



RESPEITO
ESSA É A REGRA DO JOGO

REGRAS DE
FUTEBOL
2021/2022

FIFA®





Regras de Futebol

2021/2022

Julho de 2021

Autorizadas pela International Football Association Board – IFAB. Todos os direitos desta publicação são reservados. Tradução e publicação de responsabilidade da Confederação Brasileira de Futebol – CBF, com autorização da FIFA.

Notas da CBF: **A** – Todos os textos e palavras novas, em razão das alterações deste ano (2021/2022), estão destacados em **negrito e sublinhados**; **B** – Todos os títulos e subtítulos de todas as regras estão destacados em **negrito**, para facilitar a pesquisa/localização de temas; **C** – As palavras, frases e textos que foram suprimidos das regras e que, pois, não têm mais validade, não aparecem no livro de regras propriamente dito (no livro só aparecem as regras vigentes). Todavia, os indicados textos, frases e palavras suprimidos aparecem na parte complementar do livro em “alterações das Regras do jogo”, cortados por uma linha (**cortados**), para facilitar a compreensão do porquê das alterações.

Diretoria da CBF

Presidente:

Rogério Langanke Caboclo

Presidente Interino:

Ednaldo Rodrigues Gomes

Vice-Presidentes:

Antônio Carlos Nunes de Lima

Antônio Aquino

Castellar Modesto Guimarães Neto

Ednaldo Rodrigues Gomes

Fernando Sarney

Francisco Novelletto

Gustavo Feijó

Marcus Vicente

Secretário-Geral

Eduardo Zebini

Vice-Presidente Jurídico

Carlos Eugenio Lopes

Diretorias:

Diretoria de Competições

Manoel Flores

Diretoria de Comunicações

Douglas Lunardi

Diretoria de Coordenação - Série D

André Pitta

Diretoria de Governança e Conformidade

André Megale

Diretoria de Marketing

Gilberto Ratto

Diretoria de Mídia

Eduardo Zebini

Diretoria de Patrimônio

Oswaldo Gentile

Diretoria de Registro, Transferência e Licenciamento de Clubes

Reynaldo Buzzoni

Diretoria de Relações Institucionais

Marcelo Aro

Diretoria de Tecnologia da Informação

Fernando França

Diretoria Comercial

Lorenzo Perales

Diretoria Financeira

Gilnei Botrel

Diretoria Jurídica

Luiz Felipe Guimarães Santoro

Estrutura da Arbitragem da CBF

Comissão da Arbitragem – CBF

Presidente: Leonardo Gaciba da Silva

Vice-Presidente: Alício Pena Júnior

Secretário: Ricardo Mauricio Ferreira de Almeida*

Membro: Claudio Vinicius Rodrigues Cerdeira

Departamento de Arbitragem/Projeto VAR

Líder: Sérgio Corrêa da Silva

Gerente: Lucas Almeida

Instrutores VAR para o Brasil

Alicio Pena Júnior;

Ana Paula de Oliveira;

Manoel Serapião Filho;

Sérgio Correa da Silva

Apoio Portal FIFA: Gilberto Corrale

Escola Nacional de Arbitragem – ENAF

Diretor: Giuliano Bozzano

Coordenador: José Mocellin

Secretária: Erica Gonçalves Krauss

Adjunto Físico: Paulo Camello

Adjunto Psicológico: Marta Aparecida Magalhães

Consultor Estatístico

Italo Medeiros de Azevedo

Centro de Desenvolvimento da Arbitragem

Coordenador: Marcos Cabral Marinho de Moura

Projetos: José Roberto Ramiz Wright

Secretário: Nilson de Souza Monção

Centro de Análise de Desempenho

Coordenador: Almir Alves de Mello

Analista: Mikael Araujo

Secretaria Administrativa

Claudio Freitas

Nayara P. Santos

Edição do Livro de Regras 2021/2022

Editor: Manoel Serapião Filho

Apoio: Marcio Verri Brandão

Órgãos vinculados a Presidência da CBF:

Corregedoria e Ouvidoria da Arbitragem

Corregedor: Edson Rezende de Oliveira

Ouvidor: Manoel Serapião Filho

* Deixou a CA a pedido em 06/07/2021



Índice

4	Diretoria da CBF
7	Introdução
9	A Filosofia e o espírito das Regras
11	Evolução das regras
12	O Futuro
14	Notas e alterações das Regras do Jogo
15	Notas sobre as regras do jogo
18	Alterações das Regras do Jogo
22	Exclusão Temporária (<i>sin bins</i>) – Diretrizes
26	Retorno de substitutos – diretrizes
27	Regras de Futebol 2021/2022
28	Regra 01 – O Campo de jogo
38	Regra 02 – A Bola
42	Regra 03 – Os Jogadores
50	Regra 04 – O Equipamento dos Jogadores
58	Regra 05 – O Árbitro
70	Regra 06 – Os Outros Oficiais de Arbitragem
78	Regra 07 – A duração do Jogo
82	Regra 08 – O Início e o Reinício do Jogo
86	Regra 09 – A Bola em Jogo e fora de Jogo
88	Regra 10 – Determinação do Resultado de um Jogo
94	Regra 11 – Impedimento
98	Regra 12 – Faltas e Incorreções
116	Regra 13 – Tiros Livres
120	Regra 14 – Tiro Penal (Pênalti)
126	Regra 15 – O Arremesso Lateral
130	Regra 16 – O Tiro de Meta
134	Regra 17 – O Tiro de Canto

136 Árbitro assistente de vídeo – AAV (VAR) – PROTOCOLO

- 137 Princípios, Práticas e Procedimentos
- 146 Programa de qualidade da FIFA
- 150 Sumário das Alterações das Regras do Jogo – 2021/2022
- 151 Sumário das Alterações das Regras do Jogo
- 154 Detalhes sobre as principais modificações na Regra do Jogo com esclarecimentos

168 Glossário

- 169 Entidades do Futebol
- 170 Termos do Futebol
- 178 Termos da Arbitragem

180 Orientações práticas – Diretrizes práticas para os oficiais de arbitragem

- 181 Introdução
- 182 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe
- 196 Linguagem corporal, comunicação e uso do apito
- 204 Outras recomendações

214 Galeria dos Presidentes

216 Uma temporada especial

220 Workshop da Arbitragem Brasileira 2021



Introdução





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 Jogo 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.

As Regras do futebol são relativamente simples, comparadas às de outros esportes, porém dado que muitas situações são subjetivas e tendo em conta que os árbitros são humanos, sempre haverá decisões errôneas ou que darão lugar a controvérsia, a debates. Para alguns, esses fatores fazem parte do jogo, todavia, sejam as decisões corretas ou incorretas o espírito do jogo exige que todas elas sejam respeitadas. Todos aqueles que possuem alguma autoridade, especialmente treinadores e os capitães das equipes, devem ter a clara responsabilidade, durante as partidas, de respeitar os árbitros e suas decisões.

As regras não podem abarcar todas as situações possíveis. Quando não há uma previsão específica nas regras, a IFAB espera que os árbitros tomem decisões que se harmonizem com o espírito do jogo e com os princípios das regras. Isso implica a pergunta: “o que deseja, o que espera o futebol”?

As regras devem contribuir para a saúde e segurança dos futebolistas. Nos últimos anos, a preocupação com a saúde dos jogadores tem provocado numerosas alterações nas regras, a exemplo de possibilitar uma substituição a mais quando houver prorrogação; permitir pausas para hidratação e para ingestão de drinques. Como resposta à pandemia da COVID-19, foi introduzida a possibilidade de serem feitas nas principais competições 05 (cinco) substituições em lugar das 03 (três) tradicionais. Também estão sendo feitos ensaios com substituições por comoção cerebral, a fim de que a saúde dos jogadores seja preservada e as equipes não joguem inferiorizadas numericamente.

Ainda que acidentes possam ocorrer, as regras buscam equilíbrio entre a saúde dos jogadores e a equidade esportiva, de modo a que o futebol seja o mais seguro possível. Por conta disso, os árbitros devem, usando as regras, tratar com firmeza os jogadores cujas ações sejam agressivas ou perigosas. As regras são intransigentes disciplinarmente com o jogo pouco seguro, por exemplo com as “disputas temerárias” e, principalmente, com as disputas que “coloquem em risco a integridade física dos jogadores”, com uso de força excessiva.

Evolução das regras

O futebol deve continuar sendo um esporte atrativo, de entretenimento para os jogadores, equipes de arbitragem e treinadores, assim como para os espectadores, aficionados e administradores, independentemente de idade, gênero, raça, religião, cultura, grupo étnico, orientação sexual e grau de incapacidade.

Para que uma regra seja alterada a IFAB e todos os órgãos envolvidos devem estar convencida de que a mudança trará benefícios ao futebol. Isto significa que as possíveis mudanças/propostas normalmente devem ser testadas.

Para toda proposta de mudança, o foco deve ser: justiça, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e, quando for o caso, como a tecnologia pode beneficiar o jogo.

A IFAB continuará cooperando com a comunidade do futebol mundial, para que as mudanças nas Regras tragam benefícios ao futebol em todos os níveis e em todos os cantos do mundo, de modo a que sempre haja respeito aos valores e à integridade do esporte, assim como às Regras e aos árbitros.

O Futuro

Durante 2021 e 2022 a IFAB continuará trabalhando com os painéis consultivos e prosseguirá seu intenso labor e consultas, com atenção especial para a saúde dos jogadores ante a pandemia e com os ensaios com substituições adicionais por concussão cerebral.

A IFAB valoriza as ações de diálogos com todos os interessados do mundo e lhe cabe receber sugestões e inquirições sobre dúvidas relativas às regras do jogo. Com efeito, muitas das últimas alterações decorreram de sugestões vindas de distintos pontos do mundo.

Esperamos manter esse contato de modo mais simples e intenso nos dias que virão.

Continuem mandando suas sugestões, ideias e perguntas para: lawenquiries@theifab.com





BRASILEIRÃO ASSAÍ 2021



BRASILEIRÃO

Notas e alterações das Regras do Jogo



Notas sobre as regras do jogo

Importante

As principais mudanças nas regras do jogo aparecem sublinhadas e em negrito. As mudanças mais relevantes estão explicadas no capítulo “Alterações das regras 2021/22: alterações editoriais.”

Idiomas Oficiais

A 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 2021/2022 das Regras entrando em contato com a 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 a IFAB (deixando claramente na capa principal que a tradução é de responsabilidade da Associação Nacional), a fim de que seja publicada no seu website para o uso de outros.

Medidas

Se houver divergência entre as unidade de medida expressadas no sistema métrico anglo-saxônico e as expressadas no sistema métrico decimal, estas últimas prevalecem.

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 pela IFAB (ver “Alterações das Regras do Jogo”), as Regras não podem ser modificadas ou alteradas, sem autorização específica da IFAB.

Na educação dos árbitros e de outros participantes, deve ser enfatizado o seguinte:

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

Chaves

- Todas as alterações e textos acrescentados nas Regras do jogo estão destacados em **negrito e sublinhados**.
- **1** – Advertência Verbal; **2** – CA = Cartão Amarelo; e **3** – CV = Cartão Vermelho = Expulsão.





Alterações das Regras do Jogo

Alterações das Regras do Jogo

A universalidade das Regras significa que o jogo deve ser essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todos os níveis. As regras objetivam promover um ambiente justo e seguro para a prática do jogo, bem como proporcionar ampla participação com diversão.

Historicamente, a IFAB permitiu às associações nacionais certa flexibilidade para modificar as Regras no quesito “Organizacional” para certas categorias. Contudo, a 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 ocorrer e ser 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, a IFAB acredita seguramente, que as associações nacionais saberão respeitar as características locais e devem determinar a duração da partida, quantas pessoas podem participar e como algumas condutas inapropriadas devem ser punidas.

Por consequência, a Assembleia Geral Anual nº 131 da IFAB, ocorrida em 31 de março de 2017, ajustou de maneira unânime que as federações nacionais de futebol (e as confederações e a FIFA), passaram a ter, a partir do indicado momento, a possibilidade de adaptar alguns aspectos adiante a todos ou alguns jogos das competições que coordenam.

Para jogos de Jovens, veteranos, jogadores com necessidades especiais e categorias de base:

- 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 iguais da prorrogação);
- Retorno de jogador substituído;
- Exclusão temporária (sin bins) para algumas ou todas as advertências (CA).

Para quaisquer níveis, exceto competições envolvendo equipes principais dos clubes (profissional) ou equipes internacionais “A”, (Respeitada a alteração transitória decorrente do corona vírus):

- Número de substituições que cada equipe pode realizar até o máximo de 5, exceto para jovens e divisões de base, cujo número máximo pode ser fixado pelas Associações Nacionais, Confederações ou pela FIFA.

Além disso, para permitir às Associações Nacionais maior flexibilidade para melhorar e desenvolver o futebol local, a Assembleia Geral Anual da 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 jogadores jovens e veteranos foram removidos – as Associações Nacionais, Confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidirem os limites de idade para estas categorias;
- Cada Associação Nacional deve determinar quais competições dos níveis menores são designadas como categoria de base.

Permissão para outras modificações

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, sem específica autorização da IFAB.

A IFAB solicita às associações nacionais que informem sobre as modificações realizadas e em quais níveis se aplicam, pois, estas informações, especialmente as razões pelas quais as modificações estão sendo feitas, podem identificar ideias ou estratégias de desenvolvimento, com as quais a IFAB pode compartilhar para ajudar no desenvolvimento do futebol em outras associações.

A IFAB também está interessada em saber sobre outras potenciais modificações das Regras do Jogo, que podem ajudar a melhorar a participação, tornar o futebol mais atrativo e promover seu desenvolvimento global.



Exclusão Temporária (*sin bins*) – Diretrizes

A 131ª Assembleia Geral Anual da IFAB, que aconteceu em Londres no dia 3 de março de 2017, aprovou o uso da Exclusão **Temporária** (*sin bins*) **para todas ou algumas advertências** (cartão amarelo) nas categorias juvenil, veteranos, jogadores com necessidades especiais e categorias de base, sujeita à aprovação da Associação Nacional, Confederação ou da FIFA.

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 (CA) 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 paralisação que enseje 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 (é lógico que a substituição só pode ser feita se sua equipe não houver 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 estiver 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 de 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 aplicada posteriormente, como, por hipótese, suspensão após o acúmulo de um certo número de exclusões temporárias, ou de 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; todavia, um jogador que também tenha recebido uma advertência-CA que não ocasione suspensão temporária não pode substituir ou ser substituído.
- 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 condutas 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;
 - Fazer finta ilegal ao executar um pênalti.

Retorno de substitutos – diretrizes

Conforme aprovado na 131ª Assembleia Geral Anual da 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 de jogadores jovens, veteranos, portadores de necessidades especiais e de base, sujeita à aprovação da Associação Nacional, Confederação ou da FIFA, conforme julguem apropriado.

Referências às substituições de retorno são encontradas em:

Regra 3 – Os Jogadores (número de substituições)

Retorno de Jogador Substituto

O retorno de jogador substituto somente será permitido em categorias de jogadores jovens, veteranos, de jogadores com necessidades especiais e de base, sujeito à aprovação da Associação Nacional, confederação ou da FIFA.

Um jogador substituto que retorna é um jogador que já atuou na mesma partida e foi substituído (jogador substituído) e posteriormente retorna, substituindo outro jogador.

Apesar de o retorno de um jogador já substituído seja possível, todas as normas da Regra 3 e das demais Regras do Jogo se aplicam a este jogador. Em particular, o procedimento de substituição estabelecido na Regra 3 deve ser seguido.



Regras de Futebol 2021/2022



Regra

01

O Campo de jogo

1. Superfície do campo

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 forem utilizadas 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 com grama natural podem ser feitas com grama artificial, desde que não constituam perigo. As linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

Apenas as linhas indicadas na regra 1 devem ser marcadas no campo de jogo. Quando forem usadas superfícies artificiais, outras linhas são autorizadas, desde que sejam de cor diferente e que se distingam claramente das linhas do futebol.

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 vértices dos 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.

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

3. Dimensões

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

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| • Comprimento (linhas laterais): | • Comprimento (linhas de meta): |
| mínimo 90 m (100 jardas) | mínimo 45 m (50 jardas) |
| máximo 120 m (130 jardas) | máximo 90 m (100 jardas) |

4. Dimensões para jogos internacionais

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| • Comprimento (linhas laterais): | • Comprimento (linhas de meta): |
| mínimo 100 m (110 jardas) | mínimo 64 m (70 jardas) |
| máximo 110 m (120 jardas) | máximo 75 m (80 jardas) |

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas 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)

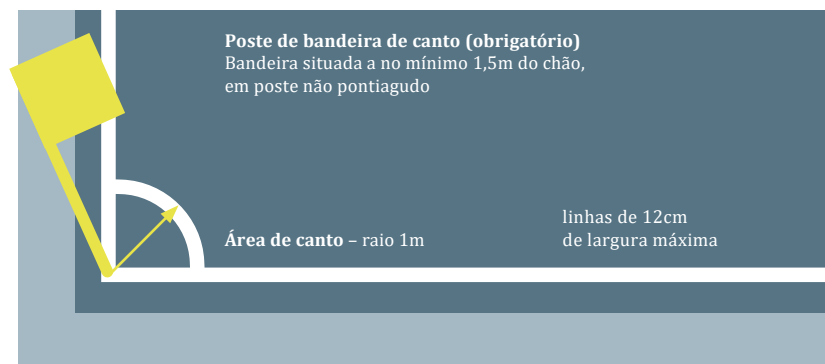
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se 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 vértice das áreas de tiro de canto devem ser fixados postes de bandeira, com 1,5 m, no mínimo, de altura, cuja ponta não pode ser pontiaguda e nos quais devem ser colocadas bandeiras.

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

9. Área técnica

As áreas técnicas são para os jogos disputados em estádios que oferecem lugares sentados para os jogadores substitutos, substituídos, 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 adequada;
 - 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 horizontal (travessão). Os postes da meta e o travessão de ambos os gols deverão ser do mesmo formato, que poderá ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou híbrido destas opções.

Recomenda-se que todos as metas usadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou das confederações cumpram as exigências do Programa de Qualidade FIFA para Metas de Futebol.

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.

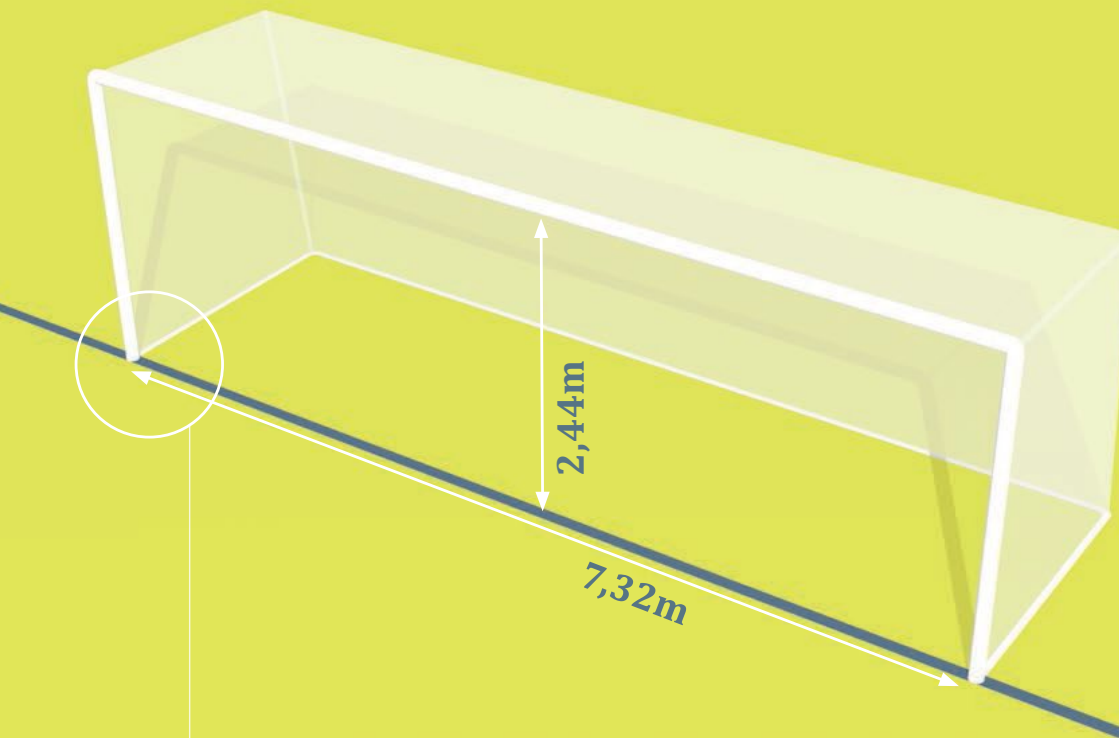
Os postes da meta e a barra transversal devem ser de cor branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm.

Se a barra transversal partir ou for deslocada, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou recolocada no seu lugar. O jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão. 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.

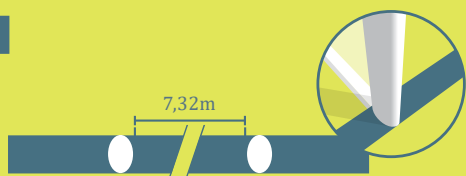
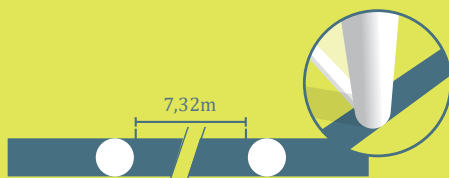
Podem ser fixadas redes nas metas e no chão, por trás das metas, desde que sejam devidamente apoiadas e não interfiram nas ações dos goleiros.

Segurança

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



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



11. Tecnologia de Linha de Meta (TLM)

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

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 foi 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). **O sinal também pode ser enviado à sala de operações de vídeo (VOR).**

Requisitos e especificações da TLM

Se a TLM for utilizada em partidas de competições, os organizadores deverão garantir que o sistema **(incluindo quaisquer modificações possíveis permitidas ao enquadramento do gol ou à tecnologia na bola) cumpre as exigências do Programa de Qualidade FIFA para a GLT.**

Onde a TLM for utilizada, o árbitro deverá testar seu funcionamento antes da partida, conforme estipulado no Manual de Testes. Caso a tecnologia não funcione de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não poderá utilizar o sistema TLM e deverá comunicar esse fato às autoridades competentes.

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 na área de revisão do árbitro (ARA) e a menos de um metro das linhas demarcatórias 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 só é permitida nas bandeiras dos mastros de canto.

14. Árbitros Assistentes de Vídeo – AAV (VAR)

Nos jogos com uso de AAV (VAR), deve haver uma sala de operação de vídeo e, pelo menos, uma área de revisão no campo.

Sala de operação de vídeo

A sala de operação de vídeo é o local onde o árbitro assistente de vídeo-AAV (VAR), seu assistente-AAAV (AVAR) e o técnico de operação (replay) executam seu trabalho. Essa sala pode ser localizada no próprio estádio ou em local distante. Durante o jogo, somente pessoas autorizadas podem entrar na sala de vídeo ou se comunicar com o VAR, o AVAR ou com o técnico de operação (replay).

Um jogador, um jogador substituto, um jogador substituído ou oficial de equipe que entrar na sala de vídeo será expulso.

Área de Revisão do Árbitro – ARA

Nos jogos com AAV (VAR) deve haver pelo menos uma Área de Revisão-ARA no campo, para que o árbitro possa realizar uma revisão. A Área de Revisão será:

- Localizada em lugar visível fora do campo de jogo;
- Claramente demarcada;

Todos os jogadores, jogadores substitutos, jogadores substituídos ou oficiais de equipe que entrarem na área de revisão serão advertidos com cartão amarelo-CA.



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 (27-28 in);
- pesar no máximo 450 g (16 onças) e no mínimo 410 g (14 onças) 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 de competição oficial organizada pela FIFA ou Confederações devem **cumprir as exigências e conter uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA, para Bolas de Futebol.**

Essas marcas indicam que as bolas foram testadas oficialmente e que satisfazem às exigências técnicas definidas, pois respeitam as especificações mínimas estipuladas na Regra 2, que devem ser aprovadas pela IFAB. As instituições habilitadas a efetuar os testes em questão devem ser aprovadas pela IFAB.

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

As federações nacionais de futebol podem exigir, nas competições que organizarem, a utilização de bolas que contenham uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA, para Bolas de Futebol.

Nos jogos de 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 um bola ao chão.

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 reinício deve ser repetido.

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).

O regulamento da competição deverá estabelecer:

- O número máximo de suplentes, que poderão ser inscritos, sendo o mínimo de três e o máximo de doze.
- Quando, em partidas que forem para prorrogação, uma substituição adicional puder ser feita (ainda que os times tenham feito ou não o número máximo de substituições permitidas).

2.1. Alteração temporária

Os organizadores das competições, de acordo com as disposições da Circular n. 23 da IFAB, de 28/05/2022, para as competições com fim previsto até 31/12/2022, podem implementar uma ou ambas das seguintes opções, quanto ao número de substituições:

- Durante a partida, cada equipe:
 - poderá fazer no máximo cinco (05) substituições;
 - terá no máximo três oportunidades de substituições;
 - poderá, além disso, realizar substituições durante o intervalo.
- Sempre que houver prorrogação, cada equipe:
 - poderá fazer uma substituição adicional (independentemente de ter realizado seu número máximo de substituições);
 - Terá mais uma oportunidade de substituição* (independentemente de ter utilizado seu número máximo de oportunidades de substituições);
- Poderá, além disso, realizar substituições:
 - antes do início da prorrogação;
 - durante o intervalo da prorrogação.

Se uma equipe não tiver realizado seu número máximo de substituições ou de oportunidades de substituições, as substituições e oportunidades restantes poderão ser realizadas/utilizadas na prorrogação.

Sempre que ambas as equipes realizarem substituições ao mesmo tempo, será contada como uma oportunidade para cada equipe.

Outras partidas

Em jogos de seleções nacionais “A” só podem ser inscritos no máximo doze substitutos e só 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.

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:
 - Exceto se já houver saído, deve receber autorização do árbitro para sair do campo de jogo e deve sair pelo ponto mais próximo da linha delimitadora do campo, salvo se o árbitro indicar que o jogador deve sair pela linha do meio de campo ou por outro ponto (por razões de segurança ou por lesão).
 - Deverá dirigir-se imediatamente para a área técnica ou para o vestiário e 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.

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 às autoridades competentes.

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

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



Por qualquer outra infração a esta regra:

- os jogadores devem ser advertidos com Cartão Amarelo-CA;
- 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 jogadores substitutos expulsos

Um jogador ou jogador 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 será reduzido;
- após o início do jogo não pode ser substituído.

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

7. Pessoas extras no campo de jogo

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

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

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

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

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

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

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.

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 em 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”. O jogo deve ser reiniciado com bola ao chão.



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

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

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

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

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

O árbitro deve informar este fato às autoridades competentes.

10. Capitão de equipe

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

Regra

04

O Equipamento dos Jogadores

1. Segurança

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

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

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

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

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

2. Equipamento obrigatório

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

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

O goleiro pode usar calças compridas.

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

3. Cores

- As duas 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:

Podem ser de uma única cor, desde que sejam da cor predominante das mangas das camisetas.

Podem ser estampadas ou de várias cores, desde que repliquem as cores e formas das mangas das camisetas.

Os calções interiores (malhas térmicas) 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:

- 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 expulsos) usar quaisquer equipamentos eletrônicos ou sistemas de comunicação (exceto onde os EPTS forem permitidos). É permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais de equipe, se relacionada diretamente com o bem-estar ou a segurança dos jogadores, ou por razões táticas ou de instruções, porém só podem ser usados equipamentos pequenos e portáteis (por exemplo, microfones, fones de ouvido, celulares e relógios inteligentes, tablets, computadores portáteis). O oficial de equipe que usar equipamentos não autorizados ou que utilizar os permitidos de modo inadequado deve ser expulso.

Sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (EPTS)

Quando forem usados dispositivos como parte do sistema de comunicação e monitoramento (EPTS) de jogadores em competições oficiais da FIFA, Confederações e Associações Nacionais, o organizador da competição deve garantir que os dispositivos que são anexados ao equipamento dos jogadores não são perigosos. **Ademais, devem cumprir todos os requisitos para o seguimento de equipamentos eletrônicos de rendimento do Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.**

Sempre que (EPTS) forem fornecidos pelo organizador do jogo ou da competição, cabe ao organizador assegurar que as informações e os dados transmitidos pelo EPTS à área técnica, durante jogos, são confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS assistirá os organizadores das competições no momento de aprovar os correspondentes dispositivos, para que sejam precisos e confiáveis.

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.

Princípios

- A Regra 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo roupas) usados pelos jogadores, jogadores substitutos e jogadores substituídos; Seus princípios também se aplicam a todos os oficiais de equipe na área técnica;
- Em geral, são permitidos visualizar os seguintes elementos:
 - O número do jogador, nome, escudo ou logotipo da equipe, slogans ou logotipos de iniciativas que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelo regulamento da competição ou da Federação Nacional, Confederação ou FIFA; ou
 - Os fatos relativos à partida em disputa: equipes, data, competição/evento, local.
- Os slogans, mensagens ou imagens permitidas devem ser limitados à frente das camisas, às mangas ou braçadeiras;
- Em alguns casos, o slogan, a mensagem ou a imagem só podem aparecer na braçadeira do capitão.

Interpretação da regra

Para decidir sobre a autorização de um slogan, uma mensagem ou uma imagem, a Regra 12 (faltas e incorreções) deve ser levada em consideração, o que estipula quais as medidas a serem tomadas contra um jogador, que:

- Usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e/ou gestos das mesmas naturezas;
- Fizer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamatórios.

Não é permitido nenhum slogan, mensagem ou imagem que corresponda a uma dessas categorias.



Embora o “religioso” e o “pessoal” sejam relativa e facilmente definidos, o “político” é menos claro, mas não são permitidos slogans, declarações ou imagens relacionadas com qualquer:

- Pessoa(s), viva ou morta (a menos que façam parte do nome da competição);
- Partido local, regional, nacional ou internacional, organizações, grupos etc.;
- Governos local, regional ou nacional, ou qualquer dos seus ministérios, instituições ou funções;
- Organizações discriminatórias;
- Organizações cujos propósitos ou atos podem ser ofensivos para considerável número de pessoas;
- Atos ou eventos de natureza especificamente política.

Ao comemorar um importante evento nacional ou internacional, a suscetibilidade das equipas adversárias (incluindo seus torcedores) e do público em geral deve ser considerada.

O regulamento da competição pode conter restrições ou limitações adicionais, particularmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, mensagens, imagens e publicidades permitidos. É recomendável que as controvérsias relativas a slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes de uma partida/competição.

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, a menos que haja interferência no jogo, quando seu reinício será com um tiro livre direto (ou um tiro penal) executado do local em que a interferência ocorreu.





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.

O árbitro não pode alterar uma decisão de reinício de jogo, 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; terminado o primeiro ou segundo tempo do jogo (inclusive da prorrogação) e saído do campo de jogo; ou encerrado a partida definitivamente. Não obstante, se após um dos períodos o árbitro sair do campo de jogo para dirigir-se à área de revisão ou para ordenar que os jogadores regressem ao terreno de jogo, continua sendo possível modificar uma decisão relativa a um incidente ocorrido antes de finalizar um dos tempos do jogo.

À exceção do quanto estabelecido na regra 12, item 3 e no Protocolo do AAV (VAR), ainda que o jogo haja sido reiniciado, uma sanção disciplinar pode ser aplicada, caso outro oficial de arbitragem haja tentado se comunicar com o árbitro antes de o jogo ser reiniciado e a comunicação haja falhado. Nesses casos, não haverá reinício do jogo correspondente à sanção disciplinar.

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;
- tomará medidas contra os oficiais de equipe que não tenham conduta adequada, podendo Adverti-los Verbalmente, Adverti-los com Cartão Amarelo-CA ou Expulsá-los-CV do campo de jogo e das suas imediações, incluída a área técnica.

Se não for possível identificar o autor de uma infração, o treinador principal que estiver na área técnica receberá a correspondente punição.

Permitirá que um médico oficial de equipe, que praticar uma infração para expulsão-CV, permaneça para prestar atendimento aos jogadores que o necessitarem, se seu time não tiver outro médico disponível.

- 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 ser 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 lesionar;
- um goleiro e um jogador de outra posição se chocarem e ambos necessitarem de atendimento médico;
- jogadores da mesma equipe se chocarem e necessitarem de atendimento médico;

- uma lesão grave ocorrer;
- um jogador que se lesionar como resultado de uma falta com contato físico, pela qual o adversário seja advertido com Cartão Amarelo-CA ou expulso (por exemplo: falta temerária, jogo brusco grave), desde que a avaliação e/ou o atendimento médico ocorram rapidamente;
- se for marcado um tiro penal e o jogador que se lesionar for o cobrador do tiro penal;
- 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 o jogador saia, seja na maca ou andando. Se o jogador não respeitar a decisão, o árbitro deve advertir o jogador com Cartão Amarelo-CA, por conduta antidesportiva;
- ao advertir com Cartão Amarelo-CA ou expulsar-CV 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 temporariamente 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 temporariamente ou encerrá-lo definitivamente, de acordo com a gravidade do incidente;
 - se 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 (inclusive se o contato for na bola), a menos que a interferência seja da equipe atacante;
 - 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. Árbitro Assistente de Vídeo – AAV (VAR)

O árbitro assistente de vídeo AAV (VAR) só será permitido quando o organizador da competição atender a todos os requisitos do **Programa de Ajuda e Aprovação de Implementação do VAR (PAAI) descritos no documentos do PAAI da FIFA** e tiver recebido permissão por escrito da **FIFA**.

O VAR pode auxiliar o árbitro apenas no caso de um ‘erro claro, óbvio e manifesto’ ou ‘incidente grave não percebido’ em relação a:

- Gol/não gol;
- Pênalti/não pênalti;
- Cartão vermelho direto (não segunda Advertência com Cartão Amarelo-CA);
- Erro de identificação (quando o árbitro aplica CA ou CV a um jogador errado da equipe infratora).

A assistência do árbitro assistente de vídeo-AAV (VAR) será baseada na repetição do incidente. O árbitro é quem toma a decisão final, que pode ser baseada exclusivamente nas informações do VAR ou na revisão que ele próprio fizer no campo.

Exceto em caso de um incidente grave não percebido, o árbitro (e, se necessário, outros membros da equipe de arbitragem em campo) deve sempre tomar uma decisão (mesmo para não penalizar uma eventual infração). Esta decisão só poderá ser modificada se houver um “erro claro, óbvio”.

Revisão após o reinício do jogo

Se o jogo for reiniciado depois de ser paralisado, o árbitro não poderá realizar uma revisão, exceto em casos de erro de identificação ou de infração que leve a uma possível expulsão, relacionada com conduta violenta, cuspir, morder e **atuar ou comportar-se de modo** extremamente ofensivo, injurioso ou grosseiro.

5. 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.

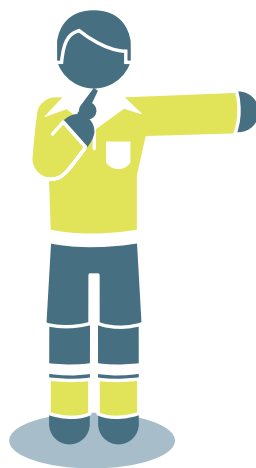
Os árbitros e outros oficiais de arbitragem de campo estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico, inclusive câmeras.

6. Sinais do árbitro

Os gráficos adiante indicam quais são os sinais aprovados para os árbitros:



Tiro livre **indireto**



Tiro livre **direto**



Vantagem **(1)**



Vantagem **(2)**



Pênalti



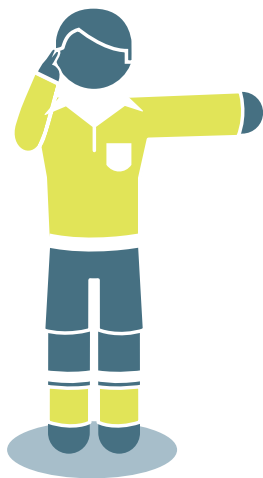
Cartão Vermelho ou Amarelo



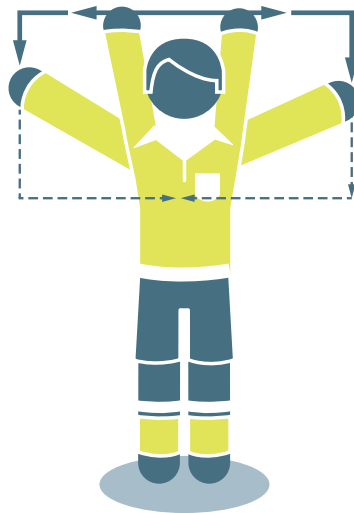
Tiro de **canto**



Tiro de **meta**



Checagem – um dedo no ouvido
e o outro braço Estendido



Revisão – sinal de tela de TV

7. Responsabilidade dos oficiais de arbitragem

Um árbitro ou outro oficial de arbitragem não será responsabilizado 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 designados para o jogo outros oficiais de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, árbitro assistente reserva, árbitro assistente de vídeo – AAV (VAR), árbitro assistente do árbitro de vídeo – AAAR (AVAR). Estes oficiais ajudarão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as regras, sendo a decisão final tomada sempre pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, o quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente reserva são árbitros de campo.

O AAV (VAR) e o AAAR (AVAR) são árbitros de vídeo, de acordo com o protocolo estabelecido pela IFAB.

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 reserva, os demais árbitros de campo 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 sobre incidentes graves não percebidos pelos demais oficiais de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros oficiais da equipe de arbitragem sobre qualquer relatório que elaborar.

Os demais oficiais da equipe de arbitragem de campo 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 transpôs totalmente a linha de gol; se tiverem sido nomeados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente coloca-se em linha com a marca do pênalti.

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

O árbitro assistente pode entrar no campo de jogo para controlar a distância dos 9,15 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 **distanciar ambos os pés da linha de meta** antes que a bola seja tocada e quando a bola transpuser a linha de meta.

4. Árbitro assistente reserva

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

5. Oficiais de arbitragem de vídeo

O árbitro assistente de vídeo AAV (VAR) é um membro da equipe de arbitragem que auxilia o árbitro, usando as imagens das transmissões, para corrigir um “erro claro, óbvio” ou um “incidente grave não percebido” relativo a um gol/não gol, pênalti/não pênalti, cartão vermelho direto (não a segunda advertência) ou confusão de identificação, quando o árbitro advertir ou expulsar o jogador errado da equipe infratora.

O assistente do árbitro assistente de vídeo AAV (AVAR) é um membro da equipe de arbitragem que ajuda o VAR, principalmente:

- vendo as imagens da televisão enquanto o AAV (VAR) estiver realizando uma verificação ou revisão;
- registrando os incidentes relacionados ao AAV (VAR) e os problemas de comunicação ou de tecnologia;
- auxiliando na comunicação do AAV (VAR) e do árbitro, especialmente quando o AAV (VAR) estiver fazendo uma checagem, p. ex. para dizer ao árbitro para parar o jogo, atrasar o reinício, etc.;
- registrando o tempo “perdido” com verificações ou revisões;
- comunicando as decisões relevantes do AAV (VAR).

6. Sinais do Árbitro assistente



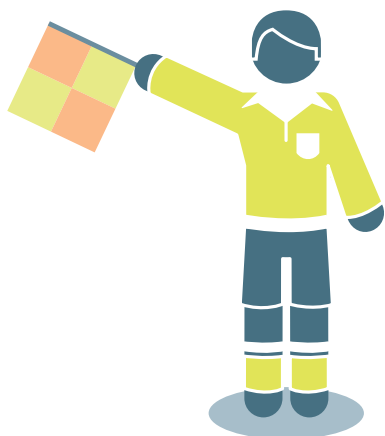
Substituição



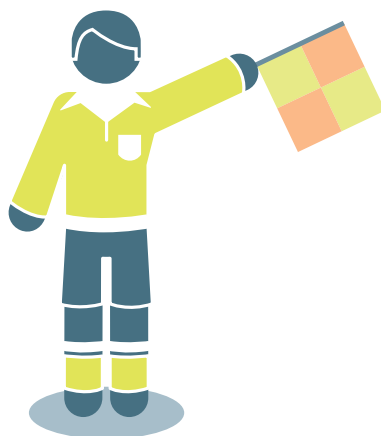
Falta a favor da equipe **atacante**



Falta a favor da equipe **defensora**



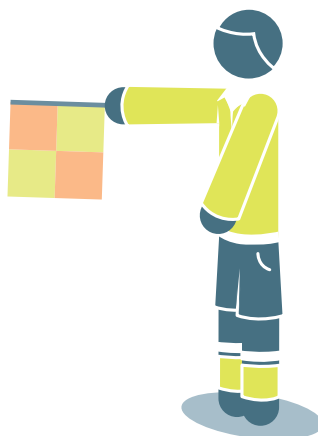
Arremesso lateral
para o **ataque**



Arremesso lateral
para a **defesa**



Tiro de canto



Tiro de meta



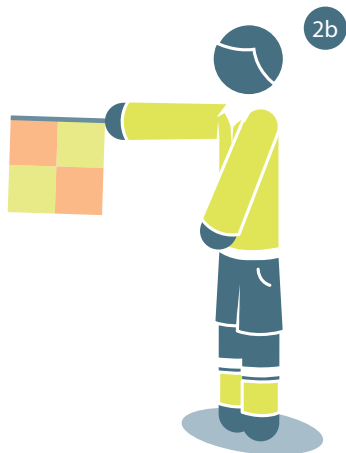
1

Impedimento



2a

Impedimento próximo
ao árbitro assistente



2b

Impedimento na
zona central do campo



2c

Impedimento do lado oposto
ao árbitro assistente

7. Sinais do árbitro assistente adicional



GOL

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



Regra

07

A duração do Jogo

1. Períodos 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 (não excedente de um minuto). O regulamento da competição deve definir claramente a duração desse intervalo, que só pode ser modificado com permissão do árbitro.

3. Recuperação do tempo perdido

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

- substituições;
- avaliação de lesões ou transporte de jogadores para fora do campo de jogo;
- perdas de tempo;
- sanções disciplinares;
- paradas por motivo médico autorizadas no regulamento da competição, ou seja, pausas para drinques, hidratação (não excedente de um minuto) e as pausas para resfriamento (com tempo entre noventa (90) segundos e três (03) minutos);
- períodos usados nas checagens e revisões do AAV (VAR);
- 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.



BRASILEIRÃO
ASSAÍ 2021



Regra

08

O Início e o Reinício do Jogo

O jogo começará com um tiro inicial (saída) no começo 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.

As infrações cometidas com a bola fora de jogo não alteram a forma do seu reinício.

1. Tiro inicial (saída)

Procedimento

- a equipe que vencer o sorteio, efetuado por meio de uma moeda, escolhe o meio campo para onde quer atacar ou se executa o tiro de saída do primeiro período;
- a outra equipe, em consequência, dará o tiro inicial (saída), ou elegerá a metade do campo para onde quer atacar no primeiro tempo;
- a equipe que eleger o campo para o primeiro tempo, efetuará o tiro de saída para iniciar o segundo tempo;
- 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.

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. Bola ao chão

Procedimento

- O Árbitro concederá um bola ao chão para o goleiro da equipe defensora em sua área penal, se, ao paralisar o jogo:
- A bola estiver nessa área penal;
- O último toque na bola houver sido dado dentro dessa área penal.
- Nos demais casos, o árbitro concederá o bola ao chão para um jogador da equipe que tocou por último na bola, no local onde o último toque ocorreu, inclusive quando tocar em agente externo, ou, de acordo com o previsto na regra 9, item 1, em um oficial de arbitragem;
- Os demais jogadores (de ambas as equipes) devem manter uma distância mínima de 4 (quatro) metros (4.5 jardas) da bola, até que ela entre em jogo.

A bola entrará em jogo assim que tocar no chão.

Infrações e sanções

O bola ao chão será repetido se:

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



Se, após um bola ao chão, a bola entrar em uma meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:

- um tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária;
- um tiro de canto, se a bola entrar na meta do jogador que tocou na bola.



Regra

09

A Bola em Jogo e fora de Jogo

1. Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

- transpuser completamente uma linha de meta ou lateral, quer pelo chão ou pelo alto;
- o jogo for interrompido pelo árbitro;
- tocar em um oficial de arbitragem, permanecer no campo de jogo e:
 - uma equipe iniciar um ataque prometedor;
 - a bola entrar diretamente em uma das metas; ou
 - a posse da bola passar para a outra equipe.

Em todos os casos acima, o jogo será reiniciado com um bola ao chão.

2. Bola em jogo

A bola estará em jogo em todas as demais situações, inclusive quando tocar em um oficial de arbitragem, nos postes e nos travessões das metas ou nos mastros de tiro de canto, 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 haja sido cometida pela equipe a favor da qual o gol seja marcado.

Se um goleiro lançar a bola com as mãos e ela entrar diretamente na meta adversária, será marcado um tiro de meta.

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.

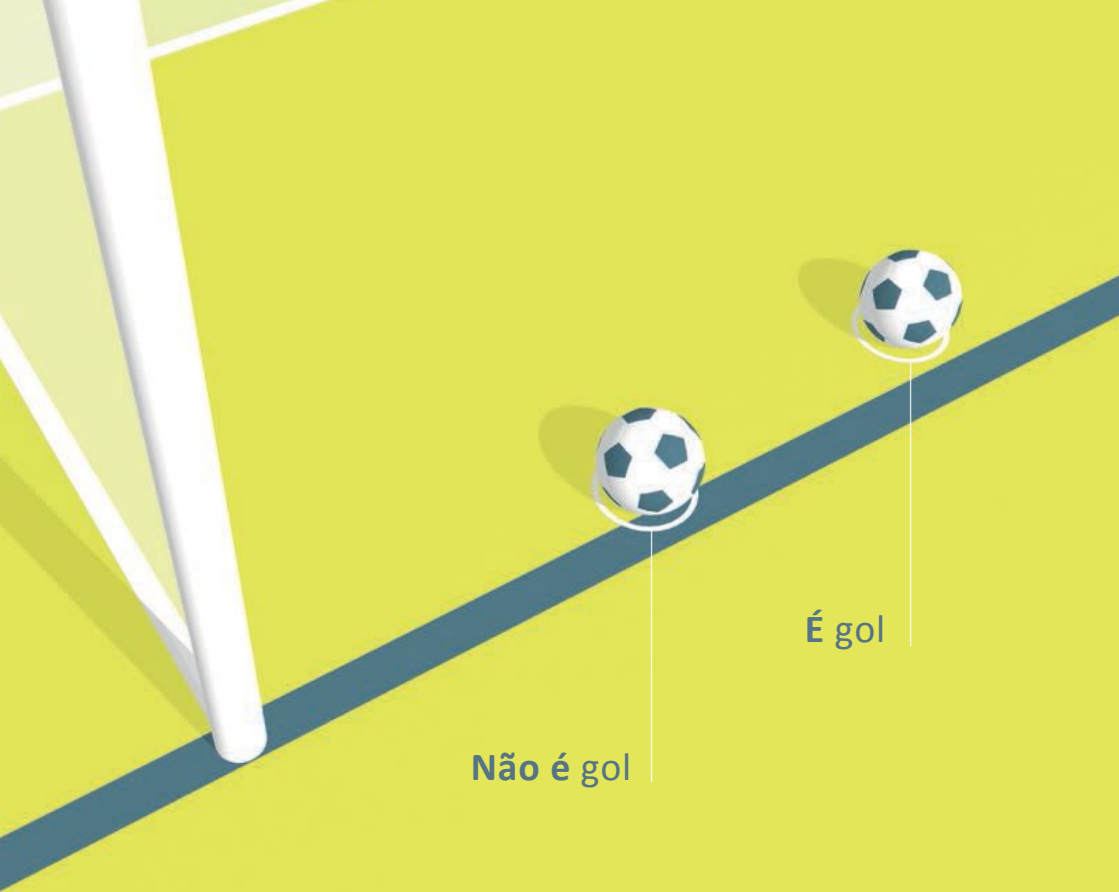
2. Equipe vencedora

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;
- cobrança de tiros livres desde a marca penal.

Pode ser feita combinação dos critérios acima.

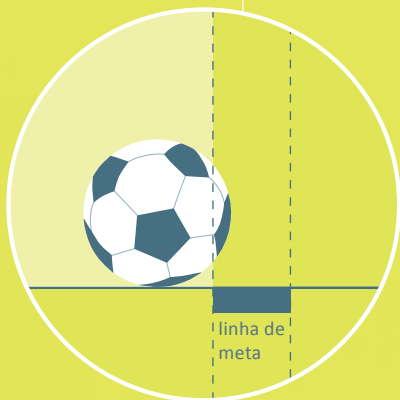


Não é gol

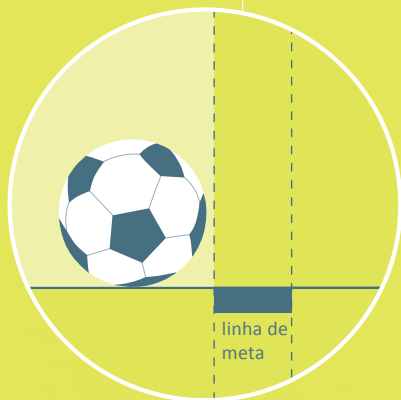
É gol

Não é gol

É gol



linha de
meta



linha de
meta



3. Cobrança de tiros livres 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, todas as regras do tiro penal se aplicam. O jogador expulso durante o jogo não pode participar. As Advertências Verbais e as Advertências com Cartão Amarelo-CA, feitas durante o jogo, não são consideradas (levadas) para a cobrança dos tiros livres desde a marca penal.

Procedimento

Antes do início das cobranças dos tiros desde a marca penal

- O árbitro efetuará um sorteio por meio de uma moeda para decidir em qual meta os tiros serão executados. Este procedimento só poderá ser mudado por razões de segurança ou se uma das metas ou o campo ficar sem condições 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 encontrarem no campo de jogo em seu final, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.), estarão habilitados a executar os tiros livres;
- Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo, antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, tal equipe 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.
- Se o goleiro já houver executado o tiro, o jogador que o substituir só poderá executar o tiro na próxima rodada de tiros.

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 ocorrerá 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;
- 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 advertido verbalmente pela primeira infração e Advertido com Cartão Amarelo-CA por qualquer outra infração subsequente;
- 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;
- Se ambos, o goleiro e o cobrador do tiro, cometerem infração ao mesmo tempo:
 - O tiro será considerado como perdido e o cobrador punido com Cartão Amarelo-CA.



Cada equipe executará cinco tiros, de acordo com as diretrizes adiante:

- Os tiros serão executados alternadamente, um por equipe;
- Cada tiro deve ser executado por um jogador diferente de cada equipe. Antes de um jogador executar um novo tiro, todos os demais jogadores já devem ter executado a mesma quantidade de tiros;
- 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;
- O princípio acima deve ser 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 como se fosse 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 Verbalmente, Advertido com Cartão Amarelo-CA ou expulso-CV;
- Um goleiro que seja expulso deve ser substituído por um jogador habilitado;
- Um jogador que ficar 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

11

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 dos pés estiver na metade do campo adversário (excluída a linha de meio de campo) e se
- qualquer parte de sua cabeça, corpo ou dos 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 (o momento do primeiro ponto de contato com a bola, ao ser tocada ou jogada, é que deve ser considerado) 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;
 - Disputando a bola com o adversário;
 - Tentando claramente jogar a bola que se encontre próxima de si e quando essa ação causar impacto no adversário;
 - Praticando uma ação óbvia que tenha impacto claro na possibilidade de o adversário jogar a bola.

- Ganhando vantagem da posição de impedimento por jogar a bola ou interferir em um adversário, quando a bola haja sido:
 - Rebotada ou desviada 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”.

Um jogador em posição de impedimento que receber a bola jogada deliberadamente por um adversário, inclusive de uma mão deliberada, não deve ser punido, pois não se considera que ganhou vantagem, a menos que tenha sido uma defesa deliberada, praticada por um adversário.

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.

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.



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-CA.

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



Regra

12

Faltas e Incorreções

Os tiros livres, diretos, indiretos e pênaltis 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, se consideradas 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 físico 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-CA;
- 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-CV.

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

- tocar a bola com a mão/braço (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar (agarrar) um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato físico;
- morder ou cuspir em alguém **da lista de uma equipe ou um oficial de arbitragem**;
- arremessar um objeto para atingir a bola, um adversário ou um oficial de arbitragem, ou manter contato com a bola, com um objeto que esteja sendo seguro.

Ver também as infrações previstas na regra 3 (três).

Tocar a bola com a mão/braço

Com objetivo de determinar com clareza as infrações de mão/braço, fica definido que o braço tem início na parte superior da axila, como está demonstrado na figura ilustrativa.

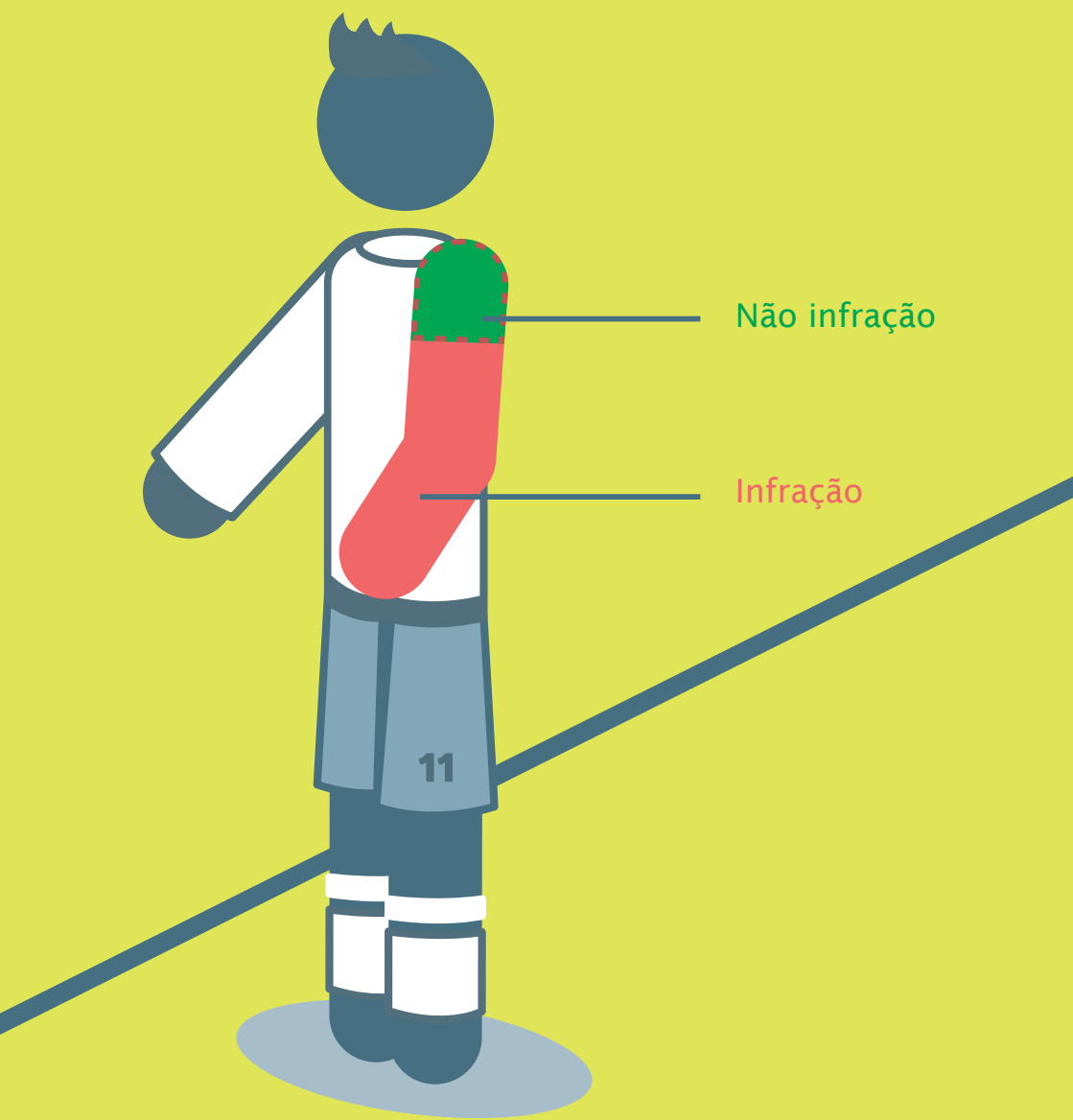
Nem todo toque da bola na mão/braço de um jogador é uma infração.

Será uma infração se um jogador:

- Tocar a bola com sua mão/braço deliberadamente. Por exemplo, deslocando a mão/braço na direção à bola;
- **Tocar a bola com sua mão/braço, quando sua mão/braço ampliar seu corpo de forma antinatural. Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural, quando a posição de sua mão/braço não é consequência do movimento ou quando a posição da mão/braço não pode ser justificada pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao colocar a sua mão/braço em tal posição, o jogador assume o risco de sua mão/seu braço ser tocada pela bola e, portanto, deve ser punido;**
- **Marcar um gol na equipe adversária:**
 - diretamente do toque da bola em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente, inclusive o goleiro;
 - imediatamente após a bola tocar em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente.



Fora da sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições que os demais jogadores para tocar a bola com as mãos. Se o goleiro tocar a bola com sua mão dentro de sua área penal sem estar autorizado a fazê-lo, será marcado um tiro livre indireto, porém não haverá punição disciplinar. No entanto, se a infração for por tocar a bola pela segunda vez (seja ou não com a mão/braço), após haver reiniciado o jogo e antes de a bola ser tocada por outro jogador, o goleiro deve ser punido se, com a infração, impedir um ataque promissor, um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária.



Não infração

Infração



2. Tiro livre indireto

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

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o avanço de um adversário sem qualquer contato físico;
- discordar usando linguagem e/ou atuar ou **comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante** ou praticando outras ofensas verbais;
- impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de recolocação da bola em disputa;
- **iniciar uma ação (truque) deliberadamente para passar a bola (inclusive a partir de um tiro livre ou de um tiro de meta) ao goleiro com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado;**
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para Advertir com Cartão Amarelo-CA ou expulsar-CV um jogador.

Se um goleiro cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área penal, será concedido um tiro livre indireto a favor da equipe adversária:

- manter a bola nas mãos/braços durante mais de seis segundos antes de soltá-la;
- tocar na bola com as mãos/braços depois de recolocá-la em disputa e antes que outro jogador a toque;
- tocar a bola com as mãos/braços, a menos que haja jogado a bola claramente com os pés (ou haja tentado jogar), com o fim de colocá-la em disputa, depois de:
- um companheiro lhe passar a bola com os pés;
- receber a bola diretamente de um arremesso lateral cobrado por sua equipe.

Considera-se que o goleiro tem o controle, a posse de bola com suas mãos, 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 nele 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 físico

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 adversário 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 ou um oficial de equipe cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador ou o oficial de equipe participe do jogo (ver regra 3, item 6). O árbitro também deve relatar quaisquer outras condutas antidesportivas às autoridades competentes.

Se um jogador ou um oficial de equipe cometer uma infração sancionável com advertência com cartão amarelo ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, deve ser punido conforme a natureza de infração cometida.

O Cartão Amarelo-CA é utilizado para comunicar uma advertência e o Cartão Vermelho-CV para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados os Cartões Amarelo-CA e Vermelho-CV a jogadores, a jogadores substitutos, a jogadores substituídos e aos oficiais de equipe.

Retardar o reinício do jogo para aplicar um cartão

Quando o árbitro decidir punir com cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado antes que a sanção seja aplicada, salvo se a equipe que sofrer a falta cobrar o tiro livre rapidamente, tiver uma clara oportunidade de gol e o árbitro não houver iniciado o processo de aplicação do cartão. Neste caso, o cartão deve ser aplicado na próxima paralisação. Se a infração impediu uma clara oportunidade de gol do time adversário, o jogador infrator deve ser punido com Cartão Amarelo-CA. Se a infração impediu um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo-CA.

Vantagem

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com Cartão Amarelo-CA ou expulsão-CV, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração foi por impedir, da equipe adversária, uma clara oportunidade de gol, o jogador deve ser punido com Cartão Amarelo-CA, por conduta antidesportiva. Se a infração foi por interferir ou impedir um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo-CA.

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 contra 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 com Cartão Amarelo-CA

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, com **bola ao chão**, tiro de canto, tiro livre, arremesso lateral;
- infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar “infração persistente”;
- adotar conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro – ARA (RRA);
- fazer, insistentemente, o sinal de revisão (tela de TV).

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;
- adotar conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro – ARA (RRA);
- fazer, insistentemente, o sinal de revisão (tela de TV).



Quando duas infrações puníveis com cartão amarelo forem cometidas separadamente (ainda que próximas ou em curto espaço de tempo), pelo mesmo jogador, devem resultar em duas aplicações de CA. Por exemplo: se um jogador entrar no campo sem a necessária permissão do árbitro e, no momento seguinte, der uma entrada temerária ou cometer uma falta imprudente ou mão que corte um ataque promissor.

Advertências com Cartão Amarelo-CA por conduta antidesportiva

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo-CA, por conduta antidesportiva, por exemplo, se:

- 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 (vide regra 3);
- 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 qualquer outra infração que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar **(d)**a bola;
- impedir uma clara oportunidade de gol com uma falta praticada tentando disputar a bola e quando o árbitro marcar um pênalti;
- 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;
- **iniciar** um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre **ou tiro de meta**) 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. **O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado;**
- 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-CA, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo-CA, inclusive se o gol for anulado, 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;
- 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-CA 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-CV

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



- impedir com mão/braço 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, praticando uma infração punível com tiro livre, em um adversário que esteja se movimentando em direção à sua meta. Nas situações abaixo, a expulsão independe do fato de impedir um gol ou clara oportunidade de gol):
 - jogo brusco grave;
 - morder ou cuspir em alguém;
 - Conduta violenta;
 - usar linguagem ou **atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante**;
 - receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.
- entrar na Sala de Operação de Vídeo – SOV (VOR).

Um jogador, um jogador 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 (não estava em negrito)

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, com uma infração de mão/braço, 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 **com CA, (apenas acrescentar na cor normal sem destaque nem sublinha)** 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 etc.) o jogador deve ser expulso.

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.

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.

Integrantes do corpo técnico

Quando um integrante do corpo técnico cometer uma infração e não for possível identificar o autor, o primeiro treinador presente na área técnica deve receber a correspondente punição.

Advertência verbal

Em geral, as seguintes infrações devem ser punidas com Advertência Verbal. Não obstante, a reiteração dessas infrações ou as de natureza mais grave podem ser punidas com Cartão Amarelo-CA ou, até, Cartão Vermelho-CV:

- Entrar no terreno de jogo de modo respeitoso e pacífico;



- Não cooperar com um oficial de arbitragem, p. ex. não acatar uma ordem ou um pedido de um assistente ou do 4º árbitro;
- Desaprovar uma decisão com pequena intensidade (com palavras ou atos);
- Sair da área técnica ocasionalmente e sem cometer outra infração.

Advertências com Cartão Amarelo-CA

Entre as infrações que devem ser punidas com Advertência com Cartão Amarelo-CA, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Não respeitar claramente ou persistentemente os limites de sua área técnica;
- Atrasar o reinício do jogo usando sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária (sem confrontação);
- Discordar com palavras ou ações, inclusive:
 - Jogar/chutar vasilhas de líquidos ou outros objetos
 - Fazer gestos de claro desprezo ou desrespeito aos oficiais de arbitragem,
 - p. ex. aplauso sarcástico.
- Entrar na área de revisão;
- Pedir de modo exagerado ou insistente aplicação de cartão;
- Fazer de modo insistente o sinal de revisão do VAR;
- Gesticular ou proceder de forma provocativa ou exaltada;
- Comportar-se de modo antidesportivo (inclusive repetindo ações puníveis com advertência verbal);
- Demonstrar desprezo ou desrespeito pela partida.

Expulsões-CV

Entre as infrações que podem ser punidas com Expulsão-CV, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Atrasar o reinício do jogo da equipe adversária, p.ex. segurando a bola; chutando a bola para longe; ou obstruindo o movimento de um jogador;
- Sair deliberadamente da área técnica para:
 - Discordar ou protestar contra um oficial de arbitragem;
 - Agir de forma provocativa ou exaltada.

- Entrar na área técnica adversária de maneira provocativa ou com ânimo de confrontação;
- Lançar deliberadamente objeto no campo de jogo, com a mão ou com o pé;
- Entrar no terreno de jogo para:
 - Confrontar um oficial de arbitragem (inclusive no intervalo ou no fim da partida);
 - Interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem.
- Entrar na Sala de Operação de Vídeo (SOV – VOR);
- Agir agressivamente ou com intimidação física, (p. ex. cuspir ou morder) um jogador, um jogador substituto, um membro do corpo técnico adversário, um árbitro, um expectador ou qualquer outra pessoa (p.ex. gandulas, pessoas da segurança ou da competição);
- Receber uma segunda advertência com Cartão Amarelo-CA;
- Empregar linguagem ou **atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante;**
- Utilizar equipamento eletrônico ou de comunicação não autorizado, ou comportar-se de modo inadequado em razão do uso desses dispositivos;
- Praticar conduta violenta.

Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)

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

- temeridade – punir o infrator com Cartão Amarelo-CA, por conduta antidesportiva;
- uso força excessiva – punir o infrator com expulsão-CV, por conduta violenta.

4. Reinício do jogo após faltas e incorreções

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



Todas as ofensas verbais são punidas com tiro livre indireto.

Se um jogador cometer uma infração contra um agente externo – seja dentro ou fora do campo –, se o árbitro paralisar o jogo, o reinício deve ser com um bola ao chão, a menos que o jogador tenha abandonado o campo sem autorização do árbitro, em cuja situação o jogo será reiniciado com um tiro livre.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um **jogador** adversário, jogador substituto, jogador substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe fora do campo de jogo, ou
- um jogador substituto, jogador substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe cometer uma infração contra ou interferir em um **jogador** adversário ou oficial de arbitragem fora do campo de jogo.

O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre a linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo de 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.

Se uma infração for praticada fora do campo de jogo por um jogador, contra um jogador, um jogador substituto, jogador substituído ou oficial da equipe do próprio time, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, sobre a linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo de onde a infração ocorrer.

Se um jogador mantiver contato com **a** bola com um objeto que esteja seguro em sua mão (chuteira, caneleira etc.), o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou tiro penal).

Se um jogador, que estiver dentro ou fora do campo de jogo, arremessar ou chutar um objeto (ou uma bola que não a do jogo) em um jogador adversário, ou jogar ou chutar um objeto (inclusive a bola do jogo) em um jogador substituto adversário, em um jogador substituído ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola do jogo, 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 sobre a linha limítrofe do ponto mais próximo de onde a infração ocorrer. Um pênalti deve ser marcado se o fato ocorrer na área penal do infrator.

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





Regra

13

Tiros Livres

1. Tipos de tiros livres

Os tiros livres são direto e indireto e são concedidos a favor da equipe adversária do jogador, do jogador substituto, do jogador substituído, do jogador expulso ou o do oficial da equipe 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, saia de jogo ou fique claro que um gol não será marcado diretamente.

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

A bola entra na meta

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

2. Procedimento

Todos os tiros livres 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 encontrar quando o jogo for interrompido. Contudo, se um jogador deixar o campo em razão de uma ação de jogo e cometer uma infração fora do campo 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;
- A regra também determina outros pontos para execução dos tiros livres (ver regras 3, 11, 12).

A bola:

- deve estar imóvel e o executante não pode voltar a tocá-la antes de a bola tocar em outro jogador;
- entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

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

- pelo menos a 9,15m 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.

Quando três ou mais jogadores da equipe defensora formarem uma barreira, os jogadores da equipe atacante devem manter a distância mínima de um metro dessa barreira, até que a bola entre em jogo.

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 jogar a bola intencionalmente em um adversário para, em seguida, dominá-la, desde que não o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

3. Infrações e sanções

Se durante a execução de um tiro livre um jogador adversário se encontrar mais próximo da bola que a distância regulamentar, o tiro livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada uma vantagem; no entanto, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e se um adversário estiver a menos de 9,15m 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 com Cartão Amarelo-CA por retardar o reinício do jogo.

Quando um tiro livre for cobrado, a equipe defensora formar uma barreira com três ou mais jogadores e um jogador da equipe atacante ficar a menos de um metro dessa barreira, um tiro livre indireto deve ser marcado.

Se, na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora dentro da sua própria área penal, qualquer adversário se encontrar 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 e tocar ou disputar a bola, o tiro livre deve ser repetido.

Se a bola entrar em jogo e o executante tocar na bola pela segunda vez, antes que ela haja sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se nesse segundo toque o executante cometer infração de mão/braço:

- 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 seja o goleiro, pois, neste caso, será marcado um tiro livre indireto.



Regra

14

Tiro Penal (Pênalti)

Um tiro penal 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, assim como os postes, o travessão e a rede da meta não podem estar em movimento.

O executante do pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executante e entre os postes da meta, porém sem tocar neles, no travessão ou na rede, até a bola ser chutada.

Todos os jogadores, exceto 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.

Quando a bola for tocada, o goleiro deve ter ao menos uma parte de um dos seus pés tocando ou alinhada verticalmente com a linha do gol.

A bola entrará em jogo logo que seja chutada 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.

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro dê a autorização, o tiro penal deve ser executado. Se o tiro penal não for executado, o árbitro deve tomar a medida disciplinar adequada, antes de dar novo sinal para a cobrança.

Se, antes da bola entrar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

- O executante do penal ou um companheiro de equipe cometer infração:
 - 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 seguintes situações, quando o jogo deve 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. Neste caso, o árbitro advertirá com Cartão Amarelo-CA, o jogador que executou o tiro;
- se o jogador executante, já depois de ter concluído a corrida, fizer finta ilegal ao executar o pênalti (fintas são permitidas durante a corrida), o árbitro deve advertir o executante com Cartão Amarelo-CA.



- O goleiro comete uma infração:
 - se a bola entrar no gol, o gol será válido;
 - se a bola for para fora ou rebotar no travessão ou no(s) poste(s) da meta, o tiro só será repetido se a infração cometida pelo goleiro interferir claramente no cobrador;
 - se o goleiro impedir a bola de entrar no gol, o tiro deve ser repetido.

Se a infração, cometida pelo goleiro, resultar em uma nova cobrança do tiro, o goleiro deve ser Advertido Verbalmente pela primeira infração e Advertido com Cartão Amarelo-CA, quando cometer qualquer outra infração posterior na partida.

- Se um companheiro de equipe do goleiro cometer uma infração:
 - se a bola entrar no gol, o gol será válido;
 - se a bola não entrar no gol, o tiro deve ser repetido.
- Se jogadores de ambas as equipes cometerem infração, o tiro deve ser repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: finta “ilegal”).
- Se o goleiro e o cobrador cometerem infrações ao mesmo tempo, o cobrador deve ser punido com Cartão Amarelo-CA e o jogo reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora.

Se, depois de executado o tiro penal:

- o executante tocar na bola uma segunda vez antes de ser tocada por outro jogador:
 - um tiro livre indireto deve ser marcado (ou tiro livre direto se for cometida infração de mão/braço).
- se a bola for tocada por um agente externo enquanto estiver se movendo para 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. 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 interferência for da equipe atacante.

- 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 dos tiros penais

Resultado do tiro penal		
Fato	Gol	Não Gol
Avanço de jogador atacante	Repete o Tiro Penal	Tiro livre indireto
Avanço de jogador defensor	Gol	Repete o Tiro Penal
Avanço de defensor e atacante	Repete o Tiro Penal	Repete o Tiro Penal
Infração do goleiro	Gol	A – Não defendido: não repete o Tiro Penal (salvo se o cobrador sofrer impacto)
		B – Defendido: repete o Tiro Penal (Adv. Verbal pela primeira infração e CA por qualquer outra infração posterior)
Goleiro e cobrador cometem infração ao mesmo tempo	Tiro livre indireto e CA para o cobrador	Tiro livre Indireto e CA para o cobrador
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto	Tiro livre indireto
Finta 'ilegal'	Tiro livre Indireto e CA para o cobrador	Tiro livre Indireto e CA para o cobrador
Cobrador não identificado	Tiro livre Indireto e CA para o infrator	Tiro livre Indireto e CA para o infrator





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 em pé e 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 ponto da linha lateral de onde o arremesso lateral deve ser 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 que ela seja tocada por outro jogador, deve ser marcado um tiro livre indireto. Se o executante cometer infração de mão/braço:

- 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 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 for chutada e se mover claramente;
- Os jogadores da equipe adversária devem encontrar-se fora da área penal até que a bola entre em jogo.

2. Infrações e sanções

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 cometer infração de mão/braço:

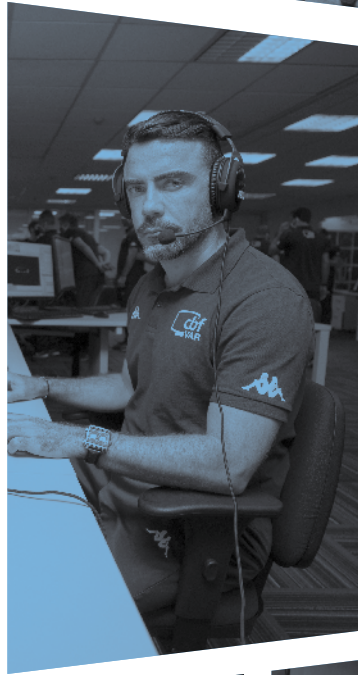
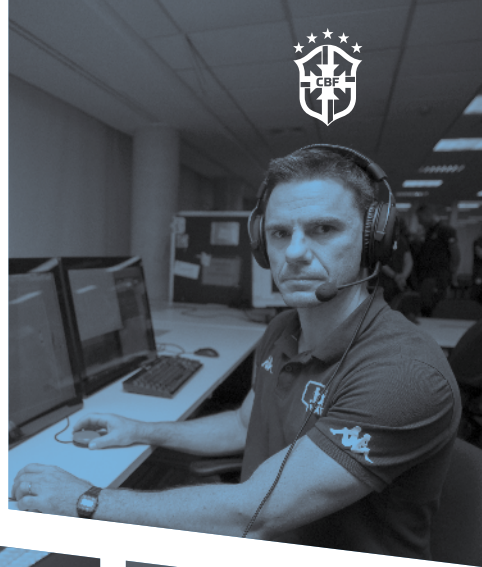
- Será marcado um tiro livre direto;
- Será marcado um tiro penal (pênalti) se a infração ocorrer dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, nesse caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um adversário se encontrar dentro da área penal no momento em que um tiro de meta estiver sendo executado, porque não teve tempo de sair, o árbitro deixará o jogo continuar.

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 e tocar ou disputar a bola com outro jogador, o tiro de meta deve ser repetido.

Se um jogador entrar na área penal antes da bola entrar em jogo e cometer ou sofrer uma infração, o tiro de meta será repetido, mas o infrator poderá ser Advertido com Cartão Amarelo-CA ou expulso-CV, dependendo da infração.

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



The background is a vibrant yellow with several overlapping, semi-transparent shapes in various shades of yellow and orange. These shapes create a layered, organic effect. A thin blue line forms a rectangular border around the central text, with rounded corners at the bottom. The text 'Regra' is in a bold, dark blue sans-serif font, positioned above the large number '17'.

Regra

17

O Tiro de Canto

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

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar na bola uma segunda vez, antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se o executante cometer infração de mão/braço:

- 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, chutar 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.

Árbitro asistente de vídeo – AAV (VAR)

PROTOCOLO

Princípios, Práticas e Procedimentos

Na medida do possível, o protocolo do VAR se adapta aos princípios e à filosofia das Regras do Jogo.

O uso dos árbitros assistentes de vídeo-AAV's (VAR's) somente é permitido se o organizador da partida/competição cumprir todas as exigências do **Programa de Ajuda e Aprovação de Implementação do VAR (PAAI), descritos nos documentos do PAAI da FIFA e obtiver permissão, por escrito, da FIFA.**

1. Princípios

O uso dos VAR's em partidas de futebol se baseia em vários princípios, que devem ser aplicados em todas as partidas que utilizem os VAR's.

1. O árbitro assistente de vídeo-AAV (VAR) é um árbitro de partida, que tem acesso independente às imagens gravadas do jogo, com poderes para auxiliar o árbitro central, na eventualidade de um “erro claro e óbvio” ou de um “incidente grave não percebido”, relativo a:
 - a. **Gol/não gol;**
 - b. **Pênalti/não pênalti;**
 - c. **Cartão vermelho direto** (não o segundo cartão amarelo);
 - d. **Erro de Identificação** (quando o árbitro adverte com cartão amarelo-CA ou expulsa-CV o jogador errado da equipe infratora).
2. O árbitro deve sempre tomar uma decisão, ou seja, o árbitro não pode deixar de tomar uma decisão “não decisão” para, em seguida, utilizar o VAR. Por isso, uma decisão de não marcação – deixar seguir o jogo – após uma suposta infração, pode ser revisada.
3. As decisões tomadas pelo árbitro só devem ser mudadas se o vídeo mostrar, claramente, que a decisão – marcando ou não marcando uma suposta infração – foi um “erro claro e óbvio”.
4. Apenas o árbitro poderá dar início a uma “revisão”. O VAR (e os outros árbitros da partida) só podem recomendar uma “revisão” ao árbitro.

5. A decisão final sempre será tomada pelo árbitro, seja com base apenas nas informações do VAR, ou após o próprio árbitro realizar “revisão no campo de jogo” (OFR).
6. Não há restrição de tempo para o processo de revisão. A precisão é mais importante do que a velocidade.
7. Os jogadores e os demais árbitros da partida não devem “cercar” o árbitro ou tentar influenciá-lo, nem para fazer uma revisão, tampouco no processo de revisão ou na decisão final.
8. O árbitro deverá permanecer “visível” durante o processo de revisão, a fim de garantir transparência.
9. Caso o jogo continue após um incidente que, então, seja revisado, toda ação disciplinar tomada/exigida durante o período pós-incidente não será anulada, mesmo que a decisão original seja mudada (exceto por uma Advertência com Cartão Amarelo-CA ou expulsão-CV, por parar um ataque promissor ou por DOGSO).
10. Caso o jogo tenha sido parado e depois reiniciado, o árbitro não poderá mais realizar uma “revisão”, exceto em casos de identificação equivocada ou por infrações passíveis de expulsão, relativas a condutas violentas, cusparadas, mordidas ou por atuação extremamente ofensiva, insultante ou humilhante.
11. O período de jogo antes e após um incidente passível de revisão está estipulado nas Regras do Jogo e no protocolo do VAR.
12. Como o VAR irá automaticamente “verificar” toda situação/decisão revisável, não há necessidade para técnicos ou jogadores solicitarem uma “revisão”.

2. Decisões/incidentes revisáveis capazes de mudar o rumo de uma partida

O árbitro só poderá obter auxílio do VAR em relação às quatro categorias de decisões/incidentes capazes de mudar o rumo de uma partida. Em todas essas situações, o VAR só pode atuar *após o árbitro tomar uma decisão (inicial/original* – inclusive permitindo a jogada continuar), ou se um incidente grave não for percebido/não for visto pelos árbitros de campo.

A decisão original do árbitro não mudará, a menos que tenha havido um “erro claro e óbvio” (isso inclui toda decisão tomada pelo árbitro com base nas informações dos outros árbitros da partida, como, por exemplo, impedimentos).



As categorias de decisões/incidentes que podem ser revisadas em caso de um possível “erro claro e óbvio” ou de um “incidente grave não percebido” são:

A. Gol/não gol

- Infração da equipe atacante durante o ataque ou no momento da marcação do gol (mão/braço, falta, impedimento etc.);
- Bola fora de jogo antes da marcação do gol;
- Decisão de gol/não gol;
- Infração do goleiro e/ou do cobrador de um tiro penal ou invasão de atacante ou defensor que se envolva diretamente no jogo, se a bola for devolvida pelo goleiro, rebotar nos postes ou no travessão da meta.

B. Tiro penal/não penal

- Infração da equipe atacante durante o ataque ou no momento da marcação do tiro penal (mão/braço, falta, impedimento etc.);
- Bola fora de jogo antes do tiro penal;
- Local da infração (dentro ou fora da área penal);
- Tiro penal marcado incorretamente;
- Infração de tiro penal não marcado.

C. Cartões vermelhos diretos (não o segundo Cartão Amarelo-CA)

- Impedir clara oportunidade de gol (DOGSO) – especialmente considerando o local da infração e as posições de outros jogadores;
- Jogo brusco grave (entradas ou disputas com força excessiva);
- Conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa;
- Aatuação extremamente ofensiva, insultante ou humilhante.

D. Erro de identificação (Cartão Vermelho-CV ou Cartão Amarelo-CA)

Caso o árbitro puna uma infração e, em seguida, mostre o cartão ao jogador equivocado da equipe infratora, a identificação do infrator deverá ser revisada; a infração, por si só, não pode ser revisada, a menos que diga respeito a um gol, incidente de pênalti ou Cartão Vermelho-CV direto.

3. Praticabilidades

O uso dos VAR's em uma partida implica as seguintes providências práticas:

- O VAR observa a partida da sala de operação de vídeo (VOR), auxiliado por um assistente de VAR (AVAR) e por um operador de replay (RO);
- Dependendo do número de ângulos de câmera (e outros fatores), pode haver mais de um AVAR ou RO (operador de replay);
- Apenas pessoas autorizadas têm permissão para entrar na VOR ou falar com
- O VAR/AVAR/RO durante a partida;
- O VAR possui acesso independente, além do controle dos replays, às imagens gravadas da transmissão de TV;
- O VAR deve ser conectado ao sistema de comunicação utilizado pelos árbitros da partida e pode ouvir tudo que for dito em campo. Todavia, para que o árbitro ouça o VAR é indispensável que o VAR acione um botão específico (para evitar que o árbitro se distraia devido às conversas na VOR);
- Caso o VAR se encontre ocupado com uma “verificação” ou uma “revisão”, o AVAR poderá falar com o árbitro, especialmente se a partida precisar ser parada ou para garantir que o jogo não reinicie;
- Caso o árbitro decida ver o replay das imagens gravadas, o VAR irá escolher as melhores velocidades e ângulos/replays; o árbitro poderá solicitar outras velocidades/ângulos adicionais.

4. Procedimentos

Decisão Original

- O árbitro e os outros árbitros da partida sempre devem tomar uma decisão inicial (incluindo toda ação disciplinar) como se não houvesse um VAR (exceto por um incidente “não percebido”);
- O árbitro e os outros árbitros da partida não podem deixar de tomar a decisão “não decisão”, já que isso irá resultar em uma arbitragem “fraca/indecisa”, “revisões” em excesso e problemas consideráveis, caso ocorra uma falha com a tecnologia;
- O árbitro é a única pessoa que poderá tomar a decisão final. O VAR possui o mesmo nível que o dos outros árbitros da partida e pode apenas auxiliar o árbitro;



- Atrasar a bandeira/apito devido a uma infração só é permitido em uma situação muito clara de ataque, na qual um jogador esteja prestes a marcar um gol ou tenha o caminho desobstruído rumo/para dentro da área penal da equipe adversária
- Se um árbitro assistente atrasar a bandeira por uma infração, o árbitro assistente deve levantar a bandeira caso ocorra um gol/pênalti/escanteio, tiro livre, arremesso lateral a favor do ataque, ou mesmo se a equipe atacante continuar com a posse da bola, após o ataque inicial. Em todas as outras situações, o assistente decidirá se levanta ou não a bandeira, a depender das circunstâncias do jogo.

Checagem

- O VAR automaticamente deve “chechar” as imagens gravadas das câmeras de TV, em todo possível ou real gol, pênalti ou decisão/incidente de cartão vermelho direto, ou em caso de identificação equivocada, utilizando diferentes ângulos de câmeras e velocidades de replay;
- O VAR poderá “chechar” as imagens gravadas em velocidade normal e/ou em câmera lenta, entretanto, de forma geral, replays em câmera lenta somente devem ser usados em casos de fatos, como, por exemplo, em posição de infração/jogador; ponto de contato para infrações físicas e mão na bola, bola fora de jogo (incluindo gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a “intensidade” de uma infração ou para decidir se uma bola na mão foi intencional;
- Caso a “checagem” não indique um “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”, normalmente, não há necessidade de o VAR se comunicar com o árbitro – isso é uma “checagem silenciosa”. Entretanto, o fato de o VAR confirmar que não houve um “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”, pode ajudar o árbitro/árbitro assistente a administrar os jogadores/a partida;
- Caso o reinício do jogo precise ser adiado por motivos de uma “checagem”, o árbitro fará o sinal correspondente, ou seja, colocando, claramente, um dedo no fone de ouvido/auricular e levantando a outra mão/braço. Esse gesto deverá ser mantido até que a “checagem” seja concluída, pois mostra que o árbitro está recebendo informações (do VAR ou, até, de outro árbitro da partida);

- Caso a “checagem” indique um provável “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”, o VAR comunicará essa informação ao árbitro, que decidirá se inicia ou não a uma “revisão”.

Revisão

- O árbitro poderá dar início a uma “revisão” por um possível “erro claro e óbvio” ou por um “incidente grave não percebido”, quando:
 - O VAR (ou outro árbitro da partida) recomende uma “revisão”;
 - O árbitro suspeite que algo sério passou despercebido.
 - Caso o jogo já esteja parado, o árbitro atrasa o reinício;
 - Caso o jogo não esteja parado, o árbitro deve pará-lo quando a bola estiver perto de uma zona/situação neutra e fazer o sinal de TV (zona/situação neutra é, normalmente, a em que nenhuma das equipes está atacando);
 - O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto no(s) replay(s) da TV. Então o árbitro:
 - Faz o “Sinal de TV” (caso ainda não tenha feito) e realiza a revisão na ARA (OFR), para ver o replay das imagens, antes de tomar a decisão final. Os outros árbitros do jogo não irão revisar as imagens, a menos que, em casos excepcionais, o árbitro os convide.
- Ou*
- Toma a decisão final baseado na própria percepção e nas informações do VAR, bem como, quando for o caso, na própria percepção e nas informações dos outros árbitros do jogo – Revisão baseada apenas nas informações do VAR.
 - Ao final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve fazer o “Sinal de TV” e, imediatamente depois, informar a decisão final;
 - Para decisões subjetivas, como, por exemplo, a intensidade de uma disputa faltosa; interferência em lance de impedimento; considerações de infrações de mão/braço na bola, uma ‘revisão no campo de jogo’ (OFR) é apropriada;



- Para decisões factuais, como, por exemplo, a posição de um jogador em lances de impedimento; o ponto de contato (mão na bola/falta); o local (dentro ou fora da área penal); bola fora de jogo etc., uma revisão apenas de VAR é normalmente adequada. Entretanto, pode-se fazer uma revisão no campo de jogo (OFR), para decisões factuais, caso isso ajude o árbitro a gerenciar os jogadores/a partida ou para “vender” a decisão (ex: uma decisão vital capaz de decidir o rumo do jogo, perto do seu final);
- O árbitro pode solicitar diferentes ângulos de câmera/velocidades de replay, entretanto, de forma geral, replays em câmera lenta só devem ser usados em relação a fatos, como, por exemplo, posição de infração/jogador, ponto de contato para infrações físicas e mão na bola, bola fora de jogo (inclusive gol/não foi gol); velocidade normal deve ser usada para a “intensidade” de uma infração ou para decidir se uma bola não foi “deliberada”;
- Para decisões/incidentes relativos a gols, pênalti/não foi pênalti e cartões vermelhos por impedir uma clara oportunidade de marcar um gol (DOGSO), poderá ser necessário revisar o movimento de ataque da jogada que culminou diretamente na decisão/no incidente; isso poderá contemplar como a equipe atacante obteve a posse da bola na jogada aberta;
- As Regras do Jogo não permitem mudanças de decisões de reinício (escanteios, arremessos laterais etc.) após o reinício do jogo, então eles não podem ser revisados;
- Caso o jogo tenha parado e reiniciado, o árbitro só poderá dar início a uma “revisão” para tomar a medida disciplinar adequada, como nos casos de identidade equivocada ou por infrações passíveis de expulsão relacionadas a condutas violentas, cusparadas, mordidas ou **atuação extremamente ofensiva, insultante ou humilhante**;
- O processo de revisão deverá ser concluído da forma mais eficaz possível, entretanto, a precisão da decisão final é mais importante do que a velocidade. Por esse motivo, e devido ao fato de algumas situações serem mais complexas, trazendo várias decisões/incidentes revisáveis, não há uma restrição de tempo para o processo de revisão;

Decisão final

- Assim que o processo de revisão tiver sido concluído, o árbitro deverá mostrar o “sinal de TV” e comunicar a decisão final;
- O árbitro tomará/mudará/anulará a decisão disciplinar (se apropriado) e reiniciará o jogo de acordo com as Regras.

Jogadores, Substitutos e oficiais de equipe

- Como o VAR irá automaticamente “checar” toda situação/incidente, não há necessidade para os técnicos ou jogadores solicitarem uma “checagem” ou “revisão”;
- Jogadores, substitutos e integrantes de equipes não devem tentar influenciar ou interferir no processo de revisão, inclusive no momento em que a decisão final for comunicada;
- Durante o processo de revisão, os jogadores devem permanecer no campo de jogo. Os substitutos e integrantes das equipes devem permanecer fora do campo de jogo;
- Um jogador/substitutos/jogador substituído ou membro de corpo técnico que mostrar excessivamente o sinal/gesto de TV ou entrar na ARA (RRA) deve ser advertido com Cartão Amarelo-CA;
- Um jogador/substitutos/jogador substituído ou membro do corpo técnico que entrar na Sala de Operação de Vídeo – SOV (VOR) deve ser expulso.

Validade da Partida

Em princípio, uma partida não será invalidada devido a:

- Falha(s) na tecnologia do VAR (como, por exemplo, na tecnologia de linha de gol (TLM);
- Decisão(s) incorreta(s) do VAR (o VAR é um árbitro da partida);
- Decisão(s) de não revisar incidente(s) revisável(s);
- Revisão(s) e/ou decisão(s) de situações(s) não revisável(s).



Incapacidade do VAR, AVAR´s ou operador de replay

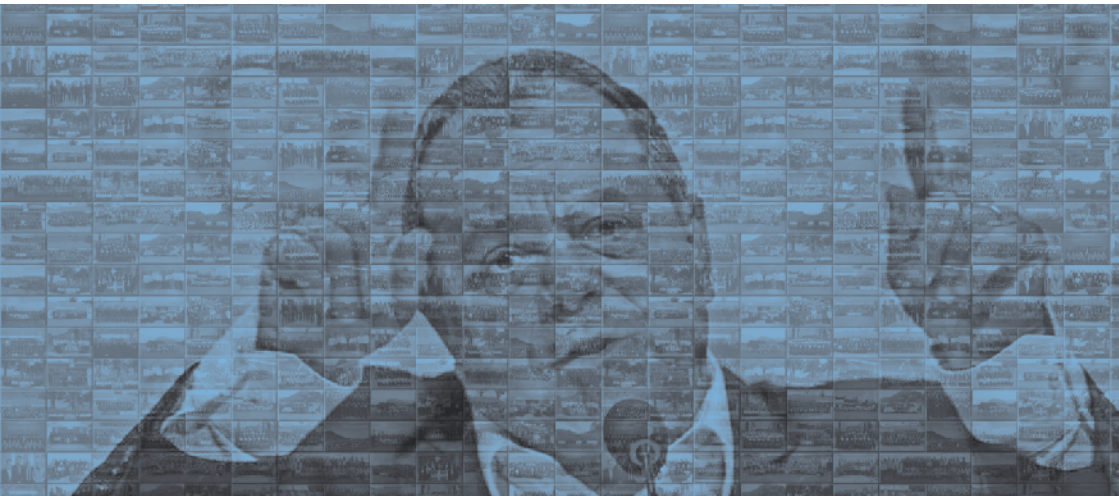
Regra 6 – Os Outros Oficiais de Arbitragem:

“Os regulamentos das competição devem prever claramente quem substitui um árbitro de partida que não consiga dar início ou continuidade, assim como quaisquer mudanças relacionadas”. Em partidas que utilizam VAR´s, isso também se aplica aos operadores de replay.

Visto que treinamentos e qualificações especiais são necessários para se tornar um oficial de vídeo de partida (VMO)/operador de replay, os seguintes princípios devem ser acrescentados aos regulamentos das competições:

- Um VAR, AVAR ou operador de replay que não consiga dar início ou continuidade a uma partida só poderá ser substituído por alguém que esteja habilitado para a correspondente função;
- Caso não haja nenhum substituto habilitado para atuar como VAR ou o operador de replay*, a partida deverá ser jogada/continuada sem o uso de VAR;
- Caso não haja nenhum substituto habilitado para atuar como AVAR*, a partida deverá ser jogada/continuada sem o uso de VAR´s, a menos que, em circunstâncias excepcionais, ambas as equipes concordem, por escrito, que a partida poderá ser jogada/continuada apenas com o VAR e com o operador de replay.

*Essas normas não se aplicam a casos em que há mais de um AVAR/Operador de Replay.





Programa de qualidade da FIFA

Programa de qualidade da FIFA

O Programa de Qualidade FIFA, com base em pesquisas científicas, estabelece critérios para os produtos, superfícies de jogo e tecnologias empregadas no futebol.

Além dos requisitos de qualidade obrigatórios, em certos âmbitos de aplicação, são oferecidas recomendações uniformes para outras áreas, com base nas quais os organizadores das competições podem ajustar seus próprios regulamentos.

A adequação dos produtos, superfícies e tecnologias são comprovadas por instituições independentes, de acordo com as exigências estabelecidas.

As instituições que realizam os controles de qualidade estão sujeitas a aprovação da FIFA. Os seguintes selos de qualidade identificam os produtos, superfícies e tecnologias analisados e homologados, de acordo com os critérios estabelecidos:



FIFA Basic

Este selo identifica os produtos que atendem aos requisitos básicos em matéria de rendimento, precisão, segurança e durabilidade, no contexto do futebol. O objetivo é estabelecer requisitos mínimos que sejam exequíveis de aplicação em todos os níveis de futebol.

FIFA Quality

Este selo identifica os produtos que atendem, em maior medida, as exigências do modelo básico, em durabilidade e segurança dos produtos, superfícies e tecnologia. Ainda que também se comprovem os critérios de rendimentos e precisão, o principal é garantir mais durabilidade aos produtos.

FIFA Quality Pro

Os critérios deste selo se centram principalmente em segurança, precisão e rendimentos de excelência. Os produtos, superfícies e tecnologias com este selo de qualidade se destinam a oferecer rendimentos e uso de máximo nível.



Para obter mais informações sobre o Programa de Qualidade FIFA, os modelos e produtos, superfícies e tecnologias homologados, visite <http://football-tecnology.fifa.com/es>

FIFA Basic substitui o International Match Standard (IMS). As bolas e superfícies de jogo avaliados conforme o IMS podem continuar sendo usados, até que se expire a certificação.



Sumário das Alterações das Regras do Jogo

2021/2022

Sumário das Alterações das Regras do Jogo

A seguir o resumo das principais mudanças/esclarecimentos.

Alterações que afetam mais de uma Regra

Observações sobre as Regras do Jogo (todas as Regras) – unidades métricas

- Fica esclarecido que havendo qualquer discrepância entre as unidades de medida – métrica e imperial – que as unidades métricas são as prevalentes.

Regras 4, 5, 12 e protocolo do VAR – condutas antidesportivas não violentas

- Em razão de algumas condutas antidesportivas não violentas, mas que sejam consideradas “ofensivas, insultantes e humilhantes” e que devam ser punidas com expulsão, foram substituídos os termos “gestos, fazer gestos, gesticular” por “atuação, atuar, comportar-se”, na descrição correspondente.

Regras 1, 2 e 4 – Programa de Qualidade FIFA

- Informações sobre o Programa de Qualidade FIFA foram incluídas após o Protocolo do VAR e, portanto, eliminadas do texto das Regras do Jogo.

Alterações que afetam só uma Regra (em ordem numérica crescente das regras)

Regra 1 – O Campo de Jogo

- As traves e o travessão (as metas) devem ser do mesmo formato;
- O sinal da GLT (Tecnologia da linha de gol) pode ser enviado à sala de operações de vídeo (VOR).

Regra 6 – Os Outros Oficiais de Arbitragem

- Há, agora, uma lista FIFA com os árbitros de vídeo internacionais (VMO's)

Regra 7 – A Duração da Partida

- O tempo de acréscimos diz respeito ao tempo de jogo “perdido”.

Regra 11 – Impedimento

- Inclusão na Regra 12, sobre o ponto onde o braço começa (parte superior da axila), para fins de decidir sobre uma posição de impedimento ou posição legal.

Regra 12 – Faltas e Incorreções

- Infração de mão:
 - Nem todo contato da bola com a mão/braço é uma infração.
 - A posição da mão/braço de um jogador deve ser avaliada em relação ao movimento do corpo na situação específica.
 - Retiradas do rol de infração de mão/braço acidental, quando um gol é marcado por um companheiro do jogador em quem a bola tocou e quando uma oportunidade de gol é criada por infração de mão/braço acidental.
- A infração de usar um “truque” para burlar a Regra que proíbe o goleiro de tocar a bola com a mão, após um passe deliberado de um companheiro de equipe, se aplica aos tiros de meta. O infrator deverá ser Advertido com Cartão Amarelo (CA).
- Um tiro livre/tiro penal só poderá ser marcado por uma infração contra alguém que conste das listas das equipes ou contra um árbitro da partida.

Protocolo do VAR

- Para se usar Árbitro de Vídeo (VAR), só é necessária a autorização da FIFA.
- Foram estabelecidos princípios para as hipóteses de um de um VAR ou um operador de replay não poder iniciar ou continuar em uma partida.



Detalhes sobre as principais modificações na Regra do Jogo com esclarecimentos

Seguem as mudanças feitas nas Regras do Jogo para a edição de 2021/22. Em cada mudança, o texto novo/alterado/acrescentado, vem juntamente com o texto antigo, seguido por uma explicação acerca da mudança, conforme seja necessário.

Mudanças que afetam mais de uma Regra

Observações sobre as Regras do Jogo (todas as Regras) – unidades métricas

Outros idiomas

(...)

Medidas

Caso haja qualquer discrepância entre as unidades de medida – métrica e imperial –, as unidades métricas são as prevalecentes.



Regras 4, 5, 12 e protocolo do VAR – conduta inapropriada não violenta

Para permitir que certas condutas inapropriadas não violentas (ex: tocar de forma ofensiva, em outra pessoa) sejam consideradas “ofensivas, injuriosas ou abusivas” e, conseqüentemente, sejam uma infração para expulsão. “atuação/atuar” substitui ‘gesto(s)/sinais’ nas seguintes Regras:

Regra 4 – O Equipamento dos Jogadores

- 5. Lemas, declarações, imagens e publicidade – Interpretando a Regra;

Regra 5 – O Árbitro

- 4. Árbitro assistente de vídeo (VAR) – Revisões após o jogo ter sido reiniciado;

Regra 12 – Faltas e Infrações

- 2. Tiro livre indireto;
- 3. Ação disciplinar – Celebração de um gol;
- 3. Ação disciplinar – Infrações para expulsão;
- 3. Ação disciplinar – Oficiais de equipe;

Protocolo do Árbitro Assistente de Vídeo (VAR)

- 1. Princípios;
- 2. Decisões/incidentes revisáveis que mudam o rumo de uma partida;
- 4. Procedimentos;

Regras 1, 2 e 4 – Programa de Qualidade FIFA

Há uma seção nova contendo o Programa de Qualidade FIFA (FQP). Certos detalhes sobre o FQP e os padrões relacionados foram removidos das Regras, para que mudanças futuras no FQP não exijam mudanças nas Regras. Seguem as mudanças nos textos:

Regra 1 – O Campo de Jogo

1. Superfície do Campo

Texto alterado

Onde superfícies artificiais forem utilizadas, em partidas de competições entre equipes representativas das associações de futebol nacionais afiliadas à FIFA, ou em partidas de competição internacionais de clubes, a superfície deverá cumprir as exigências do Programa Qualidade FIFA para Gramado Artificial ou o Padrão Internacional de Partidas, a menos que a The IFAB conceda uma dispensa especial.

Regra 1 - O Campo de Jogo

11. Tecnologia de Linha de Gol (GLT)

Texto alterado

Os sistemas de GLT podem ser usados para verificar se um gol foi marcado, a fim de apoiar a decisão do árbitro.

~~Sempre que a tecnologia GLT for usada, mudanças ao enquadramento do gol poderão ser permitidas, de acordo com as especificações estipuladas no Programa Qualidade FIFA para a GLT e com as Regras do Jogo. O uso da tecnologia GLT deverá ser estipulado nas regras da competição.~~

~~(...)~~

Exigências e especificações da GLT

~~Se a tecnologia GLT for utilizada em partidas de competições, os organizadores da competição deverão garantir que o sistema (incluindo quaisquer modificações possíveis permitidas ao enquadramento do gol ou à tecnologia na bola) seja certificado, conforme um dos seguintes padrões: cumpra as exigências do Programa de Qualidade FIFA para a GLT.~~

- ~~→ FIFA Quality PRO (Padrão Qualidade PRO FIFA)~~
- ~~→ FIFA Quality (Padrão de Qualidade FIFA)~~
- ~~→ IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD (Padrão Internacional de Partidas)~~

~~Um instituto de testagem independente deverá verificar a precisão e a funcionalidade dos sistemas dos diferentes provedores de tecnologia, conforme o Programa de Qualidade FIFA para o Manual de Testes da GLT. Onde a tecnologia GLT for utilizada, o árbitro deverá testar o funcionamento da tecnologia antes da partida, conforme estipulado no Manual de Testes. Caso a tecnologia não funcione de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não deverá utilizar o sistema GLT e deverá comunicar esse fato às autoridades apropriadas.~~

~~Sempre que a tecnologia GLT for utilizada, o árbitro deverá testar a funcionalidade da tecnologia antes da partida, conforme estipulado no Manual de Testes:~~



Regra 2 – A Bola

1. Características e medidas

Texto alterado

Todas as bolas utilizadas em partidas disputadas em competição oficial, organizada ou sob os auspícios da FIFA ou das confederações, deverão ~~trazer um dos seguintes~~ cumprir as exigências e trazer uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA para Bolas de Futebol.

~~Cada marca indica (...) e deverá ser aprovada pelo The IFAB. Os institutos que realizam os testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.~~

~~Sempre que a tecnologia de linha de gol (GLT) for utilizada, as bolas com a tecnologia integrada deverão trazer uma das marcas citadas acima.~~

Regra 4 – O Equipamento dos Jogadores

4. Outros equipamentos

Sistemas de desempenho eletrônico e de rastreamento (EPTS)

Texto alterado

Sempre que a tecnologia for vestível (...), o organizador da competição deverá assegurar que a tecnologia acoplada ao equipamento dos jogadores não traga riscos e cumpra ~~um dos seguintes padrões: IMS (International Match Standard – Padrão Internacional de Partidas) ou Qualidade FIFA~~ as exigências para EPTS vestíveis, no âmbito do Programa de Qualidade FIFA para o EPTS.

~~Os institutos que realizam estes testes estão sujeitos à aprovação da FIFA. (...) Um padrão profissional foi desenvolvido pela FIFA e aprovado pelo The IFAB, com o intuito de~~ O Programa de Qualidade FIFA para o EPTS ~~apoia os organizadores das competições (...)~~

~~A seguinte marca indica que um EPTS (vestível ou óptico) foi oficialmente testado conforme as exigências, em termos de confiabilidade e de precisão dos dados posicionais no futebol.~~

Mudanças individuais nas Regras (em ordem da Regra)

Regra 1 - O Campo de Jogo

10. Gols

Texto alterado

Um gol consiste em (...) As traves e o travessão deverão ser feitos de um material aprovado. ~~Estes deverão ser quadrados, retangulares, redondos, elípticos ou uma combinação destes formatos,~~ e não podem trazer riscos. Os postes da meta e o travessão de ambos os gols deverão ser do mesmo formato, que deverá ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido destas opções.

Recomenda-se que todos as metas usadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou das confederações cumpram as exigências do Programa de Qualidade FIFA para Metas de Futebol.

Explicação

- As traves e o travessão devem ser do mesmo formato. Ambas as metas devem ser iguais.
- Foi acrescentada uma referência ao Programa de Qualidade FIFA para Metas de Futebol.

Regra 1 - O Campo de Jogo

11. Tecnologia de Linha de Gol (GLT)

Texto alterado

Princípios da GLT

A indicação sobre se um gol foi marcado deve ser imediata e automaticamente confirmada em até um segundo pelo sistema GLT, apenas para os árbitros de partida (por meio do relógio do árbitro, por vibração e sinal visual); o sinal também pode ser enviado à sala de operações de vídeo (VOR).

Explicação

Sempre que houver VAR's, o sinal da GLT pode ser enviado à sala de operações de vídeo (VOR).



Regra 6 - Os Outros Oficiais de arbitragem

Texto alterado

O VAR e o AVAR são os oficiais de “vídeo” de partida (VMO´s) e auxiliam o árbitro, de acordo com as Regras do Jogo e o protocolo do VAR. ~~conforme estipulado pelo The IFAB.~~

Explicação

Há, agora, uma lista FIFA com os Oficiais de Vídeo Internacionais (VMO´s).

Regra 7 - A Duração da Partida

3. Recuperação do tempo perdido

Texto alterado

A determinação é dada pelo árbitro, em cada etapa da partida, relativa a todo tempo de jogo perdido (...)

Explicação

Esclarece que, por exemplo, se houver um paralisação em tempo superior ao tempo que restava da partida, o “tempo de acréscimo” indicado será o correspondente a ser ainda jogado, não ao tempo da paralisação.

Regra 11 - Impedimento

1. Posição de impedimento

Texto adicional

As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo os goleiros, não são considerados. Para fins de determinar sobre impedimento, fica definido que a parte superior do braço inicia em linha com a parte superior da axila.

Explicação

O ombro não faz parte do braço, para fins de infração de bola na mão/braço. Portanto, ele faz parte do corpo, com o qual um gol pode ser marcado legitimamente e deve, assim, ser considerado para se avaliar uma posição de impedimento.

Regra 12 – Faltas e Incorreções

1. Tiro livre direto

Texto adicional

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

- (...)
- Morder ou cuspir em alguém das listas das equipes ou em um oficial de arbitragem.

Explicação

Um tiro livre/tiro penal só poderá ser concedido por uma infração cometida contra alguém das listas das equipes (jogadores, jogadores substitutos, jogadores substituídos, jogadores expulsos e oficiais das equipes) ou um oficial de arbitragem da partida.

Regra 12 – Faltas e Incorrções

1.Tiro livre direto – bola na mão/braço

Texto antigo (mostrando os trechos removidos)

(...)

Será considerada uma infração se um jogador:

- Tocar na bola com a sua mão/braço, incluindo movendo a mão/braço em direção à bola;
- Marcar um gol na equipe adversária diretamente de um toque da bola em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente, inclusive o goleiro;
- Depois de a bola tocar em sua mão/braço ~~ou de seu companheiro de equipe,~~ mesmo que acidentalmente, se imediatamente:
 - ~~marcar no gol na equipe adversária.~~
 - ~~criar uma oportunidade de gol~~
- Tocar na bola com a sua mão/o seu braço quando:
 - ~~a mão/o braço tornou o seu corpo artificialmente maior~~
 - ~~a mão/o braço está acima/além do nível de seu ombro (a menos que o jogador intencionalmente dispute a bola que, em seguida, toca em sua mão/seu braço~~

~~As infrações citadas acima se aplicam mesmo que a bola toque na mão/no braço do jogador diretamente a partir de sua cabeça ou de seu corpo (incluindo o pé) de outro jogador que esteja próximo.~~

~~Exceto pelas infrações citadas acima, não será considerada uma infração se a bola tocar na mão/no braço de um jogador.~~

- ~~Diretamente da própria cabeça ou do corpo do jogador (incluindo o pé)~~
- ~~Diretamente da cabeça ou do corpo (incluindo o pé) de outro jogador que esteja próximo.~~
- ~~Se a mão/o braço estiver perto do corpo e não torna o corpo artificialmente maior~~
- ~~Quando um jogador cai e a mão/o braço se encontra entre o corpo e o chão, para apoiar o corpo, mas não estendido lateralmente ou verticalmente, se afastando do corpo~~

Texto novo

(...)

Nem todo toque de mão/do braço de um jogador na bola é uma infração.

Será considerada uma infração se um jogador:

- Tocar a bola com a sua mão/braço deliberadamente. Por exemplo, deslocando a mão/braço em direção à bola;
- Tocar a bola com sua mão/braço, quando sua mão/braço ampliar seu corpo de forma antinatural. Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural, quando a posição de sua mão/braço não é consequência do movimento ou quando a posição da mão/braço não pode ser justificada pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao colocar a sua mão/braço em tal posição, o jogador assume o risco de sua mão/seu braço ser tocada pela bola e, portanto, deve ser punido;
- Marcar um gol na equipe adversária:
 - diretamente do toque da bola em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente, inclusive o goleiro;
 - imediatamente após a bola tocar em sua mão/braço, mesmo que acidentalmente.

Explicação

- Nem todo contato da bola com a mão/o braço é uma infração;
- Os árbitros devem avaliar a posição da mão/braço em relação ao que o jogador estiver fazendo na situação específica;
- O toque de mão acidental antes de um gol ser marcado por um companheiro do jogador em quem a bola tocou na mão/braço e o toque de mão acidental que cria uma oportunidade de gol, foram removidos da categoria de infrações.

Regra 12 – Faltas e Incorrções

2. Tiro livre indireto

Texto adicional

Um tiro livre indireto será concedido se um jogador:

- (...)
- Praticar uma ação (truque) deliberadamente para passar a bola (inclusive a partir de um tiro livre ou de um tiro de meta) ao goleiro com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado.
- Cometer qualquer outro tipo de infração (...)

3. Ação disciplinar – Advertências por conduta antidesportiva

Texto alterado

Há diferentes circunstâncias nas quais um jogador deverá ser advertido com Cartão Amarelo por conduta antidesportiva, incluindo se um jogador:

(...).

- Utilizar ~~iniciar~~ um troque deliberado para a bola ser passada para passar a bola (inclusive a partir de um tiro livre ou de um tiro de meta) ao goleiro, seja com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de fraudar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não na bola com as mãos. O goleiro também deve ser advertido com Cartão Amarelo se for o responsável por iniciar o “truque” deliberado.

Explicação

A infração de utilizar um “truque” para burlar a Regra que impede o goleiro de pegar a bola com as mãos, após um passe deliberado de um companheiro de equipe, agora também se aplicará aos tiros de meta. O goleiro também deve ser advertido com Cartão Amarelo, se for o responsável por iniciar o “truque” deliberado.

Regra 12 – Faltas e Incorrções

4. Reinício do jogo após faltas e condutas antidesportiva

Texto alterado

Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração física dentro do campo de jogo contra:

- Um adversário – tiro livre indireto ou direto ou um tiro penal;
- Um companheiro de equipe, um substituto, um jogador substituído ou um jogador expulso, um dirigente de equipe ou um oficial da arbitragem – tiro livre direto ou tiro penal.
- Qualquer outra pessoa – bola-ao-chão

Toda infração verbal deve ser punida com tiro livre indireto.

Se o árbitro parar o jogo por uma infração cometida por um jogador, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um agente externo, o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão, a menos que um tiro livre seja concedido porque o jogador saiu do campo de jogo sem a autorização do árbitro.

Explicação

Um tiro livre/tiro penal só poderá ser concedido por uma infração cometida contra alguém das listas das equipes (jogadores, jogadores substitutos, jogadores substituídos, jogadores expulsos e oficiais de equipe) ou contra um oficial de arbitragem. Se o jogo for parado devido a um incidente envolvendo qualquer outra pessoa, ou um animal, ou um objeto, etc. (agente externo), o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão, a menos que um tiro livre seja concedido porque o jogador saiu do campo de jogo sem a autorização do árbitro.

Protocolo do Árbitro Assistente de Vídeo (VAR)

Texto alterado

O uso dos árbitros assistentes de vídeo (VAR's) só é permitido quando o organizador da partida/competição tiver cumprido todas as exigências do Implementation Assistance and Approval Program (IAAP) protocolo do VAR e implementação, conforme estipulado ~~no Manual do VAR~~ nos documentos do IAAP da FIFA e tiver recebido a autorização, por escrito, ~~do The IFAB~~ e da FIFA.

Explicação

A permissão, por escrito, para usar VAR's só é exigida pela FIFA.

Protocolo do Árbitro Assistente de Vídeo (VAR)

4. Procedimentos

Texto adicional

Incapacidade do VAR, AVAR´s ou operador de replay

Regra 6 – Os Outros Oficiais de Arbitragem:

“os regulamentos das competição devem prever claramente quem substitui um árbitro de partida que não consiga dar início ou continuidade, assim como quaisquer mudanças relacionadas”. Em partidas que utilizam VAR´s, isso também se aplica aos operadores de replay.

Visto que treinamentos e qualificações especiais são necessários para se tornar um oficial de vídeo de partida (VMO)/operador de replay, os seguintes princípios devem ser acrescentados aos regulamentos das competições:

- Um VAR, AVAR ou operador de replay que não consiga dar início ou continuidade a uma partida só poderá ser substituído por alguém que esteja habilitado para a correspondente função;
- Caso não haja nenhum substituto habilitado para atuar como VAR ou o operador de replay*, a partida deverá ser jogada/continuada sem o uso de VAR;
- Caso não haja nenhum substituto habilitado para atuar como AVAR*, a partida deverá ser jogada/continuada sem o uso de VAR´s, a menos que, em circunstâncias excepcionais, ambas as equipes concordem, por escrito, que a partida poderá ser jogada/continuada apenas com o VAR e com o operador de replay.

*Essa norma não se aplica a casos em que há mais de um AVAR/operador de replay.

Explicação

As competições deverão acrescentar às suas regras os princípios a serem seguidos se um oficial de vídeo de partida (VMO) ou um operador de replay (OR/RO) ficar incapacitado antes ou durante uma partida.

Glossário – Termos de futebol

Linguagem/ação(ões) ofensiva(s), injuriante(s) ou abusiva(s)

Conduta verbal ou física grosseira, nociva, desrespeitosa, puníveis como expulsão (cartão vermelho)

Glossário – Termos de árbitros

Oficiais de “vídeo” de partidas (VMO´s)

Estes são o VAR e o AVAR que auxiliam o árbitro, de acordo com as Regras do Jogo e o protocolo do VAR



The background is a vibrant yellow with several overlapping, semi-transparent yellow shapes of various sizes and orientations. A thin, dark blue line forms a rectangular border around the central text, with rounded corners at the bottom. The word "Glossário" is written in a bold, dark blue, sans-serif font, centered within the border.

Glossário



Entidades do Futebol

The IFAB – The International Football Association Board

Entidade composta 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 Football Association

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

Confederação

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

Associação Nacional de Futebol

Órgão responsável pelo futebol em um determinado país.

Termos do Futebol

A

Advertência

Punição disciplinar indicada pela exibição de um cartão amarelo, inclusive para oficial de equipe. 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), ou um animal, objeto, estrutura etc.

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 para o jogador que a tocou por último (salvo se executado na área penal, quando a bola é dada para o goleiro). 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).

Chute

Ato de impulsionar a bola com o pé ou tornozelo.

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, quando um jogador atua ou tem intenção de atuar contra um adversário, ou golpeia um adversário no rosto ou na cabeça de forma agressiva.

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 a mão/braço (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.

Disputa

Ação de um jogador com outro para ganhar a posse da bola.

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 eletrônico de monitoração de desempenho – EPTS (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 ou oficial de equipe que deve deixar 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.



Exclusão temporária (*sin bins*)

Exclusão 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).

I

Impedir

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

Infração

Ação que fere ou viola as Regras.

Insignificante

Não significativo, mínimo.

Intencional/deliberado

Ação deliberada (não acidental), pretendida, ou seja, que objetiva um resultado e, portanto, não é decorrente de ato de reflexo.

Interceptor (bola)

Impedir que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida

Ação, ato ou influência contrária às regras.

Interromper definitivamente

Encerrar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

J

Jogo brusco grave

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

L

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira

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

O

Oficial de equipe

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

P

Pausa (paradas para drinques e resfriamento)

Paradas por motivo médico autorizadas no regulamento da competição, ou seja, pausas para drinques/hidratação (não excedentes de um minuto) e as pausas para resfriamento (com duração de noventa segundos até três minutos).



Posição em reinícios

A posição dos jogadores para os reinícios de jogo é determinada pelos pés ou por qualquer parte do corpo que estiver tocando no chão, exceto para efeito da regra 11 – Impedimento.

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.

Segurar

A infração de segurar só ocorre quando o contato de um jogador com o corpo ou equipamentos de adversário impedir o adversário de se movimentar.

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 – EPTS

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

Sistema híbrido

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

Suspender

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

T

Tecnologia da linha de meta (TLM)

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



Temeridade

Ação, normalmente de entrada (tackle) ou disputa, praticada por um jogador sem considerar (ignorando) o risco ou as consequências relativas à integridade física de um adversário.

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 penal

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 marcasse gols em todos os tiros restantes).

V

Vantagem

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

Termos da 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

Árbitros de campo

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;

• 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 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.



- **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;

- **Árbitros de vídeo**

São o AAV (VAR) e o AAHV (AVAR), que ajudam o árbitro de campo, de acordo com o protocolo do AAV (VAR).

- **Árbitro assistente de vídeo – AAV (VAR)**

Um atual ou ex-árbitro/assistente nomeado para ajudar o árbitro (de campo), com base em replay, relativamente a erro claro/óbvio ou um incidente sério não visto, entre os possíveis de serem revisados.

- **Assistente do árbitro assistente de vídeo – AAHV (AVAR)**

Um atual ou ex-árbitro/assistente nomeado para ajudar o árbitro assistente de vídeo – AAV (VAR)

Orientações práticas –

Diretrizes
práticas para
os oficiais de
arbitragem

Introdução

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

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

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

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

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

Legenda:

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

Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe

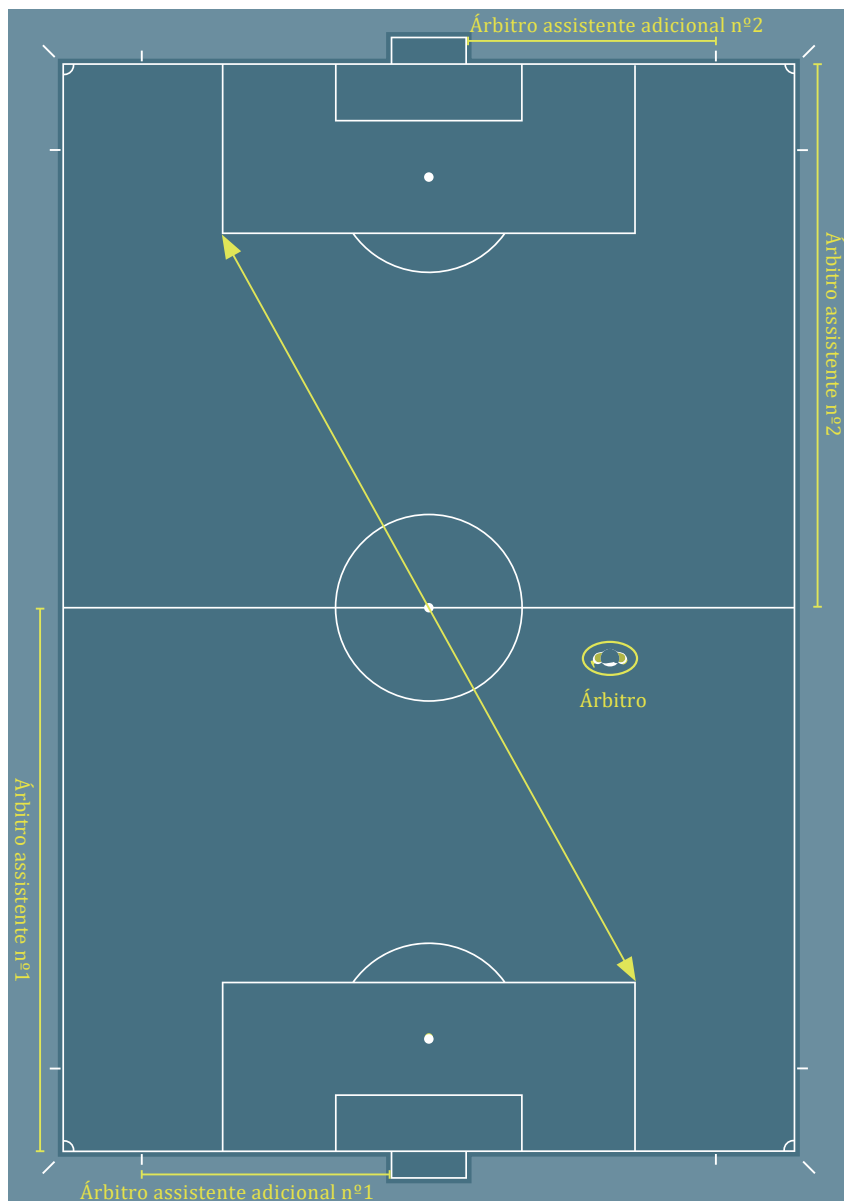
1. Posicionamento em geral e movimentação

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

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

Recomendações

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



Posicionamento dos Árbitros Assistentes e Árbitros Assistentes Adicionais

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

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



Goleiro



Defensor



Atacante



Árbitro



Árbitro
Assistente



Árbitro
Assistente Adicional

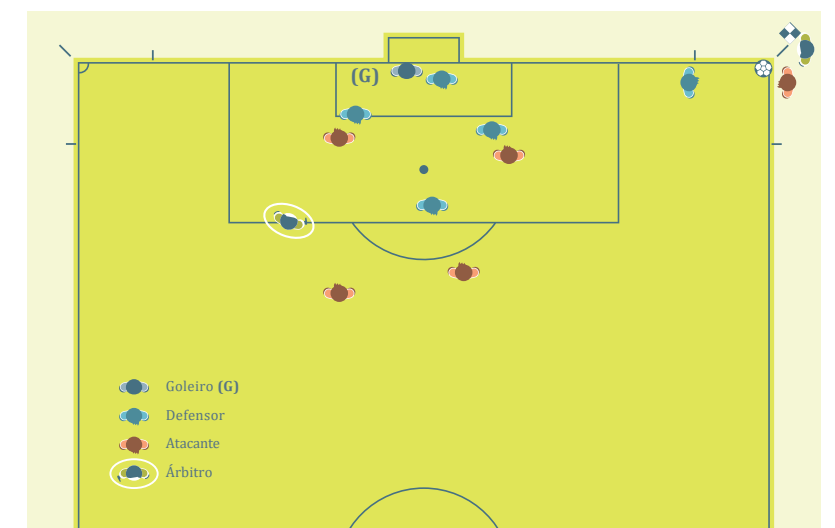
2. Posicionamento e trabalho de equipe

Consulta

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

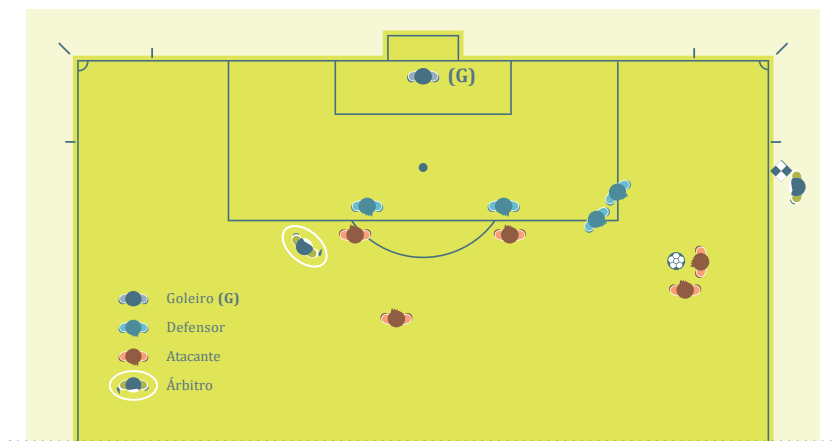
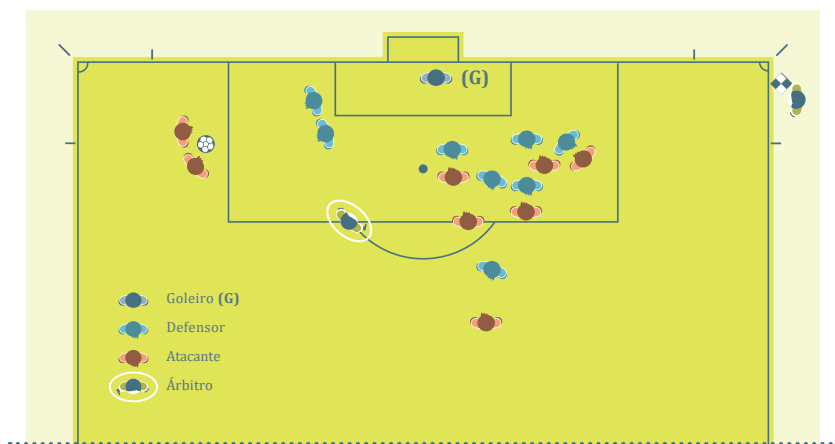
Tiro de canto

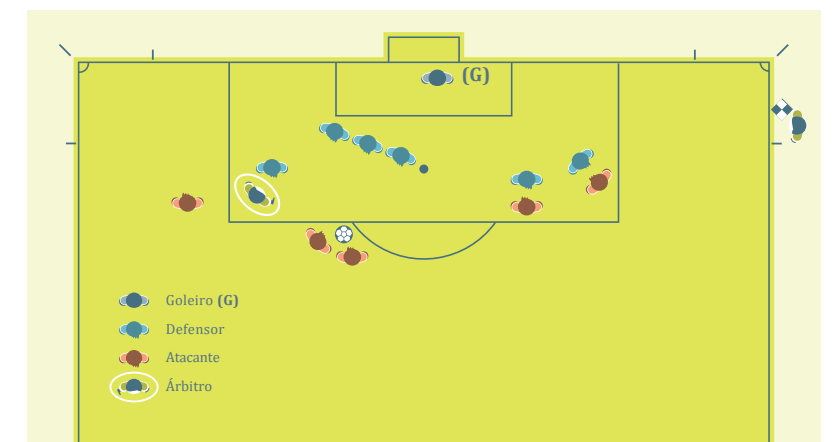
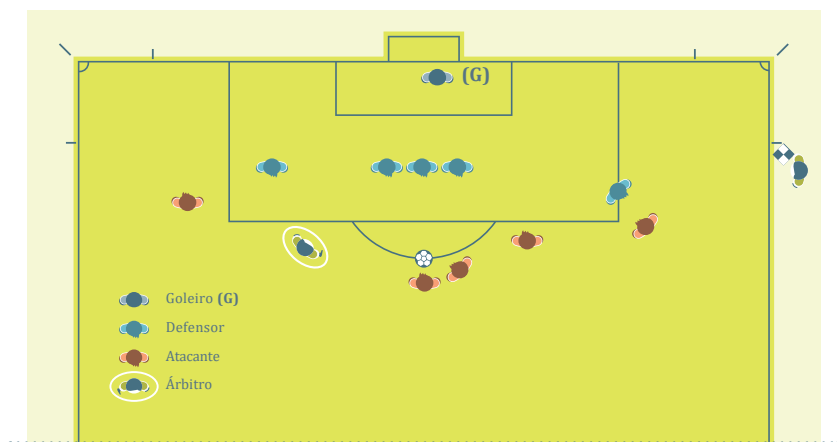
Durante a execução de um tiro de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no prolongamento ideal da linha de meta. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir no jogador que vai executar o tiro de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada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



Tiro livre

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



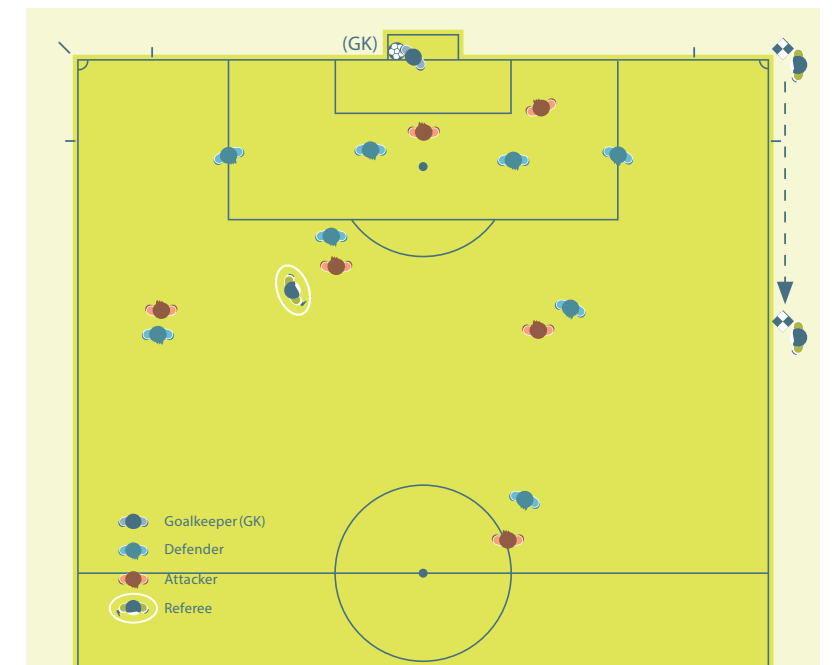


Situações de “gol ou não gol”

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.

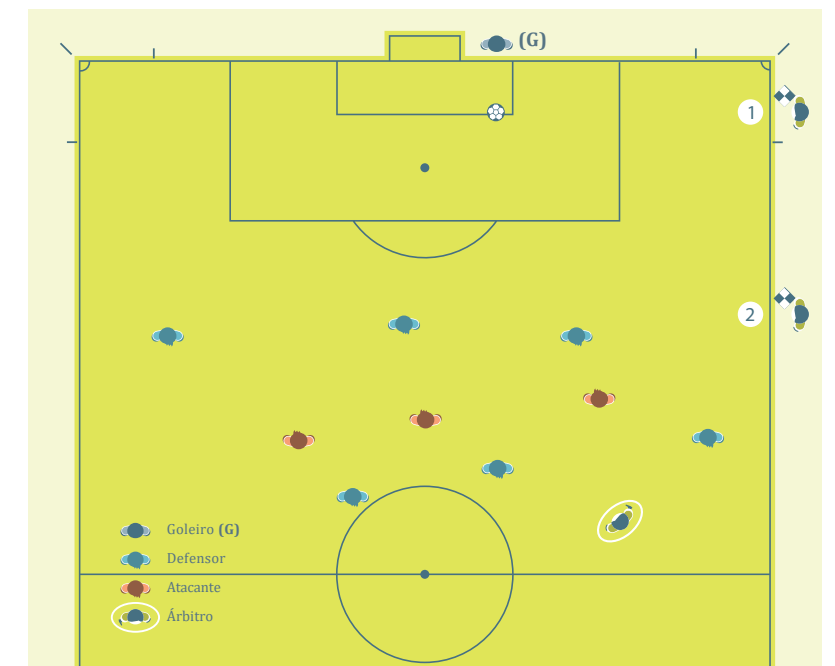
Se a bola não tiver atravessado totalmente a linha de meta e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi gol, o árbitro deve estabelecer contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.



Tiro de meta

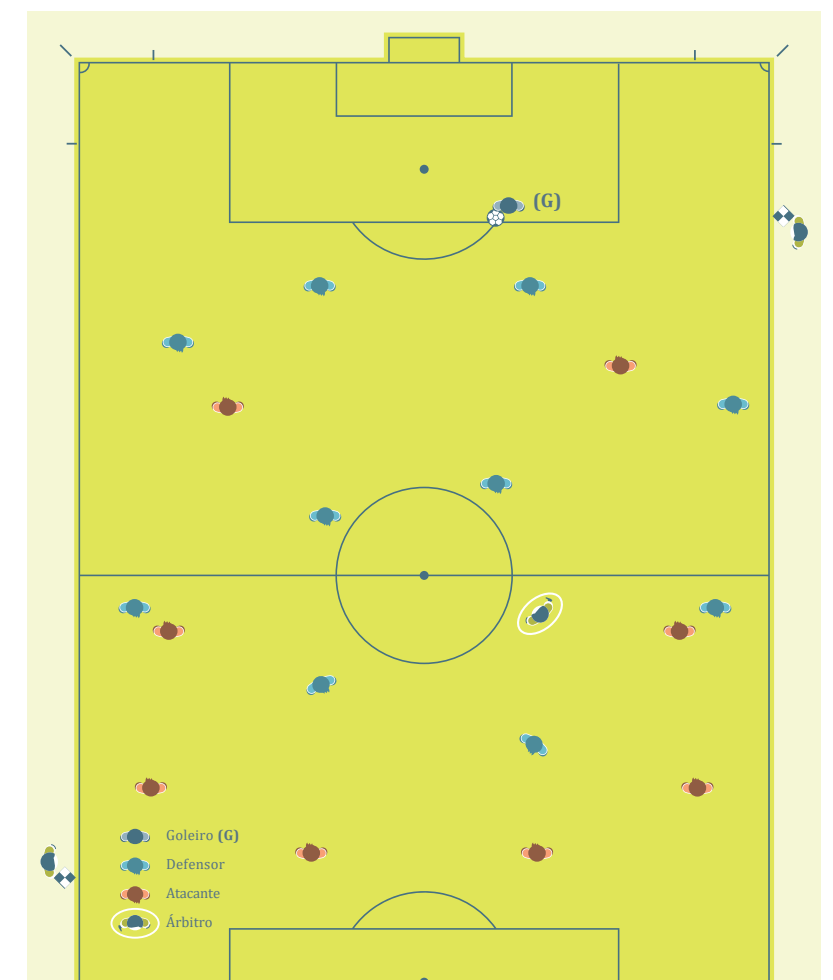
Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola será colocada dentro da área de meta. Se a bola não se encontrar no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição e estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local correto, o árbitro assistente deve deslocar para uma posição que lhe permita 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.



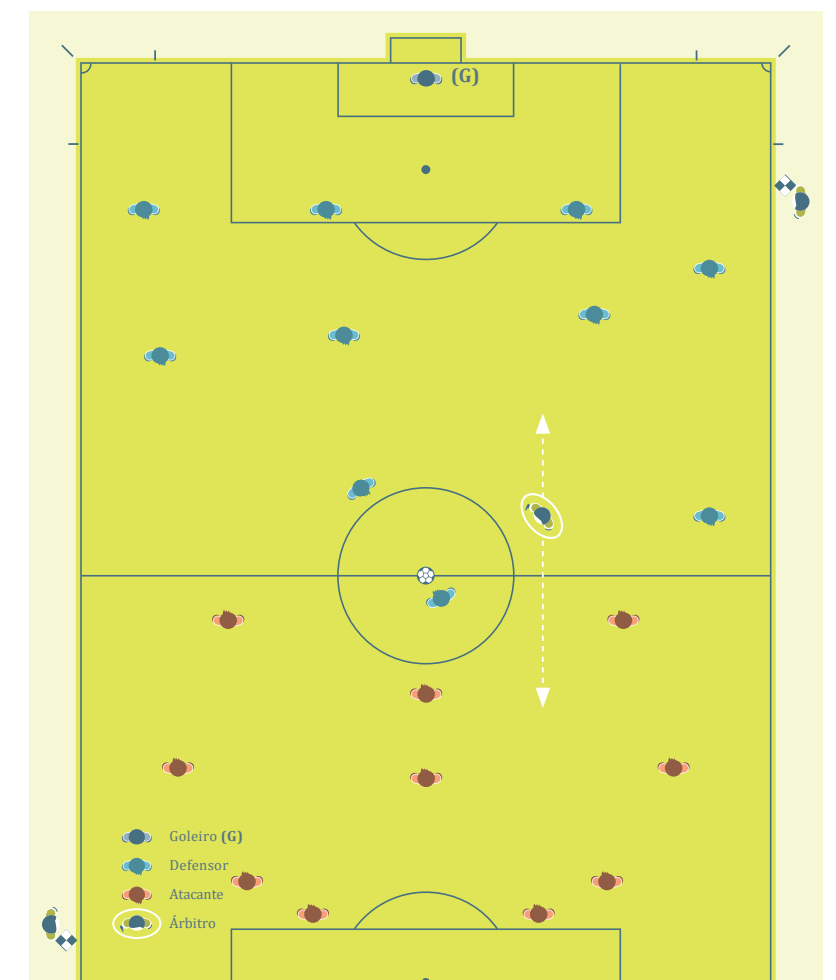
O goleiro solta a bola das mãos

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.



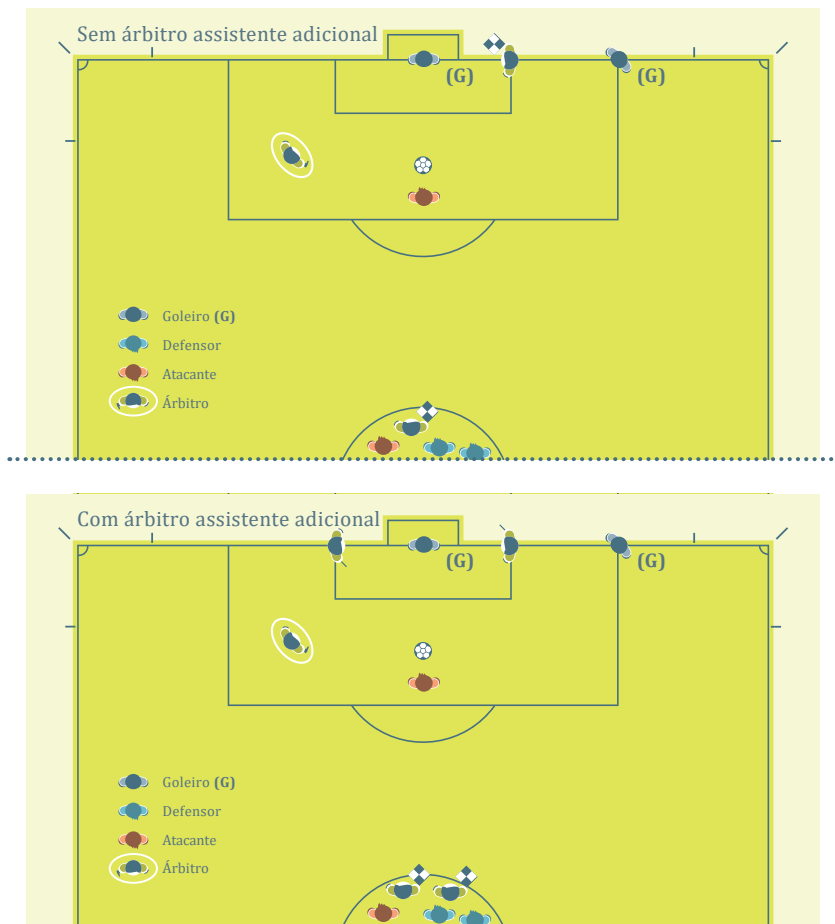
Tiro de saída

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



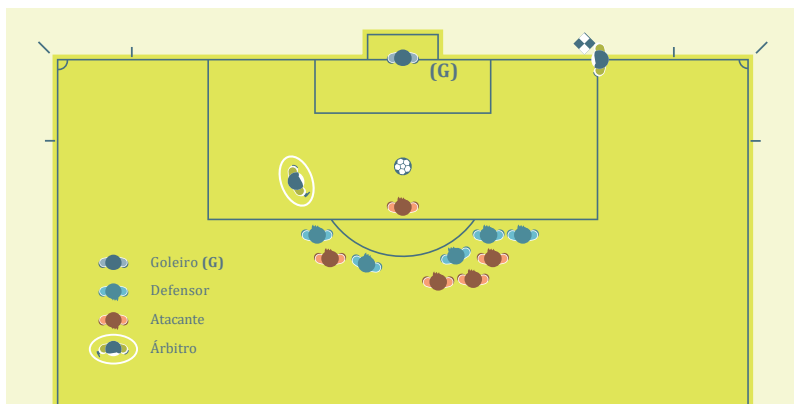
Tiros desde a marca de penal

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de meta. 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.

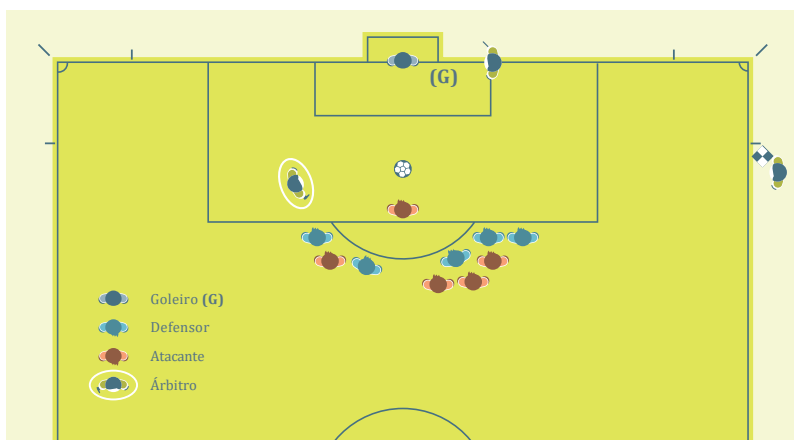


Tiro penal (pênalti)

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 uso do apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

- o ajudar a controlar o jogo;

- mostrar autoridade e autodomínio;
- A linguagem corporal não deve ser utilizada para explicar uma decisão.

Sinais

Ver Regra 5 para diagramas de sinais.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

- o tiro de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e da prorrogação) ou o reinício após um gol;
- a interrupção do jogo para:
 - um tiro livre ou um tiro penal (pênalti);
 - suspender ou dar o jogo por terminado;
 - terminar os períodos do jogo.
- o reinício de jogo em casos de:
 - 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 pretender 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 com a 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

Em 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 sua bandeira quando uma falta ou uma incorreção for 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 “ver e esperar”, 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 da linha do gol, antes de a bola ser chutada e se impedir o gol de ser marcado, o árbitro assistente deve indicar o adiantamento de acordo com as instruções recebidas do árbitro antes da partida.

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 fazer o sinal correspondente para o 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 tiver dúvidas sobre a 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 sinal deve ser sido combinado na reunião anterior ao jogo.

Situações de “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 implicar 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. Segurar (agarrar) um adversário

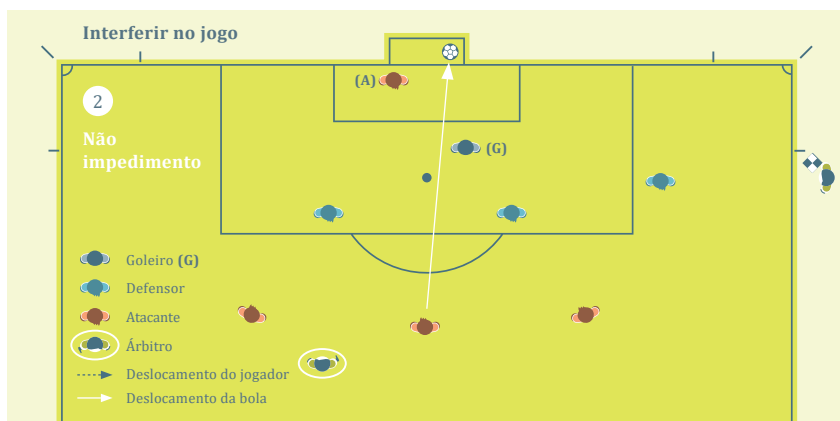
Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de pênalti por ocasião dos tiros de canto e dos tiros livres. Nessas situações, o árbitro deve:

- advertir verbalmente todo jogador que segurar um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- advertir com Cartão Amarelo-CA todo jogador que continuar segurando um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- conceder um tiro livre direto ou um tiro penal (pênalti) se um jogador segurar um adversário depois de a bola entrar em jogo e puni-lo, se for o caso conforme a infração.

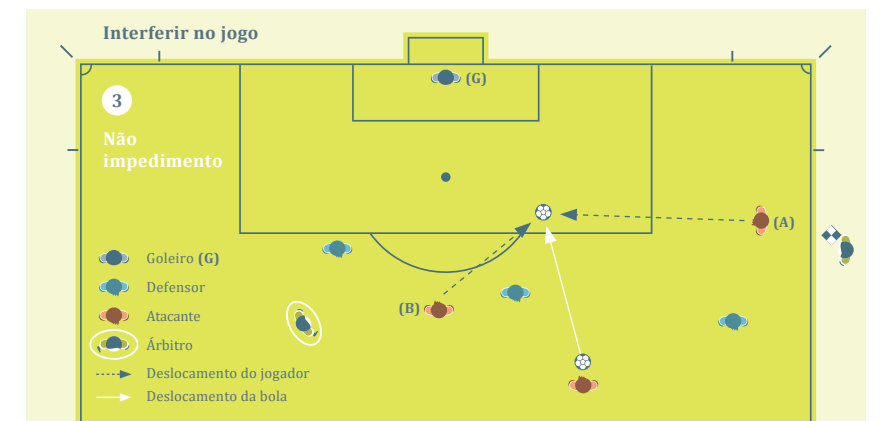
4. Impedimento



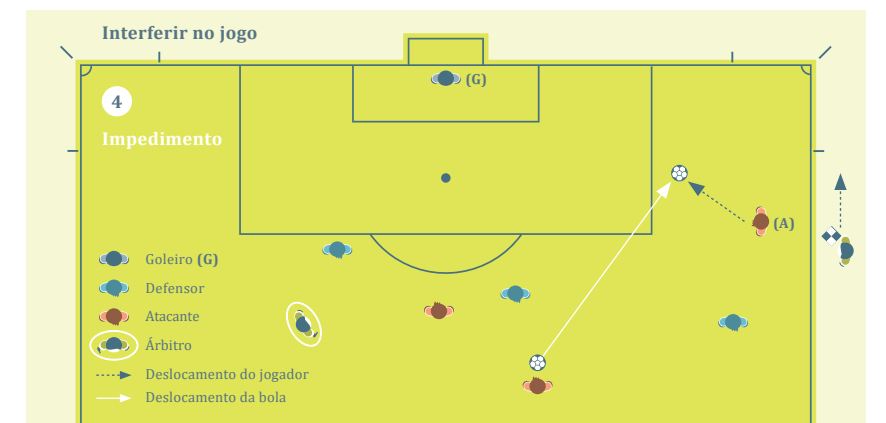
Se um atacante, em posição de impedimento (A), porém sem interferir em qualquer adversário, tocar na bola, somente nesse momento o assistente levantará a bandeira.



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, poderá jogar a bola.



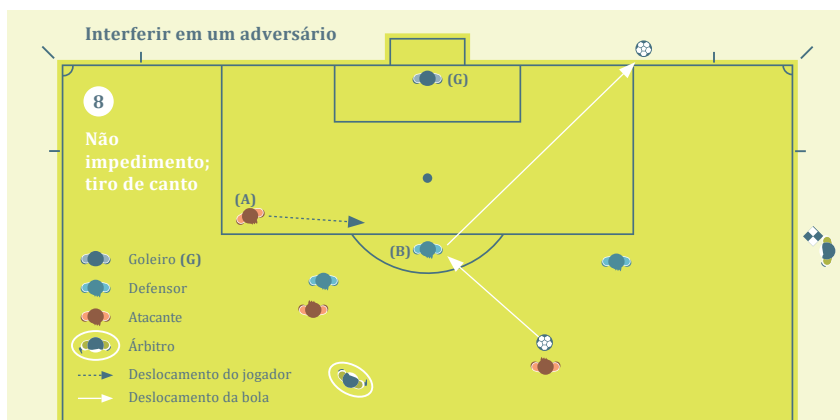
Se um atacante, em posição de impedimento (1), correr em direção a bola (2) mas não conseguir jogá-la, o assistente deve marcar tiro de meta.



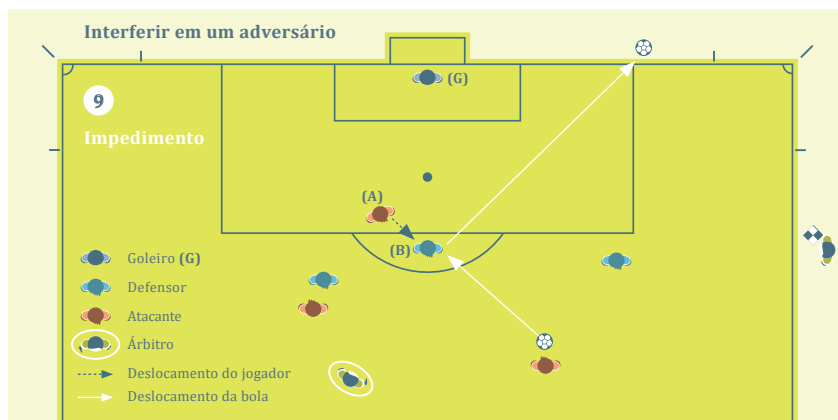
Se um atacante, em posição de impedimento (A), obstruir claramente o campo visual do goleiro, deve ser punido por impedir um adversário de jogar ou poder jogar a bola (interferência no adversário).



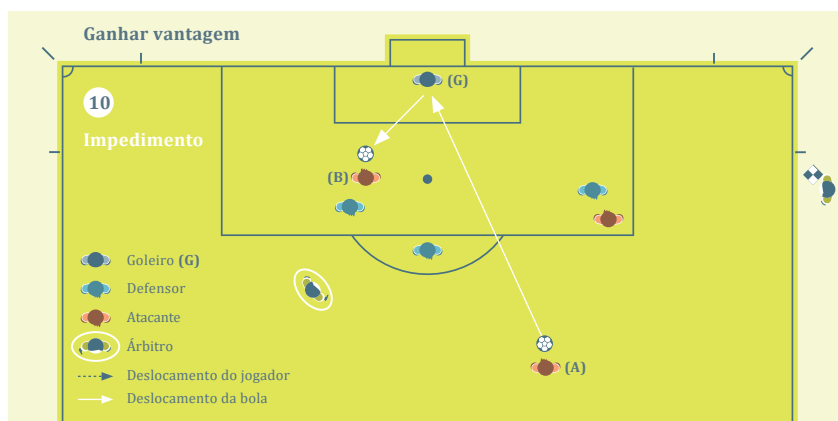
Se um atacante, em posição de impedimento (A), não obstruir claramente o campo visual do goleiro, nem disputar a bola com um adversário, não deve ser punido (não há interferência em adversário).



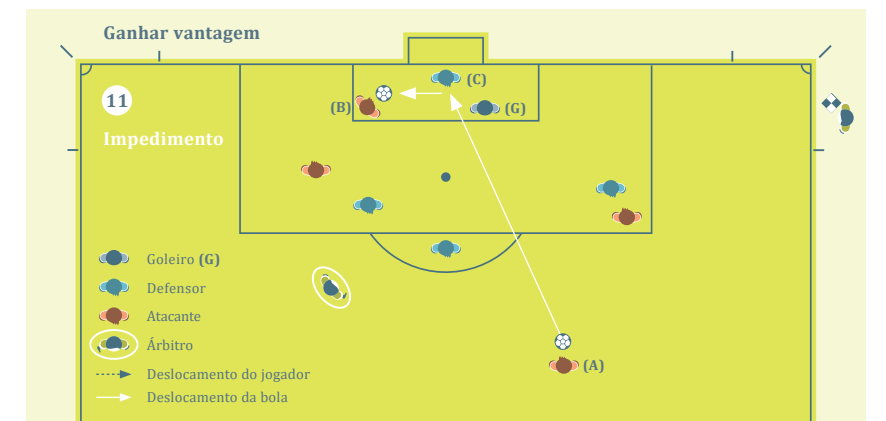
Um atacante, em posição de impedimento (A), corre em direção a bola, porém não impede o adversário de jogar ou poder jogar. (A) não disputa a bola com o adversário (B). Não há impedimento. Tiro de canto.



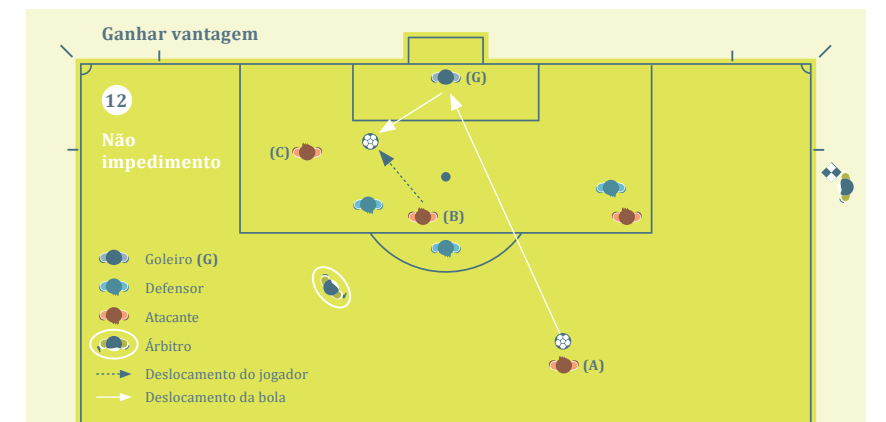
Um atacante, em posição de impedimento (A), corre em direção a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola ao disputá-la com ele. Logo (A) disputa a bola com o adversário (B). Impedimento.



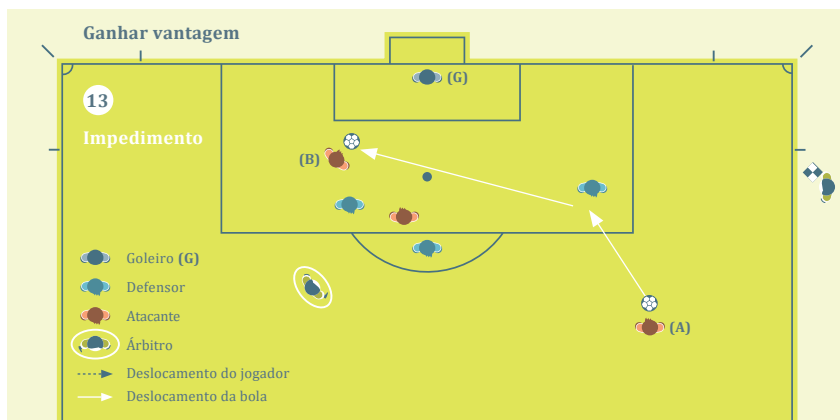
Um atacante, em posição de impedimento (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada do goleiro adversário, se já estava em posição de impedimento na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



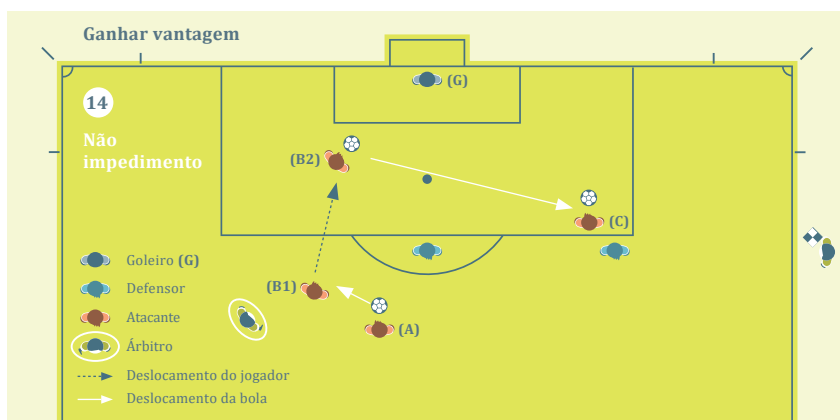
Um atacante, em posição de impedimento (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada por um jogador da equipe defensora, se já estava em posição de impedimento na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



Um chute do atacante (A) rebota no goleiro adversário e o jogador (B), em posição 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 ou desvia 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. Lesões

A segurança dos jogadores é de vital importância e o árbitro deve facilitar o trabalho da equipe médica, especialmente em casos de lesões graves e/ou de avaliações de traumas na cabeça. Isso significa respeito e ajuda nas avaliações/tratamentos, realizadas de acordo com os protocolos estabelecidos.

6. Avaliação e tratamento após uma infração punível com Cartão Amarelo-CA ou Expulsão-CV

Anteriormente, um jogador lesionado, que fosse avaliado por um médico no campo de jogo, tinha de sair do campo antes do reinício. Isto era injusto quando a lesão era provocada por um adversário – punido com CA ou CV –, já que a equipe infratora teria vantagem numérica quando o jogo fosse reiniciado.

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

Para encontrar um equilíbrio entre estas duas situações injustas, a IFAB decidiu que só quando se tratar de uma infração física e em que o adversário infrator seja punido com CA ou CV, é permitido que a avaliação/tratamento seja feita no campo, desde que rapidamente, e o jogador lesionado permaneça no campo de jogo.

Em princípio, a paralisação do jogo não deve ser superior ao tempo necessário para o médico avaliar a lesão. A diferença é que, antes, os árbitros, ao deixarem o médico entrar em campo, faziam tanto este como o jogador saírem. Agora, o médico sai e o jogador pode ficar.

De modo a garantir que os jogadores lesionados não causem paralisações demoradas, 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, para que o jogo possa ser reiniciado, exceto em caso de lesão séria e/ou de lesão na cabeça.

O árbitro deve acrescentar ao final de cada período os períodos totais dessas paralisações.

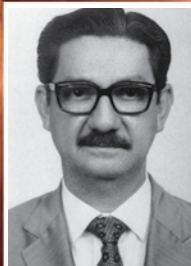
Galeria dos Presidentes



Ivan Reis de Freitas
1959 a 1960



Alfredo Curvello
1961 e 1973



Antonio do Passo
1969



Dilson Guedes
1974



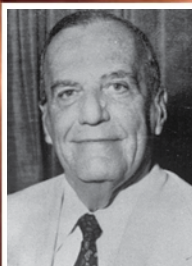
Aulio Nazareno A. Ferreira
1975 a 1976 / 1980 a 1982 e 1989



João Boueri
1977 a 1978



Wilson Lopes de Souza
1979



Althemar 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 / 2014 a 2016



Manoel Serapião Filho
Maio a agosto de 2012 (interino)



Aristeu Leonardo Tavares
2012 a 2013



Antonio Pereira da Silva
2013 a 2014



Marcos C. Marinho de Moura
2016 a 2019



Leonardo Gaciba da Silva
2019

Uma temporada especial

Os anos de 2020 e 2021 ficarão para sempre na memória do mundo. Primeiro pela Pandemia COVID-19 que lamentavelmente ceifou milhões de vidas.

Uma crise mundial nos levou a reflexões profundas do que realmente é importante para o ser humano, mas a vida tem que seguir em frente.

A CBF vem investindo de maneira responsável e progressiva na melhoria da qualidade da arbitragem brasileira e, nesta temporada de 2021, isto pode ser destacado em vários momentos:

WORKSHOP INTERNACIONAL – FIFA, CONMEBOL E CBF

Na abertura, Leonardo Gaciba, presidente da Comissão de Arbitragem da CBF dizer: *“A pandemia nos ensinou muitas coisas. Uma delas é que a gente pode reunir árbitros de todo o Brasil em um ambiente virtual e pode ouvir pessoas da importância das que temos hoje. A arbitragem brasileira será outra depois deste Workshop”*.

Durante três dias, com o melhor da arbitragem mundial, perto de 800 desportistas, entre árbitros, árbitras, assistentes, instrutores, analistas e presidentes de comissões estaduais de arbitragem participaram do Workshop da Arbitragem Brasileira, evento promovido pela CBF em parceria com a FIFA.

O primeiro dia do Workshop da Arbitragem Brasileira foi o pontapé oficial da temporada 2021 do futebol nacional. Presidente da Comissão Nacional de Arbitragem, Leonardo Gaciba abriu a série de palestras a busca pelo respeito à arbitragem Brasileira.

Segundo dia histórico, contou com as presenças do presidente do Comitê de Arbitragem da Fifa, Pierluigi Collina, do chefe do departamento de arbitragem da Fifa, Massimo Bussaca e o presidente da Comissão de Arbitragem da Conmebol, Wilson Luis Seneme.

O presidente da Arbitragem Mundial, Collina registrou: *“Parabenizo a CBF por organizar este Workshop. Fiquei muito impressionado com sua apresentação sobre a arbitragem brasileira e pela organização profissional que vocês têm e pelo alto grau atingido. O Brasil tem se destacado principalmente pelos excelentes resultados após a implantação do VAR em suas competições nacionais”*.



MISSÃO DO ÁRBITRO: PROTEGER O CRAQUE!

Pierluigi Collina falou aos árbitros brasileiros principalmente sobre a importância e a responsabilidade do árbitro em proteger o jogador, lembrando casos como o do atacante holandês Marco Van Basten, que abandonou o futebol precocemente por conta de repetidas lesões por entradas violentas. Falou também sobre a evolução de diversas regras do jogo ao longo dos últimos anos, com destaque para o VAR: *“Tudo o que foi alterado foi feito para proteger o jogo e proteger o árbitro”* ressaltou o italiano.

SUCESSO NÃO É UM ACIDENTE, NÃO ACONTECE POR ACASO

Massimo Bussaca afirmou que é preciso encontrar a maneira certa de se comunicar com jogadores. Preparar-se cada vez mais, ver mais jogos, treinar mais. Não só na elite da arbitragem, mas nas categorias de base. *“Honestidade e sinceridade acima de tudo”*, disse, citando sobre a receita do sucesso: *“Sucesso não é um acidente, não acontece por acaso”*. Finalizou apresentando vídeos de incidentes de mãos de competições nacionais e internacionais, cujas decisões dos árbitros brasileiros foram corretas.

CREDIBILIDADE: A CHAVE PARA O CONTROLE DE JOGO!

Para fechar, Wilson Luis Semene, Presidente da comissão de arbitragem da Conmebol reforçou o tema “controle do jogo”, falando principalmente das decisões disciplinares: *“Credibilidade é chave para o controle do jogo. Hoje em dia, com o VAR, não se aceitam erros de arbitragem. Mostrar segurança e equilíbrio em sua linguagem verbal e corporal é fundamental para o controle do jogo. O árbitro que controla o jogo nos primeiros 15 minutos já tem um bom caminho andado. Mas não pode esquecer dos cinco minutos finais, quando, em geral, se perde a concentração. Vocês tiveram a oportunidade de ouvir a Fifa. Espero que aproveitem. Parabéns à CBF e a comissão de arbitragem brasileira pela iniciativa”* finalizou.

No terceiro, e último dia do Workshop de Arbitragem foi, mais uma vez, em alto nível, com alguns participantes na CBF e a maioria de forma remota, o evento contou com as presenças da ex-árbitra americana Kari Saitz, falando sobre arbitragem feminina e a evolução desejada, o holandês Mike Van der Roest, falando de VAR, e do uruguaio Jorge Larrión falando sobre arbitragem preventiva.

A EVOLUÇÃO DA ARBITRAGEM FEMININA

A ex-árbitra americana Kari Saitz disse que a FIFA tem investido bastante no futebol feminino e, também, na arbitragem feminina por consequência.

“Já estamos trabalhando pensando na Copa do Mundo de 2023, mas antes disso queremos ir além. Mulheres podem e devem arbitrar jogos de todos os gêneros e de todos os níveis. E isso é um trabalho que o Brasil tem sido líder: na inclusão e valorização das mulheres”.

Kari Saitz falou ainda sobre a importância da preparação física. E voltou a elogiar o Brasil, que desde 2007, por decisão de Sérgio Correa, igualou os índices físicos de homens e mulheres.

VAR LIGHT

Van der Roest, entre vários temas, aproveitou para falar de um estudo da FIFA para que mais torneios possam ter acesso ao VAR: o chamado VAR Light. *“É uma solução que estamos testando na Fifa. Para torneios menores, usando menos câmaras (de quatro a oito), mas é algo que só no próximo ano vamos ter alguma definição. A FIFA deseja tornar o VAR acessível para todos”*, disse, já podendo contar com o Brasil como futuro parceiro no projeto de testes.

ÁRBITROS LIVRES E FLEXÍVEIS, COM PERSONALIDADE PRÓPRIA

Para encerrar, o ex-árbitro uruguaio Jorge Larrión pegou carona nas palavras de Van der Roest, de que a arbitragem é para apaixonados. *“Como disse Mike, arbitragem é uma filosofia de vida. Não queremos robôs. Não se pode copiar e colar na arbitragem. Queremos árbitros livres e flexíveis, com personalidade própria, para poder antecipar, adaptar-se às situações e tomar decisões”*, disse Larrión, que falou sobre arbitragem preventiva.



VAR 1.000

No dia 1º de agosto de 2021, na partida Corinthians x Flamengo pelo Brasileirão, seu milésimo jogo em eventos organizados pela CBF. Esta partida marcou a inauguração oficial do Centro de Excelência da Arbitragem Brasileira – CEAB. Foi utilizada a sala seis, das dez salas na sede da arbitragem, Barra da Tijuca, no Rio, sob supervisão do líder do projeto, Sérgio Corrêa. O árbitro de vídeo foi Daniel Bins/RS e, dentro do protocolo, uma sala “reserva” preparada na Neo Química Arena, com o árbitro Pablo Ramon/RN, porém não foi necessário nenhum acionamento. No campo, o Árbitro central foi Leandro Vuaden/RS.

VAR NAS SÉRIES B, C e D.

Com a aprovação do uso da tecnologia para Séries B, C e D, somando-se desde 2018 até o final de 2021, a CBF, arbitragem disponibilizará um seguro muito importante em 1.498 jogos, que trará uma elevação no percentual de acertos da arbitragem de 92% para 98%, como vem ocorrendo no mundo afora.

WORKSHOP FIFA NO BRASIL

No final de outubro, a FIFA deve estar em peso no Centro de Excelência da Arbitragem Brasileira, com presença de Mr. Mike Van Der Roest (VAR Project Leader), Mr. Dirk Schlemmer (VAR Project Leader), Mr. Guilherme Barbosa, Mr. Sebastian Runge, and Mr. Bhaveshan Moorghen

“Só tenho agradecimentos, desde a presidência que me convidou a gerenciar a arbitragem brasileira, a diretoria, funcionários da CBF, meus antecessores na presidência (Edson Rezende, Sérgio Corrêa, Manoel Serapião, Aristeu Tavares, Antonio Pereira e Marcos Marinho), toda a estrutura do apito; os árbitros de campo, vídeo, os instrutores, observadores, gerentes de qualidade, provedoras, broadcasts, operadores de replay, técnicos, os responsáveis por este projeto grandioso que tenho a honra de comandar”, disse, com os olhos marejados, o presidente da CA-CBF, Leonardo Gaciba.

Workshop da Arbitragem Brasileira 2021







Respeite o futebol,
respeite as regras,
respeite o árbitro.

RESPEITO

ESSA É A REGRA DO JOGO

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