

Confederação Brasileira de Futebol



Regras de Futebol

2017/18

Administração
Marco Polo Del Nero

FIFA[®]



BRASIL





Regras de Futebol

2017/18

Junho 2017

Autorizadas pelo International Football
Association Board

Todos os direitos desta publicação são
reservados.

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

DIRETORIA DA CBF

Presidente: Marco Polo Del Nero

Vice-Presidentes: Antônio Carlos Nunes de Lima, Fernando José Macieira Sarney, Gustavo Dantas Feijó, Marcus Antônio Vicente

Secretário-Geral: Walter Feldman

Diretor Executivo de Gestão: Rogério Caboclo

Diretor Jurídico: Carlos Eugenio Lopes

Diretoria de Competições: Manoel Medeiros Flores Júnior

Diretoria de Registro e Transferência: Reynaldo Buzzoni de Oliveira Neto

Diretoria de Marketing: Gilberto Ratto Ferreira Leite

Diretoria Comunicações: Douglas Lunardi

Diretoria de Coordenação: Reinaldo Carneiro Bastos

Diretoria de Desenvolvimento e Projetos: André Luiz Pitta Pires

Diretoria de Ética e Transparéncia: Marcelo Guilherme de Aro Ferreira

Diretoria de Patrimônio: Oswaldo Antonio Elias Gentille

Diretoria de Assessoria Legislativa: Vandenbergue dos Santos Sobreira Machado

Diretoria de Assuntos Internacionais: Vicente Cândido da Silva

Diretoria de Tecnologia da Informação: Fernando França

Diretoria Financeira: Gilnei Botrel

Diretoria de Governança e Conformidade: André dos Santos Megale

Comissão de Arbitragem - CA

Presidente: Marcos Cabral Marinho de Moura

Corregedoria de Arbitragem: Edson Rezende de Oliveira

e-mail: corregedoria.arbitragem@cbf.com.br

Ouvidoria de Arbitragem: Paulo Jorge Alves

e-mail: ouvidoria.arbitragem@cbf.com.br

Vice-Presidente: Alício Pena Júnior

Ad-hoc: Ricardo Mauricio Almeida

Membro: Cláudio Vinícius Cerdeira

Departamento de Arbitragem - DA

Chefe: Sérgio Corrêa da Silva

Centro de Pesquisa e Análise do Desempenho da Arbitragem

Coordenador: Almir Alves de Mello

Analistas: Bernardo Martins e Mikael Araújo.

Escola Nacional de Arbitragem de Futebol- ENAF

Diretor-Presidente Interino: Alicio Pena Júnior

Vice-Diretor: José Roberto Ramiz Wright

Coordenadora Nacional da Instrução: Ana Paula da Silva Oliveira

Diretor-Secretário: Nilson de Souza Monção

Diretores-Adjuntos

Pilar Técnico: Manoel Serapião Filho

Pilar Médico: Andréia Rossi Picanço

Pilar Físico: Paulo Roberto Rocha Camello

FIFA 11+: Diogo Cristiano Netto

Pilar Mental: Marta Magalhães Sousa

Projeto Árbitro Assistente de Vídeo para o Brasil

Líder do Projeto: Sérgio Corrêa da Silva

Instrutor para Árbitros Assistentes de Vídeo:

Manoel Serapião Filho

Comissão Nacional de Médicos do Futebol:

Presidente: Jorge Roberto Pagura

Vice-presidente: Rodrigo Lasmar

Ouvidor Geral das Competições Nacionais: Roberto Sardinha

E-mail: ouvidoriacompeticoes.sardinha@cbf.com.br

Administrativo: Claudio Luis Silva Freitas e Ana Carolina Oliveira da Silva

Tradução: Manoel Serapião Filho

Revisão: Sérgio Corrêa da Silva, Márcio Verri, Roberto Perassi e Daniel Destro do Carmo

Diagramação: Arthur Armendro e Sergio R. Shahara
Conexão Brasil Computação Gráfica - Tel: (11) 2994-4754

Email: contato@conexao-brasil.com

PALAVRA DO PRESIDENTE DA CBF

Senhores árbitros e desportistas,

Mais uma vez a CBF cumpre seu dever institucional e lhes apresenta o Livro de Regras de Futebol 2017/2018, devidamente atualizado.

Muitos dos pontos alterados foram sugeridos por nossa entidade esportiva nacional, como, aliás, está registrado em nosso portal.

O Árbitro de Vídeo, cujo primeiro projeto foi encaminhado por nossa entidade, é um caminho sem volta, conquanto nós o desejemos por meio de um processo mais simples e ao alcance de todos.

Este novo compêndio, seguindo na esteira da mais profunda e revolucionária alteração das regras do jogo ocorrida em 2016/17, traz mudanças importantes e consistentes, sobremodo para dar mais coerência ao todo das regras, apesar de, para a CBF, ainda haver muito para ser feito.

Valemo-nos uma vez mais da oportunidade para mencionar que a CBF continua investindo maciçamente no setor de arbitragem, cujos frutos se revelam por meio de arbitragens de qualidade e, sobretudo, imparciais e transparentes. Os erros que se verificam, apesar de fazerem parte da falibilidade humana, não passam despercebidos pela entidade, porquanto adota todos os meios para evitá-los.

A Comissão de arbitragem, que hoje é presidida pelo Cel. Marco Marinho por certo terá facetas novas e fortalecedoras de todo o sistema.

Por fim, reiterando o que foi dito na edição anterior, almejo que este novo compêndio continue sendo para os árbitros um livro de cabeceira e a mais eficaz ferramenta de seu trabalho, pois todas as decisões devem ter por base fundamental as regras do jogo e seu espírito.

À imprensa especializada e ao público em geral desejo que continuem usando essa imprescindível fonte de conhecimento, com o que o futebol também crescerá.

Saudações esportivas.

Rio de janeiro, junho de 2017.

Marco Polo Del Nero
Presidente da CBF

PALAVRA DO PRESIDENTE DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM – CA/CBF

Senhores árbitros desportistas,

Como foi dito na edição do livro 2016/2017, a estrutura organizacional existente, fruto do excelente trabalho desenvolvido por meu antecessor, Sr. Sérgio Correia, me possibilitou uma segura caminhada rumo ao aperfeiçoamento técnico e administrativo da arbitragem brasileira.

A Seleção Nacional de Árbitros – SENAF, hoje é dividida por categorias de árbitros e assistentes internacionais e ex-árbitros internacionais; árbitros e assistentes das Séries A e B e das Séries C e D, o que, além de definir as possibilidades de cada grupo, torna mais amplo o leque de oportunidades para todos.

O sistema de avaliação das arbitragens foi ampliado e aperfeiçoado. Cada arbitragem, agora, é acompanhada duplamente, por meio dos Analistas de Desempenho de Vídeo - ADV e Analistas de Desempenho de Campo – ADC, cujos registros são feitos novo Relatório de Análise de Desempenho de Arbitragem – RADAR, com o que a CA-CBF terá elementos comparativos de avaliação e, assim, aperfeiçoará todo o processo. Para tanto, foram realizados cursos de formação de instrutores e analistas, que, tanto quanto os árbitros, serão acompanhados para que evoluam e aperfeiçoem o processo como um todo.

O desafio é grande, mas a equipe de trabalho que conseguimos montar, por certo, dará conta do recado e, o quanto antes, esperamos colher bons frutos.

A possibilidade do uso de Árbitro de Vídeo, cujo projeto é de autoria da CBF, com certeza trará apoio para evitar erros de arbitragem que a ética repudia, embora deva ser dito, por justiça, que muitos deles ocorrem menos por incapacidade, mas por impossibilidade humana de percepção de alguns fatos.

Continuaremos lutando pela correta condução das partidas e, pois, pela legitimação de seus resultados.

A nossos árbitros, desejo pleno sucesso nesta temporada.

Obrigado!

Rio de Janeiro, junho de 2017.

Marcos Cabral Marinho de Moura
Presidente da CA-CBF

PALAVRAS DO PRESIDENTE EM EXERCÍCIO DA ESCOLA NACIONAL DE ARBITRAGEM- ENAF/CBF

Senhores árbitros,

Ao reassumir, embora interinamente, a Presidência da ENAF, por acumular esta função com a de vice-presidente da CA-CBF, me dirijo ao senhores para apresentar-lhes o “LIVRO DE REGRAS DE FUTEBOL 2017/2018”, devidamente revisado e atualizado, que é a principal ferramenta de trabalho de um árbitro, pois tudo deve ser decidido de acordo com as regras.

O trabalho da ENAF, como é do saber de todos, consiste, no particular, em instruir e orientar os árbitros e árbitros assistentes de ambos os gêneros que compõem a SENA-CBF, sobre todas as alterações realizadas nas regras, a fim de que o trabalho e as decisões de todos estejam sempre de acordo com as regras vigentes e em conformidade com seu espírito.

Por isso, apesar de a CA e a ENAF já haverem divulgado, antes do início de nossas competições, todas as alterações realizadas, lembro que é dever de todos os senhores se debruçarem sobre este compêndio, dando ênfase às alterações, de modo a que não apenas as conheçam, mas, imprescindivelmente, as dominem, por ser este um dever intrínseco da atividade.

O bom árbitro é o que domina as regras, sente o jogo, respeita seus princípios, sua dinâmica, atua com igualdade de critério, serenidade e firmeza, a fim de que a bandeira da arbitragem: “legitimar o resultado das partidas” seja sempre alcançada.

A ENAF, assim, ao lado de se empenhar para cumprir seu dever institucional de preparar os árbitros para alcance da sonhada arbitragem de excelência, se colocará ao lado dos senhores tanto nos momentos de triunfo, para agradecer e parabenizá-los, como de dificuldade, para apoiá-los e ajudá-los a superar os obstáculos.

Desejo a todos pleno sucesso nesta temporada e lhes reitero que tenham as regras como a base de todas as decisões.

Com amistosos cumprimentos,

Rio de Janeiro, junho de 2017.

Alício Pena Junior
Dir. Presidente em exercício da ENAF-CBF

PALAVRAS DO TRADUTOR E DO CHEFE DO DEPARTAMENTO DE ARBITRAGEM - DA/CBF

Senhores Árbitros, senhores desportistas,

Além das alterções ocorridas nas regras do futebol em 2016/2017, neste ano também houve grandes e significativas modificações, que aproximam o conjunto de normas do esporte ao aperfeiçoamento, para o que a CBF em muito contribuiu, como está registrado em nosso portal.

Não obstante, como disse o Presidente Marco Polo Del Nero, ainda há muito para ser feito, sobretudo para alcance de nossa grande bandeira, que se sustenta nos seguintes princípios: “todas regras devem guardar plena coerência e harmonia entre si”; “quem transgride uma norma nunca pode obter benefício”; “as regras são para o jogo e não o jogo para as regras”; e “harmonia das regras com o sentido comum”.

A responsabilidade de dar conformidade com nossa língua e com os jargões do futebol para os novos termos e textos das regras, sem lhes alterar o sentido, foi o maior desafio que enfrentamos ao desenvolver este trabalho.

Particularmente, eu, Manoel Serapião Filho, quero registrar minha profunda gratidão, uma vez mais, ao Dr. Marco Polo Del Nero, Presidente da CBF e ao Cel. Marcos Marinho, Presidente da CA-CBF, por haverem compreendido minha dificuldade momentânea em continuar à frente da Escola Nacional de Arbitragem – ENAF-CBF, permitindo que prosseguíssemos como representante da entidade perante a IFAB, ao lado de Sérgio Corrêa, para o projeto “Árbitro de Vídeo”, cujas primeiras e fundamentais linhas temos a honra e o orgulho de haver traçado.

Reafirmamos nosso compromisso com o crescimento da arbitragem brasileira, para o que não mediremos esforços, sobretudo por termos certeza de que os árbitros do Brasil formam um grupo compromissado, competente e, principalmente, de lisura inquestionável.

Por fim, observamos que, para facilitar a imediata compreensão dos fundamentos das modificações 2017/2018, após cada texto acrescentado ou alterado, colocamos, em itálico, as devidas explicações ou remetemos o leitor ao quadro “Detalhe de todas as alterações das regras”.

Rio de janeiro, junho de 2017.

Sérgio Corrêa da Silva
Chefe do DA/CBF

Manoel Serapião Filho
Instrutor de AAVF

Agradecimento especial.

A estrutura da arbitragem brasileira agradece ao Sr. Daniel Destro do Carmo, pela colaboração na tradução deste livro, cujo trabalho, certamente, ajudou o Sr. Manoel Serapião Filho a desenvolver sua tarefa com mais segurança.



Índice

- 16 A filosofia e o espírito das Regras
- 17 Gerenciamento das mudanças das Regras
- 19 Contexto da revisão das Regras 2017/18
- 21 O Futuro

23 Notas sobre as Regras do Jogo

- 25 Alterações das Regras do Jogo
- 27 Diretrizes para a Exclusão Temporária (*sin bin*) - permanência na área técnica
- 32 Diretrizes para o Retorno de Jogador Substituído

35 Regras de Futebol 2017/18

- 37 O Campo de Jogo
- 47 A Bola
- 51 Os Jogadores
- 59 O Equipamento dos Jogadores
- 65 O Árbitro
- 75 Os Outros Oficiais de Arbitragem
- 83 A duração do Jogo
- 87 O Início e o Reinício do Jogo
- 91 A Bola em Jogo e fora de Jogo
- 93 Determinação do Resultado de um Jogo
- 99 Impedimento
- 103 Faltas e Incorreções
- 115 Tiros Livres
- 119 Tiro Penal (Pênalti)
- 125 O Arremesso Lateral
- 129 O Tiro de Meta
- 133 O Tiro de Canto

136 Alterações das Regras 2017/18

- 137 Sumário das Alterações das Regras do Jogo 2017/18

142 Detalhes sobre todas as Alterações das Regras

156 Glossário

- 157 Órgãos do Futebol
- 158 Termos do Futebol
- 165 Termos de Arbitragem

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

- 167 Introdução
- 168 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe
- 182 Linguagem corporal, comunicação e apito
- 188 Outras recomendações
- 198 Galeria dos Presidentes
- 224 Superior Tribunal de Justiça Desportiva
- 225 Autores das frases abaixo
- 226 Notas

A filosofia e o espírito das Regras

O futebol é o esporte mais popular do planeta. Ele é jogado em todos os países nos mais diferentes níveis. As Regras do Jogos são as mesmas praticadas pelo mundo afora, desde a final da Copa do Mundo FIFA™ até uma partida entre crianças em um pequeno vilarejo.

O fato de as mesmas Regras serem aplicadas nas partidas de todas as confederações, países, cidades e vilas ao redor do mundo é um forte fator para que a unidade das regras seja preservada. É também uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do futebol em todos os lugares.

O futebol deve ser praticado com base em Regras que propiciem o jogo limpo (Fair Play), pois um pilar crucial da beleza do “jogo bonito” é a sua legitimidade – esta é uma característica vital do “espírito” do jogo. Os melhores jogos são aqueles em que o árbitro é raramente requisitado, bem como aquele em que os jogadores o disputam sempre com respeito aos demais jogadores, aos árbitros e às Regras.

A integridade das Regras, e dos árbitros que as aplicam, deve sempre ser protegida e respeitada. Todos aqueles que possuem alguma autoridade, especialmente treinadores e os capitães das equipes, devem ter a clara responsabilidade durante a partida de respeitar os árbitros bem como suas decisões.

Gerenciamento das mudanças das Regras

As primeiras Regras “universais” do futebol foram criadas em 1863 e no ano de 1886 foi fundado o International Football Association Board (IFAB) – pelas quatro associações de futebol britânicas (Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte) – como a entidade mundial com a responsabilidade de desenvolver e preservar as Regras do Jogo. A FIFA, criada em 1904, se uniu ao IFAB em 1913.

Para que uma regra seja alterada o IFAB deve estar convencido de que a mudança trará benefícios ao futebol. Isto significa que a proposta, muitas vezes, será testada, como, por exemplo, o experimento do árbitro assistente de vídeo (AV) e a quarta substituição na prorrogação. Para toda proposta de mudança, como visto na significante revisão e modernização das Regras do Jogo em 2016/17, o foco deve ser em: legitimidade, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Regras devem também encorajar a participação de todos, independente da condição ou capacidade.

Embora acidentes possam acontecer, as Regras devem garantir que o jogo seja o mais seguro possível. Isto requer que os jogadores respeitem seus adversários e os árbitros devem criar um ambiente seguro, lidando de maneira enérgica com aqueles que jogam de maneira agressiva ou perigosa. As Regras congregam a inaceitância do jogo perigoso nos seus termos disciplinares: “jogar de forma temerária” (advertência = cartão amarelo / CA) e “colocar em risco a integridade física do adversário” ou “uso de força excessiva” (expulsão = cartão vermelho / CV).

O futebol deve ser agradável e prazeroso para os jogadores, árbitros, treinadores, bem como para os espectadores, fãs, administradores etc. As Regras devem garantir isso para que as pessoas, independente de idade, raça, religião, cultura, etnia, gênero, orientação sexual, condição especial ou qualquer outra diferença, queiram participar e se envolver com o futebol.

As Regras do Jogo são relativamente simples, comparadas a outros esportes, mas como muitas situações são subjetivas e os árbitros são seres humanos, portanto, passíveis de cometer equívocos, algumas decisões irão causar debate e discussão, inevitavelmente.

Para alguns, essa discussão faz parte do futebol, mas o “espírito” do jogo requer que as decisões dos árbitros sejam sempre respeitadas, independente das decisões estarem certas ou erradas.

É impossível que todas as possíveis situações estejam previstas nas Regras do Jogo, portanto, o IFAB espera que o árbitro tome a decisão de acordo com o “espírito” do jogo, e isso, muitas vezes, pede que a seguinte questão seja feita: o que o futebol quer ou espera?

O IFAB continuará se dedicando à família do futebol para que as mudanças nas Regras tragam benefícios ao futebol em todos os níveis e em todos os cantos do mundo, para que a integridade do jogo, as Regras e os árbitros sejam respeitados, valorizados e protegidos.

Contexto da revisão das Regras 2017/18

A revisão das Regras do Jogo de 2016/17 foi, muito provavelmente, a mais abrangente e completa em toda história do IFAB. O objetivo foi o de tornar as regras mais claras, mais acessíveis e garantir que elas reflitam as demandas do jogo moderno.

Como em qualquer grande processo de revisão, há sempre uma segunda rodada e muitas das mudanças feitas para 2017/18 visaram deixar os textos mais claro e fáceis de serem traduzidos – muitas foram em razão de observações de técnicos e associações nacionais de todo o mundo.

Além dos esclarecimentos, algumas mudanças são extensões dos princípios estabelecidos na revisão de 2016/17, como por exemplo:

- A filosofia por trás da redução de sanções disciplinares de expulsão (CV) para uma simples advertência (CA) por “impedir uma oportunidade clara de gol” na área penal se a infração foi cometida na tentativa de jogar a bola é também aplicada agora para “impedir um ataque promissor” na área penal, que deixará de ser uma advertência se houve a tentativa de jogar a bola.
- Punir com tiro livre direto um jogador que entra no campo de jogo sem autorização do árbitro e interfere no jogo, como é o caso de um substituto ou integrante da comissão técnica da equipe.

A 131^a Assembleia Geral Anual do IFAB, realizada em Londres no dia 3 de março de 2017, também aprovou algumas mudanças significantes que ajudam a desenvolver e promover o futebol, incluindo:

- Aumentar a flexibilidade das associações nacionais (confederações e a FIFA) de modificar algumas das Regras (por exemplo: aumentar o número máximo de substituições para cinco, exceto em nível profissional) para ajudar a promover e desenvolver o futebol onde tem a responsabilidade de fazê-lo, pois o IFAB acredita que elas sabem o que é melhor para o futebol em seus países.

- Permitir uma exclusão temporária (*sin bin*) como uma alternativa para a sanção por uma advertência (CA) em jogos de atletas juniores, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base.
- Permitir o retorno de jogadores substituídos em jogos de atletas juniores, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base (atualmente permitido para as categorias de base apenas).

Detalhes deste importante desenvolvimento podem ser encontrados na seção “Alterações das Regras do Jogo”.

O Futuro

O IFAB aprovou uma estratégia para o período 2017-2022 para examinar e considerar as propostas de mudanças e avaliar se elas trarão benefícios ao futebol, com foco em três áreas importantes:

Legitimidade e Integridade

A proposta de mudança fortalecerá a legitimidade e a integridade no campo de jogo?

Universalidade e Inclusão

A proposta de mudança trará benefícios ao futebol em todos os níveis e em todo o mundo?

A proposta de mudança fará com que mais pessoas de todas as condições e capacidades participem e desfrutem do futebol?

Adoção tecnológica

A proposta de mudança terá um impacto positivo no jogo?

Nos próximos meses, o IFAB, em conjunto com seu grupo de especialistas, fará uma ampla consulta sobre uma série de importantes temas relacionados às Regras do Jogo, incluindo:

- Comportamento do jogador, com foco especial em:
 - > Papel do capitão;
 - > Medidas para prevenir perda de tempo;
 - > Tempo de bola em jogo;
- Um sistema de disputas de tiros desde o ponto penal de forma mais justa;
- Aplicação de cartão vermelho para membros da comissão técnica das equipes na área técnica;
- Mão na bola.

O IFAB continuará os experimentos do árbitro assistente de vídeo (AV) em cerca de 20 competições, incluindo a FIFA, realizando experimentos “ao vivo” dos protocolos estabelecidos em 2016. Além disso, algumas competições farão a experiência com o quarto substituto na prorrogação sendo avaliada, além do teste de algumas ideias para reduzir o tempo perdido (e aumentar o tempo de bola rolando) e um novo sistema de disputa de tiros desde o ponto penal mais justo. As decisões serão tomadas na 132^ª Assembleia Geral Anual do IFAB em 2018.

Como foco na legitimidade, universalidade, inclusão e tecnologia, o IFAB continuará a desenvolver as Regras a fim de promover um jogo melhor em todos os campos de futebol pelo mundo.

O IFAB tem mostrado interesse no engajamento com pessoas do mundo todo e está sempre satisfeito e interessado em receber sugestões ou questões relacionadas às Regras do Jogo.

De fato, muitas das alterações para 2017/18 são o resultado de sugestões de pessoas de diferentes partes do mundo. Por favor, mande suas sugestões ou questões para: lawenquiries@theifab.com

Notas sobre as Regras do Jogo

Idiomas Oficiais

O International Football Association Board publica as Regras de Futebol em inglês, francês, alemão e espanhol, que são as línguas oficiais da instituição. Todavia, havendo divergência entre textos, a redação em inglês prevalecerá.

Outros Idiomas

As associações nacionais que desejem traduzir as Regras do Jogo para seu idioma podem obter o documento modelo padrão para a edição 2017/18 das Regras entrando em contato com o IFAB pelo e-mail: info@theifab.com

As associações nacionais que publicarem a versão traduzida das Regras do Jogo usando este formato padrão estão convidadas a enviar uma cópia para o IFAB a fim de que seja publicada no seu website para o uso de outros.

Aplicação das Regras

As mesmas Regras devem ser aplicadas em todas as partidas de todas as confederações, países, cidade e vilas e, exceto pelas modificações permitidas pelo IFAB (veja “Alterações das Regras do Jogo”), as Regras não devem ser modificadas ou alteradas.

Aqueles que educam os árbitros e outros participantes devem enfatizar o seguinte:

- Os árbitros devem aplicar as Regras dentro do “espírito” do jogo a fim de garantir a sua legitimidade e segurança;
- Todos devem respeitar os árbitros e suas decisões, lembrando e respeitando o fato de que árbitros são seres humanos e, portanto, estão sujeitos a cometer equívocos.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade com a imagem do jogo e o capitão da equipe tem um papel importante em ajudar a garantir que as Regras e as decisões dos árbitros sejam respeitadas.

Importante

Todas as alterações e textos acrescentados nas Regras estão destacados em negrito. CA = cartão amarelo (advertência); CV = cartão vermelho (expulsão).

Alterações das Regras do Jogo

A universalidade das Regras do Jogo significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todos os níveis. Bem como promover um ambiente justo e seguro para a sua prática, as Regras também devem promover a participação e a diversão.

Historicamente, o IFAB permitiu às associações nacionais certa flexibilidade para modificar as Regras no quesito “Organizacional” para certas categorias. Contudo, o IFAB acredita seriamente que as associações nacionais agora devem ter mais opções para modificar os aspectos de como o futebol é organizado se isso trouxer benefícios para a prática do futebol em seus países.

O jogo deve ser jogado e arbitrado da mesma maneira em todos os campos de futebol pelo mundo, desde a final da Copa do Mundo FIFA™ até um jogo em um vilarejo remoto. No entanto, as características locais de cada país devem determinar a duração da partida, quantas pessoas podem participar e como algumas atitudes inapropriadas devem ser punidas.

Consequentemente, a 131^a Assembleia Geral Anual do IFAB, que aconteceu em Londres no dia 3 de março de 2017, concordou unanimemente que as associações nacionais (confederações e a FIFA) devem ter agora a opção, à sua escolha, de modificar todas ou algumas das áreas organizacionais das Regras do Jogo para as partidas sob seus auspícios:

Jovens (categorias de base), veteranos, jogadores com necessidades especiais:

- Dimensões do campo de jogo;
- Circunferência, peso e material da bola;
- Distância entre os postes de meta e altura do travessão;
- Duração dos tempos da partida (**e dos tempos da prorrogação**);
- Retorno de jogador substituído;
- **Expulsão temporária (sin bin) para algumas advertências (CA).**

Para quaisquer níveis, exceto competições envolvendo equipes principais dos clubes (profissional) ou equipes internacionais “A”:

- Número de substituições que cada equipe pode realizar até **o máximo de 5**

Além disso, para permitir às associações nacionais maior flexibilidade para melhorar e desenvolver o futebol local, a Assembleia Geral Anual do IFAB aprovou as seguintes mudanças com relação às categorias de futebol:

- Futebol feminino não é mais uma categoria separada e agora tem o mesmo status que o futebol masculino;
- Os limites de idade para juniores e veteranos foram removidos – as associações nacionais, confederações e a FIFA tem a flexibilidade de decidirem as restrições de idades para estas categorias;
- Cada associação nacional deve determinar quais competições dos níveis menores são designadas como categoria de base.

As associações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para suas diferentes competições – não há um requisito para que se apliquem estas modificações universalmente ou a todas as suas competições. **No entanto, outras modificações não são permitidas.**

O IFAB requisita às associações nacionais que informem sobre as modificações em uso e em quais níveis se aplicam, pois, estas informações, especialmente as razões pelas quais as modificações estão sendo usadas, podem identificar ideias ou estratégias de desenvolvimento as quais o IFAB pode compartilhar para ajudar no desenvolvimento do futebol em outras associações.

O IFAB gostaria de saber sobre outras potenciais modificações às Regras do Jogo que podem ajudar a melhorar a participação, tornar o futebol mais atrativo e promover seu desenvolvimento global.

Diretrizes para a Exclusão Temporária (*sin bin*) - permanência na área técnica

A 131^a Assembleia Geral Anual do IFAB, que aconteceu em Londres no dia 3 de março de 2017, aprovou o uso da Exclusão Temporária (*sin bin*) para todas ou algumas advertências (cartão amarelo) nas categorias juvenil, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base, sujeita à aprovação da associação nacional, confederação ou da FIFA, seja qual for a mais apropriada.

Referências à Exclusão Temporária são encontradas em:

Regra 5 - O Árbitro (Poderes e Deveres):

Ações Disciplinares

O Árbitro:

- Tem autoridade para mostrar cartão amarelo ou vermelho e, onde a competição permitir, excluir temporariamente um jogador, desde o momento que entra no campo de jogo para dar início à partida e até depois de seu encerramento, inclusive durante o intervalo, prorrogação e cobranças de tiros livres do ponto penal;

Uma Exclusão Temporária é quando um jogador comete uma infração passível de advertência (cartão amarelo) e é punido com uma suspensão imediata, sendo impedido de participar dos minutos seguintes da partida. A filosofia por trás desta “punição imediata” é que ela pode ter uma influência positiva e imediata no comportamento do jogador infrator e, inclusive, na sua equipe.

A associação nacional, confederação ou a FIFA, deve aprovar (para a publicação do regulamento da competição) o protocolo da Exclusão Temporária de acordo com as seguintes diretrizes:

Apenas Jogadores

- A Exclusão Temporária se aplica a todos os jogadores (incluindo os goleiros), mas não se aplica para as infrações puníveis com advertência cometidas por jogadores substitutos ou substituídos.

Sinal do Árbitro

- O árbitro indicará a Exclusão Temporária ao mostrar o cartão amarelo e então apontar claramente, com ambos os braços, a área da Exclusão Temporária (geralmente a própria área técnica da equipe do jogador)

Duração da Exclusão Temporária

- A duração da Exclusão Temporária deve ser a mesma para todas as infrações;
- A duração da Exclusão Temporária deve ser entre 10 e 15% do tempo total de jogo (exemplo: 10 minutos em uma partida de 90 minutos; 8 minutos em uma partida de 80 minutos);
- O período da Exclusão Temporária começa assim que o jogo reinicia após o jogador ter deixado o campo de jogo;
- O árbitro deve acrescentar ao tempo da Exclusão Temporária qualquer tempo perdido por conta de uma paralização à qual cabe a concessão de “tempo adicional” ao final de cada tempo da partida (exemplo: substituições, atendimento médico etc);
- A competição deve determinar quem tem a função de auxiliar o árbitro com a cronometragem do tempo da Exclusão temporária - pode ser responsabilidade do delegado da partida, quarto árbitro ou um árbitro assistente neutro; caso contrário pode ser um membro oficial da equipe;

- Assim que o período da Exclusão Temporária finalizar, o jogador pode retornar ao campo de jogo pela linha lateral com a permissão do árbitro, que pode ser concedida com a bola em jogo;
- O árbitro tem a decisão final sobre quando o jogador pode retornar ao campo de jogo;
- Um jogador excluído temporariamente não pode ser substituído até que o período de exclusão temporária se encerre (a menos que a equipe já tenha feito todas as substituições permitidas);
- Se o período da uma Exclusão Temporária não se completou ao final do primeiro tempo (ou ao final do segundo tempo no caso de haver prorrogação) o restante do tempo da exclusão temporária deve contar a partir do início do segundo tempo (ou do início da prorrogação);
- Um jogador que ainda está cumprindo o período da Exclusão Temporária ao final da partida pode participar da disputa de tiros desde o ponto penal (pênaltis).

Área da Exclusão Temporária

- O jogador excluído temporariamente deve permanecer na sua área técnica (onde existir) ou próximo ao treinador ou equipe técnica, a menos que permaneça no “aquecimento” (sob as mesmas condições que um jogador substituto).

Infrações Cometidas Antes, Durante ou Depois da Exclusão Temporária

- O jogador excluído temporariamente que cometer uma infração punível com advertência (CA) ou expulsão (CV) durante o período da Exclusão Temporária não poderá mais fazer parte da partida e não poderá ser trocado ou substituído.

Ações Disciplinares Posteriores

- As competições ou associações nacionais devem decidir se uma Exclusão Temporária deve ser relatada às autoridades competentes e se alguma ação disciplinar deve ser tomada posteriormente, como, por exemplo, suspensão após acumular um certo número de exclusões temporárias, a exemplo do que acontece com as advertências (CA);

Sistemas de Exclusão Temporária

A competição pode adotar um dos seguintes Sistemas de Exclusão Temporária:

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

Sistema A – Exclusão Temporária para todas as advertências (CA)

- Todas as advertências (CA) são puníveis com uma Exclusão Temporária
- Um jogador que cometer a segunda advertência na mesma partida:
 - > Receberá a segunda Exclusão Temporária e não fará mais parte da partida;
 - > Poderá ser substituído por um jogador substituto ao final da segunda Exclusão Temporária se a equipe do jogador não fez todas as substituições permitidas (pelo motivo de que a equipe já foi punida por jogar sem o jogador por 2 vezes com a Exclusão Temporária).

Sistema B – Exclusão Temporária para algumas, mas não todas as advertências (CA)

- Uma lista pré-definida com as infrações puníveis com advertência (CA) passíveis de Exclusão Temporária deverá ser publicada;
- Para todas as demais infrações puníveis com advertência o jogador receberá cartão amarelo.

- O jogador que foi excluído temporariamente e receber uma advertência (CA) pode continuar a jogar;
- O jogador que recebeu uma advertência (CA) e então for excluído temporariamente pode continuar a jogar após o fim do período da Exclusão Temporária;
- O jogador que receber uma segunda Exclusão Temporária na mesma partida deverá cumprir a punição e então não mais poderá fazer parte da partida. O jogador poderá ser substituído por um jogador substituto ao final do período da segunda exclusão temporária se a equipe do jogador ainda não realizou todas as substituições permitidas;
- O jogador que receber a segunda advertência (CA) na mesma partida deverá ser expulso e não participará mais da partida, e não poderá ser trocado ou substituído.

*Algumas competições podem entender como apropriado utilizar a Exclusão Temporária apenas para advertências (CA) por infrações relacionadas a atitudes inapropriadas, como, por exemplo:

- Simulação;
- Retardar o reinício do jogo por parte do adversário;
- Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- Interromper um ataque promissor por agarrar, segurar ou empurrar um adversário ou por usar mão na bola;
- Jogador faz uma finta ilegal ao executar a cobrança de um pênalti.

Diretrizes para o Retorno de Jogador Substituído

Conforme aprovado na 131^a Assembleia Geral Anual do IFAB, que aconteceu em Londres no dia 3 de março de 2017, as Regras do Jogo agora permitem que um jogador substituído volte a jogar na mesma partida em competições de categorias juvenil, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base, sujeita à aprovação da associação nacional, confederação ou da FIFA, seja qual for a mais apropriada.

Referências ao retorno de jogadores substituídos são encontradas em:

Regra 3 – Os Jogadores

Retorno de Jogador Substituído

- O retorno de jogador substituído somente será permitido em categorias de jovens (divisões de base), veteranos, jogadores com necessidades especiais, sujeita à aprovação da associação nacional, confederação ou da FIFA.

Um jogador substituído que retorna é um jogador que já atuou na mesma partida e foi substituído (e se tornou um jogador substituído) e posteriormente retornou para jogar a partida substituindo um outro jogador.

Embora o retorno de um jogador substituído seja facultativo na partida, todas as demais medidas da Regra 3 e das Regras do Jogo se aplicam a este jogador. Em particular, o procedimento de substituição descrito na Regra 3 deve ser seguido.







Regras de Futebol

2017/18



Regra

1

O Campo de Jogo

1. Superfície de jogo

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

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

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

2. Marcação do campo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo. **As linhas demarcatórias dos campos de grama natural podem ser feitas com grama artificial, desde que não constituam perigo.** As linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: as linhas demarcatórias podem ser feitas com gramas artificial ou similar, desde que não constituam perigo).

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Dimensões

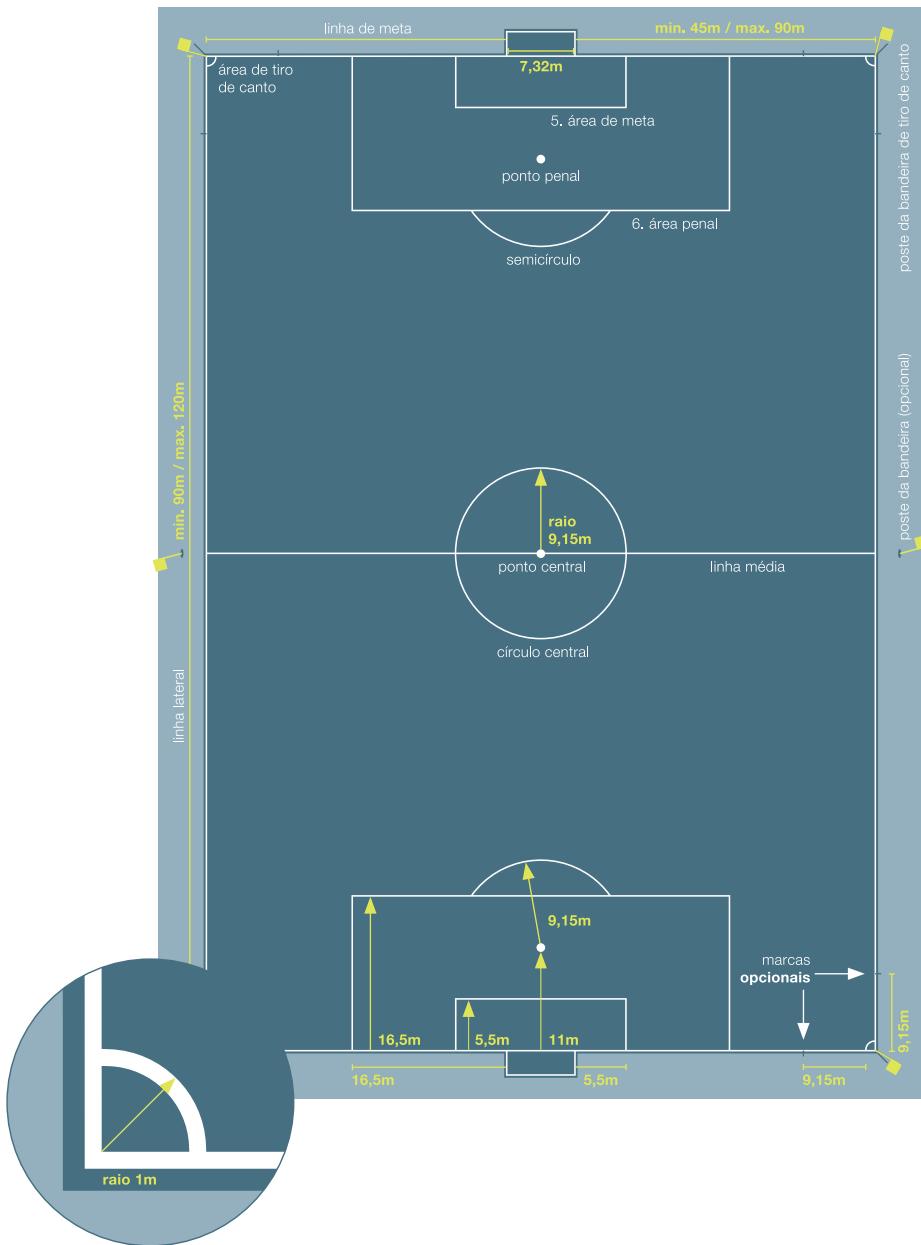
O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de meta.

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

4. Dimensões para jogos internacionais

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

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



5. Área de meta

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

6. Área penal (área de pênalti)

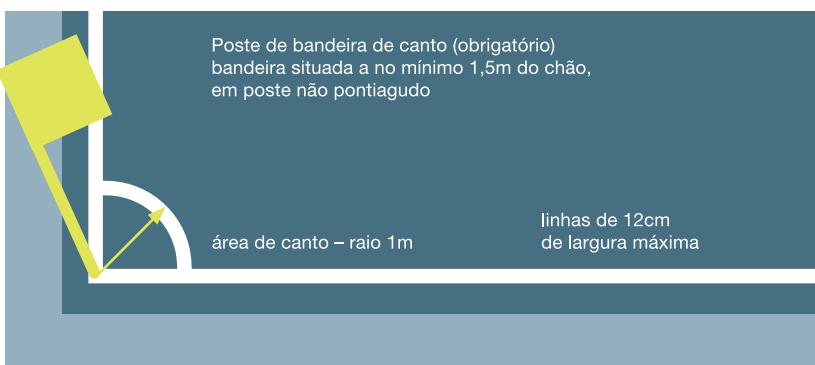
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se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

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

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

7. Área de tiro de canto

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



8. Postes de bandeiras

Em cada canto do campo de jogo deve ser colocado um poste de bandeira, com 1,5 m no mínimo de altura, cuja ponta não pode ser pontiaguda e no qual devem ser colocadas bandeiras.

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

9. Área técnica

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

- As áreas técnicas podem se estender no máximo 1 m para cada lado dos assentos existentes e ficar no mínimo a 1 m de distância da linha lateral do campo;
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar as áreas técnicas;
- O número de pessoas autorizadas a utilizar as áreas técnicas deve ser definido no regulamento das competições;
- Os ocupantes das áreas técnicas:
 - > Devem ser identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;
 - > Devem comportar-se de maneira responsável;
 - > Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por hipótese, um médico ou fisioterapeuta, se autorizado pelo árbitro, entrarem no campo para examinar um jogador lesionado.
- Somente uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica.

10. Metas

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

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

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

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

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

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

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

Segurança

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



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



7,32m

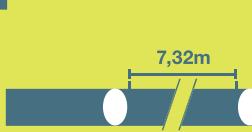
7,32m



7,32m



7,32m



7,32m

11. Tecnologia de linha de meta (TLM)

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

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

Princípios da TLM

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

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

Requisitos e especificações da TLM

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

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

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

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

12. Publicidade comercial

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

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

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

13. Logotipos e emblemas

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



Regra

02

A Bola

1. Características e medidas

Toda bola deverá:

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

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



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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

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

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

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

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

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

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

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

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

3. Bolas adicionais

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





Regra

03

Os Jogadores

1. Número de Jogadores

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

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

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

2. Número de substituições

Competições oficiais

O número máximo de substituições em competições oficiais é 05 (cinco) e deve ser estabelecido pela FIFA, confederações e associações nacionais, exceto para as competições das respectivas principais divisões de ambos os gêneros (masculino e feminino), inclusive nas competições internacionais de clubes, nas quais o número máximo de substituições é 03 (três).

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

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

Outros jogos

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

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

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

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

Retorno de jogador substituído

O uso do sistema de retorno de jogador substituído só é permitido para jogadores jovens (divisões de base), veteranos e jogadores com necessidades especiais, sujeito a aprovação da associação nacional, confederação ou FIFA.

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

3. Procedimento de substituição

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

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

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

O substituto só pode entrar no campo de jogo:

- durante uma paralisação da partida;
- pela linha de meio de campo;

- depois que o jogador a ser substituído houver saído do campo de jogo;
- após receber autorização do árbitro.

A substituição considera-se consumada no momento em que o substituto entra no campo de jogo. **A partir desse momento, o jogador que saiu passa a ser um jogador substituído e o substituto passa a ser um jogador e pode participar de qualquer reinício do jogo.**

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

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

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

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

4. Troca de goleiro

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

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

5. Infrações e sanções

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

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

O procedimento de uma substituição durante o intervalo ou antes de uma prorrogação deve ser completado antes da partida ser reiniciada. Se o árbitro não for informado, o jogador substituto pode continuar a jogar e não deve

sofrer punição disciplinar. O fato deve ser informado no relatório à autoridade competente.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: que as substituições feitas nesses momentos, sem que o árbitro seja informado, não devem ser punidas com cartão amarelo - CA).

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

- permite que o jogo continue;
- deve advertir ambos os jogadores com Cartão Amarelo, na primeira oportunidade em que a bola estiver fora de jogo, **a menos que a substituição tenha ocorrido no intervalo da partida ou da prorrogação ou mesmo antes da prorrogação ou da cobrança de tiros livres da marca penal.**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que as trocas de posição com os goleiros nesses momentos, sem que o árbitro seja informado, não devem ser punidas com cartão amarelo - CA).

Por qualquer outra infração a esta regra:

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

6. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador ou substituto expulso:

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

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

7. Pessoas extras no campo de jogo

O treinador e os outros oficiais de equipe relacionados (com exceção dos jogadores e dos jogadores substitutos) são oficiais de equipe. Qualquer pessoa que não conste

da relação de uma equipe como jogador, jogador substituto ou oficial de equipe é considerado como agente externo.

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

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

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

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

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

8. Jogador fora do campo de jogo

Se um jogador que precisa de autorização do árbitro para regressar ao campo, regressar sem sua autorização, o árbitro deve:

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

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

- com um tiro livre direto, executado do local da interferência;
- com um tiro livre indireto executado do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, se não houver interferência.

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

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

9. Gol marcado com pessoa extra no campo de jogo

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

- O árbitro deve invalidar o gol se a pessoa extra era:
 - > jogador, jogador substituto, jogador substituído ou jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol. **O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, executado do local e que a pessoa extra estava;**
 - > agente externo que interferiu no jogo, a menos que o gol haja sido marcado de acordo com a situação descrita em “pessoas extras no campo de jogo”.

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” - páginas 142 a 154.

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

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

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

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

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

O árbitro deve informar este fato às autoridades competentes.

10. Capitão de equipe

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





Regra

04

O Equipamento dos Jogadores

1. Segurança

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

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

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

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

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

2. Equipamento obrigatório

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

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

O goleiro pode usar calças compridas.

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

3. Cores

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

As camisetas interiores devem ser da cor predominante das mangas das camisetas. Os calções interiores devem ser da cor predominante dos calções ou da barra acaso existente. Todos os jogadores da mesma equipe devem usar tais calções da mesma cor.

4. Outro equipamento

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

Protetores de cabeça

Quando forem usados protetores de cabeça (**os bonés usados pelos goleiros não são protetores**), eles devem:

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: os bonés usados pelos goleiros não estão na lista de equipamentos de proteção de cabeça).

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

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores (inclusive os substitutos, substituídos e jogadores expulsos) **o uso de quaisquer equipamentos eletônicos ou sistemas de comunicação** (exceto onde os EPTS forem permitidos). Não é permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica **por oficiais de equipe, exceto se relacionado diretamente com o bem-estar ou a segurança dos jogadores.**

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

Sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (EPTS)

Quando o equipamento de tecnologia (WT) fizer parte dos sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento e for usado em competições oficiais da FIFA, confederações e associações nacionais, o equipamento usado pelos jogadores devem ser da seguinte marca:



Essa marca indica que o equipamento foi testado e que tem o mínimo de segurança requerida pela International Match Standard desenvolvida pela FIFA e aprovado pela IFAB.

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: os ETPS devem ser certificados e que satisfaçam os critérios de segurança estabelecidos. Esta exigência é compulsória a partir de junho de 2017; Os sistemas atuais, por questão de segurança, podem continuar sendo utilizados até 31 de maio de 2018).

O instituto conduzirá os testes sob aprovação da FIFA. O período de transição é até 31 de maio de 2018.

Tais dispositivos, (sujeitos à aprovação da associação membro organizadora da competição), onde forem usados:

- não podem ser perigosos;

- durante o jogo não é permitido receber ou usar as informações e dados transmitidos pelos dispositivos e sistemas na área técnica.

5. Slogans, declarações, imagens e publicidades

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

6. Infrações e sanções

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

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

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

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

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





Regra

05

O Árbitro

1. A autoridade do árbitro

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

2. Decisões do Árbitro

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

As decisões do árbitro sobre os fatos relacionados com o jogo, incluindo se um gol deve ser ou não confirmado e sobre o resultado do jogo, são finais. **As decisões do árbitro e dos demais oficiais de arbitragem devem ser respeitadas.**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: é princípio fundamental do futebol que as decisões dos árbitros sejam respeitadas, inclusive quando incorretas).

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

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

3. Poderes e deveres

O árbitro:

- fará cumprir as regras do Jogo;
- controlará o jogo em colaboração com os demais oficiais da equipe de arbitragem;

- atuará como cronometrista, tomará nota dos incidentes do jogo e remeterá às autoridades competentes um relatório, com informações sobre todas as medidas disciplinares que tomou, assim como de qualquer incidente ocorrido antes, durante e depois da partida;
- supervisionará e/ou indicará o reinício do jogo.

Vantagem

O árbitro:

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

Medidas disciplinares

O árbitro:

- punirá a infração mais grave, considerando a punição, o reinício do jogo, a gravidade do contato físico e o impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo;
- tomará medidas disciplinares contra todo jogador que cometer uma infração passível de advertência com Cartão Amarelo ou expulsão;
- tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção prévia do campo de jogo e até que saia do campo de jogo após o final do jogo (incluindo durante as cobranças de tiros livres desde a marca penal). Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver regra 3, item 3.6); o árbitro deve enviar um relatório para as autoridades competentes sobre qualquer conduta incorreta;
- tem autoridade para exibir cartões amarelos e vermelhos **e, onde o regulamento da competição permitir, expulsar temporariamente um jogador**, desde o momento que entra no campo de jogo para dar início à partida e até depois de seu encerramento, inclusive durante o intervalo, prorrogação e cobranças de tiros livres do ponto penal;

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: as associações nacionais podem autorizar expulsões temporárias para jogadores jovens (divisões de base), veteranos e com necessidades especiais.

- tomará medidas contra os oficiais de equipe que não tenham conduta responsável, podendo expulsá-los do campo de jogo e das suas imediações. **Um médico oficial de equipe que praticar uma infração para expulsão, pode permanecer na área técnica prestando atendimento médico a jogadores se seu time não tiver outro médico disponível;**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o médico que deva ser retirado da área técnica pode permanecer nela, para realizar tratamento de jogadores, se sua equipe não tiver um substituto).

- atuará de acordo com informações dos outros oficiais de arbitragem, sobre incidentes que ele próprio não pôde ver.

Lesões

O árbitro:

- deixará o jogo prosseguir até que a bola saia de jogo, se um jogador estiver levemente lesionado;
- paralisará o jogo se um jogador estiver seriamente lesionado e tomará as medidas para este jogador ser transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado não pode ser tratado no campo de jogo e só pode retornar ao campo após o jogo ter reiniciado. Se a bola estiver em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola estiver fora de jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o campo de jogo. As exceções à obrigação de deixar o campo de jogo são apenas quando:
 - > um goleiro se lesiona;
 - > um goleiro e um jogador de outra posição se chocam e ambos necessitem de atendimento médico;
 - > jogadores da mesma equipe se chocam e ambos necessitam de atendimento médico;
 - > uma lesão grave ocorrer;
 - > um jogador que se lesionar em resultado de uma falta com contato físico pela qual o adversário seja advertido com Cartão Amarelo ou expulso (por exemplo: falta temerária, jogo brusco grave), desde que a avaliação e/ou o atendimento médico ocorreram rapidamente.

- determinará que qualquer jogador que esteja sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só poderá regressar após receber um sinal do árbitro, depois que este se assegure que o sangramento parou e que não existe sangue no equipamento;
- quando autorizar a equipe médica e/ou maqueiros a entrar no campo de jogo, determinará que jogador saia, seja na maca ou andando. Se o jogador não respeitar a decisão, o árbitro deve advertir o jogador com Cartão Amarelo, por conduta antidesportiva;
- ao advertir com Cartão Amarelo ou expulsar um jogador lesionado que tenha que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deve exibir o respectivo cartão antes do jogador sair do campo de jogo;
- se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for em razão de uma infração às Regras do Jogo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Interferência externa

O árbitro:

- Deve parar, interromper ou encerrar o jogo definitivamente por quaisquer infrações às regras do jogo ou por interferência externa, por exemplo, se:
 - > a iluminação artificial for insuficiente;
 - > se um oficial de arbitragem, um jogador ou um oficial de equipe for atingido por um objeto lançado por um espectador, o árbitro pode deixar o jogo prosseguir, pará-lo, interrompê-lo ou encerrá-lo definitivamente, de acordo com a gravidade do incidente;
 - > um espectador soprar um apito que interfira no jogo, o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um bola ao chão;
 - > se uma segunda bola, outro objeto ou um animal entrar no campo de jogo, o árbitro deve:
 - parar o jogo (e recomeçá-lo com um bola ao chão), mas apenas se o objeto ou animal interferir no jogo, a menos que a bola esteja entrando na meta e se a interferência não impedir um defensor de jogar a bola. Neste caso, um gol deve ser validado se a bola entrar na meta (mesmo que a bola tenha tocado na bola, objeto ou animal);
 - permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível.
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo.

4. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório:

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

Outros equipamentos

Os árbitros estão autorizados a usar:

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

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

5. Sinais do árbitro

(Ver diagrama dos sinais aprovados para os árbitros)

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



Tiro livre **indireto**



Tiro livre **direto**



Vantagem (1)



Vantagem (2)



Pênalti



Cartão **Vermelho** ou **Amarelo**



Tiro de **canto**



Tiro de **meta**

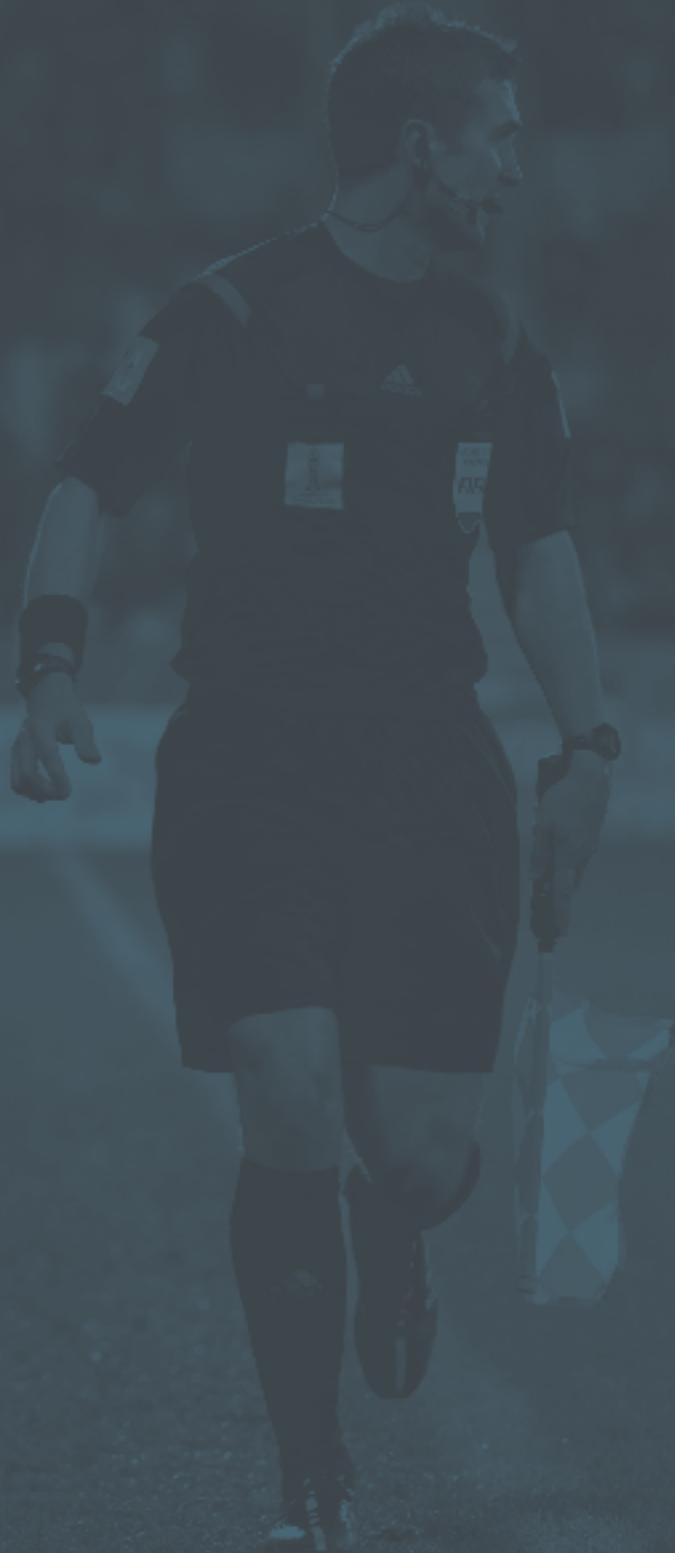
6. Responsabilidade dos oficiais de arbitragem

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

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

Entre tais hipóteses incluem-se as seguintes:

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





Regra

06

Os Outros Oficiais de Arbitragem

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

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

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

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

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

1. Árbitros assistentes

Os árbitros assistentes devem indicar quando:

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

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

O árbitro assistente pode entrar no campo de jogo para controlar a distância dos 9,15 m.

2. Quarto árbitro

A função do quarto árbitro também inclui:

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

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

- quando a bola ultrapassa completamente a linha de meta, inclusive quando um gol for marcado;
- se o reinício do jogo é com tiro de meta ou de canto;
- quando, nos tiros penais, o goleiro se mover para frente antes que a bola seja tocada e quando a bola transpuiser a linha de meta;

4. Árbitro assistente de reserva

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

5. Sinais do Árbitro assistente



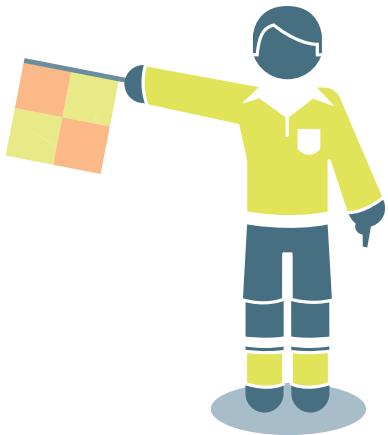
Substituição



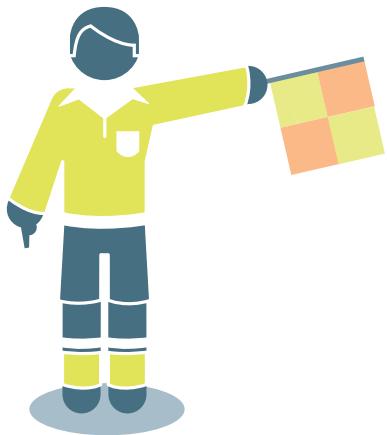
Falta cometida por **defensor**



Falta cometida por **atacante**



Arremesso lateral
para o **ataque**



Arremesso lateral
para a **defesa**



Tiro de **canto**



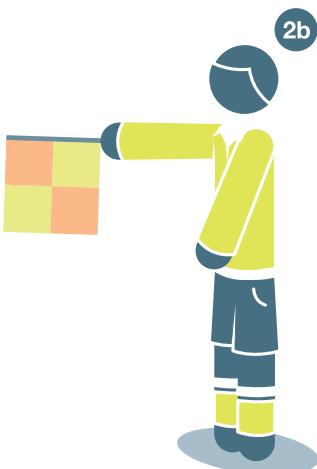
Tiro de **meta**



Impedimento



Impedimento próximo
ao árbitro assistente



Impedimento na
zona central do campo



Impedimento do lado oposto
ao árbitro assistente

6. Sinais do Árbitro assistente adicional



Gol

Sinal a ser feito quando a bola ultrapassar a linha do gol, especialmente em situações ajustadas





Regra

A large, solid blue circle is positioned to the left of a blue number '7'. The '7' is stylized with a thick blue line and a horizontal bar extending from its top right corner. The entire graphic is set against a background of thin, light blue lines forming a grid-like pattern.

A duração do Jogo

1. Partes do jogo

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

2. Intervalo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre os dois períodos, que não deve exceder 15 minutos. **É permitida uma pequena parada para hidratação no intervalo da prorrogação.** O regulamento da competição deve definir claramente a duração desse intervalo, que só pode ser modificado com permissão do árbitro.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: considerando o bem-estar dos jogadores, é sensível permitir uma pequena parada para hidratação, no intervalo da prorrogação. Esse parada não é para orientação dos técnicos).

3. Recuperação do tempo perdido

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

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

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

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

4. Tiro penal (pênalti)

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

5. Suspensão definitiva do jogo

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





Regra

08

O Início e o Reinício do Jogo

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

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

1. Tiro inicial (saída)

Procedimento:

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

Em todo tiro de saída:

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

- pode ser marcado um gol contra a equipe adversária diretamente de um tiro de saída. **Se a bola entrar diretamente no gol do jogador que der o tiro de saída, deve ser marcado um tiro de canto contra sua equipe.**

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: com o novo tiro de saída – bola jogada para trás – tornou-se comum que o cobrador, fique na metade do campo adversário, por isso a nova regra o permite. Se um tiro de canto entrar diretamente na meta do executante, um tiro de canto deve ser marcado contra sua equipe).

Infrações e sanções

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

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

2. Procedimento de bola ao chão

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

A bola entra em jogo quando toca no chão.

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

Infrações e sanções

O bola ao chão será repetido se:

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

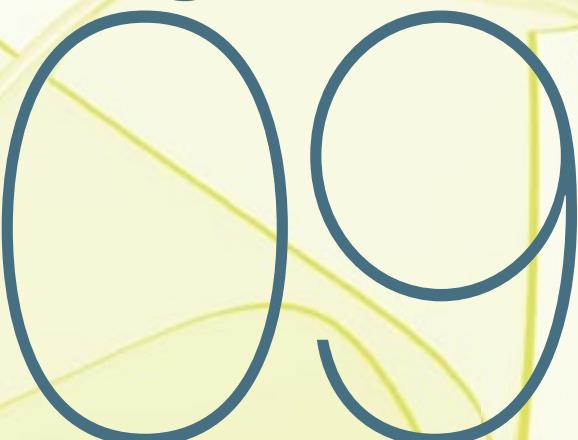
Se a bola entrar em uma meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo reiniciará com:

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





Regra



A Bola em Jogo e fora de Jogo

1. Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

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

2. Bola em jogo

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



Regra

10

Determinação do Resultado de um Jogo

1. Gol marcado

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

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

2. Equipe vencedora

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

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

- regra de gols marcados fora de casa;
- prorrogação **com dois períodos iguais de, no máximo, 15 minutos cada;**
- tiros livres desde a marca penal.

Pode ser feita combinação dos critérios acima.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: os períodos da prorrogação devem ser iguais e no máximo de 15 minutos e que pode haver combinação dos diferentes sistemas para se determinar o vencedor).

3. Tiros desde a marca penal

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



Procedimento

Antes do início das cobranças dos tiros desde a marca penal

- A menos que existam outros fatores a ser considerados (por exemplo, condições do campo, segurança, etc.), o árbitro efetuará um sorteio por meio de uma moeda para decidir em qual meta os tiros serão executados. Esta decisão só poderá ser mudada por razões de segurança ou no caso de a meta ou o campo de jogo ficarem impossibilitados de uso;
- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- À exceção da substituição de um goleiro **que esteja impossibilitado para continuar jogando**, apenas os jogadores que se encontrem no campo de jogo, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estarão habilitados a executar tiros livres;

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

- Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo e antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres (exceto no caso abaixo);
- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, **poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou, se sua equipe não tiver feito o número máximo de substituições autorizadas, por um substituto inscrito, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro.**

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” – páginas 142 a 154.

Durante a execução dos tiros desde a marca penal

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

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o cobrador de um tiro da marca penal não pode tocar na bola pela segunda vez).

- O árbitro deve anotar o resultado de todos os tiros executados.
- **Se o goleiro cometer uma infração e, como consequência, o tiro for repetido, o goleiro deve ser punido com cartão amarelo – CA.**

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o goleiro que pratica uma infração e em razão da qual o penalty seja repetido, deve ser punido com cartão amarelo – CA).

- **Se o cobrador do tiro for punido por qualquer infração cometida após o árbitro ter dado o sinal para a cobrança do tiro, o tiro é considerado como perdido e o infrator punido com cartão amarelo – CA.**

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: se o cobrador praticar uma infração, o tiro é considerado como perdido, isto é, não pode ser repetido).

- **Se ambos, o goleiro e o cobrador do tiro, cometerem infração ao mesmo tempo:**
Se o tiro for perdido ou defendido, o tiro será cobrado novamente e ambos os jogadores devem ser punidos com cartão amarelo – CA;
Se o gol for marcado será anulado, o tiro considerado como perdido e o cobrador punido com cartão amarelo – CA.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o resultado quando o goleiro e o cobrador praticam infração ao mesmo tempo, podem ocorrer diferentes resultados: a) se o pênalty for perdido ou defendido, ambos os jogadores cometem infração punível com cartão amarelo, logo ambos devem ser punidos com CA e o tiro deve ser repetido; b) se o gol for marcado, o goleiro não deve ser punido com cartão amarelo, mas o executante deve ser punido com o CA, porque a ação deste é mais séria - ver regra 05).

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

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

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

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



Regra

1 1

Impedimento

1. Posição de impedimento

Estar em posição de impedimento não constitui infração.

Um jogador estará em posição de impedimento quando:

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

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

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

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

2. Infração de impedimento

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

- Interferindo no jogo ao jogar ou tocar na bola, passada ou tocada por um companheiro ou;
- Interferindo em um adversário de uma das seguintes maneiras:
 - > Impedindo um adversário de jogar ou de poder jogar a bola ao obstruir claramente sua linha de visão ou;
 - > disputando a bola com o adversário ou;
 - > tentando claramente jogar a bola que se encontre próxima de si e quando essa ação causar impacto no adversário ou;
 - > Praticando uma ação óbvia que tenha impacto claro na possibilidade de o adversário jogar a bola.

ou

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

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: quando a bola toca em oficial de arbitragem e o jogador que a recebe já se encontrava em posição de impedimento, deve ser punido).

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

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

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar mais clara a definição de defesa deliberada).

Situações:

Quando um jogador, em posição de impedimento, se move dessa posição ou fica parado nessa posição no caminho de um adversário que estiver indo para a bola e interfere em seu deslocamento, comete uma infração de impedimento, se impacta na possibilidade do adversário jogar ou disputar a bola; quando um jogador se move no caminho de um adversário e impede seu deslocamento (por exemplo, bloqueia o adversário), a infração deve ser punida com base na regra 12.

Quando um jogador, em posição de impedimento, se movimenta em direção à bola com intenção de jogar a bola e é impossibilitado por um adversário antes de jogar ou tentar jogar a bola ou disputar a bola com um adversário, a falta deve ser punida porque ocorreu antes de uma infração de impedimento.

Quando uma infração for cometida contra um jogador que estiver em posição de impedimento e que já esteja jogando ou tentando jogar a bola ou disputando a bola com um adversário, o impedimento deve ser punido, porque ocorreu antes da falta.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claras as situações: a) em que um jogador em posição de impedimento, mesmo estando distante da bola, pode cometer uma infração, se impacta na possibilidade do defensor jogar ou disputar a bola; b) que uma infração pode ser cometida em um jogador que esteja em posição de impedimento).

3. Não é infração

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

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

4. Infrações e sanções

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

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

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

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



Regra

1 2

Faltas e Incorreções

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

1. Tiro livre direto

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

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

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

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

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

- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar (agarrar) um adversário;

- impedir o movimento de um adversário com contato;
- cuspir em um adversário.

Ver também as faltas da regra 3 (três)

Tocar a bola com a mão

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

Devem ser considerados os seguintes critérios:

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

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

2. Tiro livre indireto

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

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o movimento de um adversário sem qualquer contato;
- **discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivo ou outras ofensas verbais;**

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: ofensas gestuais e verbais são punidas com tiro livre indireto, ainda que um cartão amarelo ou vermelho seja aplicado. Tem havido equivocadas punições de tiros livres direto por ofensas dessa natureza contra oficiais de arbitragem, mas isso só pode ocorrer quando a ofensa for física).

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

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

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

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

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

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

Jogar de maneira perigosa

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

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

Impedir o avanço de um adversário sem contato

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

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

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

3. Medidas disciplinares

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

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

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

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

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

Retardar o reinício do jogo para mostrar um cartão

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

Vantagem

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

Não deve ser aplicada vantagem em situações de jogo brusco grave, conduta violenta ou em caso de segundo cartão amarelo, a menos que se trate de uma clara oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo, a não ser que o jogador jogue a bola, a dispute ou interfira em um adversário, caso em que o árbitro deve parar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto conta a equipe do jogador expulso, **a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.**

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

Infrações puníveis com advertência – cartão amarelo

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

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

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

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

Advertências por conduta antidesportiva

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

- tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo ou sem autorização do árbitro;
- praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
- praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;

- cometer uma falta que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar da bola;

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o cartão amarelo não deve ser aplicado, quando um jogador impede um ataque promissor, com falta praticada tentando jogar a bola, se um penalty for marcado contra sua equipe. Isso é consistente com a punição com cartão amarelo - CA e não com cartão vermelho - CV, quando o jogador impede uma clara oportunidade de gol, também com falta praticada tentando jogar a bola e um penalty é marcado).

- impedir uma clara oportunidade de gol com uma falta praticada tentando disputar a bola e quando o árbitro marcar um pênalti;

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: só deve ser aplicado o cartão amarelo - CA e não cartão vermelho - CV, quando o jogador impede uma clara oportunidade de gol, com falta praticada tentando jogar a bola e um penalty é marcado. Essa infração foi incluída na lista das infrações puníveis com cartão amarelo - CA).

- tocar a bola com a mão para marcar um gol (não é necessário que consiga), ou por uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;
- jogar a bola quando estiver saindo do campo, após receber a autorização do árbitro para sair;
- mostrar falta de respeito ao jogo;
- utilizar um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre) com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos;
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício.

Comemoração de gols

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

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

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- subir nos equipamentos de proteção do campo **e/ou se aproximar dos espectadores de modo que cause insegurança ou fira os princípios de segurança;**
- fazer gestos **ou praticar ações** provocativos, debochados ou inflamatórios;

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: ações que vulnerem questões de segurança ou sejam provocativas devem ser punidas com cartão amarelo - CA).

- cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Retardar o reinício do jogo

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

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

Infrações puníveis com expulsão

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

- impedir com mão deliberada um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- impedir **um gol** ou uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo em diagonal para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante).

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” - páginas 142 a 154.

- jogo brusco grave;
- cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa;
- conduta violenta;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos, ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

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

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

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

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido **se a falta for cometida na tentativa de jogar a bola. Em outras circunstâncias (ex: segurar, puxar, empurrar ou quando não haja possibilidade de disputar a bola) o jogador deve ser expulso.**

(Explicação - Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

Um jogador, um jogador expulso, um jogador substituto ou um jogador substituído que entrar no campo de jogo sem a necessária permissão do árbitro e interferir no jogo ou em um oponente e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária deve ser expulso.

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: alguém que entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro - inclusive um jogador quando isso seja exigido, por exemplo após tratamento de lesão, e impede um gol ou clara oportunidade de gol deve ser punido com cartão vermelho - CV, ainda que outra infração não seja cometida).

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

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

Jogo brusco grave

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

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

Conduta violenta

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

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

Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)

Em todos os casos o árbitro deve aplicar a punição disciplinar adequada:

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

(Explicação – Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

4. Reinício do jogo após faltas e incorreções

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

- Se, quando a bola estiver em jogo:
- um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um adversário, substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe fora do campo de jogo ou
- um substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe cometer uma infração contra ou interferir em um adversário ou oficial de arbitragem fora do campo de jogo,

O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo onde a infração ou a interferência ocorrer. Um pênalti deve ser marcado se a infração se caracterizar como tiro livre direto e se ocorrer nos limites da área penal do infrator.

(Explicação - Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

Se um jogador que esteja dentro ou fora do campo de jogo arremessar um objeto (inclusive a bola) em um jogador adversário, em um substituto, em um substituído ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, cobrado do local onde o objeto atingir ou poderia atingir a pessoa ou a bola. Se tal posição for fora do campo de jogo, o tiro livre direto será cobrado no ponto mais próximo da linha demarcatória. Um pênalti deve ser marcado se isso ocorrer na área penal do infrator.

Se um jogador substituto, substituído, expulso ou jogador que esteja temporariamente fora do campo de jogo, ou oficial de equipe arremessar ou chutar um objeto (inclusive a bola) no campo de jogo e se o objeto interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou com um pênalti), a ser cobrado de onde o objeto interferir no jogo, de onde atingir ou de onde poderia atingir um adversário, um oficial de arbitragem ou a bola.

Observação: o(s) texto(s) acima que está/estão em negrito pode(m) ser comparado(s) com o anterior no quadro “Detalhes sobre todas as alterações das Regras” - páginas 142 a 154.





Regra

13

Tiros Livres

1. Tipos de livres

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

Sinal de tiro livre indireto

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

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

A bola entra na meta

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

Procedimento

Todos os tiros livres devem ser executados do local onde a infração for cometida, exceto nas seguintes situações:

- os tiros livres indiretos, a favor da equipe atacante cometidos na área de meta da equipe adversária, são executados do ponto mais próximo da linha da área de meta, paralela à linha de meta;
- os tiros livres a favor da equipe defensora, cometidos em sua área de meta, podem ser executados de qualquer ponto dessa área de meta.
- os tiros livres por infrações decorrentes de um jogador entrar, regressar ou sair do campo de jogo sem autorização do árbitro devem ser executados do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador

deixar o campo em razão de uma ação de jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe do campo, do ponto mais próximo do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área de pênalti do jogador infrator;

- A regra também determina outros pontos para execução dos tiros livres (ver regras 3, 11, 12).

A bola:

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

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

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

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

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

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

2. Infrações e sanções

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

Se, na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora dentro da sua própria área penal, qualquer adversário se encontra dentro dessa área penal porque não teve tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo continue. **Se um jogador estiver dentro da área penal adversária, durante a cobrança de um tiro livre ou entrar nessa área antes da bola entrar em jogo, tocar ou disputar a bola antes da bola tocar em outro jogador, o tiro livre deve ser repetido.**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o mesmo princípio que se aplica a situação acima para um tiro de meta - Regra 16 - também deve ser aplicado a esta).

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

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

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



Regra

1 4

Tiro Penal (Pênalti)

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca penal.

O executante do pênalti deve ser **claramente** identificado.

(Explicação – A linguagem ficou mais clara).

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

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

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

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

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

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

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

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

O árbitro pode conceder tempo adicional para permitir que um tiro penal seja executado e concluído no final de cada período do jogo ou da prorrogação. **Após um tempo adicional ser concedido, o tiro penal será concluído quando, após ser tocada, a bola parar de se mover, sair de jogo, for jogada por qualquer jogador (inclusive o cobrador) diferente do goleiro defensor, ou quando o árbitro parar o jogo por qualquer infração do cobrador ou de seus companheiros. Se um defensor (inclusive o goleiro) cometer uma infração e o pênalti for perdido/defendido, o pênalti deve ser repetido.**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro quando o penalty se completa, após a concessão de tempo adicional para sua cobrança).

2. Infrações e sanções

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

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

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

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

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

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

- se a bola entrar na meta, o gol deve ser validado;

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

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

Se o goleiro e o cobrador cometerem infração ao mesmo tempo:

- **se o pênalti for perdido/defendido deve ser repetido e ambos os jogadores punidos com cartão amarelo;**
- **se o gol for marcado, deve ser anulado, o cobrador punido com cartão amarelo e o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto a favor do time que se defende.**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que: o resultado quando o goleiro e o cobrador praticam infração ao mesmo tempo, podem ocorrer diferentes resultados: a) se o penalty for perdido ou defendido, ambos os jogadores cometeram infração punível com cartão amarelo, logo ambos devem ser punidos com CA e o tiro deve ser repetido; b) se o gol for marcado, o goleiro não deve ser punido com cartão amarelo, mas o executante deve ser punido com o CA, porque a ação deste é mais séria - ver Regra 05).

Se, depois de executado o tiro penal:

- o executante tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador;
- um tiro livre indireto deve ser marcado (ou tiro livre direto se o toque for de mão deliberada).

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

- o tiro penal deve ser repetido, **salvo se a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir o goleiro ou um defensor de jogar a bola, pois, neste caso, o gol deve ser marcado se a bola entrar no gol (ainda que haja contato do agente externo com a bola, salvo se a bola entrar na outra meta);**

(Explicação - O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro o que pode ocorrer se houver interferência por agente externo quando a bola for entrando no gol após a cobrança de um pênalti).

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

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

3. Quadro resumo

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





Regra

15

O Arremesso Lateral

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

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

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

1. Procedimento

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

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

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

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

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

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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





Regra

16

O Tiro de Meta

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

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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

Se um jogador que estiver dentro da área penal adversária, durante a cobrança de um tiro de meta ou entrar nessa área, antes da bola entrar em jogo, tocar ou disputar a bola antes da bola tocar em outro jogador, o tiro de meta deve ser repetido.

(Explicação – O(s) texto(s) acrescentado(s) e que está/estão em negrito visa(m) a tornar claro que decisão deve ser tomada se um jogador entrar na área antes da bola entrar em jogo).

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

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





Regra

1 — 7

O Tiro de Canto

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

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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





Alterações das Regras

2017/18

Sumário das Alterações das Regras do Jogo 2017/18

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

Todas as Regras

- Substituição infração/infringir etc. por ofender/ofensa etc (sem interferência para a lingua portuguesa).

Regra 1 - O campo de jogo

- As linhas demarcatórias dos campos com grama natural podem ser feitas com grama artificial, desde que não ofereçam perigo.

Regra 3 - Os jogadores (novo título)

- As Associações Nacionais podem permitir o máximo de 05 (cinco) substituições (exceto nas competições de primeiro nível).
- Clareza no procedimento de substituição.
- As substituições feitas nos intervalos e não comunicadas ao árbitro não devem ser punidas com cartão amarelo.
- As trocas de posição com o goleiro feitas nos intervalos e não comunicadas ao árbitro não devem ser punidas com cartão amarelo.
- O jogador que entrar no campo de jogo sem autorização do árbitro (quando exigida) e interferir deve ser punido com Tiro Livre Direto (TLD).
- O time que marcar um gol com uma pessoa extra no campo deve ser punido com Tiro Livre Direto (TLD).

Regra 4 - O equipamento dos jogadores

- Os bonés usados pelos goleiros não estão incluidos na lista de restrições de protetores de cabeça para os demais jogadores.

- Os jogadores não podem usar qualquer equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto os equipamentos eletrônicos de performance e tracking systems/EPTS. Os integrantes das áreas técnicas só podem usar equipamento de comunicação para a segurança e bem-estar dos jogadores.
- Todos os EPTS devem ter o mínimo de segurança da standard mark.

Regra 5 – O Árbitro

- Importante mensagem sobre a obrigação de todas as decisões dos oficiais de arbitragem serem respeitadas.
- As Associações Nacionais podem permitir expulsões temporárias (sin bins) por algumas/todas punições com cartão amarelo, em jogos de jovens (divisões de base), veteranos, jogadores com necessidades especiais (Orientações específicas devem ser publicadas).
- Um médico que praticar uma infração de expulsão, pode permanecer na área técnica para prestar atendimento aos jogadores se sua equipe não dispuser de um substituto.

Regra 7 – A duração de uma partida

- Uma pequena parada para hidratação é permitida nos intervalos das prorrogações.

Regra 8 – O início e o reinício do jogo

- O executante pode ficar no campo do adversário para dar o tiro de saída.

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

- Os tempos da prorrogação devem ter dois períodos iguais de, no máximo, 15 minutos cada.

Tiros da marca penal:

- Previsão de substituição do goleiro que ficar impossibilitado de continuar;
- Jogador excluído para equiparação numérica das equipes pode substituir outro que ficar impossibilitado para continuar na execução dos tiros;
- O cobrador não pode tocar na bola pela segunda vez;
- O goleiro que cometer infração e quando o pênalti tiver de ser cobrado novamente deve ser punido com cartão amarelo – CA;
- Se o cobrador do tiro praticar qualquer infração, o pênalti é considerado como perdido;
- Se o cobrador e o goleiro praticarem infrações ao mesmo tempo;
- Se o gol não for marcado o pênalti deve ser repetido e ambos punidos com CA;

- Se o gol for marcado o cobrador deve ser punido com CA e o tiro considerado como perdido.

Regra 11 – Impedimento

- Um jogador em posição de impedimento deve ser punido se a bola rebotar em um oficial de equipe.
- Adicionada a expressão “tentar defender” na definição de defesa deliberada.
- Orientações sobre impedimento.
- O jogador em posição de impedimento que impossibilitar um adversário de jogar ou poder jogar deve ser punido.
- Se uma falta for cometida em um jogador em posição de impedimento antes do impedimento se caracterizar, a falta deve ser marcada.
- Se uma falta for cometida em um jogador em posição de impedimento depois do impedimento se caracterizar, o impedimento deve ser marcado.

Regra 12 – Faltas e incorreções

- Ofensas verbais são punidas com Tiro Livre Indireto - TLI.
- Se uma vantagem dada em uma clara oportunidade de gol e o infrator cometer outra falta, esta nova falta deve ser punida.
- O jogador que cortar um ataque promissor em sua própria área penal não deve ser punido com cartão amarelo, se a falta for cometida tentando jogar a bola.
- Adicionada a punição com cartão amarelo para o jogador que impedir uma clara oportunidade de gol, quando a falta ocorrer na própria área penal e tentando jogar a bola.
- Punição com cartão amarelo para o jogador que ocasionar problemas de segurança ou de suas diretrizes.
- O deslocamento em diagonal de um jogador, para passar pelo último defensor/goleiro não descharacteriza somente por isso uma clara oportunidade de gol.
- Orientação sobre clara oportunidade de gol, ocorrida na área penal quando o jogador tenta jogar a bola.
- Entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro (quando exigida) e impedir uma clara oportunidade de gol é punida com expulsão.
- Infração fora do campo praticada por jogador, jogador substituto, jogador substituído, jogador expulso, oficial de equipe, contra jogador, jogador substituto, jogador substituído, jogador expulso, oficial de equipe e oficial de arbitragem deve ser punida com Tiro Livre - TL, a ser cobrado sobre a linha limítrofe, no ponto mais próximo da infração, se a bola estiver em jogo.

Regra 13 – Tiros livres

- O atacante que estiver ou que entrar na área penal adversária, antes da cobrança de um Tiro Livre a favor da defesa e antes da bola sair da área penal, não pode jogar nem disputar a bola antes que ela seja jogada por outro jogador.

Regra 14 – O tiro penal (pênalti)

- O cobrador deve ser claramente identificado.
- Se o goleiro e o cobrador cometerem infração ao mesmo tempo:
 - > O pênalti deve ser repetido e ambos punidos com CA, se o gol não for marcado.
 - > Se o gol for marcado, o cobrador deve ser punido com CA e o pênalti considerado como perdido (ver Regra 10).
 - > Um gol pode ser marcado após interferência externa se a bola ainda assim entrar no gol.

Regra 16 – O tiro de meta

- O atacante que estiver ou que entrar na área penal adversária, antes da cobrança de um Tiro de Meta, não pode jogar nem disputar a bola antes que ela seja jogada por outro jogador.



Detalhes sobre todas as Alterações das Regras

(pela ordem numérica)

Adiante as principais alterações de conteúdo das Regras do Jogo ou seja que não estão relacionadas com língua ou fraseologia. O objetivo deste quadro é possibilitar comparação entre os textos anteriores e os atuais e, portanto, facilitar acompanhamento da evolução das regras. Para tanto, são apresentados blocos dos textos anteriores e dos textos atuais de cada alteração. Os textos anteriores podem ser apresentados integralmente ou com simples referência a seus conteúdos. Após cada bloco de textos seguem as devidas explicações.

Todas as leis

Ofensas e infrações

Muitas línguas não tem palavras específicas para todas as situações das regras. O uso inadequado pode gerar confusão na interpretação ou dificultar as traduções. Por isso, algumas palavras foram substituídas por outras de conhecimento mais geral, de modo a evitar as indicadas dificuldades.

Regra 03 - Os jogadores

Número de substituições - Competições oficiais

Texto antigo

Em uma partida só podem ser feitas no máximo de 03 substituições, em qualquer jogo caracterizado como competição oficial organizada pela FIFA, pelas confederações ou pelas associações nacionais de futebol.

Texto novo

O número máximo de substituições em competições oficiais é 05 (cinco) e deve ser estabelecido pela FIFA, confederações e associações nacionais, exceto para as competições das respectivas principais divisões de ambos os gêneros (masculino e feminino), inclusive nas competições internacionais de clubes, nas quais o número máximo de substituições é 03 (três).

(Explicação - A FIFA, as confederações e as associações nacionais podem autorizar até 5 substituições nas competições que organizarem, salvo nas competições de primeiro nível cujo limite máximo é de 3 substituições).

Regra 03 - Os jogadores

Número de substituições - Retorno de substitutos (substituições ilimitadas)

Texto antigo

O uso de substituições ilimitadas só é permitido nas divisões de base (jovens/recreativo) do futebol, sujeito a aprovação da Associação Nacional.

Texto novo

Retorno de jogador substituído

O uso do sistema de retorno de jogador substituído só é permitido para jogadores jovens (divisões de base), veteranos e jogadores com necessidades especiais, sujeito a aprovação da Associação Nacional, Confederação ou FIFA.

(Explicação - O retorno de jogadores substituídos está autorizado apenas para jogadores jovens (divisões de base), veteranos e jogadores com necessidades especiais, sujeito a autorização das Associações Nacionais).

Regra 03 - Os jogadores

Procedimento de substituição

Texto antigo

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

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

Texto novo

A substituição considera-se consumada no momento em que o substituto entra no campo de jogo. A partir desse momento, o jogador que saiu passa a ser um jogador substituído e o substituto passa a ser um jogador e pode participar de qualquer reinício do jogo.

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

(Explicação - Não se trata de alteração da regra, apenas de redação mais clara).

Regra 03 - Os jogadores

Jogador fora do campo de jogo

Texto antigo

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

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

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

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

Texto novo

Se um jogador que precisa de autorização do árbitro para regressar ao campo, regressar sem sua autorização, o árbitro deve:

- interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interferir no jogo **ou em um oficial de arbitragem** ou se uma vantagem puder ser concedida);
- advertir o jogador com Cartão Amarelo por ter entrado no campo de jogo, sem a sua autorização;

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

- **com um tiro livre direto, executado do local da interferência;**
- com um tiro livre indireto executado do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, **se não houver interferência.**

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

(Explicação - Um jogador que precisa da autorização do árbitro para regressar ao campo e que regressa sem essa autorização e interfere no jogo agora é punido com Tiro Livre Direto - TLD - assim como o jogador substituto/oficial da equipe. Não é necessário que o jogador infrator tenha que deixar o campo de jogo após receber o cartão amarelo - CA).

Regra 03 - Os jogadores

Gol marcado com pessoa extra no campo

Texto antigo

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

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

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

Texto novo

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

- O árbitro deve invalidar o gol se a pessoa extra era:
 - > jogador, jogador substituto, jogador substituído ou jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol. **O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, executado do local que a pessoa extra estava;**
 - > agente externo que interferiu no jogo, a menos que o gol haja sido marcado de acordo com a situação descrita em “pessoas extras no campo de jogo”.

(Explicação - A alteração da regra 2016/2017 consistiu em punir com Tiro Livre Direto a equipe que marcar um gol quando um substituto/oficial de equipe entrar em campo sem autorização do árbitro).

Regra 04 - Equipamento dos jogadores

Outro equipamento - Comunicação eletrônica

Texto antigo

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

Texto novo

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores (inclusive os substitutos, substituídos e jogadores expulsos) o uso de quaisquer equipamentos eletrônicos ou sistemas de comunicação (exceto onde os EPTS forem permitidos). Não é permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais de equipe, exceto se relacionado diretamente com o bem-estar ou a segurança dos jogadores.

(Explicação - A nova redação torna clara as orientações sobre uso de EPTS. Os jogadores não podem usar qualquer equipamento ou comunicação eletrônica - exemplo câmaras, microfones, fones de ouvido etc. Isto é para preservar a integridade do jogo porque os jogadores não podem receber qualquer comunicação exceto as verbais que são tradicionais e transparentes dos treinadores.

A segurança e bem-estar dos jogadores é muito importante e por isso alguns equipamentos eletrônicos são permitidos para situações emergenciais - e.g chamar ambulância para casos de lesões de cabeça etc.).

Regra 10 - Determinação do resultado de um jogo

Tiros livres do ponto penal - antes do início dos tiros

Texto antigo

À exceção da substituição de um goleiro lesionado, apenas os jogadores que se encontrem no campo de jogo, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estarão habilitados a executar tiros livres.

Texto novo

À exceção da substituição de um goleiro que esteja impossibilitado para continuar jogando...

(Explicação - A mudança acima foi feita para igualar a redação contida em outra parte da regra 10).

Texto antigo

Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, e cuja equipe não tenha feito o número máximo de substituições autorizadas, poderá ser substituído por um substituto inscrito ou por um jogador excluído para igualar o número jogadores das equipes, sendo que o goleiro substituído não poderá voltar a participar das cobranças nem executar qualquer tiro.

Texto novo

Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, **poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou, se sua equipe não tiver feito o número máximo de substituições autorizadas, por um substituto inscrito, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro.**

(Explicação - Torna claro que: a) o jogador que for excluído para igualar o número de jogadores em cada equipe, pode substituir um goleiro inclusive se o time já usou todas as substituições; b) o goleiro que for substituído não poderá voltar a participar do procedimento dos tiros livres).

Regra 12 - Faltas e Incorreções

Infrações puníveis com expulsão

Texto antigo

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

- impedir uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante);

Texto novo

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

- impedir **um gol** ou uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo em diagonal para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante);

(Explicação - Torna claro que impedir um gol com falta é punível com expulsão - CV; o uso da expressão meta adversária evita erro de interpretação injustificável; o uso do movimento em diagonal, evidencia que no final da jogada, se o atacante estiver passando pelo goleiro/defensor a clara oportunidade de gol ainda pode continuar existindo).

Regra 12 - Faltas e Incorreções

Impedir gol ou clara oportunidade de gol

Texto antigo

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

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

Texto novo

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido **se a falta for cometida na tentativa de jogar a bola. Em outras circunstâncias (ex: segurar, puxar, empurrar ou quando não haja possibilidade de disputar a bola) o jogador deve ser expulso.**

(Explicação - Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

Regra 12 - Faltas e Incorreções

Infração com arremesso de objetos (inclusive a bola)

Texto antigo

Infrações com arremesso de objetos (ou da bola)

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

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

Texto novo

Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)

Em todos os casos o árbitro deve aplicar a punição disciplinar adequada:

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

(Explicação – Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

Regra 12 - Faltas e Incorreções

Reinício do jogo após faltas e incorreções

Texto antigo

- Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração dentro do campo de jogo contra:
 - > ...
 - > um companheiro, um substituto ou um jogador substituído, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – tiro livre direto ou pênalti.
 - > qualquer outra pessoa – bola ao chão.
- Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração fora do campo de jogo:
 - > se o jogador já se encontrava fora do campo de jogo, o jogo será reiniciado com um bola ao chão.
 - > se o jogador sair do campo de jogo para cometer a infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. Contudo, se um jogador deixar o campo de jogo em razão de uma ação de jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe do campo, do ponto mais próximo do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área de pênalti do jogador infrator.

Texto novo

- Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração dentro do campo de jogo contra:
 - > ...
 - > um companheiro, um substituto ou um jogador substituído, **um jogador expulso**, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – tiro livre direto ou pênalti;
 - > ...
- **Se, quando a bola estiver em jogo:**
 - **um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um adversário, substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe fora do campo de jogo ou**
 - **um substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe cometer uma infração contra ou interferir em um adversário ou oficial de arbitragem fora do campo de jogo.**

O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo onde a infração ou a interferência ocorrer. Um pênalti deve ser marcado se a infração se caracterizar como tiro livre direto e se ocorrer nos limites da área penal do infrator.

(Explicação – Não se trata de alteração, mas de redação mais clara).

Regra 12 - Faltas e Incorreções

Reinício do jogo após faltas e incorreções

Texto antigo

- Se um jogador, quer esteja dentro ou fora do campo de jogo, arremesar um objeto contra um adversário que se encontre no campo de jogo, o reinício do jogo será com um tiro livre direto desde o local em que o objeto atingir ou poderia atingir o adversário, ou um tiro penal.
- O jogo reiniciará com um tiro livre indireto se:
 - > um jogador que se encontre dentro do campo de jogo lançar um objeto contra qualquer pessoa fora do campo de jogo;
 - > um substituto ou jogador substituído lançar um objeto contra um adversário que se encontre dentro do campo de jogo.

Texto novo

Se um jogador que esteja dentro ou fora do campo de jogo arremessar um objeto (inclusive a bola) em um jogador adversário, em um substituto, em um substituído ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, cobrado do local onde o objeto atingir ou poderia atingir a pessoa ou a bola. Se tal posição for fora do campo de jogo, o tiro livre direto será cobrado no ponto mais próximo da linha demarcatória. Um pênalti deve ser marcado se isso ocorrer na área penal do infrator.

Se um jogador substituto, substituído, expulso ou jogador que esteja temporariamente fora do campo de jogo, ou oficial de equipe arremessar ou chutar um objeto (inclusive a bola) no campo de jogo e se o objeto interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou com um pênalti), a ser cobrado de onde o objeto interferir no jogo, de onde atingir ou de onde poderia atingir um adversário, um oficial de arbitragem ou a bola.

(Explicação - Se um jogador arremessar um objeto contra alguém dentro ou fora do campo o Tiro Livre deve ser executado na linha limítrofe do campo no ponto mais próximo onde o objeto atingiu ou poderia atingir a pessoa. Um tiro penal deve ser marcado se isso ocorre na área penal do infrator. O resultado/impacto de arremessar ou chutar um objeto no campo é o mesmo que a pessoa cometer a ofensa diretamente, por isso a punição é a mesma).

Regra 14 - Tiro Penal (Pênalti)

Procedimento

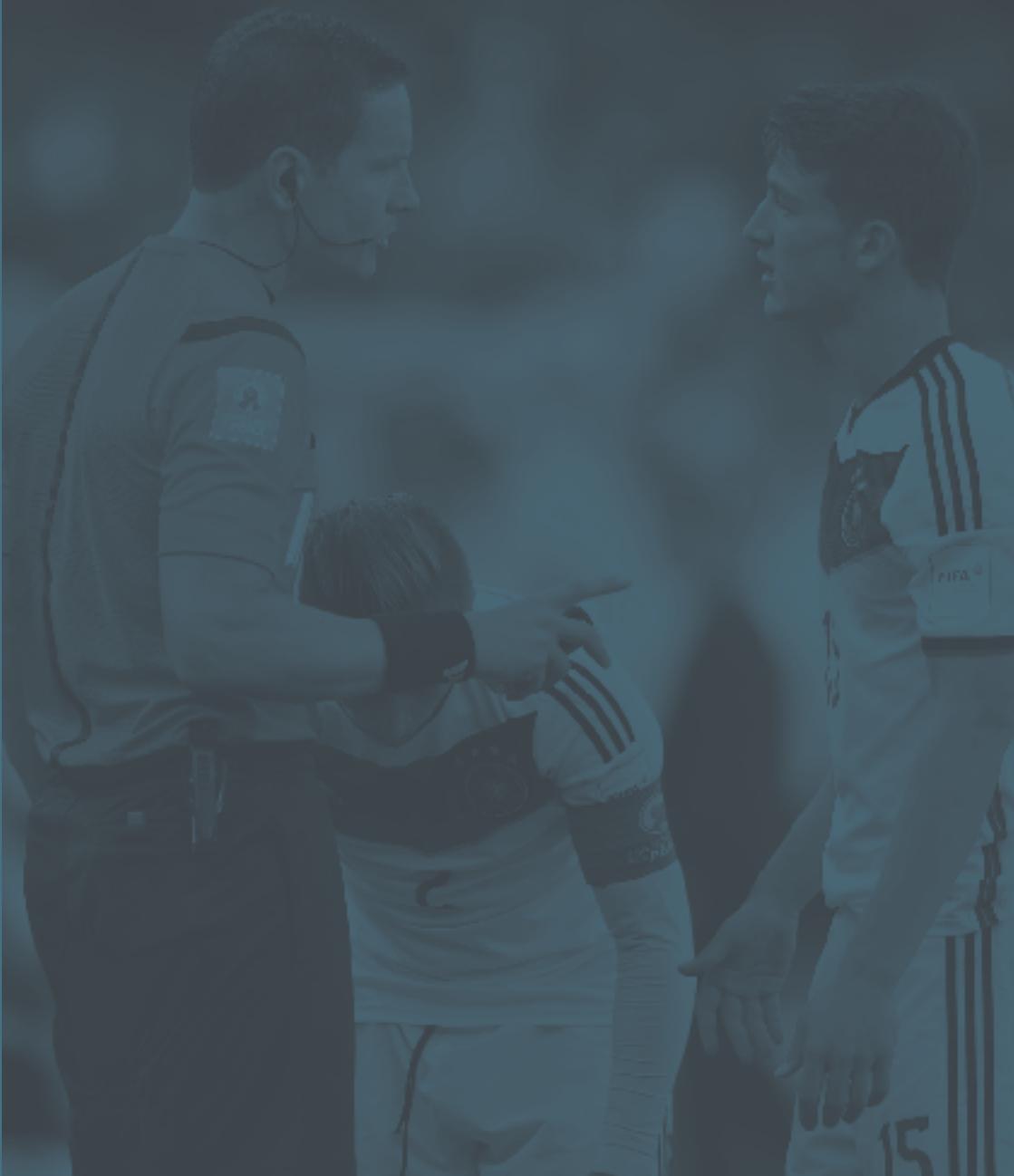
Texto antigo

O executante do pênalti deve ser devidamente identificado.

Texto novo

O executante do pênalti deve ser **claramente** identificado.

(Explicação - A linguagem ficou mais clara).





Glossário

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

Órgãos do Futebol

IFAB – International Football Association Board

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

FIFA – Fédération Internationale de Futebol Association

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

Confederação

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

Associação Nacional de Futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país.

Termos do Futebol

A

Advertência

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

Agente externo

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

Área técnica

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

Avaliação de jogador lesionado

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

B

Bola ao chão

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

Brutalidade

Ato grosseiro, ou deliberadamente violento.

C

Campo de jogo (campo)

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

Carga (contra adversário)

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

Chutar

Impulsionar a bola com o pé (pés).

Colocar em risco a segurança de um adversário

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

Conduta antidesportiva

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

Conduta violenta

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

D

Defesa deliberada

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

Discrição (poder discricionário)

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

Distância jogável

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

Distrair

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

E

Enganar

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

Entrada (Tackle)

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

Equipamento de performance (Eletronic Performance and tracking system (EPTS))

Sistema de dados e de análises sobre a performance física e fisiológica dos jogadores.

Equipe técnica

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

Espírito do jogo

Os princípios, a essência do futebol.

Expulsão

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

Expulsão temporária (sin bins)

Expulsão temporária (parte do jogo) de jogador, em razão de algumas ou todas as infrações puníveis com cartão amarelo (dependendo do regulamento da competição).

F

Falta

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

Finta ilegal

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

Força excessiva

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

Impedir

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

Infração

Ação que transgride ou viola as Regras.

Insignificante

Não significativo, mínimo.

Intencional

Ação deliberada (não acidental).

Interceptar (bola)

Impedir que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida

Ação, ato ou influência contrária às regras.

Interromper definitivamente

Encerrar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

Jogo brusco grave

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

L

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira

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

O

Oficial de equipe

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

P

Punição

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

Prorrogação

Decisão do resultado de um jogo por dois períodos adicionais.

R

Reclamação

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

Reinício

Qualquer meio de reiniciar o jogo.

Regra dos gols marcados fora

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

Relação de equipe

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

S

Sanção

Ação disciplinar adotada/praticada pelo árbitro.

Simulação

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

Sinal

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

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

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

Sistema híbrido

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

Suspender

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

T

Tecnologia da linha de meta (TLM)

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

Temeridade

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

Tempo adicional

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

Tiro livre direto

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

Tiro livre indireto

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

Tiro livre rápido

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

Tiros da marca de pênalti

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

✓

Vantagem

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

Termos de Arbitragem

Oficial da equipe de arbitragem

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

Árbitro

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

Outros oficiais da equipe de arbitragem

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

- Árbitros assistentes**

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

- Quarto árbitro**

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

- Árbitro assistente adicional**

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

- Árbitro assistente de reserva**

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



Linhos de orientação prática

para os
oficiais da
equipe de
arbitragem

Introdução

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

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

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

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

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

Legenda:

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

Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe

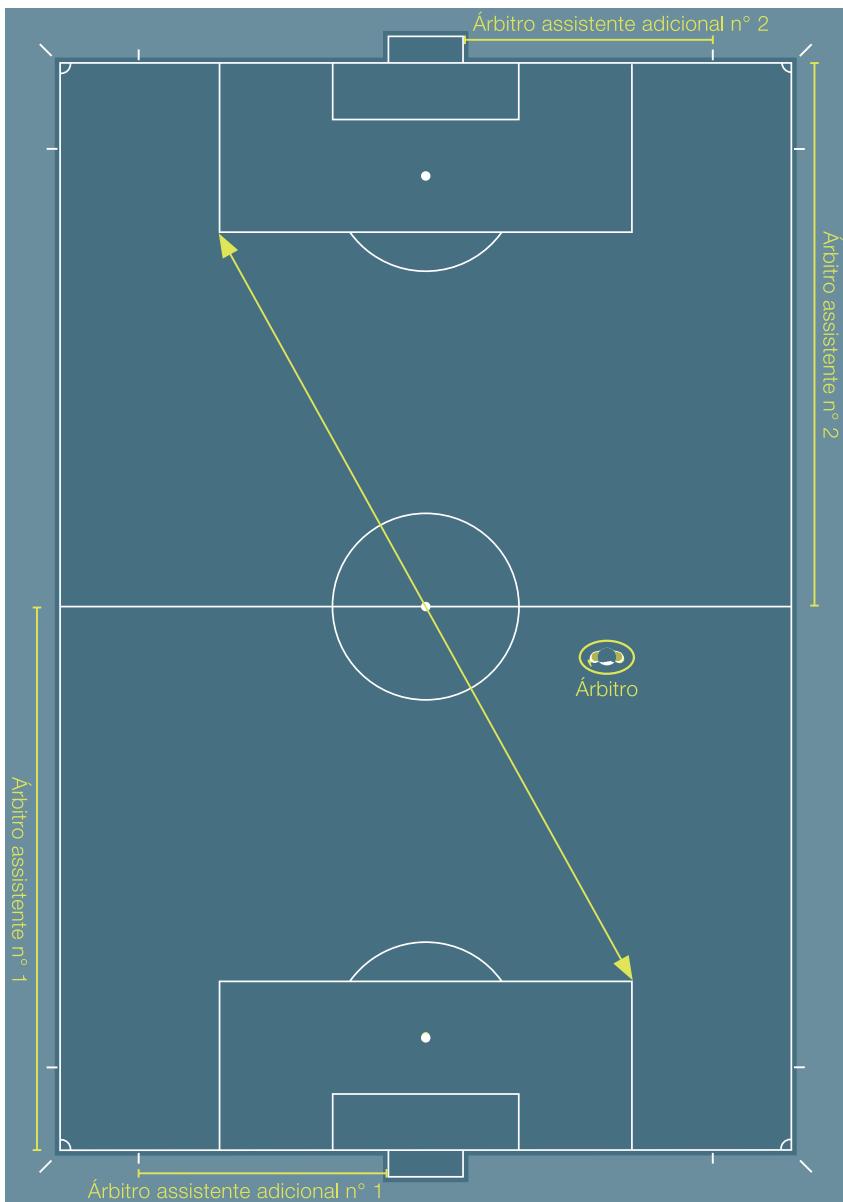
1. Posicionamento em geral e movimentação

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

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

Recomendações

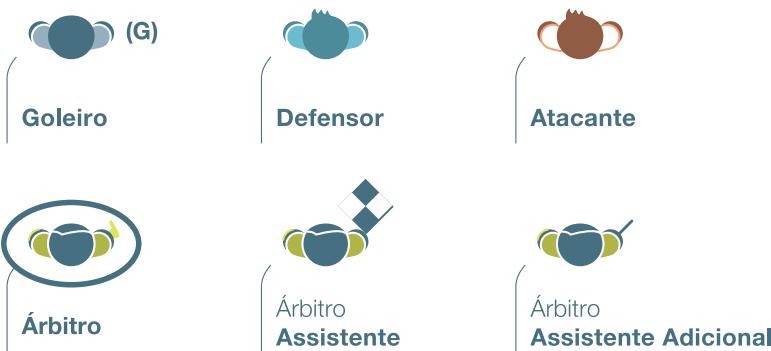
- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo;
- O árbitro assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal;
- Acompanhar o jogo de uma posição lateral torna mais fácil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



Posicionamento dos Árbitros Assistentes e Árbitros Assistentes Adicionais

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

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



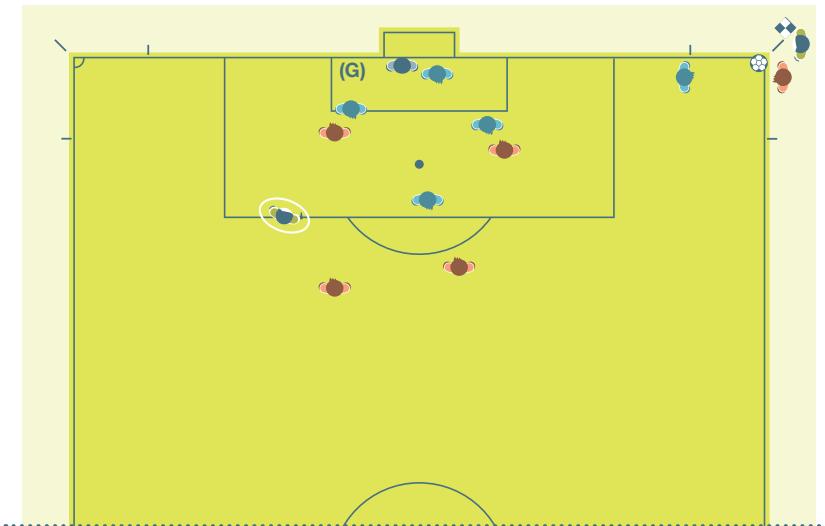
2. Posicionamento e trabalho de equipe

Consulta

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

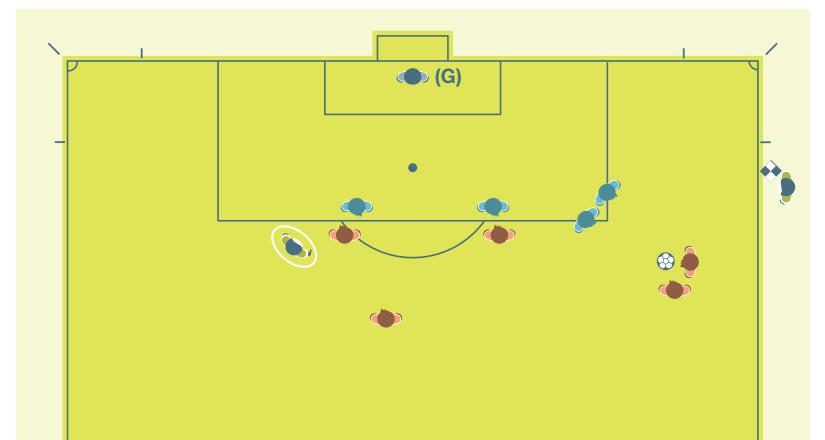
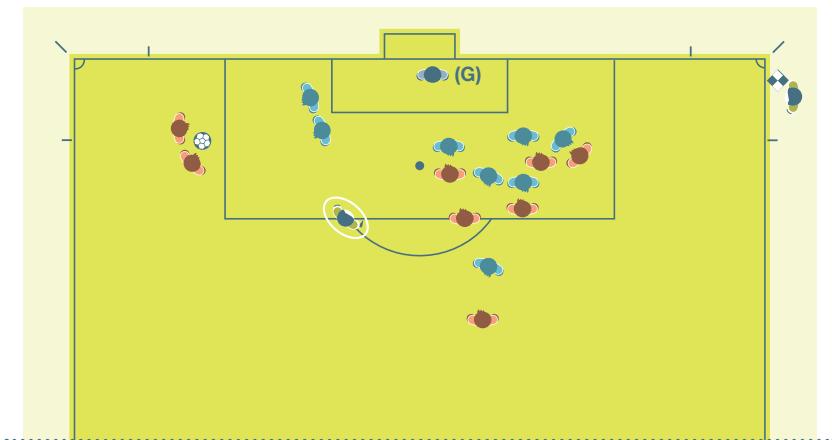
Tiro de canto

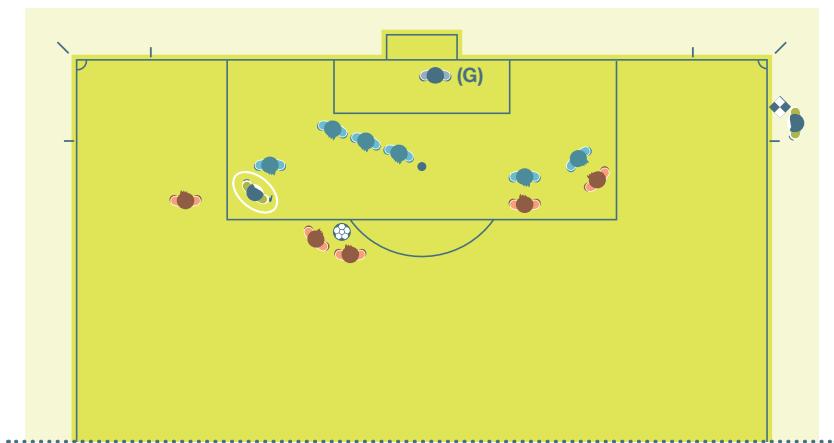
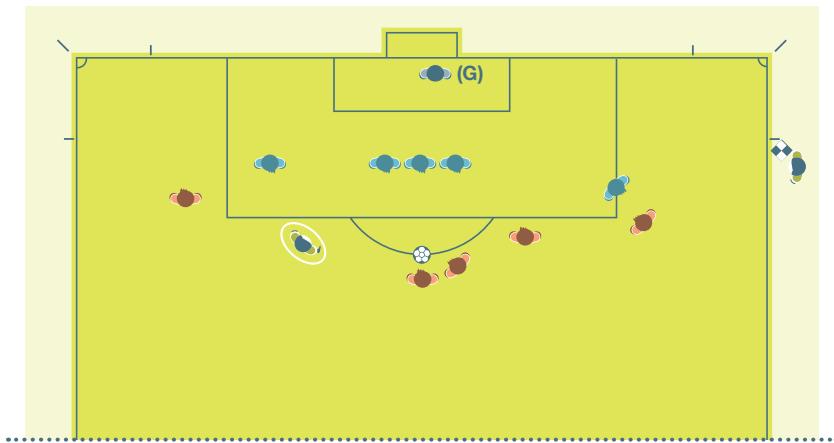
Durante a execução de um tiro de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no prolongamento ideal da linha de meta. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir no jogador que vai executar o tiro de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada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



Tiro livre

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



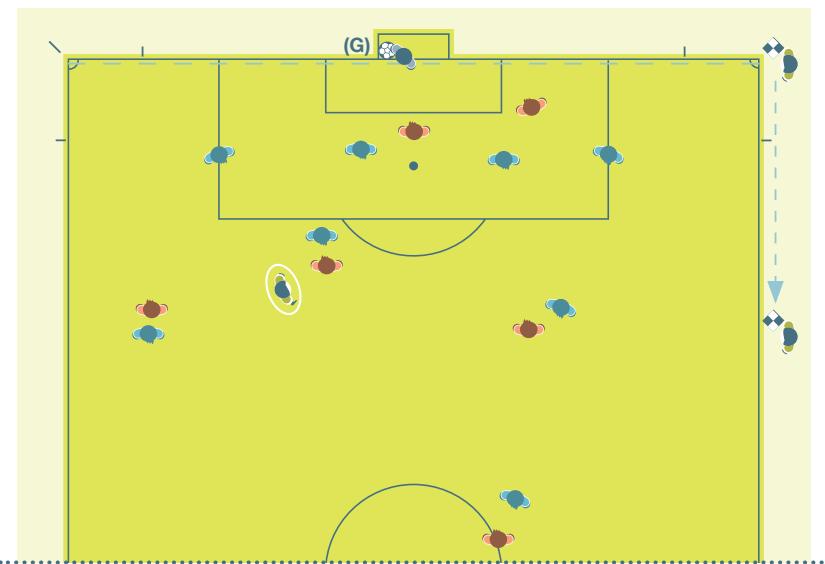


Situações de “gol ou não gol”

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

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

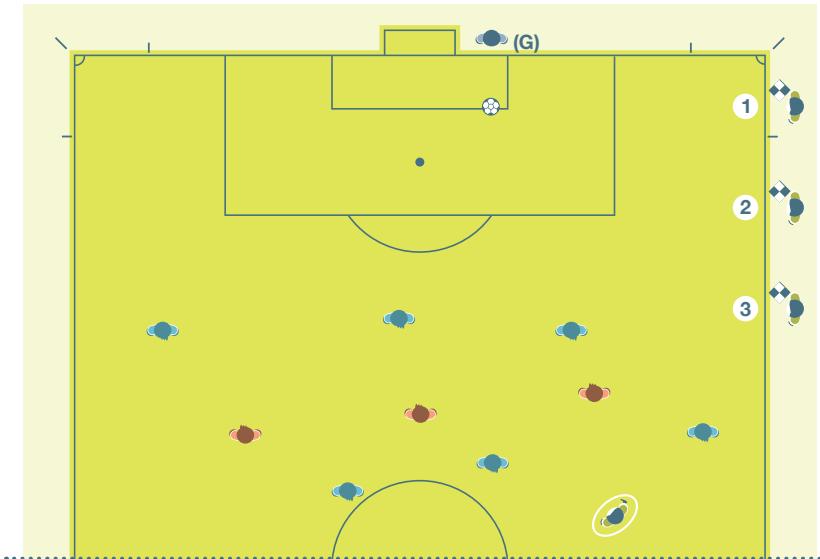
Se a bola não tiver atravessado totalmente a linha de meta e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi gol, o árbitro deve estabelecer contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.



Tiro de meta

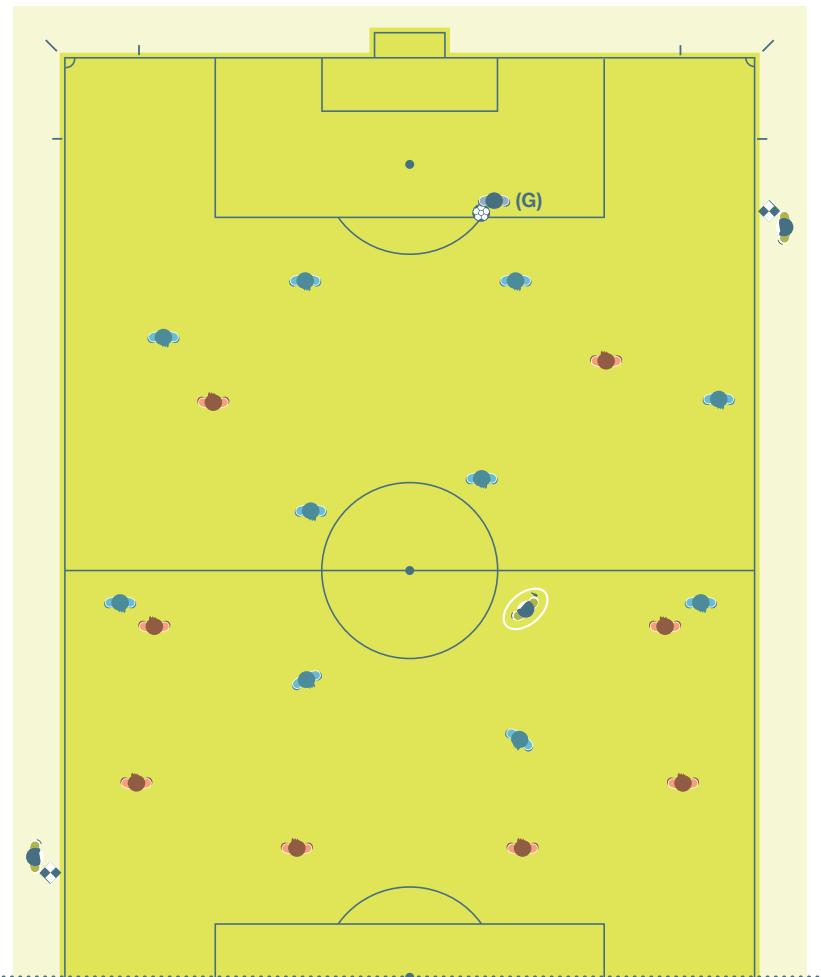
Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola será colocada dentro da área de meta. Se a bola não se encontrar no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição e estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local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

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



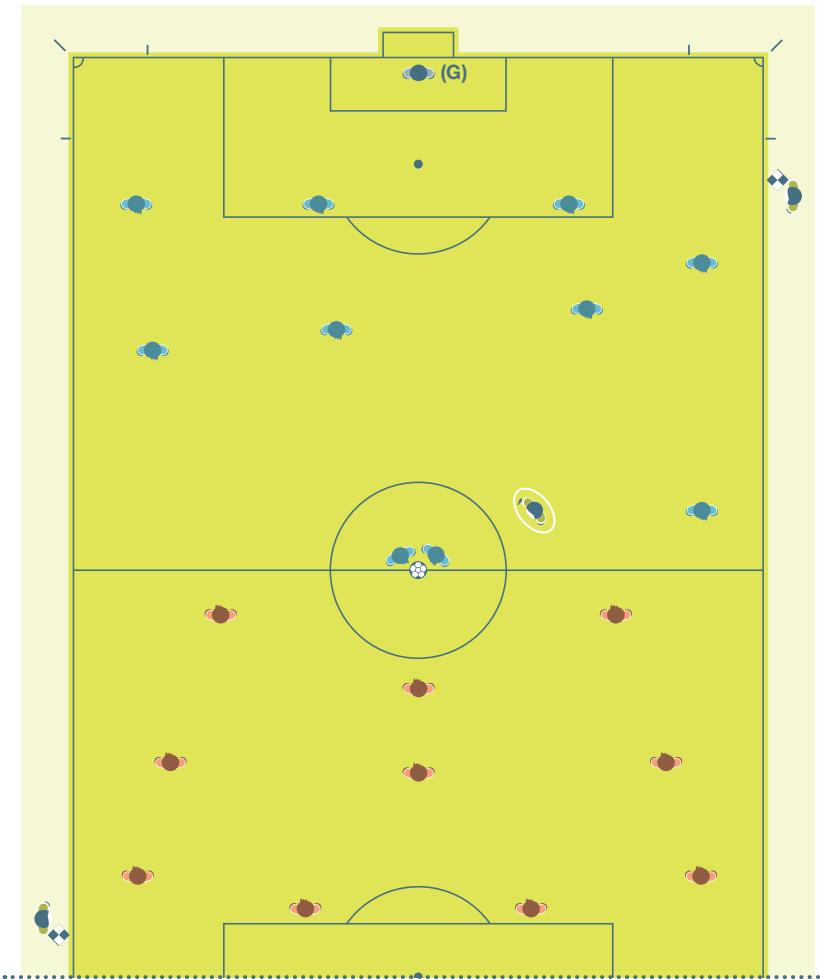
O goleiro solta a bola das mãos

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



Tiro de saída

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



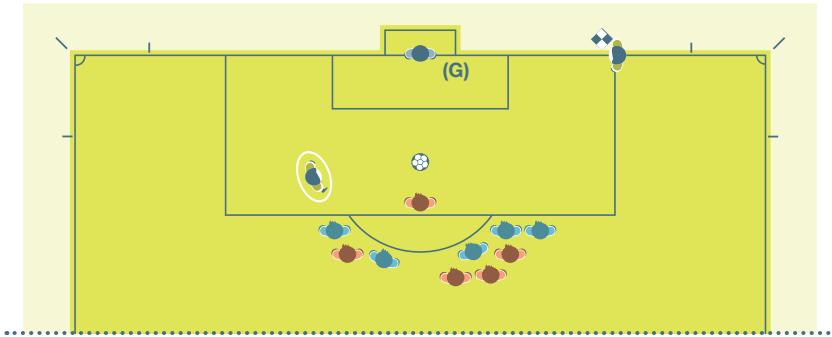
Tiros da marca de pênalti

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti. O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver árbitros assistentes adicionais (AAA), estes devem colocar-se em cada interseção da linha de meta com a área de meta, à direita e à esquerda da meta respetivamente, **exceto, neste último caso, onde houver tecnologia da linha de gol quando apenas o AAA1 é requerido**. O AAA2 e AA1 devem monitorar os jogadores no círculo central e o AA2 e 4º árbitro devem monitorar as áreas técnicas.

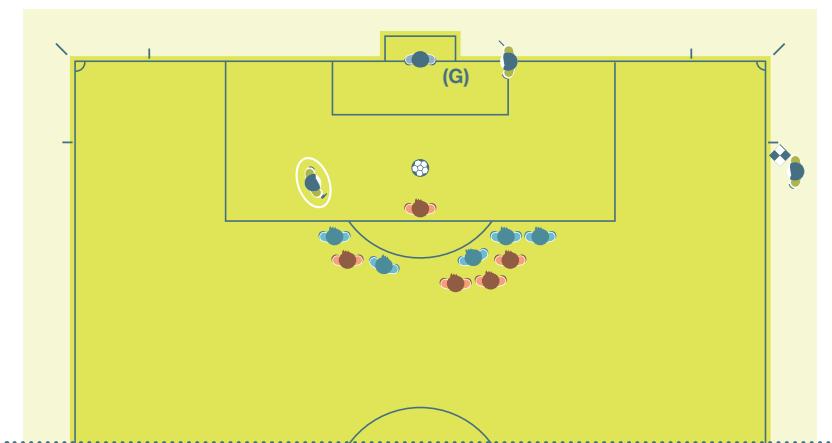


Tiro penal (pênalti)

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



Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se na interseção da linha de meta com a área de **meta** e o árbitro assistente deve colocar-se em linha com a marca do tiro penal (posição para ver impedimento).



Confrontações em grupo

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

Distância exigida

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

Substituição

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

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



Linguagem corporal, comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

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

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

Sinais

Ver Regra 5 para diagramas de sinais.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

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

O apito NÃO é necessário para assinalar:

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

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

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

2. Árbitros Assistentes

Sinal “beep”

O sinal “beep” é um sistema complementar que só deve ser utilizado em caso de necessidade, para chamar a atenção do árbitro. O sinal “beep” pode ser útil nomeadamente nas seguintes situações:

- impedimento;
- faltas (fora do campo de visão do árbitro);
- arremessos laterais, tiros de canto ou de meta (situações difíceis).

Sistema de comunicação eletrônico

Nos casos em que é usado um sistema de comunicação eletrônico, o árbitro informa os árbitros assistentes antes do jogo quando é apropriado o uso do sistema de comunicação a complementar um sinal físico, ou em vez do mesmo.

Técnica da bandeira

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o árbitro assistente mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero). A bandeira deve ser como uma extensão do braço. O árbitro

assistente deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o árbitro assistente deve mudar a bandeira de mão por baixo do nível da cintura. Se o árbitro assistente assinala que a bola saiu do campo de jogo, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba.

Se o árbitro assistente assinala uma infração punível com expulsão e o seu sinal não foi visto imediatamente pelo árbitro:

- se o jogo foi interrompido, deve reiniciar de acordo com as Regras do Jogo (tiro livre, pênalti, etc.);
- se o jogo já reiniciou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um tiro livre ou um pênalti.

Gestos

Regra geral, os árbitros assistentes devem abster-se de qualquer sinal feito com a mão de forma ostensiva. No entanto, em certos casos, um sinal discreto com a mão livre poderá ser uma preciosa ajuda para o árbitro. Esse sinal com a mão deve ser claro e inequívoco, devendo ser definido e aprovado na reunião preparatória do jogo.

Sinais

Ver Regra 6 para diagramas de sinais.

Tiro de canto / tiro de meta

Quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta o AA, levanta sua bandeira com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar que a bola está fora de jogo e se:

- perto do árbitro assistente – indica se se trata de um tiro de meta ou tiro de canto;
- longe do árbitro assistente – estabelece contato visual com o árbitro e segue a sua decisão.

Quando a bola ultrapassa claramente a linha de meta, o AA não precisa levantar sua bandeira indicando que a bola saiu do campo de jogo. Se o tiro de canto ou de meta é claro, não é necessário fazer o sinal, especialmente quando o árbitro já houver feito.

Faltas

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma incorreção seja cometida perto dele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as outras situações, ele só deve intervir quando lhe seja pedido. Então transmite ao árbitro o que viu e ouviu, indicando os jogadores implicados.

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

- a infração foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou se o campo de visão do árbitro estiver obstruído;
- o árbitro não teria aplicado a Regra da vantagem.

Quando uma falta ou uma incorreção é cometida, que requeira um sinal por parte do árbitro assistente, este deve:

- levantar a sua bandeira com a mesma mão que vai utilizar para indicar a direção, de maneira a indicar claramente ao árbitro quem cometeu a falta;
- estabelecer contato visual com o árbitro;
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos).

O árbitro assistente deve utilizar a técnica do “espera e vê”, para permitir que o jogo prossiga, não levantando a bandeira quando uma equipe contra a qual foi cometida a infração possa beneficiar de uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente e o árbitro estabeleçam contato visual entre si.

Faltas dentro da área de pênalti

Se uma falta é cometida por um defensor dentro da área de pênalti, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do árbitro assistente, este deve, em primeiro lugar estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e se tomou alguma decisão. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão, o árbitro assistente deve então levantar a sua bandeira e fazer o sinal “beep”, deslocando-se depois ao longo da linha lateral em direção à bandeira de canto.

Faltas fora da área de pênalti

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de pênalti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou, e levantar a bandeira, se necessário. Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deve ser capaz

de indicar se foi ou não cometida uma falta e se a falta foi cometida dentro ou fora da área de pênalti. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar a tomar. O árbitro assistente deve mover-se claramente ao longo da linha lateral em direção à linha de meio de campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de pênalti.

Situações de gol/não-gol

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

Nas situações em que seja marcado gol mas não seja claro se a bola atravessou a linha, o árbitro assistente deve primeiro levantar a bandeira para atrair a atenção do árbitro e depois confirmar o gol.

Impedimento

A primeira ação de um árbitro assistente para assinalar um impedimento é levantar a sua bandeira (usando a mão direita, a fim de ter um melhor campo de visão). Em seguida, se o árbitro tiver interrompido o jogo, deve usar a bandeira para indicar a zona do campo de jogo em que ocorreu a infração. Se o árbitro não vir imediatamente a bandeira, o árbitro assistente deve manter o sinal até que o árbitro se aperceba ou até que a bola seja claramente controlada pela equipe defensora.

Tiro penal (pênalti)

Se o goleiro se adiantar claramente antes de a bola ser tocada e se não for marcado o gol, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira.

Substituição

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

Arremesso lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

- perto do árbitro assistente – este deve assinalar diretamente a direção do arremesso;
- longe do árbitro assistente e que o arremesso é evidente – o árbitro assistente deve assinalar diretamente o arremesso;

- longe do árbitro assistente mas este tem dúvidas acerca da direção do arremesso – o árbitro assistente deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contato visual com ele e seguir o seu sinal.

3. Árbitros Assistentes Adicionais

Os árbitros assistentes adicionais usam apenas um sistema de comunicação de rádio (e não bandeiras) para comunicarem com o árbitro. Em caso de avaria no sistema de comunicação de rádio, os árbitros assistentes adicionais usam uma bandeira com sinal eletrônico para indicar as suas decisões. Como regra geral, o árbitro assistente adicional não deve fazer sinais de mão evidentes. No entanto, em alguns casos, um sinal discreto com a mão pode dar uma valiosa ajuda ao árbitro. O sinal de mão tem de ter um significado claro. O significado deverá ter sido combinado na reunião anterior ao jogo.

Situações “Gol – não gol”

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

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

O árbitro toma a decisão final.

Outras recomendações

1. Vantagem

O árbitro pode aplicar a Regra da vantagem sempre que se cometa uma infração ou uma falta, mas deve ter em consideração as seguintes circunstâncias para decidir se deve aplicar a Regra da vantagem ou parar o jogo:

- a gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um gol;
- o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da meta adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa;
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a meta adversária;
- o ambiente em que o jogo decorre.

2. Recuperação do tempo perdido

Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (arremessos laterais, tiros de meta, etc.). Portanto, apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.

3. Agarrar um adversário

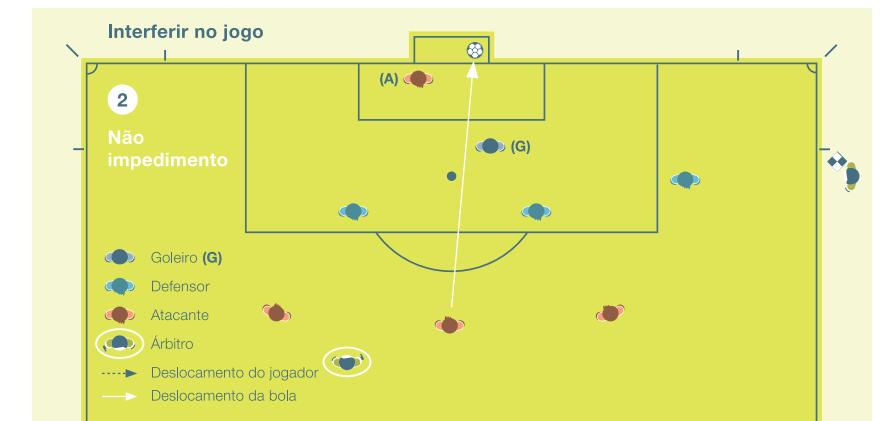
Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de pênalti por ocasião dos tiros de canto e dos tiros livres. Nestas situações, o árbitro deve:

- chamar a atenção de todo o jogador que agarre um adversário antes de a bola estar em jogo;
- advertir o jogador se ele continua a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo;
- conceder um tiro livre direto ou um tiro penal (pênalti) e advertir o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo.

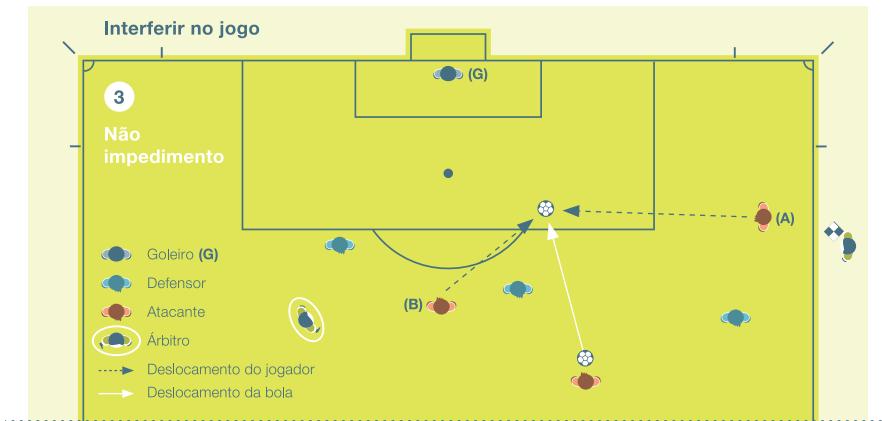
4. Impedimento



Se um atacante, **em posição de impedimento** (A), porém sem interferir em qualquer adversário, **tocar na bola**, somente nesse momento o assistente levantará a bandeira.



Se um atacante, **em posição de impedimento** (A), porém sem interferir em qualquer adversário, **não tocar na bola**, não pode ser punido por impedimento.



Um atacante, **em posição de impedimento** (A), corre em direção à bola, no mesmo momento em que um de seus companheiros (B), **em posição correta**, também corre para a bola e a joga. Porque o jogador (A) não toca na bola não pode ser punido por impedimento.



Um jogador, **em posição de impedimento** (A), poderá ser punido antes de jogar ou tocar a bola se, a juízo do árbitro, nenhum outro companheiro, **em posição correta**, poderia jogar a bola.



Se um atacante, **em posição de impedimento** (1), correr em direção a bola (2) mas **não conseguir jogá-la**, o assistente deve marcar **tiro de meta**.



Se um atacante, **em posição de impedimento** (A), obstruir claramente o campo visual do goleiro deverá ser punido por impedir um adversário de jogar ou poder jogar a bola (interferência no adversário).

Interferir em um adversário

7

Não
impedimento

Goleiro (G)

Defensor

Atacante

Árbitro

Deslocamento do jogador
Deslocamento da bola

O atacante, **em posição de impedimento** (A), não obstrui claramente o campo visual do goleiro nem disputa a bola com um adversário. Logo não deverá ser punido (não há interferência em adversário).

Interferir em um adversário

8

Não
impedimento;
tiro de canto

Goleiro (G)

Defensor

Atacante

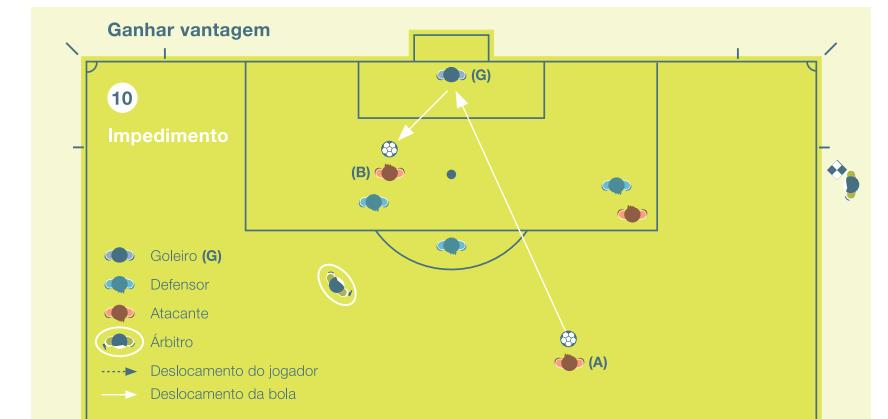
Árbitro

Deslocamento do jogador
Deslocamento da bola

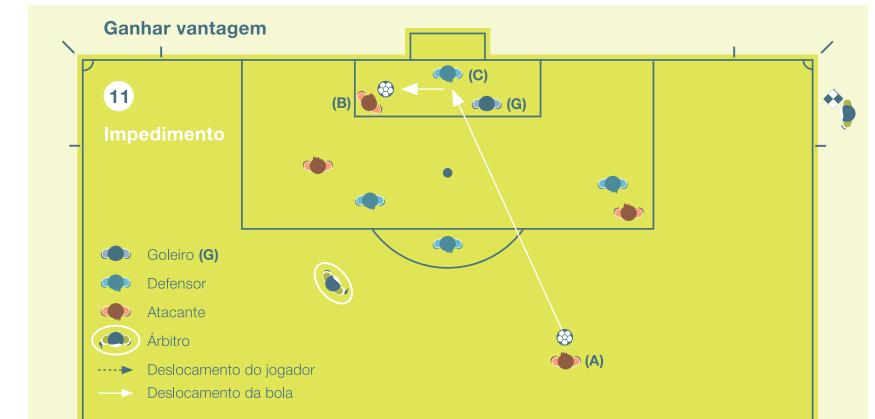
Um atacante, **em posição de impedimento** (A), corre em direção a bola porém não impede o adversário de jogar ou poder jogar. (A) não disputa a bola com o adversário (B). Não há impedimento. Tiro de canto.



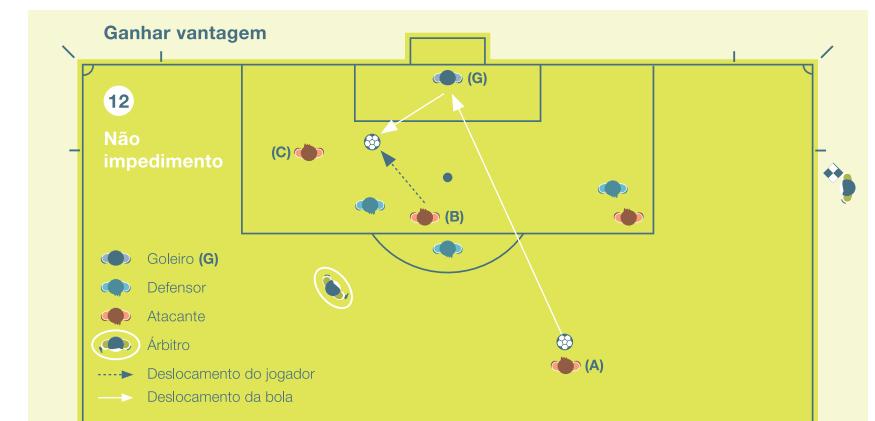
Um atacante, **em posição de impedimento** (A), corre em direção a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola ao disputá-la com ele. Logo (A) disputa a bola com o adversário (B). Impedimento.



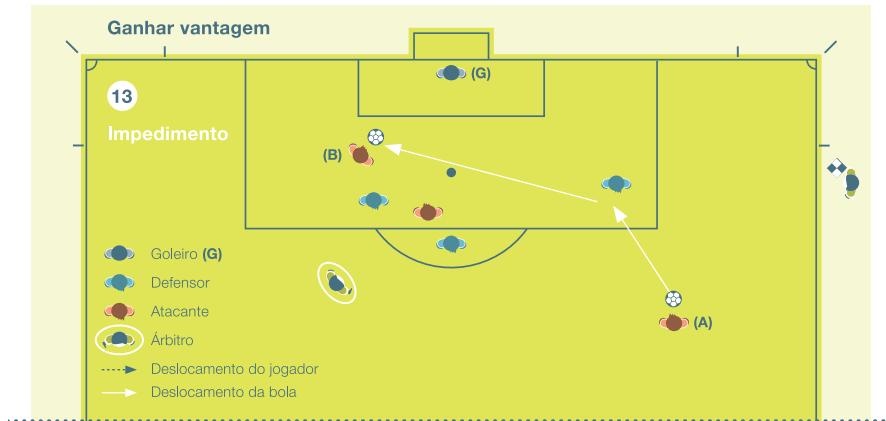
Um atacante, **em posição de impedimento** (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada do goleiro adversário, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



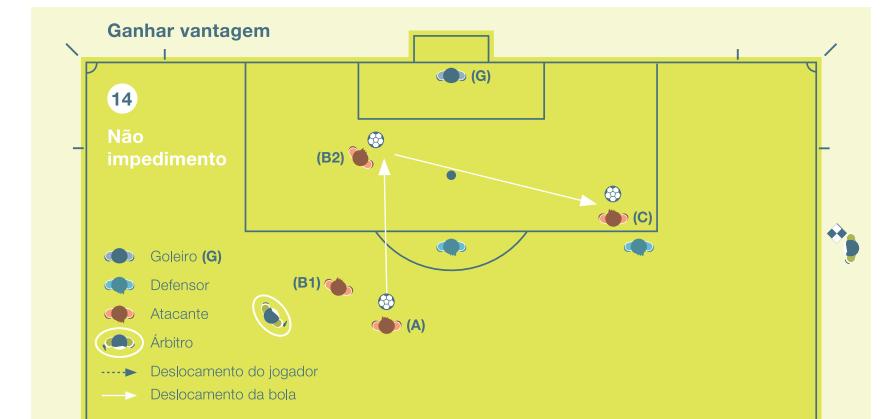
Um atacante, **em posição de impedimento** (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada por um jogador da equipe defensora, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



Um chute do atacante (A) rebota no goleiro adversário e o jogador (B), **em posição de correta**, joga a bola. (C), apesar de estar **em posição de impedimento**, não deve ser punido porque não jogou a bola e, portanto, não ganhou vantagem da posição.



Um chute do atacante (A) rebota em um adversário e vai para o jogador (B), que deve ser punido por jogar ou tocar a bola, porque, no momento do chute de seu companheiro, já estava **em posição de impedimento**.



O atacante (C) está **em posição de impedimento**, porém sem interferir em qualquer adversário. Seu companheiro (A) passa a bola ao jogador (B1), em posição correta e que corre em direção a meta adversária (B2), de onde este passa a bola ao companheiro (C). O atacante (C), agora já se encontra em posição correta e por isso não comete nenhuma infração.

5. Avaliação e tratamento após uma infração punível com advertência ou expulsão

Anteriormente, um jogador lesionado que fosse objeto de atenção por parte do médico no campo de jogo tinha de sair antes do reinício. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipe infratora teria vantagem numérica quando o jogo reiniciar.

Contudo, esta exigência foi introduzida porque os jogadores usavam frequentemente de maneira antidesportiva uma lesão para retardar o reinício por razões táticas.

Para encontrar um equilíbrio entre estas duas situações injustas, o IFAB decidiu que só quando se trata de uma infração física em que o adversário é advertido ou expulso é que um jogador pode ser avaliado e tratado rapidamente e permanecer no campo de jogo.

Em princípio, o atraso não deve ser maior do que quando um médico ou médicos entra(m) no campo para avaliar uma lesão. A diferença é que antes o árbitro costumava fazer entrar o(s) médico(s) e fazer sair o jogador e agora o(s) médico(s) sai/saem mas o jogador pode ficar.

De modo a garantir que o jogador lesionado não usa ou prolonga o atraso de modo incorreto, os árbitros devem:

- estar atentos à situação do jogo e a qualquer potencial razão tática para retardar o reinício;
- informar o jogador lesionado que, se for necessária atenção médica, o processo deve ser rápido;
- fazer sinal ao(s) médico(s) (não aos maqueiros) e, se possível, recordar-lhes que devem ser rápidos.

No momento em que o árbitro decide que o jogo deve reiniciar, uma das seguintes situações deve ocorrer:

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

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

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.



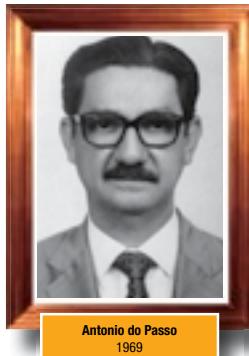
Galeria dos Presidentes



Ivan Reis de Freitas
1959 a 1960



Alfredo Curvello
1961 e 1973



Antonio do Passo
1969



Dilson Guedes
1974



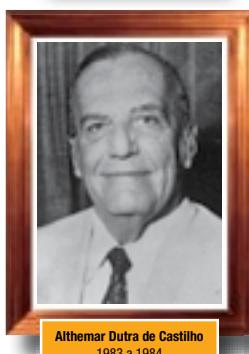
Aulio Nazareno A. Ferreira
1975 a 1976 / 1980 a 1982 e 1989



João Boueri
1977 a 1978



Wilson Lopes de Souza
1979



Althemer Dutra de Castilho
1983 a 1984



Ivens Alberto Mendes
1984 a 1985 / 1989 / 1990 a 1997



João Ellis Filho
1986 a 1987



Armando Marques
1997 a 2003 e 2005



Edson Rezende de Oliveira
2003 a 2005 / 2007 e 2013



Sérgio Corrêa da Silva
2007 a 2012



Manoel Serapião Filho
Maio a agosto de 2012 (interino)



Aristeu Leonardo Tavares
2012 a 2013



Antônio Pereira da Silva
2013 a 2014



Sérgio Corrêa da Silva
2014 a 2016



Marcos C. Marinho de Moura
2016

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2007 - Aprimoramento para Árbitros Promissores - Teresópolis - RJ



2007 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2008 - Curso para Árbitros e Assistentes de Elite com a Federação Inglesa - Teresópolis - RJ



2009 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2009 - Árbitros Aspirantes - FIFA - Teresópolis - RJ



2009 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - PR

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2009 - Aprimoramento para gênero Feminino - Teresópolis - RJ



2010 - Treinamento para os árbitros brasileiros da Copa do Mundo FIFA 2010 - Teresópolis - RJ
Dionisio Roberto Domingos/SP, Marta Aparecida Magalhães Sousa/SP, Roberto Braatz/PR,
Ednilson Corona/SP, Armando Marques/RJ, Manoel Serapião Filho/BA,
Carlos Eugenio Simon/RS, Luiz Cunha Martins/RS e Altemir Hausmann/RS

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2010 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - SC



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Treinamento Intensivo dos Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2012 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ



2013 - Treinamento para Árbitros AL, BA, SE - Aracaju - SE

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2013 - Treinamento para Árbitros CE, MA, PI - Fortaleza - CE



2013 - Treinamento para Árbitros PB, PE, RN - Natal - RN

Fotos dos cursos realizados pela CBF



2013 - Treinamento e Avaliação para Árbitros FIFA, Especiais, Aspirantes e Promissores - Goiânia - GO



Abril 2013 - Curso Futuro III FIFA para Instrutores - Vitória - ES

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2013 - Treinamento para Árbitros Promissores - São Paulo - SP



Agosto 2013 - Treinamento para Árbitros de Elite - São Paulo - SP

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abri 2014 – Curso Futuro III FIFA – Instrutores Técnicos - Campos do Jordão - SP



Abri 2014 – Curso Futuro III FIFA – Instrutores Físicos - Campos do Jordão - SP

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abril 2014 – I Encontro dos Psicólogos Esportivos da Arbitragem - Campos do Jordão - SP



Julho 2014 – Treinamento para Delegados Especiais - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2014 – Primeiro curso FIFA futuro 3 para Árbitros Jovens – Teresópolis – RJ



Intercâmbio da Arbitragem - CONMEMBOL, CBF, e UEFA
1º trio a participar do 25º CORE - Wagner Reway/MT, Danilo Manis/SP e Eduardo Gonçalves/MS

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Abri 2015 – Curso para Árbitros Jovens da América do Sul - Pinhiero - RJ



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Árbitros FIFA/CBF - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Instrutores Físicos - Rio de Janeiro - RJ



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Instrutores Técnicos - Rio de Janeiro - RJ

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Agosto 2015 - Curso FIFA Futuro III para Árbitros Promissores - Rio de Janeiro - RJ



Agosto 2015 - Seminário da Arbitragem Brasileira - Rio de Janeiro - RJ
Da esquerda para a direita: Luciano Hostins, Rodrigo Oliveira, Paulo Schmitt, Marcelo Salomão, Sérgio Corrêa, Tiago Barbosa, Alessandro Kishino, Rafael Vanzim e Caio Medauar

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Fevereiro 2016 - Workshop - Planejamento Estratégico para 2016/2019



Fevereiro 2016 - Londres - Manoel Serapião, Lukas Brud, David Ellery e Sérgio Corrêa

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Julho 2016 - PRAB - Projeto de Renovação da Arbitragem Brasileira - ALFA



Julho 2016 - PRAB - Projeto de Renovação da Arbitragem Brasileira - BETA

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso RAP - Árbitros Elite



Setembro 2016 - Curso RAP - Árbitros Promissores

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso RAP - Instrutores Técnicos



Setembro 2016 - Curso RAP - Instrutores Físicos

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Setembro 2016 - Curso para Analistas de Desempenho



Outubro 2016 - Curso RAP - Feminino

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Curso para Instrutores Nacionais – Rio de Janeiro – Fevereiro de 2017



Entrega de insígnias para Árbitros FIFA 2017 – Fevereiro de 2017

Fotos dos cursos realizados pela CBF



Curso para Analistas de Desempenho – Rio de Janeiro – Abril 2017



IV Encontro Brasileiro dos Profissionais de Psicologia da Arbitragem – Rio de Janeiro – Abril de 2017

Superior Tribunal de Justiça Desportiva

14/07/2016

Presidente: Ronaldo Piacente (SP) Árbitros

Vice-presidente: Paulo César Salomão Filho (RJ) CBF,
Mauro Marcelo de Lima e Silva (SP) CBF,
José Perdigão (DF) Clubes,
João Bosco Luiz (GO) Clubes,
Décio Neuhaus (RS) Atletas,
Arlete Mesquita (GO) Atletas,
Otávio Noronha (DF) OAB,
Antônio Vanderler (RJ) OAB

1^a Comissão Disciplinar

Presidente: Lucas Asfor Rocha Lima (CE)
Vice-presidente: Gustavo Pinheiro (RJ),
Carlos Eduardo Pontes Lopes Cardoso (RJ),
Douglas Blaichman (RJ),
Michelle Ramalho (PB)

2^a Comissão Disciplinar

Presidente: Ivaney Cayres (SP)
Vice-presidente: Felipe Diego Barbosa Silva (RN),
Sônia Andreotti Carneiro Frúgoli (SP),
Francisco Honório de Lima Filho (RN),
Maurício Alexandre Perna Neves (DF)

3^a Comissão Disciplinar

Presidente: Sérgio Leal Martinez (RS)
Vice-presidente: Otacílio Soares de Araújo (RJ),
Manuel Márcio Bezerra Torres (CE),
Jurandir Ramos de Sousa (SP),
Vanderson Maçulão Braga Filho (RJ)

4^a Comissão Disciplinar

Presidente: Luiz Felipe Bulus (DF)
Vice-presidente: Luis Felipe Procópio Carvalho (MG),
José Maria Philomeno (CE),
Olímpia Faria Aguiar Falcão (PE),
Adilson Alexandre Simas (SC)

5^a Comissão Disciplinar

Presidente: Jonas Lopes de Carvalho Neto (RJ)
Vice-presidente: Rodrigo Mendonça Raposo (RJ),
Eduardo Affonso de Santis M. de Farias Mello (DF),
José Marcelo Nascimento (SP),
Marcelo Vieira (RJ)

Auditores Suplentes

Alcino Junior M. Guedes,
Gustavo Teixeira,
João Riche,

Rafael Feitosa,
Gustavo Teixeira,
Wanderley Godoy

Procuradoria

Felipe Bevilacqua (RJ) - **Procurador-geral**

Equipe 1 / 1^a CD

Luciano Hostins (SC) - **Subprocurador-geral**
Michel Sader (RJ),
Rafael Carneiro (RJ)

Equipe 2 / 2^a CD

Leonardo Barbosa (MG) - **Subprocurador-geral**
Antônio Junior (RJ),
João Rafael Soares (MG)

Equipe 3 / 3^a CD

Glauber Guadelupe (RJ) - **Subprocurador-geral**
Flávio Boson (MG),
Danielle Maiolini (MG)

Equipe 4 / 4^a CD

Gustavo Silveira (RJ) - **Subprocurador-geral**
Thiago Gonzalez Queiroz (RJ),
Marcelo Tavares (SP)

Equipe 5 / 5^a CD

Leonardo Andreotti (SP) - **Subprocurador-geral**
Marcus Vinícius Campos (RJ),
Alamiro Neto (SP)

Autores das frases abaixo



Luiz Cunha Martins



Sérgio Corrêa da Silva



Manoel Serapião Filho

“A arbitragem exige concentração, controle emocional, pleno domínio das regras do jogo, condicionamento físico, bom posicionamento em campo, firmeza nas decisões e, acima de tudo, imparcialidade e entusiasmo.”

“Arbitrar bem é sentir o jogo para possibilitar seu desenvolvimento natural, somente interferindo para cumprimento das regras e, especialmente, de seu espírito.”

Notas

Notas



Confederação Brasileira de Futebol

Avenida Luiz Carlos Prestes, 130 • Barra da Tijuca

- Rio de Janeiro, Brasil • CEP 22775-055
- Telefone: 00 55 (21) 3572 1900 • Fax: 00 55 (21) 3572 1900
- cbf@cbf.com.br