



CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS DE FUTEBOL

REGRAS DE FUTEBOL

PROF. CARLOS ELIAS PIMENTEL

MANUAL DIDÁTICO - APRESENTAÇÃO DAS REGRAS DO JOGO DE FUTEBOL

Todas as disciplinas que fazem parte desse manual são importantes na formação do árbitro de futebol, mas, nenhuma delas é tão importante quanto ao conhecimento profundo das Regras do Jogo de Futebol. A partir de hoje e para sempre o Livro de Regras do Jogo de Futebol oficial que é traduzido e editado pela Confederação Brasileira de Futebol - **Livro de Regras do Jogo de Futebol FIFA / CBF** - e que deverá ser adquirido por todos os aspirantes à árbitro de futebol passará a ser o livro de cabeceira de todos e obviamente depois, quando já formados continuará a ser um instrumento importantíssimo de consulta e atualização.

A seguir apresentaremos as Regras do Jogo de Futebol divididas em referências:

REGRAS DO JOGO DE FUTEBOL

1.1 – REFERÊNCIAS – MATERIAL E INSTALAÇÕES

Regras – 1, 2 e Área Técnica

Regra 1: O Campo de Jogo

Superfície de jogo

As partidas serão jogadas em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição. A cor das superfícies artificiais deverá ser verde. Quando forem utilizadas superfícies artificiais em partidas de competição entre equipes representativas de associações e membros afiliadas à FIFA ou em partidas internacionais de competição de clubes, a superfície deverá cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para grama de futebol ou do International Artificial Turf Standard, exceto se a FIFA conceder uma autorização especial.

Marcação do campo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas. Essas linhas pertencem às áreas quedemarcam. As duas linhas extremas de marcação mais compridas são chamadas de linhas laterais, as duas mais curtas são chamadas de linhas de meta. O campo de jogo será dividido em duas metades por uma linha de meio-campo, que unirá os pontos médios das duas linhas laterais. O centro do campo será marcado com um ponto na metade da linha de meio-campo, a partir do qual será traçado um círculo com um raio de 9,15m. Poderá ser feita uma marcação fora do campo de jogo, a 9,15m do quarto de círculo e perpendicular à linha de meta, para indicar a distância que deverá ser observada na execução de um tiro de canto.

Dimensões

O comprimento da linha lateral será superior ao comprimento da linha de meta.

Comprimento (linha lateral):

mínimo 90 m

máximo 120 m

Largura (linha de meta):

mínima 45 m

máxima 90 m

Todas as linhas terão uma largura de no máximo 12cm.

Partidas internacionais

Comprimento (linha lateral):

mínimo 100 m

máximo 110 m

Largura (linha de meta):

mínima 64 m

máxima 75 m

Área de meta

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 5,5m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 5,5m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área de meta.

Área penal

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 16,5m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área penal. Em cada área penal será marcado um ponto penal, a 11m de distância do ponto médio da linha entre os postes de meta e eqüidistante dos mesmos. Fora de cada área penal será traçado um arco de círculo com um raio de 9,15m desde o ponto penal.

Bandeirinhas

Em cada canto do campo, um poste não pontiagudo será colocado com uma bandeirinha. A altura mínima desse poste será de 1,5m. Postes com bandeirinhas também poderão ser colocados em cada extremo da linha do meio de campo, a no mínimo 1m da linha lateral.

Quarto de círculo

Um quarto de círculo será traçado dentro do campo de jogo, com 1 metro de raio, a partir de cada poste de canto.

Metas

As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta. Consistirão em dois postes verticais, eqüidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão). Os postes de meta e o travessão serão de madeira, metal ou outro material aprovado. Deverão ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não deverão constituir nenhum perigo para os jogadores. A distância entre os postes de meta será de 7,32m e a distância da parte inferior do travessão ao solo será de 2,44m. Os postes de meta e o travessão terão a mesma largura e espessura, de no máximo 12cm. As linhas de meta terão a mesma largura dos postes de meta e do travessão.

Poderão ser fixadas redes nas metas e no solo atrás dos gols, desde que estejam devidamente presas e não atrapalhem o goleiro. Os postes de meta e os travessões serão de cor branca.

Segurança

As metas deverão estar fixadas firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas portáteis, desde que se cumpra essa exigência.

Decisão 1 do International F. A. Board

A área técnica deve cumprir os requisitos aprovados pelo International F.A. Board, que estão descritos na seção deste livro, intitulada A área técnica.

REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO

Marcação do campo

É proibido marcar o campo de jogo com linhas tracejadas ou sulcos. Se um jogador fizer marcas não autorizadas no campo de jogo com seu pé, ele será advertido por conduta antidesportiva. Se o árbitro notar essa marcação durante a partida, advertirá o infrator por conduta antidesportiva assim que a bola estiver fora de jogo. Serão utilizadas unicamente as linhas estipuladas na Regra 1 para marcar o campo de jogo.

Metas

Se o travessão se rompe ou sai do lugar, será paralisado o jogo até que tenha sido consertado ou recolocado em seu lugar. Se não for possível consertar o travessão, a partida deverá ser suspensa. Não será permitido o uso de uma corda para substituir o travessão. Se o travessão puder ser consertado, a partida será reiniciada com bola ao chão, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Publicidade comercial

Toda publicidade comercial deverá encontrar-se fora do campo de jogo a, no mínimo, 1m de distância das linhas demarcatórias do campo de jogo. É proibido todo tipo de publicidade comercial, seja real ou virtual, no campo de jogo, em suas instalações e arredores, incluídas as redes da meta e as áreas que elas delimitam, ou na área técnica, ou à distância inferior de 1m da linha lateral, desde o momento em que as equipes entram no campo de jogo até o momento em que saem no intervalo do meio-tempo e desde o momento em que retornam ao campo de jogo até o término da partida. Particularmente, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas metas, redes, postes de bandeirinha e nelas próprias. Não será colocado nesses itens nenhum equipamento estranho (câmeras, microfones etc.).

Logotipos e emblemas

É proibida a reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, confederações, associações membros, ligas, clubes ou outras entidades, no campo de jogo ou em suas instalações e imediações, incluídas as metas, os postes de bandeirinha e elas próprias, durante o tempo de jogo.

Regra 2: A Bola

Características e medidas

A bola:

- será esférica
- será de couro ou qualquer outro material adequado
- terá uma circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm
- terá um peso não superior a 450 g e não inferior a 410 g no começo da partida
- terá uma pressão equivalente a 0,6 – 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm²) ao nível do mar. (8.5 a 15.6 libras)

Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estourar ou se danificar durante a partida:

- o jogo será paralisado
- a partida será reiniciada com bola ao chão, executado com uma nova bola, no local onde a primeira bola se danificou, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; neste caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a primeira bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Se a bola estourar ou se danificar em um momento em que não esteja em jogo (tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):

- a partida será reiniciada conforme as Regras

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

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Além das especificações da Regra 2, a aprovação de uma bola para partidas de uma competição oficial, organizada pela FIFA ou pelas confederações, estará sujeita a que essa bola contenha um dos três seguintes logotipos conforme o livro oficial das Regras do Jogo de Futebol 2010/2011:

- o logotipo oficial "FIFA APPROVED"
- o logotipo oficial "FIFA INSPECTED"
- o logotipo oficial "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"

Esses logotipos indicarão que a bola foi oficialmente testada e cumpre as especificações técnicas, diferentes para cada logotipo e adicionais às especificações mínimas estipuladas na Regra 2. A lista dessas especificações adicionais, características de cada um dos logotipos, deverá ser aprovada pelo International F.A. Board. Os institutos que realizam os testes de qualidade estarão sujeitos à aprovação da FIFA. Nas competições das associações membro, o uso de bolas que levem um dos três logotipos poderá ser exigido.

Decisão 2

Em jogos de competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações-membro, está proibida qualquer publicidade comercial na bola, com exceção dos emblemas da competição, do organizador da competição e da marca registrada autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e o número dessas marcas.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 2 – A BOLA

Bolas adicionais

Poderão ser colocadas bolas adicionais ao redor do campo de jogo para uso durante a partida, desde que cumpram as especificações estipuladas na Regra 2 e seu uso esteja sob o controle do árbitro.

Bolas adicionais no campo de jogo

Se uma bola adicional entrar no campo de jogo durante a partida, o árbitro deverá paralisar o jogo somente se essa bola adicional interferir no jogo. A partida deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde a bola da partida se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Se uma bola adicional entrar no campo de jogo durante a partida sem interferir no jogo, o árbitro providenciará sua retirada de campo na primeira oportunidade.

1.2 – REFERÊNCIAS – AUTORIDADES E SINALIZAÇÃO RECOMENDADA

Regras – 5, 6, o quarto árbitro, o árbitro assistente reserva, sinais do árbitro e sinais do árbitro assistente

Regra 5: O Árbitro

A autoridade do Árbitro

Cada partida será dirigida por um árbitro, que terá autoridade total para fazer cumprir as Regras do Jogo naquela partida.

Poderes e Deveres

O árbitro

- fará cumprir as Regras do Jogo

- controlará a partida em cooperação com os árbitros assistentes e, quando possível, com o quarto árbitro
- assegurará que as bolas utilizadas atendam às exigências da Regra 2
- assegurará que o equipamento dos jogadores atenda às exigências da Regra 4
- atuará como cronometrista e tomará nota dos incidentes na partida
- paralisará, suspenderá ou encerrará a partida, a seu critério, em caso de infração às Regras do Jogo
- paralisará, suspenderá ou encerrará a partida por qualquer tipo de interferência externa
- paralisará a partida se, em sua opinião, um jogador tiver sofrido uma lesão grave e assegurará que o mesmo seja transportado para fora do campo de jogo; um jogador lesionado somente poderá retornar ao campo de jogo depois que a partida tiver sido reiniciada
- permitirá que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se, em sua opinião, um jogador estiver levemente lesionado
- assegurará que todo jogador com sangramento saia do campo de jogo; o jogador somente poderá retornar depois do sinal do árbitro, que deve estar certo de que o sangramento parou.
- permitirá que o jogo continue, se a equipe que sofreu uma infração se beneficiar de uma vantagem, e punirá a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretizar naquele momento
- punirá a infração mais grave quando um jogador cometer mais de uma infração ao mesmo tempo
- tomará medidas disciplinares contra jogadores que cometerem infrações puníveis com advertência ou expulsão; não será obrigado a tomar essas medidas imediatamente, porém deverá fazê-lo assim que a bola estiver fora de jogo
- tomará medidas contra os funcionários oficiais das equipes que não se comportarem de maneira correta e poderá, a seu critério, expulsá-los do campo de jogo e de seus arredores
- atuará conforme as indicações de seus árbitros assistentes em relação a incidentes que não pôde observar
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo
- determinará reinício do jogo depois de uma paralisação
- remeterá às autoridades competentes um relatório da partida, com informação sobre todas as medidas disciplinares tomadas contra jogadores e/ou funcionários oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que tiver ocorrido antes, durante e depois da partida

Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre fatos relacionados ao jogo, incluído o fato de um gol ter sido marcado ou não e o resultado da partida, são definitivas. O árbitro somente poderá modificar uma decisão se perceber que a mesma é incorreta ou, a seu critério, conforme uma indicação de um árbitro assistente ou do quarto árbitro, sempre que ainda não tiver reiniciado o jogo ou terminado a partida.

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

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

- qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, funcionário oficial ou torcedor
- qualquer dano a todo o tipo de propriedade
- qualquer outra perda sofrida por uma pessoa, clube, companhia, associação ou entidade similar, a qual se deva ou possa dever-se a alguma decisão que o árbitro tiver tomado em conformidade com as Regras do Jogo ou com o procedimento normal requerido para realizar, jogar e controlar uma partida

Entre tais situações, podem figurar:

- uma decisão de permitir ou não que uma partida seja disputada em razão das condições do campo de jogo, de suas imediações, ou das condições meteorológicas
- uma decisão de suspender definitivamente uma partida por qualquer razão
- uma decisão sobre a condição das instalações do campo ou da bola utilizadas durante uma partida, incluído os postes de meta, o travessão e as bandeiras de canto.
- uma decisão de paralisar ou não uma partida devido à interferência de torcedores ou a qualquer problema nesta área
- uma decisão de paralisar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora do campo de jogo para ser atendido
- uma decisão de solicitar que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para ser atendido
- uma decisão de permitir ou não que um jogador use certa indumentária ou equipamento
- uma decisão (na medida em que essa possa ser de sua responsabilidade) de permitir ou não a qualquer pessoa (incluindo os funcionários das equipes e do estádio, o pessoal da segurança, os fotógrafos ou outros representantes dos meios de comunicação) estar presente nas proximidades do campo de jogo

• qualquer outra decisão que possa tomar em conformidade com as Regras do Jogo ou com seus deveres, de acordo com o estipulado pelas normas ou regulamentos da FIFA, confederação, associação membro ou liga, sob cuja jurisdição é disputada a partida.

Decisão 2

Em torneios ou competições em que for escalado um quarto árbitro, suas tarefas e deveres deverão estar de acordo com as diretrizes aprovadas pelo International F.A. Board, descritas nesta publicação.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 5 – O ÁRBITRO

Poderes e deveres

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

Se um objeto arremessado por um torcedor atingir o árbitro ou um de seus árbitros assistentes, ou um jogador, ou um funcionário oficial de uma equipe, o árbitro poderá permitir que o jogo continue, suspender o jogo ou encerrar a partida, dependendo da gravidade do incidente. Em qualquer caso, o árbitro deverá relatar o incidente ou incidentes e enviá-los às autoridades competentes.

O árbitro tem autoridade para mostrar cartões amarelos ou vermelhos durante o intervalo do meio-tempo e depois que a partida termina, assim como durante a prorrogação e a execução de tiros do ponto penal, uma vez que a partida permanece sob sua jurisdição nesses momentos.

Se o árbitro estiver temporariamente incapacitado por qualquer motivo, o jogo poderá continuar sob a supervisão dos árbitros assistentes até a bola sair de jogo.

Se um torcedor assoprar um apito e o árbitro considerar que isso interferiu no jogo (por exemplo, um jogador pega a bola com suas mãos, imaginando que o jogo foi paralisado), o árbitro deverá paralisar a partida e reiniciar o jogo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela a esta linha, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Aplicação da vantagem

O árbitro poderá aplicar a vantagem sempre que se cometer uma infração.

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

- a gravidade da infração; se a infração merecer uma expulsão, o árbitro deverá paralisar o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade imediata de marcar um gol.
- a posição onde a infração foi cometida: quanto mais próxima à meta adversária, mais efetiva será a vantagem.
- a oportunidade de um ataque imediato e perigoso contra a meta adversária.
- o "clima" da partida.

A decisão de punir a infração original deverá ser tomada segundos depois da ocorrência de infração. Se a infração merecer uma advertência, essa deverá ser aplicada na primeira paralisação do jogo. No entanto, a menos que haja uma situação clara de vantagem, é recomendado que o árbitro paralise o jogo e advirta o jogador imediatamente. No caso de NÃO ser aplicada a advertência na primeira paralisação do jogo, o cartão não poderá ser aplicado mais tarde.

Jogadores lesionados

Quando houver jogadores lesionados, o árbitro deverá atentar para os seguintes procedimentos:

- permitirá que o jogo prossiga até que a bola esteja fora de jogo se, em sua opinião, a lesão for leve
- paralisará o jogo se, em sua opinião, a lesão for grave
- depois de consultar o jogador lesionado, autorizará a entrada de um ou, no máximo, dois médicos no campo de jogo para avaliar a lesão e providenciar o transporte seguro e rápido do jogador para fora do campo de jogo
- os maqueiros só devem entrar no campo de jogo com a maca após o sinal do árbitro.

- o árbitro deverá assegurar o transporte seguro e rápido do jogador lesionado para fora do campo de jogo
- não é permitido atender o jogador no campo de jogo
- todo jogador que sofre uma ferida com sangramento deve sair do campo de jogo; não poderá retornar até que o árbitro considere que o ferimento deixou de sangrar; não é permitido que um jogador use roupa manchada de sangue
- quando o árbitro autorizar a entrada dos médicos no campo de jogo, o jogador deverá sair do campo, seja na maca ou a pé; se o jogador não obedecer essa disposição, deverá ser admoestado por conduta antidesportiva
- um jogador lesionado somente poderá retornar ao campo de jogo depois que a partida tiver sido reiniciada
- quando a bola estiver em jogo, o jogador lesionado poderá retornar ao campo de jogo unicamente pela linha lateral; quando a bola estiver fora de jogo, poderá retornar ao campo por qualquer linha demarcatória
- somente o árbitro está autorizado a permitir que um jogador lesionado retorne ao campo de jogo, independentemente de a bola estar ou não em jogo
- o árbitro autorizará o retorno de um jogador lesionado ao campo de jogo se um árbitro assistente ou o quarto árbitro tiver verificado que o jogador está pronto para retornar
- se o jogo não tiver sido paralisado por outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for causada por uma infração às Regras do Jogo, o árbitro deverá reiniciar o jogo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à esta linha, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado
- o árbitro deverá crescer, ao final de cada tempo de jogo, todo o tempo perdido por causa de lesões
- uma vez que o árbitro tenha decidido aplicar um cartão a um jogador que esteja lesionado e tenha de deixar o campo de jogo para atendimento, o árbitro deverá mostrar o cartão antes de o jogador sair do campo de jogo.

As exceções a esse procedimento serão feitas somente quando:

- um goleiro estiver lesionado
- um goleiro e um jogador de linha se chocarem e necessitarem de atendimento imediato
- jogadores da mesma equipe se chocarem e necessitarem de atendimento imediato.
- ocorrer uma lesão grave, por exemplo, engolir a língua, choque violento entre jogadores, que atinja a cabeça, fratura de perna etc.

Mais de uma infração ao mesmo tempo

- Infrações cometidas por dois ou mais jogadores de uma mesma equipe:
 - o árbitro deverá punir a falta mais grave quando os jogadores cometerem mais de uma infração ao mesmo tempo
 - o jogo deverá ser reiniciado de acordo com a infração mais grave.
- Infrações cometidas por jogadores de equipes diferentes:
 - o árbitro deverá paralisar o jogo e reiniciá-lo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Posicionamento do árbitro com a bola em jogo

Recomendações

- O jogo deve se desenvolver entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo da jogada.
- O árbitro assistente mais próximo da jogada deverá estar no campo visual do árbitro. O árbitro utilizará um sistema de diagonal amplo.
- Uma posição lateral ao jogo ajudará o árbitro a manter tanto o jogo quanto o árbitro assistente em seu campo visual.
- O árbitro deve estar suficientemente próximo à jogada, para observar o jogo, mas não deverá interferir nele.
- "O que precisa ser visto" não está sempre próximo à bola.

O árbitro deverá estar atento a:

- confrontos individuais agressivos de jogadores distantes da bola
- possíveis infrações na área para onde se dirige a jogada
- infrações ocorridas depois de a bola ser jogada para longe

Posicionamento do árbitro com a bola fora de jogo

O melhor posicionamento é aquele em que o árbitro pode tomar a decisão correta. Todas as recomendações sobre posicionamento em uma partida são baseadas em probabilidades e deverão ser ajustadas por meio de informações específicas sobre as equipes, os jogadores e as situações de jogo até aquele momento. As posições sugeridas nos gráficos a seguir são básicas e recomendadas aos árbitros. A referência a uma "zona" serve para enfatizar que cada posição recomendada constitui, na verdade, uma área dentro da qual o árbitro estará provavelmente otimizando sua atuação. Tal zona poderá ser maior, menor ou diferente, de acordo com as circunstâncias, verificar posicionamento em - **Livro de Regras do Jogo de Futebol FIFA / CBF**.

Uso do apito

O apito é necessário para:

- iniciar o jogo (1º, 2º tempo, em ambos os tempos da prorrogação, se houver) e depois de um gol
- paralisar o jogo a fim de:
 - conceder um tiro livre, um tiro penal e depois de um gol (ajustado)
 - suspender ou encerrar uma partida
 - terminar um tempo de jogo devido ao término dos minutos
- reiniciar o jogo:
 - nos tiros livres, quando se ordena que uma barreira fique na distância apropriada
 - nos tiros penais
- reiniciar o jogo após ter sido paralisado devido à:
 - aplicação de um cartão amarelo ou vermelho por incorreção
 - lesão
 - substituição

O apito NÃO é necessário para paralisar o jogo por:

- um tiro de meta, tiro de canto ou arremesso lateral
- um gol (claro)
- reiniciar o jogo mediante:
 - um tiro livre, tiro de meta, tiro de canto, arremesso lateral

Um apito que é usado desnecessariamente com muita frequência terá menos impacto quando for necessário. Quando um apito for necessário para reiniciar o jogo, o árbitro informará claramente aos jogadores que o jogo não será reiniciado antes de tal sinal (apito).

Linguagem corporal

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

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

A linguagem corporal não serve para:

- explicar decisões tomadas

Regra 6: Os Árbitros Assistentes

Deveres

Serão designados dois árbitros assistentes que terão, sempre submetido à decisão do árbitro o dever de indicar:

- quando a bola sair completamente do campo de jogo
- a que equipe pertence o arremesso lateral ou se é tiro de canto ou de meta
- quando deverá ser punido um jogador por estar em posição de impedimento
- quando for solicitada uma substituição
- quando ocorrer alguma infração ou outro incidente fora do campo visual do árbitro
- quando forem cometidas infrações que possam ver melhor do que o árbitro (isso inclui, em certas circunstâncias, infrações cometidas dentro da área penal)
- quando, nos tiros penais, o goleiro se adiantar além da linha de meta antes de a bola ser chutada e se a bola ultrapassar a linha de meta.

Assistência

Os árbitros assistentes também ajudarão o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras. Particularmente, poderão entrar no campo de jogo para ajudar a controlar que se respeite a distância de 9,15m. Em caso de intervenção indevida ou conduta inapropriada de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um relatório às autoridades competentes.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres e responsabilidades

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

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

Posicionamento do árbitro assistente e trabalho em equipe

1. Tiro de saída

Os árbitros assistentes deverão estar na mesma linha do penúltimo defensor.

2. Posicionamento durante a partida

Os árbitros assistentes deverão colocar-se na linha do penúltimo defensor ou da bola quando esta estiver mais próxima da linha de meta do que o penúltimo defensor. Os árbitros assistentes deverão sempre estar de frente para o campo de jogo.

3. Tiro de meta

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

- Se a bola não estiver no lugar correto, o árbitro assistente não deverá mover-se de sua posição, estabelecerá contato visual com o árbitro e levantará sua bandeira

2. Se a bola estiver colocada no lugar correto dentro da área de meta, o árbitro assistente deverá mover-se à margem da área penal para controlar se a bola saiu da área penal (bola em jogo) e se os adversários estão fora dessa área:

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

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

4. Goleiro solta a bola de suas mãos

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

Uma vez que o goleiro tiver soltado a bola, os árbitros assistentes deverão posicionar-se para controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade absoluta.

5. Tiro penal

O árbitro assistente deverá posicionar-se na interseção da linha de meta com a área penal. Se o goleiro se mover para frente claramente antes de a bola ser chutada e um gol não for marcado, o árbitro assistente deverá levantar sua bandeira.

6. Tiros do ponto penal

Um dos árbitros assistentes deverá posicionar-se na interseção da linha de meta com a área de meta. Seu principal dever será controlar se a bola ultrapassou a linha de meta.

- Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro assistente deverá estabelecer contato visual com o árbitro sem fazer qualquer sinal adicional.
- Quando um gol for marcado, mas não estiver claro se a bola ultrapassou a linha, o árbitro assistente deverá primeiramente levantar sua bandeira para atrair a atenção do árbitro e, então, confirmar o gol. O outro árbitro assistente deverá posicionar-se no círculo central para controlar o restante dos jogadores de ambas as equipes.

7. Situações de "Gol – Não gol"

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

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

Em certas ocasiões, quando a bola não ultrapassar totalmente a linha de meta e o jogo continuar normalmente, já que um gol não foi marcado, o árbitro estabelecerá contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, fará um sinal discreto com a mão.

8. Tiro de canto

Em um tiro de canto, o árbitro assistente se posicionará atrás do poste de bandeirinha de canto alinhado com a linha de meta. Nessa posição, ele não deverá atrapalhar o executor do tiro de canto. Ele deverá controlar que a bola esteja devidamente colocada dentro do quarto de círculo.

9. Tiro livre

Em um tiro livre, o árbitro assistente deverá posicionar-se na linha do penúltimo defensor, a fim de controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade absoluta. Todavia, se houver um chute direto a gol, ele deverá estar pronto para seguir a trajetória da bola e correr pela linha lateral em direção ao poste de bandeirinha de canto.

Sinais com a mão ou gestos

Como regra geral, os árbitros assistentes não deverão fazer sinais óbvios com a mão. Todavia, em alguns casos, um sinal discreto com a mão livre pode significar um valioso apoio ao árbitro; porém, o sinal terá um significado preciso. Tal sinal deve ter sido discutido e acordado nas conversas prévias (plano de trabalho) à partida.

Técnica de deslocamento

Como regra geral, os árbitros assistentes estarão de frente para o campo de jogo enquanto se movimentam pela linha lateral. Os movimentos laterais deverão ser usados em distâncias curtas; isso é especialmente importante no momento de julgar as situações de impedimento, e oferecem ao árbitro assistente um melhor campo visual.

Sinal de "bip"

Recorda-se aos árbitros assistentes que o equipamento eletrônico ("bip") é um sinal complementar a ser usado somente, quando necessário, para atrair a atenção do árbitro.

Situações quando o sinal de "bip" é útil:

- impedimento
- faltas (fora do campo visual do árbitro)
- arremessos laterais, tiros de canto e de meta (situações difíceis)
- situações de gol (decisões difíceis)

Sinais do Árbitro Assistente – consultar Livro de Regras do Jogo de Futebol FIFA / CBF

Técnica da bandeira e trabalho em equipe

A bandeira do árbitro assistente deverá estar sempre visível para o árbitro, desenrolada e para baixo, enquanto corre. Ao fazer um sinal, o árbitro assistente deverá parar de correr, ficar de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a bandeira com movimentos firmes (não apressados ou exagerados). A bandeira será como uma extensão do braço.

O árbitro assistente deverá levantar a bandeira utilizando a mesma mão que usará para fazer o próximo sinal em uma sequência. Se as circunstâncias mudam e a outra mão deve ser usada para o próximo sinal, o árbitro assistente deverá passar sua bandeira para a mão oposta por baixo da cintura. Sempre que o árbitro assistente assinalar que a bola saiu do campo de jogo, ele deverá manter esse sinal até que o árbitro o veja.

Se o árbitro assistente levantar a bandeira para assinalar uma conduta violenta e o árbitro não perceber imediatamente esse sinal:

- se o jogo for paralisado para que uma ação disciplinar seja tomada, deverá reniciar-se conforme as Regras do Jogo (tiro livre, tiro penal etc.)
- se o jogo já tiver sido reiniciado, o árbitro ainda poderá adotar medidas disciplinares, porém não punirá a infração com tiro livre ou tiro penal

Arremesso lateral

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

Quando a bola ultrapassar a linha lateral distante do árbitro assistente e a decisão do arremesso lateral for óbvia, o árbitro assistente deverá também assinalar diretamente a direção do arremesso lateral.

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

Tiro de canto / Tiro de meta

Quando a bola ultrapassar a linha de meta próximo ao árbitro assistente, ele deverá assinalar diretamente com sua mão direita (melhor campo visual) para indicar se deve ser concedido um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola ultrapassar a linha de meta próximo ao árbitro assistente, mas a bola parecer ainda estar em jogo, o árbitro assistente deverá primeiramente levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola saiu do campo de jogo, e, então, indicar se deve ser concedido um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola ultrapassar a linha de meta distante do árbitro assistente, o árbitro assistente deverá levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola saiu do campo de jogo, estabelecer contato visual e seguir a decisão do árbitro. O árbitro assistente poderá também assinalar diretamente caso a decisão seja óbvia.

Impedimento

A primeira ação de um árbitro assistente depois de uma decisão de impedimento é levantar sua bandeira. Em seguida, usará sua bandeira para indicar a área do campo onde ocorreu a infração. Se o árbitro não vir a bandeira de imediato, o árbitro assistente deverá manter o sinal até que o árbitro veja ou até que a bola esteja claramente no controle da equipe defensora. O árbitro assistente levantará sua bandeira com a mão direita para dispor de uma linha de visão melhor.

Substituição

No caso de uma substituição, o quarto árbitro deverá informar primeiramente o árbitro assistente. O árbitro assistente deverá, então, assinalar ao árbitro na primeira paralisação do jogo. O árbitro assistente não precisará deslocar-se até a linha de meio-campo, uma vez que o quarto árbitro se encarregará do procedimento de substituição.

Se não houver quarto árbitro, o árbitro assistente deverá encarregar-se do procedimento de substituição. Nesse caso, o árbitro deverá esperar até que o árbitro assistente retorne a sua posição, antes de apitar para reiniciar o jogo.

Faltas

O árbitro assistente deverá levantar sua bandeira quando uma falta ou incorreção for cometida próximo a ele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as demais situações, ele deverá esperar e oferecer sua opinião, quando requisitada. Se esse for o caso, o árbitro assistente deverá informar ao árbitro o que ele viu e ouviu, e quais jogadores estiveram envolvidos.

Antes de assinalar uma infração, o árbitro assistente deverá assegurar-se que:

- a infração ocorreu fora do campo visual do árbitro ou se a visão do árbitro estava obstruída
- o árbitro não teria aplicado a vantagem, caso tivesse visto a infração

Quando uma falta ou incorreção for cometida, o árbitro assistente deverá:

- levantar a bandeira com a mesma mão que usará para assinalar a direção, o que dará ao árbitro uma indicação clara de quem cometeu a falta
- estabelecer contato visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para frente e para trás (evitando qualquer movimento excessivo ou brusco)
- usar o sinal eletrônico de "bip", se necessário.

O árbitro assistente deverá usar a técnica de "esperar e ver", a fim de permitir que continue a jogada e não levantará sua bandeira quando a equipe contra a qual uma falta tiver sido cometida seja beneficiada com uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente estabeleça contato visual com o árbitro.

Faltas fora da área penal

Quando uma falta for cometida fora da área penal (próxima à demarcação da área penal), o árbitro assistente deverá estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde ele está posicionado e que ação ele tomou. O árbitro assistente deverá permanecer parado em linha com a área penal e levantar sua bandeira, se necessário. Em situações de contra ataque, o árbitro assistente deverá ser capaz de informar se uma falta foi cometida ou não, se foi dentro ou fora da área penal, que é uma prioridade absoluta, e que medida disciplinar deverá ser tomada.

Faltas dentro da área penal

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

Confronto coletivo

Em situações de confronto coletivo entre jogadores, o árbitro assistente mais próximo poderá entrar no campo de jogo para ajudar o árbitro. O outro árbitro assistente deverá também observar a situação e anotar detalhes do incidente.

Consultas

Para consultas sobre decisões disciplinares, o contato visual e um sinal discreto com a mão entre o árbitro assistente e o árbitro serão suficientes em alguns casos. Caso seja necessária uma consulta direta, o árbitro assistente poderá entrar 2 ou 3 metros no campo de jogo. Ao falar, o árbitro e o árbitro assistente deverão estar de frente para o campo de jogo para evitar que sejam ouvidos por terceiros.

Distância da barreira

Quando for concedido um tiro livre muito próximo à linha lateral e perto do árbitro assistente, ele poderá entrar no campo de jogo para ajudar a assegurar que a barreira se coloque a 9,15m da bola. Ele avaliará a distância, a partir da posição da bola. Nesse caso, o árbitro deverá esperar até que o árbitro assistente retorne a sua posição, antes de apitar para reiniciar o jogo.

1.3 – REFERÊNCIAS – TIROS LIVRES E REPOSIÇÃO DE BOLA

Regras – 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17

Regra 8: O Início e o Reinício de Jogo

Introdução

Uma moeda será lançada ao ar e a equipe que ganhar o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida. A outra equipe efetuará o tiro de saída para iniciar a partida. A equipe que ganhar o sorteio executará o tiro de saída para iniciar o segundo tempo da partida. No segundo tempo da partida, as equipes trocarão de lado de campo e atacarão na direção oposta.

Tiro de saída

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

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

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

Procedimento

- todos os jogadores deverão encontrar-se em sua própria metade do campo
 - os adversários da equipe que efetuará o tiro de saída deverão encontrar-se a, no mínimo, 9,15m da bola, até que esta esteja em jogo
 - a bola estará imóvel no ponto central
 - o árbitro dará o sinal
 - a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente
 - o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes de esta ter tocado em outro jogador
- Depois de uma equipe marcar um gol, a equipe adversária efetuará o tiro de saída.

Infrações / Sanções

Se o executor do tiro de saída tocar na bola pela segunda vez antes de esta ter tocado em outro jogador:

- será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro de saída:

- será repetido o tiro de saída

Bola ao chão

Se a bola estiver em jogo e o árbitro paralisá-lo por qualquer motivo não indicado nas Regras do Jogo, a partida será reiniciada com bola ao chão.

Procedimento

O árbitro deixará cair a bola no local onde a mesma se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado. O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar no solo.

Infrações / Sanções

O procedimento de bola ao chão será repetido:

- se a bola for tocada por um jogador antes de tocar no solo
- se a bola sair do campo de jogo depois de tocar no solo, sem ter sido tocada por um jogador.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 8 – O INÍCIO E O REINÍCIO DE JOGO

Bola ao Chão

Qualquer jogador poderá disputar bola ao chão (inclusive o goleiro). Não há um número mínimo ou máximo de jogadores que possam disputar bola ao chão. O árbitro não poderá decidir que jogadores poderão participar ou não da disputa de bola ao chão.

Regra 9: A Bola em Jogo ou Fora de Jogo

Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

- tiver ultrapassado totalmente a linha lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar
- o jogo tiver sido paralisado pelo árbitro

Bola em jogo

A bola estará em jogo em qualquer outro momento, inclusive quando:

- rebater nos postes de meta, travessão ou poste de bandeirinha de canto e permanecer no campo de jogo
- rebater no árbitro ou em um árbitro assistente localizado dentro do campo de jogo.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 9 – A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

A bola que está em jogo toca em uma pessoa que não é um jogador

Se a bola estiver em jogo e tocar no árbitro ou em um árbitro assistente que está temporariamente dentro do campo de jogo, o jogo continuará, uma vez que o árbitro e os árbitros assistentes fazem parte da partida.

Regra 13: Tiros Livres

Tipos de tiros livres

Os tiros livres são diretos ou indiretos.

Tiro livre direto

A bola entra na meta

- se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um gol
- se um tiro livre direto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária

Tiro livre indireto

Sinal do árbitro

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço acima da sua cabeça. Manterá seu braço nessa posição até que o tiro tenha sido executado e a bola tenha tocado em outro jogador ou saia de jogo.

A bola entra na meta

Um gol será válido somente se a bola tocar em outro jogador antes de entrar na meta.

- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um tiro de meta
- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária

Procedimento

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando o tiro for executado e o executor não poderá tocar na bola pela segunda vez, antes que essa tenha tocado em outro jogador.

Posição em tiros livres

Tiro livre dentro da área penal

Tiro livre direto ou indireto para a equipe defensora:

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola
- todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo

- a bola só entrará em jogo após ser chutada e sair diretamente da área penal
- um tiro livre concedido na área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dessa área

Tiro livre indireto para a equipe atacante:

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta entre em jogo, a menos que se encontrem sobre sua própria linha de meta entre os postes de meta
- a bola estará em jogo assim que for chutada e se movimentar
- um tiro livre indireto concedido na área de meta será executado na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde ocorrer a infração

Tiro livre fora da área penal

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta entre em jogo
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o tiro livre será executado do local onde ocorrer a infração ou do local onde se encontrava a bola quando ela ocorreu (conforme a natureza da infração)

Infrações / Sanções

Se, ao executar um tiro livre, um adversário se encontrar mais próximo da bola do que a distância regulamentar:

- será repetido o tiro

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua própria área penal, sem que a bola saia diretamente da área penal:

- será repetido o tiro

Tiro livre executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor

Tiro livre executado pelo goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 13 – TIROS LIVRES

Procedimento

A bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover. Poderá ser executado um tiro livre levantando a bola com um pé ou ambos os pés simultaneamente. O ato de utilizar fintas ao executar um tiro livre para confundir os adversários faz parte do futebol e está permitido. Todavia, o árbitro deverá advertir o jogador se considerar que tal finta representa uma conduta antidesportiva.

Se, na execução correta de um tiro livre, o executor chuta intencionalmente a bola contra um adversário, de maneira não imprudente, nem temerária ou com uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue. Deverá ser repetido um tiro livre indireto, se o árbitro deixar de levantar seu braço para indicar que o tiro é indireto e a bola for chutada diretamente no gol. O tiro livre indireto inicial não será invalidado por um erro do árbitro.

Distância

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

Se um jogador decidir executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está próximo à bola o atrapalha deliberadamente na execução, o árbitro deverá advertir o jogador por retardar o reinício de jogo.

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua própria área penal e um ou mais adversários ainda estiverem dentro dessa área porque o defensor decidiu executar o tiro rapidamente e os adversários não tiveram tempo de deixar a área penal, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

Regra 14: O Tiro Penal

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das dez infrações que originam um tiro livre direto, dentro de sua própria área penal e enquanto a bola estiver em jogo. Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro penal.

Será concedido tempo adicional para executar um tiro penal ao final de cada tempo ou ao final dos tempos de uma prorrogação.

Posição da bola e dos jogadores

A bola

- deverá ser colocada no ponto penal

O executor do tiro penal:

- deverá ser devidamente identificado

O goleiro defensor

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

Os jogadores, exceto o executor do tiro, deverão estar:

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

Procedimento

- depois que cada jogador estiver em sua posição conforme esta regra, o árbitro dará o sinal para que seja executado o tiro penal
- o executor do tiro penal chutará a bola para frente
- o executor do tiro penal não deverá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente

Quando for executado um tiro penal durante o curso normal de uma partida ou quando o tempo de jogo tiver sido prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar para executar ou repetir um tiro penal, será concedido um gol se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão:

- a bola tocar em um ou ambos os postes e/ou no travessão e/ou no goleiro
- O árbitro decidirá quando o tiro penal se completar.

Infrações / Sanções

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

O executor do tiro penal comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e reiniciará a partida com um tiro livre indireto para a equipe defensora, que será executado do local onde ocorrer a infração

O goleiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal

Um companheiro do executor do tiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e reiniciará a partida com um tiro livre indireto para a equipe defensora, que será executado do local onde ocorrer a infração

Um companheiro do goleiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal

Um jogador da equipe defensora e outro da equipe atacante cometem uma infração às Regras do Jogo:

- será repetido o tiro penal

Se após a execução do tiro penal:

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

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

O executor do tiro tocar intencionalmente na bola com as mãos antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

A bola tocar em qualquer objeto no momento em que se move para frente:

- será repetido o tiro penal

A bola continuar no campo de jogo após rebater no goleiro, no travessão ou nos postes, e, logo depois, tocar em qualquer objeto:

- o árbitro paralisará o jogo
- a partida será reiniciada com bola ao chão no local onde ela tocar o objeto, a menos que seja tocado na área de meta; neste caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta, paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 14 – O TIRO PENAL

Procedimento

O ato de utilizar fintas na execução de um tiro penal para confundir os adversários faz parte do futebol e está permitido. Todavia, o árbitro deverá advertir o jogador se considerar que tal finta representa uma conduta antidesportiva.

Preparativos de um tiro penal

O árbitro deverá confirmar que se cumpram os seguintes requisitos antes da execução de um tiro penal:

- identificar o executor
- colocar corretamente a bola no ponto penal
- o goleiro deverá encontrar-se sobre a linha de meta entre os postes de meta e de frente para o executor do tiro

- os companheiros do executor e do goleiro deverão encontrar-se
- fora da área penal
- fora do arco de círculo (meia lua) da área penal
- atrás da bola

Regra 15: O Arremesso Lateral

O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo. O arremesso lateral será concedido à equipe adversária do último jogador que tocar na bola, antes desta ultrapassar totalmente a linha lateral, por terra ou pelo ar. Não poderá ser marcado um gol diretamente de um arremesso lateral.

Procedimento:

No momento de arremessar a bola, o executor deverá:

- estar de frente para o campo de jogo
- ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma
- usar ambas as mãos
- arremessar a bola por trás da nuca e por cima da cabeça
- arremessar a bola do local onde a mesma saiu do campo de jogo

Todos os adversários deverão permanecer a, no mínimo, 2 metros de distância do local da execução do arremesso lateral. A bola estará em jogo assim que tiver entrado no campo de jogo. O executor do arremesso lateral não poderá tocar na bola até que essa tenha tocado em outro jogador.

Infrações / Sanções

Arremesso lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal, se a infração ocorrer dentro da área penal do executor

Arremesso lateral executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se um adversário distrair ou atrapalhar, de forma incorreta, o executor do arremesso:

- será advertido por conduta antidesportiva

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe adversária.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 15 – O ARREMESSO LATERAL

Procedimento – Infrações

Recorda-se aos árbitros que os adversários não devem permanecer a menos de 2m de distância do local onde se executa o arremesso lateral. Quando necessário, o árbitro deverá chamar a atenção de qualquer jogador que se encontre dentro dessa distância antes de o arremesso lateral ser executado e advertirá o jogador se ele, subseqüentemente, não obedecer a distância correta. O jogo será reiniciado com um arremesso lateral.

Se, na execução correta de um arremesso lateral, um jogador arremessar intencionalmente a bola contra um adversário, de maneira não imprudente, nem temerária ou com uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

Se a bola de um arremesso lateral entrar diretamente na meta adversária, o árbitro deverá conceder um tiro de meta.

Se a bola de um arremesso lateral entrar diretamente na própria meta do executor, o árbitro deverá conceder um tiro de canto.

Se a bola toca no solo antes de entrar no campo de jogo, a mesma equipe repetirá o arremesso lateral, da mesma posição, desde que o arremesso tenha sido executado conforme o procedimento correto.

Se não for executado de forma correta, o arremesso deverá ser executado por um jogador da equipe adversária.

Regra 16: Tiro de Meta

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

Será concedido um tiro de meta quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe atacante, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10.

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

Procedimento

- um jogador da equipe defensora chutará a bola de qualquer ponto da área de meta
- os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes que essa tenha tocado em outro jogador
- a bola só entrará em jogo após ser chutada e sair diretamente da área penal

Infrações e Sanções

Se a bola após ser chutada não sair diretamente da área penal:

- será repetido o tiro de meta

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro

Tiro de meta executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de meta.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 16 – O TIRO DE META

Procedimento – Infrações

Se um jogador, que executou um tiro de meta corretamente, tocar deliberadamente na bola pela segunda vez depois que a bola tiver saído da área penal e antes que outro jogador a tenha tocado, deverá ser punido com um tiro livre indireto do local onde tocou a bola pela segunda vez (ver Regra 13 - Posição em tiros livres). Todavia, se o jogador tocar na bola com as mãos, ele deverá ser punido com um tiro livre direto e, se necessário, receber uma punição disciplinar.

Se um adversário entrar na área penal, antes de a bola ter entrado em jogo, e sofrer uma falta de um defensor, o tiro de meta deverá ser repetido e o defensor poderá ser advertido ou expulso, dependendo da natureza da infração.

Regra 17: O Tiro de Canto

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

Será concedido um tiro de canto quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe defensora, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10. Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe adversária.

Procedimento

- a bola será colocada no interior do quarto de círculo do poste de bandeirinha de canto mais próximo do local onde ela ultrapassar a linha de meta
- não deverá ser retirado o poste de bandeirinha de canto
- os jogadores da equipe adversária deverão permanecer a, no mínimo, 9,15m de distância do quarto de círculo de canto até que a bola entre em jogo
- a bola será chutada por um jogador da equipe atacante
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador

Infrações/Punições

Tiro de canto executado por qualquer jogador, exceto goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro

Tiro de canto executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de canto

Os gols marcados fora de casa, a prorrogação e os tiros do ponto penal são os três meios aprovados para determinar a equipe vencedora, no final de um jogo, ou de um jogo eliminatório, em caso de empate, sempre que o regulamento da competição assim o exigir.

Gols marcados fora de casa

O regulamento da competição pode estipular que, se as equipes jogarem partidas de ida-e-volta e o resultado terminar empatado depois da segunda partida, seja contado em dobro qualquer gol marcado no campo da equipe adversária.

Prorrogação

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

Tiros do ponto penal

Procedimento

- o árbitro escolherá a meta em que serão executados os tiros do ponto penal
- o árbitro lançará uma moeda e a equipe cujo capitão ganhar o sorteio decidirá se executará o primeiro ou o segundo tiro
- o árbitro anotará todos os tiros executados
- sujeito às condições estipuladas abaixo, cada equipe executará cinco tiros
- os tiros deverão ser executados alternadamente pelas equipes
- se antes de as equipes terem executado seus cinco tiros, uma equipe marcar mais gols do que a outra possa marcar, mesmo que complete seus cinco tiros, a execução dos tiros do ponto penal será encerrada
- se ambas as equipes executaram seus cinco tiros, marcando a mesma quantidade de gols ou não marcando nenhum, a execução dos tiros deverá continuar na mesma ordem até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, após ambas terem executado o mesmo número de tiros
- um goleiro que sofrer uma lesão durante a execução dos tiros e não puder continuar jogando, poderá ser substituído por um substituto relacionado, desde que sua equipe não tenha utilizado o número máximo de substitutos permitido pelo regulamento da competição

Procedimentos para Determinar o Vencedor de uma Partida ou de um Jogo Eliminatório

- com exceção do caso antes mencionado, somente os jogadores que se encontrarem no campo de jogo ao final da partida, incluindo a prorrogação quando for o caso, estarão autorizados a executar os tiros do ponto penal
- cada tiro deverá ser executado por um jogador diferente e todos os jogadores autorizados deverão executar um tiro antes que um jogador possa executar seu segundo tiro
- qualquer jogador habilitado poderá trocar de posição com o goleiro a qualquer momento durante a execução dos tiros
- somente os jogadores habilitados e os árbitros poderão permanecer no campo de jogo quando se executar os tiros do ponto penal
- todos os jogadores, exceto o executor do tiro e os dois goleiros, deverão permanecer no interior do círculo central
- o goleiro companheiro do executor do tiro deverá permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde os tiros estiverem sendo executados, na interseção da linha de meta com a linha da área penal

- a menos que se estipule outro procedimento, serão aplicadas as Regras do Jogo e as Decisões do International F.A. Board quando se executarem tiros do ponto penal
- se, ao terminar a partida e antes de iniciar a execução dos tiros do ponto penal, uma equipe tiver mais jogadores do que a outra, ela deverá reduzir seu número de jogadores para se equiparar ao de sua adversária, e o capitão da equipe deverá informar ao árbitro o nome e número de cada jogador excluído. Todo jogador que for assim excluído não poderá participar do lançamento dos tiros do ponto penal
- antes de iniciar os tiros do ponto penal, o árbitro deverá assegurar a permanência, no interior do círculo central, do mesmo número de jogadores por equipe na execução dos tiros do ponto penal.

Execução dos Tiros do Ponto Penal

Todos os outros jogadores dentro do círculo central Goleiro da equipe do executor Árbitro Assistente

Nenhum dirigente, treinador etc. poderá permanecer dentro do campo de jogo Árbitro Assistente Executor Árbitro

A Área Técnica

A área técnica se refere particularmente às partidas disputadas em estádios que contam com uma área especial para o pessoal técnico e substitutos, tal como se pode ver na ilustração. Ainda que o tamanho e a localização das áreas técnicas possam variar de um estádio para outro, as seguintes observações servem de diretriz:

- a área técnica se estende 1m de cada lado da área dos bancos e para frente até a distância de 1m da linha lateral
- recomenda-se utilizar marcações para delimitar tal área
- o número de pessoas autorizadas a permanecer na área técnica será determinado pelo regulamento da competição
- em conformidade com o regulamento da competição, deverão ser identificados os ocupantes da área técnica antes do início da partida
- somente uma pessoa de cada vez estará autorizada a dar instruções técnicas
- o treinador e demais funcionários oficiais deverão permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico deve entrar no campo de jogo, com a permissão do árbitro, para avaliar a lesão do jogador
- o treinador e demais ocupantes da área técnica deverão comportar-se de maneira adequada

O Quarto Árbitro e o Árbitro Assistente Reserva

- O quarto árbitro será designado conforme o regulamento da competição e substituirá qualquer um dos três árbitros responsáveis da partida no caso de um deles não ter condições de continuar atuando, a menos que um árbitro assistente reserva tenha sido designado. O quarto árbitro assistirá o árbitro em todo o momento.
- Antes do início da competição, o organizador deverá estipular claramente se o quarto árbitro assumirá as funções do árbitro principal, no caso de este último não poder continuar dirigindo a partida, ou se o primeiro árbitro assistente assumirá essa função e o quarto árbitro passará, então, a ser árbitro assistente.
- O quarto árbitro ajudará em todos os deveres administrativos antes, durante e depois da partida, segundo lhe solicite o árbitro.
- Será responsável por ajudar nos procedimentos de substituição durante a partida.
- Terá autoridade para controlar o equipamento dos substitutos, antes que estes entrem no campo de jogo. No caso do equipamento não corresponder ao estabelecido nas Regras do Jogo, informará ao árbitro.
- Quando necessário, controlará a substituição de bolas. Se, durante uma partida, a bola tiver que ser substituída por instrução do árbitro, o quarto árbitro providenciará uma nova bola, limitando ao mínimo a perda de tempo.
- Indicará ao árbitro se este adverte o jogador errado por uma confusão de identidade, se não expulsa o jogador que tenha recebido o segundo cartão amarelo, ou se ocorre uma conduta violenta fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. Entretanto, o árbitro mantém sua autoridade para decidir sobre qualquer fato relacionado ao jogo.
- Depois da partida, o quarto árbitro deverá apresentar um relatório às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outro incidente que tenha ocorrido fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. O quarto árbitro informará ao árbitro e a seus assistentes sobre a elaboração de qualquer relatório.
- Terá autoridade para informar ao árbitro se qualquer ocupante da área técnica se comportar de maneira inadequada.

- Um árbitro assistente reserva será designado conforme o regulamento da competição. Seu único dever será substituir um árbitro assistente que não tenha condições de continuar no jogo ou substituir o quarto árbitro, se for o caso.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 17 – O TIRO DE CANTO

Procedimento – Infrações

Recorda-se aos árbitros que os adversários deverão permanecer a, no mínimo, 9,15m de distância do quarto de círculo de canto até a bola entrar em jogo (como auxílio, poderá ser utilizada a marcação opcional feita fora do campo de jogo). Quando necessário, o árbitro deverá chamar a atenção de qualquer jogador que se encontrar dentro dessa distância, antes do tiro de canto ser executado, e advertirá o jogador se ele subsequentemente não obedecer a distância correta.

Se o executor tocar na bola pela segunda vez antes de essa ter tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária no local onde o executor tocar a bola pela segunda vez (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se, na execução correta de um tiro de canto, o executor chutar a bola intencionalmente contra um adversário de maneira não imprudente, nem temerária ou com uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue. A bola deverá ser colocada dentro do quarto de círculo de canto e estará em jogo no momento em que for chutada. A bola não precisa sair do quarto de círculo para entrar em jogo. O diagrama mostra algumas posições corretas e incorretas.

PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UMA PARTIDA OU DE UM JOGO ELIMINATÓRIO

Tiros do ponto penal

Procedimento

- Os tiros do ponto penal não fazem parte da partida.
- Poderá ser trocada a área penal onde são executados os tiros do ponto penal, somente se a meta ou a superfície de jogo se tornar inutilizável.
- Depois que todos os jogadores autorizados tiverem executado um tiro do ponto penal, não será necessário seguir a mesma ordem da primeira série de tiros.
- Cada equipe será responsável por escolher os jogadores que executarão os tiros do ponto penal, dentre aqueles que estavam no campo de jogo ao final da partida, bem como por definir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros.
- Com exceção do goleiro, um jogador lesionado não poderá ser substituído durante a execução dos tiros do ponto penal.
- Se o goleiro for expulso durante a execução dos tiros do ponto penal, ele poderá ser substituído na sua função por um jogador que tiver terminado a partida.
- Durante a execução dos tiros do ponto penal, poderão ser advertido ou expulso os jogadores, substitutos ou jogadores substituídos.
- O árbitro não deverá encerrar a partida se uma equipe permanecer com menos de sete jogadores durante a execução de tiros do ponto penal.
- Se um jogador se lesionar ou for expulso durante a execução dos tiros do ponto penal e sua equipe permanecer com um jogador a menos, o árbitro não deverá reduzir o número de jogadores da outra equipe, encarregados de executar os tiros. Deverá existir um número igual de jogadores por equipe somente no início da execução dos tiros do ponto penal.

1.4 – REFERÊNCIAS – TEMPO DE JOGO

Regra – 7

Regra 7: Duração da partida

Tempos de Jogo

A partida terá duração de dois tempos iguais de 45 minutos cada um, a menos que, por acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipes participantes, se decida outra coisa. Todo acordo de alterar os tempos de jogo

(por exemplo,] reduzir cada tempo para 40] minutos devido à iluminação insuficiente) deverá ser feito antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo do meio-tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre cada tempo. O intervalo entre cada tempo não deverá exceder 15 minutos. O regulamento da competição deverá estipular claramente a duração do descanso entre cada tempo. A duração do intervalo entre cada tempo somente pode ser alterada com o consentimento do árbitro.

Recuperação de tempo perdido

Cada tempo de jogo deverá ser prolongado (acrescido) para recuperar todo o tempo perdido com:

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

A duração da recuperação do tempo perdido ficará a critério do árbitro.

Tiro penal

Quando um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, o tempo de jogo será prorrogado até que o tiro penal tenha sido executado.

Partida suspensa

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

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA

Recuperação do tempo perdido

Muitas das paralisações do jogo são completamente normais (por exemplo: arremessos laterais, tiros de meta etc). Deverá ser recuperado o tempo perdido somente quando essas paralisações são excessivas. O quarto árbitro indicará o tempo mínimo a ser acrescido, decidido pelo árbitro, ao final do último minuto de cada tempo de jogo. O anúncio do acréscimo não indica o tempo exato que resta na partida. O tempo poderá ser acrescido se o árbitro considera apropriado, mas nunca reduzido.

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

1.5 – REFERÊNCIAS – OS JOGADORES

Regras – 3 e 4

Regra 3: O Número de Jogadores

Jogadores

Uma partida será jogada por duas equipes, cada uma formada por no máximo onze jogadores, dos quais um será o goleiro. A partida não começará se uma das equipes tiver menos de sete jogadores.

Competições Oficiais

Poderão ser realizadas no máximo três substituições por equipe em qualquer partida de competição oficial da FIFA, das confederações ou das associações-membros. O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser relacionados, de três a sete, no máximo.

Outras Partidas

Em partidas de seleções nacionais "A" podem ser realizadas no máximo seis substituições por equipe. Em outras partidas, um número maior de substituições pode ser realizado, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre o número máximo de substituições
- o árbitro tenha sido informado antes do início da partida.

Se o árbitro não for informado ou as equipes não chegarem a um acordo antes do início da partida, não serão permitidas mais de seis substituições por equipe.

Todas as Partidas

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Todo substituto cujo nome não tiver sido informado ao árbitro nesse momento não poderá participar da partida.

Procedimento de substituição

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

- o árbitro deverá ser informado antes de ser efetuada a substituição proposta
- o substituto não poderá entrar no campo de jogo, até que o jogador a ser substituído tenha saído do campo de jogo, e o substituto tenha recebido o sinal do árbitro
- o substituto entrará no campo de jogo somente pela linha de meio-campo e durante uma paralisação do jogo.
- uma substituição terminará quando o substituto entrar no campo de jogo.
- a partir desse momento, o substituto se torna um jogador e o jogador a quem substituiu se converte em jogador substituído
- um jogador substituído não voltará a participar da partida
- todos os substitutos estão submetidos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar da partida.

Troca de goleiro

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

- o árbitro seja informado previamente
- a troca se efetue durante uma paralisação do jogo.

Infrações / Sanções

Se um substituto ou um jogador substituído entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro:

- o árbitro paralisará o jogo (ainda que não imediatamente se tal pessoa não interferir no jogo)
- o árbitro advertirá o infrator por conduta antidesportiva e instruirá o mesmo a sair do campo de jogo
- se o árbitro tiver paralisado o jogo, o mesmo será reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro:

- o árbitro permitirá que o jogo continue
- o árbitro advertirá os jogadores envolvidos assim que a bola estiver fora de jogo

Por qualquer outra infração a esta regra:

- os jogadores envolvidos serão advertidos
- a partida será reiniciada com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso, antes do tiro de saída para iniciar uma partida, somente poderá ser substituído por um dos substitutos relacionados. Um substituto relacionado expulso antes do tiro de saída para iniciar uma partida ou depois de seu início, não poderá ser substituído.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 3 – O NÚMERO DE JOGADORES

Procedimento de substituição

- As substituições somente podem ser feitas com o jogo paralisado
- O árbitro assistente sinalizará que uma substituição foi solicitada.
- O jogador que será substituído deverá receber a permissão do árbitro para sair do campo de jogo, a menos que já se encontre fora do mesmo por razões previstas nas Regras do Jogo.
- O árbitro autorizará a entrada do substituto no campo de jogo.
- Antes de entrar no campo de jogo, o substituto deverá esperar que o jogador a ser substituído saia do campo de jogo.
- O jogador que será substituído não é obrigado a sair do campo de jogo pela linha de meiocampo.
- Em certas circunstâncias, poderá ser negada a substituição, por exemplo, se um substituto não estiver pronto para entrar no campo de jogo.
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição, entrando no campo de jogo, não poderá reiniciar o jogo efetuando um arremesso lateral ou tiro de canto.
- Se um jogador que será substituído recusar-se a sair do campo de jogo, a partida continuará.
- Se uma substituição é feita durante o intervalo do meio tempo ou antes da prorrogação, o procedimento de substituição deverá ser completado antes do tiro de saída do segundo tempo ou da prorrogação.

Outras Pessoas no campo de jogo

Agentes externos

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

Se um agente externo entrar no campo de jogo:

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o agente externo não interferir no jogo)
- o árbitro providenciará a retirada do agente externo do campo de jogo e de suas imediações
- se o árbitro paralisar a partida, deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado

Funcionários oficiais de uma equipe

Se o funcionário oficial de uma equipe entrar no campo de jogo:

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o funcionário oficial da equipe não interferir no jogo ou se cabe aplicar uma vantagem)
- o árbitro providenciará a retirada do funcionário oficial do campo de jogo e, no caso de sua conduta ser incorreta, o árbitro deverá expulsá-lo do campo de jogo e de suas imediações
- se o árbitro paralisar a partida, deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Jogador fora do campo de jogo

Se um jogador sair do campo de jogo, com a autorização do árbitro, para:

- a) por em ordem algo não permitido em seu uniforme ou equipamento;
- b) tratar de uma lesão ou sangramento, pois o seu equipamento está sujo de sangue;
- c) por qualquer outro motivo.

E retornar ao campo sem autorização do árbitro, ele deverá:

- paralisar a partida (mesmo que não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou se uma vantagem puder ser aplicada)
- advertir o jogador por entrar no campo de jogo sem sua autorização
- instruir o jogador a sair do campo de jogo, caso seja necessário (por exemplo, por infração à Regra 4)

Se o árbitro paralisar o jogo, esse será reiniciado:

- com um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado] (ver Regra 13 - Posição em tiros livres), caso não haja nenhuma outra infração
- de acordo com a Regra 12, se o jogador tiver infringido essa regra

Se um jogador acidentalmente ultrapassar uma das linhas demarcatórias do campo de jogo, não terá cometido nenhuma infração. O fato de sair do campo de jogo pode ser considerado como parte de um movimento de jogo.

Substituto ou um jogador substituído

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

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o jogador em questão não interferir no jogo ou se uma vantagem puder ser aplicada)
- o árbitro deverá advertir o jogador por conduta antidesportiva
- o jogador deverá sair do campo de jogo

Se o árbitro paralisar o jogo, deverá reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).

Gol marcado com uma pessoa extra dentro do campo de jogo

Se, após ser marcado um gol, o árbitro perceber, antes de reiniciar o jogo, que havia uma pessoa extra no campo de jogo no momento em que o gol foi marcado o árbitro deverá **invalidar** o gol se:

- a pessoa extra for um agente externo e interferir no jogo
- a pessoa extra for um jogador, substituto, jogador substituído ou funcionário oficial da equipe que marcou o gol

- o árbitro deve **validar** o gol se:
 - a pessoa extra for um agente externo e não interferir no jogo substituto, jogador substituído ou funcionário oficial da equipe que sofreu o gol

Número mínimo de jogadores

Se o regulamento da competição estabelecer que todos os jogadores e substitutos deverão ser relacionados antes do tiro de saída para iniciar a partida, e uma equipe inicia o jogo com menos de onze jogadores, somente os jogadores relacionados na súmula antes do início da partida, poderão completar os onze jogadores. Apesar de uma partida não poder ser INICIADA se qualquer uma das equipes tiver menos de sete jogadores, o número mínimo de jogadores em uma equipe, necessário para realizar uma partida, fica a critério das associações-membros. Entretanto, o International F.A. Board entende que uma partida não deve CONTINUAR se houver menos de sete jogadores em qualquer uma das equipes.

Se uma equipe ficar com menos de sete jogadores porque um ou mais jogadores abandonaram deliberadamente o campo de jogo, o árbitro não será obrigado a paralisar o jogo imediatamente. Ele poderá, inclusive, aplicar a vantagem. Nesse caso, o árbitro não deverá reiniciar a partida depois que a bola estiver fora de jogo se uma equipe não tiver o número mínimo de sete jogadores.

Regra 4: O Equipamento dos Jogadores

Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento nem levarão consigo nenhum objeto que seja perigoso para si ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório de um jogador é composto das seguintes peças:

- agasalho ou camisa – caso seja usada roupa por baixo da camisa, as mangas dessa roupa deverão ter a cor principal das mangas da camisa ou do agasalho
- calção – caso sejam usados calções interiores, esses deverão ter a cor principal do calção no uniforme
- meiões
- caneleiras
- calçado

Caneleiras

- deverão estar cobertas completamente pelos meiões.

- deverão ser de borracha, plástico ou de um material similar adequado.
- deverão oferecer uma proteção adequada.

Cores

- as duas equipes usarão cores que as diferenciem entre si e também do árbitro e dos árbitros assistentes.
- cada goleiro usará cores que o diferencie dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.

Infrações / Sanções

Por qualquer outra infração a esta regra:

- não será necessário paralisar o jogo
- o árbitro instruirá o jogador infrator a sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento
- o jogador sairá do campo de jogo, assim que a bola estiver fora de jogo, a menos que, nesse momento, o jogador já tenha colocado em ordem seu equipamento
- todo jogador, que teve de sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento, não poderá retornar ao campo sem a autorização do árbitro
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de autorizá-lo a retornar ao campo de jogo
- o jogador somente poderá retornar ao campo de jogo quando a bola estiver fora de jogo. Um jogador que foi obrigado a sair do campo de jogo por infração a esta regra e retorna ao campo de jogo sem autorização do árbitro, será admoestado (cartão amarelo).

Reinício de jogo

Se o árbitro paralisar o jogo para advertir o infrator:

- o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe adversária, no local onde a bola se encontrava quando o árbitro paralisou a partida (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Decisão 1 do International F. A. Board

- Os jogadores não deverão mostrar ao público roupas por baixo com lemas ou publicidade. O equipamento básico obrigatório não deverá conter mensagens políticas, religiosas ou pessoais. O organizador da competição punirá os jogadores que levantarem sua camisa para mostrar lemas ou publicidade. O organizador da competição ou a FIFA punirá a equipe de um jogador, cujo equipamento básico obrigatório tiver mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Equipamento básico

Cores:

- se as camisas dos goleiros tiverem a mesma cor e nenhum deles tiver uma camisa ou agasalho reserva, o árbitro deverá permitir que se inicie a partida

Se um jogador perder seu calçado acidentalmente e imediatamente depois jogar a bola e/ou marcar um gol, não haverá infração e será concedido o gol, uma vez que a perda do calçado foi acidental. Os goleiros poderão usar calças compridas como parte de seu equipamento básico.

Outro equipamento

Um jogador poderá usar equipamento distinto do básico, desde que seu único propósito seja proteger-se fisicamente e não represente nenhum perigo para si ou para qualquer outro jogador. O árbitro deverá inspecionar toda roupa ou equipamento diferente do básico para determinar que não representa perigo algum. Os equipamentos modernos de proteção, tais como protetores de cabeça, máscaras faciais, protetores de tornozelo e de braço, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados não são considerados perigosos e, por isso, são permitidos.

Tendo em vista a nova tecnologia que oferece óculos esportivos mais seguros, tanto para o usuário como para os demais jogadores, os árbitros deverão mostrar tolerância ao permitir seu uso, particularmente no caso de jogadores jovens.

Se uma peça de roupa ou equipamento, que foi inspecionado no início da partida e avaliado como não sendo perigoso, tornar-se perigoso ou for usado de uma maneira perigosa durante a partida, seu uso será proibido.

É proibido o uso de sistemas de comunicação de rádio entre jogadores e/ou comissão técnica.

Jóias

É estritamente proibido o uso de qualquer jóia (colares, anéis, braceletes, brincos, pulseiras de couro, de plástico etc.), que deverá ser retirada antes da partida. Não é permitido cobrir as jóias com esparadrapo.

Os árbitros também não podem usar adereços e/ou jóias (exceto o relógio ou aparelho similar para cronometrar a partida).

Medidas disciplinares

Os jogadores deverão ser inspecionados antes do início da partida e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo. Se um jogador for visto usando roupa ou equipamento não autorizado durante a partida, o árbitro deverá:

- informar ao jogador que o item em questão deve ser retirado
- instruir o jogador a sair do campo de jogo na primeira paralisação, caso ele não tenha podido ou não tenha desejado obedecer
- advertir o jogador se ele se recusar intencionalmente a obedecer ou, se, mesmo após ter sido solicitada a retirada do item, o jogador for visto usando o item novamente.

Se o jogo for paralisado para advertir o jogador, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

1.6 – REFERÊNCIAS – O GOL

Regra – 10

Regra 10: Gol Marcado

Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, entre os postes de meta e por baixo do travessão, desde que a equipe que marcou o gol não tenha cometido previamente nenhuma infração às Regras do Jogo.

Equipe vencedora

A equipe que fizer o maior número de gols durante uma partida será a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, a partida terminará empatada.

Regulamento de competição

Se o regulamento da competição estabelecer que deverá haver uma equipe vencedora depois de uma partida ou de um jogo eliminatório que termine em empate, serão permitidos somente os seguintes critérios aprovados pelo International F. A. Board:

- Regra de gols marcados fora de casa
- Prorrogação
- Tiros do ponto penal

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 10 – O GOL MARCADO

Gol não marcado

Se um árbitro assinalar um gol antes de a bola ter ultrapassado totalmente a linha de meta e imediatamente perceber seu erro, o jogo será reiniciado com bola ao chão no lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse

caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

1.7 – REFERÊNCIAS – INFRAÇÕES E ATITUDES INCORRETAS

Regras – 11 e 12

Regra 11: Impedimento

Posição de impedimento

O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração. Um jogador estará em posição de impedimento quando:

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

Um jogador não estará em posição de impedimento quando:

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

Infração

Um jogador em posição de impedimento somente será sancionado se, no momento em que a bola for tocada ou jogada por um de seus companheiros, ele estiver, na opinião do árbitro, envolvido em jogo ativo:

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

Não há infração

Não haverá impedimento se um jogador receber a bola diretamente de:

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

Infrações / Sanções

Por qualquer impedimento, o árbitro deverá conceder um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 11 – O IMPEDIMENTO

Definições

No contexto da Regra 11, O Impedimento, serão aplicadas as seguintes definições:

- **"mais próximo da linha de meta adversária"** significa que qualquer parte de sua cabeça, corpo ou pés encontra-se mais próxima da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário. Os braços não estão incluídos nessa definição.
- **"Interferindo no jogo"** significa jogar ou tocar a bola que foi passada ou tocada por um companheiro.
- **"Interferindo num adversário"** significa impedir que um adversário jogue ou possa jogar a bola, obstruindo claramente o campo visual ou os movimentos do adversário, ou fazendo gestos ou movimentos que, na opinião do árbitro, engane ou distraia o adversário.
- **"Ganhando vantagem por estar naquela posição"** significa jogar a bola que rebate em um poste, no travessão ou em um adversário, depois de haver estado em uma posição de impedimento.

Infrações

Quando ocorrer uma infração de impedimento, o árbitro concederá um tiro livre indireto que será executado do local onde se encontrava o jogador infrator no momento em que a bola lhe foi jogada ou tocada por um de seus companheiros de equipe (Regra 13 - Posição em tiros livres).

Qualquer defensor que sair do campo de jogo por qualquer motivo, sem a permissão do árbitro, deve ser considerado como se estivesse sobre sua própria linha de meta ou linha lateral para fins de impedimento,

até a seguinte paralisação do jogo. Se o jogador sair deliberadamente do campo de jogo, ele deve ser advertido, assim que a bola estiver fora de jogo. O fato de um jogador que se encontre em uma posição de impedimento sair do campo de jogo para mostrar ao árbitro que não está envolvido no jogo não constitui uma infração. Todavia, se o árbitro considerar que ele deixou o campo de jogo por razões táticas para ganhar uma vantagem ilícita ao retornar ao campo de jogo, o jogador deverá ser advertido por conduta antidesportiva. O jogador terá que pedir permissão ao árbitro para retornar ao campo de jogo.

Se um atacante permanecer parado entre os postes de meta e dentro da rede da meta enquanto a bola entra no gol, será concedido um gol. Todavia, se o atacante distrair um adversário, deverá ser invalidado o gol. O jogador será advertido por conduta antidesportiva e o jogo será reiniciado com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Regra 12: Faltas e Incorreções

As faltas e incorreções serão sancionadas da seguinte maneira:

Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes sete infrações, de maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com uso de uma força excessiva:

- dar ou tentar dar um pontapé (chute) em um adversário
- passar ou tentar passar uma rasteira em um adversário
- saltar sobre um adversário
- dar um tranco em um adversário
- agredir ou tentar agredir um adversário
- empurrar um adversário
- dar uma entrada contra um adversário

Também será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes três infrações:

- segurar um adversário
- cuspir em um adversário
- tocar na bola com as mãos intencionalmente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)

O tiro livre direto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador cometer uma das dez infrações descritas acima dentro de sua própria área penal, independentemente da posição da bola, desde que a mesma esteja em jogo.

Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um goleiro cometer uma das seguintes quatro infrações dentro de sua própria área penal:

- demorar mais de seis segundos para repor a bola em disputa, depois de tê-la controlado com suas mãos
- voltar a tocar a bola com as mãos, depois de tê-la colocado em disputa e antes de outro jogador tê-la tocado
- tocar a bola com as mãos, depois de ela lhe ter sido intencionalmente passada com o pé por um jogador de sua equipe.
- tocar a bola com as mãos, depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro

Também será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- jogar de forma perigosa
- obstruir o avanço de um adversário
- impedir o goleiro de repor a bola com as mãos
- cometer qualquer outra infração, não mencionada previamente na Regra 12, em razão da qual o jogo deva ser paralisado para advertir ou expulsar um jogador

O tiro livre indireto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Sanções disciplinares

O cartão amarelo é utilizado para informar ao jogador, ao substituto ou ao jogador substituído, que o mesmo foi admoestado. O cartão vermelho é utilizado para informar ao jogador, ao substituto ou ao jogador substituído, que o mesmo foi expulso.

Somente poderão ser apresentados cartões amarelos ou vermelhos aos jogadores, aos substitutos ou aos jogadores substituídos. O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo até que o abandone, depois do apito final.

Se um jogador cometer uma infração punível com uma admoestação ou uma expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será punido conforme a natureza da infração cometida.

Infrações sancionáveis com cartão amarelo

Um jogador será advertido com cartão amarelo se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. desaprovar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem
3. infringir persistentemente as Regras do Jogo
4. retardar o reinício do jogo
5. não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto, tiro livre ou arremesso lateral
6. entrar ou retornar ao campo de jogo sem a permissão do árbitro
7. abandonar intencionalmente o campo de jogo sem a permissão do árbitro

Um substituto ou um jogador substituído será admoestado e receberá o cartão amarelo se cometer uma das três infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. protestar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem
3. retardar o reinício do jogo

Infrações sancionáveis com uma expulsão

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de jogo brusco grave
2. for culpado de conduta violenta
3. cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa
4. impedir um gol ou acabar com uma oportunidade clara de gol, com uso intencional de mão na bola (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal)
5. acabar com uma oportunidade clara de gol de um adversário, que se movimenta em direção à meta adversária, mediante uma infração punível com um tiro livre ou penal
6. empregar linguagem e/ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva
7. receber uma segunda admoestação na mesma partida

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído que for expulso e receber o cartão vermelho deverá deixar os arredores do campo de jogo e a área técnica.

Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros

REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

Requisitos básicos para marcar uma falta

Deverão ser reunidas as seguintes condições para que uma infração seja considerada uma falta:

- deve ser cometida por um jogador
- deve ocorrer no campo de jogo
- deve ocorrer com a bola em jogo

Se o árbitro paralisar a partida devido a uma infração cometida fora do campo de jogo (quando a bola estiver em jogo), deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi

paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva

"**Imprudente**" significa que o jogador mostra desatenção ou desconsideração na disputa da bola com um adversário, ou atua sem precaução.

- Não será necessária punição disciplinar se a falta for considerada imprudente.

"**Temerária**" significa que o jogador age sem levar em consideração o risco ou as consequências para seu adversário.

- Um jogador que atua de maneira temerária deverá ser admoestado.

"**Com uso de força excessiva**" significa que o jogador excedeu na força empregada, correndo o risco de lesionar seu adversário.

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

Fazer carga em um adversário

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

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

Segurar um adversário

O fato de segurar um adversário também inclui o ato de estender os braços para evitar que o adversário avance ou drible o infrator, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Recorda-se aos árbitros que deverão atuar preventivamente e com firmeza em relação à infração de segurar um adversário, especialmente dentro da área penal, nos tiros de canto e tiros livres. Para lidar com essas situações, o árbitro deverá:

- alertar qualquer jogador que segure um adversário antes da bola ser colocada em jogo
- admoestar o jogador caso continue a segurar o adversário antes da bola ser colocada em jogo
- conceder um tiro livre direto ou tiro penal e admoestar o jogador se a infração ocorrer com a bola em jogo

Se um defensor começar a segurar um atacante fora da área penal e continuar segurando dentro desta área, o árbitro deverá conceder um tiro penal.

Medidas disciplinares

- Deverá ser admoestado por conduta antidesportiva o jogador que segurar um adversário para impedi-lo de obter a posse da bola ou de se colocar em uma posição vantajosa.
- Deverá ser expulso o jogador que evitar uma oportunidade clara de gol ao segurar um adversário.
- Não deverá ser tomada nenhuma medida disciplinar em outras situações de segurar o adversário.

Reinício do jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou tiro penal se a falta ocorrer dentro da área penal.

Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com a mão implica a ação deliberada de um jogador fazer contato na bola com as mãos ou os braços. O árbitro deverá considerar as seguintes circunstâncias:

- o movimento da mão em direção à bola (e não da bola em direção à mão).
- a distância entre o adversário e a mão (bola que chega de forma inesperada).
- a posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração
- tocar a bola com um objeto segurado com a mão (roupa, caneleira etc.) constitui uma infração.
- atingir a bola com um objeto arremessado (chuteira, caneleira etc.) constitui uma infração.

Medidas disciplinares

Há circunstâncias em que se requer uma advertência por conduta antidesportiva, quando um jogador, por exemplo:

- toca deliberada e acintosamente a bola com a mão para impedir que um adversário a receba.
- tenta marcar um gol tocando deliberadamente a bola com a mão.

No entanto, será expulso um jogador que impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol ao tocar deliberadamente a bola com a mão. Essa punição não se deve à ação de o jogador tocar intencionalmente a bola com a mão, mas à intervenção desleal e inaceitável de impedir a marcação de um gol.

Reinício do jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou tiro penal.

Fora de sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições de qualquer outro jogador ao tocar a bola com as mãos. Dentro de sua própria área penal, o goleiro não será punido por essa infração, punível com um tiro livre direto, nem por qualquer conduta antidesportiva relacionada a colocar a mão na bola. Ele poderá, todavia, ser culpado por várias infrações puníveis com tiros livres indiretos.

Infrações cometidas pelos goleiros

O goleiro não deverá manter a posse da bola em suas mãos por mais de seis segundos. O goleiro estará de posse da bola:

- enquanto a bola estiver em suas mãos ou entre sua mão e qualquer superfície (por exemplo: o solo, seu próprio corpo)
- enquanto segurar a bola em sua mão aberta estendida
- enquanto bater a bola no solo ou lançá-la ao ar

Quando o goleiro controlar a bola com suas mãos, nenhum adversário poderá disputá-la com ele.

O goleiro não poderá tocar a bola com suas mãos dentro de sua própria área penal nas seguintes circunstâncias:

- se ele voltar a tocar a bola com as mãos depois de tê-la colocado em jogo e antes de ter sido tocada por outro jogador.

- considera-se que o goleiro controla a bola quando a toca com qualquer parte de suas mãos ou braços, exceto se a bola for rebatida acidentalmente pelo goleiro, por exemplo, depois de ele ter feito uma defesa.

- a posse da bola inclui que o goleiro controla o ato de o goleiro amortecer deliberadamente a bola.

- se ele tocar a bola com a mão depois de um companheiro ter lhe intencionalmente chutado a bola com o pé.
- se ele tocar a bola com suas mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro de equipe.

Reinício de jogo

- Tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Infrações contra o goleiro

- O ato de impedir que o goleiro solte a bola com as mãos constitui uma infração.
- Deverá ser punido um jogador por jogar de maneira perigosa se ele chutar ou tentar chutar a bola quando o goleiro está tentando soltá-la.
- O ato de restringir o raio de ação do goleiro ao impedir seus movimentos, por exemplo, em um tiro de canto, constitui uma infração.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa consiste na ação de um jogador que, ao tentar disputar a bola, coloque em risco alguém (inclusive a si mesmo). Essa ação é cometida com um adversário próximo, impedindo que este jogue (dispute) a bola por medo de lesionar-se. São permitidas jogadas de "bicicleta" ou "tesouras", desde que, na opinião do árbitro, não constituam nenhum perigo para o adversário.

Jogar de maneira perigosa não envolve contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação passa a ser uma infração punível com um tiro livre direto ou tiro penal. No caso de contato físico, o árbitro deverá considerar atentamente a alta probabilidade de que tenha sido cometida uma conduta antidesportiva.

Medidas disciplinares

- Se um jogador jogar de uma maneira perigosa em uma disputa "normal", o árbitro não tomará nenhuma medida disciplinar. Se a ação for feita com um risco claro de lesão, o árbitro advertirá o jogador.

- Se um jogador acabar com uma oportunidade clara de gol jogando de maneira perigosa, o árbitro deverá expulsá-lo.

Reinício do jogo

- Tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- Se houver contato físico, será cometida uma infração diferente, punível com um tiro livre direto ou tiro penal.

Impedir o avanço de um adversário

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

Todos os jogadores têm o direito de ocupar uma posição no campo de jogo; o ato de estar no caminho de um adversário não é o mesmo que se colocar no caminho de um adversário. É permitido proteger a bola. Um jogador que se coloca entre um adversário e a bola por razões táticas não comete uma infração, desde que a bola seja mantida a uma distância de jogo e o jogador não segure o adversário com os braços ou o corpo.

Se a bola estiver a uma distância de jogo, o jogador pode ser trancado legalmente por um adversário.

Retardar o reinício do jogo para aplicar um cartão

Quando o árbitro tiver decidido aplicar um cartão, seja para advertir ou para expulsar um jogador, o jogo não deverá ser reiniciado até que o cartão tenha sido aplicado.

Advertências por conduta antidesportiva

Há diferentes circunstâncias em que um jogador será advertido por conduta antidesportiva, por exemplo:

- cometer de maneira temerária uma das sete faltas puníveis com um tiro livre direto
- cometer uma falta tática para impedir um ataque promissor
- segurar um adversário para afastá-lo da bola ou impedi-lo de obter a posse da mesma
- tocar a bola com a mão para impedir que um adversário tenha posse da mesma ou desenvolva um ataque (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)
- tocar a bola com a mão para tentar marcar um gol (não é necessário que consiga)
- tentar enganar o árbitro simulando uma lesão ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação)
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo sem a permissão do árbitro
- atuar de maneira a mostrar desrespeito ao jogo
- jogar a bola quando estiver saindo do campo de jogo depois de ter recebido permissão para deixá-lo
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo
- empregar um truque deliberado com a bola em jogo para passar a bola a seu goleiro com a cabeça, o peito, o joelho etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com suas mãos; a infração é cometida pelo jogador que tenta burlar tanto a letra quanto o espírito da Regra 12. O jogo será reiniciado com um tiro livre indireto.
- empregar um truque deliberado ao executar um tiro livre para passar a bola a seu goleiro a fim de burlar a Regra (depois de o jogador ser advertido, deverá ser repetido o tiro livre).

Comemoração de um gol

Ainda que seja permitido que um jogador expresse sua alegria quando marca um gol, a comemoração não deverá ser excessiva. São permitidas comemorações razoáveis. No entanto, não deverá ser incentivada a prática de comemorações coreografadas, quando essas resultam em perda excessiva de tempo. Neste caso, os árbitros deverão intervir.

Deverá ser advertido um jogador se:

- na opinião do árbitro, fizer gestos ofensivos, debochados ou provocadores
- subir nos alambrados em volta do campo para comemorar um gol
- tirar a camisa por cima de sua cabeça ou cobri-la com a camisa
- cobrir a cabeça ou o rosto com uma máscara ou artigos semelhantes

Apenas sair do campo para comemorar um gol não é uma infração punível com cartão amarelo, porém é essencial que os jogadores retornem ao campo de jogo o mais rápido possível. Espera-se que os árbitros atuem de maneira preventiva e utilizem o bom senso ao lidarem com as comemorações de gol.

Desaprovar com palavras ou ações

Um jogador culpado de protestar (verbalmente ou não) contra a decisão do árbitro deverá ser advertido. O capitão de uma equipe não goza de uma categoria especial ou privilégios nas Regras do Jogo, mas ele tem certo grau de responsabilidade no que diz respeito à conduta de sua equipe.

Retardar o reinício de jogo

Os árbitros advertirão jogadores que retardarem o reinício de jogo por meio de táticas como:

- executar um tiro livre do lugar errado com a única intenção de forçar o árbitro a ordenar sua execução
- simular a intenção de executar um arremesso lateral, mas, de repente, deixar a bola para um companheiro executá-la
- chutar a bola para longe ou carregá-la com as mãos depois de o árbitro ter paralisado o jogo
- retardar excessivamente a execução de um arremesso lateral ou tiro livre
- retardar a saída do campo de jogo durante uma substituição
- provocar um confronto ao tocar deliberadamente a bola depois de o árbitro ter paralisado o jogo

Infrações persistentes

Os árbitros deverão estar sempre atentos a jogadores que infringirem persistentemente as Regras do Jogo. Deverão considerar, sobretudo, que, mesmo quando um jogador cometer um número de diferentes infrações, deverá ser advertido por infringir persistentemente as Regras.

Não há um número específico de infrações que constitua a "persistência" ou a existência de um padrão de comportamento; isso é inteiramente uma avaliação do árbitro, que deverá ser feita no contexto da efetiva administração eficaz da partida.

Jogo brusco grave

Um jogador será culpado de jogo brusco grave se empregar força excessiva ou brutalidade contra seu adversário no momento de disputar a bola em jogo. Uma entrada que puser em risco a integridade física de um adversário deverá ser punida como jogo brusco grave.

Todo jogador que se atire contra um adversário na disputa da bola, frontalmente, lateralmente ou por trás, utilizando um ou ambos os pés, com uso de uma força excessiva e colocando em risco a integridade física do adversário, será culpado de jogo brusco grave. Em situações de jogo brusco grave, não será aplicada a vantagem, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Nesse caso, o árbitro deverá expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave assim que a bola estiver fora de jogo. Será expulso o jogador culpado de jogo brusco grave e o jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou um tiro penal (se a infração ocorreu dentro da área penal do infrator)

Conduta Violenta

Um jogador será culpado de conduta violenta se empregar força excessiva ou brutalidade contra um adversário com a bola fora de disputa.

Será, também, culpado de conduta violenta se empregar força excessiva ou brutalidade contra um companheiro de equipe, torcedor, árbitros da partida ou qualquer outra pessoa. A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo de jogo, com a bola em jogo ou fora de jogo.

Em situações de conduta violenta, não será aplicada a vantagem, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Nesse caso, o árbitro deverá expulsar o jogador culpado de conduta violenta assim que a bola estiver fora de jogo.

Recorda-se aos árbitros que conduta violenta, normalmente, leva ao confronto coletivo entre jogadores e, portanto, os árbitros deverão impedir essa situação com uma intervenção ativa. Um jogador, um substituto ou um jogador substituído culpado de conduta violenta deverá ser expulso.

Reinício do jogo:

- Se a bola estiver fora de jogo, o jogo será reiniciado de acordo com a decisão anterior, relativa à conduta violenta.
- Se a bola estiver em jogo e a infração ocorrer fora do campo de jogo

- se o jogador estiver fora do campo de jogo e cometer a infração, o jogo será reiniciado com bola ao chão do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

- se o jogador sair do campo de jogo para cometer a infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração dentro do campo de jogo:
 - contra um jogador adversário, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres) ou com um tiro penal (se a infração ocorrer na área penal do infrator)
 - contra um jogador companheiro, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
 - contra um substituto ou um jogador substituído, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
 - contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
 - contra qualquer outra pessoa, o jogo será reiniciado com bola ao chão do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Infrações relacionadas ao lançamento de objetos (ou da bola)

Se a bola estiver em jogo e um jogador, um substituto ou um jogador substituído arremessar um objeto contra um adversário ou qualquer outra pessoa de maneira temerária, o árbitro deverá paralisar o jogo e advertir o jogador, o substituto ou o jogador substituído.

Se a bola estiver em jogo e um jogador, um substituto ou um jogador substituído arremessar um objeto contra um adversário ou qualquer outra pessoa com o uso de força excessiva, o árbitro deverá paralisar o jogo e expulsar o jogador, o substituto ou o jogador substituído por conduta violenta.

Reinício do jogo

- Se um jogador situado dentro de sua própria área penal arremessar um objeto contra um adversário situado fora da área penal, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre direto para a equipe adversária no local onde o objeto atingiu ou teria atingido o adversário.
- Se um jogador situado fora de sua própria área penal arremessar um objeto contra um adversário situado dentro da área penal do infrator, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro penal.
- Se um jogador situado dentro do campo de jogo arremessar um objeto contra qualquer pessoa situada fora do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre indireto no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).
- Se um jogador situado fora do campo de jogo arremessar um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre direto para a equipe adversária no local onde o objeto atingiu ou teria atingido o adversário, ou com um tiro penal se a infração ocorrer na área penal da própria equipe do infrator.
- Se um substituto ou um jogador substituído situado fora do campo de jogo arremessar um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre indireto para a equipe adversária no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).

Acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol

Há duas infrações puníveis com expulsão que se relacionam ao ato de acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol do adversário. Não é necessário que a infração ocorra dentro da área penal.

Se o árbitro aplicar a vantagem durante uma oportunidade clara de marcar um gol e o gol for marcado diretamente, apesar de o adversário tocar a bola com a mão ou cometer uma falta, o jogador infrator não será expulso, mas poderá ser advertido.

Os árbitros considerarão as seguintes circunstâncias na hora de decidir expulsar um jogador por acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol:

- a distância entre o local da infração e a meta
- a probabilidade de manter ou controlar a bola
- a direção da jogada
- a posição e o número de jogadores defensores
- a infração que impede um adversário de marcar um gol ou acaba com uma oportunidade clara de gol pode ser uma falta punível com tiro livre direto ou indireto.