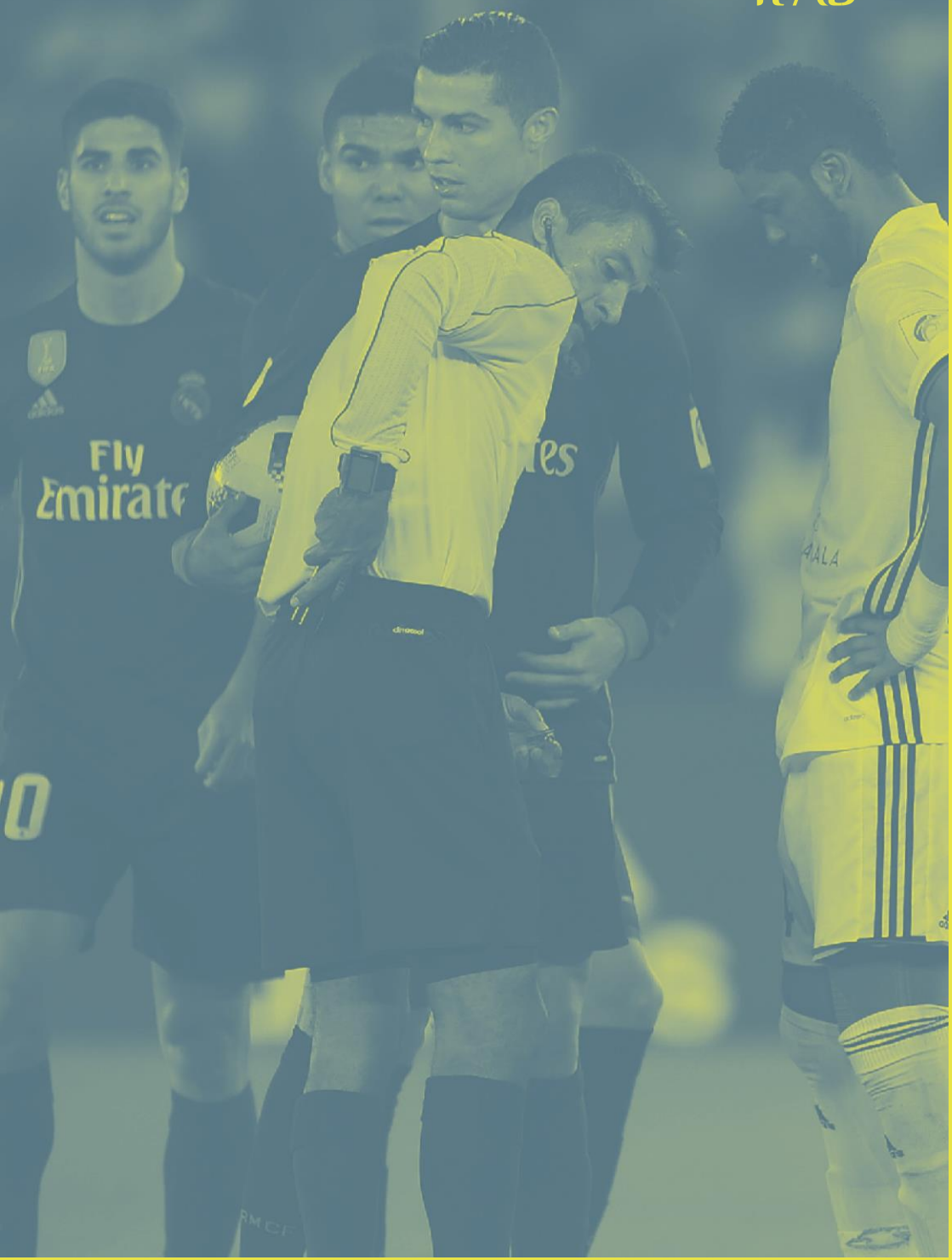
- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penáti, se a infração ocorrer dentro da área de penáti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Se um adversário que se encontra dentro da área de penáلتi no momento em que o pontapé de baliza é executado, ou entrar na área de penáلتi antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta ter tocado noutro jogador, o pontapé de baliza é repetido.

Se um jogador entrar na área de penáلتi antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta, o pontapé de baliza é repetido e o jogador infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza é repetido.

IFAB®



Lei

17

O pontapé de canto

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto
- A bandeira de canto não pode ser removida
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 9,15 m da área de canto até que a bola esteja 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, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração ocorrer dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de canto, pontapear a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração a esta Lei o pontapé é repetido.

IFAB®



IFAB®

Protocollo **VAR**

Protocolo – princípios, aspetos práticos e procedimentos

O protocolo VAR, sempre que possível, está conforme os princípios e a filosofia das Leis do Jogo.

A utilização de Vídeo árbitros (VARs) só é permitida em jogos cujo organizador da competição tenha respeitado todos os requisitos do protocolo relativos à implementação (conforme estipulados no Manual VAR) e após a permissão por escrito por parte do IFAB e da FIFA.

Princípios

O uso de VAR em jogos de futebol está baseado num determinado número de princípios, os quais devem ser aplicados em todos os jogos que usem o sistema VAR.

1. O Vídeo árbitro (VAR) faz parte da equipa de arbitragem, com acesso independente às imagens do jogo, podendo assistir o árbitro apenas em caso de **'claros e óbvios erros'** ou **'incidentes graves não assinalados'** em relação a:
 - a. **Golo/não golo**
 - b. **Penalti/não penalti**
 - c. **Cartão vermelho direto** (mas não uma segunda advertência)
 - d. **Erro de identificação por parte do árbitro** (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado da equipa infratora)
2. O árbitro deve tomar sempre uma decisão, i.e. ao árbitro não é permitido uma **'não decisão'** e depois utilizar o VAR para tomar a decisão; a decisão de permitir que o jogo continue após uma alegada infração pode ser revista.
3. A decisão inicial do árbitro não pode ser alterada, a menos que a revisão vídeo mostre que a mesma foi um **'claro e óbvio erro'**.

4. Apenas o árbitro pode iniciar uma 'revisão'; o VAR (e os outros elementos da equipa de arbitragem) podem apenas recomendar uma 'revisão' ao árbitro.
5. A decisão final é sempre tomada pelo árbitro, seja baseada na informação do VAR ou depois do árbitro ter efetuado uma 'on-field review' (OFR).
6. Não há limite temporal para um processo de revisão uma vez que a qualidade da decisão é mais importante que a rapidez.
7. Os jogadores e os outros elementos oficiais não devem rodear o árbitro ou tentar influenciar a sua decisão no caso de uma decisão estar a ser revista ou a decisão final.
8. O árbitro deve estar 'visível' durante o processo de revisão para garantir a necessária transparência.
9. Se o jogo prosseguir após um incidente que depois é revisto, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período que se segue ao incidente não é cancelada, mesmo que a decisão original seja alterada (exceto uma advertência/expulsão por impedir de um ataque prometedor ou anular uma clara oportunidade de golo).
10. Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o Árbitro apenas poderá fazer uma revisão em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou gestos abusivos.
11. O período de tempo antes e após o incidente que pode ser alvo de revisão, é determinado pelas Leis de Jogo e pelo Protocolo VAR.
12. Uma vez que o VAR efetua automaticamente uma 'verificação' de todas as situações/decisões, não há necessidade de os treinadores ou jogadores solicitarem uma 'revisão'.

Decisões/incidentes passíveis de revisão

Os árbitros podem receber assistência do VAR apenas em relação a quatro categorias de decisões/incidentes. Em todas estas situações, o VAR apenas pode ser utilizado *depois do árbitro ter tomado a sua (primeira/inicial) decisão* (incluindo permitir que o jogo prossiga), ou se um incidente grave não foi assinalado/visto pela equipa de arbitragem.

A decisão inicial do árbitro não será alterada, a não ser que tenha ocorrido um 'claro e óbvio erro' (isto inclui qualquer decisão tomada pelo árbitro baseada em informação fornecida por qualquer outro elemento da equipa de arbitragem p.ex. fora de jogo).

As categorias das decisões/incidentes que podem ser revistas no caso de um potencial 'claro e óbvio erro' ou 'incidente grave não assinalado' são:

a. Golo/não golo

Uma infração cometida pela equipa que obteve golo na fase de ataque da jogada que terminou em golo, incluindo

- Infração pela equipa atacante na construção da jogada para o golo ou na obtenção do golo (mão na bola, falta, etc.)
- Fora de jogo: posição e infração
- Bola fora do terreno de jogo antes do golo
- Decisões de golo/não golo

b. Decisões de penáti/não penáti

- penáti incorretamente assinalado
- penáti não assinalado
- local da infração (dentro ou fora da área de penáti)
- infração da equipa atacante na construção da jogada que conduz ao incidente de penáti
- bola fora do terreno de jogo antes do incidente de penáti
- infração do guarda-redes e/ou do executante na marcação de um pontapé de penáti
- entrada na área de penáti de um atacante ou defensor e que tem interferência direta no jogo no caso de a bola ressaltar da barra, postes ou do guarda-redes, na marcação de um pontapé de penalti

c. Cartões vermelhos diretos (não segundos amarelos/advertências)

- negar uma clara oportunidade de golo (especialmente local da infração e posição dos outros jogadores)
- falta grosseira (ou falta negligente)
- conduta violenta, morder ou cuspir em alguém
- usar gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos

d. Erros de identidade (cartão vermelho ou amarelo)

Se o árbitro pune uma infração e depois exhibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora, a identificação do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penáti ou cartão vermelho direto.

Aspetos práticos

A utilização de VARs durante um jogo, implica os seguintes aspetos práticos:

- O VAR observa o jogo na sala de operações vídeo - vídeo operation room (VOR) – assistido por um vídeo árbitro assistente (AVAR) e um operador de repetição (RO)
- Dependendo do número de ângulos das câmaras (e outras considerações) poderá haver mais do que um AVAR ou RO
- Apenas pessoas autorizadas podem entrar na VOR ou comunicar com o VAR/AVAR/RO durante o jogo
- O VAR tem acesso independente e controlo das repetições, das imagens da transmissão televisiva
- O VAR está ligado ao sistema de comunicações utilizado pela equipa de arbitragem e pode ouvir tudo o que eles disserem; o VAR apenas pode falar com o árbitro carregando num botão (para evitar que o árbitro seja distraído pelas conversas que ocorram na VOR)
- Se o VAR está ocupado a efetuar uma ‘verificação’ ou uma ‘revisão’, o AVAR pode falar com o árbitro especialmente se o jogo necessitar de ser interrompido ou para assegurar que não é recomeçado
- Se o árbitro decidir ver as imagens de repetição, o VAR irá selecionar o melhor ângulo/velocidade de repetição; o árbitro pode solicitar outro/mais ângulos/velocidades

Procedimentos

Decisão inicial

- O árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo qualquer ação disciplinar) como se não houvesse VAR (exceto quanto a um incidente não assinalado)
- Ao árbitro e aos outros elementos da equipa de arbitragem não é permitido tomar uma ‘não decisão’ uma vez que iria conduzir a uma arbitragem ‘fraca/hesitante’, muitas ‘revisões’ e problemas significativos no caso de haver uma falha na tecnologia
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final: o VAR tem o mesmo estatuto que os restantes elementos da equipa de arbitragem e apenas pode assistir o árbitro
- Retardar a bandeira/apito para uma infração só é permitido numa *muito clara situação de ataque* quando um jogador está prestes a marcar um golo

ou tem uma corrida claramente para/em direção à área de penáti do adversário

- Se um árbitro assistente retarda a bandeira numa infração, o árbitro assistente deve levantar a bandeira no caso de ocorrer um golo/penáti/canto ou pontapé livre ou lançamento a favor da equipa atacante uma vez que esta decisão será a base para qualquer ‘verificação’/‘revisão’

Verificação

- O VAR efetua automaticamente ‘verificações’ das imagens das câmaras de TV para qualquer decisão/incidente potencial ou efetivo de golo, penáti ou cartão vermelho direto, ou caso de identificação errada, usando diferentes ângulos de câmara e velocidades de repetição
- O VAR pode efetuar uma ‘verificação’ em velocidade normal e/ou câmara lenta mas, em geral, as repetições em câmara lenta devem ser apenas usadas para factos, p.ex. local da infração/jogador, ponto de contacto numa infração com contacto físico e mão na bola, bola fora do terreno de jogo (incluindo golo/não golo); velocidade normal deverá ser usada para ‘intensidade’ da infração ou para decidir se a mão na bola foi ‘deliberada’
- Se a ‘verificação’ não indicar um ‘claro e óbvio erro’ ou ‘incidente grave não assinalado’, normalmente não haverá necessidade de o VAR comunicar com o árbitro – trata-se de uma ‘verificação silenciosa’; contudo, pode por vezes ajudar o árbitro/árbitro assistente a gerir os jogadores/jogo se o VAR confirmar que não foi cometido nenhum ‘claro e óbvio erro’ ou que nenhum ‘incidente grave não assinalado’ ocorreu
- Se o início do recomeço do jogo necessita de ser atrasado para uma ‘verificação’, o árbitro sinalizará isto colocando claramente um dedo no ouvido/auricular e estendendo a outra mão/braço; este sinal deverá ser mantido até a ‘verificação estar concluída uma vez que isso indica que o árbitro está a receber informação (que pode ser do VAR ou de outro elemento da equipa de arbitragem)
- Se a ‘verificação’ indica a probabilidade de ter ocorrido um ‘claro e óbvio erro’ ou ‘incidente grave não assinalado’, o VAR comunicará essa informação ao árbitro (mas não a decisão a tomar) que então tomará a decisão de iniciar ou não um processo de ‘revisão’

Revisão

- O árbitro pode iniciar uma ‘revisão’ para um potencial ‘claro e óbvio erro’ ou ‘incidente grave não detetado’ quando:
 - o VAR (ou outro elemento da equipa de arbitragem) recomendar uma ‘revisão’
 - o árbitro suspeita que algo grave não foi ‘assinalado’
 - Se o jogo já está interrompido, o árbitro retarda o recomeço
 - Se o jogo ainda não foi interrompido, o árbitro interrompe o jogo quando a bola se encontrar numa zona/situação neutral (normalmente quando nenhuma das equipas se encontra num movimento de ataque)
 - Em ambas as situações, o árbitro deve indicar que uma ‘revisão’ irá ter lugar efetuando claramente o ‘sinal de TV’ (delineando a forma de um ecrã de TV)
 - O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto na(s) repetição(ões) de TV mas não a decisão a ser tomada, e então o árbitro:
 - Toma a decisão final baseada na sua própria perceção, na informação do VAR e quando apropriado, informação dos restantes elementos da equipa de arbitragem – revisão apenas do VAR
- ou*
- Dirige-se área de revisão do árbitro para ver as imagens de repetição – ‘on-field review’ (OFR) – antes de tomar a decisão final. Os outros elementos da equipa de arbitragem não efetuarão a revisão das imagens, exceto em circunstância excecionais a pedido do árbitro.
 - No final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve efetuar novamente o ‘sinal de TV’, seguido de imediato pela decisão final.
 - Para decisões fatuais p.ex. local da infração ou do jogador (fora de jogo), local do contacto (mão na bola, falta), local (dentro ou fora da área de penálti), bola dentro ou fora do terreno de jogo, etc. a revisão apenas pelo VAR é normalmente apropriada mas uma ‘on-field review’ (OFR) poderá ser efetuada para uma decisão fatural se isso ajudar a gestão dos jogadores/jogo ou a ‘vender’ a decisão (p.ex. uma decisão crucial para o jogo perto do final do mesmo)
 - Para decisões subjetivas, p.ex. intensidade de uma infração, interferência em caso de fora de jogo, considerações em caso de mão na bola (posição, intenção, etc.) uma ‘on-field review’ (OFR) é frequentemente apropriada

- O árbitro pode solicitar diferentes ângulos de câmara/velocidades de repetição mas, em geral, as repetições em câmara lenta só devem ser usadas para factos, p.ex. posição da infração/jogador, local de contacto para infrações com contacto físico e mão na bola, bola fora do terreno de jogo (incluído golo/não golo); velocidade normal deverá ser usada para ‘intensidade’ da infração ou para decidir se a mão na bola foi ‘deliberada’
- Para decisões/incidentes relacionados com golos, penáلتi/não penáلتi e cartões vermelhos por anular uma clara oportunidade de golo, poderá ser necessário rever a fase de ataque que levou diretamente à decisão/incidente; isto poderá incluir a forma como a equipa atacante ganhou a posse da bola na jogada.
- As Leis de Jogo não permitem alteração às decisões sobre o recomeço de jogo (cantos, lançamentos, etc) após o jogo se ter reiniciado, pelo que essas decisões não podem ser revistas.
- Se o jogo foi interrompido e recomeçado, o árbitro apenas pode efetuar uma ‘revisão’ e efetuar a respetiva punição disciplinar, em caso de erro de identificação ou de uma potencial infração para expulsão relacionada com conduta violenta, cuspir, morder ou gestos extremamente ofensivos, insultuosos e/ou abusivos.
- O processo de revisão deverá ser efetuado da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a rapidez. Por esta razão e porque algumas situações são complexas com diversas decisões/incidentes passíveis de revisão, não há limite temporal máximo para o processo de revisão.

Decisão final

- Quando o processo de revisão termina, o árbitro deve efetuar o ‘sinal de TV’ e comunicar a decisão final
- O árbitro então toma/altera/anula qualquer decisão disciplinar (quando aplicável) e recomeça de acordo com as Leis de Jogo.

Substitutos e elementos oficiais

- Uma vez que o VAR ‘verifica’ automaticamente todas as situações/incidentes, não há necessidade de treinadores ou jogadores solicitarem uma ‘**verificação**’ ou ‘**revisão**’
- Jogadores, substitutos e elementos oficiais não devem tentar influenciar ou interferir no processo de revisão, incluindo quando a decisão final é comunicada.

- Durante o processo de revisão, os jogadores devem permanecer no terreno de jogo; substitutos e elementos oficiais deverão permanecer fora do terreno de jogo
- Um jogador/suplente/substituído que excessivamente faz o sinal de TV ou entra na RRA deverá ser advertido
- Um elemento oficial que excessivamente efetue o sinal de TV ou entre na RRA será publicamente avisado (ou advertido onde os cartões amarelos e vermelho estiverem em uso para elementos oficiais)
- Um jogador/suplente/substituto que entre na VOR será expulso; um elemento oficial que entre na VOR será removido da área técnica

Validade do jogo

Em princípio um jogo não será invalidado por motivo de:

- avaria(s) na tecnologia VAR (bem como da tecnologia de linha de golo - TLG)
- decisão(ões) incorreta(s) envolvendo o VAR (uma vez que o VAR é um elemento da equipa de arbitragem)
- decisão(ões) de não rever uma infração
- revisão(ões) de situações/decisões não passíveis de revisão

IFAB®



IFAB®

**Alterações
Leis do Jogo
2018/19**

Resumo das alterações às Leis

Segue-se um resumo das principais alterações e esclarecimentos.

Modificações

- Não existe limite no número de substituições que poderá ser utilizado no futebol jovem
- Não é por enquanto permitida qualquer alteração em que seja necessária a permissão do IFAB
- Expulsões temporárias – Sistema B: um jogador que receba duas expulsões temporárias e uma advertência que não resulte numa expulsão temporária (CA), não poderá ser substituído

Lei 1

- Clarificação relativa à medição das dimensões do terreno de jogo
- Referência aos substitutos que são permitidos na área técnica
- Publicidade Comercial não é permitida na Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA)
- Referência à Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR) e Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA)

Lei 3

- O Regulamento das Competições poderá permitir a utilização de uma substituição adicional no prolongamento do jogo (mesmo que não tenham sido utilizadas todas as substituições)
- Um máximo de 12 substitutos poderão ser designados para jogos amigáveis de Seleções “A”

Lei 4

- São permitidos equipamentos eletrónicos de comunicação na área técnica destinados a razões táticas ou segurança dos jogadores desde que pequenos e portáteis
- Introdução de um logótipo FIFA para os EPTS (Sistemas Eletrónicos de Desempenho e Monitorização) e receção dos respetivos dados e informações na área técnica durante o jogo
- Diretrizes detalhadas sobre o que pode e não pode aparecer no equipamento dos jogadores
- O jogador que deixa o terreno de jogo devido para regularizar o equipamento e que regressa ao terreno de jogo sem autorização, e que interfere no jogo é penalizado com um pontapé-livre direto (ou pontapé de penálti)

Lei 5

- Referência aos vídeo árbitros (VARs) e assistentes de vídeo árbitros (AVARs) e à possibilidade que um árbitro tem em utilizar as repetições de vídeo no processo de tomada de decisão, como parte integrante do sistema VAR
- Algumas situações passíveis de expulsão podem ser revistas inclusive após o jogo já ter recommençado
- Os árbitros não estão autorizados a utilizar câmaras
- Inclusão dos sinais de “verificação” e “revisão” dos árbitros, utilizados no processo VAR

Lei 6

- Distinção entre elementos da equipa de arbitragem ‘no terreno de jogo’ (‘on-field’ match officials) e de ‘vídeo’ (‘video’ match officials)
- Deveres dos vídeo árbitros (VAR) e dos assistentes de vídeo árbitros (AVAR)

Lei 7

- As paragens para hidratação não devem exceder 1 minuto
- O tempo perdido devido às paragens para hidratação e às verificações/revisões do processo VAR deve ser compensado

ei 10

- Pontapés da marca de penálti – o substituto de um guarda-redes não pode executar um pontapé da marca de penálti nessa “ronda”, caso o guarda-redes já tenha executado o respetivo pontapé.

Lei 11

- O primeiro ponto de contacto quando a bola é jogada/tocada é o momento no qual a posição de fora-de-jogo é avaliada

Lei 12

- A ação de morder é incluída como infração passível de pontapé-livre direto e expulsão
- O lançamento de um objeto à bola ou jogar a bola com um objeto que se tem na mão são infrações passíveis de pontapé-livre direto distintas (não se trata de uma infração padrão de mão deliberada)
- Se a bola ressaltar no guarda-redes tal não impede o mesmo guarda-redes de agarrar a bola uma segunda vez, inclusive se a primeira tentativa de apanhar/controlar a bola tenha sido deliberada
- Se o árbitro der a Vantagem numa situação de Clara Oportunidade de Golo, o infrator deve ser advertido (CA) independentemente de ser ou não obtido golo
- A invasão da Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA) ou a realização excessiva do sinal de TV são ações passíveis de advertência (CA)
- Quando são cometidas 2 infrações passíveis de advertência (CA) num curto espaço de tempo, ambas as advertências (CA) devem ser realizadas; o mesmo princípio é seguido caso uma das infrações seja passível de expulsão
- A entrada na Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR) é uma ação passível de expulsão
- Se um jogador cometer uma infração fora do terreno de jogo (com o jogo a decorrer) contra um elemento da sua equipa (incluindo um elemento oficial), tal infração deve ser sancionada com um pontapé livre-indireto na linha delimitadora do terreno de jogo

Lei 13

- Clarificação de que os pontapés-livre também podem ser concedidos devido a infrações cometidas por um suplente, jogador substituído ou jogador expulso, ou um elemento oficial

Lei 15

- O jogador executante deve permanecer de pé para executar o lançamento lateral (não é permitido estar de joelhos, sentado, etc.)

Além dos pontos anteriores, o seguinte texto foi eliminado uma vez que já não é considerado relevante:

Lei 2

- Referência aos logótipos da bola anteriores:
- As bolas com os logótipos anteriores de "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED" e "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD", podem utilizar-se nas competições mencionadas até 31 de julho de 2017.

Detalhes sobre todas as Alterações às Leis de Jogo

(seguindo a Ordem das Leis)

Abaixo seguem-se todas as alterações às Leis de Jogo desde a edição de 2017/18. Relativamente a cada alteração, é fornecido o texto anterior (conforme apropriado) e o texto atualizado/alterado/adicional, bem como uma explicação sobre a alteração.

Modificações às Leis de Jogo

Texto adicional

Para qualquer nível, exceto competições que envolvam a equipa principal de clubes da mais alta divisão ou seleções nacionais A:

- o número de substituições que cada equipa está autorizada a fazer, até um máximo de cinco, exceto no futebol jovem em que tal número será determinado pela respetiva federação nacional, confederação ou a FIFA

Explicação

A Assembleia Geral Anual de 2017 aprovou uma revisão importante das Alterações às Leis de Jogo com o intuito de aumentar a participação dos jovens nos jogos de futebol, mas reduziu inadvertidamente a participação em alguns países que já autorizavam a realização de 7 substituições no futebol jovem. Assim, esta clarificação autoriza a realização de mais de 5 substituições no futebol jovem.

Permissão para outras modificações

Texto adicional

As federações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para diferentes competições – não existe a exigência de as aplicar universalmente ou de as aplicar todas. Contudo, não são permitidas quaisquer outras modificações. Assim, não são permitidas quaisquer outras modificações sem a autorização do IFAB.

Explicação

Clarifica que, excepcionalmente, o IFAB pode fornecer autorização para outras modificações.

Diretrizes relativas às expulsões temporárias (sin bins) -

Sistemas de expulsões temporárias (Sistema B)

Texto adicional

Um jogador punido (...).O jogador pode ser substituído por um suplente no final do segundo período de expulsão temporária se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes mas um jogador que receba uma advertência fora do âmbito da expulsão temporária não pode ser substituído.

Explicação

Um jogador que receba 2 expulsões temporárias pode ser substituído no final do período da expulsão temporária. Contudo, um jogador que receba uma advertência fora do âmbito da expulsão temporária (totalizando deste modo 3 advertências) não pode ser substituído.

Lei 01 – O Terreno do Jogo**Texto Adicional****Diagrama das marcações do Terreno de Jogo**

- As medições são efetuadas a partir do exterior das linhas, uma vez que estas fazem parte da área que delimitam.
- A marca de penálti é medida a partir do centro da marca até ao limite exterior da linha de baliza.

Explicação

Inclusão do método de medição das distâncias das marcações no respetivo diagrama.

9. Área técnica

Texto adicional

A área técnica refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica, para os suplentes e jogadores substituídos e devem ser seguidas as orientações seguintes: (...)

Explicação

Referência aos jogadores substituídos, que têm autorização para permanecer na área técnica.

12. Publicidade Comercial

Texto adicional

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, na Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA), ou a menos de um metro das linhas delimitadoras do terreno(...).

Explicação

Inclusão da Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA) nas restrições à publicidade comercial no terreno de jogo.

14. Vídeo árbitros (VARs)

Texto novo

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir uma Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR) e, no mínimo, uma Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA).

Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR)

A VOR é o local no qual o vídeo árbitro (VAR), assistente de vídeo árbitro (AVAR) e o operador de imagem (RO) executam a respetiva função; a VOR pode estar no interior/nas proximidades do estádio ou num local mais distante. Somente as pessoas autorizadas têm permissão para entrar na VOR ou comunicar com o VAR, AVAR e o RO durante o jogo.

Um jogador, suplente ou jogador substituído que entre na VOR será expulso; um elemento oficial que entre na VOR será expulso da área técnica.

Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir, no mínimo, uma RRA na qual o árbitro realiza a Revisão no Campo (On-Field Review - OFR). A RRA deve:

- estar num local visível no exterior do terreno de jogo
- estar claramente delimitada

Um jogador, suplente ou jogador substituído que invada a RRA será advertido; um elemento oficial que invada a RRA receberá um aviso público (ou advertido quando for permitido exibir CAs a elementos oficiais).

Explicação

Considera-se necessário fazer referência às “áreas de trabalho” nas Leis de Jogo como parte integrante do processo VAR.

Lei 03 – Os jogadores

2. Número de substituições – Competições oficiais

Texto Adicional

O regulamento da competição deve precisar:

- qual o número de suplentes que podem ser utilizados, desde três até doze
- um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas)

Explicação

A experiência de 2 anos com uma 4.^a substituição autorizada em jogos com prolongamento foi bem-sucedida. Independentemente do número máximo de substituições autorizadas durante o tempo normal de jogo, esta alteração fornece aos organizadores das competições a possibilidade de autorizar que cada equipa utilize um suplente adicional durante o prolongamento.

2. Número de substituições – Outras competições

Texto anterior

Em jogos de Seleções “A” é possível utilizar um máximo de seis suplentes.

Novo texto

Em jogos de Seleções “A” poderão ser indicados um número máximo de 12 suplentes em que no máximo 6 poderão ser utilizados.

Explicação

Clarifica que em jogos amigáveis de Seleções “A”, poderão ser indicados um número máximo de doze (12) suplentes. Tal torna-se consistente com a limitação dos jogos competitivos e evita que não existam lugares suficientes na área técnica.

Lei 04 – O equipamento dos jogadores

4. Outro equipamento – Comunicação eletrónica

Texto anterior

Os jogadores (...).
A utilização de qualquer forma de comunicação eletrónica por parte de elementos oficiais da equipa não é permitida exceto quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador.

Novo texto

Os jogadores (...).
A utilização de qualquer forma de comunicação eletrónica por parte de elementos oficiais da equipa é permitida quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (por exemplo microfones, headphones, auscultadores, telemóveis, smartphones, smartwatches, tablets, laptops. O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inadequado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação será expulso da área técnica.

Explicação

Uma vez que é impossível impedir a comunicação eletrónica desde/para a área técnica e uma vez que é razoável efetuar uma troca de informações relacionadas com a vertente tática ou bem-estar dos jogadores (e nunca relacionadas com as decisões dos árbitros), o foco será redirecionado para o comportamento resultante da utilização de tais equipamentos.

4. Outro equipamento – Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS)

Texto adicional (e atualizado)

Quando a tecnologia que pode ser usada como parte de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS) for usada em jogos integrados numa competição oficial organizada sob a égide da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia associada ao equipamento do jogador não é perigosa e que deve conter a seguinte marca:



Esta marca indica que a tecnologia foi oficialmente testada e cumpre com os requisitos mínimos de segurança do International Match Standard desenvolvido pela FIFA e aprovado pelo IFAB. Os institutos que conduzem os testes estão sujeitos à aprovação da FIFA. ~~O período de transição estende-se até 31 de maio de 2018.~~

Quando forem usados sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (com o acordo da federação membro/organizador da competição em questão) o organizador da competição deve assegurar que as informações e dados são transmitidos do EPTS na área técnica durante os jogos disputados numa competição oficial, bem como garantir a respetiva fiabilidade e precisão.

Foi desenvolvida uma norma profissional pela FIFA e aprovada pelo IFAB de modo a apoiar os organizadores das competições no processo de aprovação de sistemas eletrónicos de desempenho fiáveis e precisos.

Esta norma profissional será implementada no período de transição até 1 de junho de 2019. A seguinte marca indica que um sistema/dispositivo EPTS foi oficialmente testado e que cumpre os requisitos ao nível da fiabilidade e precisão dos dados de posicionamento no futebol:



Explicação

Descreve as alterações relativamente à utilização de dados dos sistemas EPTS e o desenvolvimento de uma norma de qualidade FIFA Quality.

5. Slogans, mensagens, imagens e publicidade

Texto adicional

Princípios

- A Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo indumentária) usados pelos jogadores, substitutos e jogadores substituídos; estes princípios também se aplicam a todos os elementos oficiais na área técnica
- Os seguintes casos são (geralmente) permitidos:
 - > número do jogador, nome, emblema / logotipo da equipa, slogans / emblemas de iniciativas que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras de competição ou Federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA
 - > os dados do jogo: equipas, data, competição / evento, local
- Os slogans, mensagens ou imagens permitidas devem ser confinados à parte da frente da camisola de jogo, manga e / ou braçadeira
- Em alguns casos, o slogan, mensagem ou imagem só pode aparecer na braçadeira do capitão

Interpretação da Lei

Ao interpretar-se um slogan, mensagem ou imagem permitida, deve ser considerada a Lei 12 (Faltas e Incorreções), que exige que o árbitro tome medidas contra um jogador culpado de

- usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e / ou gestos
- fazer gestos ou atos provocatórios, de troca ou inflamatórios

Qualquer slogan, mensagem ou imagem que caia nestas categorias, não é permitido. Embora seja relativamente simples definir os termos "religioso" e "pessoal", o "político" é menos claro, mas não são permitidos slogans, mensagens ou imagens relacionadas com o seguinte:

- qualquer pessoa (s), viva ou morta (a menos que seja parte do nome oficial da competição)
- qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.
- qualquer entidade governamental, local, regional ou nacional ou respetivos departamentos, escritórios ou funções
- qualquer organização discriminatória
- qualquer organização cujos objetivos/ações possam ofender um número considerável de pessoas
- qualquer ato/evento político específico

Ao comemorar-se um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipa adversária (incluindo os seus adeptos) e o público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

As regras da competição podem conter restrições/limitações adicionais, relativamente ao tamanho, número e posição de slogans, mensagens, imagens e propaganda. Recomenda-se que as decisões relativas a slogans, mensagens ou imagens sejam tomadas ao início do jogo/competição se realizar.

Explicação

Esta orientação foi criada para ajudar os organizadores das competições, Federações Nacionais, Confederações e a FIFA na decisão sobre o que pode estar visível no equipamento dos jogadores.

6. Infrações e sanções

Texto adicional

(...)

Um jogador que entre no terreno de jogo sem autorização deverá ser advertido e se o jogo tiver que ser interrompido para efetuar a advertência, este recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção, a menos que exista interferência no jogo. Neste caso será assinalado um pontapé livre direto (ou pontapé de penáلتi) no local da interferência.

Explicação

Clarifica qual será o reinício de jogo se um jogador regressar ao terreno de jogo sem a autorização necessária interferindo no jogo (em conformidade com a Lei 3).

Lei 05 - O árbitro

4. Video Árbitro (VAR)

Texto adicional

A utilização de Vídeو árbitros (VARs) só é permitida em jogos cujo o organizador da competição tenha respeitado todos os requisitos do protocolo relativos à implementação (conforme estipulados no Manual VAR) e após a permissão por escrito por parte do IFAB e da FIFA.

O Árbitro poderá ser assistido por um Vídeو árbitro (VAR) apenas em situações de “claro e óbvio erro” ou “incidente grave não detetado”, relativamente a:

- Golo/não golo
- Penáلتi/não penáلتi
- Cartão Vermelho direto (mas não 2.º cartão amarelo)
- Erro de identificação por parte do árbitro, aquando de uma advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração

A assistência dada por um Vídeo Árbitro (VAR) será assente na utilização de repetições dos incidentes. O Árbitro terá sempre a decisão final, que poderá ser baseada apenas na opinião do VAR e/ou na revisão feita pelo árbitro diretamente num monitor (on-field review - OFR).

Exceto para “incidentes graves não detetados”, o Árbitro (ou outro elemento da equipa de arbitragem no terreno de jogo) terá que tomar sempre a decisão (incluindo a decisão de não penalizar uma potencial infração): esta decisão não será mudada a menos que se trate de um “claro e óbvio erro”.

Revisões após o jogo ter recomeçado

Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o Árbitro apenas poderá fazer uma revisão e agir adequadamente em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou gestos abusivos

Explicação

- Inclusão da possibilidade de um árbitro utilizar a assistência vídeo (através do VAR)
- Referência para o árbitro poder utilizar informação das repetições para determinadas ações passíveis de expulsão e situações de má identificação, inclusive após o reinício do jogo.

5. Equipamento do árbitro – Outro equipamento

Texto adicional

(...)

Árbitros e ou outros elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” estão proibidos de utilizar joias ou outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

Explicação

Clarifica que os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” não estão autorizados a utilizar câmaras.

Lei 06 – Os outros elementos da equipa de arbitragem

Texto adicional (e atualizado)

Outros elementos de equipa de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, árbitro assistente de reserva, vídeo árbitro (VAR) e pelo menos um assistente de vídeo árbitro (AVAR) poderão ser nomeados para jogos. Assistirão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis de Jogo, mas a decisão final será sempre tomada pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva são os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo”.

O Vídeo árbitro (VAR) e o assistente de Vídeo árbitro (AVAR) são elementos da equipa de vídeo arbitragem e assistem o árbitro de acordo com o protocolo VAR, conforme determinado pelo IFAB.

(...)

À exceção do árbitro assistente de reserva, os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” auxiliam o árbitro..... (...)

Os elementos da equipa de arbitragem ‘no terreno de jogo’ auxiliam o árbitro na inspeção do terreno de jogo ... (...)

Explicação

- Referência nas Leis de Jogo relativamente aos elementos da equipa de arbitragem utilizados no âmbito do sistema VAR.
- Distinção entre os elementos da equipa de arbitragem “no terreno de jogo” e os elementos da equipa de “vídeo arbitragem”.

5. Equipa de Vídeo arbitragem

Texto adicional

- O vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar a decisão utilizando a imagem de televisão com repetições, mas apenas para “claros e óbvios erros” ou “incidentes graves não detetados” relativos a golo/não golo, penálti/não penálti, cartão vermelho direto (mas não o 2º cartão amarelo) ou no caso de o árbitro efetuar uma má identificação numa advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração

O assistente de Vídeo Árbitro (AVAR) é um elemento da equipa de arbitragem que ajuda o VAR prioritariamente em:

- Continuar a ver o jogo enquanto o VAR está ocupado com uma verificação ou revisão
- Registrar os incidentes relativos ao VAR e problemas de comunicação ou tecnológicos
- Assiste o VAR na comunicação com a equipa de arbitragem, especialmente quando o VAR está a efetuar uma verificação/revisão, p. ex. dizendo ao árbitro para “parar o jogo” ou “retardar o recomeço”, etc.
- Efetuar o registo de tempo gasto com as verificações ou revisões
- Elaborar um relatório sobre as decisões relacionadas com o VAR

Explicação

Estipula as principais tarefas dos elementos da equipa de vídeo arbitragem.

Lei 07 – A duração do jogo

2. Intervalo do prolongamento

Texto adicional

(...); é permitida uma pequena paragem para hidratação (que não pode exceder um minuto) durante o intervalo do prolongamento. (...)

Explicação

Para evitar que as paragens para hidratação se tornem em interrupções táticas (ou comerciais), a sua duração encontra-se limitada/definida. Esta restrição não se aplica às “paragens para arrefecimento” resultantes da assistência médica a jogadores.

3. Recuperação do tempo perdido

Texto adicional

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

- paragens para hidratação (que não podem exceder um minuto) ou por outras razões médicas permitidas pelo regulamento da competição
- atrasos devido às verificações e revisões efetuadas pelo VAR

Explicação

Referência ao tempo adicional devido às paragens para hidratação e às verificações/revisões efetuadas pelo VAR.

Lei 10 – Determinação do resultado de um jogo

3. Pontapés da marca de penálti – Procedimento

Texto adicional

- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés de penálti pode ser substituído (...) mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé de penálti. Se o guarda-redes já executou o pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penálti até à próxima ronda de execuções

Explicação

Clarifica que caso um guarda-redes que já tenha executado o pontapé seja substituído, o substituto não poderá executar o pontapé de penálti nessa ronda de execuções.

Lei 11 – Fora de jogo

2. Infração de fora de jogo

Texto adicional

Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada* por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo: (...)

*Deverá ser considerado o primeiro ponto de contacto com a bola

Explicação

As imagens em câmara lenta mostram uma diferença significativa entre o primeiro e o último ponto de contacto com a bola. Deste modo, torna-se necessária uma definição do momento exato no qual a bola é “jogada” ao analisar uma posição de fora de jogo.

Lei 12 – Faltas e incorreções

1. Pontapé livre direto

Texto adicional

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações:

(...)

- Morder ou cuspir sobre um adversário alguém
- Atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão

Jogar a bola com a mão

- o facto de o contacto com a bola ser feito com um objeto que se tem na mão (peça de vestuário, caneleira, etc.), não deixa de constituir infração
- o contacto com a bola ser feito através de um objeto lançado (bola, caneleira, etc.) também constitui infração

Explicação

- Referência à ação de morder (uma infração rara) como sendo uma infração passível de pontapé-livre direto (bem como presente na lista de infrações passíveis de expulsão)
 - Atirar um objeto à bola ou entrar em contacto com a bola com um objeto que se tem na mão torna-se numa infração de categoria distinta, não fazendo parte do ato de mão deliberada, para que um guarda-redes possa ser penalizado por realizar essa mesma ação na respetiva área de penálti.
-

2. Pontapé-livre indireto

Texto atualizado

Considera-se que o guarda-redes tem a bola em seu poder quando: detenha a bola (...) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola ressaltar ~~acidentalmente~~ do guarda-redes ou ... (...)

Explicação

Não raras vezes os guarda-redes tentam agarrar/manter/parar ou defender a bola. Contudo, uma vez que tal ação é considerada um toque “deliberado” com as mãos, tecnicamente já controlaram a bola pelo que não podem agarrá-la novamente. A intenção da Lei não é essa e tal não deve ser aplicado. Assim, a eliminação da palavra “acidentalmente” clarifica a Lei.

3. Medidas disciplinares – Vantagem

Texto atualizado

No caso de o árbitro dar a vantagem por uma falta que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo, exceto ~~quando por~~ anulação de uma clara oportunidade de marcar um golo ~~resultar em golo~~ caso em que o jogador é advertido por comportamento antidesportivo."

Explicação

Quando o árbitro dá a vantagem numa COG e é obtido um golo, o jogador infrator deve ser advertido. Caso não seja obtido golo, a Lei estipula que o jogador infrator deve ser expulso. Uma vez que a vantagem é concretizada, não é considerado “justo” exhibir um CV pois a COG manteve-se. Deste modo, entende-se que um CA é uma sanção mais adequada, independentemente de ser ou não obtido golo.

3. Medidas disciplinares – Infrações passíveis de advertência

Texto adicional

Um jogador deve ser advertido quando:

(...)

- Entrar na RRA
- Utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

Um jogador substituído ou suplente deve ser advertido quando: (...)

- Entrar na RRA
- Utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

Quando são cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, como por exemplo um jogador que entra no terreno de jogo sem autorização e comete uma falta negligente ou corta um ataque prometedora em falta/mão, etc.

Explicação

- Inclusão da ação de entrar na RRA ou de utilizar o sinal de revisão (TV) de modo excessivo na lista de infrações passíveis de advertência
- Clarifica a ação que deve ser aplicada pelo árbitro quando são cometidas duas infrações distintas merecedoras de advertência (CA), por exemplo quando alguém entra no terreno de jogo sem a autorização do árbitro (quando necessária) e, em seguida, comete uma infração merecedora de advertência. Este princípio também é aplicado em infrações merecedoras de expulsão.

3. Medidas disciplinares – Infrações passíveis de expulsão

Texto adicional

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo quando cometa uma das infrações seguintes: (...)

- morder ou cuspir sobre alguém
- entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

Explicação

Inclusão das ações de morder e entrar na VOR como infrações passíveis de expulsão.

4. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

Texto adicional

Se quando a bola estiver em jogo:

(...)

Se for cometida uma infração fora do terreno de jogo contra um jogador, substituído, suplente ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com pontapé livre indireto em cima da linha limite do terreno jogo no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.

Se um jogador efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (bota, caneleira, etc.) o jogo recomeça com pontapé livre direto (ou pontapé de penálti).

Explicação

Clarificação:

- O recomeço de jogo caso um jogador cometa uma infração fora do terreno de jogo contra um elemento da sua equipa (incluindo um elemento oficial da equipa).
- Entrar em contacto com a bola utilizando um objeto detido na mão é uma infração distinta e não faz parte da mão deliberada. Consequentemente, um guarda-redes pode ser penalizado por esse tipo de conduta na respetiva área de penálti.

Lei 13 – Pontapés-livres

1. Tipos de pontapés-livres

Texto adicional

Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador, suplente, substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial que cometa a infração.

Explicação

As Leis de Jogo permitem que os suplentes, jogadores substituídos, jogadores expulsos ou elementos oficiais sejam penalizados com um pontapé-livre caso cometam determinadas infrações.

Lei 15 – O lançamento lateral

1. Procedimento

Texto atualizado

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

~~fazer~~ ficar de pé e de frente para o terreno de jogo

Explicação

Clarifica que o jogador deverá estar de pé para fazer o lançamento, ou seja, estar sentado ou de joelhos não é permitido.

Glossário

O Glossário contém palavras e frases que necessitam de esclarecimento ou explicação para além do detalhe das Leis e/ou que nem sempre são traduzidas facilmente para outras línguas.

Órgãos do futebol

The IFAB – O International Football Association Board

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

FIFA – Fédération Internationale de Football 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 (Oceânia) e a UEFA (Europa)

Federação nacional de futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país

Termos de futebol

A

Advertência

Sanção oficial que é reportada a uma autoridade disciplinar; indicada pela exibição de um cartão amarelo; duas advertências num jogo resultam na expulsão de um jogador

Área técnica

Área definida (nos estádios) para os elementos oficiais das equipas que incluem lugares sentados (Ver Lei 1 para mais pormenores).

Avaliação de jogador lesionado

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

B

Brutalidade

Um ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento

C

Carregar (um adversário)

Entrada física sobre um adversário, normalmente usando o ombro e a parte superior do braço (que é mantida junto ao corpo)

Comportamento antidesportivo

Ação ou comportamento incorreto; punível com advertência

Conduta violenta

Uma ação, que não seja na disputa pela bola, em que se usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário, ou quando um jogador deliberadamente atinge alguém na cabeça ou na cara, a menos que a força usada seja insignificante

D

Defesa

Uma ação praticada por um jogador para parar ou tentar parar a bola quando esta se dirige ou está muito próxima da baliza usando qualquer parte do corpo, exceto as mãos/braços (salvo o guarda-redes dentro da sua própria área de penáلتi

Desacordo

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

Discrição

Julgamento por parte do árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem ao tomar uma decisão

Distância jogável

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

Distrair

Perturbar, confundir ou chamar a atenção (normalmente de forma incorreta)

E

Elemento estranho

Qualquer pessoa que não seja um elemento da equipa de arbitragem e que não conste nas fichas de jogo (jogadores, suplentes e elementos oficiais das equipas)

Elemento oficial da equipa

Qualquer pessoa que não seja jogador, ou suplente e que conste na ficha de jogo oficial da equipa, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (ver equipa técnica)

Enganar

Ato de induzir em erro ou ludibriar o árbitro para que este tome uma decisão ou sanção disciplinar incorreta que beneficia o jogador que engana e/ou a sua equipa

Equipa técnica

Membros oficiais da equipa que não jogam e que constam na ficha de jogo oficial da equipa, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (ver elemento oficial da equipa)

Espírito do jogo

Os princípios essenciais do futebol (ethos – sentimento, carácter)

Expulsão

Medida disciplinar em que é ordenado a um jogador que deixe o terreno 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

Expulsão temporária

Uma suspensão temporária que se aplica à parte seguinte do jogo e a um jogador que tenha cometido algumas/todas as infrações passíveis de advertência (em função do regulamento da competição)

F

Falta

Uma ação que transgride, infringe ou viola as Leis do Jogo; por vezes diz respeito em particular a ações ilegais cometidas contra uma pessoa, especialmente um adversário

Falta grosseira

Um tackle ou disputa de bola que coloque em perigo a segurança de um adversário ou em que seja usada força excessiva ou brutalidade; punível com expulsão (CV)

Ficha de jogo da equipa

Documento oficial da equipa que elenca os jogadores, suplentes e elementos oficiais da equipa

Finta

Uma ação que é uma tentativa de confundir um adversário. As Leis definem simulação permitida e simulação “ilegal”

Força excessiva

Uso de mais força ou energia do que é necessário

G

H

I

Impedir

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

Infração

Uma ação que vai contra, transgride ou viola as Leis

Insignificante

Não significativo, mínimo

Intencional

Uma ação deliberada (que não um acidente)

Intercetar

Impedir que a bola chegue ao destino pretendido

Interferência indevida

Ação ou influência que é desnecessária

Interromper definitivamente

Pôr fim ou terminar um jogo antes do final previsto

J

Jogar

Ação levada a cabo por um jogador que estabelece contacto com a bola

L

Lançamento da bola ao solo

Um método “neutro” de recomeçar o jogo – o árbitro deixa cair a bola entre os jogadores das duas equipas; a bola entra em jogo quando toca o solo

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira

Comportamento verbal ou físico que é incorreto, lesivo, desrespeitoso; punível com expulsão (CV)

M

N

Negligente

Qualquer ação (normalmente um tackle ou entrada) praticada por um jogador sem ter em conta (ignorando) o perigo, ou as consequências, para o adversário

O

P

Penalizar

Punir, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé-livre pontapé de penálti à equipa adversária (ver também vantagem)

Pontapé

A bola é pontapeada quando um jogador estabelece contacto com a bola com o pé e/ou tornozelo

Pontapé-livre direto

Um pontapé-livre a partir do qual pode ser marcado um golo pontapeando a bola diretamente para a baliza adversária

Pontapé-livre indireto

Um pontapé-livre a partir do qual só pode ser marcado um golo se outro jogador (de qualquer equipa) tocar na bola após esta ter sido pontapeada

Pontapé-livre rápido

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

Q

R

Recomeço

Qualquer método de reiniciar o jogo após ter sido interrompido

Regra dos golos marcados fora

Método para decidir um jogo/empate quando ambas as equipas tenham marcado o mesmo número de golos; os golos marcados fora contam a dobrar

S

Sanção

Ação disciplinar tomada pelo árbitro

Simulação

Uma ação que cria uma impressão errada/falsa de que algo aconteceu quando de facto não aconteceu (ver também enganar); praticada por um jogador para obter uma vantagem injusta

Sinal

Indicação física por parte de um árbitro ou qualquer elemento da equipa de arbitragem; normalmente implica movimento da mão ou braço ou bandeira, ou utilização do apito (apenas o árbitro)

Sistema eletrónico de desempenho e monitorização (EPTS)

Sistema que regista e analisa os dados relativos ao desempenho físico e psicológico de um jogador

Sistema híbrido

Uma combinação de materiais artificiais e naturais para se criar um terreno de jogo, que requer luz solar, água, circulação do ar e que se corte a relva

Suspende

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

T**Tackle**

Uma disputa de bola com o pé (no solo ou no ar)

Tecnologia da linha de baliza (TLB)

Sistema eletrónico que informa imediatamente o árbitro quando um golo é marcado, ou seja, quando a bola transpõe completamente a linha de baliza. (Ver Lei 1 para mais pormenores)

Tempo adicional

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

Terreno de jogo (campo)

A área de jogo que está delimitada pelas linhas laterais, linhas de baliza e redes das balizas (quando são usadas)

U

V

Vantagem

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

Termos de Arbitragem

Elemento da equipa 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 elemento principal da equipa de arbitragem num jogo que atua no terreno de jogo. Os outros elementos da equipa de arbitragem atuam sob o controlo e direção do árbitro. As decisões do árbitro são finais e definitivas

Outros elementos da equipa de arbitragem

'Equipa de vídeo arbitragem'

Os organizadores das competições podem nomear outros elementos da equipa de arbitragem para auxiliar o árbitro:

- **Árbitro assistente**

um elemento da equipa de arbitragem munido de uma bandeira que atua numa metade de cada linha lateral para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações de fora de jogo e decisões relativas a pontapé de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral

- **Quarto árbitro**

um elemento da equipa de arbitragem que tem a responsabilidade de auxiliar o árbitro em questões que ocorram dentro e fora do terreno, inclusive vigiar a área técnica, controlar suplentes, etc.

- **Árbitro assistente adicional**

Um elemento da equipa de arbitragem posicionado na linha de baliza para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações na área de penálti e à volta da mesma e nas decisões de golo ou não golo

- **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 continuar

Equipa de vídeo arbitragem

É constituída pelo VAR e AVAR que assistem o árbitro de acordo com o Protocolo VAR

- **Assistente vídeo árbitro (AVAR)**

Árbitro no ativo ou ex-árbitro/árbitro assistente indicado para assistir o vídeo árbitro (VAR)

- **Vídeo árbitro (VAR)**

Árbitro no ativo ou ex-árbitro indicado para assistir o árbitro, comunicando-lhe informação proveniente das imagens de repetição, apenas em relação a ‘claros e óbvios erros’ ou ‘incidentes graves não assinalados’ numa das categorias de incidentes passíveis de revisão



**Linhas
de orientação
Prática**

Para os elementos da
equipa de arbitragem

Introdução

Estas linhas de orientação contêm conselhos práticos para os elementos das equipas de arbitragem que complementam a informação constante nas Leis do Jogo.

Na Lei 5, é feita referência ao facto de os árbitros atuarem no quadro das Leis do Jogo e dentro do “espírito do jogo”. Espera-se dos árbitros que façam uso do senso comum e que apliquem o “espírito do jogo” ao aplicar as Leis do Jogo, especialmente quando tomam decisões que determinam se um jogo se realiza e ou continua.

Isto aplica-se especialmente aos níveis mais baixos do futebol, em que pode nem sempre ser possível aplicar estritamente a Lei. Por exemplo, a menos que existam questões de segurança, o Árbitro deve permitir que um jogo comece ou continue se:

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

Nestes casos, o árbitro deve, com o acordo das equipas, 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 equipa

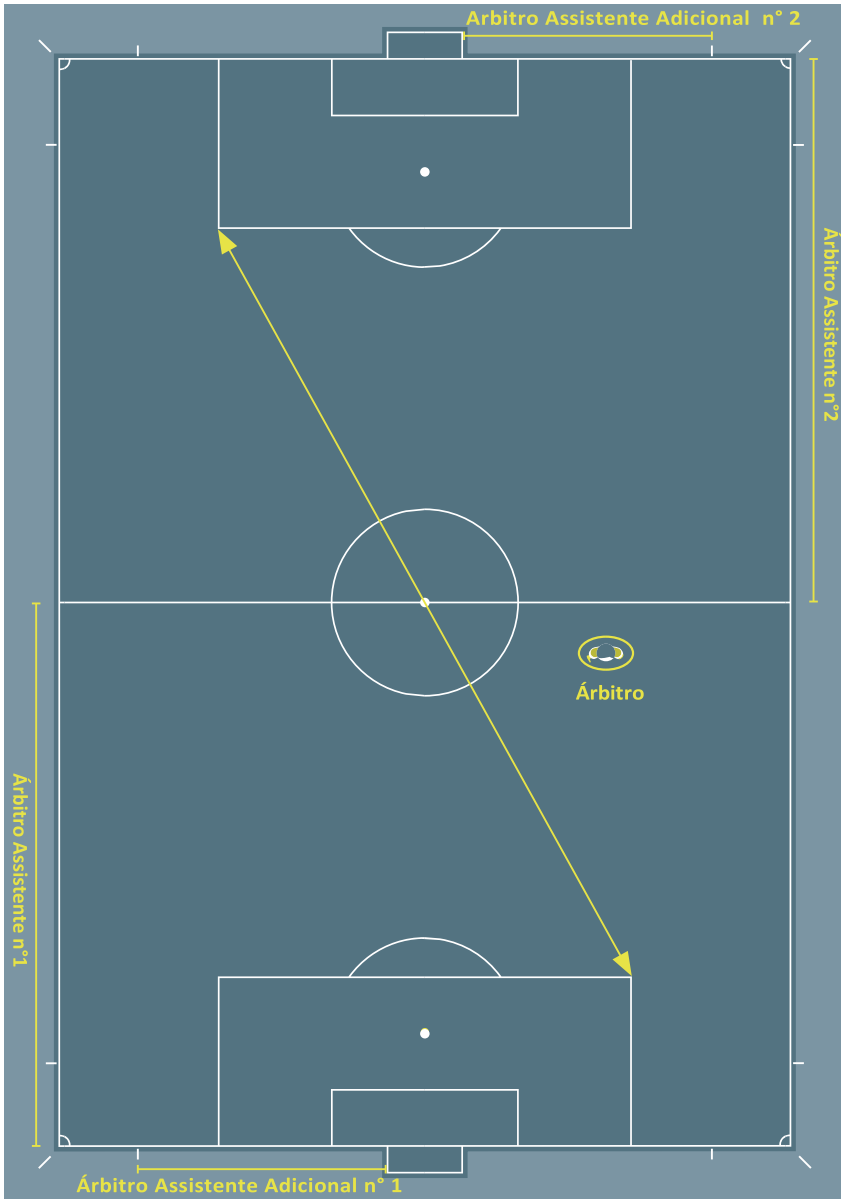
1. Posicionamento geral e movimentação

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 equipas, 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 de jogo específicas.

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 numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo 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 onde se dirige o jogo
 - 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 baliza do que o penúltimo defensor. Devem estar sempre de frente para o terreno de jogo, mesmo durante a corrida. Os movimentos laterais devem ser utilizados para distâncias curtas. São particularmente importantes para ajuizar as situações de fora de jogo e para garantir um melhor campo de visão.

A posição dos árbitros assistentes adicionais é atrás da linha de baliza, exceto quando é necessário moverem-se para a linha de baliza para ajuizar uma situação de golo ou não golo. Os árbitros assistentes adicionais não estão autorizados a entrar no terreno de jogo, exceto em caso de circunstâncias excecionais.



Guarda-Redes



Defesa



Avançado



Árbitro



**Árbitro
Assistente**



**Árbitro
Assistente Adicional**

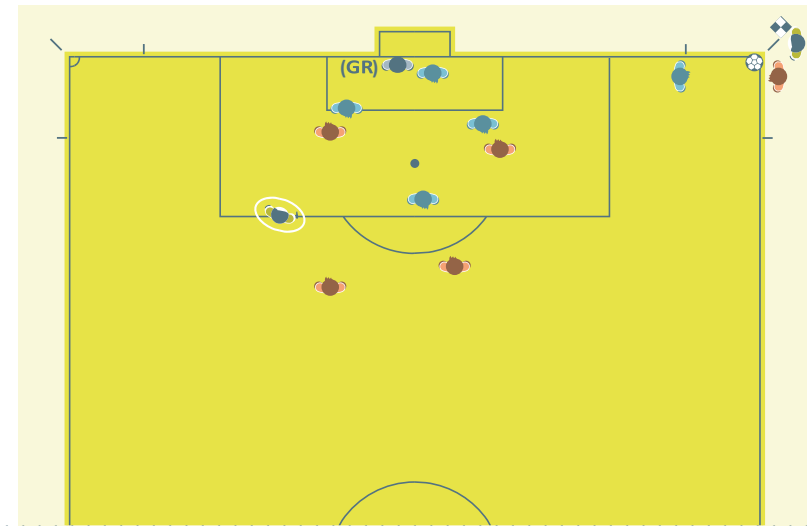
2. Posicionamento e trabalho de equipa

Consulta

No que se refere a consultas sobre 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 terreno de jogo. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do terreno, para evitar que a sua conversa possa ser entendida e para observar os jogadores e o terreno de jogo.

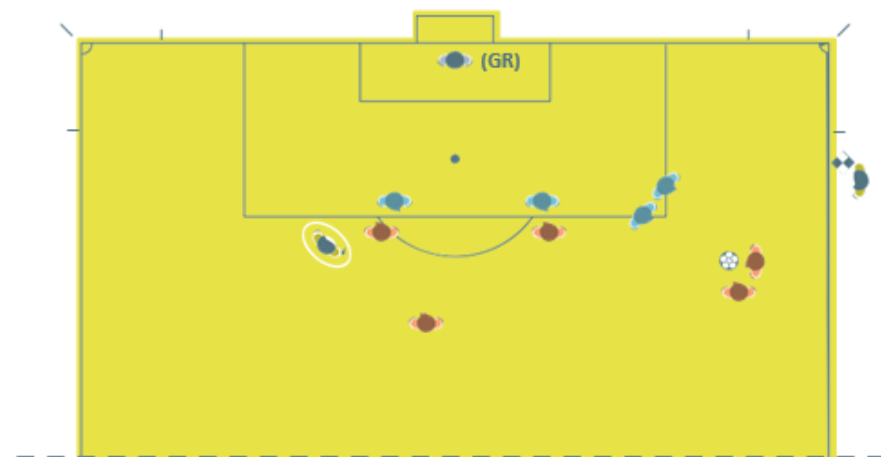
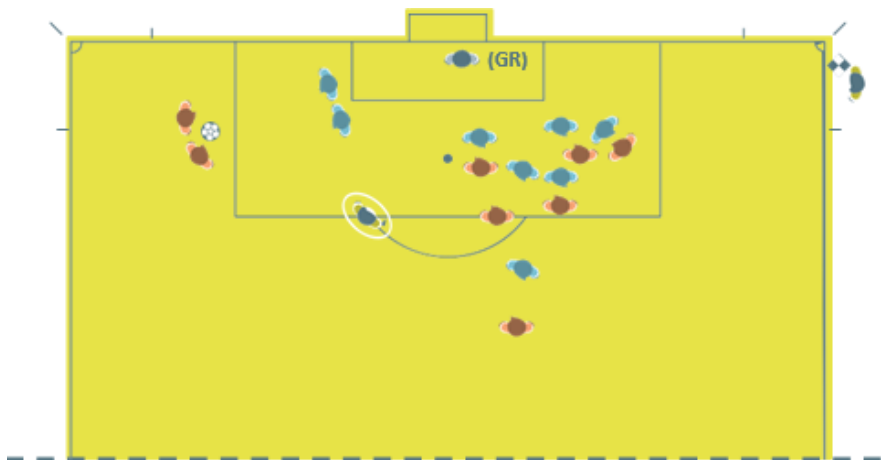
Pontapé de canto

Durante a execução de um pontapé de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir com o jogador que vai marcar o pontapé de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro da área de canto.



Pontapé-livre

Durante a execução de um pontapé-livre, o árbitro assistente deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o fora de jogo. 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 baliza.





Situações de “golo ou não golo”

Se foi obtido um golo sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer contacto 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-campo, sem levantar a sua bandeira.

Se foi obtido um golo, 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-campo.

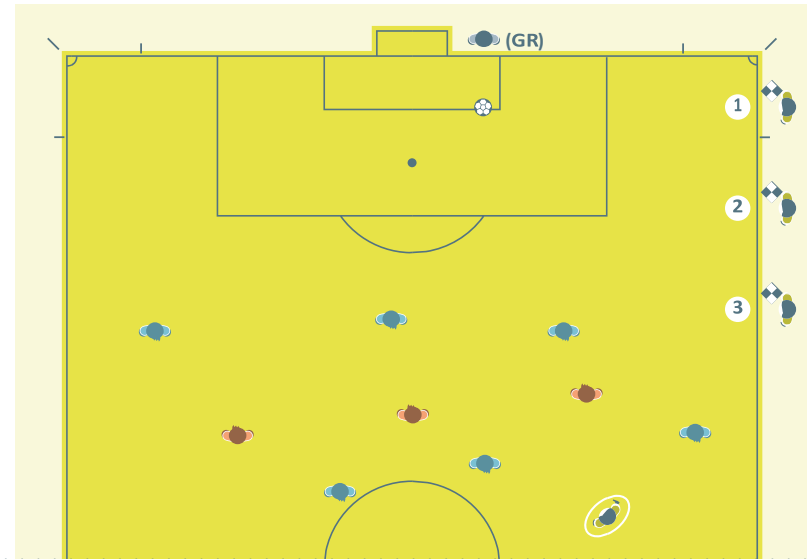
Se a bola não tiver atravessado totalmente a linha de baliza e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi golo, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o árbitro assistente e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.



Pontapé de baliza

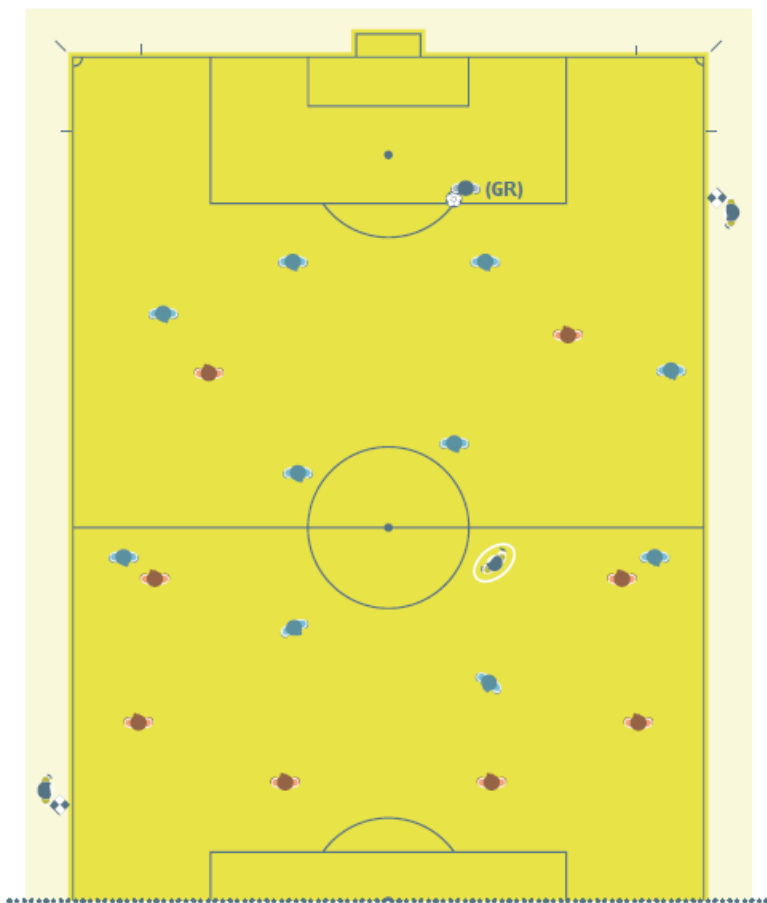
Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola está dentro da área de baliza. Se a bola não se encontra no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição, deve estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local correto dentro da área de baliza, o árbitro assistente desloca-se para a extremidade da área de penálti 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 fora de jogo. Contudo, se houver árbitros assistentes adicionais, um dos árbitros assistentes deve colocar-se no enfiamento da extremidade da área de penálti e depois na linha de fora de jogo e um dos árbitros assistentes adicionais deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza, e verificar se a bola é colocada dentro da área de baliza. Se a bola não for colocada corretamente, o árbitro assistente adicional deve comunicá-lo ao árbitro.



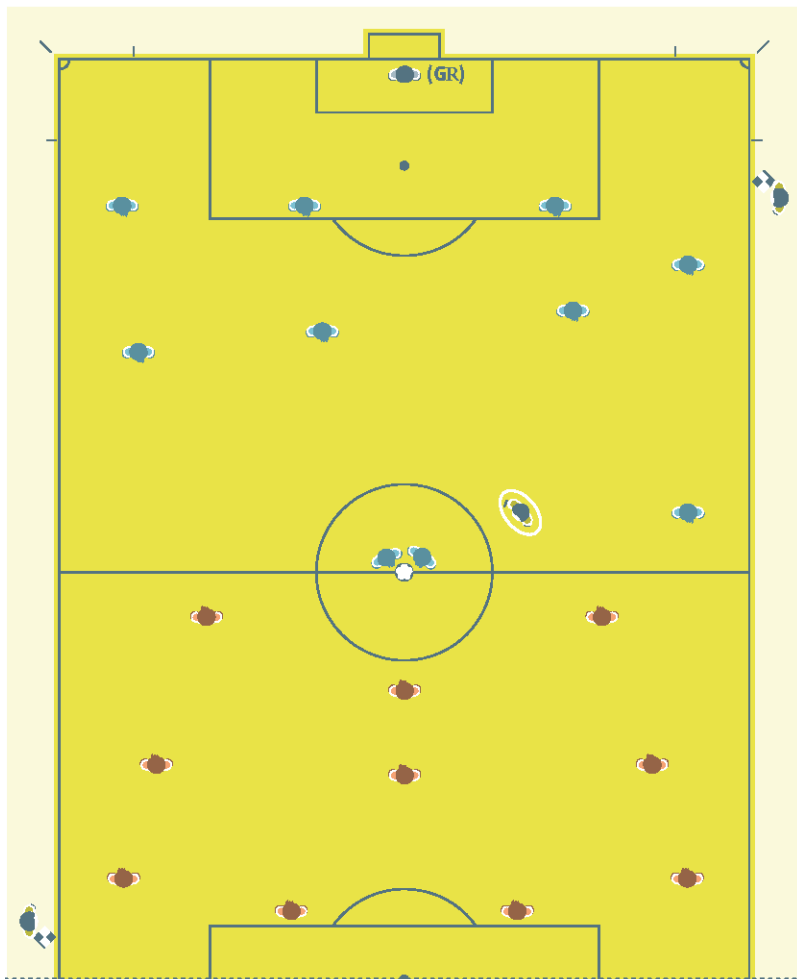
O guarda-redes solta a bola das mãos

Os árbitros assistentes devem colocar-se no enfiamento da linha da área de penálti e verificar se o guarda-redes toca a bola com as mãos fora da área de penálti. Logo que o guarda-redes solte a bola das mãos, os árbitros assistentes devem colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo.



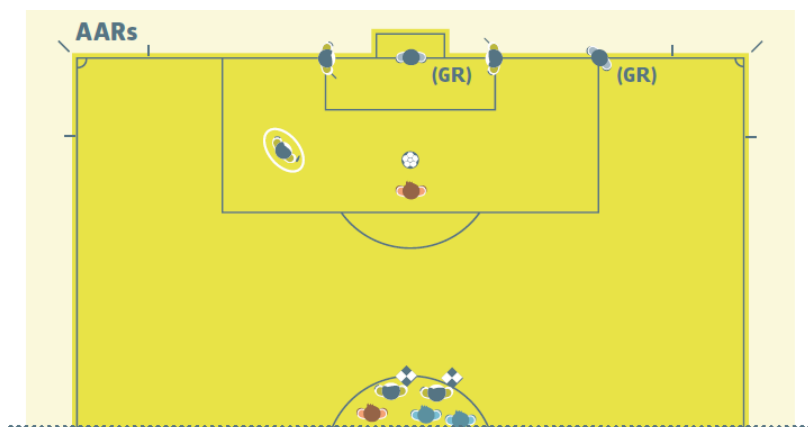
Pontapé de saída

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



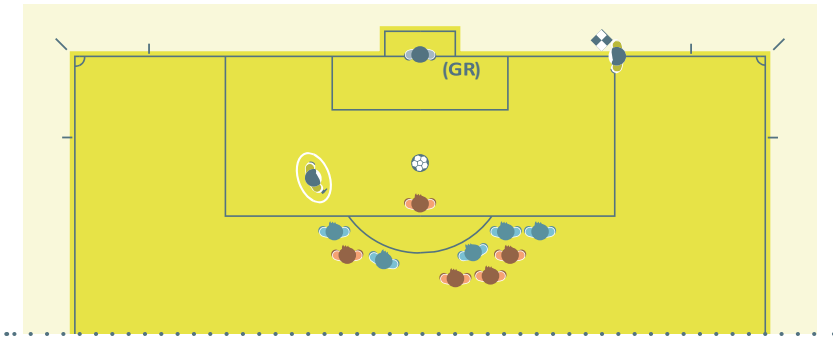
Pontapés da marca de penálti

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interseção da linha de baliza com a área de baliza. 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 baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da baliza respetivamente, exceto quando é usada tecnologia da linha de golo, quando só é necessário um árbitro assistente adicional. O árbitro assistente adicional 2 e o árbitro assistente 1 devem controlar os jogadores no círculo central e o árbitro assistente 2 e o quarto árbitro devem controlar as áreas técnicas.

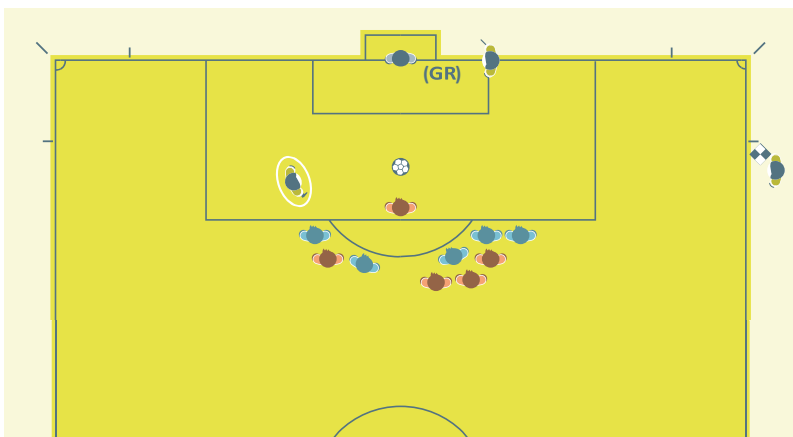


Pontapé de penálti

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



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



Confrontações em grupo

Em situações de confrontações em grupo de jogadores, o árbitro assistente mais próximo pode penetrar no terreno 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 pontapé-livre muito perto da linha lateral, onde se encontra o árbitro assistente, este pode entrar no terreno 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 recomeçar o jogo.

Substituição

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

Se existir quarto árbitro, o árbitro assistente não tem necessidade de se deslocar até à linha de meio 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 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:

- ajudar a controlar o jogo
- mostrar autoridade e autodomínio

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

Sinais

Ver Lei 5 para diagramas de sinais

Apito

O apito é necessário para assinalar

- o pontapé de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e do prolongamento) ou o recomeço após um golo
- a interrupção do jogo para:
 - um pontapé-livre ou um pontapé de penálti
 - suspender ou dar o jogo por terminado
 - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo
- o recomeço de jogo nos:
 - pontapés-livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar
 - pontapés de penálti
- o recomeço 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 evidente:
 - pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou golo
- o recomeço do jogo depois de:
 - a maior parte dos pontapés-livres, pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou lançamento da bola ao solo

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 recomeçar(em) o jogo (por exemplo, enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m num pontapé-livre), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não recomeça enquanto ele não apitar.

Se o árbitro apitar por engano e o jogo é interrompido, o jogo recomeça com um lançamento da bola ao solo.

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:

- fora de jogo
- faltas (fora do campo de visão do árbitro)
- lançamentos laterais, pontapés de canto ou de baliza (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 terreno de jogo, estabelecer contacto 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 terreno 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 recomeçar, de acordo com as Leis do Jogo (pontapé-livre, penáti, etc.)
- se o jogo já recomeçou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um pontapé-livre ou uma penáti

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 Lei 6 para diagramas de sinais

Pontapé de Canto/Pontapé de Baliza

Se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza o árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar ao árbitro que a bola saiu do terreno de jogo e no caso de ter saído:

- perto do árbitro assistente - indicar se se trata de um pontapé de baliza ou pontapé de canto
- longe do árbitro assistente - estabelecer contacto visual com o árbitro e seguir a sua decisão

Se a bola ultrapassa claramente a linha de baliza, o árbitro assistente não necessita de levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do terreno de jogo. Se a decisão de pontapé de baliza ou pontapé de canto for óbvia, não é necessário fazer um sinal, especialmente quando o árbitro faz um sinal.

Faltas

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma infração 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 vantagem

Quando uma falta ou uma infração 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 contacto 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 equipa contra a qual foi cometida a infração possa beneficiar de uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente e o árbitro estabeleçam contacto visual entre si.

Faltas dentro da área de penálti

Se uma falta é cometida por um defensor dentro da área de penálti, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do árbitro assistente, este deve, em primeiro lugar estabelecer contacto 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 penálti

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de penálti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contacto 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 penálti. 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-campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de penálti.

Situações de golo - não golo

Se for claro que a bola atravessou totalmente a linha de baliza, o árbitro assistente deve estabelecer um contacto visual com o árbitro, sem fazer qualquer sinal adicional

Nas situações em que seja marcado golo, 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 golo.

Fora de jogo

A primeira ação de um árbitro assistente para assinalar um fora de jogo 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 terreno 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 equipa defensora.

Pontapé de penálti

Se o guarda-redes se adianta declaradamente antes de a bola ser pontapeada e não é obtido golo, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira.

Substituição

Logo que o árbitro assistente tenha sido informado (pelo quarto árbitro ou elemento oficial da equipa) que uma substituição foi solicitada, o árbitro assistente deve assinalá-lo ao árbitro na interrupção seguinte.

Lançamento lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

- perto do árbitro assistente – este deve assinalar diretamente a direção do lançamento
- longe do árbitro assistente e que o lançamento é evidente – o árbitro assistente deve assinalar diretamente o lançamento
- longe do árbitro assistente, mas este tem dúvidas acerca da direção do lançamento – o árbitro assistente deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto 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 eletrónico 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.

O árbitro assistente adicional, tendo verificado que a bola atravessou totalmente a linha de baliza deve:

- informar imediatamente o árbitro, através do sistema de comunicação, que foi marcado golo
- fazer um sinal claro com o braço esquerdo perpendicular à linha de baliza apontando para o centro do terreno (também é necessária bandeira com sinal eletrónico na mão esquerda). Este sinal não é necessário nas situações em que a bola tenha atravessado claramente a linha de baliza

O árbitro tem sempre a decisão final.

Outras recomendações

1. Vantagem

O árbitro pode aplicar a vantagem sempre que se cometa uma infração ou uma falta, mas deve ter em consideração as seguintes circunstâncias para decidir se deve aplicar a lei 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 golo
- o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária
- o ambiente em que o jogo decorre

2. Recuperação do tempo perdido

Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (lançamentos laterais, pontapés de baliza, 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 penáti por ocasião dos pontapés de canto e dos pontapés-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 pontapé-livre direto ou um pontapé de penáti e advertir o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo

4. Fora de jogo



Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** sem interferir com um adversário, **toca a bola**.

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



Um atacante que **está em posição de fora de jogo (A)**, sem interferir com o adversário, **não toca na bola**.

O jogador não pode ser sancionado porque não toca na bola.

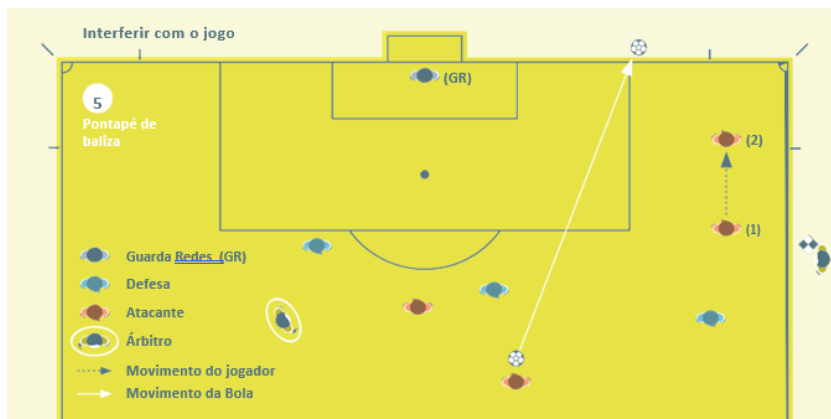


Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola e um colega (B) que **não está fora de jogo** corre também para a bola e joga-a.

O jogador (A) não pode ser punido porque não tocou na bola.



Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) poderá ser sancionado antes de jogar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro colega de equipa em posição correta tem oportunidade de jogar a bola.



Um atacante **em posição de fora de jogo** (1) corre em direção à bola e **não toca** na bola. O árbitro assistente deve assinalar **“pontapé de baliza”**.



Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) está claramente a obstruir a linha de visão do guarda redes. O jogador deve ser punido por evitar que o adversário jogue ou possa jogar a bola.



Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** não está a obstruir claramente o campo de visão do guarda-redes, nem disputa a bola.

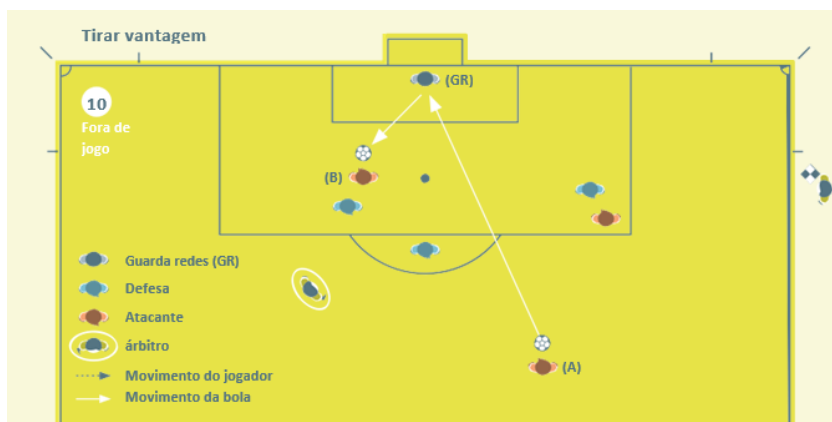


Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** corre para a bola, mas não impede que o adversário jogue ou possa jogar a bola.

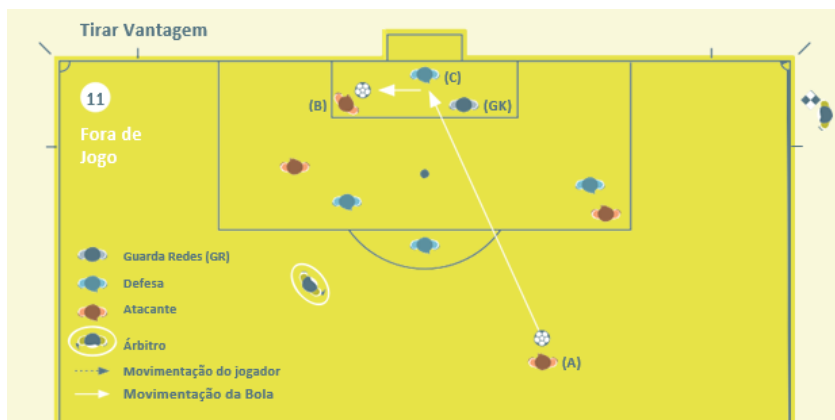
(A) **não** disputa a bola com um adversário (B).



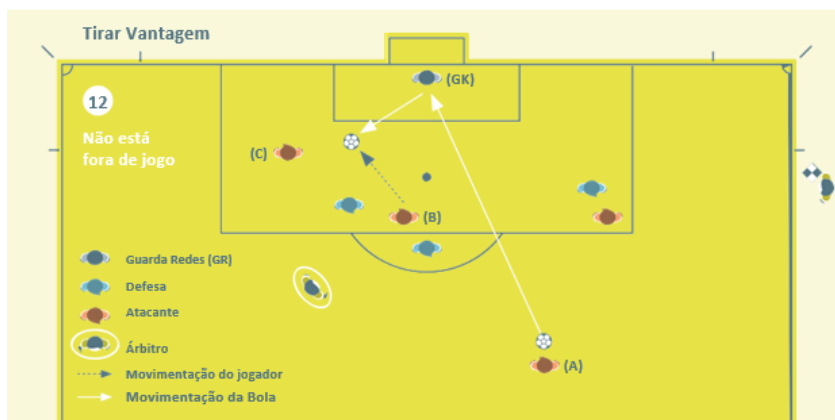
Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) corre em direção à bola impedindo que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola disputando a bola com o seu adversário. (A) disputa a bola com um adversário (B).



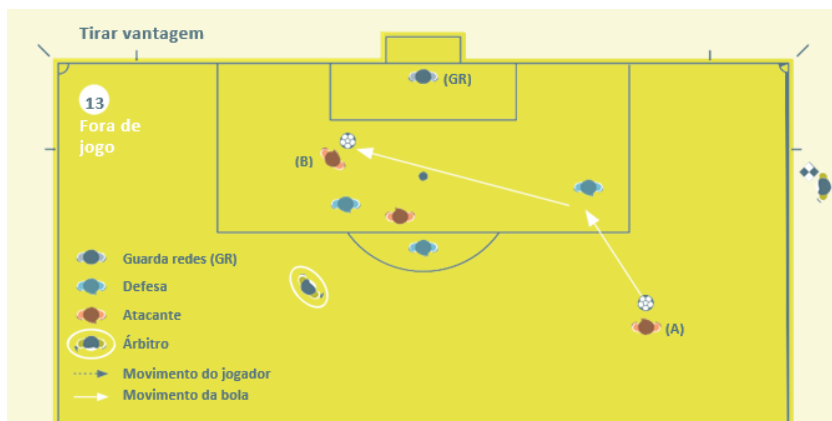
Um atacante **em posição de fora de jogo** (B) é punido por **jogar ou tocar a bola** que ressaltou, é desviada ou jogada após uma defesa deliberada do Guarda Redes, tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.



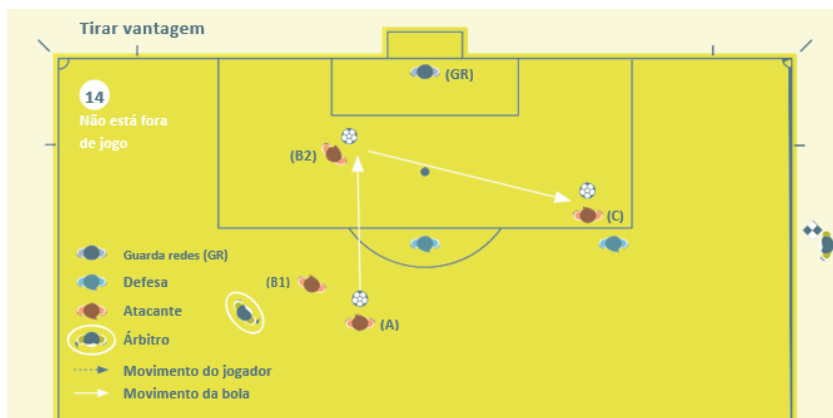
Um atacante que está **em posição de fora de jogo (B)** é sancionado por **jogar ou tocar a bola** que ressalta ou é desviada para ele após uma defesa deliberada de um jogador defensor (C), tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipe.



O remate de um colega de equipe (A) ressalta do guarda-redes e o jogador (B), que **não está em posição de fora de jogo**, joga a bola. O jogador (C) que está **em posição de fora de jogo** não é sancionado porque não tira vantagem dessa posição, já que não tocou a bola.



O remate de um colega de equipa (A) ressaltou ou é desviado por um adversário para o atacante (B) que deve ser sancionado por ter **jogado ou tocado a bola**, tendo estado anteriormente **em posição de fora de jogo**.



Um atacante (C) que está **em posição de fora de jogo**, não interfere com o adversário no momento em que o colega de equipa (A) passa a bola ao jogador (B1) em posição correta, o qual corre para a baliza do adversário e passa a bola (B2) ao colega (C).

O atacante (C) não pode ser sancionado porque o seu colega de equipa (B) lhe passou a bola **não estava em posição de fora de jogo**.

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 terreno de jogo tinha de sair antes do recomeço. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipa infratora tem vantagem numérica quando o jogo recomeça.

Contudo, esta exigência foi introduzida porque os jogadores usavam frequentemente de maneira antidesportiva uma lesão para retardar o recomeço 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 terreno de jogo.

Em princípio, o atraso não deve ser maior do que quando um médico ou médicos entra(m) no terreno 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 recomeço
- 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 recomeçar, umas das seguintes situações devem ocorrer:

- o médico(s) sai/saem do terreno e o jogador permanece ou
- o jogador sai do terreno para uma avaliação ou tratamento mais cuidado (o sinal dirigido aos maqueiros pode ser necessário)

Como orientação geral, o recomeço não deve ser retardado por mais de cerca de 20-25 segundos depois de todos estarem prontos para o jogo recomeçar.

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade





Notas



Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

IFAB®







IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD