

Confederação Brasileira de Futebol



Regras de Futebol 2019/20

**Administração
Rogério Caboclo**

 **Kappa**

FIFA[®]



Regras de Futebol 2019/20

Agosto 2019

Autorizadas pela International Football Association Board

Todos os direitos desta publicação são reservados.

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

Nota da CBF: Todas as alterações das regras deste ano estão destacadas em negrito (as alterações dos anos anteriores já estão sem destaque). **Também estão destacados em negrito todos os títulos e subtítulos de todas as regras.**

Diretoria da CBF

Presidente:

Rogério Langanke Caboclo

Vice-Presidentes:

Antônio Carlos Nunes

Antônio Aquino

Castellar Modesto Guimarães Neto

Ednaldo Rodrigues

Fernando Sarney

Francisco Novelletto

Gustavo Feijó

Marcus Vicente

Secretário-Geral

Walter Feldman

Vice-Presidente Jurídico

Carlos Eugênio Lopes

Diretorias:

Diretoria de Desenvolvimento do Futebol

Juninho Paulista

Diretoria de Assessoria Legislativa

Vandenbergue Machado

Diretoria de Coordenação - Série D

André Pitta

Diretoria de Competições

Manoel Flores

Diretoria de Comunicações

Douglas Lunardi

Diretoria de Projetos Estratégicos

Gustavo Perrella

Diretoria de Relações Institucionais

Marcelo Aro

Diretoria Financeira

Gilnei Botrel

Diretoria de Governança e Conformidade

André Megale

Diretoria de Marketing

Gilberto Ratto

Diretoria de Patrimônio

Oswaldo Gentile

Diretoria de Registro e Transferência

Reynaldo Buzzoni

Diretoria de Tecnologia da Informação

Fernando França

Diretoria Jurídica

Luiz Felipe Santoro

Estrutura da Arbitragem

Corregedor: Edson Rezende de Oliveira

Ouvidor: Manoel Serapião Filho

Comissão de Arbitragem

Presidente: Leonardo Gaciba da Silva

Vice-Presidente: Alicio Pena Junior

Secretário: Ricardo Mauricio Ferreira de Almeida

Membro: Claudio Vinicius Rodrigues Cerdeira

Departamento de Arbitragem

Chefe: Sérgio Corrêa da Silva

Conselho Nacional do Desenvolvimento da Arbitragem

Diretor: Marcos Cabral Marinho de Moura

Secretário: Nilson de Souza Monção

Coord. Projetos: José Roberto Ramiz Wright

ENAF

Diretor-Presidente: Giulliano Bozzano

Diretora-Secretária: Erica Gonçalves Krauss

Coordenador Nacional da Instrução: Jose Mocellin

Pilar Físico: Paulo Roberto Rocha Camello

Pilar Mental: Marta Aparecida Magalhães

Centro de Análise de Desempenho

Coordenador: Almir Alves de Mello

Analista: Mikael Araujo

Consultor Estatístico: Italo Medeiros de Azevedo

Projeto Árbitro Assistente de Vídeo

Gerente: Guilherme Neves Barbosa

Líder: Sérgio Corrêa da Silva

Instrutores VAR para o Brasil: Alicio Pena Júnior, Manoel

Serapião Filho e Sérgio Corrêa da Silva

Instrutores Sêniores: Ana Paula da Silva Oliveira, Nilson

de Souza Monção, Claudio Vinicius Rodrigues Cerdeira,

Raimundo Nunes Lopo Abreu e Ricardo Mauricio Ferreira

Almeida.

Instrutores Plenos: Almir Alves de Mello, Antonio Pereira

da Silva, Claudio José de Oliveira Soares, Cleidy Mary Nunes

Ribeiro, Ednilson Corona, Edson Rezende de Oliveira,

Emerson Luiz Sobral, Gilberto Corrale, Giulliano Bozzano,

Hilton Moutinho Rodrigues, José Antonio Chaves Franco Filho,

José Alexandre Barbosa Lima, Márcio Verri Brandão, Marcos

André Gomes da Penha, Marrubson de Mello Freitas, Paulo

Jorge Alves, Roberto Perassi, Sérgio Cristiano do Nascimento,

Sílvia Regina de Oliveira, Vayran da Silva Rosa e Vidal

Cordeiro Lopes.

Quality Manager: Almir Alves de Mello, Claudio Freitas, Erica

Gonçalves Krauss, Guilherme Neves Barbosa e Mikael Barbosa

Menor Aprendiz: Nayara Santos

Tradutor: Marcelo Erthal Abdenur e Rosemary Gannon



Palavras do Presidente da CBF

Senhores árbitros e desportistas,

Mais uma vez, a CBF cumpre seu dever institucional e lhes apresenta o Livro de Regras de Futebol 2019/2020, devidamente atualizado.

Ao assumir a presidência de entidade em 09.04.2019, fiz promessa – que cumprirei – de dirigir a entidade com o mais elevado padrão de ética e transparência, a fim de que a Casa maior do futebol brasileiro continue merecendo o respeito e admiração de todos os desportistas.

No campo da arbitragem, que é um dos setores mais sensíveis e motivadores de emoção, não poderia ser diferente. Tudo faremos e já adotamos algumas medidas, para que nossa arbitragem alcance nível de excelência.

Um dos grandes passos que já demos no setor, na direção da ética e da transparência, foi a implantação do famoso VAR (árbitro de Vídeo) na Copa do Brasil e na Serie-A do campeonato corrente, que exigiu grandes esforços administrativos e financeiros e que, até, fez nascer a salutar parceria financeira com os clubes que disputam a Serie-A.

E é por isso que vale destacar que nosso setor de Arbitragem da CBF, coordenado pela Comissão e integrado pelo Departamento, Escola e Setor de Análise e Desempenho desenvolve um trabalho que serve de padrão para o mundo.

Também é oportuno dizer, que a mudança ocorrida na presidência da CA, que passou a ser exercida pelo Sr. Leonardo Gaciba, não nos impede de reconhecer que o ex-presidente do Órgão, Cel. Marcos Marinho, realizou um trabalho elogiável, que hoje exerce a função de Coordenador do Conselho Nacional de Arbitragem, instituído já por iniciativa de nossa gestão.

Auguro que este novo compêndio continue sendo para os árbitros um livro de cabeceira e a mais eficaz ferramenta de seu trabalho, pois todas as decisões devem ter por base fundamental as regras do jogo e seu espírito.

À imprensa especializada e ao público em geral desejo que continuem usando essa imprescindível fonte de conhecimento, tanto para seu crescimento, como e principalmente, para fazerem suas observações com base técnica.

Saudações esportivas.

Rio de Janeiro, junho de 2019.

Rogério Caboclo
Presidente da CBF



Palavras do Presidente da Comissão de Arbitragem da CBF

Aos Senhores desportistas e, principalmente, aos Senhores árbitros,

O Livro de Regras que ora lhes apresento, devidamente atualizado, assim como as diretrizes técnicas emanadas da FIFA, mostra em suas páginas as leis e normas que regem o maior esporte do planeta. Em evolução constante, este documento vem, através de mais de 150 (cento e cinquenta) anos sendo aprimorado em busca de nortear os princípios básicos do futebol: disciplina e respeito.

Ao sermos honrados com o convite do Presidente da CBF – Dr. Rogerio Caboclo – e ao assumirmos a direção Comissão de Arbitragem em 09/04/19, sabíamos da grandeza do desafio, que, não obstante, nos concede a oportunidade de colocar em prática nossas ideias e experiências angariadas como árbitro de futebol por 22 (vinte e dois) anos, sendo 17 (dezesete) deles no quadro da CBF e 5 (cinco) no quadro da FIFA, além de 8 (oito) anos como comentarista esportivo.

Ao ter contato com estas páginas, atentem ao “espírito da lei” e suas mudanças, que visam, cada vez mais, fortalecer o conceito do play fair (jogar limpo).

Este não é um livro para ler e guardar! Suas páginas devem estar gastas ao término da temporada, analisadas e debatidas à exaustão em seus pormenores por aqueles que realmente querem alcançar a “excelência”.

Aos nossos árbitros, desejo pleno êxito nesta temporada que terá a marca do VAR (vídeo assistente referee) como a maior e imprescindível revolução do futebol mundial, à disposição de nossa arbitragem em todos os jogos de seu principal campeonato.

Que tenhamos coragem, ética e inteligência para arbitrar nossos jogos com a imparcialidade e a retidão que nossa função exige.

Com orgulho e honra de ser, eternamente, ÁRBITRO DE FUTEBOL, subscrevo
Atenciosamente e com saudações esportivas.

Rio de Janeiro, junho de 2019.

Leonardo Gaciba
Presidente da CA-CBF



Palavra do Presidente da Escola Nacional de Arbitragem da CBF

Senhores árbitros,

Na qualidade de Presidente da ENAF, tenho elevado prazer de lhes apresentar o “LIVRO DE REGRAS DE FUTEBOL 2019/2020”, devidamente revisado e atualizado, que é a principal ferramenta de trabalho dos árbitros, pois tudo deve ser decidido de acordo com as regras.

O trabalho da ENAF, como é do saber de todos, consiste, no particular, em instruir e orientar os árbitros e árbitros assistentes de ambos os gêneros, que compõem a SENAF-CBF, sobre todas as alterações realizadas nas regras, a fim de que todas as decisões em campo estejam sempre de acordo com as regras vigentes e em conformidade com seu espírito. Também é dever da ENAF traçar diretrizes para a boa técnica de arbitragem, sempre seguindo as orientações da FIFA.

Afinal, o bom árbitro é o que domina as regras, sente o jogo, respeita seus princípios, sua dinâmica, atua com igualdade de critérios, precisão e discrição, serenidade e firmeza. Nossa meta, agora, com a implementação do Árbitro de Vídeo - projeto da CBF - será seguramente alcançada, pois os erros decorrentes da falibilidade humana e que possam impactar no resultado de uma partida serão evitados.

Por fim, devo dizer que o principal objetivo da ENAF, além dos acima expostos, é o colocar-se ao lado dos senhores, sobretudo nos momentos de dificuldade, para juntos e com tranquilidade, superarmos os obstáculos.

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

Rio de Janeiro, junho de 2019.

Giulliano Bozzano
Diretor Presidente da ENAF-CBF



Palavras do tradutor/ouvidor de arbitragem e do Chefe do Departamento de Arbitragem da CBF

Senhores Árbitros, senhores desportistas,

Além das alterações ocorridas nas regras do futebol em 2016/2017, 2017/2018, 2018/2019, neste ano também houve significativas modificações, que mais aproximaram as normas do esporte-rei ao ponto ideal, para o que, igualmente aos anos passados, também contribuímos, cujas sugestões foram antecipadamente registradas no portal da CBF.

Não obstante, há muito para ser feito, em especial porque muitas das sugestões por nós oferecidas ou não foram acolhidas por inteiro ou ainda estão sob análise, a exemplo da previsão textual da não punição do jogador que tiver marcada contra si uma mão accidental, porque sua equipe teria vantagem tática.

Ademais, dia chegará, e essa é nossa grande bandeira, em que as regras do jogo respeitarão os seguintes princípios: “plena coerência entre todas as regras e destas com a essência do futebol”; “o transgressor da regra nunca pode obter benefício, técnico ou disciplinar”; “diretrizes gerais que facilitem a aplicação das regras, de modo que todos os atos e fatos do jogo sejam tratados em harmonia com a lógica e a essência do futebol, a exemplo de infrações fora do campo – salvo no contexto da jogada –, que não podem gerar TLD, por ausência de impacto no jogo. Tudo porque “as regras são para o jogo e não o jogo para as regras”.

Ao lado da edição deste livro, também nos coube a elevadíssima responsabilidade de “tocar” o projeto do Árbitro Assistente de Vídeo - AAV (VAR), que exigiu e continua impondo dedicação plena para alcance dos seus objetivos, a exemplo do treinamento dos árbitros e observadores, para que dominem o “Protocolo VAR” e os recursos tecnológicos. Os resultados positivos alcançados nos jogos da Copa do Brasil e da Série-A 2019, até agora, servem de alento para continuarmos na labuta.

Nesse ponto – projeto AAV (VAR) –, ainda alimentamos a esperança de que nosso projeto, abraçado pela CBF e que serviu de espinha dorsal para o protocolo elaborado pela International de Football Association Board-IFAB, seja aplicado em sua plenitude – sem lances de interpretação –, de modo a que haja o mínimo possível de interferência na dinâmica do jogo e não possibilite controvérsia sobre as decisões do AAV (VAR), o que dispensaria, por conseguinte, o monitor de campo.

Antes de encerrar, queremos agradecer a valiosíssima colaboração do nosso amigo e competente instrutor Márcio Verri Brandão, cujo olhar de lince em muito aperfeiçoou este livro, deixando-o melhor tanto na estética como em seu conteúdo.

Por fim, reafirmamos nosso desejo e esperança no crescimento da arbitragem brasileira, para o que não mediremos esforços, sobretudo por termos certeza de que os árbitros do Brasil formam um grupo compromissado, competente e, principalmente, de ética inquestionável, aos quais desejamos pleno êxito nesta temporada.

Rio de Janeiro, junho de 2019.

Sérgio Corrêa da Silva
Chefe do DA e líder do AAV (VAR)/CBF

Manoel Serapião Filho
Tradutor, Ouvidor de Arbitragem e Instrutor de AAV (VAR)/CBF



Índice

15 Introdução

- 17 A filosofia e o espírito das Regras
- 18 Gerenciamento das mudanças das Regras
- 20 Contexto da revisão das Regras 2019/20
- 22 O Futuro

24 Notas sobre as Regras do Jogo

- 27 Regras de Futebol 2019/20
- 28 Alterações das Regras do Jogo
- 32 Diretrizes para a Exclusão Temporária (*sin bins*) – permanência na área técnica
- 36 Diretrizes para retorno de substitutos
- 38 Regra 01 – O Campo de jogo
- 50 Regra 02 – A Bola
- 54 Regra 03 – Os Jogadores
- 62 Regra 04 – O Equipamento dos Jogadores
- 70 Regra 05 – O Árbitro
- 82 Regra 06 – Os Outros Oficiais de Arbitragem
- 90 Regra 07 – A duração do Jogo
- 94 Regra 08 – O Início e o Reinício do Jogo
- 98 Regra 09 – A Bola em Jogo e fora de Jogo
- 100 Regra 10 – Determinação do Resultado de um Jogo
- 106 Regra 11 – Impedimento
- 110 Regra 12 – Faltas e Incorreções
- 124 Regra 13 – Tiros Livres
- 128 Regra 14 – Tiro Penal (Pênalti)
- 134 Regra 15 – O Arremesso Lateral
- 138 Regra 16 – O Tiro de Meta
- 142 Regra 17 – O Tiro de Canto

144 Árbitro assistente de vídeo – AAV (VAR)

- 154 Circular nº 17 Zurich, 21 / 08 / 2019 SEC/2019-C320/bru
- 158 Alterações das Regras 2019/20
- 159 Sumário das Alterações das Regras do Jogo 2019/20
- 164 Alterações das Regras (pela ordem numérica)

186 Glossário

- 187 Entidades do Futebol
- 188 Termos do Futebol
- 196 Termos da Arbitragem

198 Linhas de orientação prática para os oficiais da equipe de arbitragem

- 199 Introdução
- 200 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe
- 214 Linguagem corporal, comunicação e apito
- 222 Outras recomendações
- 231 Superior Tribunal de Justiça Desportiva

232 Galeria dos Presidentes



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.

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

Gerenciamento das mudanças das Regras

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

Para que uma regra seja alterada a IFAB deve estar convencida de que a mudança trará benefícios ao futebol. Isto significa que as possíveis mudanças/propostas, muitas vezes serão testadas como, por exemplo, o experimento do árbitro assistente de vídeo (AAV) e a quarta substituição na prorrogação. Para toda proposta de mudança, como visto na significativa revisão e modernização das Regras do Jogo em 2016/17 e 2017/2018, o foco deve ser: justiça, legitimidade, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Regras devem também encorajar a participação de todos, independentemente da condição ou capacidade.

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

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



As Regras do Jogo são relativamente simples, comparadas a outros esportes, mas como não é possível prever todas as situações, pode ser que muitas delas, porque são subjetivas, gerem debate e discussão.

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

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

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

Contexto da revisão das Regras 2019/20

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

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

Além desses esclarecimentos, algumas mudanças são extensões dos princípios estabelecidos na revisão de 2016/17.

Ademais, na 131ª Assembleia Geral Anual da IFAB, realizada em Londres no dia 3 de março de 2017, também foram aprovadas algumas mudanças significativas, que ajudam a desenvolver e promover o futebol, incluindo:

- Aumentar a flexibilidade das associações nacionais (confederações e da FIFA) para modificar algumas das Regras (por exemplo: aumentar o número máximo de substituições para cinco, exceto em nível profissional), para ajudar a promover e desenvolver o futebol onde tem a responsabilidade de fazê-lo, pois a IFAB acredita que as entidades sabem o que é melhor para o futebol em seus países.
- Permissão para exclusão temporária (sin bins), como alternativa para a sanção com CA, em jogos de atletas jovens, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base.
- Permissão do retorno de jogadores substituídos em jogos de atletas jovens, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base (atualmente permitido apenas para as categorias de base).



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

- O uso de mais uma substituição em prorrogações.
- O uso do Árbitro Assistente de Vídeo - AAV (VAR), condicionado a prévia autorização da IFAB e da FIFA.

O Futuro

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

- **Legitimidade e Integridade**

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

- **Universalidade e Inclusão**

- A proposta de mudança trará benefícios ao futebol em todos os níveis e em todo o mundo?
- A proposta de mudança fará com que mais pessoas de todas as condições e capacidades participem e desfrutem do futebol?

- **Crescimento tecnológico**

- A mudança proposta terá um impacto positivo no jogo?





A IFAB através de seus painéis consultivos prosseguirá trabalhando firme em consultas sobre uma série de mudanças relacionadas com as regras, que incluem o comportamento dos jogadores e talvez para dar mais eficácia a figura do capitão.

A IFAB prosseguirá desenvolvendo as regras para fomentar um futebol melhor em todos os campos do mundo para o que se concentrará na justiça e desportividade na universalidade e na tecnologia

As mudanças realizadas nas regras recentemente já começaram dar seus frutos: mais tempo de bola rolando e um futebol mais atrativo e justo. Além disso com as repercussões do sistema VAR espera-se que a conduta dos jogadores continue melhorando em consequência o futebol será mais atrativo para se jogar, ver e arbitrar.

A IFAB valoriza o diálogo com todos os interessados do mundo e têm interesse de continuar recebendo sugestões e questionamentos sobre dúvidas das Regras do Jogo. De fato, muitas das últimas modificações vieram de propostas de distintos lugares do planeta.

Esperamos manter esse contato de modo mais simples e intenso.

Para informações, consulte nossa página na web: www.theifab.com

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





Notas sobre as Regras do Jogo



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 2019/20 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.

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 e considerando 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 estão destacados em negrito.

CA = cartão amarelo (advertência); CV = cartão vermelho (expulsão).



Regras de Futebol

2019/20



Alterações das Regras do Jogo



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

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

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

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;
- Expulsão temporária (*sin bin*) para algumas ou todas as advertências (CA).

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

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



Diretrizes para a Exclusão Temporária (*sin bins*) – permanência na área técnica

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 em 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 atitudes inapropriadas, como, por exemplo:
 - Simulação;
 - Retardar o reinício do jogo por parte do adversário;
 - Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
 - Interromper um ataque promissor por agarrar, segurar ou empurrar um adversário ou por usar mão na bola;
 - Fazer finta ilegal ao executar um pênalti.

Diretrizes para retorno de substitutos

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 Substituído

- O retorno de jogador substituído 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 substituído que retorna é um jogador que já atuou na mesma partida e foi substituído (jogador substituído) e posteriormente retornou para jogar a partida substituindo um outro jogador.

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



RESPEITO

ESSA É A... DO JOG



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

2. Marcação do campo

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

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

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

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

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

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

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

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

O jogador que fizer marcas não autorizadas no campo de jogo deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva. Se o árbitro perceber a marcação durante o jogo, o jogador só 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 | mínimo 45 m |
| máximo 120 m | máximo 90 m |

4. Dimensões para jogos internacionais

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

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

5. Área de meta

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

6. Área penal (área de pênalti)

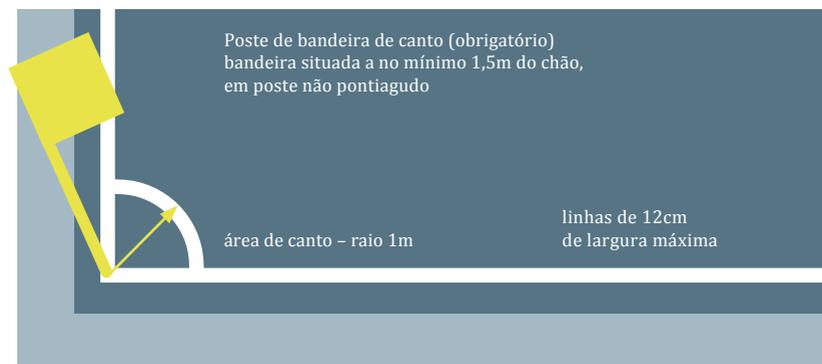
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se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

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

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

7. Área de tiro de canto

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





8. Postes de bandeiras

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

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

9. Área técnica

As áreas técnicas são para os jogos disputados em estádios que oferecem lugares sentados para os jogadores substitutos, 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 transversal horizontal (travessão). Os postes e a barra devem ser de material aprovado. Devem ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não devem constituir qualquer perigo.

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

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

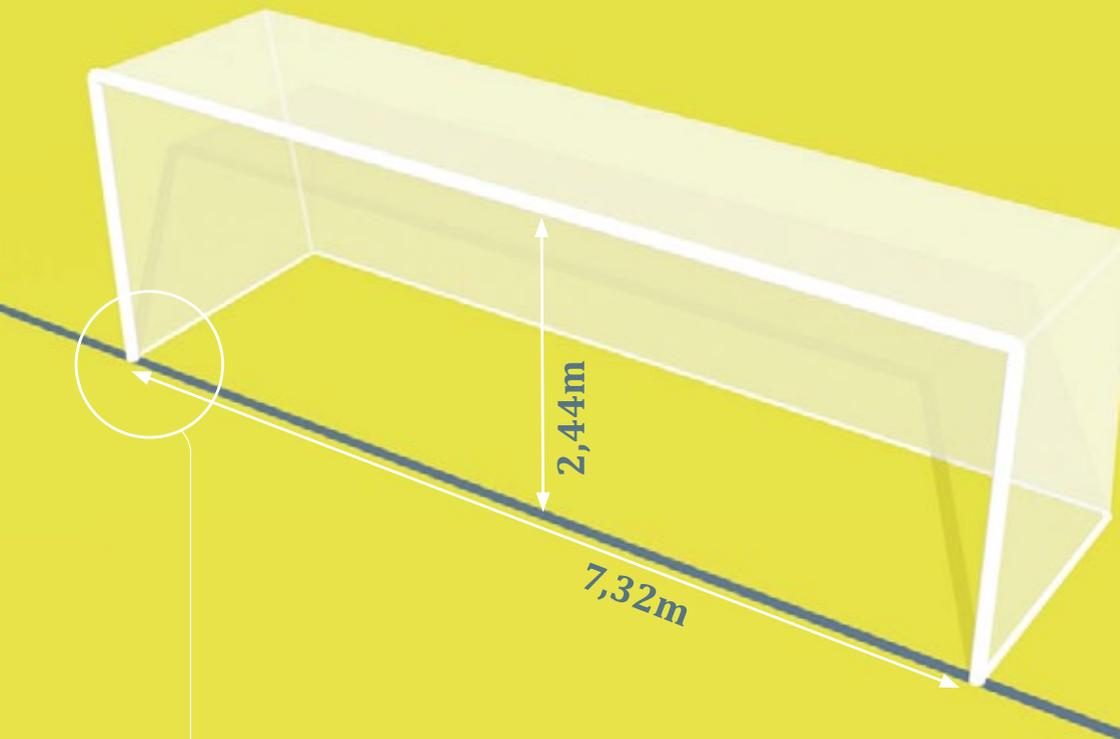
Os postes da meta e a barra transversal devem ser de cor branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm.

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

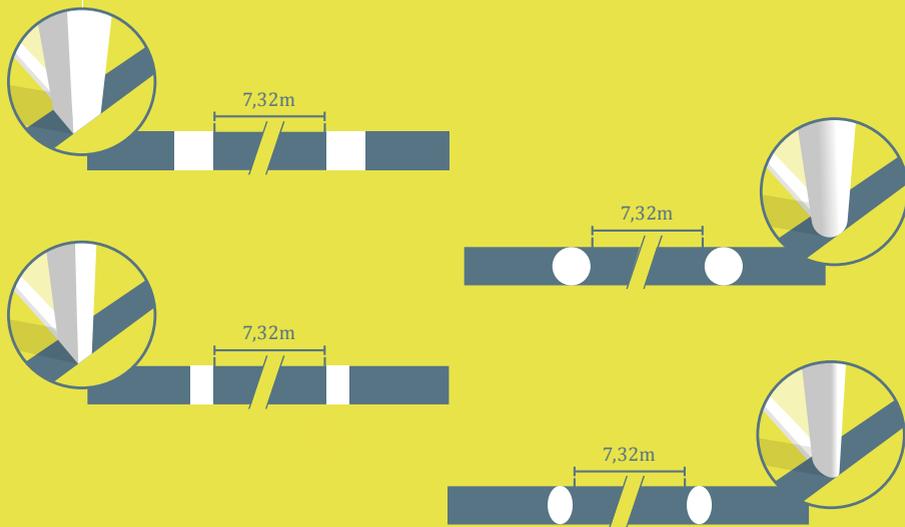
Podem ser fixadas redes nas metas e no chão, por trás das metas, desde que sejam devidamente apoiadas e não interfiram nas ações dos goleiros.

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.

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

Princípios da TLM

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

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

Requisitos e especificações da TLM

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

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

Um Instituto independente de testes deve verificar com rigor a funcionalidade dos sistemas dos vários fornecedores de tecnologia, de acordo **com o Programa de Qualidade da FIFA para a TLM**. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não pode utilizar o sistema TLM e deve reportar este incidente às autoridades competentes.

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



12. Publicidade comercial

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no campo de jogo, no espaço delimitado pelas redes das metas, nas áreas técnicas e 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 usando VAR, deve ter uma sala de vídeo e pelo menos uma área de revisão.

Sala de operação de vídeo

A sala de vídeo é o local onde o árbitro assistente de vídeo (VAR), seu assistente (AVAR) e o técnico de repetição (replay) executam seu trabalho; deve estar localizado no mesmo estádio, perto ou em um local mais 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 repetição.

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

Área de revisão do árbitro

Nos jogos que têm VAR, deve ter pelo menos uma área de revisão, na qual o árbitro possa realizar uma revisão no campo de jogo. A área de revisão será:

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

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 disputados em competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações devem conter um dos seguintes logotipos:



- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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 suas competições a utilização de bolas que possuam um destes três logotipos.

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

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

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

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

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

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

3. Bolas adicionais

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



Copa do BRASIL



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 deve indicar:

- O número de substitutos que podem ser inscritos, sendo no mínimo três e no máximo 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).

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)**. (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. [154,155 e 156](#)).
- **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;
- o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo.

6. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador ou substituto expulso:

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

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

7. Pessoas extras no campo de jogo

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

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

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



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

- um oficial de equipe, um substituto, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto ou tiro penal (pênalti);
- um agente externo, o jogo deve ser reiniciado com 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 limitrofes 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 e que a pessoa extra estava;
 - agente externo que interferiu no jogo, a menos que o gol haja sido marcado de acordo com a situação descrita em “pessoas extras no campo de jogo”. O jogo deve ser reiniciado com bola ao chão.
- O árbitro deve validar o gol se a pessoa extra era:
 - um jogador, um jogador substituto, um jogador substituído, um jogador expulso ou oficial da equipe que sofreu o gol;
 - um agente externo que não interferiu no jogo.

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

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

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

- interromper o jogo;
- ordenar a saída da pessoa extra;
- reiniciar o jogo com 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.

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 equipas 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 equipa 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 equipa usem a mesma cor);
- estar em conformidade com os requisitos profissionais para equipamento do jogador;



- estar separados da camiseta;
- não constituir perigo para o jogador que o usa ou para qualquer outro jogador (por exemplo mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço);
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores (inclusive os substitutos, substituídos e jogadores **expulsos**) o uso de quaisquer equipamentos 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 relacionado 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 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 e deve conter o selo da seguinte marca:



Essa marca indica que o equipamento foi testado oficialmente e que satisfaz aos requisitos mínimos de segurança da International Match Standard desenvolvido pela FIFA e aprovado pela IFAB. As instituições que realizarem essas provas podem ser aprovadas pela FIFA.

Quando forem usados dispositivos ou sistema de monitoramento de jogadores (com aprovação da entidade responsável ou do organizador da competição), o organizador da competição deve estar seguro de que as informações e os dados transmitidos por EPTS à área técnica durante a partida ou em partidas de competições oficiais são confiáveis e precisos.

A FIFA estabeleceu um padrão profissional, que foi aprovado pela IFAB, com objetivo de ajudar os organizadores de competições ao aprovarem dispositivos eletrônicos de desempenho e monitoramento precisos e confiáveis.



A marca “FIFA QUALITY” indica que o dispositivo/sistema de EPTS foi aprovado oficialmente e satisfaz os requisitos de confiabilidade e precisão de dados de posição no futebol.

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 da camisa, as mangas ou braçadeira.
- 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 ofensivas, injuriosas, ou grosseiras e / ou gestos da mesma natureza;
- Fizer gestos ou praticar ações provocativas, debochadas 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 equipes 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 exibindo o cartão amarelo – CA ou expulsá-los com cartão vermelho – CV** do campo de jogo e das suas imediações **incluída a área técnica. Se não for possível identificar o autor de uma infração punível com cartão vermelho – CV, o treinador principal que estiver na área técnica deverá ser expulso.**

Permitirá que um médico oficial de equipe, que praticar uma infração para expulsão – CV, permaneça na área técnica prestando atendimento aos jogadores, 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 ter reiniciado. Se a bola estiver em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola estiver fora de jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o campo de jogo.

As exceções à obrigação de deixar o campo de jogo são apenas quando:

- um goleiro se lesiona;
- um goleiro e um jogador de outra posição se chocam e ambos necessitem de atendimento médico;
- jogadores da mesma equipe se chocam e ambos necessitam de atendimento médico;

- uma lesão grave ocorrer;
 - um jogador que se lesionar em resultado de uma falta com contato físico pela qual o adversário seja advertido com Cartão Amarelo ou expulso (por exemplo: falta temerária, jogo brusco grave), desde que a avaliação e/ou o atendimento médico ocorreram rapidamente;
 - **se for marcado um tiro penal e um jogador da equipe beneficiada, que se lesione e receba atendimento médico, for cobrar o 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, por conduta antidesportiva;
 - ao advertir com Cartão Amarelo ou expulsar um jogador lesionado que tenha que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deve exibir o respectivo cartão antes do jogador sair do campo de jogo;
 - se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for em razão de uma infração às Regras do Jogo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Interferência externa

O árbitro:

- Deve parar, interromper 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;
 - 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)

Árbitro assistente de vídeo AAV (VAR) só será permitido quando o organizador da competição atender a todos os requisitos do Protocolo VAR e aos requisitos de implementação (descritos no Protocolo VAR) e tiver recebido permissão por escrito da IFAB e 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
- Confusão de identidade (quando o árbitro adverte com cartão amarelo ou expulsa o jogador errado da equipe infratora)

A assistência do árbitro assistente de vídeo (VAR) será baseada na repetição do incidente. O árbitro deve tomar a decisão final, que pode ser baseada exclusivamente nas informações do VAR ou na revisão que ele próprio faz das imagens no campo.

Exceto no caso de um ‘incidente grave despercebido’, 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 não será modificada, a menos que seja um “erro claro, óbvio, manifesto”.

Revisão depois do reinício do o jogo.

- Se o jogo for reiniciado depois de ser paralisado, o árbitro não poderá realizar uma revisão, exceto em casos de confusão de identidade ou possível infração que leve à expulsão relacionada a comportamento violento, cuspir, morder ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;

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.
- Spray

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.



Pênalti



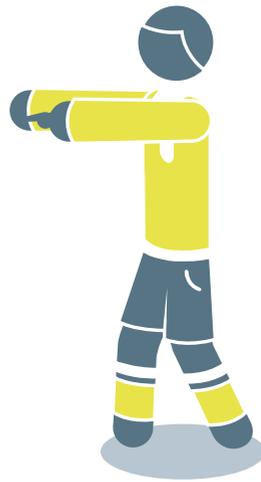
Tiro livre **indireto**



Tiro livre **direto**



Vantagem (1)



Vantagem (2)



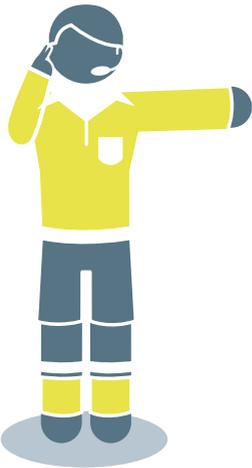
Tiro de **canto**



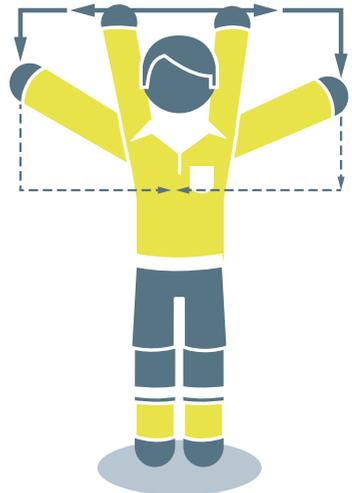
Tiro de **meta**



Cartão Vermelho ou Amarelo



apontar um dedo ao ouvido com a mão estendida



Revisão sinal de TV

7. Responsabilidade dos oficiais de arbitragem

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

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

Entre tais hipóteses incluem-se as seguintes:

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



Regra

06



Os Outros Oficiais de Arbitragem

Podem ser nomeados para o jogo outros oficiais de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, 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 determinado 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 incidentes graves que não tenham sido percebidos pelos demais oficiais de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros oficiais da equipe de arbitragem sobre qualquer relatório que elaborar.

Os 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 se mover para frente 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 de 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, manifesto” 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 verificando/revisando o jogo, 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



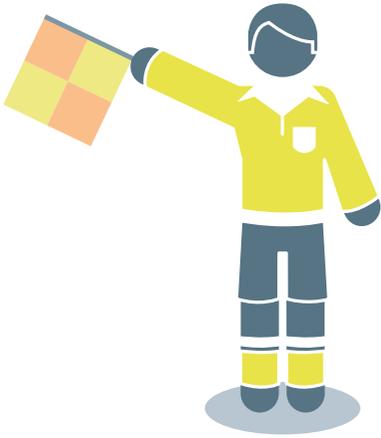
Substituição



Falta cometida por **defensor**



Falta cometida por **atacante**



Arremesso lateral
para o ataque



Arremesso lateral
para a defesa



Tiro de **canto**



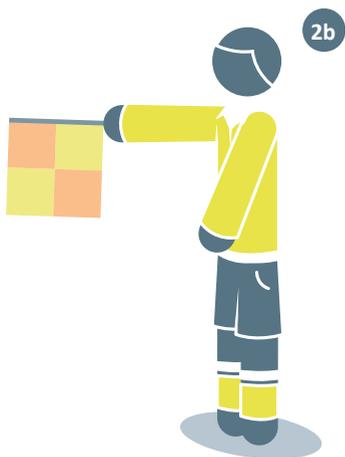
Tiro de **meta**



Impedimento



**Impedimento próximo
ao árbitro assistente**



**Impedimento na
zona central do campo**



**Impedimento do lado oposto
ao árbitro assistente**

7. Sinais do árbitro assistente adicional



GOL
(Somente quando a bola ultrapassar
claramente a linha de meta)

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.



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 a favor de um jogador da equipe que tocou por último na bola, no local onde esse toque ocorreu, em um jogador, em um agente externo, ou, de acordo com o previsto na regra 9, item 1, em um oficial de arbitragem. (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154, 155 e 156).**
- **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 nenhum jogador.

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

- um tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária;
- um tiro de canto, se a bola entrar na 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, permaneça no campo de jogo e:**
 - **uma equipe inicie um ataque prometedor;**
 - **a bola entre diretamente em uma das metas; ou**
 - **a posse da bola passar para a outra equipe.** (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156 - Regra 8).

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 e desde que permaneça no campo de jogo.

Regra

10



Determinação do Resultado de um Jogo

1. Gol marcado

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

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.

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.



Não é gol

É gol



Não é gol

linha de
meta



É gol

linha de
meta



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. Esta decisão só poderá ser mudada por razões de segurança ou no caso de a meta ou o campo de jogo ficarem impossibilitados de uso;
- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- À exceção da substituição de um goleiro que esteja impossibilitado para continuar jogando, apenas os jogadores que se 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 punido com cartão amarelo - CA. (Notas - CA-CBF: 1) Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156); 2) Sobre a não aplicação de CA ao goleiro, veja circular CA-CBF na pág. 157).
- 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:
 - se o tiro for perdido ou defendido, o tiro será cobrado novamente e ambos os jogadores devem ser punidos com cartão amarelo - CA;
 - se o gol for marcado será anulado, o tiro considerado como perdido e o cobrador punido com cartão amarelo - CA.

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

- 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 executado e perdido, se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

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

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

Regra

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

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

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

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários.

2. Infração de impedimento

Um jogador em posição de impedimento no momento em que a bola for jogada ou tocada por um companheiro de equipe (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 ou;
 - disputando a bola com o adversário ou;
 - tentando claramente jogar a bola que se encontre próxima de si e quando essa ação causar impacto no adversário ou;
 - praticando uma ação óbvia que tenha impacto claro na possibilidade de o adversário jogar a bola.

OU

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

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

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

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.

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. Nestes casos, o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto ou direto.

Regra

12

Faltas e Incorreções

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

1. Tiro livre direto

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

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

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

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

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

- tocar deliberadamente a bola com a mão/braço (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato;

- morder ou cuspir em alguém;
- Arremessar um objeto para atingir a bola, um adversário ou oficial de arbitragem, ou manter contato com a bola segurando um objeto.

Veja também as infrações previstas na regra 3 (três)

Tocar a bola com a mão

Praticará a infração o jogador que:

- **tocar a bola com a mão/braço de forma voluntária, sobretudo quando houver movimento da mão/braço em direção à bola;**
- **ganhar a posse/controle da bola após esta tocar em sua mão/braço e quando:**
 - marcar um gol na equipe adversária;
 - criar uma clara oportunidade de gol.
- **marcar um gol na equipe adversária, após a bola tocar em sua mão/braço, ainda que acidentalmente, inclusive o goleiro.**

Normalmente haverá infração se o jogador

- **tocar a bola com a mão/braço quando:**
 - a mão/braço estiver em posição antinatural e com isso ampliando o espaço do corpo;
 - a mão/braço estiver acima/além da altura do ombro ou de seu nível (a menos que o jogador jogue a bola primeiramente e então a bola toque em sua mão/braço).

As infrações acima também se caracterizam quando a bola tocar na mão/braço de um jogador, vinda diretamente da cabeça, do corpo (inclusive do pé) de outro jogador que esteja próximo dele.

Exceto nas situações acima, normalmente não se considerará infração se a bola tocar na mão/braço:

- **diretamente da cabeça ou corpo (inclusive o pé) do próprio jogador;**
- **diretamente da cabeça ou corpo (inclusive o pé) de outro jogador que esteja próximo;**



- se a mão/braço estiver junto ao corpo sem ampliar o espaço em razão de uma posição antinatural;
- se o jogador cair e a mão/braço estiver entre o corpo e o ponto de apoio do chão, mas não estendida para longe do corpo lateral ou verticalmente;

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.**

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;
- discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivo 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;
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

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

- manter a bola na mão/**braço** durante mais de seis segundos antes de soltá-la;
- tocar a bola com a mão/**braço** depois de recolocá-la em disputa e antes que outro jogador a toque;
- **Tocar a bola com a mão/braço, 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:

- manter 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

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

Só podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos substitutos, aos jogadores substituídos e aos **oficiais de equipe**.

Retardar o reinício do jogo para mostrar um cartão

Quando o árbitro decidir punir com cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado antes que a sanção seja aplicada, **salvo se a equipe que sofrer a falta cobrar o tiro livre rapidamente e 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.**

Vantagem

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com cartão amarelo ou expulsão, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo. Em caso de falta que impeça uma clara oportunidade de gol, o jogador deve ser punido com cartão amarelo.

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 – cartão amarelo

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

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

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

- tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo ou sem autorização do árbitro (v. 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 uma falta que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar da 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;
- utilizar um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre) com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos;
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício.

Comemoração de gols

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

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

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo, **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 provocativas, debochadas ou inflamatórias;
- cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Retardar o reinício do jogo

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

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

Infrações puníveis com expulsão

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



- impedir com mão deliberada um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo em diagonal para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante);
- jogo brusco grave;
- morder ou cuspir em alguém;
- conduta violenta;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos, ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.
- entrar na Sala de Operação de Vídeo – SOV (VOR)

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

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

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

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

Advertência verbal

Em geral, as seguintes infrações devem ser punidas com advertência verbal. Não obstante, a reiteração dessas infrações ou as de natureza flagrante 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 árbitro, 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.



Advertência com Cartão Amarelo – CA:

Entre as infrações que devem ser punidas com Advertência com Cartão Amarelo – CA se incluem: (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156).

- 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

Entre as infrações que podem ser punidas com Expulsão - CV, embora não se limitem a essas, se incluem: (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156).

- 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 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 gesto grosseiro, ofensivo ou injurioso;
- 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 jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva;
- uso força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta.

4. Reinício do jogo após faltas e incorreções

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

Todas as ofensas verbais são punidas com tiro livre indireto.

- Se, quando a bola estiver em jogo:



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

O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre 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 substituto, 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 esteja** dentro ou fora do campo de jogo arremessar **ou chutar** um objeto (**ou a bola que não a do jogo**) em um jogador adversário, **ou jogar ou chutar um objeto (inclusive a bola do jogo)** em um substituto adversário, em um 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, substituído, 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 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 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 9,15 m da bola, a menos que se encontrem na sua própria linha de meta entre os postes de meta;
- fora da área penal nas cobranças de tiros livres a favor da equipe adversária dentro de sua própria área penal.
- **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 tocar a bola intencionalmente em um adversário para poder, em seguida, jogar a bola, desde que não o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.



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 9,15 m da bola e interceptá-la, o árbitro deve permitir que o jogo continue. Contudo, um adversário que deliberadamente impedir a execução de um tiro livre deve ser advertido 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 uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

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

Regra

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 tocada.

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 tocada e se mova claramente.

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

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

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

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 de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

- O jogador executante do penal ou um companheiro de equipe infringe as Regras do Jogo:
 - se a bola entrar na meta, o pênalti será repetido;
 - se a bola não entrar na meta, o árbitro interromperá o jogo e o reiniciará com um tiro livre indireto.

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

- se o pênalti for cobrado para trás;
- se um companheiro do jogador identificado cobrar o tiro penal; o árbitro adverte com cartão amarelo o jogador que executou o tiro;
- 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 ou um companheiro de equipe fere as Regras do Jogo:
 - se a bola entrar na meta, o gol deve ser validado;



- se a bola não entrar na meta, o pênalti deve ser repetido; o goleiro deve ser advertido com cartão amarelo, se for o culpado da infração. (Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156).
- Se jogadores de ambas as equipes infringirem as regras do jogo, o pênalti deve ser repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: uma finta proibida).
- Se o goleiro e o cobrador cometerem infração ao mesmo tempo:
 - se o pênalti for perdido/defendido deve ser repetido e ambos os jogadores punidos com cartão amarelo;
 - se o gol for marcado, deve ser anulado, o cobrador punido com cartão amarelo e o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto a favor do time que se defende.

Se, depois de executado o tiro penal:

- o executante tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - um tiro livre indireto deve ser marcado (ou tiro livre direto se o toque for de mão deliberada).
- Se a bola for tocada por um agente externo enquanto 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, pois, neste caso, o gol deve ser marcado se a bola entrar no gol (ainda que haja contato do agente externo com a bola), salvo se o agente externo for da equipe atacante ou se a bola entrar na outra meta;
- Se a bola, depois de tocar no goleiro, nos postes ou no travessão da meta continuar no campo de jogo e tocar em um agente externo:
 - o árbitro interromperá o jogo;
 - o jogo será reiniciado com bola ao chão, no local onde tocou no agente externo.

3. Quadro resumo

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



Regra

15



O Arremesso Lateral

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

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

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

1. Procedimento

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

- estar 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 de ela ser tocada por outro jogador, deve ser marcado um tiro livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

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

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

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

Kappa



RESPEITO
ESSA É A REGRA
DO JOGO



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 tocada 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 tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- 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 falta, o tiro de meta será repetido, mas o jogador infrator poderá ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

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



Regra

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

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

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

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

**Árbitro
asistente de
vídeo - AAV
(VAR)**

PROTOCOLO



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 (VARs) somente é permitido em situações em que o organizador da partida/competição tenha cumprido todas as exigências do protocolo e de implementação do VAR (conforme estipulados no Manual do VAR) e obteve permissão, por escrito, do The IFAB e da FIFA.

1. Princípios

O uso dos VARs em partidas de futebol se baseia em vários princípios, todos os quais deverão ser aplicados em cada partida que utilize os VARs.

1. Um árbitro assistente de vídeo (VAR) é um árbitro de partida que possui acesso independente às imagens gravadas da partida, o qual poderá auxiliar o árbitro apenas na eventualidade de um “erro claro e óbvio” ou “incidente grave não percebido” relativo a: [\(Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas págs. 154,155 e 156\).](#)
 - a. Gol/não gol;
 - b. Pênalti/não foi pênalti;
 - c. Cartão vermelho direto (não o segundo cartão amarelo);
 - d. Identificação equivocada (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado da equipe infratora).
2. O árbitro deverá sempre tomar uma decisão, ou seja, o árbitro não poderá conceder uma “não decisão” e, em seguida, utilizar o VAR para tomar a decisão; uma decisão para seguir com o lance após uma suposta infração pode ser revisada.

3. As decisões originais tomadas pelo árbitro não mudarão, a menos que a revisão de vídeo claramente mostre que a decisão foi um “erro claro e óbvio”.
4. Apenas o árbitro poderá dar início a uma “revisão”; o VAR (e os outros árbitros da partida) podem apenas recomendar uma “revisão” ao árbitro.
5. A decisão final sempre é tomada pelo árbitro, ou com base nas informações do VAR, ou após o árbitro ter realizado uma “revisão no campo de jogo” (OFR).
6. Não há restrição de tempo para o processo de revisão, já que a precisão é mais importante do que a velocidade.
7. Os jogadores e os árbitros da partida não devem rodear o árbitro ou tentar influenciar caso uma decisão seja revisada, o processo de revisão ou a 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, é 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/expulsão por parar um ataque promissor ou DOGSO).
10. Caso o jogo tenha sido parado e foi reiniciado, o árbitro não poderá realizar uma “revisão”, exceto em casos de identidade equivocada ou por possíveis infrações passíveis de expulsão, relativas a condutas violentas, cusparadas, mordidas ou gestos extremamente ofensivos, injuriosos e/ou abusivos.
11. O período de jogo antes e após um incidente passível de revisão é estipulado nas Regras do Jogo e no protocolo do VAR.
12. Como o VAR irá automaticamente “verificar” toda situação/decisão, não há necessidade para técnicos ou jogadores solicitarem uma “revisão”.

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

O árbitro poderá obter auxílio do VAR somente com relação a quatro categorias de decisões/incidentes capazes de mudar o rumo de uma partida. Em todas essas situações, o VAR somente é usado *após o árbitro ter tomado uma decisão (inicial/original)* (inclusive permitindo a jogada a continuar), ou se um incidente grave não percebido/não foi visto pelos árbitros da partida.



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 de outro árbitro 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, 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 foi tiro penal

- **Infração da equipe atacante durante o ataque ou no momento da marcação do tiro penal (mão, 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)

- 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;
- Uso de gestos ofensivos, injuriosos ou abusivos.

d. Identificação equivocada (cartão vermelho ou amarelo)

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 direto.

3. Praticabilidades

O uso dos VARs 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
- Apenas pessoas autorizadas têm permissão para entrar na VOR ou falar com o VAR/AVAR/RO durante a partida
- O VAR possui acesso independente a, além de controle do replay das imagens gravadas da transmissão de TV
- O VAR está conectado com o sistema de comunicação sendo utilizado pelos árbitros da partida e pode ouvir tudo que dizem: o VAR consegue falar com o árbitro apenas se pressionar o botão (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 bandeirada 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.**

Verificação/checagem

- O VAR automaticamente “verifica/checa” as imagens gravadas da câmera 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 “verificar/checar” 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 intensional
- Caso a “verificação/checagem” não indique um “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”, normalmente, não há necessidade para o VAR se comunicar com o árbitro – isso é uma “verificação silenciosa”; entretanto, às vezes ajuda o árbitro/árbitro assistente administrar os jogadores/a partida o fato de o VAR confirmar que não ocorreu um “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”
- Caso o reinício do jogo precise ser adiado por motivos de uma “verificação/checagem”, o árbitro irá sinalizar isso, claramente colocando um dedo no fone de ouvido/auricular e levantando a outra mão/braço; esse gesto deverá ser mantido até que a “verificação/checagem” seja concluída, já que mostra que o árbitro está recebendo informações (que podem ser provenientes do VAR ou de outro árbitro da partida)

- Caso a “verificação/checagem” indique um provável “erro claro e óbvio” ou um “incidente grave não percebido”, o VAR irá comunicar essa informação (mas não a decisão a ser tomada) ao árbitro, o qual, em seguida, irá decidir se irá dar início 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 tenha sido parado, o árbitro atrasa o reinício
- Caso o jogo ainda não tenha sido parado, o árbitro para o jogo quando a bola se aproximar de uma área/situação neutra (normalmente, quando nenhuma das equipes está atacando)
- Em ambas as situações, o árbitro deverá sinalizar que uma “revisão” terá início, mostrando claramente o “sinal/gesto de TV” (formato de uma tela de TV)
- O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto no(s) replay(s) da TV, mas não a decisão a ser tomada, e, então, o árbitro:
 - toma uma decisão final com base na própria percepção do árbitro e nas informações do VAR e, se for o caso, em opiniões de outros árbitros da partida – revisão apenas do VAR
ou
 - vai até a área de revisão do árbitro para ver as imagens gravadas do replay – a “revisão no campo de jogo” (OFR) – antes de tomar a decisão final. Os outros árbitros da partida não irão verificar as imagens gravadas, a menos que, em circunstâncias excepcionais, o árbitro lhes peça para assim proceder.
- Ao fim de ambos os processos de revisão, o árbitro deverá mostrar o “sinal/gesto de TV” de novo, imediatamente seguido pela decisão final



- Para decisões factuais, ou seja, posição de uma infração ou de um jogador (impedimento), ponto do contato (mão na bola/falta), localização (dentro ou fora da grande área), bola fora de jogo etc., normalmente se recomenda uma revisão apenas do VAR, entretanto, uma “revisão no campo de jogo” (OFR) poderá ser usada para uma decisão factual caso ela ajude a administrar os jogadores/a partida ou para “vender” a decisão (por exemplo: uma decisão fundamental capaz de mudar o rumo da partida tomada no fim da partida)
- Para decisões subjetivas, como, por exemplo, intensidade de uma entrada, interferência em impedimento, considerações acerca de bola na mão (posição, intenção etc.), normalmente se recomenda uma “revisão no campo de jogo” (OFR)
- 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 gestos extremamente ofensivos, injuriosos e/ou abusivos
- 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/gesto de TV” e comunicar a decisão final
- Em seguida, o árbitro irá tomar/mudar/anular toda ação disciplinar (se apropriado) e reiniciar a partida de acordo com as Regras do Jogo

Jogadores, Substitutos e oficiais de equipe

- Como o VAR irá automaticamente “verificar” cada situação/incidente, não há necessidade para os técnicos ou jogadores solicitarem uma “verificação” ou “revisão”
- Jogadores, reservas 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; reservas e integrantes da equipe devem permanecer fora do campo de jogo
- Um jogador/reserva/jogador substituído **ou membro de corpo técnico** que mostrar excessivamente o sinal/gesto de TV ou entrar na RRA deve ser advertido com Cartão Amarelo - CA.
- Um jogador/reserva/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 (no que tange à tecnologia de linha de gol (GLT))
- Decisão(ões) incorreta(s) implicando o VAR (já que o VAR é um árbitro da partida)
- Decisão(ões) de não revisar um incidente
- Revisão(ões) de uma situação/decisão não revisável.



Circular nº 17

Zurich, 21 / 08 / 2019

SEC/2019-C320/bru

REGRAS DO JOGO 2019/2020 – IMPORTANTES ESCLARECIMENTOS

Prezadas Senhoras e Senhores,

Após uma série de pedidos, The Board of Directors of The IFAB aprovou os seguintes esclarecimentos, orientações e lembretes em relação às Leis do Jogo de 2019/20.

The Board of Directors of The IFAB também aproveita a oportunidade para enfatizar a importante obrigatoriedade, incorporada aos Estatutos da FIFA, de se respeitar as regras do Jogo, conforme interpretadas pela IFAB e FIFA.

REGRA 3 - Os Jogadores

A mudança no procedimento de substituição impões que o jogador a ser substituído deve deixar o campo de jogo pelo ponto mais próximo da linha limitrofe correspondente. Isso deve ser **rigorosamente** aplicado, a menos que haja claras razões de segurança ou que o árbitro permita que o jogador saia rapidamente pela linha do meio-campo. Neste último caso, se o jogador não sair rapidamente, um Cartão Amarelo-CA deve ser aplicado.

REGRA 08 - Início e Reinício do Jogo ou

REGRA 09 – Bola em jogo e fora de jogo

Quando a bola tocar no árbitro ou em outro oficial de arbitragem, o Bola ao Chão só deve ser dado se a bola “permanecer no campo”. Se a bola sair do campo, o jogo deve ser reiniciado como se não tivesse tocado em um oficial de arbitragem.



REGRA 10 - Determinação do resultado de uma partida

Em junho de 2019, a FIFA (Copa do Mundo Feminina da FIFA 2019) e a CONMEBOL (Copa América, Copa Libertadores e Copa Sul-Americana) receberam autorizações especiais para, em partidas com uso de VARs, não punirem com Cartão Amarelo-CA os goleiros que cometessem infração durante a cobrança de tiros livres da marca penal e que resultasse na repetição da cobrança.

Esta disposição, agora, foi estendida para qualquer competição que esteja usando VARs, mas apenas durante as cobranças de tiros livres da marca penal, ou seja, o CA deve ser aplicado durante as cobranças de pênalti marcados nos períodos “normais” das partidas. No entanto, se um goleiro praticar infrações persistentes, mesmo durante os tiros livres da marca penal, o árbitro deve adverti-lo com Cartão Amarelo-CA, por atitude antidesportiva.

Regra 12 - Faltas e Infrações

Os árbitros são obrigados a punir com Cartão Amarelo-CA ou Cartão Vermelho-CV os oficiais das equipes que praticarem as infrações elencadas na Regra 12. Atenção especial deve ser dada e aplicado obrigatoriamente um Cartão vermelho para o oficial da equipe que entrar no campo de jogo para confrontar um árbitro, inclusive durante o intervalo dos tempos dos jogos e das prorrogações.

Regra 14 - O Pênalti

Uma das principais mudanças no procedimento do pênalti (incluindo tiros livres da marca de penal) foi a que deu aos goleiros maior liberdade de movimento, ao reduzir a exigência de ter o todo ou parte de ambos os pés em contato com a linha de meta, no momento do chute. Agora, o goleiro tem que ter apenas um pé ou parte dele sobre a indicada linha e com a liberdade de esse pé não precisar estar tocando na linha, mas apenas alinhado verticalmente com ela (pé elevado, no ar). Tendo recebido maior liberdade, os goleiros agora são obrigados a respeitar a Regra e os árbitros devem garantir que, se um goleiro se adiantar antes da bola entrar em jogo e se defender o pênalti, o pênalti deve ser repetido. No entanto, se o chute for para fora ou se a bola rebater no (s) poste (s) e/ou no travessão, o árbitro normalmente aplicará o “espírito” da Regra e não ordenará uma nova cobrança, a menos que o adiantamento cause claro impacto no cobrador. Isso também deve ser aplicado em partidas com VAR e o VAR deve “checar” qualquer infração do goleiro e/ou do cobrador.

Protocolo do Vídeo Assistant Referee (VAR)

O uso de VARs é apenas para “erros claros e óbvios” e para “sérios incidentes perdidos” (os árbitros não viram o que aconteceu), em situação de gol/não gol, pênalti/não pênalti, incidente de cartão vermelho direto, ou por identificação equivocada relacionada a um Cartão Amarelo-CA ou Cartão Vermelho-CV.

O princípio de que a decisão original de campo deve permanecer, a menos que haja um “erro claro e óbvio”, aplica-se a todas as decisões passíveis de revisão, ou seja, uma decisão de campo só deve ser alterada se for “claramente errada”.

Para decisões factuais (ex: local de uma infração; posição de jogadores em situações de impedimento; adiantamento de goleiro em um pênalti ou tiro livre da marca penal; bola em campo/fora de campo etc.) o VAR deve informar ao árbitro se houver prova clara da situação. Se a situação não estiver clara (devido à posição/ângulo de câmera, dificuldade em determinar o momento exato em que a bola é jogada, etc.) o VAR não intervém.

O protocolo não permite que os árbitros “revejam” incidentes em que a decisão original de campo não seja um erro “claro e óbvio”. Não são permitidas “revisões” para uma “segunda chance”; para analisar um incidente ou confirmar “vender” uma decisão que não seja claramente errada.

Esperamos que estes esclarecimentos ajudem na aplicação das Leis do Jogo 2019/20 e que os árbitros, demais participantes e a mídia sejam instruídos e informados o mais rápido possível.

Sendo necessários mais esclarecimentos, envie um e-mail para lawenquiries@theifab.com.

Sinceramente, The IFAB

Lukas Brud

Secretário



COMISSÃO DE ARBITRAGEM DA CBF – CA-CBF – OFÍCIO CIRCULAR

Senhores árbitros, árbitros assistentes, árbitros assistentes de Vídeo e observadores de VAR, A CA-CBF, por seu presidente infra firmado, comunica que recebeu autorização da International Football Association Board IFAB, para aplicar em suas competições, a exemplo do que ocorreu no Mundial Feminino da França e na Copa América do Brasil, a regra de **“dispensa temporária”** de aplicação de punição com CA para o goleiro que se adiantar nas cobranças dos Tiros Livres desde a Marca Penal.

Sendo assim, tanto na Copa do Brasil em andamento e já a partir dos jogos desta data – 17/07/2019 –, como em outras competições que se ajustem às normas da IFAB, a indicada regra vai ser aplicada.

Desse modo, transcrevemos abaixo o conteúdo da indicada regra, para sua correta aplicação:

A regra de **“dispensa temporária”** de não punição com CA, quando o gol não for marcado, **é exclusiva para os goleiros** que se adiantarem antes das Cobranças dos Tiros Livres da Marca Penal – TLMP;

Por consequência, essa regra de **“dispensa temporária”** não se aplica para os pênaltis marcados durante o transcurso das partidas ou das prorrogações. Assim, nos pênaltis e não TLMP, os goleiros que se adiantarem e quando o gol não for marcado devem ser punidos com Cartão Amarelo – CA (Vale o reforço: aplica-se para todas as situações a regra normal em vigor);

Para evitar dúvida na aplicação dessa regra de “dispensa temporária”, informamos os senhores de que, na hipótese de o goleiro se adiantar e o cobrador do Tiro fazer finta ilegal, o pênalti deve ser considerado como perdido, ainda que o gol não seja marcado. Isso decorre da consequência de que se o goleiro não deve ser punido com CA, sua infração deixou de ser grave e, portanto, somente a infração do cobrador continua sendo grave.

Por fim, também registramos que o goleiro não pode ser punido com CA, ainda que se adiante várias vezes. Logo, o goleiro não pode receber CV por adiantamento, ainda que já haja recebido CA por outra razão.

Não obstante o esclarecimento acima, se o árbitro entender que o goleiro, ao se adiantar, objetivou, claramente, distrair o cobrador do TLMP e não tentar defender o tiro, pode punir o goleiro por **atitude antidesportiva**, ou seja, não pelo adiantamento em si, mas pela clara intenção de distrair o cobrador do tiro. **(Nota - CA-CBF: Sobre este ponto veja a circular 17/2019 da IFAB, nas pags. 154,155 e 156).**

A CA-CBF coloca-se à disposição de todos para esclarecimentos adicionais.

Boa sorte a todos.

Leonardo Gaciba – Presidente da CA-CBF



Alterações das Regras 2019/20



Sumário das Alterações das Regras do Jogo 2019/20

Resumo das principais modificações e esclarecimentos

Regra 01

- Será aplicado Cartão Amarelo - CA ao integrante do corpo técnico que entrar na Área de Revisão - ARA e Cartão Vermelho ao que entrar na Sala de Operações de Vídeo - SOV.

Regra 03

- Os jogadores substituídos devem sair do campo de jogo pelo ponto mais próximo da correspondente linha demarcatória, a menos que o árbitro lhe dê outra orientação.

Regra 04

- As camisas interiores podem ser de várias cores e motivos, porém sempre iguais às das mangas da camiseta do uniforme.

Regra 05

- O árbitro não pode alterar uma decisão técnica se já reiniciou o jogo, porém poderá aplicar um Cartão Amarelo ou Vermelho, em razão de um incidente ocorrido anteriormente.
- Se o árbitro deixar o campo de jogo para se dirigir à Área de Revisão - ARA ou para ordenar que os jogadores regressem para o campo de jogo, ainda será possível alterar uma decisão técnica e disciplinar.

- Podem ser mostrados Cartão Amarelo – CA e Cartão Vermelho – CV aos oficiais de equipes. Se não for identificado o autor de uma infração o principal treinador que estiver na área técnica receberá o CA ou CV.
- Se for marcado um tiro penal e o cobrador se lesionar e for atendido, ele poderá continuar no campo e executar o tiro penal.

Regra 07

- Explicação da diferença entre as pausas para hidratação/drinques e para resfriamento.

Regra 08

- A equipe que ganha o sorteio pode optar pelo tiro de saída.
- Bola ao chão: Procedimento. O bola ao chão será dado para o goleiro, se o jogo for paralisado na área penal, ou para um jogador da equipe que tocou na bola por último e do lugar desse toque. Os demais jogadores de ambas as equipes devem ficar a 4 m no mínimo de distância da bola.

Regra 09

- Será realizado um Bola ao Chão se a bola tocar no árbitro ou em outro oficial de arbitragem e entrar em uma meta; se a posse da bola mudar de equipe; ou se for iniciado um ataque.

Regra 10

- O goleiro não pode marcar um gol na meta adversária lançando a bola diretamente com as mãos.

Regra 12

- Com objetivo de dar maior clareza e coerência, o texto relativo a infração de mão foi reformulado. Agora, foram dadas instruções claras para se punir ou não a ação de tocar a bola com a mão de forma involuntária.
- Confirmação de que o goleiro que pega a bola com as mãos irregularmente em sua própria área penal não pode ser punido com Cartão Amarelo ou Vermelho.



- O goleiro só poderá pegar a bola com a mão, após recebê-la de um arremesso lateral ou passada com um pé por um companheiro, se falhar no momento de jogar ou tentar jogar a bola com o pé, para iniciar uma jogada.
- O árbitro pode esperar para aplicar um Cartão Amarelo ou Vermelho na primeira paralisação do jogo, se a equipe que sofrer a falta cobrar o tiro livre rapidamente e criar uma clara oportunidade de gol ou marcar um gol.
- O cartão amarelo aplicado por uma celebração de gol irregular deve ser mantido, ainda que o gol seja anulado.
- Há uma lista de situações para as advertências verbais; para advertências com Cartão Amarelo - CA; e para as expulsões - CV.
- Todas as infrações verbais são punidas com Tiro Livre Indireto.
- Chutar um objeto é punido da mesma forma que lançar um objeto com a mão.

Regra 13

- Após a marcação de um Tiro Livre Indireto, o árbitro pode baixar o braço, se ficar claro que um gol não será marcado diretamente (ex. a maioria dos impedimentos).
- Nos tiros livres a favor da defesa e em sua área penal, a bola entrará em jogo assim que for tocada e se mover claramente. Não é necessário que a bola saia da área.
- Quando uma equipe fizer uma barreira com o mínimo de três jogadores, os adversários devem ficar a pelo menos um metro dessa barreira. Um Tiro Livre Indireto deve ser marcado, em caso de infração.

Regra 14

- Os postes e o travessão da meta e a rede não podem estar em movimento no momento da cobrança de um tiro penal, nem o goleiro tocando neles.
- O goleiro deve ter pelo menos uma parte de um pé sobre a linha de meta, ou alinhada verticalmente com essa linha de meta. O goleiro não pode ficar atrás da linha de meta.
- Se uma infração for cometida após a autorização do árbitro e se o tiro penal não for cobrado, a cobrança deve ser feita após a aplicação do Cartão Amarelo ou Vermelho.

Regra 15

- Os adversários devem ficar a pelo menos dois metros do ponto da linha lateral de onde o arremesso deve ser cobrado, ainda que a cobrança ocorra distante dessa linha.

Regra 16

- Nos tiros de meta a bola entra em jogo após ser tocada e se mover claramente. A bola não precisa sair da área penal.



Alterações das Regras (pela ordem numérica)

Adiante as principais alterações de conteúdo das Regras do Jogo da edição 2018/2019. Sempre que for necessário, o texto da edição anterior e o novo (modificado/adicionado) serão apresentados para esclarecimento da mudança.

Regra 01 - O Campo de Jogo

14. Árbitro Assistente de Vídeo - AAV (VAR)

Texto modificado

Sala de vídeo

Será expulso todo jogador, substituto, substituído ou **membro do corpo técnico** que entrar na sala de vídeo.

Área de revisão

Será advertido com Cartão Amarelo todo jogador, substituto, substituído ou **membro do corpo técnico** que entrar na área de revisão.

Esclarecimento

Agora os membros do corpo técnico são punidos com cartão.



Regra 03 – Os Jogadores

3. Procedimento de substituição

Texto modificado

Para substituir um jogador deve ser considerado o seguinte:

- (...)
- O jogador a ser substituído:
 - receberá a autorização do árbitro para deixar o campo de jogo, a menos que já haja saído, e o **deixará pelo ponto mais próximo da correspondente linha delimitadora, salvo se o árbitro lhe indicar para sair pela linha do meio de campo (ex. por razão de segurança ou lesão).**
 - **deverá se dirigir imediatamente para a área técnica ou para o vestiário** e não poderá participar novamente do jogo, exceto se a competição estabelecer substituições ilimitadas.
- Se um jogador indicado para ser **substituído** se recusar a sair, o jogo deve ter prosseguimento normalmente.

Esclarecimento

Evita que os jogadores a serem substituídos percam tempo deixando o campo lentamente e por seu meio (pois isso não está previsto nas regras do jogo), a menos que o árbitro lhe dê orientação diferente. Ex. o árbitro ordena que o jogador saia pelo meio de campo rapidamente por questão de segurança ou de lesão (jogador que saia na maca). O jogador tem que ir imediatamente para a área técnica ou para o vestiário para evitar problemas. O jogador que ferir o espírito da regra deve ser punido com Cartão Amarelo, por atitude antidesportiva. P. ex. retardar o reinício do jogo.

Regra 04 – O Equipamento dos Jogadores

3. Cores

Texto adicionado

As camisetas interiores:

- **Podem ser de cor única**, da mesma cor principal das mangas da camiseta do uniforme;
- **Podem ser estampadas ou de várias cores, mas desde que repliquem de forma exata a manga da camisa.**

Esclarecimento

Atualmente são fabricadas camisetas interiores estampadas com mangas iguais às da camisetas do uniforme, por isso que devem ser permitidas, sobretudo porque ajudam a equipe de arbitragem a tomar as decisões.



Regra 05 – O Árbitro

2. Decisões da arbitragem

Texto modificado

Se o jogo for reiniciado ou se o árbitro encerrar o primeiro ou segundo tempo (inclusive da prorrogação) e já tiver saído do campo de jogo, ou se **encerrar definitivamente** a partida, o árbitro não pode mudar a decisão **sobre a forma de reiniciar o jogo**, ainda que ele próprio se dê conta do erro ou que seja informado por outro membro da equipe de arbitragem. **Todavia, se o árbitro sair do campo para dirigir-se à área de revisão ou para ordenar que os jogadores regressem para o campo de jogo, será possível modificar uma decisão relativa a um incidente anterior ao encerramento.**

À exceção do estabelecido na regra 12.3 e no protocolo do AAV (VAR), uma vez que o jogo seja reiniciado, é possível aplicar-se uma punição disciplinar, mas somente se um outro membro da equipe de arbitragem detectar uma infração e não tenha conseguido se comunicar com o árbitro antes do reinício do jogo. Em tais casos, a punição disciplinar não modificará a forma de reiniciar o jogo.

Esclarecimento

- Foi esclarecido o conceito de “encerramento definitivo”.
 - Se após o final de um dos períodos de uma partida, o árbitro se dirigir à área de revisão ou ordenar que os jogadores regressem para campo, será permitida uma revisão e mudar uma decisão relativa a um incidente ocorrido antes do encerramento.
 - Nessas situações, um dos árbitros alerta ou informa sobre uma infração punível com Cartão Amarelo - CA ou Cartão Vermelho - CV (ex: o AA levanta sua bandeira para informar uma conduta violenta) e o árbitro não percebe o sinal antes de o jogo ser reiniciado. O árbitro principal tomará a medida disciplinar adequada, porém não modificará a forma de reiniciar o jogo, ou seja, não o reiniciará de acordo com a infração não percebida inicialmente.

3. Faculdades e obrigações – Medidas disciplinares

Texto modificado

- (...)
- Adotará as medidas disciplinares contra os membros do corpo técnico que não atuem corretamente e lhes advertirá verbalmente ou aplicará um Cartão Amarelo - CA ou um Cartão Vermelho - CV, neste caso os retirará do terreno de jogo e suas imediações, **inclusive da área técnica.**

Se não for possível identificar o autor da infração, o primeiro treinador presente na área técnica será punido.

Se um médico, cometer uma infração punível com expulsão (CV), poderá permanecer se (...).

Esclarecimento

Os testes com punição dos membros do corpo técnico com CA ou CV foram exitosos e benéficos em todas as categorias, especialmente para os jogadores das divisões de base que enfrentam treinadores indisciplinados. Se o infrator não puder ser identificado, o cartão será dado ao principal treinador que estiver na área técnica.

3. Faculdades e obrigações – Lesões

Texto modificado

(...)

Os jogadores lesionados não podem ser tratados no terreno de jogo (...). As únicas exceções para a saída de jogadores lesionados são quando:

- (...)
- **For marcado um tiro penal e o jogador lesionado for cobrá-lo.**

Explicação

Não é justo que um jogador lesionado não possa executar um tiro penal, em razão de ter que abandonar o campo de jogo.



Regra 07 – A Duração da partida

3. Recuperação do tempo perdido

Texto modificado

A partida deverá ser prorrogada em cada período para recuperar o tempo perdido com:

(...)

Pausas por motivo médico autorizadas no regulamento da competição, ou seja, para drinques (não superiores a um minuto) e para resfriamento (entre 90 segundos e 03 minutos).

Esclarecimento

Por interesse dos jogadores e de sua segurança, diante de determinadas condições meteorológicas, (temperatura e umidade altas), o regulamento da competição pode prever descanso para reidratação (de um minuto e meio a três minutos). Essa parada não se confunde com a destinada a bebidas, de no máximo um minuto.

Regra 08 – Início e reinício do jogo

1. Saída – Procedimento

Texto modificado

- Será realizado o sorteio do campo... **ou executar o tiro inicial.**
- **Em consequência do item anterior**, a equipe adversária realizará o tiro inicial **ou escolherá a metade do campo de onde atacará no primeiro tempo.**
- A equipe que **eleger o campo no primeiro tempo**, executará a saída no segundo tempo.

Esclarecimento

As recentes mudanças na regra do jogo trouxeram mais dinâmica ao tiro de saída. (p. ex. agora se permite marcar um gol diretamente deste tiro), logo o capitão que ganhar o sorteio pode preferir realizar o tiro de saída.

2. Bola ao chão – Procedimento

| Texto anterior | Texto novo |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• O árbitro deixará a bola cair...• A bola estará em jogo no momento...• Não há limite do número de jogadores... | <ul style="list-style-type: none">• 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 a favor de um jogador da equipe que tocou por último na bola, no local onde esse toque ocorreu, em um jogador, em um 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. |

Esclarecimento

O procedimento anterior do bola ao chão gerava confrontos e, inclusive, subversão que o tornava injusto. P. ex. jogar a bola distante para que o arremesso lateral fosse perto da meta adversária. Agora, o árbitro dará a bola para a equipe que jogou por último. A única exceção se dará quando o jogo for interrompido dentro da área penal, caso em que a bola será dada para o correspondente goleiro. Com o fim de evitar que uma das equipes ganhe vantagem, à exceção do jogador que vai receber a bola, todos os demais devem guardar a distância mínima de 4 metros do local da execução.



Regra 09 – Bola em jogo e fora de jogo

1. Bola fora de jogo

Texto adicionado

A bola estará fora de jogo quando:

- (...)
- **Tocar em um oficial de arbitragem, permanecer no campo de jogo e:**
 - Uma equipe iniciar um ataque promissor, ou
 - A bola entrar diretamente em uma meta, ou
 - A outra equipe ganhar a posse da bola.

Em todos esses casos, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Esclarecimento

Não é justo que uma equipe ganhe vantagem em razão de a bola tocar em um integrante da arbitragem, especialmente no árbitro.

2. Bola em jogo

Texto alterado

A bola estará em jogo em todos os demais momentos que **tocar em um oficial de arbitragem**, rebote nos postes, no travessão da meta ou nos postes das bandeiras de tiro de canto e permaneça no campo de jogo.

Esclarecimento

Exceto o previsto na regra 9.1, a bola estará em jogo quando tocar em um oficial de arbitragem.

Regra 10 – Determinação do resultado de um jogo

1. Gol marcado

Texto adicionado

(...)

Se um goleiro arremessar a bola com a mão diretamente na meta adversária, será marcado um tiro de meta.

Esclarecimento

Mudança com objetivo de harmonizar a regra com a infração de mão - regra 12.

Regra 12 – Faltas e infrações

1. Tiro livre direto - Tocar a bola com a mão/braço

Texto modificado

A parte principal relativa à infração de mão foi reescrita.

Esclarecimento

É necessário tornar clara a infração de mão, especialmente quando o contato com a bola é involuntário. O novo texto obedece a uma série de princípios:

- O futebol não aceita um gol marcado com a mão/braço, ainda que seja acidental;
- É de se esperar que um jogador que toca a bola com a mão/braço seja punido, se recupera a posse da bola e, desse modo, obtém uma grande vantagem. P. ex. se marca um gol ou cria uma clara oportunidade de gol.
- É natural que um jogador, quando cai, coloque seu braço entre seu corpo e o chão para se apoiar, se proteger.
- Colocar a mão/braço acima do nível do ombro dificilmente é um posição natural e, ao fazê-lo, o jogador estará assumindo o risco, inclusive quando desliza no solo.
- Se a bola que toca em uma mão/braço vem do corpo do próprio jogador ou do corpo de outro jogador (companheiro ou adversário) que esteja próximo da mão/braço, é praticamente impossível evitar o contato.



1. Tiro livre direto – Mão na bola

Texto modificado

O goleiro tem as mesmas restrições que outro jogador quando está fora de sua área penal. **Se o goleiro tocar na bola com a mão/braço em sua área penal quando não lhe for permitido, um tiro livre indireto deve ser marcado, mas não pode haver punição disciplinar.**

Esclarecimento

Os goleiros não podem tocar a bola com a mão/braço em sua área penal, quando a bola lhe for passada deliberadamente com o pé ou por meio de um arremesso lateral cobrado por um companheiro, ou mesmo depois de pegar a bola com a mão/braço, se a soltar deliberadamente. Essa ação deve ser punida com um tiro livre indireto, mas, como qualquer outra ação dessa natureza praticada pelo goleiro dentro da sua área penal, não pode ser punida disciplinarmente, ainda que impeça um ataque promissor, um gol ou clara oportunidade de gol.

2. Tiro livre indireto

Texto modificado

Um tiro livre indireto será marcado contra o goleiro que cometer, dentro de sua área penal, uma das seguintes infrações:

- Segurar a bola com a mão/**braço** por mais de seis segundos;
- Tocar a bola com a mão/**braço** depois de soltá-la deliberadamente e antes que outro jogador a toque;
- **Tocar a bola com a mão/braço, a menos que haja claramente chutado ou tentado chutar a bola para colocá-la em disputa, depois de:**
 - A bola lhe ser passada deliberadamente com o pé por um companheiro de equipe;
 - receber a bola diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro de equipe.

Esclarecimento

A inclusão dos braços ajusta esta parte da regra ao texto relativo à infração de mão;

Quando o goleiro, claramente chuta ou tenta chutar a bola para colocá-la em disputa, demonstra a intenção de não tocar a bola com a mão/braço. Se sua tentativa de jogar não for bem sucedida, o goleiro pode pegar a bola com a mão/braço, sem cometer infração.



3. Medidas disciplinares

Texto modificado

Se, antes de entrar no terreno de jogo para o começo da partida, um jogador ou **um membro do corpo técnico** cometer... o árbitro pode impedir o jogador ou **um membro do corpo técnico** de participar...

O jogador ou **membro do corpo técnico**... será punido conforme a infração;
(...)

Só podem ser mostrados cartões a... e **aos membros do corpo técnico**.

Esclarecimento

A partir de agora também podem ser mostrados cartões **aos membros do corpo técnico**.

3. Medidas disciplinares – Atrasar o reinício do jogo para mostrar um cartão

Texto adicionado

Uma vez que o árbitro haja decidido advertir com Cartão Amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado... **a menos que a equipe que sofrer a falta execute o tiro livre rapidamente, crie uma clara oportunidade de gol e o árbitro não haja iniciado o procedimento da punição disciplinar. O cartão deve ser mostrado na primeira paralisação do jogo. Se a infração impediu uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, o jogador deve ser punido com Cartão Amarelo.**

Esclarecimento

Algumas vezes se impede um ataque com falta merecedora de Cartão Amarelo ou Vermelho e a equipe atacante cobra o tiro livre rapidamente para restabelecer o ataque interrompido. Sendo assim, é injusto cortar esse novo ataque para se mostrar o cartão. Entretanto, se o árbitro já tiver iniciado o procedimento para mostrar o cartão, não pode haver a cobrança rápida. Em caso de se cortar uma clara oportunidade de gol, o infrator receberá Cartão Amarelo, ou seja, não será expulso, pois o ataque já foi reiniciado (a clara oportunidade de gol foi restabelecida).

3. Medidas disciplinares – Celebração de gol

Texto adicionado

O jogador deve ser punido com Cartão Amarelo, **ainda que o gol seja anulado**.
(...)

Esclarecimento

As ações inapropriadas na celebração de gols devem ser punidas ainda que o gol seja anulado, por causa do impacto (segurança, imagem do jogo etc.). É como se o gol fosse válido.

3. Medidas disciplinares – Oficiais de equipe

Texto adicionado

Foi incluída uma nova seção **“Oficiais de equipe”** prevendo as infrações para se advertir verbalmente, com Cartão Amarelo ou para se expulsar um oficial de equipe.

Esclarecimento

Com objetivo de se punir adequadamente um oficial de equipe por conduta inconveniente, foi incluída na regra uma lista com algumas infrações merecedoras de advertência verbal, Cartão Amarelo e expulsão.



4. Reinício do jogo após faltas e condutas inconvenientes

Texto modificado

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

- um oponente – Tiro livre indireto, direto ou tiro penal.
- um companheiro de equipe, um substituto, substituído, um jogador expulso, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – Tiro livre direto ou tiro penal.
- Qualquer outra pessoa – Bola ao solo.

Todas as ofensas verbais são punidas com tiro livre indireto.

Esclarecimento

Confirmação de diferentes formas de reinício de jogo por infrações físicas e de que todas as ofensas verbais, inclusive contra oficiais de arbitragem, são punidas com tiro livre indireto.

4. Reinício do jogo após faltas e condutas inconvenientes

Texto adicionado

Se uma infração for cometida fora do campo de jogo **por um jogador** contra um jogador, um substituto, um substituído ou oficial de equipe da própria equipe do infrator, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, a ser executado sobre a linha limítrofe, do ponto mais próximo de onde a infração foi cometida.

Esclarecimento

Torna claro que uma infração cometida por um jogador contra um companheiro ou oficial da própria equipe, substituto etc. deve ser punida com tiro livre indireto.

4. Reinício do jogo após faltas e condutas inconvenientes

Texto modificado

Se um jogador, que se encontre dentro ou fora do campo de jogo, arremessar ou chutar um objeto (**outro que não a bola do jogo**) em um jogador adversário, ou jogar ou chutar um objeto (inclusive uma bola) em um adversário substituto, substituído ou expulso, oficial de equipe ou oficial de arbitragem, ou a bola do jogo, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (...)

Esclarecimento

O ato de chutar um objeto ou a bola em alguém deve ser punido da mesma forma que jogar um objeto.

Regra 13 – Tiros Livres

1. Tipos de tiros livres – Sinal de tiro livre indireto

Texto adicionado

O árbitro indica um tiro livre indireto... e mantém esse sinal até que...
ou ficar claro que um gol não pode ser marcado diretamente.

Esclarecimento

Muitos tiros livres indiretos são executados bem distantes da meta adversária, quando um gol não pode ser marcado diretamente. (P. ex. Tiros livres de impedimento). Nesses casos o árbitro só precisa manter o braço levantado até que o tiro seja executado, porque é muito difícil correr mantendo o sinal.

2. Procedimento

Texto modificado

- Tiros livres envolvendo a entrada, re-entrada ou saída do campo de um jogador...
Se um jogador cometer a infração **fora do campo de jogo**, o jogo deve ser reiniciado...

Esclarecimento

Texto modificado para ficar consistente com outras partes da regra do jogo.



2. Procedimento

Texto modificado

A bola...

- (...)
- entra em jogo quando é tocada e se move claramente.

Esclarecimento

A experiência demonstrou que nos tiros livres cobrados na área da defesa deixam o jogo mais célere e construtivo, quando a bola entra em jogo no momento do toque, sem precisar sair da área. Os adversários devem ficar fora da área e a pelo menos 9.15 m da bola. Igual mudança ocorreu nos tiros de meta (veja regra 16).

2. Procedimento

Texto adicionado

Até que a bola entre em jogo os adversários devem ficar:

- No mínimo a 9.15 m...
- Fora da área penal...

Quando a defesa formar uma barreira com três ou mais jogadores, os adversários devem ficar no mínimo a 1 m de distância dessa barreira, até que a bola entre em jogo.

Esclarecimento

Quando os atacantes ficam muito próximos da barreira, dificulta o controle do jogom e há perda de tempo. Não há justificativa técnica para os atacantes ficarem na barreira e isso é contra o espírito do jogo e causa desgaste para sua imagem.

3. Infrações e sanções

Texto adicionado

Quando um tiro livre for cobrado e um atacante ficar a menos de 1 m da barreira formada por três ou mais jogadores, um tiro livre indireto deve ser marcado.

Esclarecimento

Confirmação do procedimento acima.

3. Infrações e sanções

Texto adicionado

Quando um tiro livre é cobrado pela defesa em sua área penal e um atacante estiver nessa área (...) e tocar na bola ou disputá-la, o tiro deve ser repetido. **(CBF - Nota: Salvo cobrança rápida...)**

Esclarecimento

Confirmação do procedimento acima.



Regra 14 – Tiro penal

1. Procedimento

Texto adicionado

A bola deve estar parada na marca penal e os **postes e o travessão da meta e a rede devem estar imóveis.**

(...)

O goleiro deve ficar..., **sem tocar nos postes e travessão da meta e na rede**, até que a bola entre em jogo.

(...)

O jogador deve cobrar o tiro penal...

No momento do toque na bola, o goleiro deve ter uma parte de um dos seus pés sobre a linha de meta ou alinhada verticalmente com essa linha.

Esclarecimento

O árbitro não deve autorizar a cobrança do pênalti se os postes, ou o travessão da meta ou a rede estiverem em movimento. P. ex. o goleiro tocou neles anteriormente e os colocou em movimento.

O goleiro não pode ficar à frente ou atrás da linha de meta. Ao goleiro é permitido ficar com apenas a parte de um dos pés sobre a linha de meta (ou alinhada com ela se estiver pulando). Essa decisão é de caráter prático, porque é mais fácil controlar um dos que os dois pés do goleiro. Já que o cobrador pode parar durante a corrida para a cobrança, é razoável que o goleiro adiante um de seus pés antes do toque na bola.

2. Infrações e sanções

Texto adicionado

Quando o árbitro autoriza a cobrança, o pênalti deve ser executado. **Se a cobrança não for feita, o árbitro pode adotar medida disciplinar antes de dar nova autorização.**

Se antes (...)

Esclarecimento

Se uma infração ocorrer antes da cobrança e o pênalti não for executado, um tiro livre não pode ser marcado porque a bola não entrou em jogo. O árbitro pode adotar uma medida disciplinar antes de dar a nova autorização.

Regra 15 – Arremesso lateral

1. Procedimento

Texto adicionado

Todos os adversários devem estar a 2 metros do ponto da **linha lateral de onde** o arremesso **deve ser cobrado**.

Esclarecimento

Esta norma disciplina quando o arremesso é cobrado distante da linha lateral.

Regra 16 – Tiro de meta

Texto modificado

Um gol pode ser marcado diretamente... se a bola entrar na própria meta, um tiro de canto deve ser marcado.

Esclarecimento

Agora a bola entra em jogo no momento que é tocada e se move claramente.

1. Procedimento

Texto modificado

A bola entra em jogo no momento em que **for tocada e se mover claramente**. .

Esclarecimento

A experiência demonstrou que nos tiros de meta o jogo fica mais célere e construtivo, quando a bola entra em jogo no momento do toque, sem precisar sair da área. Se perdia tempo quando os defensores tocavam na bola antes dela sair da área, pois o tiro de meta deveria ser repetido. Os adversários devem ficar fora da área penal, até a bola entrar em jogo.



2. Infrações e sanções

Texto modificado

Se, quando um tiro de meta for cobrado, algum adversário estiver na área penal, porque não foi possível sair, o árbitro deve deixar o jogo continuar...

Esclarecimento

Confirmação do que o árbitro deve fazer quando um jogador estiver na área penal adversária no momento da cobrança do tiro de meta.

3. Decisões incidentes revisáveis

Texto modificado

As categorias de decisões incidentes que podem ser revisáveis, em razão de um potencial erro claro/óbvio ou incidente sério não percebido, são:

a. Gol/não gol

- **Falta do ataque** na construção da jogada de um gol ou no momento de marcar um gol (mão, falta, impedimento etc.)
- Bola fora de jogo antes do gol
- Decisão de gol/não gol
- **Infração do goleiro ou do cobrador de um pênalti ou invasão de atacante ou defensor, que se envolva diretamente no jogo.**

b. Tiro penal/não tiro penal

- **Falta do ataque** na construção da jogada de um gol ou no momento de marcar um gol (**mão, falta, impedimento etc.**)
- Bola fora de jogo antes do pênalti
- Local da infração (dentro ou fora da área penal)
- Pênalti marcado incorretamente
- Pênalti ocorrido e não marcado

Esclarecimento

O texto foi simplificado e, ademais, modificado para tornar claro que a execução de um pênalti é um incidente que envolve gol/não gol.



4. Procedimentos – Decisão original

Texto adicionado

Se um árbitro assistente atrasar a bandeirada 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.**

Esclarecimento

Torna claras as situações em que um assistente, logo depois de fazer o “delay flag”, deve levantar sua bandeira.

4. Procedimentos – Jogadores, substitutos e oficiais de equipe

Texto modificado

- O jogador, o substituto, o substituído ou o oficial de equipe que fizer o sinal de TV ou entrar na Área de Revisão do Árbitro - ARA deve ser punido com Cartão Amarelo.
- O jogador, o substituto, o substituído ou o oficial de equipe que entrar na Sala de Operações de Vídeo – SOV (VOR) deve ser expulso – CV.

Esclarecimento

Referência à aplicação de CA e CV para oficiais de equipe, em razão das alterações nas regras 5 e 12.

Glossário



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

Entidades do Futebol

IFAB – 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 Futebol Association

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

Confederação

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

Associação Nacional de Futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país.

Termos do Futebol

A

Advertência

Punição disciplinar indicada pela exibição de um cartão amarelo, 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, contra um adversário.

D

Defesa deliberada

Ação de jogar ou **de tentar** jogar a bola deliberadamente para impedir que a bola entre em sua meta (direção e proximidade), com qualquer parte do corpo, exceto com 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 de performance (Eletronic Performance and tracking system (EPTS))

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

Equipe técnica

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

Espírito do jogo

Os princípios, a essência do futebol.

Expulsão

Ação disciplinar em que é ordenado a um jogador 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.

Expulsão temporária (*sin bins*)

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



F

Falta

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

Finta ilegal

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

Força excessiva

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

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.

Interceptar (bola)

Impedir que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida

Ação, ato ou influência contrária às regras.

Interromper definitivamente

Encerrar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

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 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 duração de noventa segundos até três minutos).

Punição

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

Prorrogação

Decisão do resultado de um jogo por dois períodos adicionais.



R

Reclamação

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

Reinício

Qualquer meio de reiniciar o jogo.

Regra dos gols marcados fora

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

Relação de equipe

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

S

Sanção

Ação disciplinar adotada/praticada pelo árbitro.

Simulação

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

Sinal

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

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização

Sistema que registra 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;

- **Quarto árbitro**

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



- **Árbitro assistente adicional**

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

- **Árbitro assistente 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.

- **Árbitros de vídeo**

São o AAV (VAR) e o AAVV (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 – AAVV (AVAR)**

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

Linhas de orientação prática

para os oficiais
da equipe 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

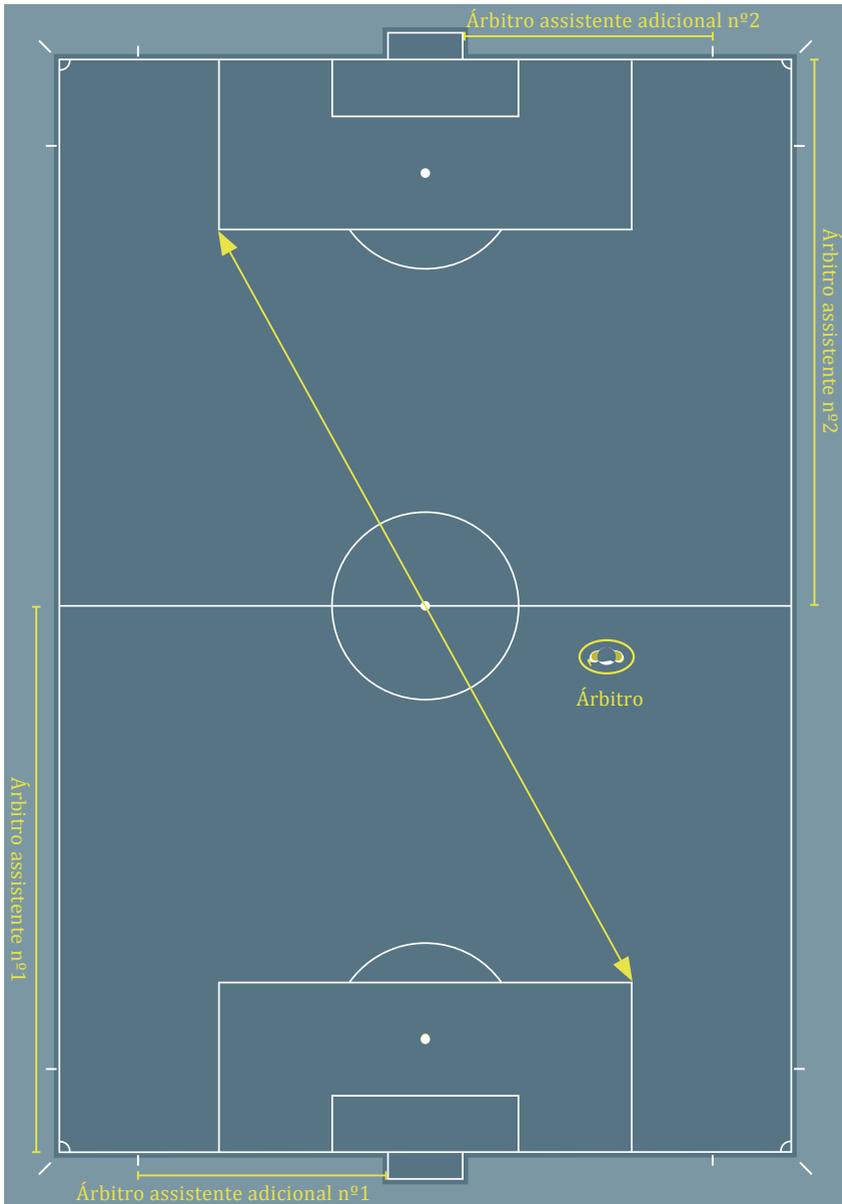
1. Posicionamento em geral e movimentação

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.

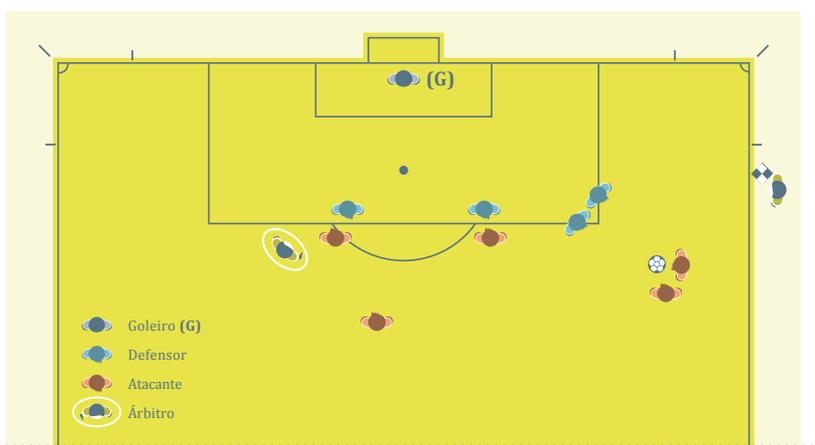
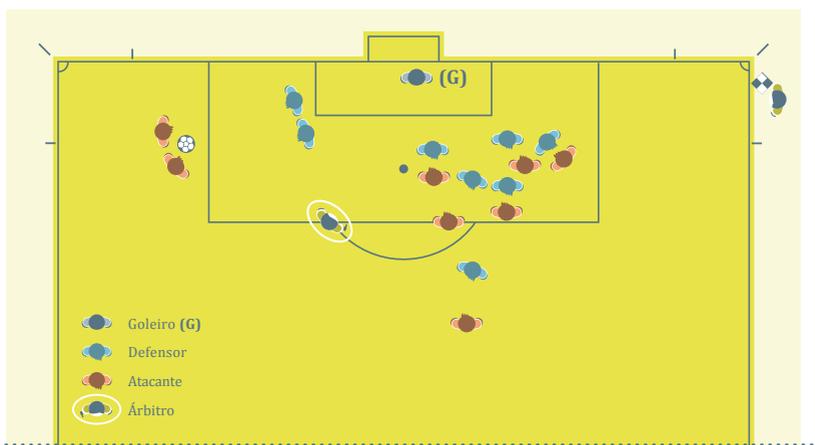
Tiro de canto

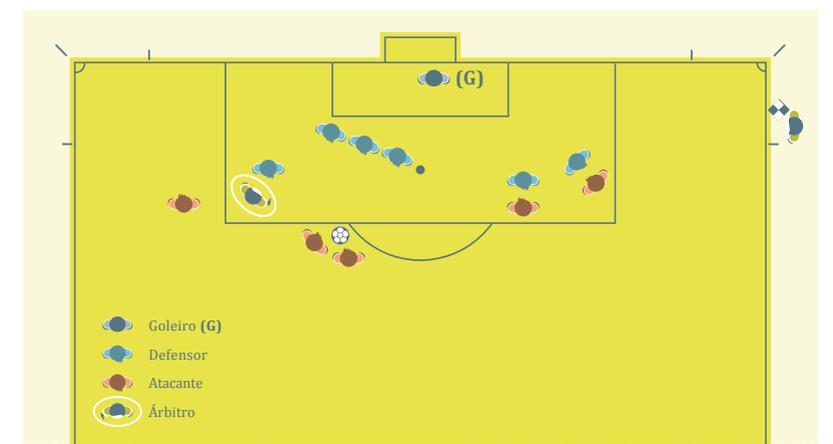
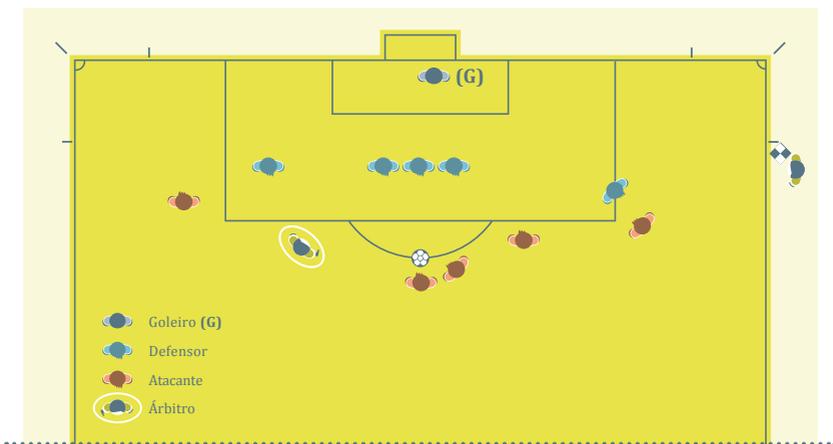
Durante a execução de um tiro de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no prolongamento ideal da linha de meta. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir no jogador que vai executar o tiro de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada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

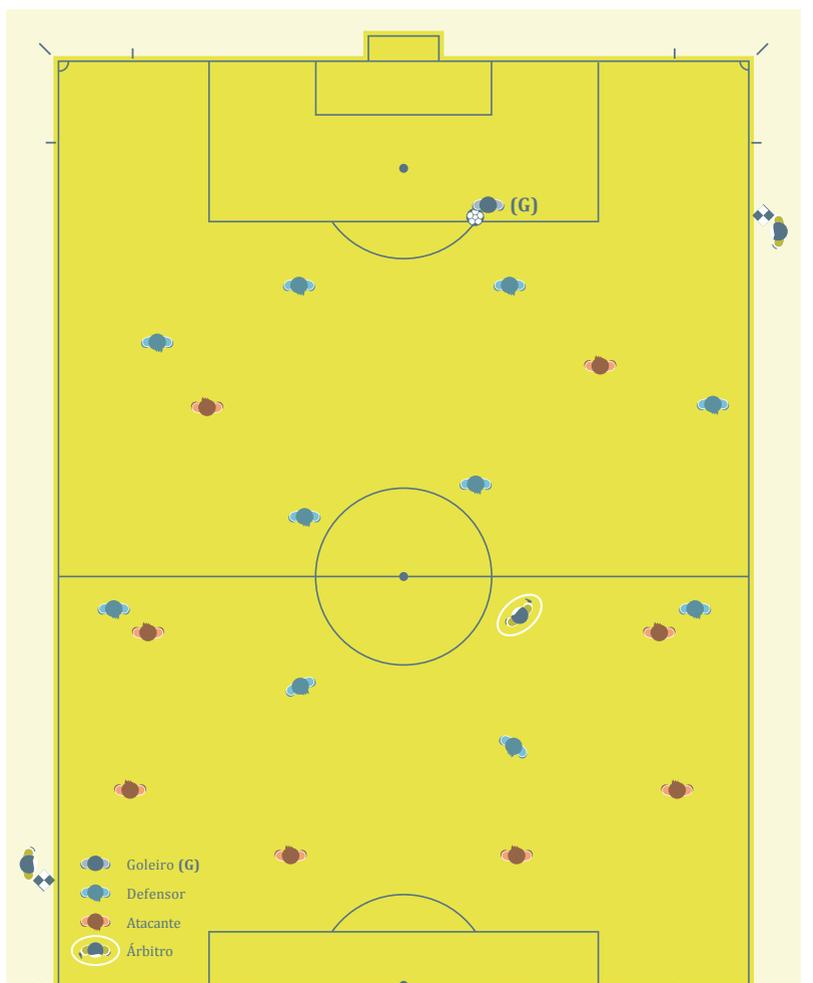
Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola será colocada dentro da área de meta. Se a bola não se encontrar no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição e estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local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



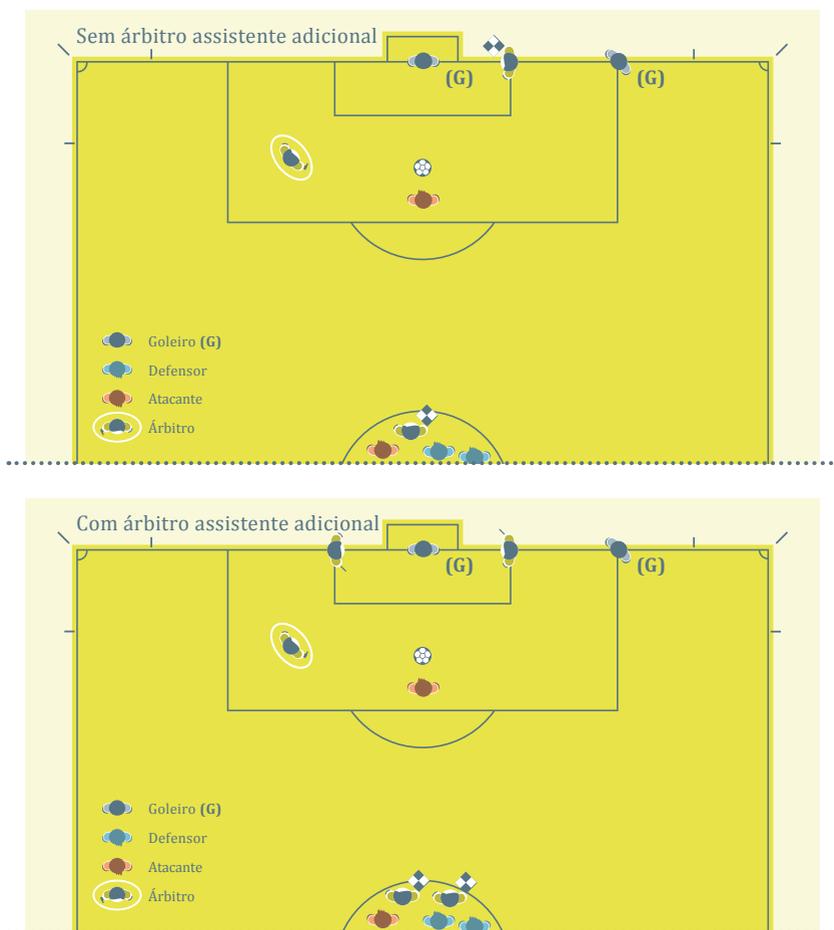
Tiro de saída

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



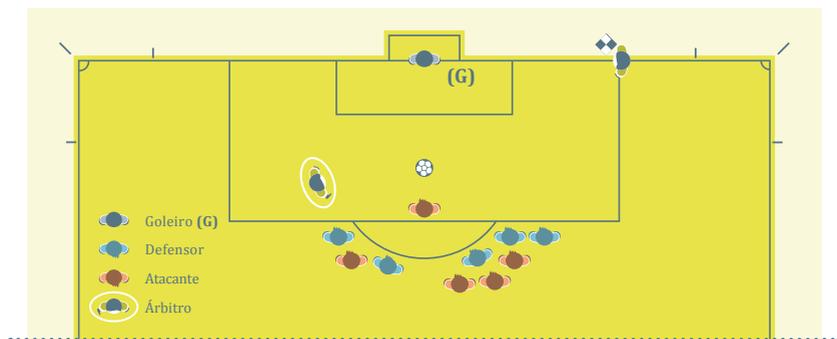
Tiros da marca de pênalti

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



Tiro penal (pênalti)

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



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



Confrontações em grupo

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

Distância exigida

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

Substituição

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

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



Linguagem corporal, comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

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

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

Sinais

Ver Regra 5 para diagramas de sinais.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

- o tiro de começo (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 um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo.
- 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 pretende que o(s) jogador(es) espere(m) pelo apito antes de reiniciar(em) o jogo (por exemplo, enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m num tiro livre), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não reinicie enquanto ele não apitar.

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

2. Árbitros Assistentes

Sinal “beep”

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

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

Sistema de comunicação eletrónico

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

Técnica 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

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

Sinais

Ver Regra 6 para diagramas de sinais.



Tiro de canto / tiro de meta

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

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

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

Faltas

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

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

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

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

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

O árbitro assistente deve utilizar a técnica do “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 antes de a bola ser tocada e se não for marcado o gol, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira.

Substituição

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

Arremesso lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

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

3. Árbitros Assistentes Adicionais

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

Situações “Gol/não gol”

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

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

O árbitro toma a decisão final.



Outras recomendações

1. Vantagem

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

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

2. Recuperação do tempo perdido

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

3. Agarrar um adversário

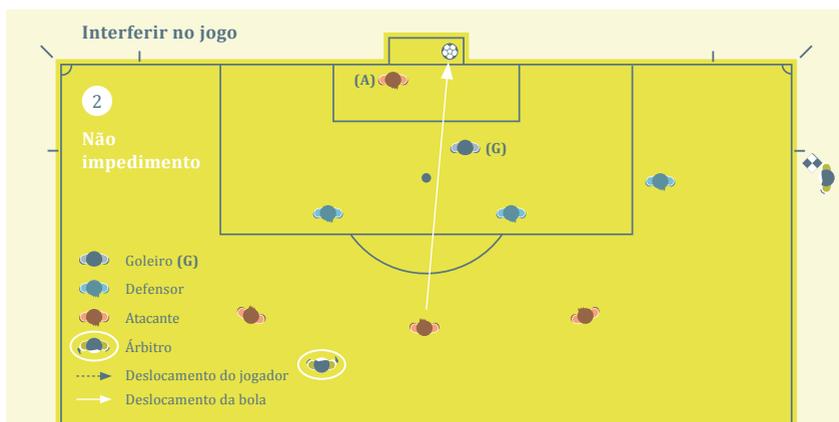
Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de pênalti por ocasião dos tiros de canto e dos tiros livres. Nestas situações, o árbitro deve:

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

4. Impedimento



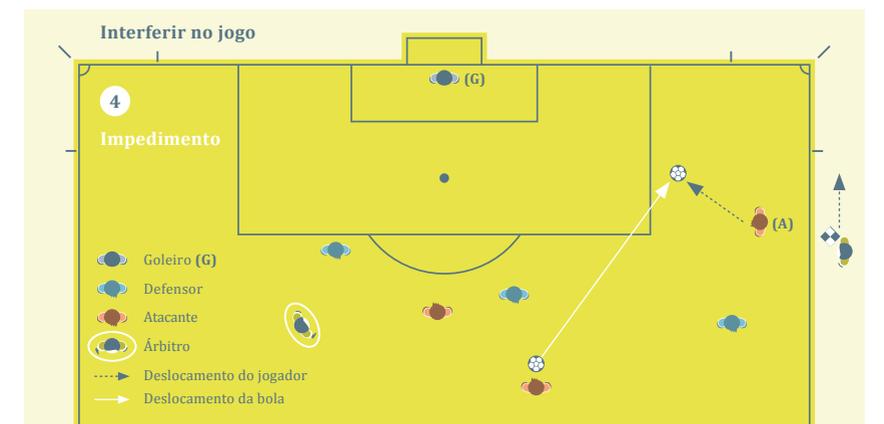
Se um atacante, **em posição de impedimento (A)**, porém sem interferir em qualquer adversário, **tocar na bola**, somente nesse momento o assistente levantará a bandeira.



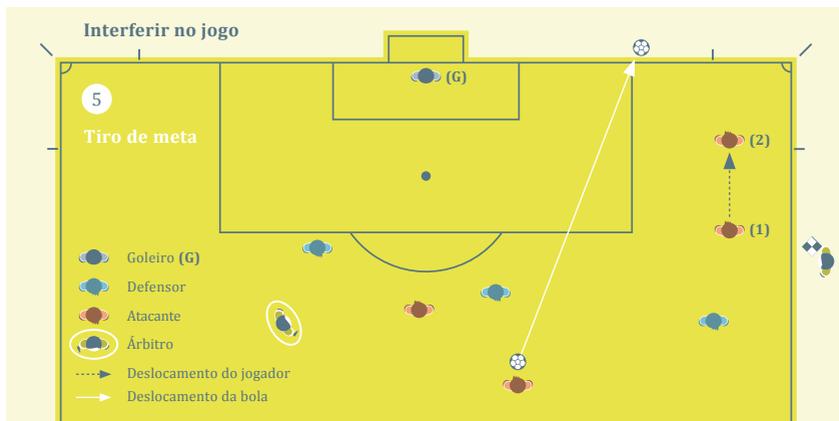
Se um atacante, **em posição de impedimento (A)**, porém sem interferir em qualquer adversário, **não tocar na bola**, não pode ser punido por impedimento.



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



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



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



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



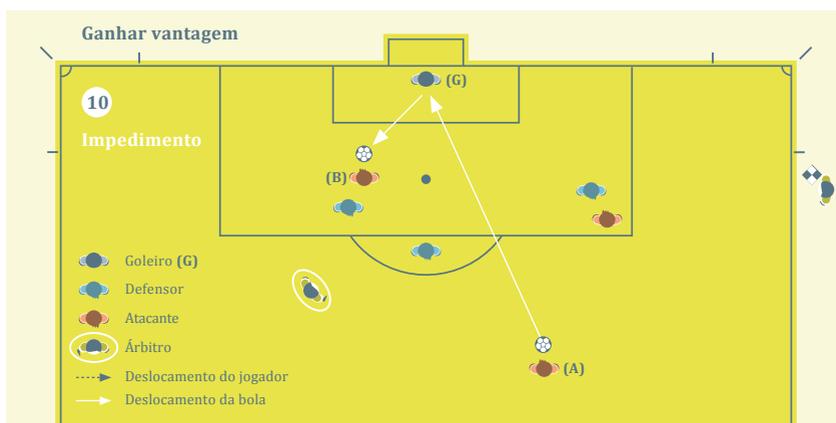
O atacante, **em posição de impedimento (A)**, não obstrui claramente o campo visual do goleiro nem disputa a bola com um adversário. Logo não deverá ser punido (não há interferência em adversário).



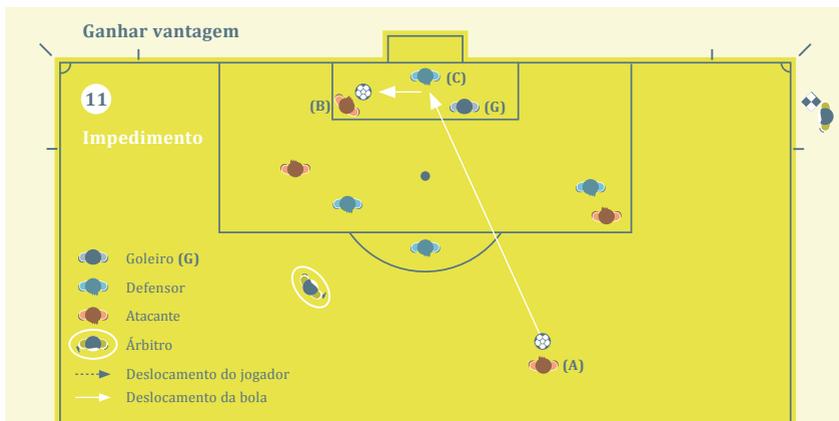
Um atacante, **em posição de impedimento (A)**, corre em direção a bola porém não impede o adversário de jogar ou poder jogar. (A) não disputa a bola com o adversário (B). Não há impedimento. Tiro de canto.



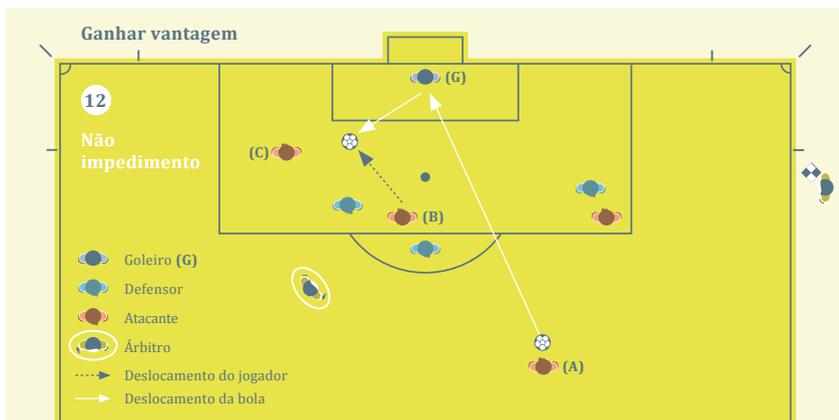
Um atacante, **em posição de impedimento** (A), corre em direção a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola ao disputá-la com ele. Logo (A) disputa a bola com o adversário (B). Impedimento.



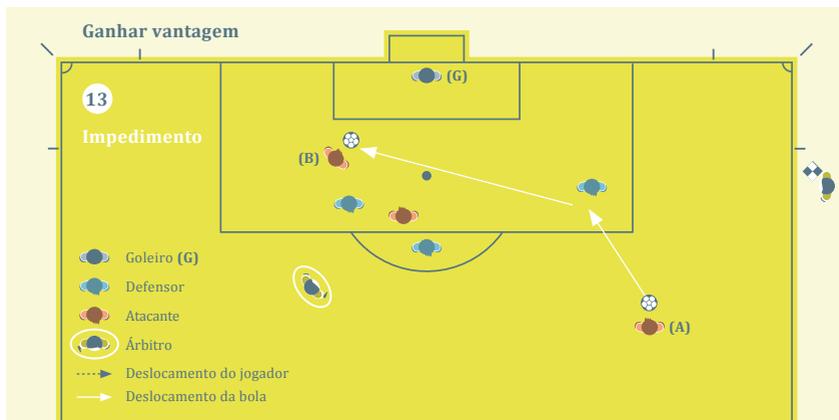
Um atacante, **em posição de impedimento** (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada do goleiro adversário, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



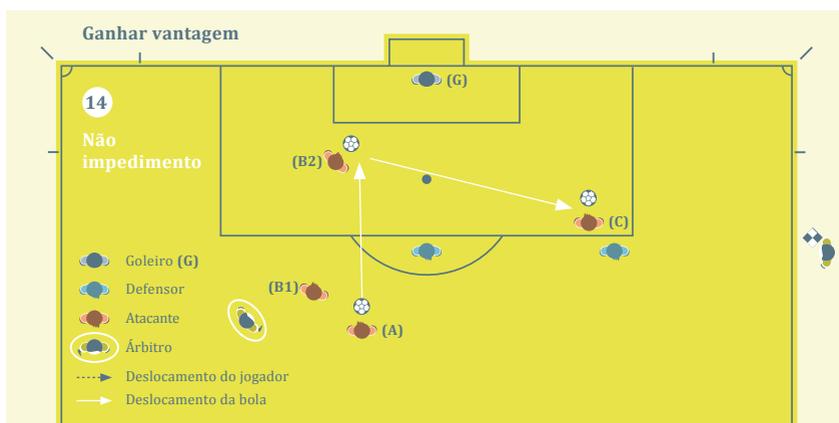
Um atacante, **em posição de impedimento (B)**, será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada por um jogador da equipe defensora, se já estava **em posição de impedimento** na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.



Superior Tribunal de Justiça Desportiva

14/07/2016

Presidente: Ronaldo Piacente (SP) Árbitros

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

1ª Comissão Disciplinar

Presidente: Lucas Asfor Rocha Lima (CE)

Vice-presidente: Gustavo Pinheiro (RJ),
Carlos Eduardo Pontes Lopes Cardoso (RJ),
Douglas Blaichman (RJ),
Michelle Ramalho (PB)

2ª Comissão Disciplinar

Presidente: Ivaney Cayres (SP)

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

3ª Comissão Disciplinar

Presidente: Sérgio Leal Martinez (RS)

Vice-presidente: Otacilio Soares de Araújo (RJ),
Manuel Márcio Bezerra Torres (CE),
Jurandir Ramos de Sousa (SP),
Vanderson Maçullo Braga Filho (RJ)

4ª Comissão Disciplinar

Presidente: Luiz Felipe Bulus (DF)

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

5ª Comissão Disciplinar

Presidente: Jonas Lopes de Carvalho Neto (RJ)

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

Auditores Suplentes

Alcino Junior M. Guedes,
Gustavo Teixeira,
João Riche,
Rafael Feitosa,
Gustavo Teixeira,
Wanderley Godoy

Procuradoria

Felipe Bevilacqua (RJ) - **Procurador-geral**

Equipe 1 / 1ª CD

Luciano Hostins (SC) - **Subprocurador-geral**
Michel Sader (RJ),
Rafael Carneiro (RJ)

Equipe 2 / 2ª CD

Leonardo Barbosa (MG) - **Subprocurador-geral**
Antônio Junior (RJ),
João Rafael Soares (MG)

Equipe 3 / 3ª CD

Glauber Guadalupe (RJ) - **Subprocurador-geral**
Flavio Boson (MG),
Danielle Maiolini (MG)

Equipe 4 / 4ª CD

Gustavo Silveira (RJ) - **Subprocurador-geral**
Thiago Gonzalez Queiroz (RJ),
Marcelo Tavares (SP)

Equipe 5 / 5ª CD

Leonardo Andreotti (SP) - **Subprocurador-geral**
Marcus Vinicius Campos (RJ),
Alamiro Neto (SP)

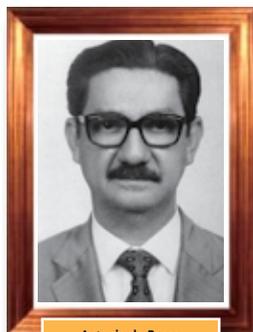
Galeria dos Presidentes



Ivan Reis de Freitas
1959 a 1960



Alfredo Curvello
1961 e 1973



Antonio do Passo
1969



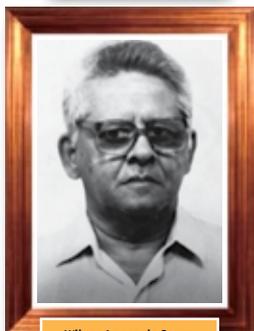
Dilson Guedes
1974



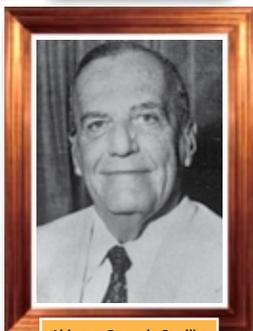
Aulio Nazareno A. Ferreira
1975 a 1976 / 1980 a 1982 e 1989



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





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