

DIRETRIZES ARBITRAIS 2026



DIRETRIZES ARBITRAIS

OBJETIVO GERAL:

“Cuidar e Proteger o futebol”

ÁRBITROS: CONTROLE DE JOGO

- Proteger os jogadores e a imagem do jogo.
- Garantir consistência e uniformidade com a correta interpretação das Regras do Jogo.
- Reduzir os erros – Utilização de VAR (Video Assistant Referee).

JOGADORES E CORPO TÉCNICO:

- Jogo limpo (FAIR PLAY).
- Respeitar as decisões da arbitragem.
- Os jogadores têm uma responsabilidade fundamental na preservação da imagem do futebol, sendo essencial o respeito mútuo.
- Conhecer e entender as regras do jogo.

COMPORTAMENTO DA ÁREA TÉCNICA

O CORPO TÉCNICO

- Não são permitidos gestos excessivos nem protestos contra as decisões da arbitragem.
- O treinador é responsável pelos membros da equipe técnica.
- Os oficiais das equipes devem evitar o contato com a bola nas áreas técnicas.
- Os jogadores reservas nas zonas de aquecimento devem se manter ativos em movimentos pré-competitivos.
- Tanto os reservas quanto os membros da equipe técnica estarão sujeitos às sanções disciplinares previstas nas regras de jogo: advertências, punições ou expulsões.

COMPORTAMENTO DA ÁREA TÉCNICA



VAR – VIDEO ASSISTANT REFEREE

O árbitro assistente de vídeo (VAR) é um membro da equipe de arbitragem com acesso independente às imagens da transmissão da partida.

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

GOL/NO GOL

VER VIDEO

PENAL/NÃO PENAL

VER VIDEO

**CARTÃO VERMELHO DIRETO
(NÃO NO CASO DE SEGUNDO
CARTÃO AMARELO)**

VER VIDEO

**CONFUSÃO DE IDENTIDADE
(QUANDO O ÁRBITRO ADVERTE OU
EXPULSA O JOGADOR ERRADO DO
TIME INFRATOR)**

VER VIDEO

O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

REGRA 4

O equipamento obrigatório de um jogador será composto separadamente pelos seguintes itens:

- Uma camiseta com mangas;
- Calções;
- Meias — uma fita adesiva ou qualquer material aplicado ou usado no exterior das meias deverá ter a mesma cor da parte à qual for aplicado ou a qual cobrir;
- Caneleiras;
- Calçado.

NÃO ESTÁ PERMITIDO



Meias cortadas



Brincos



Anéis

IMPEDIMENTO

REGRA 11

Um jogador em posição de impedimento quando a bola for tocada* por um companheiro de equipe será punido somente se chegar a participar do jogo de forma ativa, ao:

Interferir no jogo por tocar em uma bola passada ou tocada por um companheiro; ou
Interferir em um adversário ao:

- impedi-lo de jogar ou ter condições de jogar a bola por claramente obstruir o campo de visão do adversário; ou
- disputar a bola com o adversário; ou
- claramente tentar tocar em uma bola que se encontrar próxima de si quando essa ação afetar um adversário; ou
- executar uma ação que claramente afete a possibilidade de um adversário tocar na bola

ou

Obter vantagem por tocar na bola ou interferir em um adversário quando a bola:

- tiver desviado ou tocado nas traves, no travessão, em um membro da equipe de arbitragem ou em um adversário;
- tiver como origem uma defesa deliberada feita por qualquer adversário.



FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

REGRA 12

Diferentes considerações devem ser utilizadas nas interpretações dos árbitros, por exemplo, com o que atinge e onde atinge, mas a consideração mais importante que deve ser avaliada é a força que o jogador emprega ao cometer uma falta.

FALTA IMPRUDENTE

é toda ação em que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração, ou age sem precaução ao disputar a bola com um adversário. Não será necessária uma sanção disciplinar

SEM CARTÃO



FALTA TEMERÁRIA

é a ação em que um jogador atua desconsiderando o perigo ou as consequências para um adversário, razão pela qual deve ser advertido com

CARTÃO AMARELO



FALTA COM USO DE FORÇA EXCESSIVA

ocorre quando um jogador se excede na força utilizada e põe em risco a integridade física de um adversário, razão pela qual deverá ser expulso.

CARTÃO VERMELHO



FALTAS E CONDUTAS INCORRETAS

REGRA 12

Falta com uso dos braços:

Os jogadores devem ter cuidado com o uso dos braços durante uma disputa aérea. Os movimentos adicionais, o uso do cotovelo e a força empregada são elementos de avaliação nas decisões dos árbitros.

FALTA TEMERÁRIA CARTÃO AMARELO



FALTA COM USO DE FORÇA EXCESSIVA CARTÃO VERMELHO



MÃOS

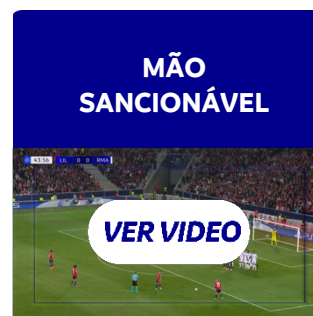
“Nem todos os contatos da bola com a mão ou o braço constituem infração”

Um jogador que tocar a bola com a mão ou braço quando a mão ou braço estão posicionados de forma não natural fazendo o corpo ocupar mais espaço será sancionado.

MÃOS

Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural quando a posição de sua mão ou seu braço não for consequência do movimento do corpo nessa ação específica ou não puder ser justificada por esse movimento.

Cometerá infração o jogador que tocar a bola com a mão ou o braço e marque gol na meta adversária: diretamente com a mão ou o braço ou imediatamente após a bola tocar sua mão ou braço, mesmo que acidentalmente.



FALTAS TÁTICAS

O jogador que interromper **UM ATAQUE PROMISSOR (SPA)** receberá um **CARTÃO AMARELO.**

O jogador que interromper uma **CLARA OPORTUNIDADE DE GOL (DOGSO)** receberá um **CARTÃO VERMELHO.**

Em caso de faltas táticas, o árbitro avaliará os seguintes aspectos do jogo para sua decisão:

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

**ATAQUE PROMISSOR =
CARTÃO AMARELO.**



**CLARA OPORTUNIDADE DE GOL (DOGSO) =
CARTÃO VERMELHO.**



FALTAS TÁTICAS (EM UM TIRO PENAL)

- Se houver disputa pela bola, a sanção disciplinar por falta tática será reduzida (em caso de ataque promissor - sem cartão, em caso de clara oportunidade de gol (DOGSO) - cartão amarelo).
- No caso de MÃO DELIBERADA, se o infrator com essa mão impedir um Ataque Promissor, deve receber o cartão amarelo; se impedir uma Oportunidade Manifestamente Clara de Gol, deve ser Expulso.
- No caso de MÃO NÃO DELIBERADA, se o infrator com essa mão impedir um Ataque Promissor, não deve ser advertido; se impedir uma Oportunidade Manifestamente Clara de Gol, deve receber o cartão amarelo.



INFRACÃO DO GOLEIRO

REGRA 12

Faltas e condutas incorrectas.

Será concedido um escanteio para a equipe adversária quando o goleiro controlar a bola com as mãos ou braços por mais de oito segundos.

INFRACÃO

VER VIDEO



PROCEDIMENTOS NOS TIROS PENAIS

No momento do chute, o goleiro deverá ter pelo menos parte de um pé em contato direto com a linha do gol, sobre ela ou atrás dela.

NÃO PERMITIDO

goleiro penalta 2003 (Foto: Reprodução)



PERMITIDO



PERMITIDO



ESCLARECIMENTO SOBRE JOGAR A BOLA PELA SEGUNDA VEZ

Regra 14. O TIRO PENAL

O executante do pênalti chuta a bola de maneira involuntária com os dois pés simultaneamente ou a bola toca seu pé ou a perna de apoio logo após a execução do chute:

- Se a bola entrar no gol, o pênalti será repetido.
- Se a bola não entrar no gol, será concedido um tiro livre indireto ou, no caso de cobranças de pênaltis, a cobrança será registrada como perdida.

O cobrador chuta a bola de maneira voluntária com os dois pés simultaneamente ou a toca pela segunda vez de forma voluntária antes que outro jogador a toque:

- Será concedido um tiro livre indireto ou, no caso de cobranças de pênaltis, a cobrança será registrada como perdida.

CHOQUE DE CABEÇAS

O árbitro interromperá o jogo se considerar que algum jogador sofreu uma lesão grave e permitirá que ele seja transportado para fora do campo.

SUBSTITUIÇÕES ADICIONAIS PERMANENTES POR CONCUSSÃO CEREBRAL

Princípios:

- Em um mesmo jogo, é permitido que as equipes realizem uma única substituição por concussão.
- A substituição por concussão pode ser feita independentemente do número de substituições já realizadas no momento em que ocorrer.
- Quando a substituição por concussão for utilizada, a equipe adversária terá automaticamente a possibilidade de realizar uma substituição adicional.





ZONA EXCLUSIVA PARA CAPITÃES AO REDOR DO ÁRBITRO

O objetivo é melhorar a colaboração entre jogadores e árbitros:

- Fornecer aos jogadores informações breves quando necessário.
- Apenas o capitão pode se aproximar do árbitro, e sempre de maneira respeitosa.
- O capitão é responsável por manter seus companheiros afastados do árbitro.
- Quando o capitão for um goleiro, deverá informar ao árbitro antes do tiro inicial qual jogador foi designado para se dirigir a ele.



Obrigado

