

IFAB[®]

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Leis do Jogo

2016/17

The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zurich, SWITZERLAND
T: +41 (0)44 245 1880, F: +41 (0)44 245 1887
theifab.com

This booklet may not be reproduced or translated in whole or in part in any manner without the permission of The International Football Association Board.

Effective from 1st June 2016

Tradução e revisão técnica: Vitor Pereira e Antonino Silva

Tradução autorizada pelo IFAB e publicada pela Federação Portuguesa de Futebol

**Leis do
Jogo**

2016/17

Índice

8	Introdução
8	História do IFAB
10	Estrutura e funcionamento do IFAB
12	Antecedentes da atual revisão das Leis
14	Notas relativas às Leis do Jogo
16	Leis do Jogo 2016/17
18	01 O terreno de jogo
28	02 A bola
32	03 Os jogadores
40	04 O equipamento dos jogadores
44	05 O Árbitro
52	06 Os outros elementos da equipa de arbitragem
60	07 A duração do jogo
64	08 O começo e o recomeço do jogo
68	09 A bola em jogo e fora de jogo
70	10 Determinação do resultado de um jogo
76	11 Fora de jogo
80	12 Faltas e incorreções
90	13 Pontapés-livres
94	14 O pontapé de penálti
98	15 O lançamento lateral
102	16 O pontapé de baliza
106	17 O pontapé de canto

110 Alterações às Leis 2016/17

111 Resumo das alterações às Leis

116 Pormenores de todas as alterações às Leis

158 Glossário

159 Órgãos do futebol

160 Termos do futebol

169 Termos de arbitragem

170 Linhas de orientação prática para os elementos da equipa de arbitragem

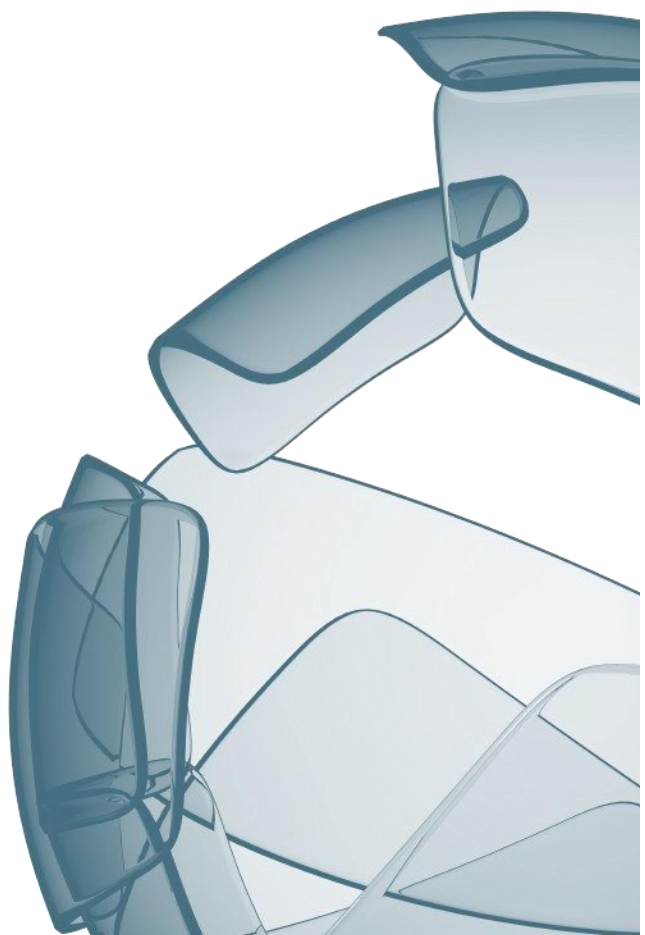
171 Introdução

172 Posicionamento, movimentação e trabalho de equipa

186 Linguagem corporal, comunicação e uso do apito

192 Outros conselhos

- Vantagem
- Compensação do tempo perdido
- Agarrar um adversário
- Fora de jogo
- Avaliação/tratamento após infração sancionada com advertência ou expulsão



INTRODUÇÃO

HISTÓRIA DO INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

O IFAB é o órgão de decisão universal no que diz respeito às Leis do Jogo do futebol. Os seus objetivos são salvaguardar, compilar e alterar as Leis, que se aplicam no âmbito do futebol mundial organizado pela FIFA, garantindo designadamente a aplicação uniforme das Leis em todo o mundo, a verificação dessa aplicação e a prática consistente do futebol organizado.

O IFAB foi criado na sequência de uma reunião entre dois representantes das federações nacionais de futebol da Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte a 2 de junho de 1886. Concebido pela Federação Inglesa, este novo órgão foi criado para elaborar um conjunto uniforme de Leis, numa altura em que cada país aplicava regras diferentes. Uma vez estabelecido como guardião das Leis do Jogo, o IFAB teve, e continua a ter, o papel de preservar, controlar, estudar e, quando se justificar, melhorar as Leis.

O jogo do futebol disseminou-se rapidamente e, em 1904, sete nações reuniram-se em Paris para criar a FIFA, *Fédération Internationale de Football Associations*, que aderiu ao IFAB em 1913.

O IFAB foi responsável por muitas alterações às Leis desde a criação do primeiro conjunto de Leis oficiais em 1863. O fora de jogo é provavelmente a Lei que mais alterações sofreu, por exemplo, originalmente, um jogador que se encontrasse em frente à bola estava fora de jogo. A área de baliza apareceu inicialmente em 1869, seguida dos pontapés de canto em 1872, e o primeiro pontapé de penálti foi assinalado em 1891 - até 1902 podia ser marcado a partir de qualquer ponto ao longo da linha a 11 metros da baliza. A decisão de 1912 de proibir os guarda-redes de tocar a bola com as mãos fora da área de penálti conduziu a um aumento do número de golos e, a partir de 1920, os jogadores deixaram de poder estar em fora de jogo nos lançamentos laterais.

O IFAB foi alterando de forma constante o jogo e a mentalidade dos que o praticavam e dos que assistiam. A alteração que proibiu os guarda-redes de tocar deliberadamente a bola com as mãos na sequência de um “atraso ao guarda-redes”, introduzido após o Campeonato do Mundo da FIFA de 1990 em Itália, e a regra de 1998, com a qual passou a ser exibido cartão vermelho por *tackles* graves por trás, são bons exemplos dessa mudança de atitude.

Em outubro de 2010, o IFAB voltou a considerar a introdução da tecnologia da linha de baliza (TLB) e decidiu avançar com um conjunto vasto de testes ao longo de um período de dois anos. Em julho de 2012, o IFAB tomou as decisões históricas de aprovar a TLB e a utilização de Árbitros Assistentes Adicionais.

A Assembleia Geral Anual de março de 2016 foi também histórica com a aprovação de uma fase de testes com Vídeo-Árbitros Assistentes, juntamente com a mais ampla revisão das Leis do Jogo na história do IFAB.

ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO DO IFAB

Em 2012, o IFAB iniciou um processo de reforma que foi concluído a 13 de janeiro de 2014, altura em que o IFAB se tornou uma associação autónoma nos termos da Lei suíça e aprovou os estatutos que definem o objetivo, a estrutura e as responsabilidades do IFAB e dos seus órgãos. Para garantir que o trabalho do IFAB é transparente, democrático e moderno, foi criado um secretariado executivo, dirigido pelo Secretário do IFAB.

Embora a composição do IFAB tenha permanecido inalterada, a reforma levou à criação do Painel Consultivo do Futebol e do Painel Consultivo Técnico, formados por especialistas de todo o mundo do futebol. Estes painéis têm por objetivo melhorar o processo de consulta e promover uma abordagem mais proactiva ao desenvolvimento das Leis.

Assembleia Geral Anual (AGA)

A AGA tem lugar em fevereiro ou março em Inglaterra, Escócia, País de Gales ou Irlanda do Norte, de acordo com um estrito sistema de rotação, ou em localizações decididas pela FIFA em anos de Campeonato do Mundo da FIFA. As decisões da AGA sobre as Leis do Jogo são vinculativas para as confederações e federações nacionais de futebol a partir de 1 de junho. Contudo, as confederações e as federações nacionais de futebol cuja época ou competição em curso não tenha terminado a 1 de junho podem adiar as alterações até ao início da respetiva época seguinte ou até ao final da competição; aquelas cujas épocas ou competições tiverem início antes de 1 de junho podem aplicar as alterações logo que o IFAB tenha emitido a circular oficial com o anúncio das alterações.

As confederações ou federações nacionais de futebol não podem efetuar qualquer alteração às Leis do Jogo (incluindo competições), a menos que as mesmas tenham sido aprovadas pelo IFAB.

Reunião de Trabalho Anual (RTA)

A RTA é a reunião preparatória da AGA e é realizada em novembro. A RTA pode considerar tópicos apresentados por qualquer confederação ou federação nacional de futebol e pode aprovar experiências e testes. Contudo, as alterações às Leis devem ser aprovadas na AGA.

Subcomissão Técnica (SCT)

A SCT do IFAB é composta por especialistas das quatro federações nacionais de futebol britânicas, da FIFA e do IFAB, e é responsável por analisar potenciais alterações às Leis e por dirigir testes aprovados pela RTA e pela AGA.

Painéis consultivos

O Painel Consultivo do Futebol (PCF) e o Painel Consultivo Técnico (PCT) são compostos por especialistas de todo o mundo do futebol, que dão apoio ao trabalho do IFAB relativamente às Leis do Jogo. Estes painéis integram antigos jogadores, treinadores e árbitros de diferentes confederações e organismos do futebol. O PCF contribui com as perspetivas de jogadores e treinadores, enquanto o PCT avalia pormenores técnicos de quaisquer alterações às Leis e possíveis impactos na arbitragem.

ANTECEDENTES DA ATUAL REVISÃO DAS LEIS

A autoridade para a revisão atual das Leis do Jogo advém das atas da 127ª, 128ª e 129ª AGAs. A SCT iniciou os trabalhos no outono de 2014 e as atas da 129ª AGA de 28 de fevereiro de 2015 registam que:

“... o objetivo da revisão é tornar as Leis do Jogo mais acessíveis e mais facilmente compreendidas por todos os envolvidos no futebol e aumentar a consistência do entendimento, interpretação e aplicação.”

A revisão visou tornar as Leis adequadas ao jogo moderno a todos os níveis. As principais alterações são nos seguintes domínios:

Estrutura mais simples – A Lei e a interpretação da Lei foram combinadas para que toda a informação de cada Lei esteja no mesmo local.

Títulos atualizados – a algumas Leis foram dados títulos novos, de modo a refletir o seu conteúdo e a permitir a inclusão de texto que não havia sido previamente atribuído à Lei, por exemplo, a Lei 6: ‘Os Árbitros Assistentes’ passou a ser ‘os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem’ de modo a permitir a inclusão dos Quartos Árbitros, Árbitros Assistentes Adicionais, etc.

Língua e fraseologia – as palavras desnecessárias foram eliminadas e uma utilização mais consistente das palavras e frases torna as Leis mais fáceis de ler, ajuda à tradução e reduz a confusão e os mal-entendidos. As contradições e as repetições desnecessárias foram eliminadas. As Leis são agora neutras quanto ao género, refletindo a importância das mulheres no futebol dos nossos dias.

Conteúdo atualizado – algumas alterações atualizam as Leis face ao futebol moderno, por exemplo, o aumento do número de suplentes.

Foram introduzidas duas “novas” importantes secções:

- **Alterações às Leis explicadas** – esta secção fornece o texto “antigo”, o texto “novo” e uma explicação para cada alteração das Leis.
- **Glossário** – trata-se de uma lista de definições de palavras/frases importantes que são por vezes mal entendidas e/ou difíceis de traduzir.

O IFAB acredita que esta revisão torna as Leis do Jogo mais acessíveis e mais fáceis de entender para todos os envolvidos ou interessados no futebol, o que deve conduzir a uma maior coerência na compreensão, interpretação e aplicação, de modo a reduzir os conflitos e controvérsias em virtude de interpretações contraditórias.

O IFAB reconhece e agradece o trabalho que a Subcomissão Técnica desenvolveu para levar a cabo esta revisão:

- David Elleray (Líder de projeto, IFAB)
- Neale Barry (Federação Inglesa de Futebol)
- Jean-Paul Brigger (FIFA)
- Massimo Busacca (FIFA)
- William Campbell (Federação de Futebol Irlanda do Norte)
- Ray Ellingham (Federação Galesa de Futebol)
- John Fleming (Federação Escocesa de Futebol)
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA)

NOTAS RELATIVAS ÀS LEIS DO JOGO

Modificações

Com o acordo da respectiva Federação Nacional e no respeito pelos princípios fundamentais das Leis do Jogo, podem introduzir-se modificações na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de futebol feminino e de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas algumas ou a totalidade das seguintes modificações:

- dimensão do terreno de jogo
- circunferência, peso e matéria da bola
- dimensões das balizas
- duração dos períodos do jogo
- substituições

Qualquer outra modificação só pode ser efetuada com autorização do IFAB.

Idiomas oficiais

O IFAB publica as Leis do Jogo em inglês, francês, alemão e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

Realce

As principais alterações introduzidas na Lei são sublinhadas e realçadas na margem.

IFAB®



Leis do Jogo

2016/17

IFAB®

Lei

01

TERRENO DE JOGO

1. Superfície de jogo

O terreno de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre equipas 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 da FIFA para relva de futebol ou do *International Match Standard*, salvo se o IFAB autorizar uma dispensa especial.

2. Marcação do terreno

O terreno de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo. Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no terreno de jogo.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de baliza.

O terreno de jogo é dividido em dois meios campos por uma linha de meio-campo que une os pontos médios das linhas laterais.

O centro do campo é marcado com um ponto a meio da linha de meio-campo, à volta do qual é traçado um círculo com um raio de 9,15 metros.

Pode ser feita uma marcação fora do terreno de jogo, a 9,15 metros do quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza e à linha lateral.

Todas as linhas devem ter a mesma espessura, que deve ser no máximo 12 centímetros. A linha de baliza deve ter a mesma espessura dos postes da baliza e da barra transversal.

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

Um jogador que faça marcas não autorizadas no terreno de jogo deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se o árbitro se aperceber que tal ocorre durante o jogo, o jogador é advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

3. Dimensões

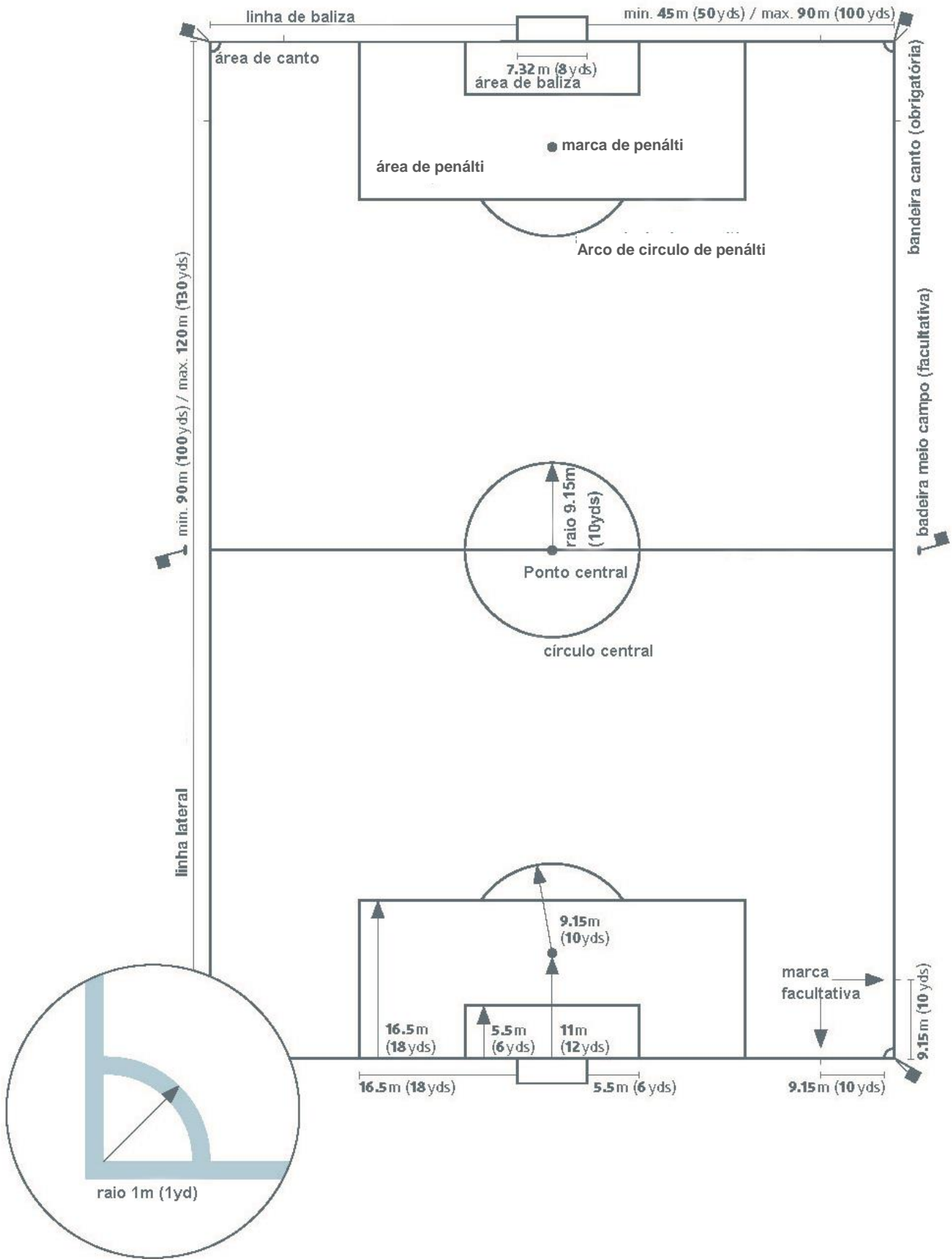
O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

Comprimento (linha lateral):	mínimo	90 m
	máximo	120 m
Largura (linha de baliza):	mínimo	45 m
	máximo	90 m

4. Dimensões para jogos internacionais

Comprimento (linha lateral):	mínimo	100 m
	máximo	110 m
Largura (linha de baliza):	mínimo	64 m
	Máximo	75 m

Os organizadores das competições podem determinar o cumprimento da linha de baliza e da linha lateral dentro dos limites acima indicados.



5. Área de baliza

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

6. Área de penáلتي

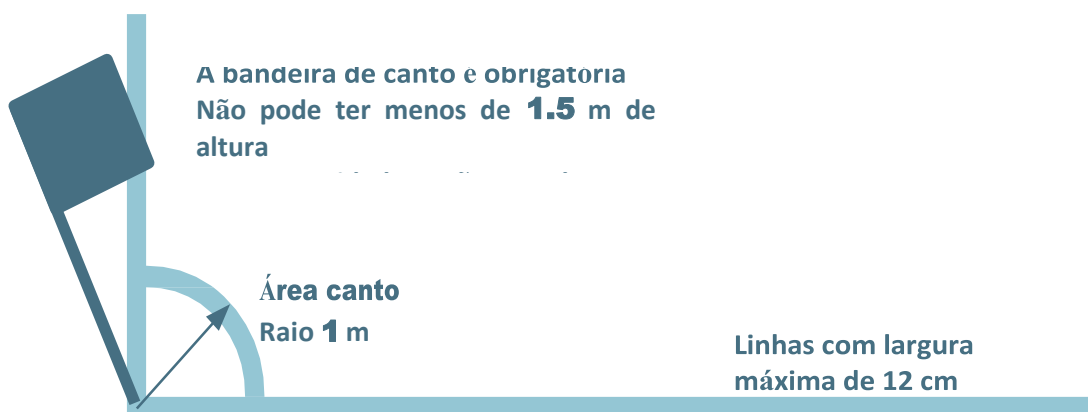
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,5 m do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de penáلتي.

Em cada área de penáلتي é feita uma marca para o pontapé de penáلتي a 11 m do meio da linha que une os dois postes da baliza.

No exterior de cada área de penáلتي é traçado um arco de círculo de 9,15 m de raio, tendo por centro a marca de penáلتي.

7. Área de canto

A área de canto é definida por um quarto de círculo com um raio de 1 metro traçado a partir de cada bandeira de canto no interior do terreno de jogo.



8. Bandeiras

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira, numa haste não pontiaguda com uma altura mínima de 1,50 m.

Também podem ser colocadas bandeiras em cada extremo da linha de meio-campo, a uma distância mínima de 1 metro para o exterior da linha lateral.

9. Área técnica

A área técnica refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica e para os suplentes, e devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a área técnica
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na área técnica é definido no regulamento das competições
- Os ocupantes da área técnica:
 - são identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição
 - devem manter um comportamento responsável
 - devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo para tratar de um jogador lesionado.
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica

10. Balizas

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza.

As balizas são constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidos na parte superior por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra devem ser de um 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 do bordo inferior da barra transversal ao solo é de 2,44 m.

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

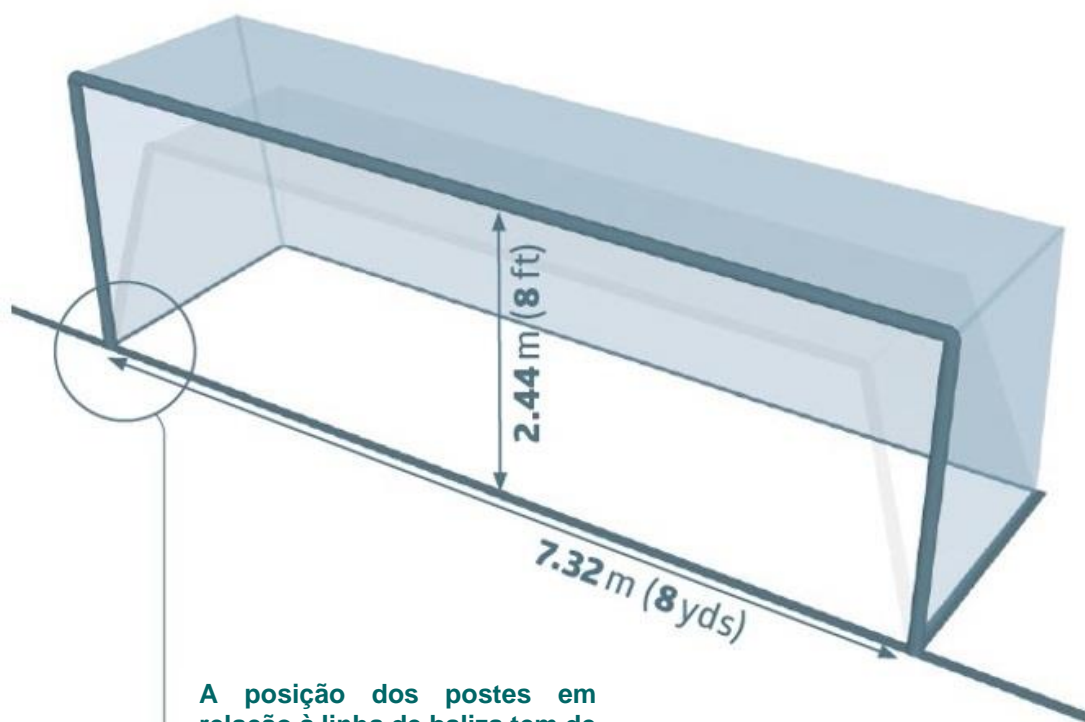
Os postes da baliza e a barra transversal devem ser de cor branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm.

Se a trave se parte ou se desloca, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou colocada no seu lugar. Se não for possível reparar a trave, o jogo deve terminar. Não é permitido o emprego de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.

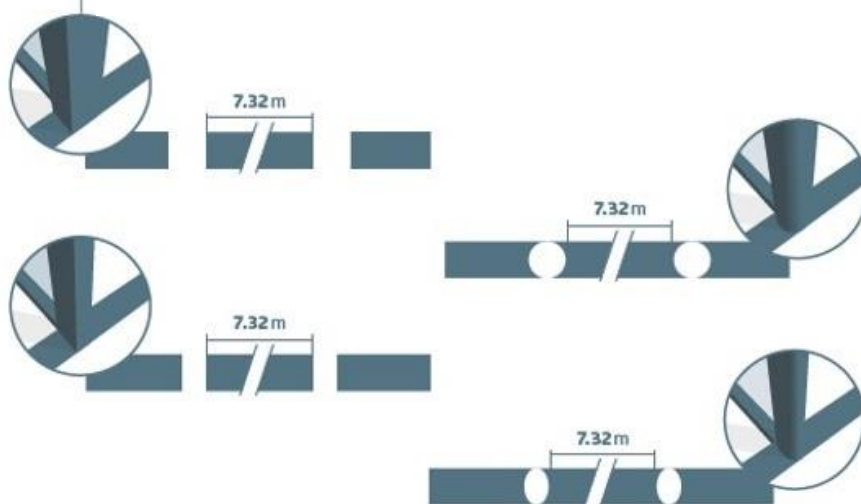
Podem ser fixadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, desde que sejam colocadas convenientemente e não interfiram com o guarda-redes.

Segurança

As balizas (incluindo as balizas móveis) devem ser fixadas ao solo de maneira segura.



A posição dos postes em relação à linha de baliza tem de estar de acordo com os gráficos abaixo.



11. Tecnologia de linha de baliza (TLB)

O sistema de TLB pode ser utilizado para verificar se um golo foi marcado, para suportar a decisão do árbitro.

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

Princípios da TLB

A TLB aplica-se somente à linha de baliza e apenas para determinar se um golo foi marcado.

A indicação se um golo foi marcado deve ser confirmada imediata e automaticamente, num segundo, pelo sistema de TLB, apenas ao árbitro do jogo (através do relógio do árbitro por vibração e sinal visual).

Requisitos e especificações da TLB

Se a TLB for usada em jogos de competição, os organizadores da competição 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 que conduza testes deve verificar o rigor e funcionalidade dos sistemas dos vários fornecedores de tecnologia, de acordo com o Manual de Testes. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não pode utilizar o sistema TLB e deve reportar este incidente à autoridade competente.

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

12. Publicidade comercial

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas delimitadoras do terreno, desde que as equipas entram no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo. Em particular, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto; nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode aí ser fixado.

Para além disso, a publicidade na vertical deve situar-se no mínimo:

- a 1 metro das linhas laterais do terreno de jogo
- a uma distância da linha de baliza que seja igual à profundidade da rede da baliza
- a 1 metro de distância da rede da baliza.

13. Logótipos e emblemas

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

Lei

02

A BOLA

1. Características e medidas

A bola:

- é esférica
- é feita de um material adequado
- tem uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo
- pesa no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo do jogo
- tem uma pressão equivalente a 0,6 e 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm²) ao nível do mar

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



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

As bolas com os logótipos anteriores de "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED" e "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD", podem utilizar-se nas competições mencionadas até 31 de julho de 2017.

Cada uma destes logótipos ou referências indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2, que devem ser aprovadas pelo IFAB. As instituições habilitadas a efetuar os testes em questão devem ser aprovadas pela FIFA.

Quando a tecnologia da linha de baliza (TLB) é utilizada, as bolas com tecnologia integrada devem possuir um dos logótipos acima referidos.

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

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo é interrompido e
- recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou

Se a bola se deforma durante a execução de um pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, penálti ou lançamento da linha lateral o jogo recomeça em conformidade.

Se a bola se deforma durante a execução de um penálti, ou durante os pontapés da marca de penálti, quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza, o penálti é repetido.

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

3. Bolas suplementares

Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.

IFAB®



Lei

03

OS JOGADORES

1. Número de Jogadores

O jogo é disputado por duas equipas compostas por um máximo de 11 jogadores em cada uma, dos quais um será o guarda-redes. Nenhum jogo pode começar ou continuar se uma das equipas tiver de menos de sete jogadores.

Se uma equipa tiver menos de sete jogadores, por um ou mais jogadores terem abandonado deliberadamente o terreno de jogo, o árbitro não é obrigado a interromper o jogo, podendo aplicar a lei da vantagem. Nestas circunstâncias, o árbitro não deve recomeçar o jogo depois de a bola ter deixado de estar em jogo, se uma equipa não tiver o mínimo de sete jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que devem ser indicados os nomes de todos os jogadores e suplentes e uma equipa começar um jogo com menos de 11 jogadores, somente os jogadores e suplentes cujos nomes foram indicados no alinhamento inicial podem tomar parte no jogo quando chegarem.

2. Número de substituições

Competições oficiais

Podem ser utilizados no máximo três suplentes em qualquer jogo de uma competição oficial organizada pela FIFA, pelas confederações ou pelas federações nacionais de futebol.

O regulamento da competição deve precisar o número de suplentes, entre três no mínimo e 12 no máximo.

Outros jogos

Em jogos de seleções nacionais “A” pode utilizar-se um máximo de seis suplentes.

Em todos os outros jogos, é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que:

- as equipas envolvidas cheguem a 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 equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidas mais de seis substituições.

Substituições Ilimitadas

O recurso a substituições ilimitadas só é permitido nos escalões inferiores (jovens/recreativo) do futebol, sujeito a aprovação da federação membro.

3. Procedimento da substituição

O nome dos suplentes deve ser comunicado ao árbitro antes do início do jogo. Um suplente não designado desta forma não pode participar no encontro.

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

- o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição
- um jogador que é substituído recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno
- um jogador que é substituído não é obrigado a deixar o terreno de jogo pela linha de meio-campo, e já não pode participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas.
- Se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua.

O suplente só entra no terreno de jogo:

- durante uma paragem do jogo
- pela linha de meio-campo
- depois de o jogador que é substituído ter saído do terreno
- após receber um sinal do árbitro

A substituição considera-se consumada no momento em que o suplente penetra no terreno de jogo; a partir desse momento o suplente toma-se então jogador e o jogador que ele substituiu torna-se jogador substituído.

O substituto pode recomeçar o jogo desde que já tenha entrado no terreno de jogo.

Numa substituição efetuada durante o intervalo ou antes do prolongamento, o processo de substituição deve ser efetuado antes do começo da segunda parte ou do prolongamento.

Todos os jogadores substituídos e suplentes estão sujeitos à autoridade do árbitro, quer joguem quer não.

4. Troca de guarda-redes

Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar com o guarda-redes desde que:

- o árbitro seja previamente informado da troca
- a troca se efetue durante uma paragem de jogo

5. Infrações e sanções

Se um suplente iniciar o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não for informado dessa mudança:

- o árbitro permite que o suplente continue em jogo
- nenhuma sanção disciplinar é aplicada contra o suplente
- o jogador nomeado pode tornar-se um suplente designado
- o número de substituições não é reduzido
- o árbitro informa esse facto às autoridades competentes

Se um jogador trocar de lugar com o guarda-redes sem a autorização do árbitro, o árbitro:

- permite que o jogo continue
- deve advertir os jogadores em questão logo que a bola deixe de estar em jogo

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o jogador em questão é advertido
- o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo

6. Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

- antes de ser entregue a ficha de jogo não pode ser inscrito na mesma seja em que qualidade for
- depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido
- após o início do jogo não pode ser substituído

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

7. Outras pessoas no terreno de jogo

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa. Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

Se um elemento oficial de uma equipa, um suplente ou um jogador expulso ou um elemento estranho entra no terreno de jogo, o árbitro deve:

- apenas interromper o jogo se houver interferência no jogo
- ordenar a sua saída do terreno de jogo na paragem seguinte do jogo
- tomar as medidas disciplinares apropriadas

Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por:

- um elemento oficial de uma equipa, um suplente, um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti
- um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a bola entrar na baliza adversária.

8. Jogador fora do terreno de jogo

Se, depois de ter deixado o terreno de jogo com a autorização do árbitro, um jogador reentra no terreno de jogo sem autorização do árbitro, este deve então:

- interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interfere no desenrolar do jogo, ou se houver lugar à aplicação da lei da vantagem)
- advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem a sua autorização
- ordenar a sua saída do terreno de jogo

Se o árbitro interromper o jogo, este deve ser recomeçado:

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

Se um jogador ultrapassar acidentalmente uma das linhas limites do terreno de jogo, não é considerado infrator.

9. Golo obtido com uma pessoa a mais dentro do terreno de jogo

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:

o árbitro deve invalidar o golo se a pessoa a mais era:

- um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo
- um elemento estranho que interferiu com o desenrolar do jogo, a menos que o golo resulte de uma situação como a descrita em “outras pessoas no terreno de jogo”

O jogo recomeça com um pontapé de baliza, pontapé de canto ou lançamento de bola ao solo.

O árbitro deve validar o golo se a pessoa a mais era:

- um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo
- um elemento estranho e não teve interferência no jogo

Em qualquer dos casos, o árbitro deve ordenar a saída da pessoa a mais do terreno de jogo.

Se, após a obtenção de um golo e após o jogo ter recomeçado, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado.

Se a pessoa a mais continuar no terreno de jogo, o árbitro deve:

- interromper o jogo
- ordenar a saída da pessoa a mais
- recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme for apropriado

O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.

10. Capitão da equipa

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

IFAB[®]



Lei

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 as cobrir.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar em jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou joia não autorizada/perigosa, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- retire o artigo em questão
- saia do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo;

Um jogador que se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo deve ser advertido.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisola com mangas
- calções
- meias - se fita adesiva ou qualquer material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre.
- caneleiras – devem ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias
- calçado

O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Se um jogador perder acidentalmente uma bota ou uma caneleira, deve substituí-la logo que possível e, o mais tardar, na paragem de jogo seguinte; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um golo, o golo deve ser validado.

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também do árbitro e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, o árbitro deve permitir que o jogo seja disputado.

As camisolas interiores devem ser da mesma cor da cor predominante das mangas da camisola;

Os calções interiores/collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte debaixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

4. Outro equipamento

Os 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 guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

Quando são usadas proteções da cabeça, as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor)
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador
- estar separadas da camisola
- não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço)
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes)

É proibido o uso de quaisquer sistemas de comunicação eletrónico entre jogadores (incluindo suplentes/jogadores substituídos e jogadores expulsos) e/ou equipa técnica.

Quando forem usados sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização (com o acordo da federação membro/organizador da competição em questão):

- os mesmos não podem ser perigosos
- durante o jogo, não é permitido receber ou usar as informações e dados transmitidos pelos dispositivos e sistemas na área técnica.

O equipamento não pode conter *slogans*, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com *slogans*, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são sancionados pela organização da competição, pela respetiva federação membro ou pela FIFA.

5. Infrações e sanções

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

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

Um jogador que deixe o terreno de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- ver um elemento da equipa de arbitragem assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a reentrar no terreno de jogo
- regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com o jogo a decorrer)

Um jogador que regressa ao terreno de jogo sem autorização deve ser advertido e, se o jogo for interrompido pelo árbitro para fazer uma advertência, deve ser assinalado um pontapé-livre indireto no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo.

Lei

05

O ÁRBITRO

1. A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no encontro para que tenha sido nomeado.

2. Decisões do Árbitro

As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Leis do Jogo e o “espírito do jogo” e são baseadas na opinião do árbitro que tem poder discricionário para tomar as medidas adequadas no quadro das Leis do Jogo.

Das decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, não cabe recurso.

O árbitro não pode alterar uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou terminado o jogo.

Se o árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a direcção dos outros elementos da equipa de arbitragem até que a bola deixe de estar em jogo.

3. Poderes e deveres

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo
- controlar o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem
- assegurar a função de cronometrista, tomar nota dos incidentes do jogo e remeter às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo
- supervisionar e/ou indicar o recomeço do jogo

Vantagem

- O árbitro deve permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração ou uma falta, e a equipa que não cometeu a infração ou falta beneficiará da vantagem, e deve penalizar a infração ou falta se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos.

Medidas disciplinares

O árbitro:

- deve punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo
- deve tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão.
- tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de pontapés de penálti) . Se, antes de entrar no terreno de jogo no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outro comportamento incorreto às autoridades competentes.
- tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penálti.
- deve tomar medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo expulsá-los do terreno de jogo e das suas imediações
- intervir por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar

Lesões

- o árbitro deve deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado.
- o árbitro deve parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e só pode regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado; se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. As exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo são apenas quando:

- um guarda-redes se lesione
 - um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados
 - jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados
 - uma lesão grave ocorra
 - um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: falta grosseira ou conduta violenta), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente
- o árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.
 - quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo.
 - quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo.
 - se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração às Leis do Jogo, o árbitro recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo.

Interferência externa

O árbitro deve parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por quaisquer infrações à Leis ou por razões de interferência externa, por exemplo se:

- a iluminação artificial é inadequada
- se um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou um elemento oficial das equipas for atingido por um objeto lançado por um espectador, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente
- um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo – o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo
- se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no terreno de jogo o árbitro deve:

- interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola, o golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que o contacto tenha sido com a bola), exceto se a bola entrar na baliza adversária
- permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo

4. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório:

- Apito(s)
- Relógio(s)
- Cartões vermelhos e amarelos
- Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem – dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc.
- Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrónico.

5. Sinais do árbitro *(consulte os gráficos aprovados)*

Para além do atual sinal “com os dois braços” para a aplicação da lei da vantagem, um sinal semelhante “com um braço” é agora permitido, uma vez que nem sempre é fácil para os árbitros correrem com os dois braços esticados.



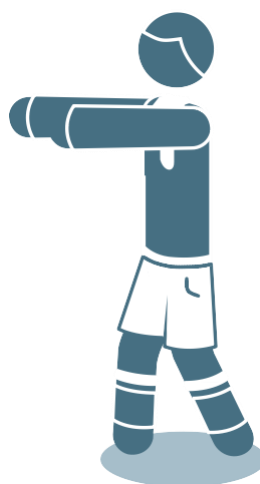
Pontapé livre indireto



Pontapé livre direto



Lei da vantagem (1)



Lei da vantagem (2)



Pontapé de penákti



Cartão vermelho e amarelo



Pontapé de canto



Pontapé de baliza

Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem

Um árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem não pode ser considerado responsável por:

- qualquer lesão sofrida por um jogador, elemento oficial das equipas e ou espectador
- quaisquer danos materiais
- qualquer outro prejuízo causado a uma pessoa física, clube, empresa, associação ou a qualquer outro organismo, e que seja imputado ou possa ser imputado a uma decisão tomada em conformidade com as Leis do Jogo ou relativa aos processos normais requeridos para organizar um jogo, disputá-lo ou controlá-lo.

Isto refere-se a:

- decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude do estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas
- decisão de parar o jogo definitivamente seja por que razão for
- decisão respeitante ao estado dos acessórios do campo e bola utilizados durante o jogo
- decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores
- decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo para poder ser tratado
- decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo a fim de ser tratado
- decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos
- decisão (desde que seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes das equipas ou do estádio, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os outros representantes da comunicação social) de se estar na proximidade do terreno de jogo
- qualquer decisão que o árbitro possa tomar, em conformidade com as Leis do Jogo ou com as suas obrigações, tais como elas são definidas nos regulamentos da FIFA e das respetivas confederação e federação nacional, ou em conformidade com o regulamento da competição ou com os regulamentos que regem a realização do jogo.

Lei

06

OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Podem ser nomeados para o jogo outros elementos da equipa de arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais e árbitro assistente de reserva). Estes elementos ajudam o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo, sendo que a decisão final é sempre tomada pelo árbitro.

Os elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção do árbitro. Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro demite-os das suas funções e remete um relatório às autoridades competentes

À exceção do árbitro assistente de reserva, prestam assistência ao árbitro nas situações de falta ou infração, nos casos em que têm uma melhor visão do que o árbitro e devem remeter às autoridades competentes um relatório sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos restantes elementos da equipa de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem de qualquer relatório elaborado.

Os elementos da equipa de arbitragem ajudam o árbitro a inspecionar o terreno de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registo do tempo, golos, comportamento incorreto, etc.

O regulamento da competição deve indicar claramente quem é que substitui um árbitro que está impossibilitado de começar ou continuar o jogo e as alterações que a substituição implica. O regulamento deve, em especial, indicar claramente se, no caso de o árbitro estar impossibilitado de continuar, se deve ser o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais qualificado ou o árbitro assistente adicional mais qualificado a assumir o controlo do jogo.

1. ÁRBITROS ASSISTENTES

Os árbitros assistentes devem indicar quando:

- a bola sai completamente do terreno de jogo e a que equipa pertence o pontapé de canto, pontapé de baliza ou lançamento da linha lateral
- um jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora de jogo
- é solicitada uma substituição
- quando, nos pontapés de penáلتi, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza; se tiverem sido nomeados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente coloca-se em linha com a marca de penáلتi

O árbitro assistente é também responsável por auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo.

O árbitro assistente pode entrar no terreno de jogo para ajudar o árbitro a controlar a distância dos 9.15m.

2. QUARTO ÁRBITRO

O quarto árbitro é também responsável por:

- supervisionar o processo de substituição
- verificar o equipamento de um jogador ou suplente
- verificar o regresso de um jogador a seguir a um sinal de autorização por parte do árbitro
- inspecionar a bola de substituição
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento)
- informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos ocupantes da área técnica

3. ÁRBITROS ASSISTENTES ADICIONAIS

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

- quando a bola atravessa completamente a linha de baliza, inclusive quando um golo é marcado
- a que equipa pertence um pontapé de canto ou pontapé de baliza
- quando, nos pontapés de penáلتi, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza

4. ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA

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

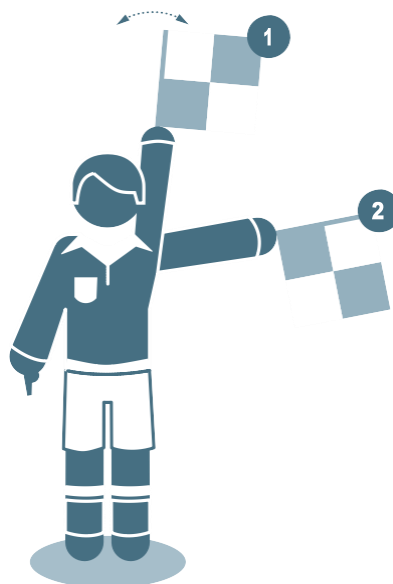
5. SINAIS ÁRBITROS ASSISTENTES



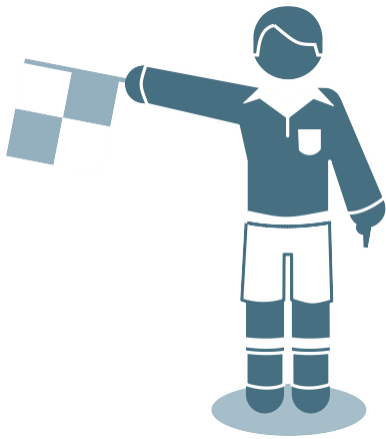
Substituição



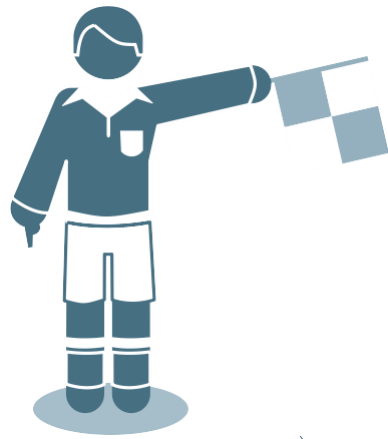
Pontapé livre a favor
da equipa defensora



Pontapé livre a favor
da equipa atacante



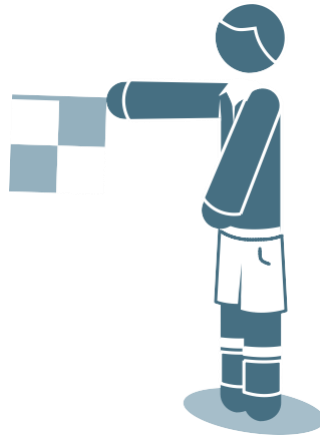
Laçamento lateral para atacante



Laçamento lateral para defesa



Pontapé de canto



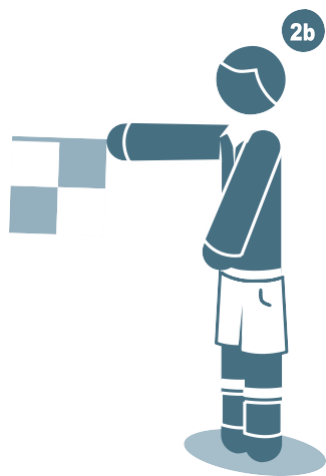
Pontapé de baliza



Fora jogo



Fora jogo deste lado do campo



Fora jogo ao centro do campo



Fora jogo do outro lado do campo

6. SINAIS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES ADICIONAIS



Golo

(a menos que a bola tenha ultrapassado muito claramente a linha de baliza)

IFAB®



Lei

07

A DURAÇÃO DO JOGO

1. Partes do jogo

O jogo compõe-se de duas partes de 45 minutos cada uma, a menos que outra duração tenha sido combinada de comum acordo entre o árbitro e as duas equipas participantes, antes do início do jogo e de acordo com o regulamento da competição.

2. Intervalo

Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes, que não deve exceder os 15 minutos. Os regulamentos das competições devem definir a duração do intervalo entre as duas partes e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro.

3. Recuperação do tempo perdido

Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo perdido ocasionado por:

- substituições
- avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo
- perdas de tempo
- sanções disciplinares
- paragens para ingerir bebidas ou por outras razões médicas permitidas pelo regulamento da competição
- qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (por exemplo celebração de golos)

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 na primeira parte aumentando ou reduzindo a duração da segunda parte.

4. Pontapé de penákti

Se um pontapé de penákti tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada parte deve ser prolongada até que o pontapé de penákti seja concluído.

5. Interrupção definitiva do jogo

Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo disposição contrária estipulada no regulamento da competição ou se os organizadores da competição determinarem o contrário.

IFAB®



Lei

08

O COMEÇO E O RECOMEÇO DO JOGO

Um pontapé de saída começa ambas as partes do jogo e ambos os períodos do prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de penálti, lançamento da linha lateral, pontapé de baliza e pontapé de canto (ver Leis 13 a 17). O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando o árbitro interrompe o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

1. Procedimento do pontapé de saída

Procedimento

- a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte
- à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo
- a equipa que escolheu o campo efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo
- no começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída

Em cada pontapé de saída:

- todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio-campo
- os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 9,15 m da bola, até que ela entre em jogo
- a bola é colocada no solo sobre o ponto central
- o árbitro dá o sinal do pontapé de saída
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente
- pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída

Infrações e sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto ou, por mão na bola deliberada, um pontapé-livre direto.

Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

2. Bola ao solo

Procedimento

O Árbitro deixa cair a bola no local onde esta se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se o jogo tiver sido interrompido dentro da área de baliza, sendo que neste caso o árbitro efetua o lançamento da bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

A bola entra em jogo quando toca no solo.

Qualquer número de jogadores pode disputar uma bola lançada ao solo (incluindo o guarda-redes); o árbitro não tem poderes para decidir quem pode disputar uma bola lançada ao solo ou o seu resultado.

Infrações e sanções

A bola ao solo é novamente lançada:

- se é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo
- se sair do terreno de jogo depois de entrar em contacto com o solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado

Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos em dois jogadores, o jogo recomeça com:

- um pontapé de baliza se entrar na baliza adversária
- um pontapé de canto se entrar na própria baliza

IFAB®



Lei

09

A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1. Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar
- o jogo seja interrompido pelo árbitro

2. Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido num elemento da equipa de arbitragem, num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece no terreno de jogo.

Lei

10

DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

1. Golo marcado

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

Quando o árbitro assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de baliza, o jogo deve recomeçar com lançamento da bola ao solo.

2. Equipa vencedora

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos:

- regra dos golos marcados fora
- prolongamento
- pontapés da marca de penálti

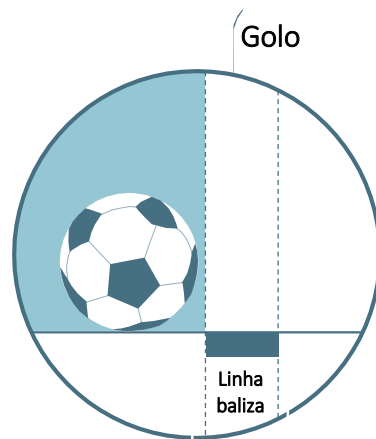
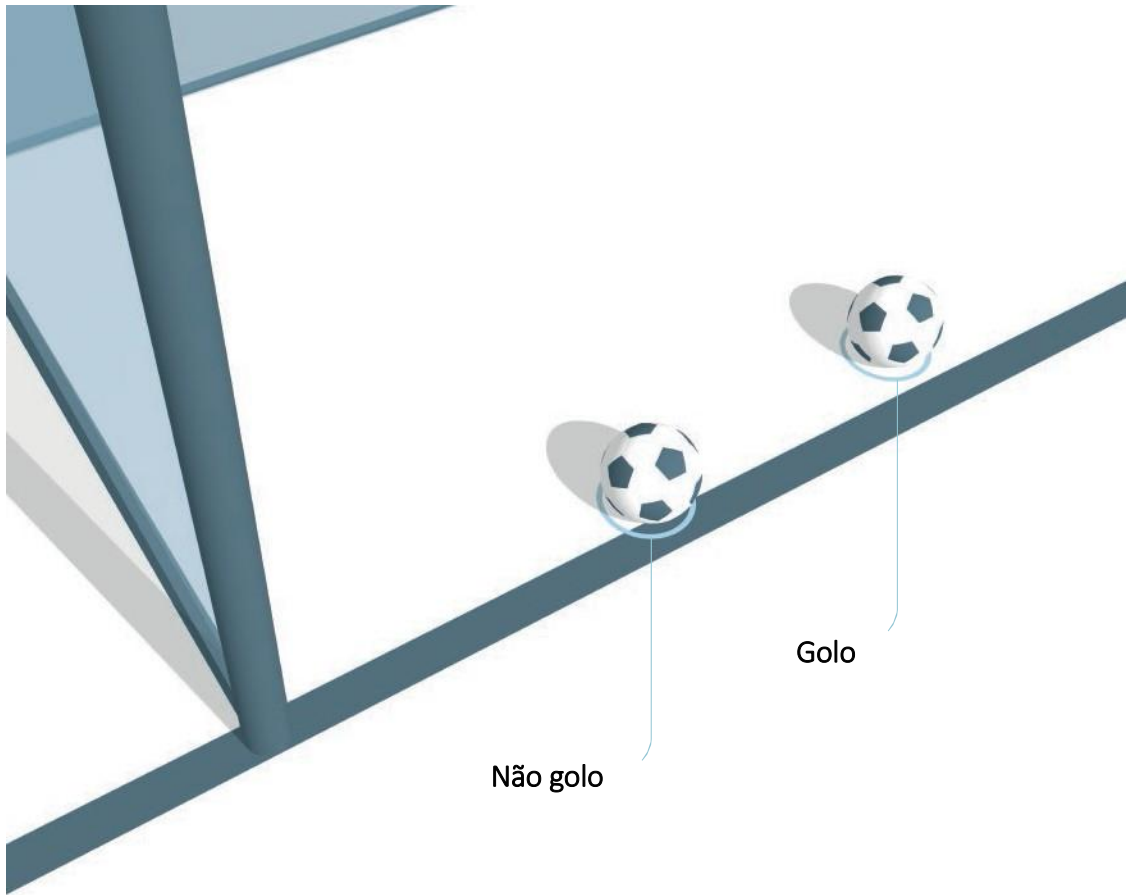
3. Pontapés de penálti

Os pontapés de penálti têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo em questão.

Procedimento

Antes de os pontapés de penálti terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do terreno, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés, só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou do terreno de jogo ficarem inutilizáveis



- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé
- À exceção do substituto de um guarda-redes lesionado, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar pontapés
- Cada equipa é responsável por seleccionar os jogadores que vão executar os pontapés da marca de penákti de entre os jogadores habilitados no terreno de jogo no final da partida, assim como por decidir a ordem pela qual esses jogadores os vão executar .O árbitro não tem que ser informado dessa ordem
- Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés de penákti, uma equipa tiver mais jogadores do que a equipa adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de penákti (exceto no caso descrito abaixo).
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés de penákti e cuja equipa não tenha usado o número máximo de substituições autorizadas, pode ser substituído por um suplente inscrito ou por um jogador excluído para ficar com o mesmo número de jogadores que a equipa adversária, sendo que o guarda-redes não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé de penákti.

Durante os pontapés da marca de penákti

- Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no terreno de jogo
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de penákti onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penákti
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis
- O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados

Sem prejuízo das condições a seguir mencionadas, cada equipa executa cinco pontapés.

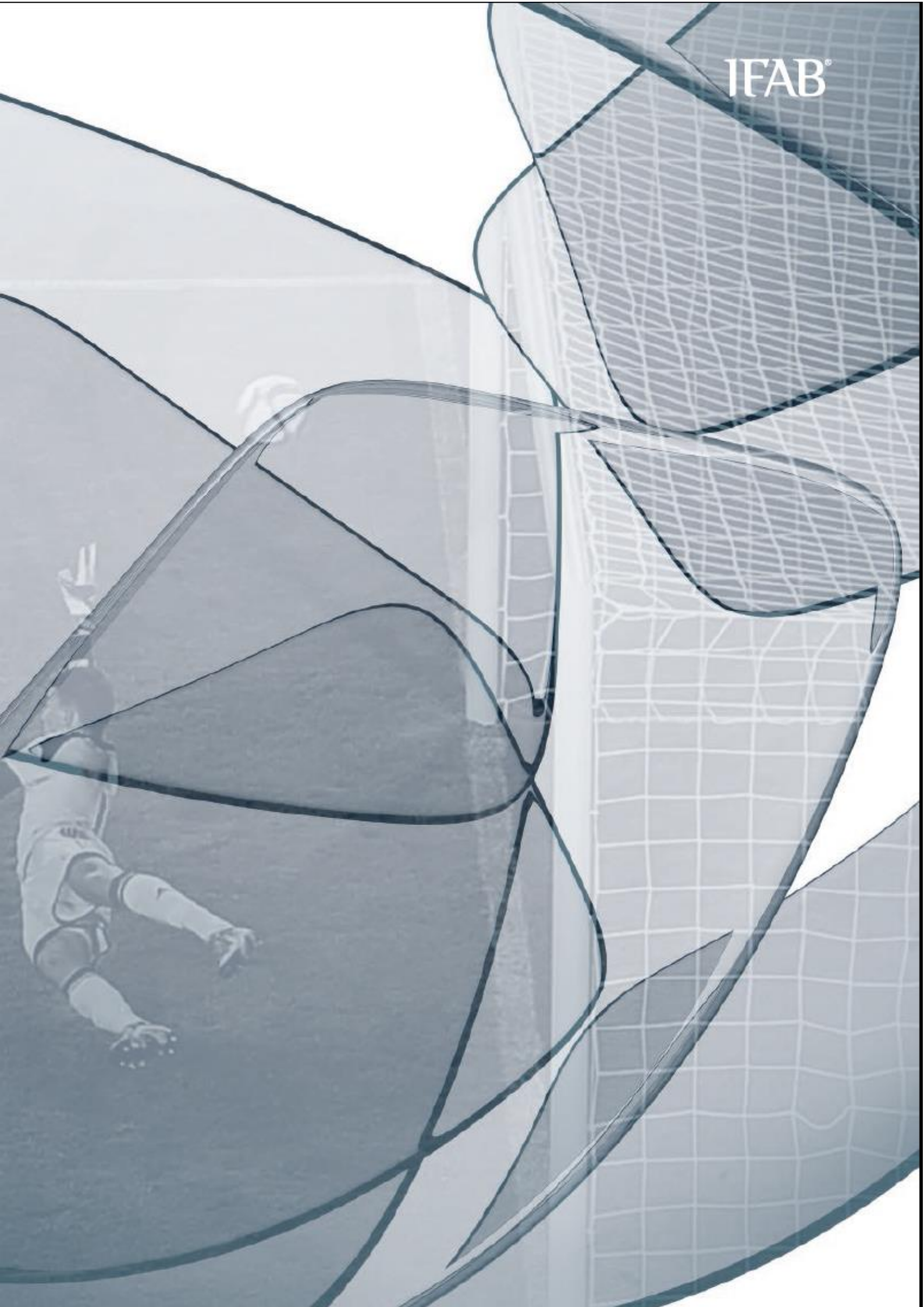
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa
- Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marcar mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir

- Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes.
- Os pontapés de penálti não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. O pontapé do jogador é anulado (não executado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé

Substituições e expulsões durante a execução dos pontapés da marca de penálti

- Um jogador, suplente ou jogador substituído pode ser advertido ou expulso
- Um guarda-redes que é expulso pode ser substituído por um jogador habilitado
- Um jogador que não seja o guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar não pode ser substituído
- O árbitro não pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipa estiver reduzida a menos de sete jogadores

IFAB®



Lei

11

FORA DE JOGO

1. Posição de fora de jogo

Estar em posição de fora de jogo não constitui por si só uma infração.

Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio-campo adversário (excluindo a linha de meio-campo) e
- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário

As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, não são considerados.

Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se estiver em linha com:

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários

2. Infração de fora de jogo

Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo:

- interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa ou
- interferindo com um adversário:

- impedindo um adversário de jogar ou poder jogar a bola obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou
- disputando a bola com o adversário ou
- tentando claramente jogar a bola que se encontra junto a si quando esta ação tiver impacto num adversário ou
- tomando uma ação óbvia que tenha um impacto claro na capacidade de o adversário jogar a bola

ou

- ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha
 - ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra ou de um adversário
 - sido deliberadamente defendida por qualquer adversário

Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora de jogo quando recebe a bola de um adversário que jogou a bola deliberadamente (exceto numa defesa deliberada).

Uma “defesa” ocorre quando um jogador detém a bola que se dirige para a baliza, ou está muito próxima da mesma, com qualquer parte do corpo exceto as mãos (a não ser que se trate do guarda-redes dentro da área de penálti).

3. Sem infração

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

- um pontapé de baliza
- um lançamento lateral
- um pontapé de canto

4. Infrações e sanções

Se for cometida uma infração de fora de jogo, o árbitro concede à equipa adversária um pontapé-livre indireto no local onde a infração foi cometida, inclusive se for no meio-campo do jogador.

Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo ou até que a equipa defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio-campo e até a bola estar fora da área de penálti. Se o jogador abandona deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

Um jogador atacante pode sair do terreno de jogo para não estar envolvido no jogo ativo. Se o jogador regressa a partir da linha de baliza e se envolve no jogo antes da interrupção seguinte do jogo, ou a equipa defensora tiver jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a bola se encontrar fora da sua área de penálti, deve considerar-se que o jogador está posicionado sobre a linha de baliza para efeitos de fora de jogo. Um jogador que deixe deliberadamente o terreno de jogo, regresse sem a autorização do árbitro, não seja penalizado por fora de jogo e tire uma vantagem deve ser advertido.

Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e no interior da baliza, o golo deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de fora de jogo ou uma infração à Lei 12. Nesse caso, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto ou direto.

Lei

12

FALTAS E INCORREÇÕES

Os pontapés-livres indireto e direto e o pontapé de penáلتi só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Pontapé-livre direto

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações por imprudência, negligência ou com força excessiva:

- carregar um adversário
- saltar sobre um adversário
- dar ou tentar dar um pontapé num adversário
- empurrar um adversário
- agredir ou tentar agredir um adversário (incluindo cabeçada)
- entrar em *tackle* ou entrar sobre um adversário
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penáلتi.

- “Imprudência” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar
- “Negligência” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido
- “Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- agarrar um adversário
- impedir o movimento de um adversário com contacto
- cuspir sobre um adversário

Ver também faltas na Lei 3

Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com as mãos implica um ato deliberado em que o jogador toma contacto com a bola com as mãos ou com os braços.

O árbitro deve ter em consideração os seguintes critérios:

- o movimento da mão na direção da bola (e não a bola na direção da mão)
- a distância entre o adversário e a bola (bola inesperada)
- a posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração
- o facto de o contacto com a bola ser feito com um objeto que se tem na mão (peça de vestuário, caneleira, etc.), não deixa de constituir infração
- o contacto com a bola ser feito através de um objeto lançado (bota, caneleira, etc.) também constitui infração

Fora da sua própria área de penálti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. No interior da sua própria área de penálti, não pode ser sancionado com um pontapé-livre direto ou outra sanção relacionada por jogar a bola com as mãos, podendo, no entanto, ser sancionado com um pontapé-livre indireto por infrações relativas ao contacto da bola com as mãos.

2. Pontapé-livre indireto

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária quando um jogador:

- jogar de uma maneira perigosa
- impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária, se o guarda-redes cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área de penálti:

- manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de a soltar
- tocar a bola com as mãos depois de:
 - a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
 - esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
 - a receber diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa

Considera-se que o guarda-redes tem a bola em seu poder quando:

- detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre a mão e uma superfície (por exemplo, o solo, o seu corpo) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola ressaltar acidentalmente do guarda-redes ou se o guarda-redes tiver feito uma defesa
- tenha a bola na palma da mão aberta
- faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar

Se um guarda-redes tem a bola em seu poder, nenhum adversário pode disputá-la.

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa entende-se toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de alguém (incluindo ele próprio). O jogo perigoso é cometido na proximidade de um adversário, impedindo-o de jogar a bola por receio de ser lesionado.

Os pontapés de “tesoura” ou de “bicicleta” são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir a progressão de um adversário sem contacto

Por “impedir a progressão de um adversário” entende-se colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição no terreno de jogo; encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que movimentar-se para se colocar no seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre a uma distância jogável e que não agarre o adversário fazendo uso dos braços ou do corpo. Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

3. Medidas disciplinares

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo pontapés da marca de penálti).

Se, antes de entrar no terreno de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador tome parte no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Se um jogador comete uma infração sancionada com uma advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do terreno de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, um elemento da equipa de arbitragem ou contra qualquer outra pessoa é punido conforme a natureza de infração cometida.

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

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

Retardar o recomeço do jogo para mostrar um cartão

Quando o árbitro decide exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada.

Vantagem

No caso de o árbitro aplicar a lei da vantagem por uma falta que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo a vez seguinte, exceto quando a anulação de uma clara oportunidade de marcar um golo resultar num golo, caso em que o jogador é advertido por comportamento antidesportivo.

A lei da vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou numa segunda infração passível de advertência, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. O árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo,

mas se o jogador jogar a bola ou disputar a bola com um adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, expulsa o jogador e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto.

Se um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de penáلتi e prossegue a sua ação para o interior da área, o árbitro deve conceder um pontapé de penáلتi.

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis do Jogo (não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento)
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo

Um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser advertido quando:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo se um jogador:

- tenta enganar o árbitro, simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação)
- troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo ou sem autorização do árbitro
- comete, por negligência, uma infração sancionada com um pontapé-livre direto
- comete uma falta ou toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedora da equipa contrária

- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo
- traça marcas não autorizadas no terreno de jogo
- joga a bola quando vai sair do terreno, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair
- atua de uma maneira que demonstra falta de respeito pelo jogo
- utiliza deliberadamente um meio ilegal para passar a bola (inclusive vinda de um pontapé-livre) ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc. a fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço

Celebração de um golo

Os jogadores estão autorizados a celebrar a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva; as celebrações “coreografadas” não são encorajadas e não devem conduzir a uma perda de tempo excessiva.

Deixar o terreno de jogo para celebrar um golo não é uma infração passível de advertência, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido se:

- trepa as redes da vedação
- faz gestos provocatórios, de troça, ou inflamatórios
- cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante
- tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem o recomeço do jogo:

- aprestando-se para executar um lançamento lateral e de repente deixando a bola para outro colega de equipa o efetuar;
- demorando a saída do terreno de jogo quando for substituído
- retardando excessivamente um recomeço
- pontapeando a bola para longe, levando-a nas mãos para longe ou provocando uma confrontação tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo
- executando um pontapé-livre em local errado com a intenção de forçar o árbitro a ordenar a sua repetição

Infrações passíveis de expulsão

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo quando cometa uma das infrações seguintes:

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penálti)
- anular uma clara oportunidade de golo de um adversário que se dirija para a sua baliza, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de penálti (exceto da forma descrita abaixo)
- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- tornar-se culpado de conduta violenta
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído que tenha sido expulso deve abandonar a zona envolvente do terreno de jogo e a área técnica.

Impedir de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penálti que impede a equipa adversária de marcar um golo ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido, a menos que:

- a infração seja agarrar, empurrar ou puxar ou
- o jogador infrator não tente jogar a bola ou não haja a possibilidade de o jogador disputar a bola ou
- a infração seja punível com um cartão vermelho, independentemente do local no terreno de jogo onde seja cometida (por exemplo, falta grosseira, conduta violenta, etc.)

Em todas as circunstâncias acima descritas o jogador é expulso.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a baliza
- a direção da jogada
- a possibilidade de manter ou controlar a bola
- a posição e o número de defensores

Falta grosseira

Um *tackle* ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira.

Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de uma falta grosseira.

Conduta violenta

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola ou contra um colega de equipa, um elemento oficial das equipas, um elemento da equipa de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contacto.

Para além disso, um jogador que, quando não está a disputar a bola, deliberadamente atinge um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou na cara com a mão ou braço, torna-se culpado de conduta violenta, a menos que o uso de força seja insignificante.

Faltas cometidas com o lançamento de objeto (ou da bola)

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

- com negligência – deve advertir o jogador infrator por comportamento antidesportivo
- usando força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta

4. Recomeço do jogo após faltas e incorreções

- Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada.
- Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração dentro do terreno de jogo contra:
 - um adversário – pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penálti
 - um colega de equipa, um suplente, um jogador que tenha sido substituído, um elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de arbitragem – pontapé-livre direto ou pontapé de penálti
 - outra pessoa – lançamento de bola ao solo

- Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração fora do terreno de jogo:
 - se o jogador já se encontra fora do terreno de jogo, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo
 - se o jogador abandona o terreno de jogo para cometer a infração, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. Contudo, se um jogador deixar o terreno de jogo numa jogada normal e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penáti, se a infração for cometida dentro da área de penáti do jogador infrator.
- Se um jogador, esteja dentro ou fora do terreno de jogo, atirar um objeto contra um adversário que se encontra no terreno de jogo, o recomeço será efetuado com um pontapé-livre direto ou pontapé de penáti no local em que o objeto atingiu ou atingiria o adversário
- O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto se um:
 - jogador que se encontre dentro do terreno de jogo lançar um objeto contra qualquer pessoa fora do terreno de jogo
 - suplente ou jogador que tenha sido substituído lançar um objeto contra um adversário que se encontre dentro do terreno de jogo

Lei

13

PONTAPÉS-LIVRES

1. Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador que cometa a falta ou infração.

Sinal de pontapé-livre indireto

O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

Um pontapé-livre indireto deve ser repetido, se o árbitro não assinalar que o pontapé-livre é indireto e a bola for pontapeada diretamente para a baliza.

A bola entra na baliza

- se, num pontapé-livre direto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é assinalado golo
- se, num pontapé-livre indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na baliza da equipa adversária, é concedido um pontapé de baliza
- se, num pontapé-livre direto ou indireto, a bola for pontapeada e entrar diretamente na própria baliza, é concedido à equipa adversária um pontapé de canto

2. Procedimento

Todos os pontapés-livres são executados a partir do local onde a infração foi cometida exceto nas situações seguintes:

- os pontapés-livres indiretos a favor da equipa atacante por uma infração cometida dentro da área de baliza adversária são executados a partir do ponto mais próximo da linha da área de baliza paralela à linha de baliza
- os pontapés-livres a favor da equipa defensora na sua área de baliza podem ser executados a partir de qualquer ponto nessa área

- os pontapés-livres resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.
- Contudo, se um jogador deixar o terreno de jogo numa jogada normal e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penáلتi, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penáلتi do jogador infrator
- A Lei designa outros pontos a partir dos quais devem ser executados os pontapés-livres (ver Leis 3, 11, 12)

A bola:

- deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador
- entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente, exceto no caso de um pontapé-livre a favor da equipa defensora na sua área de penáلتi em que a bola esteja em jogo quando é pontapeada diretamente para fora da área de penáلتi

Até que a bola esteja 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 baliza entre os postes da baliza
- fora da área de penáلتi nos pontapés dentro da área de penáلتi adversária

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

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

Se, na execução correta de um pontapé-livre, o jogador pontapeia a bola intencionalmente contra um adversário para poder em seguida continuar a jogá-la – sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

3. Infrações e sanções

Se, ao executar um pontapé-livre, um jogador da equipa adversária se encontra mais próximo da bola que a distância regulamentar, o pontapé-livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem; no entanto, se um jogador executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontre a menos de 9,15 m da bola, a interceptar, o árbitro deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução de um pontapé-livre, deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penáلتi, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penáلتi porque não tiveram tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penáلتi, a bola não for pontapeada diretamente para fora da área de penáلتi, o pontapé-livre é repetido.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante deliberadamente tocar a bola com a mão:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penáلتi, se a infração tiver sido cometida dentro da área de penáلتi do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Lei

14

O PONTAPÉ DE PENÁLTI

Um pontapé de penáلتi deve ser assinalado se um jogador cometer uma infração punida com pontapé-livre direto dentro da sua própria área de penáلتi ou fora do terreno de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.

Um golo pode ser marcado diretamente a partir de um pontapé de penáلتi.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de penáلتi.

O executante do pontapé de penáلتi deve ser devidamente identificado.

O guarda-redes deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ter sido pontapeada.

Todos os jogadores, para além do executante e do guarda-redes, devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da marca de penáلتi
- atrás da marca de penáلتi
- dentro do terreno de jogo
- fora da área de penáلتi

Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o pontapé seja executado

O executante do pontapé de penáلتi deve pontapear a bola para a frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para a frente.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador

O pontapé de penáلتi está concluído quando a bola deixa de se mover, sai de jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.

O árbitro pode conceder tempo adicional para permitir que um pontapé de penáلتi seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento.

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do pontapé de penálti, o pontapé deve ser executado. Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

O jogador executante do pontapé de penálti ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:

- se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto

exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um golo:

- um pontapé de penálti é executado para trás
- um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; o árbitro adverte o jogador que executou o pontapé
- o jogador executante simula pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante

O guarda-redes ou um seu colega de equipa transgride as Leis do Jogo:

- se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
- se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido; o guarda-redes é advertido se for responsável pela infração

Um jogador de qualquer das equipas infringe as Leis do Jogo, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal)

Se, depois de efetuado o pontapé de penálti:

o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indireto (ou pontapé-livre direto por mão na bola deliberada) é assinalado

a bola é tocada por um elemento estranho enquanto se move para a frente:

- pontapé é repetido

a bola, depois de ter batido no guarda-redes, nos postes ou na barra transversal, ressalta para dentro do terreno de jogo e é tocada por um elemento estranho:

- o árbitro interrompe o jogo
- o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola foi tocada por um elemento estranho

3. Quadro resumo

Resultado do pontapé de penálti		
	Golo	Não golo
Invasão pelo jogador atacante	Penálti é repetido	Pontapé-livre indireto
Invasão pelo jogador defensor	Golo	Penálti é repetido
Falta pelo guarda-redes	Golo	Penálti é repetido e guarda-redes é advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido

Lei

15

O LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar a linha lateral pelo solo ou pelo ar.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

- se a bola entra na baliza adversária – é assinalado um pontapé de baliza
- se a bola entra na baliza do executante – é assinalado um pontapé de canto

1. Procedimento

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- fazer frente ao terreno
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha
- lançar a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça no local onde ela saiu do terreno de jogo

Todos os adversários têm de estar pelo menos a 2 metros de distância do local onde é executado o lançamento lateral.

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo. Se a bola tocar no solo antes de entrar no terreno de jogo, o lançamento deve ser repetido pela mesma equipa e no mesmo local. Se o lançamento não tiver sido efetuado corretamente, é executado por um jogador da equipa contrária.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um lançamento lateral, atira a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma negligente, imprudente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

O executante não deve jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.

2. Infrações e sanções

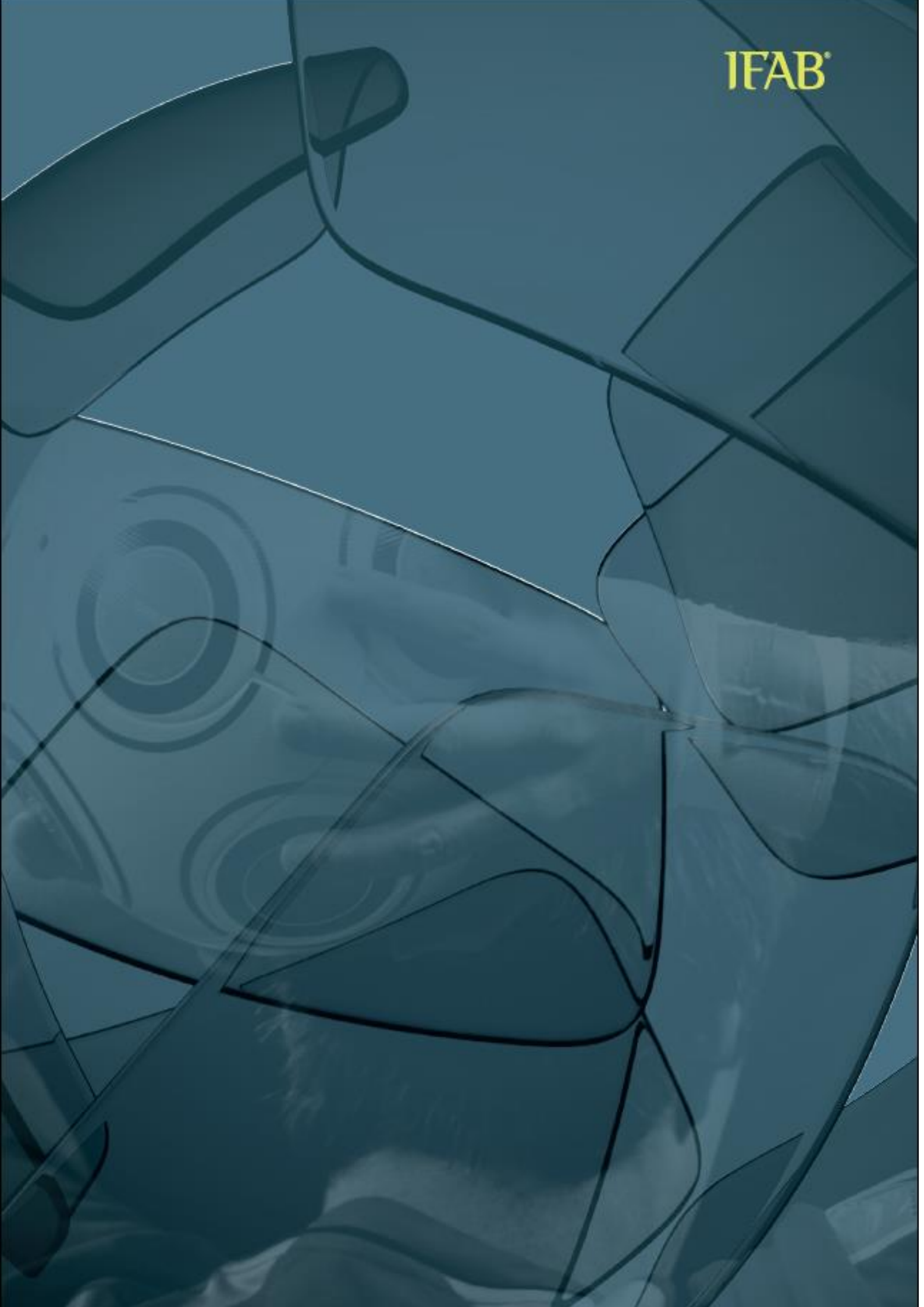
Se, após a bola estar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes de esta ter tocado outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o lançador deliberadamente tocar a bola com a mão:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penáti, se a infração tiver ocorrido dentro da área de penáti do lançador, a menos que o guarda-redes da equipa defensora tenha tocado na bola com a mão, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante do lançamento lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local onde vai ser executado o lançamento) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o lançamento lateral tiver sido executado, é assinalado um pontapé-livre indireto.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o lançamento é repetido por um jogador da equipa adversária.

IFAB®



Lei

16

O PONTAPÉ DE BALIZA

Um pontapé de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária; se bola tiver saído da área de penálti e entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel e é pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- A bola está em jogo logo que saia da área de penálti
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penálti até que a bola esteja em jogo

2. Infrações e sanções

Se a bola não sair da área de penálti ou se for tocada por um jogador antes de sair da área de penálti, o pontapé é repetido.

Se, após a bola entrar em jogo, o executante lhe toca novamente antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração ocorrer dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Se um adversário que se encontra dentro da área de penáلتi no momento em que o pontapé de baliza é executado, toca ou disputa a bola antes de esta ter tocado noutro jogador, o pontapé de baliza é repetido.

Se um jogador entrar na área de penáلتi antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta, o pontapé de baliza é repetido e o jogador infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza é repetido.

IFAB®



Lei

17

O PONTAPÉ DE CANTO

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto
- A bandeira de canto não pode ser movida
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 9,15 m da área de canto até que a bola esteja em jogo

2. Infrações e sanções

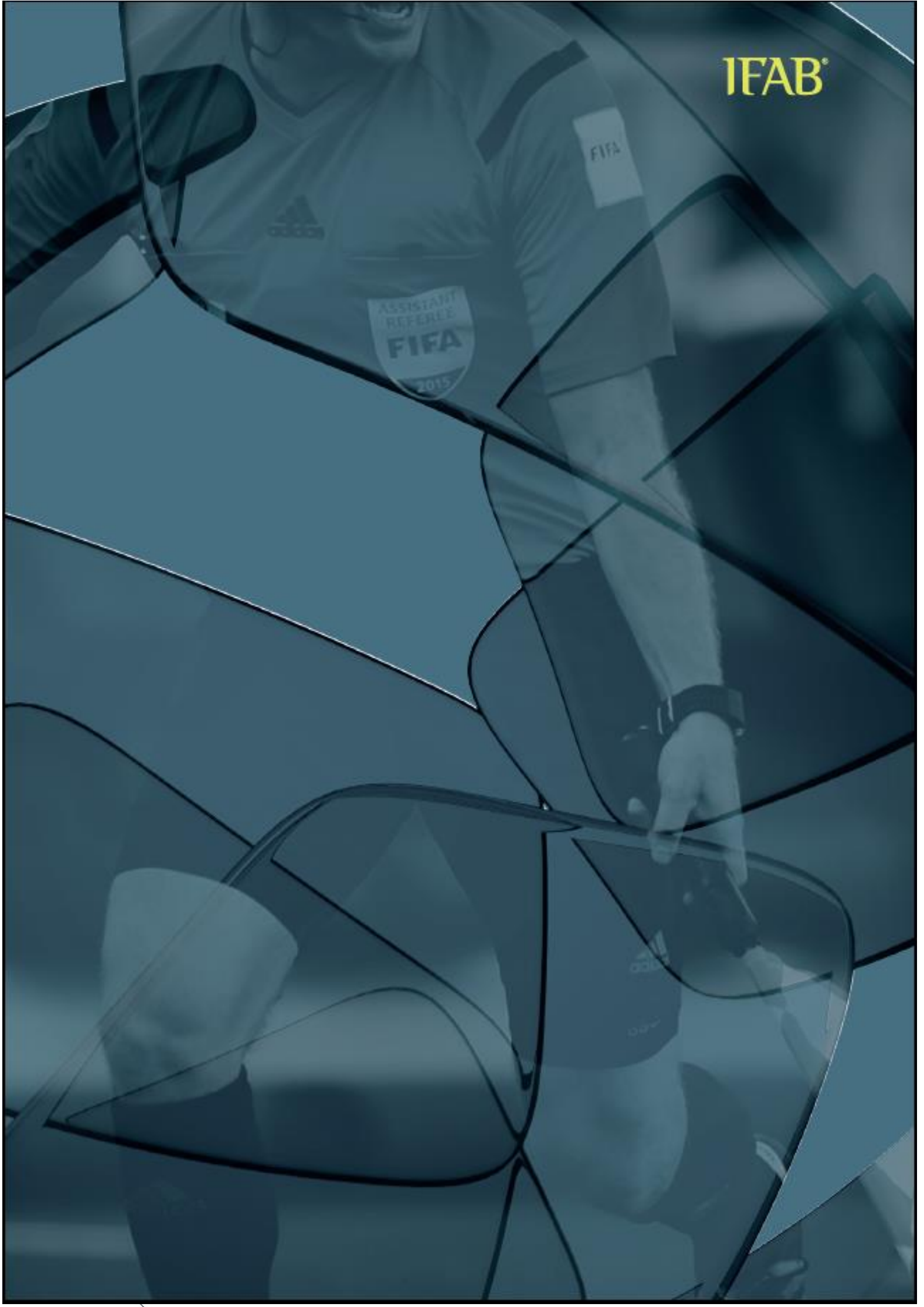
Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos:

- é assinalado um pontapé-livre direto
- é assinalado um pontapé de penálti, se a infração ocorrer dentro da área de penálti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre indireto

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de canto, pontapear a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma negligente, imprudente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração a esta Lei o pontapé é repetido.

IFAB®



Alterações Leis do Jogo 2016/17

RESUMO DAS ALTERAÇÕES ÀS LEIS

Segue-se um resumo das principais alterações e esclarecimentos

LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

- Superfícies artificiais e naturais não podem ser combinadas no terreno
- Os organizadores das competições podem determinar a dimensão do terreno nas suas competições (respeitando a Lei)
- Toda a publicidade comercial no solo deve situar-se pelo menos a 1 metro de distância das linhas que delimitam o terreno de jogo.
- Logótipos, emblemas das federações nacionais de futebol, competições, etc., são permitidos nas bandeiras de canto (sem publicidade)

LEI 2 – A BOLA

Sem alterações.

LEI 3 – OS JOGADORES (NOVO TÍTULO)

- Um jogo não pode começar ou continuar, se uma equipa tiver menos de 7 jogadores
- Os substitutos podem recomeçar o jogo desde que já tenham entrado no terreno de jogo
- Esclarece a situação em que um jogador é expulso antes ou depois do pontapé de saída
- Pontapé-livre direto (ou pontapé de penálti) se um substituto ou elemento oficial da equipa interfere no desenrolar do jogo
- Se alguma coisa ou alguém (que não um jogador) toca na bola enquanto esta se dirige para a baliza, o árbitro pode validar o golo se esse toque não tiver tido interferência nos jogadores defensores
- Se for marcado um golo com uma pessoa a mais no terreno e o árbitro tiver recomeçado o jogo, o golo é validado e o jogo prossegue

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- Qualquer fita ou outro material nas meias, ou cobrindo-as, deve ser da mesma cor das meias
- Um jogador que perca uma bota ou caneleira acidentalmente pode jogar até à interrupção seguinte
- Os calções interiores devem ser da mesma cor dos calções ou da batinha; todos os jogadores da equipa devem usar a mesma cor
- É proibida a comunicação eletrónica com os suplentes
- Um jogador pode regressar com o jogo a decorrer após ter mudado ou corrigido o equipamento, logo que o equipamento tenha sido verificado (pelo árbitro, quarto árbitro ou árbitro assistente) e o árbitro faça o sinal de autorização.

LEI 5 – O ÁRBITRO

- Uma decisão não pode ser alterada, se o jogo tiver recomeçado ou o árbitro tiver deixado o terreno de jogo
- Se forem cometidas várias infrações simultaneamente, é punida a mais grave
- O árbitro pode expulsar um jogador a partir da inspeção antes do jogo
- O árbitro só pode usar cartão vermelho ou amarelo depois de entrar no terreno no começo do jogo
- Um jogador lesionado na sequência de uma falta sancionada com cartão vermelho ou amarelo pode ser rapidamente avaliado e assistido e permanecer no terreno
- O equipamento que um árbitro está ou não autorizado a usar
- Diagramas dos sinais do árbitro incluídos (na secção Linhas de Orientação)

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM (NOVO TÍTULO)

- Mais pormenores acerca dos deveres dos assistentes, árbitros assistentes adicionais, quarto árbitro
- Diagramas dos sinais do árbitro assistente incluídos (na secção Linhas de Orientação)

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

- Mais razões para tempo adicional (por exemplo pausas para ingestão de bebidas medicinais)

LEI 8 – O COMEÇO E O RECOMEÇO DO JOGO

- Todos os recomeços incluídos (anteriormente apenas pontapé de saída e lançamento da bola ao solo)
- A bola deve mover-se claramente para estar em jogo em todos os recomeços efetuados com pontapé
- A bola pode ser pontapeada em qualquer direção aquando do pontapé de saída (anteriormente tinha de ser para a frente)
- O árbitro não pode “influenciar” o resultado de um lançamento da bola ao solo

LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

- Se a bola ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido num elemento da equipa de arbitragem, considera-se que está em jogo a menos que tenha ultrapassado completamente a linha delimitadora do terreno

LEI 10 – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO (NOVO TÍTULO)

Pontapés da marca de penálti:

- O árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés (salvo devido a condições meteorológicas, por razões de segurança, etc...)
- Um jogador temporariamente fora do terreno (por exemplo, lesionado) quando soa o apito final pode participar
- Ambas as equipas devem ter o mesmo número de jogadores antes e durante a execução dos pontapés
- Definição clara do momento em que o pontapé está concluído
- Os pontapés não sofrem atrasos se um jogador sai do terreno; se o jogador não regressar a tempo o pontapé não é executado

LEI 11 – FORA DE JOGO

- Linha de meio-campo “neutra” no fora de jogo; o jogador tem de estar no meio-campo adversário
- Os braços dos jogadores não são considerados ao ser ajuizada a posição de fora de jogo (incluindo o guarda-redes)
- Pontapés-livres na sequência de fora de jogo são sempre marcados no local onde a infração foi cometida (inclusive se for no meio-campo do próprio jogador)
- Um jogador defensor fora do terreno só está “ativo” até que a equipa que defende afaste a bola ou que o jogo seja interrompido
- O mesmo para o jogador atacante; até regressar está em posição de fora de jogo

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

- Falta com contacto é sancionada com pontapé-livre direto
- Vantagem em caso de cartão vermelho – pontapé-livre indireto se o infrator se envolver no jogo
- Alteração da redação de mão na bola para que nem todas as mãos na bola sejam sancionadas com cartão amarelo
- Algumas infrações relativas à anulação de uma clara oportunidade de marcar um golo na área de penálti são punidas com um cartão amarelo
- A tentativa de conduta violenta é sancionada com cartão vermelho, ainda que não haja contacto
- Agredir na cabeça ou na cara quando não está a disputar a bola com um adversário é sancionado com cartão vermelho (a menos que o uso da força seja insignificante)
- Uma falta contra suplentes, elementos oficiais das equipas, elementos da equipa de arbitragem, etc. é agora sancionada com pontapé-livre direto
- Falta fora do terreno é punida com pontapé-livre direto na linha delimitadora do terreno (penálti na própria área de penálti)

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

- Diferença entre “interromper” um pontapé-livre e “interceptar” a bola após o pontapé-livre ser executado

LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENÁLTI

- Pontapé-livre indireto + cartão amarelo se jogador errado deliberadamente executar o pontapé de penáلتي
- Pontapé-livre indireto se a bola é pontapeada para trás
- Se ocorrer simulação “ilegal”, é sempre punida com pontapé-livre indireto (e cartão amarelo)
- Guarda-redes vê cartão amarelo se comete infração e o pontapé de penáلتي é repetido

LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

- Nova redação deixa claro que a bola tem de ser lançada com as duas mãos

LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

- Se o pontapé de baliza é executado e a bola entra na própria baliza, é concedido pontapé de canto ao adversário
- Um adversário na área de penáلتي quando o pontapé de baliza é executado não pode jogar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

- Se o pontapé de canto é executado e a bola entra na própria baliza, é concedido pontapé de canto ao adversário

IFAB®



HANDS
FOR PEOPLE

10/20

PORMENORES DE TODAS AS ALTERAÇÕES ÀS LEIS (PELA ORDEM DAS LEIS)

Seguem-se as principais alterações às Leis do Jogo que não estão relacionadas com a língua ou fraseologia. Para cada alteração, são fornecidas a redação anterior (se apropriado) e a redação nova, alterada ou adicionada seguida de uma explicação da alteração.

O texto apresentado nos parágrafos “texto anterior” pode ser exatamente o texto anterior ou uma descrição mais geral do seu significado.

LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

1.1 – Superfícies artificiais e naturais não podem ser combinadas

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Os jogos podem jogar-se em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.	O terreno de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).

Explicação

Por razões de segurança, as superfícies mistas naturais e artificiais não são permitidas no terreno de jogo. É permitida uma superfície diferente nas áreas envolventes, por exemplo relvado artificial na área de vigilância dos árbitros assistentes. É permitida uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais.

1.2 - Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas delimitadoras do terreno (dentro dos parâmetros da Lei 1)

Texto adicional

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento da linha de baliza e da linha lateral dentro dos limites acima indicados.

Explicação

Os organizadores das competições têm autoridade para determinar o comprimento das linhas laterais e linhas de baliza nos seus jogos cumprindo as dimensões da Lei 1.

1.3 - A área técnica

A informação sobre a área técnica foi mudada para o fim da secção das Leis.

1.4 – Tecnologia da linha de baliza (TLB)

A informação sobre a TLB saiu da Lei 10.

1.5 – Publicidade comercial no solo

Texto antigo

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas laterais, desde que as equipas entrem no terreno de jogo...

Novo texto

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas delimitadoras do terreno, desde que as equipas entrem no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo (...)

Explicação

As restrições à publicidade comercial no solo dizem respeito tanto à linha de baliza, como às linhas laterais.

1.6 - Logótipos e emblemas nas bandeiras de canto

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
É proibida a reprodução real ou virtual de logótipos e emblemas representativos da FIFA, confederações e federações membros, ligas, clubes ou outros órgãos no terreno de jogo, nas balizas, nos postes e bandeiras de canto durante o tempo de jogo.	É proibida a reprodução real ou virtual de logótipos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais de futebol, organizadores de competições, clubes ou outros órgãos no terreno de jogo, nas redes das balizas e nas áreas que estas encerram, nas balizas e nos postes de bandeiras de canto, durante o tempo de jogo. A reprodução dos referidos logótipos ou emblemas é permitida nas bandeiras de canto.

Explicação

- **Federações nacionais de futebol** substitui **federações membros**
- **Competições** substitui **ligas**, uma vez que as competições da taça não estão cobertas pela redação atual
- Estes logótipos são já amplamente usados e permiti-los nas bandeiras é coerente com a Lei 2 que os permite na bola.

LEI 2 – A BOLA

Sem alterações.

LEI 3 – OS JOGADORES

3.1 – Alteração do título

<u>Título anterior</u>	<u>Novo título</u>
O número de jogadores	Os Jogadores

Explicação

O novo título reflete o facto de o conteúdo incluir referência a suplentes, etc.

3.2 – Número mínimo de jogadores

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Nenhum jogo pode começar se uma das equipas dispuser de menos de sete jogadores.</p> <p>(...) embora um não possa COMEÇAR se uma das equipa dispuser de menos de sete jogadores, o número mínimo de jogadores de uma equipa necessário para que um jogo CONTINUE é deixado ao critério das federações membros. Contudo, o IFAB é de opinião que um jogo não deve continuar se uma das equipas dispuser de menos de sete jogadores.</p>	<p>Nenhum jogo pode começar ou continuar se uma das equipas dispuser de menos de sete jogadores.</p>

Explicação

A recomendação do IFAB de que o número mínimo de jogadores para que um jogo continue torna-se Lei. Tal é coerente com o mínimo para se começar o jogo.

3.3 – Recomeços por substitutos

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Um substituto que não tenha completado o processo de substituição, entrando no terreno de jogo, não pode recomeçar o jogo, executando um lançamento lateral ou um pontapé de canto.</p>	<p>O substituto pode recomeçar o jogo desde que já tenha entrado no terreno de jogo.</p>

Explicação

Clarifica que um substituto que penetre no terreno de jogo pode efetuar qualquer recomeço, incluindo um pontapé de canto ou um lançamento lateral; há quem interprete erradamente a redação “antiga” como se esta exigisse que o jogo tivesse recomeçado antes que um substituto pudesse efetuar um recomeço.

3.4 – Substituto designado inicia o jogo em vez de um jogador designado

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se no início do jogo, entrar um suplente no terreno de jogo em vez de um efetivo e o árbitro não for informado dessa mudança</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>o árbitro permite que o suplente continue em jogo (...)</i>	<p>Se um suplente iniciar o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não for informado dessa mudança:</p> <ul style="list-style-type: none">• o árbitro permite que o suplente continue em jogo (...)

Explicação

Clarifica que, se um efetivo é “substituído” por um suplente antes de o jogo ter início, o jogador, ao chegar, pode ser suplente. É mais lógico, que tal tenha efeito quando o jogo se inicia do que quando o suplente entra no terreno de jogo.

3.5 – Pessoas a mais dentro do terreno de jogo – estatuto do jogador expulso

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho, tal como um jogador expulso.</p>	<p>Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.</p>

Explicação

É mais lógico tratar um jogador expulso como um suplente, para que um jogador que regresse ao terreno (tendo sido expulso) seja penalizado com um pontapé-livre.

3.6 – Infrações pelos suplentes e elementos oficiais das equipas

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se um suplente ou um jogador substituído penetra no terreno de jogo sem autorização do árbitro:</p> <ul style="list-style-type: none">• se o árbitro interrompeu a partida, o jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto...	<p>Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por:</p> <ul style="list-style-type: none">• _um elemento oficial de uma equipa, um suplente ou um jogador substituído ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto ou pontapé de penálti

Se um elemento oficial de uma equipa entra no terreno de jogo:

- se o árbitro interromper o jogo, deverá recomencá-lo com um lançamento de bola ao solo...

Explicação

Existe um problema crescente relacionado com a entrada no terreno de suplentes ou elementos oficiais das equipas para interferir com o desenrolar do jogo ou com o adversário, por exemplo impedir um golo. Tal é claramente “injusto” e um pontapé-livre direto (ou pontapé de penálti, se for dentro da área de penálti) é o mais apropriado.

3.7 – Jogador que é expulso antes ou após o pontapé de saída

Texto adicional

Um jogador que é expulso:

- antes de ser entregue a ficha de jogo não pode ser designado na mesma seja em que qualidade for
- depois de ser designado na ficha de jogo e antes do início do jogo pode ser substituído por um suplente designado (que não pode ser substituído)
- após o início do jogo não pode ser substituído

Explicação

Clarifica que um jogador expulso pode ser substituído.

3.8 – Impacto causado pelo facto de um substituto, elemento oficial da equipa ou elemento estranho tocar na bola que se dirige para a baliza

Texto antigo

Nas situações referidas no ponto 3.6, o árbitro deve interromper o jogo, se o “intruso” interferir com o desenrolar do jogo ou tocar na bola

Se um elemento estranho entrar no terreno de jogo:

- o árbitro deve interromper o jogo (mas não imediatamente se o elemento estranho não interfere no desenrolar do jogo)

Novo texto

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a bola entrar na baliza adversária.

Explicação

Esta alteração de **'fair play'** significa que, se uma tentativa de impedir um golo for mal sucedida, o árbitro pode validar o golo (ver 3.9).

3.9 - Golo obtido com uma pessoa a mais dentro do terreno de jogo

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se após a obtenção de um golo, o árbitro se apercebe, antes de o jogo recomeçar, que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:</p> <ul style="list-style-type: none">• o árbitro deve invalidar o golo se:<ul style="list-style-type: none">• a pessoa a mais era um estranho e teve interferência no jogo• a pessoa a mais era um jogador, suplente, substituído ou oficial da equipa que marcou o golo	<p>Se, após a obtenção de um golo, o árbitro se apercebe, antes de o jogo recomeçar, que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:</p> <p>o árbitro deve invalidar o golo se a pessoa a mais era:</p> <ul style="list-style-type: none">• um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo• um elemento estranho que interferiu com o desenrolar do jogo, a menos que o golo resulte de uma situação como a descrita em “pessoa a mais dentro do terreno de jogo” <p>O jogo recomeça com um pontapé de baliza, pontapé de canto</p> <p>Se, após a obtenção de um golo e após o jogo ter recomeçado, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado.</p> <p>Se a pessoa a mais continuar no terreno de jogo, o árbitro deve:</p> <ul style="list-style-type: none">• interromper o jogo• ordenar a saída da pessoa a mais• recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme for apropriado <p>O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.</p>

Explicação

- Incorpora-se o princípio descrito em 3.8 (acima)
- Esclarece como recomeçar se for marcado um golo quando está uma pessoa a mais no terreno e o jogo ainda não recomeçou
- Esclarece que, se for marcado um golo quando se encontrar uma pessoa a mais no terreno e o jogo já tiver recomeçado, o árbitro tem de permitir que o jogo continue e não pode invalidar o golo ou “anular” o período entre o golo e a descoberta da pessoa a mais

3.10 – Referência a capitão de equipa (da Lei 12)

Texto adicional

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa

Explicação

É mais lógico ter esta frase na Lei 3 do que na Lei 12.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

4.1 – Fita ou material que cobre as meias

Texto antigo

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende as seguintes...

- meias - se a fita adesiva ou material semelhante for aplicado externamente, deverá ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada

Novo texto

- meias - se fita adesiva ou qualquer material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre

Explicação

Esclarece que o material, que não fita adesiva, deve ser da mesma cor das meias que cobre, uma vez que alguns jogadores usam meias pelo tornozelo (ou similares) que são de cores diferentes das meias.

4.2 – Perda de bota ou caneleira

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Se um jogador perder acidentalmente uma bota e jogar imediatamente a bola e/ou marcar um golo ... o golo deve ser validado.	Se um jogador perder acidentalmente uma bota ou uma caneleira, deve substituí-la logo que possível e, o mais tardar, na paragem de jogo seguinte; se, antes de o fazer, jogar a bola e/ou marcar um golo, este deve ser validado.

Explicação

É mais claro especificar que o calçado deve ser substituído rapidamente e, o mais tardar, na vez seguinte em que a bola sai de jogo. É lógico aplicar o mesmo princípio às caneleiras.

4.3 – Cor da roupa interior

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>O equipamento básico obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• camisola ou camisa com mangas – se o jogador usar camisola interior, a cor das mangas deve ser a mesma da cor predominante das mangas da camisola ou camisa• calções - se o jogador usa calções interiores ou collants, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções	<p>O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• camisola com mangas• calções <p>As camisolas interiores devem ser da mesma cor da cor predominante das mangas da camisola</p> <p>Os calções interiores ou collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.</p>

Explicação

- **(Camisola interior substitui roupa interior.**
- Hoje em dia, os fabricantes produzem calções com uma parte de baixo de cor diferente (bainha). A alteração da Lei permite que os calções interiores/collants sejam da mesma cor do calção ou da “bainha”, mas toda a equipa tem de usar a mesma cor

4.4 – Bonés

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Os equipamentos de proteção... não são considerados perigosos e como tal são autorizados.	Os equipamentos de proteção não perigosos... assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

Explicação

Inclui-se a referência a “bonés de guarda-redes” para que o seu uso seja permitido à luz das Leis.

4.5 – Comunicação eletrónica com jogadores (incluindo substitutos)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
É proibido o uso de sistemas de comunicação eletrónico entre jogadores e/ou equipa técnica.	É proibido o uso de quaisquer sistemas de comunicação eletrónico entre jogadores (incluindo suplentes, ou jogadores substituídos e jogadores expulsos) e/ou equipa técnica.

Explicação

Esclarece que é proibida a comunicação eletrónica com substitutos

4.6 – Jogador que regressa após mudar ou corrigir o equipamento

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Por qualquer infração a esta Lei:</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualquer jogador a quem tenha sido solicitado para deixar o terreno para corrigir o seu equipamento não poderá reentrar sem autorização do árbitro • o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a reentrar no terreno de jogo • o jogador só pode regressar ao terreno de jogo numa paragem do jogo 	<p>Um jogador que deixe o terreno de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ver um elemento da equipa de arbitragem assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a reentrar no terreno de jogo • regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com o jogo a decorrer)

Explicação

A Lei era pouco clara quanto a saber se um jogador que decide deixar o terreno de jogo (por exemplo para trocar de botas) pode regressar com o jogo a decorrer. A nova redação permite ao quarto árbitro ou árbitro assistente verificar o equipamento e, independentemente da razão pela qual o jogador deixou o terreno de jogo, este é tratado da mesma forma como se regressasse após uma lesão. Tal é melhor para o jogo e reduz o conflito e irritação.

LEI 5 – O ÁRBITRO

5.1 - Decisões do Árbitro – opinião e poder discricionário

Texto adicional

As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Leis do Jogo e o “espírito do jogo” e são baseadas na opinião do árbitro que tem poder discricionário para tomar as medidas adequadas no quadro das Leis do Jogo.

Explicação

Ao longo das Leis existe a referência a “na opinião do árbitro” e “à discricião do árbitro”, assim esta frase elimina a necessidade de usar regularmente “na opinião de” ou “à discricião de”. O conceito do “espírito do jogo” aparece agora nas Leis.

5.2 - Decisões do árbitro – quando as decisões não podem ser alteradas

Texto antigo

O árbitro só pode revogar uma decisão se ele verifica ser incorreta ou se o entender necessário, por indicação do árbitro assistente ou do 4.º árbitro, desde que o jogo ainda não tenha recomeçado ou terminado.

Novo texto

O árbitro não pode alterar uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou terminado o jogo.

Explicação

Uma vez que o árbitro assinala o final de uma das partes do jogo e deixa o terreno, a decisão não pode ser alterada mesmo se a informação surgir por exemplo durante o intervalo.

5.3 – Várias infrações cometidas simultaneamente

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<ul style="list-style-type: none"> • deve sancionar a infração mais grave quando um jogador (os jogadores da mesma equipa) cometa mais que uma infração ao mesmo tempo • cometidas por jogadores das duas equipas: o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo 	<ul style="list-style-type: none"> • deve punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo

Explicação

Não deve ter importância se se trata de um ou vários jogadores ou de que equipa são, já que deve ser penalizada a infração mais grave. Mesma alteração incluída na Lei 14.

5.4 – Autoridade para aplicar sanções disciplinares a partir da inspeção do terreno antes do jogo (ver 12.8)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo até que saia após o apito final.</p>	<p>O árbitro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de pontapés de penálti). Se, antes de entrar no terreno de jogo no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outro comportamento incorreto.

Explicação

A nova redação identifica exatamente o momento em que se inicia a autoridade do árbitro para aplicar sanções. A redação atual da Lei 12 diz respeito ao momento em que não foi feito o aquecimento antes do jogo, as equipas não entraram no terreno juntas, etc. É lógico que, se por exemplo 2 jogadores lutarem no túnel ou no aquecimento antes do jogo, os mesmos não podem ser autorizados a jogar, já que tal poria em risco o controlo do jogo e não seria bom para a imagem do jogo.

Durante a inspeção do terreno de jogo, o árbitro pode decidir mudar as marcações, etc., assim, é lógico que este é o momento a partir do qual se inicia a sua autoridade para “expulsar” um jogador. As infrações não passíveis de expulsão serão reportadas, sendo que os cartões amarelos não podem ser exibidos antes do jogo nem podem transitar para o jogo. (Ver também 12.8).

5.5 – Autoridade para exhibir cartões vermelhos e amarelos

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
O árbitro tem autoridade para exhibir cartões amarelos ou vermelhos durante o intervalo ou depois do final do jogo, assim como durante os prolongamentos e pontapés da marca de penálti, porque o jogo continua, nesses momentos, debaixo da sua jurisdição.	O árbitro: <ul style="list-style-type: none">• tem autoridade para exhibir cartões amarelos ou vermelhos desde que entra no terreno de jogo no início do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penálti

Explicação

Esclarece (à luz do ponto 5.4) que o árbitro só pode usar cartões vermelhos ou amarelos a partir do momento em que entra no terreno para o começo do jogo.

5.6 – Jogador pode ser avaliado e assistido rapidamente no terreno após infração sancionada com cartão amarelo ou vermelho

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
	O árbitro deve (...) parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e tomar medidas para ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado (...) As exceções a estas regras só são admitidas quando: <ul style="list-style-type: none">• um guarda-redes se lesione• um guarda-redes e um jogador de campo choquem, necessitando de cuidados imediatos

- jogadores da mesma equipa choquem, necessitando de cuidados imediatos
- uma lesão grave ocorra

Texto adicional

- um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: falta grosseira ou conduta violenta), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente

Explicação

É normalmente considerado injusto que um jogador que se lesiona devido a uma falta grave, entrando no terreno o treinador ou médico, tenha de deixar o terreno dando vantagem numérica à equipa infratora. (Ver Linhas de Orientação Prática).

5.7 – Impacto de elemento estranho tocar na bola quando esta se dirige para a baliza

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrarem no terreno de jogo, o árbitro: - só deve interromper a partida no caso de interferirem no jogo. O jogo deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local	se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no terreno de jogo o árbitro deve: <ul style="list-style-type: none"> • interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola, o golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que o contacto tenha sido com a bola), exceto se a bola entrar na baliza adversária

Explicação

Isto torna a Lei 5 coerente com a alteração na Lei 3 (ver 3.8).

5.8 – Equipamento do árbitro

Texto adicional

Equipamento obrigatório:

- Apito(s)
- Relógio(s)
- Cartões vermelho e amarelo
- Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem – dispositivos de vibração e bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc.
- Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrónico.

Explicação

Transferida da Lei 4. A redação esclarece o equipamento que um árbitro está ou não autorizado a usar.

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

6.1 – Alteração do título

<u>Título anterior</u>	<u>Novo título</u>
Os Árbitros Assistentes	Os Outros elementos da equipa de arbitragem

Explicação

Os deveres de todos os outros elementos da equipa de arbitragem (árbitros assistentes, quarto árbitro, árbitros assistentes adicionais e árbitro assistente de reserva) estão agora incluídos nesta Lei.

6.2 – Autoridade do árbitro sobre os outros elementos da equipa de arbitragem

<u>Texto adicional</u>
Os elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção do árbitro.

Explicação

Realça o papel de liderança do árbitro.

6.3 – Assistência prestada ao árbitro pelos outros elementos da equipa de arbitragem

Texto adicional

Os elementos da equipa de arbitragem ajudam o árbitro a inspecionar o terreno de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registo do tempo, golos, comportamento incorreto, etc.

Explicação

A indicação na parte inicial da Lei da assistência normalmente prestada ao árbitro evita repetições nas secções de cada elemento da equipa de arbitragem.

6.4 – Procedimento se um elemento da equipa de arbitragem estiver impossibilitado de arbitrar

Texto antigo

O organizador deve indicar claramente antes do início da competição qual de entre o quarto árbitro e o árbitro assistente mais qualificado substitui o árbitro designado no caso de indisponibilidade do último. Se for o árbitro assistente, o quarto árbitro torna-se então árbitro assistente.

Novo texto

O regulamento da competição deve indicar claramente quem é que substitui um árbitro que está impossibilitado de começar ou continuar o jogo e as alterações que a substituição implica. O regulamento deve, em especial, indicar claramente se, no caso de o árbitro estar impossibilitado de continuar, deve ser o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais qualificado ou o árbitro assistente adicional mais qualificado a assumir o controlo do jogo.

Explicação

Esta redação simplifica, de modo que não é necessário elencar cada cenário.

6.5 – Deveres do quarto árbitro

Texto adicional

O quarto árbitro (...) ajuda o árbitro em todo o momento a:

- verificar o equipamento de um jogador ou suplente
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento)

Explicação

Foram acrescentadas tarefas normalmente desempenhadas pelo quarto árbitro.

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

7.1 - Tempo adicional

Texto adicional

Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo perdido ocasionado por:

- avaliação das lesões e transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo (...)
- paragens para ingerir bebidas ou por outras razões médicas permitidas pelo regulamento da competição

Explicação

Foram acrescentadas estas causas frequentes de tempo adicional. Em particular, “pausas para bebidas” autorizadas para que tenham validade nas Leis.

LEI 8 – O COMEÇO E O RECOMEÇO DO JOGO

8.1 – Inclusão de referência a todos os recomeços

Texto adicional

O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de penálti, lançamento da linha lateral, pontapé de baliza e pontapé de canto (ver Leis 13 a 17).

Explicação

É Ilógico (especialmente para quem não é árbitro) que a Lei acerca do recomeço apenas inclua o pontapé de saída e o lançamento da bola ao solo, assim, foi acrescentada a referência a outros recomeços de jogo.

8.2 – Infrações quando a bola não está em jogo

Texto adicional

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

Explicação

Esclarece que o recomeço não é alterado por um incidente quando a bola não está em jogo, por exemplo, quando um jogador agarra outro antes de um pontapé de canto; a conduta violenta após um pontapé-livre é assinalada, etc.

8.3 – Pontapé de saída: a bola tem claramente de se mover para estar em jogo; pode ser pontapeada em qualquer direção

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<ul style="list-style-type: none">a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova para a frente	<ul style="list-style-type: none">a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente

Explicação

Não se exigir que a bola se mova para a frente no pontapé de saída significa que um jogador atacante não necessita de estar no meio-campo adversário (o que não é permitido) para receber a bola. Tal como noutras Leis, a bola tem de se mover claramente. Assim, elimina a prática de um jogador apenas tocar a bola e depois, de modo incorreto, fingir que o pontapé não foi executado.

8.4 – Posição lançamento da bola ao solo

<u>Texto adicional</u>
O Árbitro deixa cair a bola no local onde esta se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se o jogo tiver sido interrompido dentro da área de baliza, sendo que neste caso o árbitro faz o lançamento da bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Explicação

Fazer esta afirmação claramente aqui elimina as muitas outras vezes que isto aparece nas leis atuais.

8.5 – O árbitro não pode determinar a disputa da bola ao solo

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
O árbitro não tem poderes para decidir quem pode ou não pode disputar a bola ao solo.	Qualquer número de jogadores pode disputar uma bola lançada ao solo (incluindo o guarda-redes); o árbitro não tem poderes para decidir quem pode disputar uma bola lançada ao solo ou o seu resultado.

Explicação

Esclarece que os árbitros não devem “influenciar” quem deve participar nas situações de lançamento da bola ao solo.

8.6 – Lançamento da bola ao solo pontapeada diretamente para a baliza

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Se a bola entra na baliza adversária diretamente (...)	Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores (...)

Explicação

A substituição de “diretamente” por “sem tocar em pelo menos 2 jogadores” torna a redação mais clara e coerente com a redação de outras Leis.

LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

9.1 - Bola que ressalta de um elemento da equipa de arbitragem

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido nos postes, na barra transversal ou na bandeira de canto • ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro ou num árbitro assistente quando este se encontra dentro do terreno de jogo 	<p>A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido num elemento da equipa de arbitragem, num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece no terreno de jogo</p>

Explicação

A alteração confirma que a bola ainda está em jogo, se ressaltar de um elemento da equipa de arbitragem que está fora do terreno de jogo (árbitro assistente, árbitro assistente adicional) e a bola não ultrapassar totalmente a linha.

LEI 10 – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

10.1 – Alteração do título

<u>Título anterior</u>	<u>Novo título</u>
A Marcação de Golos	Determinação do Resultado de um Jogo

Explicação

Pontapé da marca de penáti, golos marcados fora, etc., agora estão incluídos nesta Lei.

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>O árbitro escolhe a baliza onde os pontapés vão ser executados</p> <p>É possível mudar de área de penáلتi onde se executam os pontapés da marca de penáلتi, apenas no caso da baliza ou da superfície de jogo ficarem inutilizáveis.</p>	<p>A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do solo, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés, só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou a superfície de jogo ficarem inutilizáveis.</p>

Explicação

Os árbitros têm dificuldade em decidir que baliza usar, com os adeptos da equipa visitada de um lado e os da equipa visitante do outro. Sem prejuízo de considerações que se sobreponham (segurança, condições do terreno, etc...) o método mais justo é o sorteio por meio de uma moeda.

10.2.2 – Jogadores habilitados (incluindo os que estiverem temporariamente fora do terreno)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>À exceção do caso precedente, só os jogadores que se encontram no terreno de jogo no final do encontro, ou no caso de prolongamento no final deste, são autorizados a executar os pontapés da marca de penáلتi.</p>	<p>À exceção do substituto de um guarda-redes lesionado, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar pontapés</p>

Explicação

Esclarece que um jogador temporariamente fora do terreno legitimamente (lesão, regularização de equipamento, etc.) pode tomar parte nos pontapés, assim como pode um suplente que substitua um guarda-redes.

10.2.3 – Designação e ordem dos executantes de pontapés de penáلتi

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os pontapés da marca de penáلتi de entre os presentes no terreno de jogo no final da partida, assim como a ordem pela qual esses jogadores os vão executar</p>	<p>Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os pontapés da marca de penáلتi. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem</p>

Explicação

Esclarece que os nomes e/ou a ordem dos executantes não têm de ser comunicados ao árbitro (alguns árbitros, incorretamente, pedem os nomes e impedem que a ordem seja alterada).

10.2.4 – O mesmo número de jogadores

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se uma equipa termina o jogo com mais jogadores que a adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária e o capitão comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído.</p> <p>Se um jogador se lesionar ou for expulso durante a execução dos pontapés da marca de penálti e a sua equipa se encontre em inferioridade numérica, o árbitro não deve reduzir o número de jogadores da outra equipa habilitados para executarem os pontapés. Um número igual de jogadores em cada equipa só é obrigatório no início da execução dos pontapés da marca de penálti.</p>	<p>Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés de penálti, uma equipa tiver mais jogadores do que a equipa adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipa adversária e_o árbitro deve ser informado_do nome e número de cada jogador excluído.</p>

Explicação

Aplica-se o princípio do “fair play” no início da marcação de pontapés da marca de penálti, ou seja, uma equipa não deve beneficiar do facto de ter menos executantes do que os adversários, já que tal poderia significar que o seu “melhor” executante poderia executar um segundo pontapé contra o último ou pior executante dos adversários.

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se um guarda-redes se lesionar durante a execução dos pontapés, ficando impossibilitado de continuar, pode ser substituído por um suplente inscrito, desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas pelo regulamento da competição.</p>	<p>Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés de penáti e cuja equipa não tenha usado o número máximo de substituições autorizadas, pode ser substituído por um suplente inscrito ou por um jogador excluído para ficar com o mesmo número de jogadores que a equipa adversária, sendo que o guarda-redes não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé de penáti.</p>

Explicação

Esclarece que um guarda-redes pode ser substituído em qualquer altura por um suplente (ou por um jogador excluído para ficar com o mesmo número dos adversários) mas este não pode executar pontapés.

10.2.6 – O momento em que o pontapé de penáti está concluído (ver 14.3)

<u>Texto adicional</u>	
	<p>O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, de estar em jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis</p>

Explicação

Esclarece o momento em que um árbitro deve decidir que um pontapé está concluído (ver também 14.3).

10.2.7 – Sequência de executantes

<u>Texto adicional</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé • O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes

Explicação

Esclarece que todos os membros da equipa têm de executar o mesmo número de pontapés antes que um jogador possa executar outro pontapé; a ordem pode ser alterada para novas “rondas” de pontapés.

10.2.8 - Jogador deixa o terreno de jogo

Texto adicional

Os pontapés de penáلتi não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. O pontapé do jogador é anulado (não executado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé

Explicação

Esclarece que o árbitro não pode atrasar os pontapés da marca de penáلتi quando um jogador deixa o terreno de jogo; se o jogador não regressar a tempo, o pontapé é anulado (não executado). É importante colocar um fim a esta conduta potencialmente injusta (instruções do treinador, atraso deliberado, falseamento do resultado do jogo, etc.).

LEI 11 – FORA DE JOGO

11.1 - Condição da linha de meio-campo

Texto antigo

Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se:

- estiver no seu próprio meio-campo ou...

Novo texto

Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio-campo adversário (excluindo a linha de meio-campo)

Explicação

A linha de meio-campo é “**neutra**” para o fora de jogo, ou seja um jogador tem de ter uma parte do corpo no meio-campo do adversário para estar em posição de fora de jogo.

11.2 – Condição dos braços dos jogadores

Texto antigo

Novo texto

Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário. As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, não são considerados.

Explicação

Clarifica que as mãos e os braços dos jogadores defensores, dos jogadores atacantes e do e guarda-redes não estão incluídos na avaliação do fora de jogo.

11.3 – Posição sem infração avaliada no momento em que a bola é jogada

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Um jogador na posição de fora de jogo só deve ser penalizado se, no momento em que a bola toca ou é jogada por um colega de equipa, o jogador, na opinião do árbitro, toma parte ativa do jogo (...)	Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo (...)

Explicação

Esclarece que é a posição do jogador (fora de jogo) é ajuizada quando a bola é jogada. A falta ocorre após a bola ser jogada, por exemplo, um jogador em fora de jogo que marca um golo após uma defesa por parte do guarda-redes comete a falta após a bola ter sido jogada.

11.4 – Infração na sequência de um ressalto ou defesa

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>“tirar vantagem dessa posição” significa jogar a bola que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ressalta ou é desviada de um poste ou da barra ou de um adversário • ... após uma defesa deliberada de um adversário 	<p>ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha</p> <ul style="list-style-type: none"> • ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra ou de um adversário • sido deliberadamente defendida por qualquer adversário

Explicação

Esclarece que ‘interferindo com um adversário’ após um ressalto, desvio ou defesa corresponde a uma infração de fora de jogo.

11.5 – Posição do pontapé livre

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>(p. 36) - Por qualquer infração à Lei do fora de jogo o árbitro concederá à equipa adversária um pontapé-livre indireto que deve ser executado no local em que a infração foi cometida.</p> <p>(p. 111) Quando o árbitro apita, assinalando um fora de jogo, deve conceder um</p>	<p>Se for cometida uma infração de fora de jogo, o árbitro concede à equipa adversária um pontapé-livre indireto no local onde a falta foi cometida, inclusive se for no meio-campo do jogador.</p>

pontapé-livre indireto no local em que o jogador se encontrava no momento em que a bola foi jogada ou tocada por um dos seus colegas de equipa.

Explicação

A Lei e a interpretação eram contraditórias. Nas Leis, o princípio geral é que um pontapé-livre é assinalado no local onde a infração é cometida, assim tal aplica-se agora ao fora de jogo. Um pontapé-livre pode ser assinalado no meio-campo de um jogador, se este se mover de uma **posição** de fora de jogo no meio-campo adversário para cometer uma **infração** de fora de jogo no seu próprio meio-campo.

11.6 - Jogador defensor fora do terreno

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo por qualquer motivo, sem autorização do árbitro, deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo. Se o jogador abandona deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.	Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo ou até que a equipa defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio-campo e até a bola estar fora da área de penálti. Se o jogador abandona deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

Explicação

É injusto que um jogador defensor lesionado fora do terreno “coloque todos os jogadores em jogo” até o jogo ser interrompido. A nova redação define o final da fase de jogo em que já não se considera que o jogador defensor se encontra no terreno para fins de fora de jogo.

11.7 - Jogador atacante fora do terreno de jogo

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>O facto de um jogador que se encontra em posição de fora de jogo sair do terreno de jogo para mostrar ao árbitro que não quer participar ativamente no jogo, não constitui por si uma infração. No entanto, se o árbitro considerar que ele saiu do terreno por razões táticas para tirar uma vantagem indevida ao reentrar no terreno de jogo, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogador deve pedir ao árbitro autorização para regressar ao terreno de jogo.</p>	<p>Um jogador atacante pode sair do terreno de jogo para não estar envolvido no jogo ativo. Se o jogador regressa a partir da linha de baliza e se envolve no jogo antes da interrupção seguinte do jogo, ou a equipa defensora tiver jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a bola se encontrar fora da sua área de penálti, deve considerar-se que o jogador está posicionado sobre a linha de baliza para efeitos de fora de jogo. Um jogador que deixe deliberadamente o terreno de jogo, regresse sem a autorização do árbitro, não seja penalizado por fora de jogo e tire uma vantagem deve ser advertido.</p>

Explicação

Esclarece a forma como se deve lidar com um jogador atacante que abandona o terreno ou permanece fora do terreno e depois regressa.

11.8 – Jogador atacante na baliza

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e o interior das redes no momento em que a bola entra na baliza, o golo deve ser validado. No entanto, se o jogador distrai um adversário, o golo deve ser anulado e o jogador advertido por comportamento antidesportivo; o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo (...)</p>	<p>Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e no interior da baliza, o golo deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de fora de jogo ou uma infração à Lei 12. Nesse caso, o jogo recomeça com pontapé-livre indireto ou direto.</p>

Explicação

Coerente com a redação atualizada do fora de jogo (ou seja, a eliminação de “distrai”) e com a possibilidade de penalizar uma infração fora do terreno com um pontapé-livre quando a bola está em jogo.

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

12.1 – Infrações quando a bola não está em jogo

Texto adicional

Os pontapés-livres indireto e direto e o pontapé de penáلت só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

Explicação

Uma afirmação definitiva (da secção das interpretações) de que a bola tem de estar em jogo para que a conduta incorreta possa ser penalizada com um pontapé-livre ou pontapé de penáلت.

12.2 - Pontapé-livre direto – “entradas” acrescentado

Texto antigo

Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por imprudência, por negligência ou com força excessiva, uma das sete infrações seguintes:

- entrar em tackle sobre um adversário

Novo texto

Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações por imprudência, negligência ou com força excessiva:

- entrar em tackle ou entrar sobre um adversário

Explicação

‘tackle’ implica uma entrada com o pé, mas algumas entradas podem ser feitas com outras partes do corpo (por exemplo joelho) e tecnicamente não estavam contempladas.

12.3 – Contacto implica pontapé-livre direto

Texto adicional

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre direto ou pontapé de penáلت

Explicação

Se a infração envolver contacto que tem de ser assinalado um pontapé-livre direto ou pontapé de penáلت.

12.4 – Negligência – eliminação de “bastante” da definição

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>“Negligência” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma falta cometida por negligência não implica nenhuma sanção disciplinar. 	<p>“Negligência” significa que o jogador atua <u>sem ter em conta</u> o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário (...) deve ser advertido</p>

Explicação

Existiam preocupações de ordem jurídica relativas ao significado.

12.5 – Força excessiva – eliminação de “bastante” da definição

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>“Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força, correndo o risco de lesionar o seu adversário.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O jogador que atue com força excessiva deve ser expulso. 	<p>“Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso</p>

Explicação

Existiam preocupações de ordem jurídica relativas ao significado.

12.6 - Pontapé-livre direto – “impede um adversário com contacto” acrescentado

<u>Texto adicional</u>
<p>Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • impedir o movimento de um adversário com contacto

Explicação

Confirmação de que impedir um adversário com contacto implica um pontapé-livre direto.

12.7 – Impedir sem contacto implica pontapé-livre indireto

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Um pontapé-livre indireto será igualmente concedido à equipa adversária quando (...) um jogador impedir a progressão de um adversário.</p>	<p>Um pontapé-livre indireto é concedido à equipa adversária quando um jogador (...) impedir a progressão de um adversário sem que haja lugar a qualquer contacto</p>

Explicação

Confirmação de que impedir um adversário sem contacto implica um pontapé-livre indireto.

12.8- Autoridade para aplicar sanções disciplinares desde a inspeção do terreno antes do jogo (ver 5.4)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo até que saia após o apito final.	O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo pontapés da marca de penálti). Se, antes de entrar no terreno de jogo para o começo do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador tome parte no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Explicação

Algumas alterações, como referido e explicado na Lei 5 (ver 5.4).

12.9 – Vantagem aplicada em infrações de cartão vermelho e em que o jogador se envolve

<u>Texto adicional</u>
A lei da vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou numa segunda infração passível de advertência, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. O árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo, mas se o jogador jogar a bola ou fizer uma entrada sobre o adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, expulsa o jogador e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto.

Esclarece que, em ocasiões raras em que o árbitro aplica a lei da vantagem em infrações sancionadas com cartão vermelho (apenas se uma oportunidade de marcar golo é iminente) e se o jogador que cometeu a infração passível de cartão vermelho se envolve no jogo, o jogo tem de ser interrompido, já que seria contrário ao “fair play” se o jogador marcasse, contribuísse para um golo ou impedisse os adversários de marcar.

12.10 – Advertências para mão na bola

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo se um jogador:</p> <ul style="list-style-type: none">• comete uma falta com o propósito tático de cortar um ataque prometedor da equipa contrária• agarra um adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou de o impedir de se apoderar dela• toca a bola com a mão para impedir um adversário de receber a bola ou de desenvolver um ataque• toca a bola com a mão para tentar marcar um golo (a simples tentativa de marcar um golo constitui uma infração, quer resulte ou não)	<p>Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo se um jogador:</p> <ul style="list-style-type: none">• comete uma falta ou toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor da equipa contrária• toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo

Explicação

- “Impedir um adversário de receber a bola” é eliminado enquanto infração para cartão amarelo já que leva os árbitros a exhibir o cartão amarelo em todas as situações de mão na bola.
- “tocar na bola com a mão” é incluído como infração para cartão amarelo quando “corta ou interfere com um ataque prometedor” (assim como outras infrações que têm o mesmo efeito).
- Esclarece que um jogador que tenta sem sucesso tocar na bola com a mão para impedir que um golo seja marcado deve-lhe ser exibido o cartão amarelo

12.11 – Anular uma clara oportunidade de golo na área de penálti

Texto adicional

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penálti que impede a equipa adversária de marcar um golo ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido, a menos que:

- a infração seja agarrar, empurrar ou puxar ou
- o jogador infrator não tente jogar a bola ou não haja a possibilidade de o jogador disputar a bola ou
- a infração seja punível com um cartão vermelho, independentemente do local no terreno de jogo onde seja cometida (por exemplo, falta grosseira, conduta violenta, etc.)

Em todas as circunstâncias acima descritas o jogador é expulso.

Explicação

Quando uma infração em que se anula uma clara oportunidade de golo é cometida por um jogador defensor na área de penálti, o pontapé de penálti efetivamente restabelece a oportunidade de golo, logo a punição do jogador deve ser menos severa (um cartão amarelo) do que quando a infração é cometida fora da área de penálti. Contudo, quando a infração for por mão na bola ou não for claramente uma tentativa genuína de jogar ou disputar a bola (tal como é definido na redação) o jogador deve ser expulso.

12.12 – Falta grosseira – inclusão de “entrada”

Texto antigo

Um tackle que ponha em perigo a integridade física de um adversário deverá ser sancionado como falta grosseira.

Novo texto

Um tackle ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira.

Explicação

Trata-se da mesma alteração que foi feita em 12.2 – “entrada” inclui faltas com os braços, cotovelos, etc....

12.13 – Conduta Violenta – sem contacto

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Um jogador é culpado de conduta violenta se usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola ou força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa, um espectador, um elemento oficial do jogo ou qualquer outra pessoa.	Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola ou contra um colega de equipa, um elemento oficial das equipas, um elemento da equipa de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contacto

Explicação

A tentativa de violência é punida com cartão vermelho, mesmo que não seja bem-sucedida.

12.14 – Conduta Violenta – contacto com a cabeça ou face

<u>Texto adicional</u>
Para além disso, um jogador que, quando não está a disputar a bola, deliberadamente atinge um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou na face com a mão ou braço, torna-se culpado de conduta violenta, a menos que o uso de força não tenha sido significativa.

Explicação

Um jogador que deliberadamente atinge ou agride um adversário na cabeça ou na face (quando não está a disputar a bola) deve ser expulso (a menos que a força não tenha sido insignificante).

12.15 – Infrações contra suplentes, elementos oficiais das equipas, elementos da equipa de arbitragem, etc.

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<ul style="list-style-type: none">• Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração dentro do terreno de jogo:<ul style="list-style-type: none">• - contra um adversário, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local em que a infração foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) ou com um pontapé de penákti (se a infração foi cometida dentro da área de penákti)• - contra um colega de equipa, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a infração foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)• - contra um suplente ou um jogador substituído, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)• - contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a infração foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)• - contra qualquer outra pessoa, o jogo recomeça com uma bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.	<ul style="list-style-type: none">• Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração dentro do terreno de jogo contra:<ul style="list-style-type: none">• um adversário – pontapé-livre indireto ou direto ou pontapé de penákti• um colega de equipa, suplente, jogador substituído, elemento oficial das equipas ou elemento da equipa de arbitragem – pontapé-livre direto ou pontapé de penákti• outra pessoa – lançamento de bola ao solo

Explicação

A sanção para uma infração contra qualquer participante reflete a gravidade de tal ação, por exemplo o futebol dá uma má imagem, se uma infração contra um elemento da equipa de arbitragem implicar apenas um pontapé-livre indireto.

12.16 – Faltas fora do terreno de jogo (ver 13.3 + 14.1)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se a bola está em jogo e a infração se produz fora do terreno de jogo...</p> <p>- se o jogador abandona o terreno de jogo para cometer a infração, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)</p>	<p>Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração fora do terreno de jogo (...)</p> <p>Contudo, se um jogador deixar o terreno de jogo numa jogada normal do jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penáti, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penáti do jogador infrator</p>

Explicação

A Lei é alterada já que, no futebol se espera que, se dois jogadores deixam o terreno numa jogada normal do jogo e um deles comete falta sobre o outro, deva ser assinalado um pontapé-livre. Ninguém compreende se o árbitro exhibe um cartão vermelho ou amarelo e recomeça o jogo com um lançamento da bola ao solo (ou pontapé-livre indireto). O pontapé-livre é assinalado na linha lateral ou linha de baliza mais próxima do local onde a falta foi cometida; se tal ocorre na zona que delimita a área de penáti do jogador infrator, é assinalado um pontapé de penáti.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

13.1 – Pontapés-livres concedidos à equipa adversária

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Os pontapés-livres classificam-se em diretos e indiretos.</p>	<p>Os pontapés-livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador que cometa a falta ou infração.</p>

Explicação

Afirmar que é concedido um pontapé-livre à equipa adversária no início da Lei permite eliminar a utilização repetida da frase 'à equipa adversária'.

13.2 – Posição dos pontapés-livres

Texto adicional

Todos os pontapés-livres são executados a partir do local onde a infração foi cometida exceto nas situações seguintes:

Explicação

Esta afirmação clara no início da Lei permite a eliminação da referência específica à posição do pontapé-livre em muitas das Leis.

13.3 – Faltas fora do terreno de jogo

Texto antigo

Os pontapés-livres resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido

Novo texto

Os pontapés-livres resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador deixar o terreno de jogo numa jogada normal do jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogador recomeça com um pontapé-livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé-livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penálti, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penálti do jogador infrator

Explicação

Coerente com a alteração indicada em 12.16 e 14.1.

13.4 – A bola tem de se mover claramente para estar em jogo

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova ...	A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente ...

Explicação

Alteração coerente com o pontapé de saída (8.3), pontapé de penáلتi (14.2) e pontapé de canto (17.2).

13.5 – Interromper ou intercalar pontapés-livres

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontra a menos de 9,15 metros da bola, a intercala, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontra perto da bola, o impede deliberadamente de o executar, o árbitro deverá advertir esse jogador por retardar o recomeço do jogo.	Se um jogador executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontra a menos de 9,15 m da bola, a intercalar, o árbitro deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução de um pontapé-livre deve ser advertido por retardar o recomeço do jogo.

Explicação

Ordem dos parágrafos invertida;

Clara distinção clara entre “impedir” que um pontapé-livre seja executado e “intercalar” um pontapé-livre após este ter sido executado.

LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENÁLTi

14.1 – Pontapé de penáلتi por falta fora do terreno de jogo (ver 12.16 + 13.3)

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Um pontapé de penáلتi será concedido se qualquer das dez infrações acima mencionadas é cometida por um jogador dentro da sua própria área de penáلتi	Um pontapé de penáلتi deve ser assinalado se um jogador cometer uma infração punida com pontapé-livre direto dentro da sua própria área de penáلتi ou fora do terreno de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.

Explicação

Confirma as alterações das Lei 12 e 13 que indicam que um pontapé de penáti é assinalado por uma infração cometida por um jogador defensor fora do terreno de jogo com a bola em jogo, se o ponto mais próximo da infração for dentro da própria área de penáti.

14.2 – Posição e movimento da bola

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
A bola: <ul style="list-style-type: none">• deve ser colocada sobre a marca de penáti• A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova para a frente	A bola deve estar_imóvel na marca de penáti. <ul style="list-style-type: none">• a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se_mova claramente

Explicação

Coerente com as outras alterações.

14.3 – Momento em que o pontapé de penáti está concluído (ver 10.2.6)

<u>Texto adicional</u>
O pontapé de penáti está concluído quando a bola deixa de se mover, de estar em jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.

Explicação

Clarifica o momento em que um pontapé de penáti está terminado.

14.4 – Algumas infrações são sempre punidas com um pontapé-livre indireto

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Se o árbitro deu o sinal para a execução do pontapé de penáti e que, antes de a bola estar em jogo, aconteça uma das seguintes situações: O jogador executante do pontapé de penáti infringe as Leis do Jogo:	Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do pontapé de penáti, o pontapé deve ser executado. Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer... O jogador executante do pontapé de penáti ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o pontapé será repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto a favor da equipa defensora, no local em que ocorreu a infração

O guarda-redes transgride as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
- se a bola não entra na baliza, o pontapé será repetido

Um colega do executante infringe as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o pontapé será repetido
- se a bola não entra na baliza, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende, no local onde ocorreu a infração

Um colega do guarda-redes infringe as Leis do Jogo

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o golo será validado
- se a bola não entra na baliza, o pontapé será repetido

- se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto

exceto nas situações seguintes infrações, quando o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um golo:

- um pontapé de penákti é executado para trás
- um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; o árbitro adverte o jogador que executou o pontapé
 - o jogador simula pontapear a bola depois de o executante ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante

Explicação

Realça o facto de a decisão de repetição ou golo ou pontapé-livre indireto normal não se aplicar a estas situações, especialmente quando o jogador não identificado executa o pontapé ou em caso de simulação “ilegal” que são atos “deliberados” de comportamento antidesportivo.

14.5 – Infrações cometidas pelo guarda-redes

<u>Texto adicional</u>	
	se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido; o guarda-redes será advertido se for responsável pela infração

Explicação

Como a lei foi alterada para se lidar mais firmemente com um executante de um pontapé de penálti que “simula ilegalmente”, é coerente que um guarda-redes que infringe a Lei levando a uma repetição seja advertido. Tal deverá desencorajar o guarda-redes de infringir esta Lei.

14.6 – Várias infrações cometidas simultaneamente

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
Um jogador da equipa defensora e outro da equipa atacante infringem as Leis do Jogo o pontapé será repetido	Um jogador de qualquer das equipas infringe as Leis do Jogo, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal)

Explicação

Confirmação da alteração da Lei 5 em que a infração mais grave é penalizada (Ver 5.3).

LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

15.1 – A bola é lançada com as duas mãos

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>No momento do lançamento lateral, o executante deve:</p> <ul style="list-style-type: none">• fazer frente ao terreno• ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha• segurar a bola com as duas mãos• lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça• lançar a bola no local onde ela saiu do terreno de jogo	<p>No momento do lançamento lateral, o executante deve:</p> <ul style="list-style-type: none">• fazer frente ao terreno• ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha• <u>lançar</u> a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça no local onde ela saiu do terreno de jogo

Explicação

- “lançar” é uma palavra mais lógica para ser usada do que “segurar”
- Combinar os pontos 3 e 4 realça o facto de o lançamento faltoso “com uma mão” (bola lançada com uma mão e guiada com a outra) não ser permitido.

15.2 – Desrespeitar a distância dos 2 metros

<u>Texto antigo</u>	<u>Novo texto</u>
<p>Se um adversário distrai ou impede de forma incorreta o executante do lançamento lateral:</p> <ul style="list-style-type: none">• será advertido por comportamento antidesportivo.	<p>Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante do lançamento lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local onde vai ser executado o lançamento) é advertido por comportamento antidesportivo e, se o lançamento lateral tiver sido executado, é assinalado um pontapé-livre indireto.</p>

Explicação

Não respeitar a distância dos 2 metros é considerado como sendo distrair ou impedir de forma incorreta e o jogo recomeça com pontapé-livre indireto se o lançamento tiver sido executado.

LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

16.1 – Pontapé de canto se a bola é pontapeada diretamente para a própria baliza

Texto adicional

- Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária, se a bola tiver saído da área de penálti

Explicação

Esclarece o recomeço correto se um jogador marcar um golo na sua própria baliza diretamente a partir de um pontapé de baliza (por exemplo com vento forte).

16.2 – A bola tem que estar imóvel

Texto antigo

Novo texto

- A bola deve estar imóvel e pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora

Explicação

Esclarece que a bola tem de estar imóvel, o que não constava da “antiga” redação.

16.3 – Adversário dentro da área de penálti

Texto adicional

Se um adversário que se encontra dentro da área de penálti no momento em que o pontapé de baliza é executado, toca ou disputa a bola antes de esta ter tocado noutro jogador, o pontapé de baliza é repetido.

Explicação

Esclarece que quaisquer adversários que se encontrem na área de penálti quando o pontapé de baliza é executado não podem tocar ou disputar a bola até que outro jogador lhe tenha tocado, de modo a que o jogador não obtenha uma vantagem por não ter deixado a área de penálti como é exigido pela Lei.

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

17.1 – O Pontapé de canto se a bola é pontapeada diretamente para a própria baliza

Texto adicional

- Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária

Explicação

Esclarece qual o recomeço correto se um jogador marcar um golo na sua baliza diretamente a partir de um pontapé de canto.

17.2 – A bola tem de estar imóvel e mover-se claramente para estar em jogo

Texto antigo

Novo texto

A bola deve ser colocada dentro da área de canto

- a bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente...

Explicação

- Área substitui “arco”.
- Esclarece que a bola tem de estar imóvel.
- Reflete as alterações a outras Leis, mas o que é especialmente importante nos pontapés de canto, é impedir que um jogador se limite a tocar na bola, fingindo então de forma incorreta que o canto não foi executado.

Glossário

O Glossário contém palavras e frases que necessitam de esclarecimento ou explicação para além do detalhe das Leis e/ou que nem sempre são traduzidas facilmente para outras línguas.

ÓRGÃOS DO FUTEBOL

O IFAB – O *International Football Association Board*

Órgão composto pelas quatro federações nacionais britânicas e pela FIFA e responsável pelas Leis do Jogo em todo o mundo. Em princípio, as alterações às Leis 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 (Oceânia) e a UEFA (Europa)

Federação nacional de futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país

TERMOS DO FUTEBOL

A

Advertência – sanção oficial que é reportada a uma autoridade disciplinar; indicada pela exibição de um cartão amarelo; duas advertências num jogo resultam na expulsão de um jogador

Área técnica – área definida (nos estádios) para os elementos oficiais das equipas que incluem lugares sentados (*Ver Lei 1 para mais pormenores*)

Avaliação de jogador lesionado – rápida avaliação de uma lesão, normalmente por um médico, para determinar se um jogador necessita de tratamento

B

Brutalidade – um ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento

C

Carregar (um adversário) – entrada física sobre um adversário, normalmente usando o ombro e a parte superior do braço (que é mantida junto ao corpo)

Comportamento antidesportivo – ação ou comportamento incorreto; punível com advertência

Conduta violenta – uma ação, que não seja uma disputa pela bola, em que se usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou em que um jogador deliberadamente agride alguém na cabeça ou na cara e a força usada é significativa.

D

Defesa – uma ação praticada por um jogador para parar a bola quando esta se dirige ou está muito próxima da baliza usando qualquer parte do corpo, exceto as mãos (salvo o guarda-redes dentro da sua própria área de penáلتي)

Desacordo – discordância pública (verbal e/ou física) de uma decisão de um árbitro; punível com advertência (cartão amarelo)

Discrição – julgamento por parte do árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem ao tomar uma decisão

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

Distrair – perturbar, confundir ou chamar a atenção (normalmente de forma incorreta)

E

Elemento estranho – qualquer pessoa que não seja um elemento da equipa de arbitragem e que não conste nas fichas de jogo (jogadores, suplentes e elementos oficiais das equipas)

Elemento oficial da equipa – qualquer pessoa que não seja jogador, ou suplente e que conste na ficha de jogo oficial da equipa, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (*ver equipa técnica*)

Enganar – ato de induzir em erro ou ludibriar o árbitro para que este tome uma decisão ou sanção disciplinar incorreta que beneficia o jogador que engana e/ou a sua equipa

Equipa técnica – membros oficiais da equipa que não jogam e que constam na ficha de jogo oficial da equipa, por exemplo treinador, fisioterapeuta, médico (*ver elemento oficial da equipa*)

Espírito do jogo – os princípios essenciais do futebol (*ethos*)

Expulsão – ação disciplinar em que é ordenado a um jogador que deixe o terreno 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

F

Falta – uma ação que transgride, infringe ou viola as Leis do Jogo; por vezes diz respeito em particular a ações ilegais cometidas contra uma pessoa, especialmente um adversário

Falta grosseira – um *tackle* ou disputa de bola que coloque em perigo a segurança de um adversário ou em que seja usada força excessiva ou brutalidade; punível com expulsão (cartão vermelho)

Ficha de jogo da equipa – documento oficial da equipa que elenca os jogadores, suplentes e elementos oficiais da equipa

Força excessiva – uso de mais força ou energia do que é necessário

G

H

I

Impedir – retardar, bloquear ou impedir a ação ou movimento de um adversário

Infração – uma ação que vai contra, transgride ou viola as Leis

Insignificante – não significativo, mínimo

Intencional – uma ação deliberada (que não um acidente)

Intercetar – impedir que a bola chegue ao destino pretendido

Interferência indevida – ação ou influência que é desnecessária

Interromper definitivamente – pôr fim ou terminar um jogo antes do final previsto

J

K

L

Lançamento da bola ao solo – um método “neutro” de recomeçar o jogo – o árbitro deixa cair a bola entre os jogadores das duas equipas; a bola entra em jogo quando toca o solo

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira – comportamento verbal ou físico que é incorreto, lesivo, desrespeitoso; punível com expulsão (cartão vermelho)

N

Negligente – qualquer ação (normalmente um *tackle* ou entrada) praticada por um jogador sem ter em conta (ignorando) o perigo, ou as consequências, para o adversário

O

P

Penalizar – punir, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé-livre pontapé de penáti à equipa adversária (*ver também vantagem*)

Pontapear – ação levada a cabo por um jogador que estabelece contacto com a bola

Pontapé-livre direto – um pontapé-livre a partir do qual pode ser marcado um golo pontapeando a bola diretamente para a baliza adversária

Pontapé-livre indireto – um pontapé-livre a partir do qual só pode ser marcado um golo se outro jogador (de qualquer equipa) tocar na bola após esta ter sido pontapeada

Pontapé-livre rápido – um pontapé-livre executado (com a autorização do árbitro) muito rapidamente após o jogo ter sido interrompido

Pontapés da marca de penáti – método para decidir o resultado de um jogo, em que cada equipa alternadamente executa pontapés até que uma equipa tenha marcado mais um golo e as duas equipas tenham o mesmo número de pontapés (a menos que durante os 5 primeiros pontapés de cada equipa, uma equipa não possa igualar o número de golos marcados pela outra equipa mesmo que marcasse golos em todos os pontapés restantes)

Pôr em perigo a segurança de um adversário – colocar um adversário em perigo ou em risco (de lesão)

Prolongamento – um método de tentar decidir o resultado de um jogo em que são jogados dois períodos adicionais

Q

R

Recomeço – qualquer método de reiniciar o jogo após ter sido interrompido

Regra dos golos marcados fora – método para decidir um jogo/empate quando ambas as equipas tenham marcado o mesmo número de golos; os golos marcados fora contam a dobrar

S

Sanção – ação disciplinar tomada pelo árbitro

Simulação – uma ação que cria uma impressão errada/falsa de que algo aconteceu quando de facto não aconteceu (ver também enganar); praticada por um jogador para obter uma vantagem injusta

Simulação – uma ação que é uma tentativa de confundir um adversário. As Leis definem simulação permitida e simulação “ilegal”

Sinal – indicação física por parte de um árbitro ou qualquer elemento da equipa de arbitragem; normalmente implica movimento da mão ou braço ou bandeira, ou utilização do apito (apenas o árbitro)

Sistema eletrónico de desempenho e monitorização – sistema que regista e analisa os dados relativos ao desempenho físico e psicológico de um jogador

Sistema híbrido – uma combinação de materiais artificiais e naturais para se criar uma superfície de jogo, que requer luz solar, água, circulação do ar e que se corte a relva

Suspender – interromper um jogo por um certo período de tempo com a intenção de o recomeçar, por exemplo, em caso de nevoeiro, chuva forte, trovoadas, lesão grave

T

Tackle – uma disputa de bola com o pé (no solo ou no ar)

Tecnologia da linha de baliza (TLB) – sistema eletrónico que informa imediatamente o árbitro quando um golo é marcado, ou seja quando a bola transpõe completamente a linha de baliza. (*Ver Lei 1 para mais pormenores*)

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

Terreno de jogo (campo) – a área de jogo que está delimitada pelas linhas laterais, linhas de baliza e redes das balizas (quando são usadas)

U

V

Vantagem – o árbitro permite que o jogo prossiga quando é cometida uma infração se esta beneficiar a equipa não infratora

X

Y

W

Z

TERMOS DE ARBITRAGEM

Elemento da equipa 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 elemento principal da equipa de arbitragem num jogo que atua no terreno de jogo. Os outros elementos da equipa de arbitragem atuam sob o controlo e direção do árbitro. As decisões do árbitro são finais e definitivas

Outros elementos da equipa de arbitragem

Os organizadores das competições podem nomear outros elementos da equipa de arbitragem para auxiliar o árbitro:

- **Árbitro assistente** – um elemento da equipa de arbitragem munido de uma bandeira que atua numa metade de cada linha lateral para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações de fora de jogo e decisões relativas a pontapé de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral
- **Quarto árbitro** – um elemento da equipa de arbitragem que tem a responsabilidade de auxiliar o árbitro em questões que ocorram dentro e fora do terreno, inclusive vigiar a área técnica, controlar suplentes, etc.
- **Árbitro assistente adicional** – um elemento da equipa de arbitragem posicionado na linha de baliza para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações na área de penálti e à volta da mesma e nas decisões de golo ou não golo
- **Árbitro assistente de reserva** – árbitro assistente que substitui um assistente (e, se o regulamento da competição permitir, um quarto árbitro e/ou um árbitro assistente adicional) que esteja impossibilitado de continuar

IFAB – O *International Football Association Board*

Órgão composto pelas quatro federações nacionais britânicas e pela FIFA e responsável pelas Leis do Jogo em todo o mundo. Em princípio, as alterações às Leis 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 (Oceânia) e a UEFA (Europa)

Federação nacional de futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país

Linhas de orientação prática

Para os elementos da equipa de
arbitragem

INTRODUÇÃO

Estas linhas de orientação contêm conselhos práticos para os elementos das equipas de arbitragem que complementam a informação constante nas Leis do Jogo.

Na Lei 5, é feita referência ao facto de os árbitros atuarem no quadro das Leis do Jogo e dentro do “espírito do jogo”. Espera-se dos árbitros que façam uso do senso comum e que apliquem o “espírito do jogo” ao aplicar as Leis do Jogo, especialmente quando tomam decisões que determinam se um jogo se realiza e ou continua.

Isto aplica-se especialmente aos níveis mais baixos do futebol, em que pode nem sempre ser possível aplicar estritamente a Lei. Por exemplo, a menos que existam questões de segurança, o Árbitro deve permitir que um jogo comece ou continue se:

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

Nestes casos, o árbitro deve, com o acordo das equipas, 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 EQUIPA

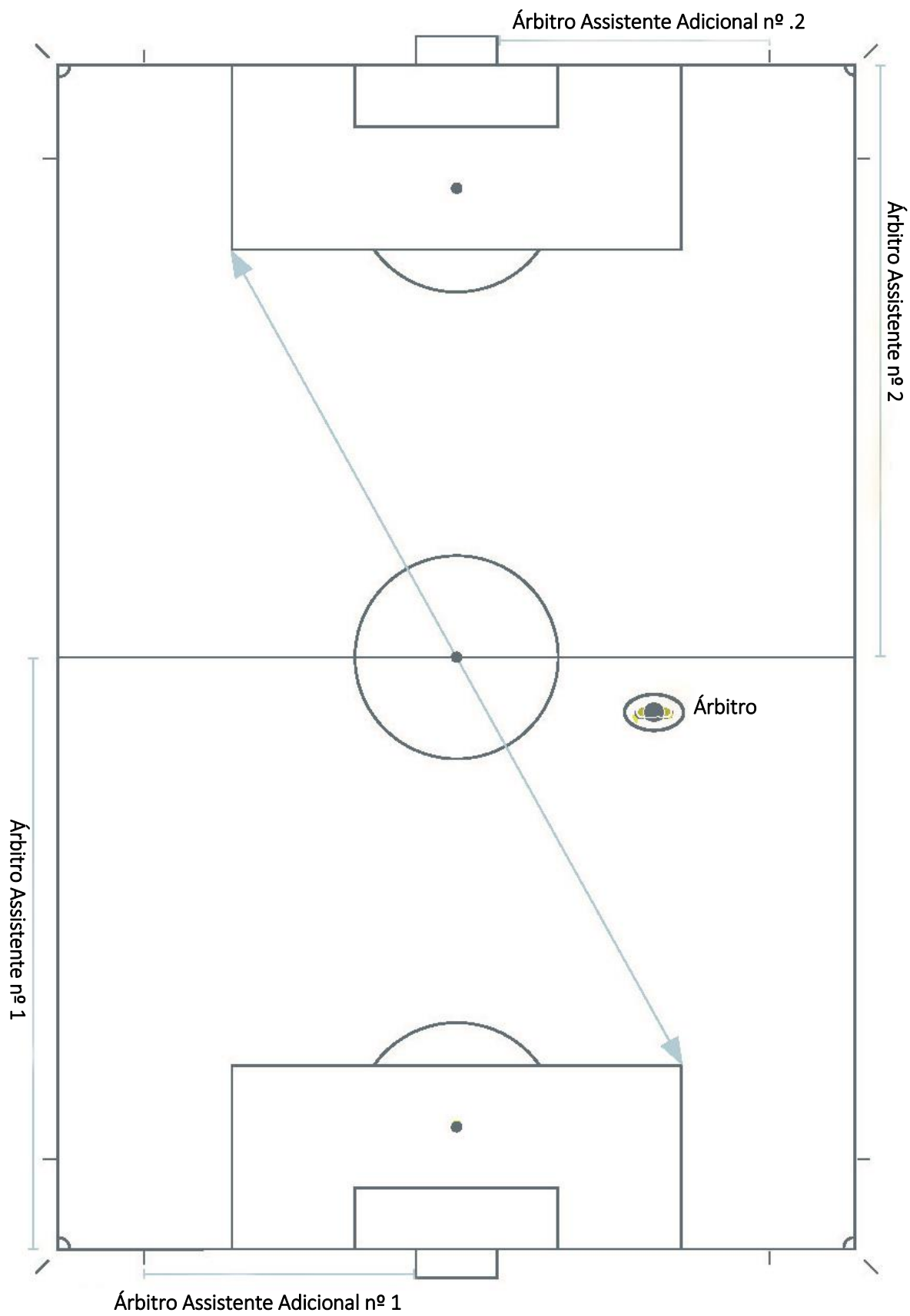
1. Posicionamento geral e movimentação

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 equipas, 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 de jogo específicas.

Recomendações

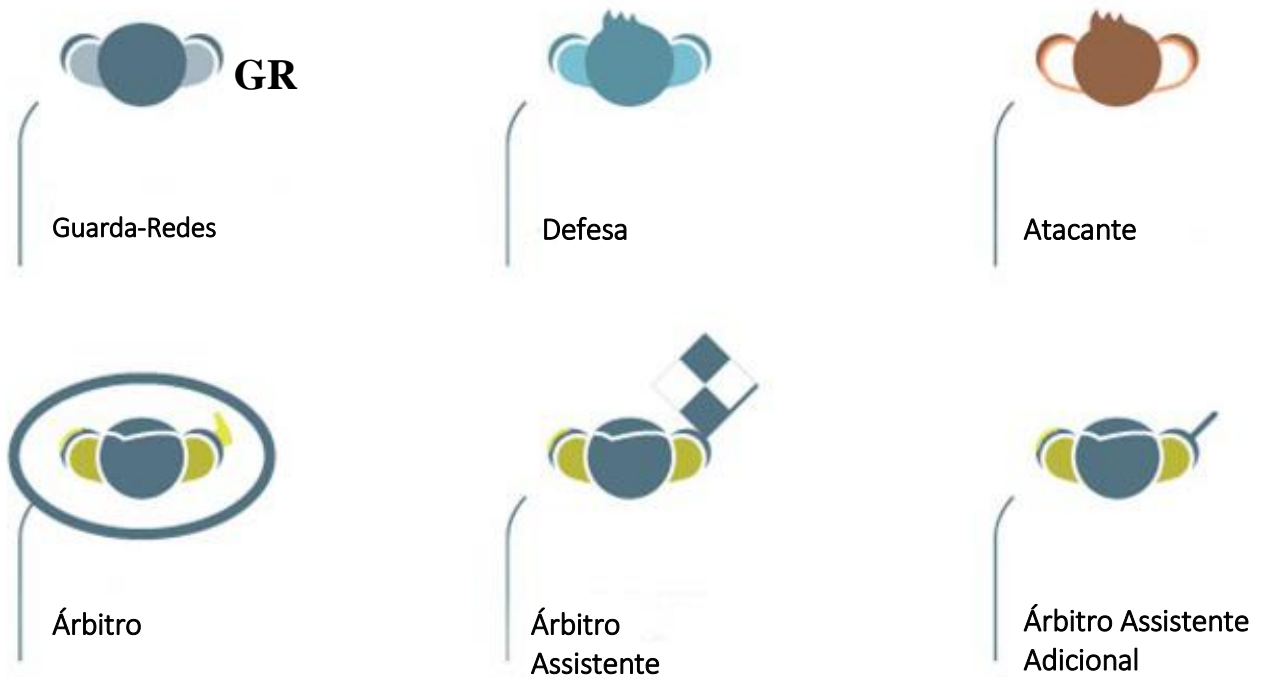
- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo
- O árbitro assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal
- Acompanhar o jogo numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo 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 onde se dirige o jogo
 - 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 baliza do que o penúltimo defensor. Devem estar sempre de frente para o terreno de jogo, mesmo durante a corrida. Os movimentos laterais devem ser utilizados para distâncias curtas. São particularmente importantes para ajuizar as situações de fora de jogo e para garantir um melhor campo de visão.

A posição dos árbitros assistentes adicionais é atrás da linha de baliza, exceto quando é necessário moverem-se para a linha de baliza para ajuizar uma situação de golo ou não golo. Os árbitros assistentes adicionais não estão autorizados a entrar no terreno de jogo, exceto em caso de circunstâncias excecionais.



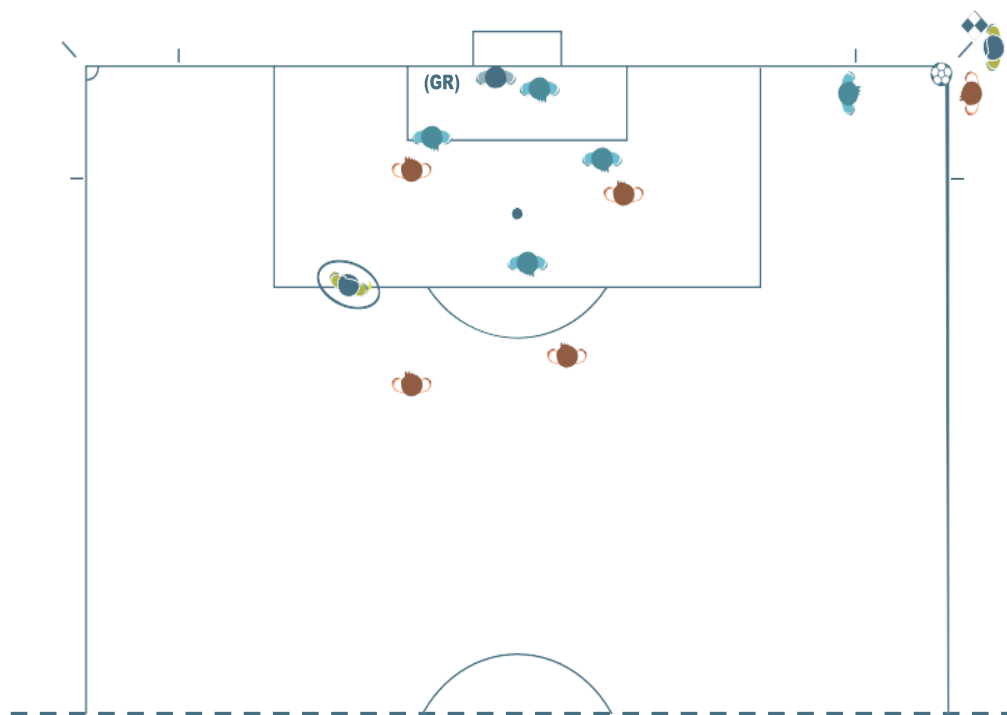
2. Posicionamento e trabalho de equipa

Consulta

No que se refere a consultas sobre 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 terreno de jogo. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do terreno, para evitar que a sua conversa possa ser entendida e para observar os jogadores e o terreno de jogo.

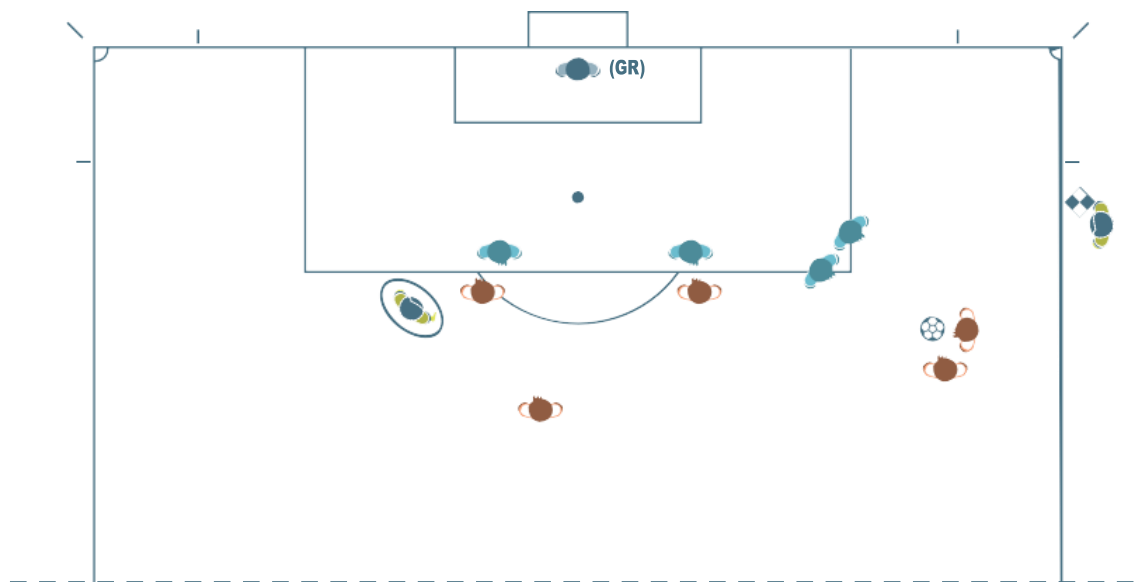
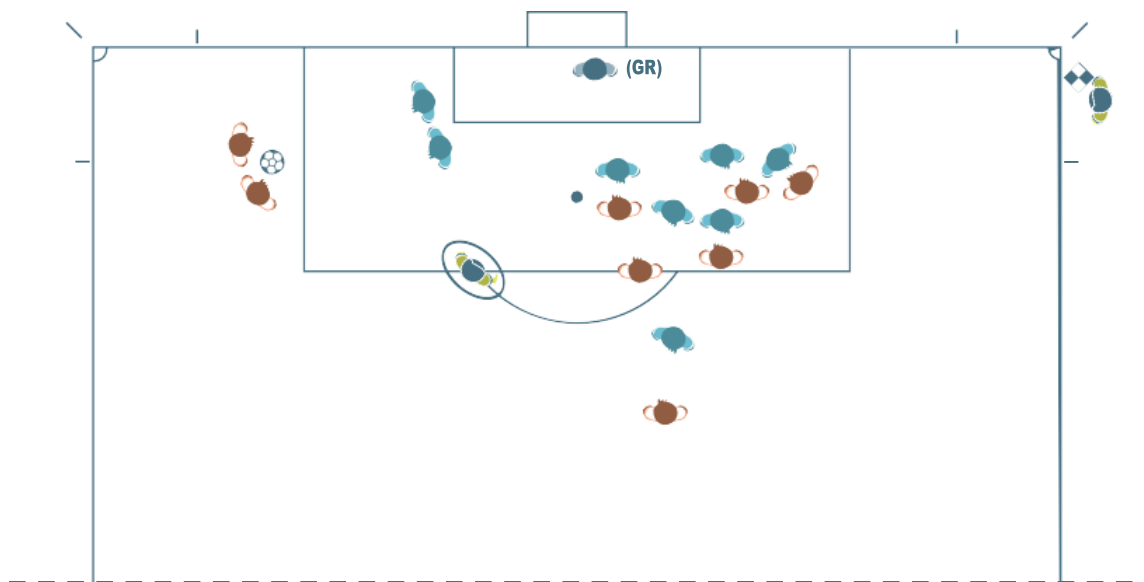
Pontapé de canto

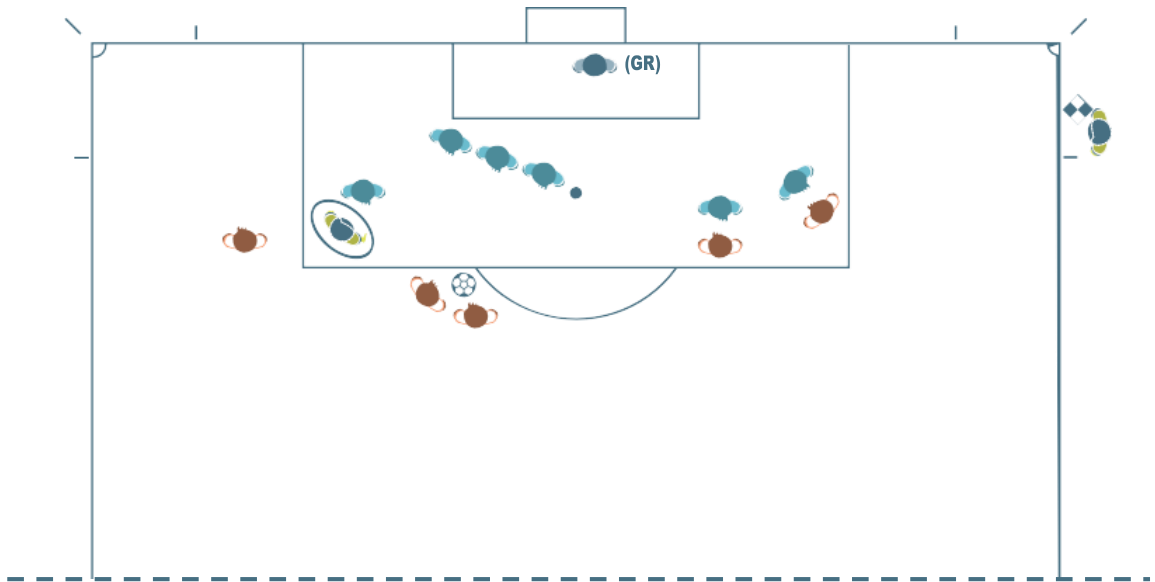
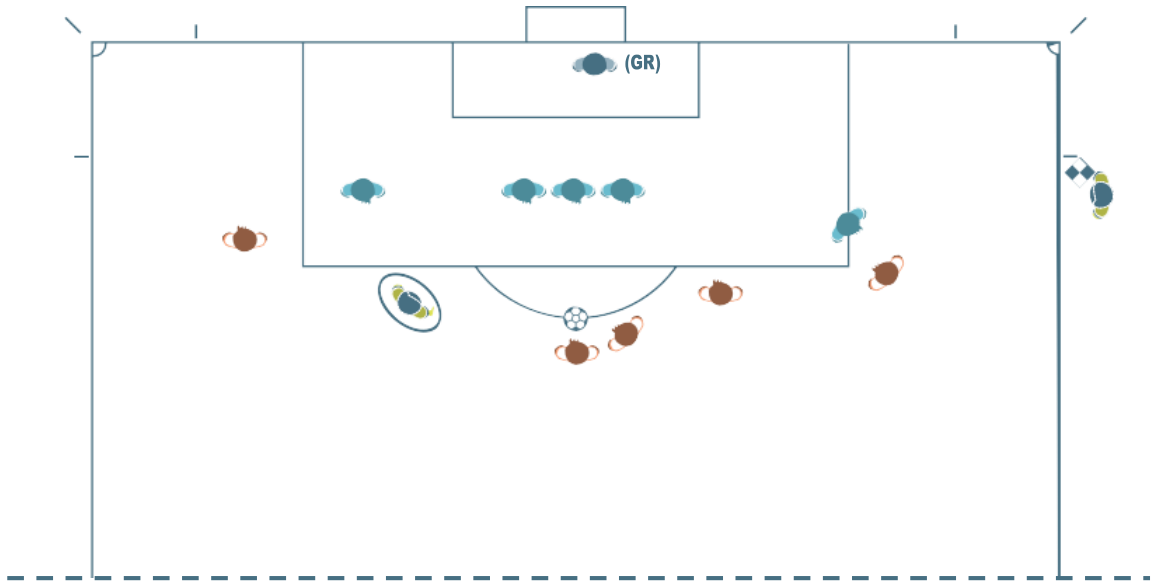
Durante a execução de um pontapé de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir com o jogador que vai marcar o pontapé de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada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



Pontapé-livre

Durante a execução de um pontapé-livre, o árbitro assistente deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o fora de jogo. 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 remate ser direto à baliza.



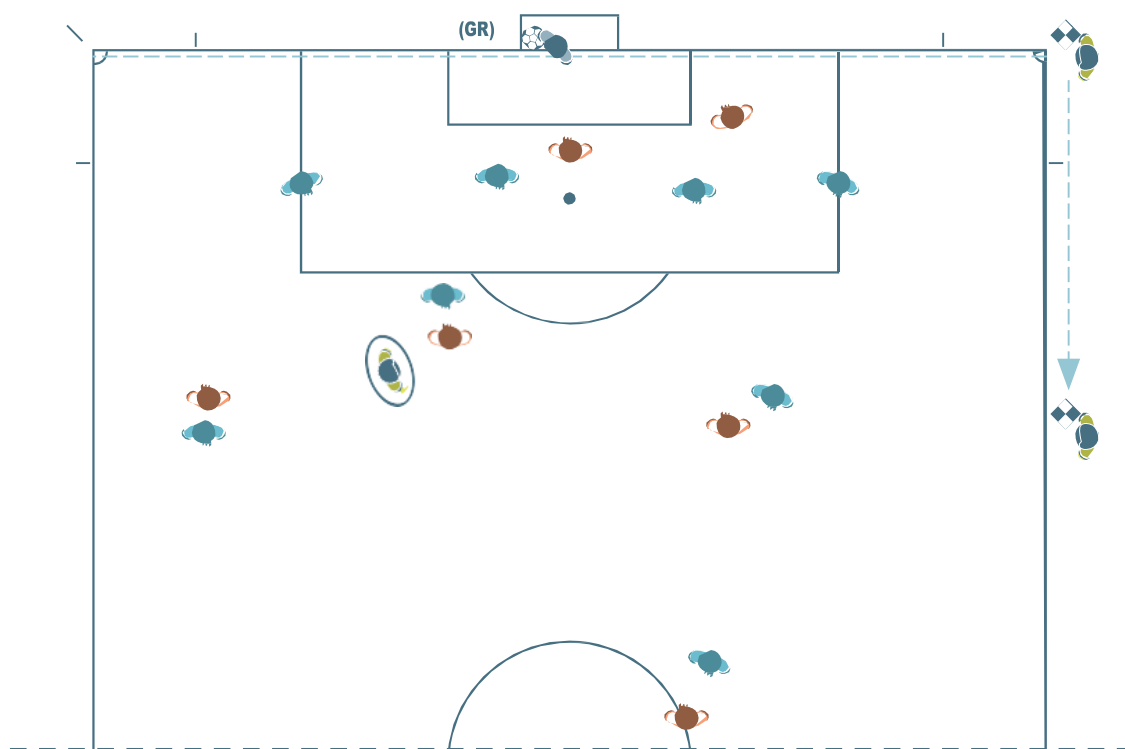


Situações de “golo ou não golo”

Se foi obtido um golo sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer contacto 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-campo, sem levantar a sua bandeira.

Se foi obtido um golo, 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-campo.

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

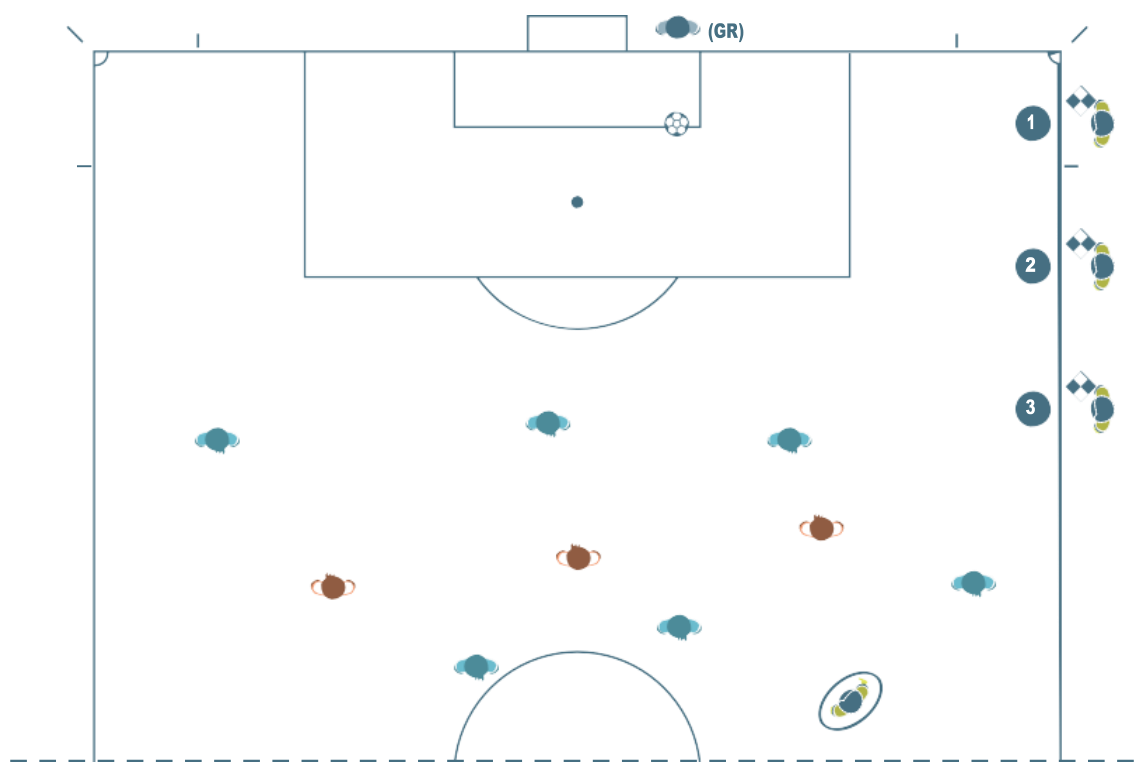


Pontapé de baliza

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

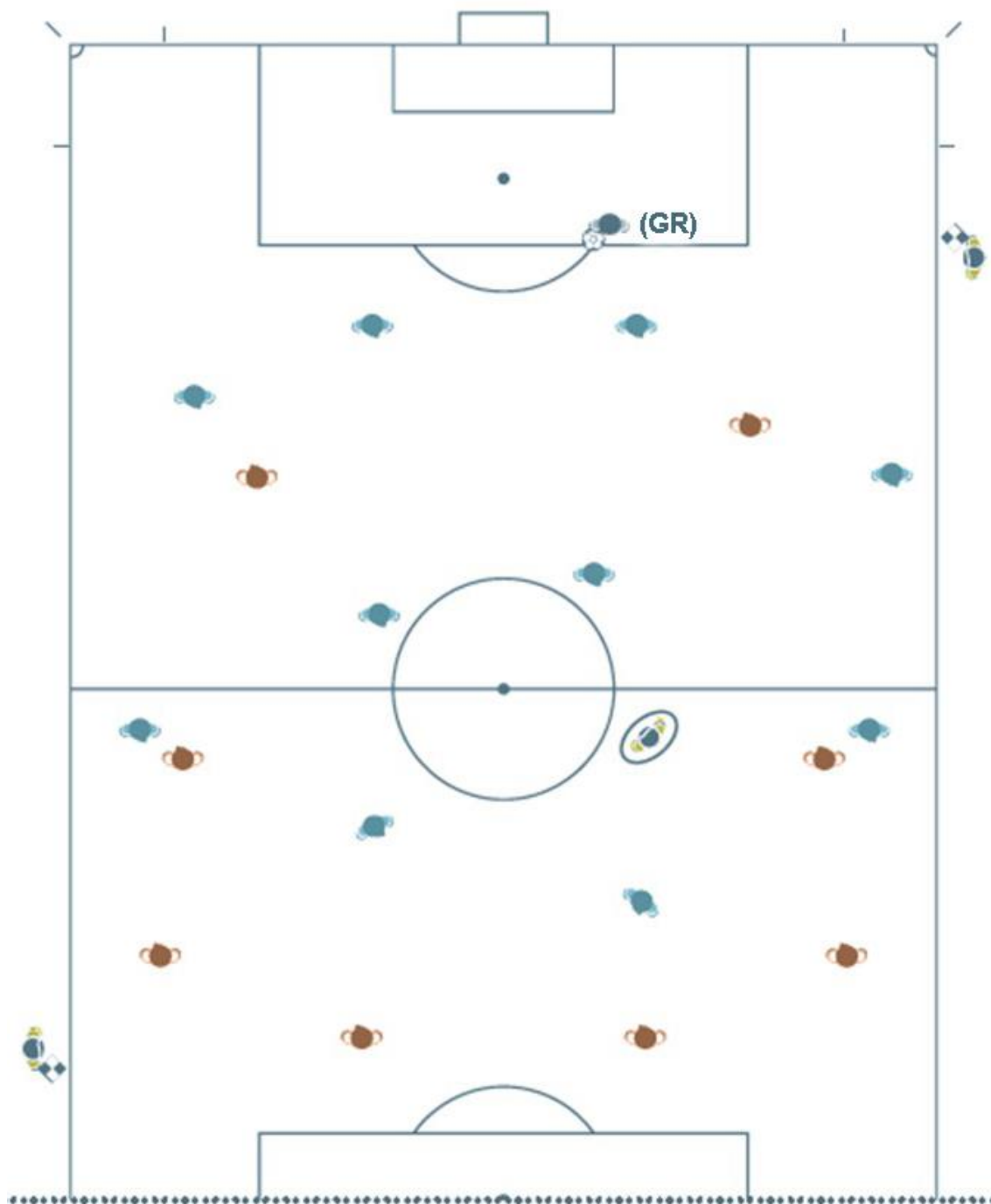
Por fim, o árbitro assistente deve colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo.

Contudo, se houver árbitros assistentes adicionais, um dos árbitros assistentes deve colocar-se no enfiamento da extremidade da área de penálti e depois na linha de fora de jogo e um dos árbitros assistentes adicionais deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza, e verificar se a bola é colocada dentro da área de baliza. Se a bola não for colocada corretamente, o árbitro assistente adicional deve comunicá-lo ao árbitro.



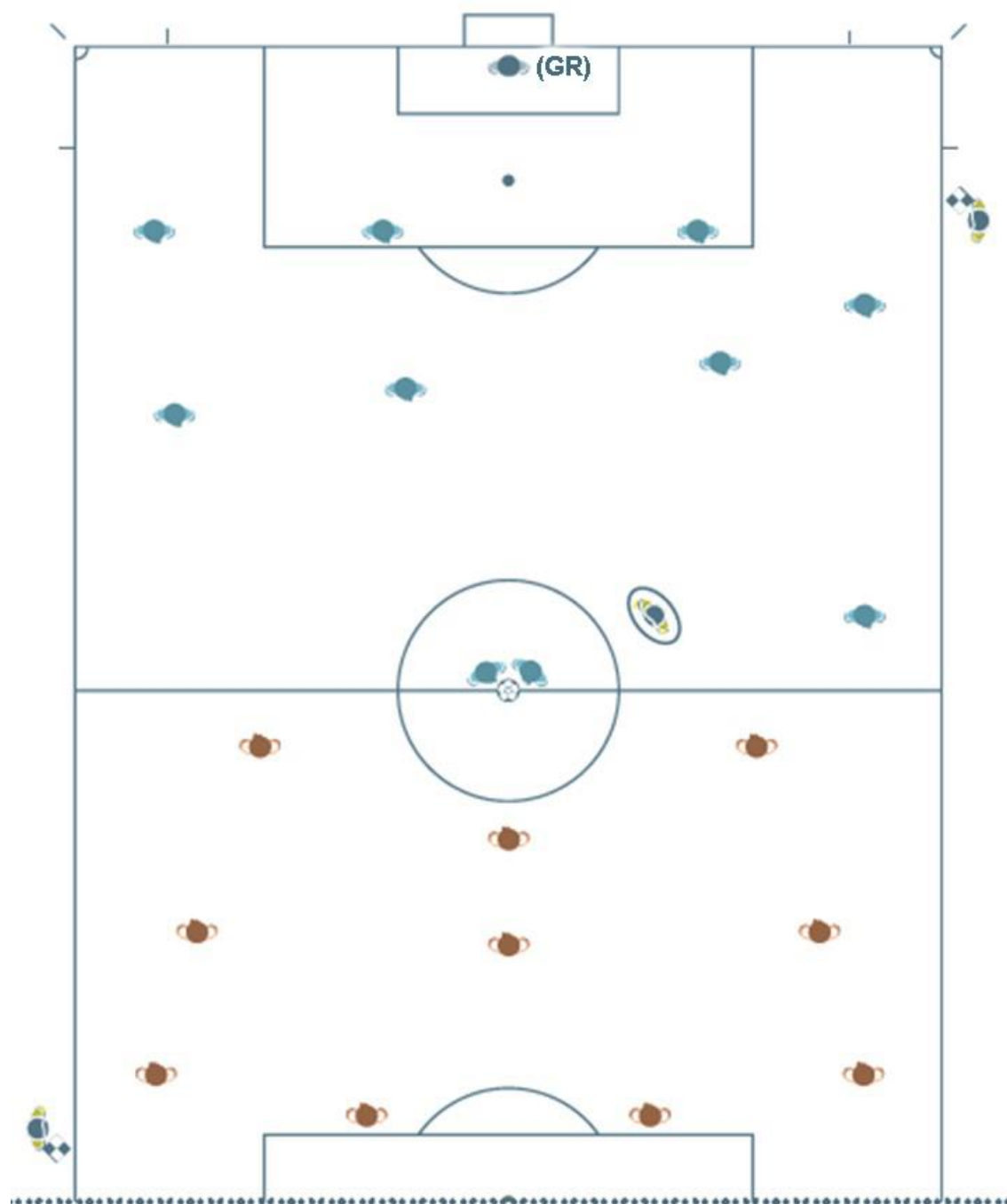
O guarda-redes solta a bola das mãos

Os árbitros assistentes devem colocar-se no enfiamento da linha da área de penálti e verificar se o guarda-redes toca a bola com as mãos fora da área de penálti. Logo que o guarda-redes solte a bola das mãos, os árbitros assistentes devem colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo.



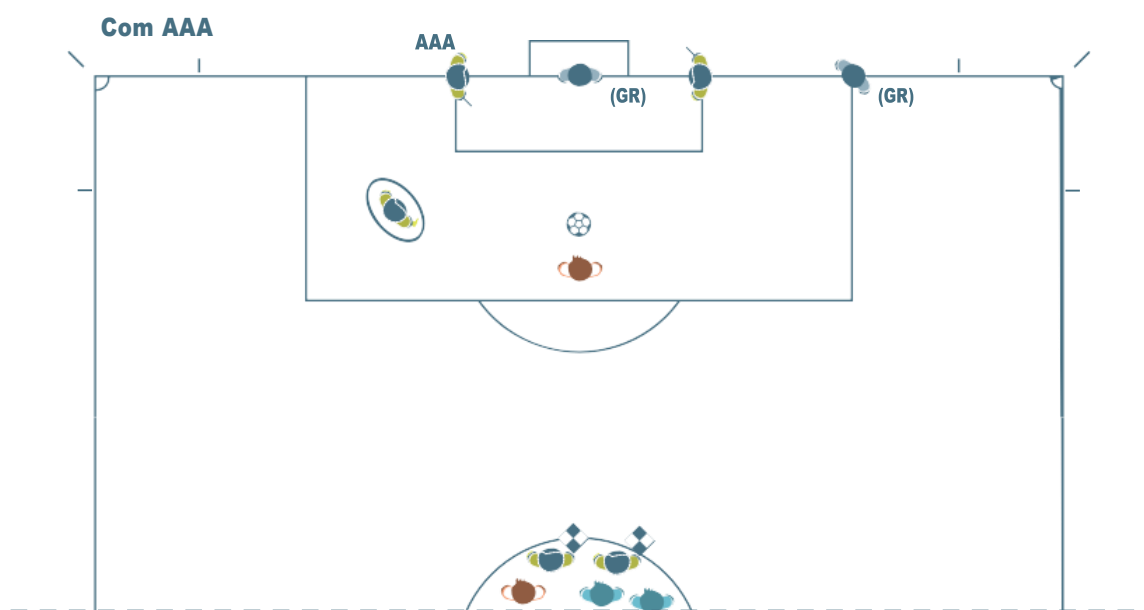
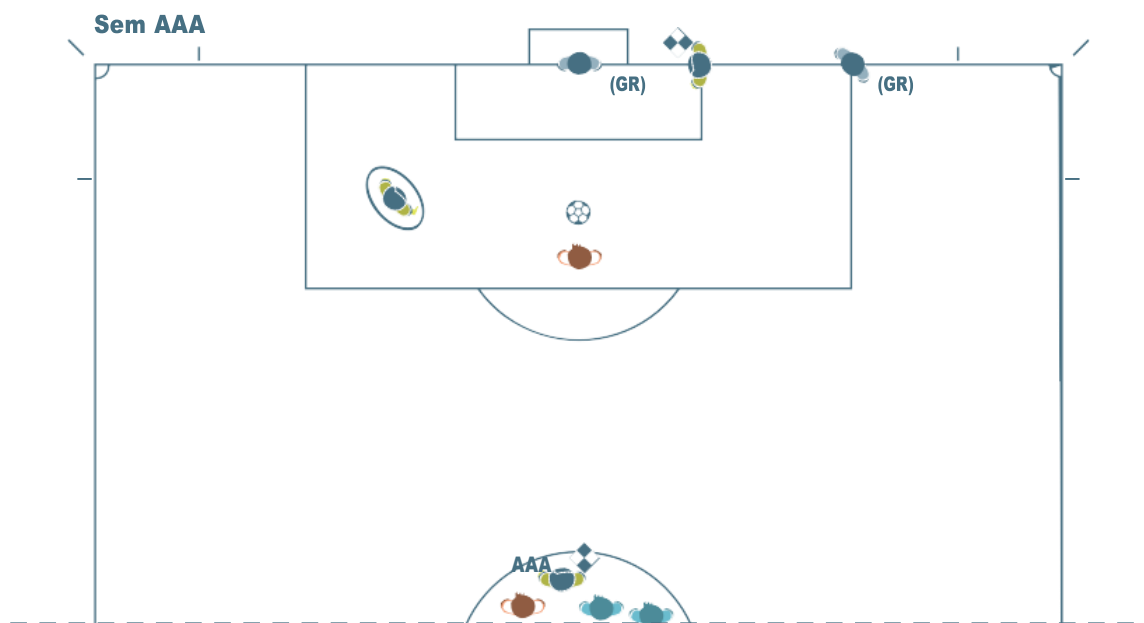
Pontapé de saída

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



Pontapés da marca de penálti

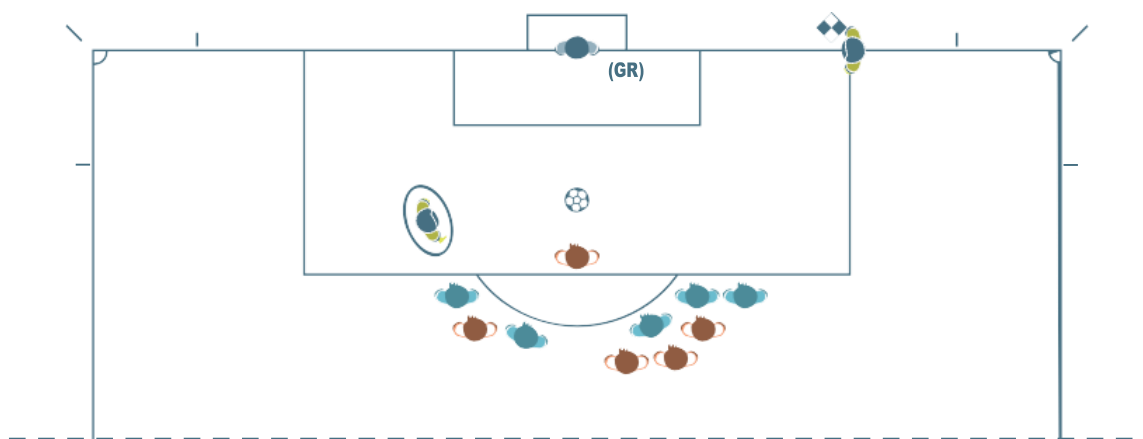
Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de penálti. O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se em cada interseção da linha de baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da baliza respetivamente; os árbitros assistentes colocam-se ambos no círculo central.



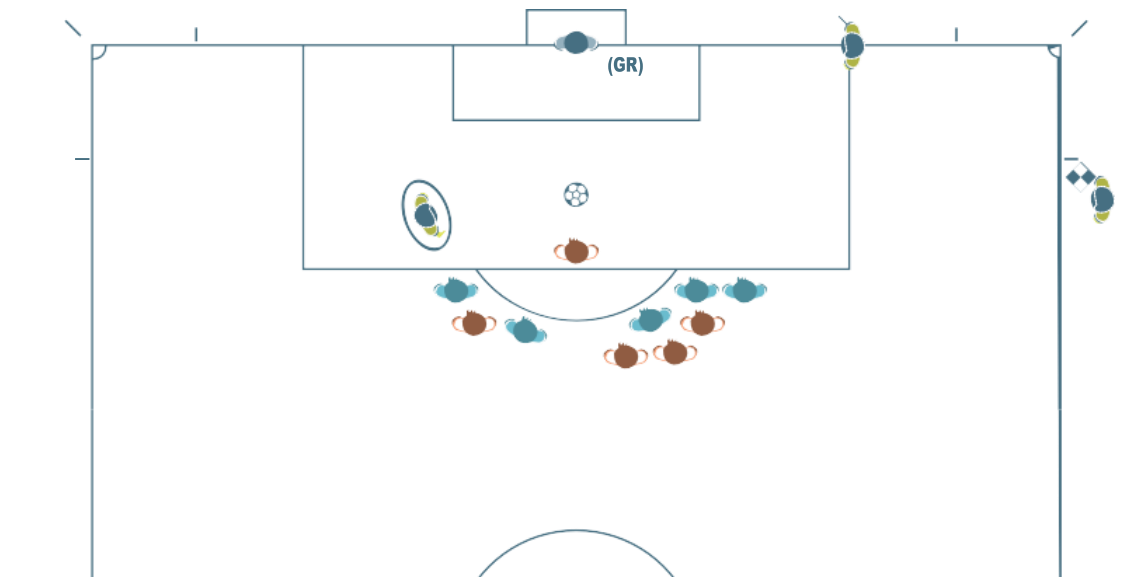
Pontapé de penálti

O árbitro assistente deve colocar-se na intersecção da linha de baliza com a área de penálti.

Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se na intersecção da linha de baliza com a área de penálti e o árbitro assistente deve colocar-se em linha com a marca do pontapé de penálti (que está fora da linha de jogo).



O Árbitro Assistente Adicional deve estar colocado na intersecção da linha de baliza com a área de penálti e o Árbitro Assistente deve estar colocado em linha com a marca de penálti (que é a linha julgamento).



Confrontações em grupo

Em situações de confrontações em grupo de jogadores, o árbitro assistente mais próximo pode penetrar no terreno 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 pontapé-livre muito perto da linha lateral, onde se encontra o árbitro assistente, este pode entrar no terreno 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 recomeçar o jogo.

Substituição

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

Se existir quarto árbitro, o árbitro assistente não tem necessidade de se deslocar até à linha de meio-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-campo para ajudar o quarto árbitro.

IFAB®



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 Lei 5 para diagramas de sinais.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

- o pontapé de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e do prolongamento) ou o recomeço após um golo
- a interrupção do jogo para:
 - um pontapé-livre ou um pontapé de penálti
 - suspender ou dar o jogo por terminado
 - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo
- o recomeço de jogo nos:
 - pontapés-livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar
 - pontapés de penálti
- o recomeço 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 pontapé de baliza, um pontapé de canto ou um lançamento lateral ou golo o recomeço do jogo depois de:
 - a maior parte dos pontapés-livres, um pontapé de baliza, um pontapé de canto, um lançamento lateral ou lançamento da bola ao solo

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 recomeçar(em) o jogo (por exemplo, enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m num pontapé-livre), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não recomeça enquanto ele não apitar.

Se o árbitro apitar por engano e o jogo é interrompido, o jogo recomeça com um lançamento da bola ao solo.

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:

- fora de jogo
- faltas (fora do campo de visão do árbitro)
- lançamentos laterais, pontapés de canto ou de baliza (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 da bandeira

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o árbitro assistente mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o terreno de jogo, estabelecer contacto 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 terreno 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 recomeçar, de acordo com as Leis do Jogo (pontapé-livre, penálti, etc.)
- se o jogo já recomeçou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um pontapé-livre ou uma penálti

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 Lei 6 para diagramas de sinais.

Pontapé de canto / pontapé de baliza

Se a bola ultrapassa a linha de baliza perto do árbitro assistente, este deve fazer um sinal com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar que se trata de um pontapé de baliza ou de um pontapé de canto.

Se a bola ultrapassa a linha de baliza, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira para informar o árbitro que a bola saiu e em seguida se a bola estiver:

- perto do árbitro assistente - indicar se se trata de um pontapé de baliza ou pontapé de canto
- longe do árbitro assistente - estabelecer contacto visual com o árbitro e seguir a sua decisão. O árbitro assistente pode igualmente fazer um sinal direto se a decisão for evidente

Faltas

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma infração 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 lei da vantagem.

Quando uma falta ou uma infração 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 contacto visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos)

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

Faltas dentro da área de penálti

Se uma falta é cometida por um defensor dentro da área de penálti, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do árbitro assistente, este deve, em primeiro lugar estabelecer contacto 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 penálti

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de penálti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contacto 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 penálti. 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-campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de penálti.

Situações de golo - não golo

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

Nas situações em que seja marcado golo 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 golo.

Fora de jogo

A primeira ação de um árbitro assistente para assinalar um fora de jogo 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 terreno 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 equipa defensora.

Pontapé de penálti

Se o guarda-redes se adianta declaradamente antes de a bola ser pontapeada e não é obtido golo, o árbitro assistente deve levantar a sua bandeira.

Substituição

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

Lançamento lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

- perto do árbitro assistente – este deve assinalar diretamente a direção do lançamento
- longe do árbitro assistente e que o lançamento é evidente – o árbitro assistente deve assinalar diretamente o lançamento
- longe do árbitro assistente, mas este tem dúvidas acerca da direção do lançamento – o árbitro assistente deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto 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 eletrónico 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.

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

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

O árbitro toma a decisão final.

OUTRAS RECOMENDAÇÕES

1. Vantagem

O árbitro pode aplicar a lei 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 lei 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 golo
- o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária
- o ambiente em que o jogo decorre

2. Recuperação do tempo perdido

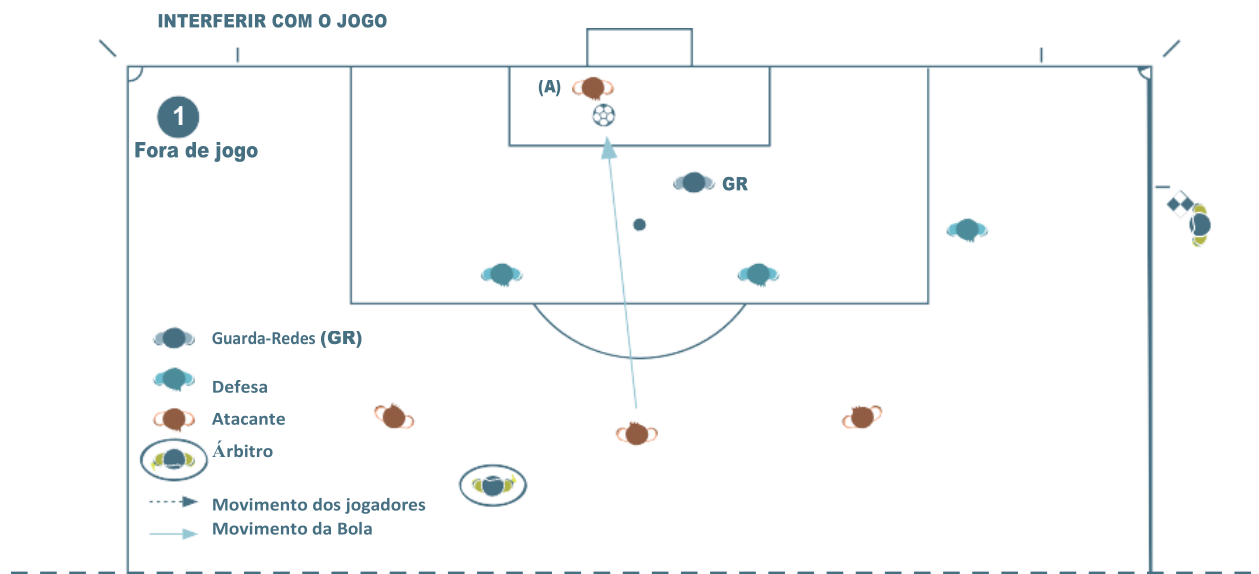
Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (lançamentos laterais, pontapés de baliza, etc.). Portanto, apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.

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 penálti por ocasião dos pontapés de canto e dos pontapés-livres. Nestas situações, o árbitro deve:

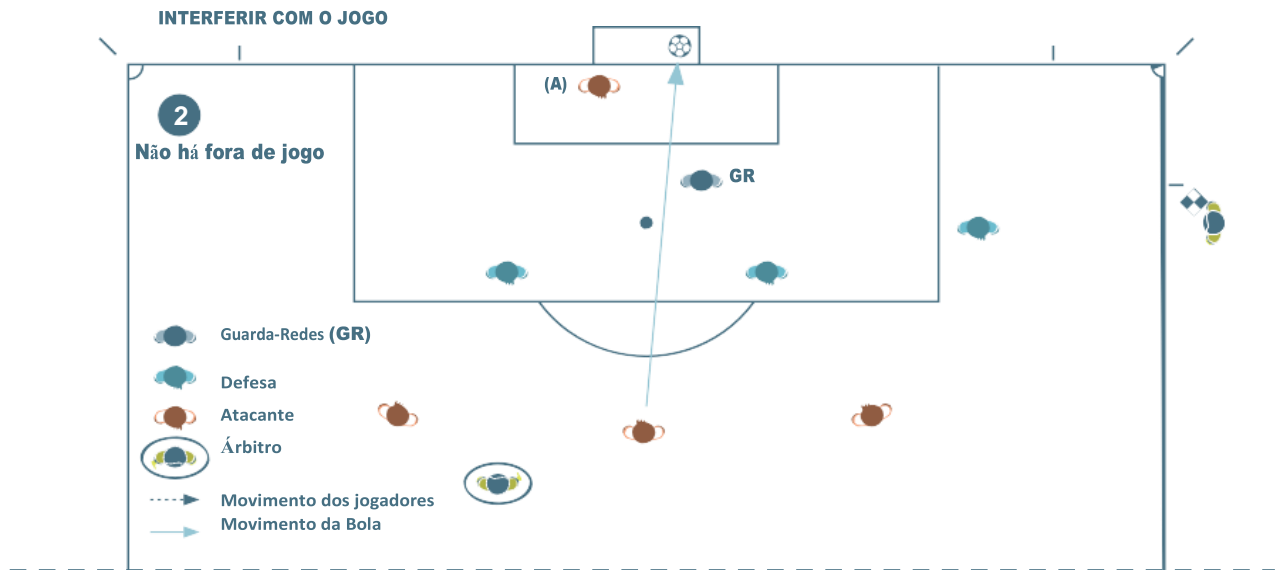
- chamar a atenção de todo o jogador que agarre um adversário antes de a bola estar em jogo
- advertir o jogador se ele continua a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo
- conceder um pontapé-livre direto ou um pontapé de penálti e advertir o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo

4. Fora de jogo



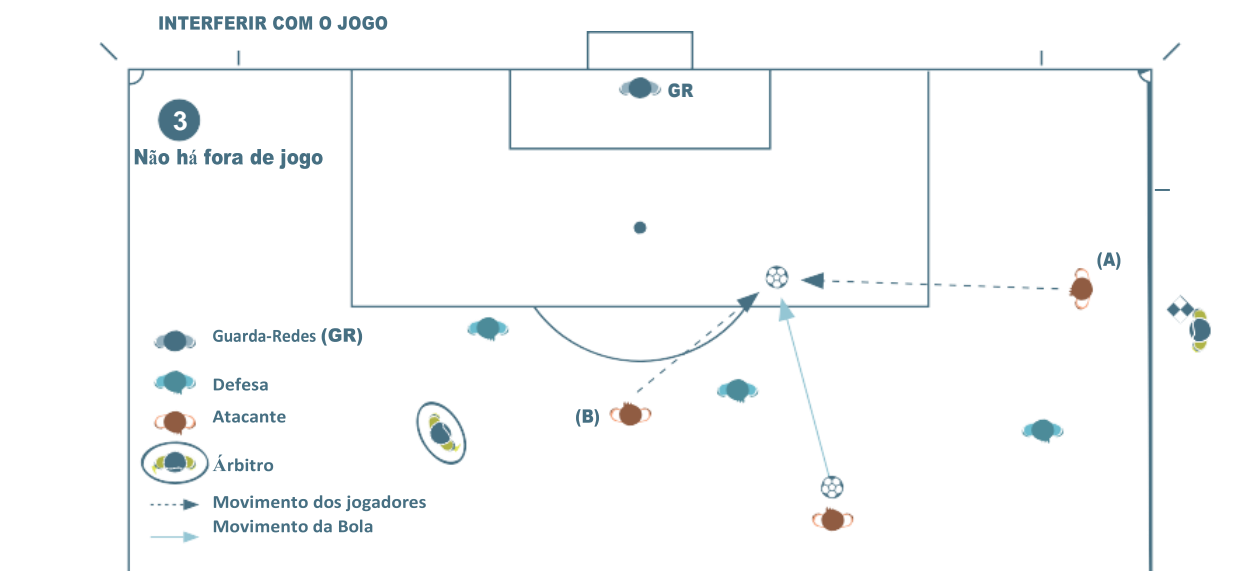
Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** sem interferir com um adversário, **toca a bola.**

O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador toca na bola.

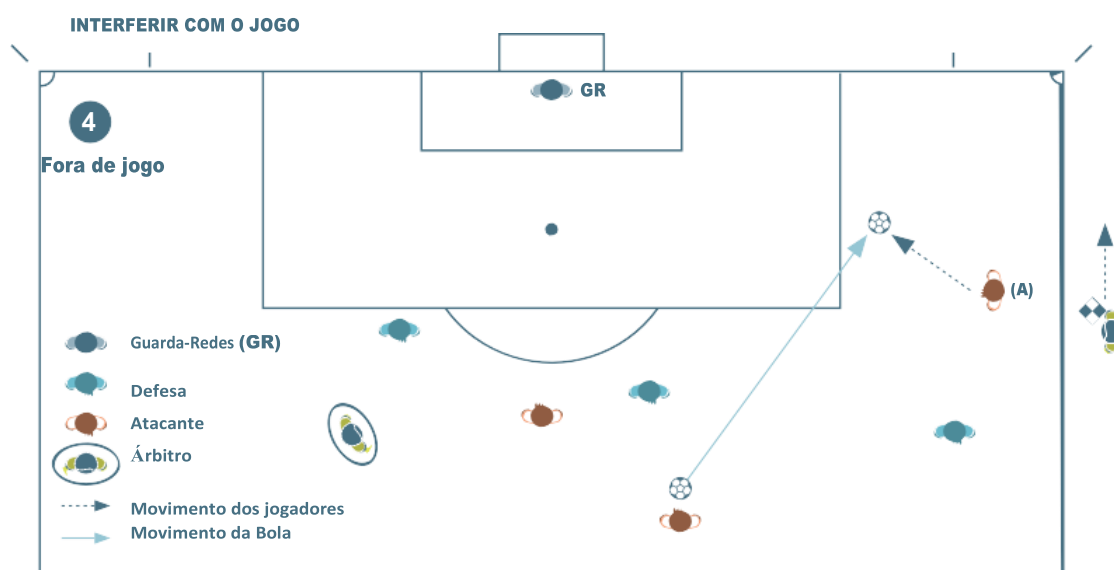


Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)**, sem interferir com o adversário, **não toca na bola.**

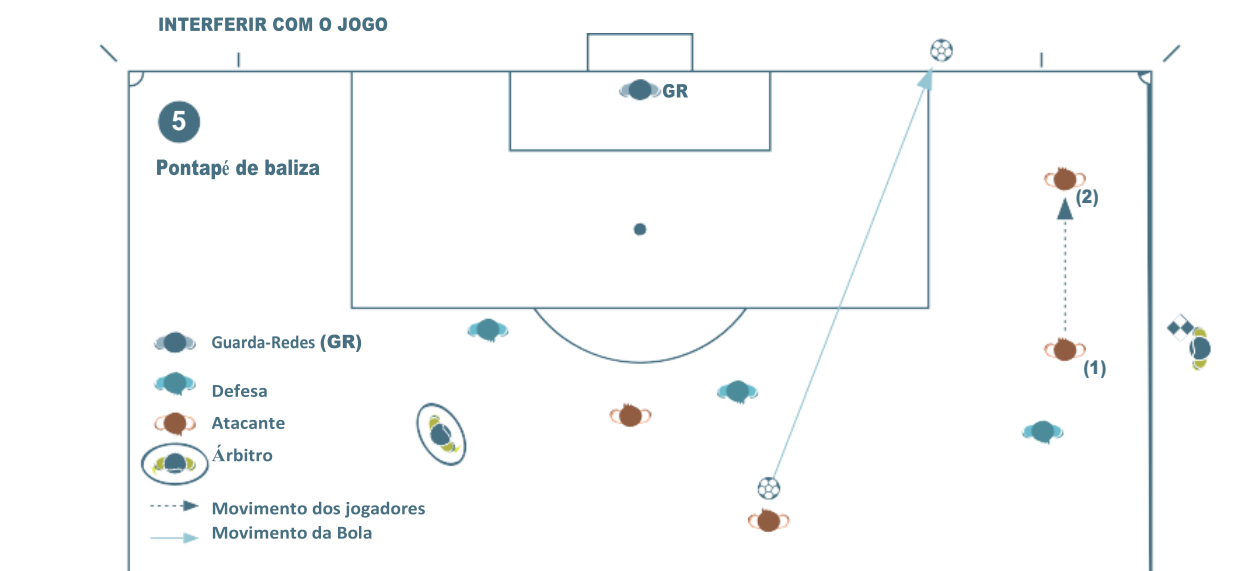
O jogador não pode ser sancionado porque **não toca na bola.**



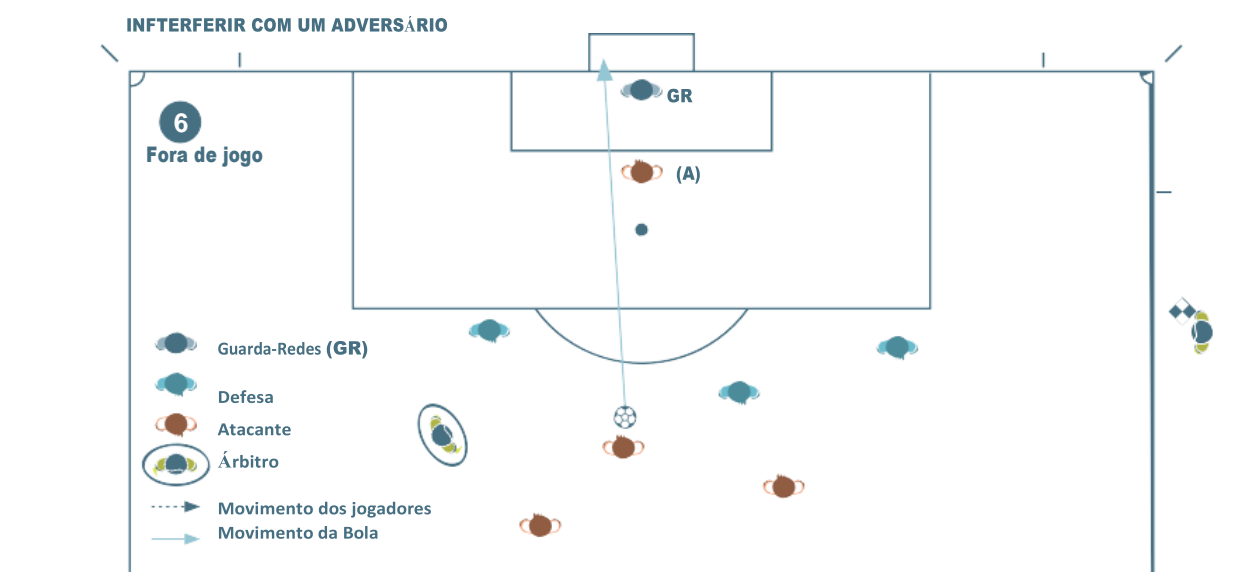
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola e um colega (B) que **não está fora de jogo** corre também para a bola e joga-a. O jogador (A) não pode ser punido porque não tocou na bola.



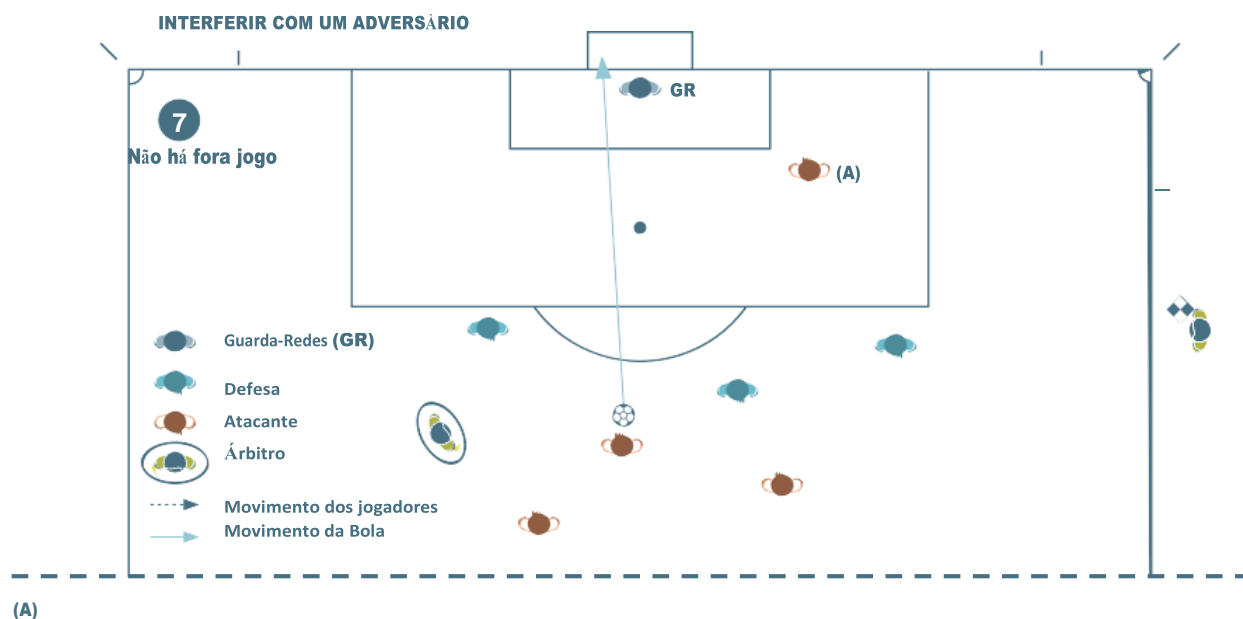
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) poderá ser sancionado antes de jogar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro colega de equipa em posição correta tem oportunidade de jogar a bola.



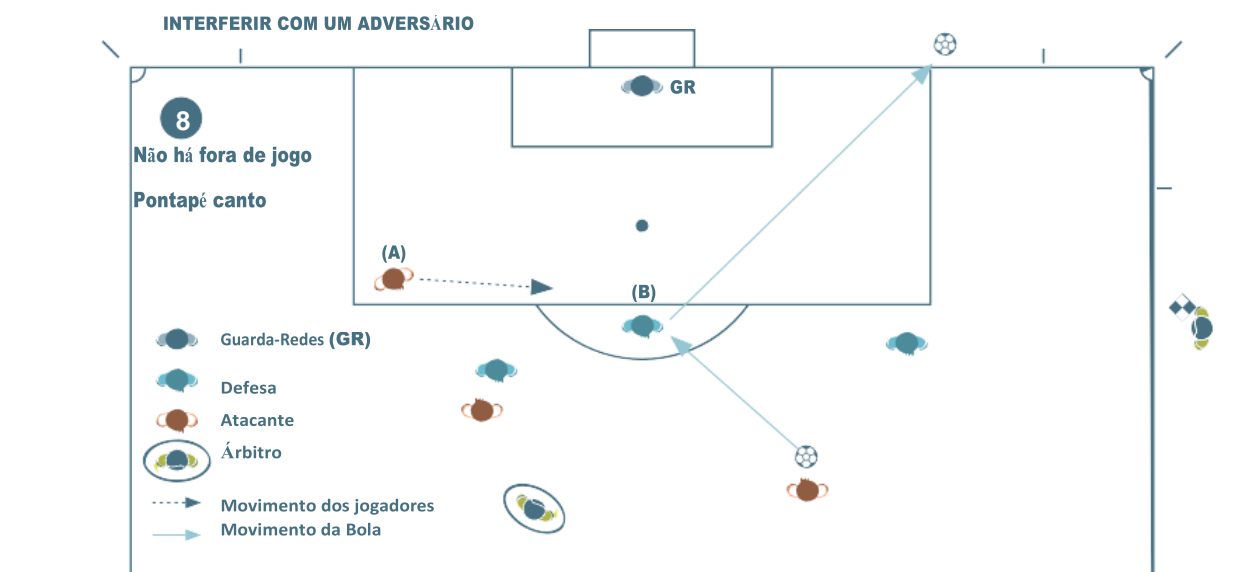
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** corre para a bola e não toca na bola. O árbitro deve assinalar **pontapé de baliza**.



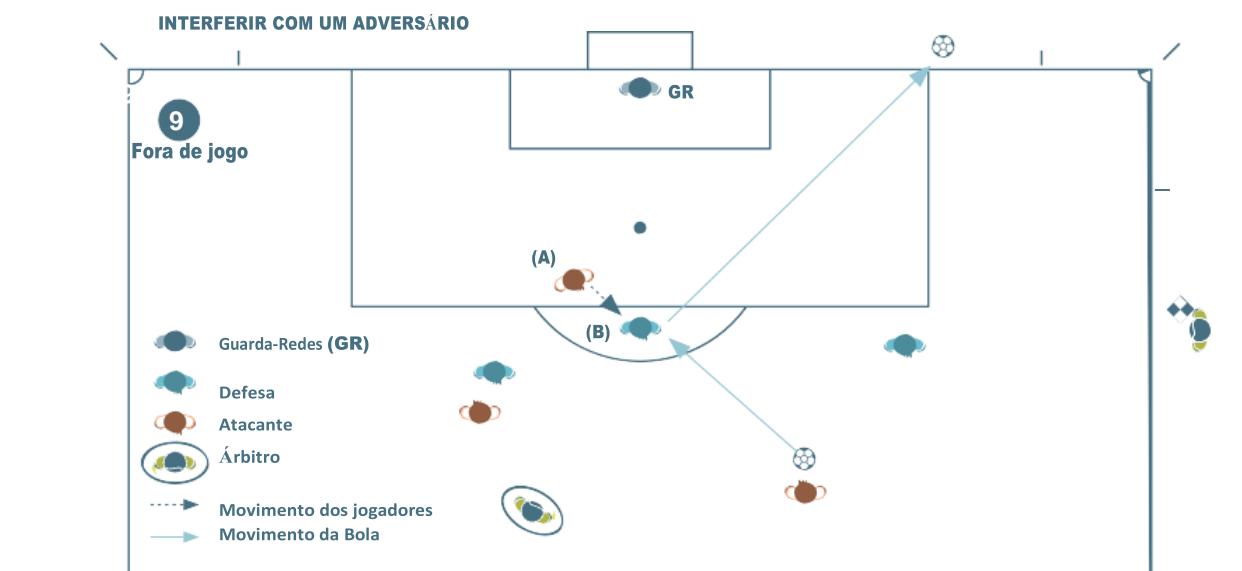
Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** está a obstruir claramente o campo de visão do guarda-redes. O atacante deve ser sancionado porque impede o adversário de jogar ou poder jogar a bola.



Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** não está a obstruir claramente o campo de visão do guarda-redes, nem disputa a bola.

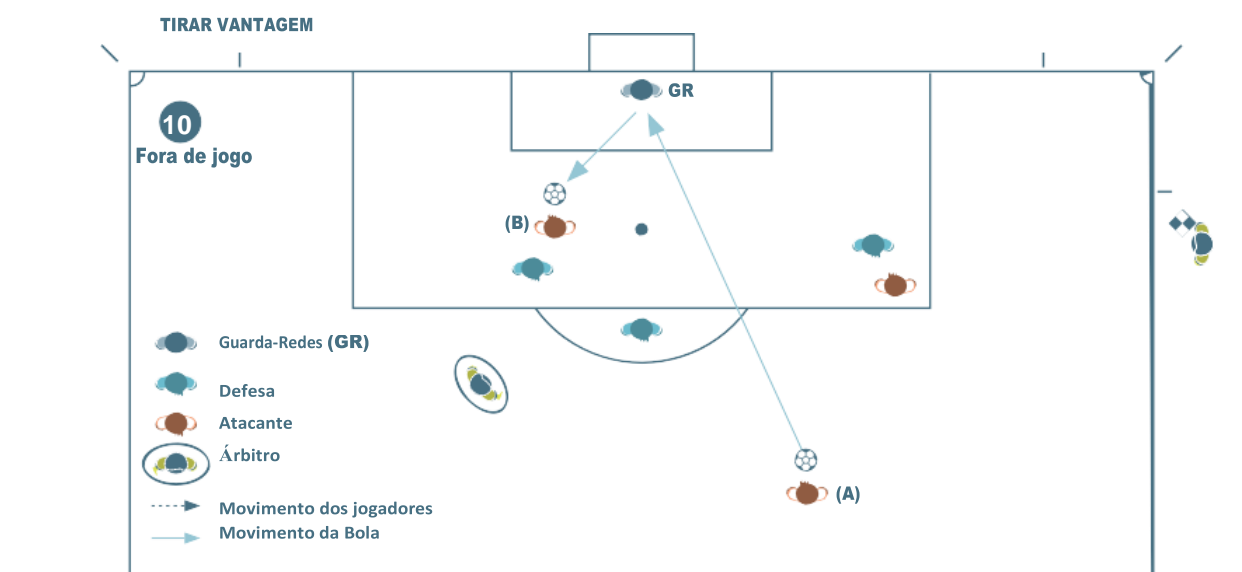


Um atacante que está **em posição de fora de jogo (A)** corre para a bola, mas não impede que o adversário jogue ou possa jogar a bola.
(A) não disputa a bola com um adversário (B).

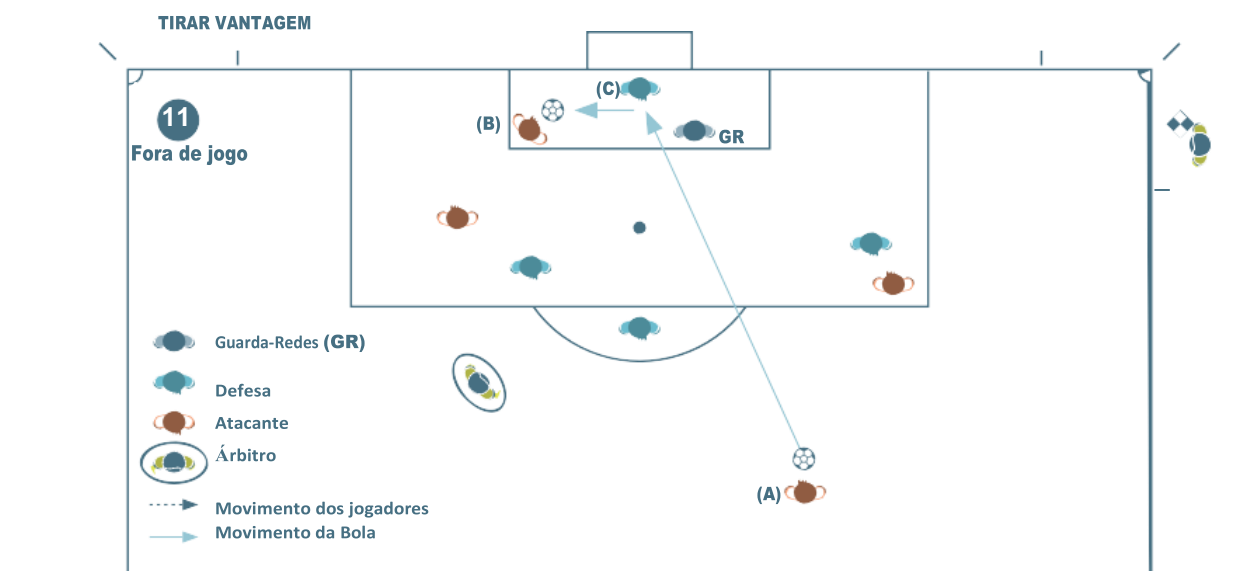


Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola disputando-a com ele.

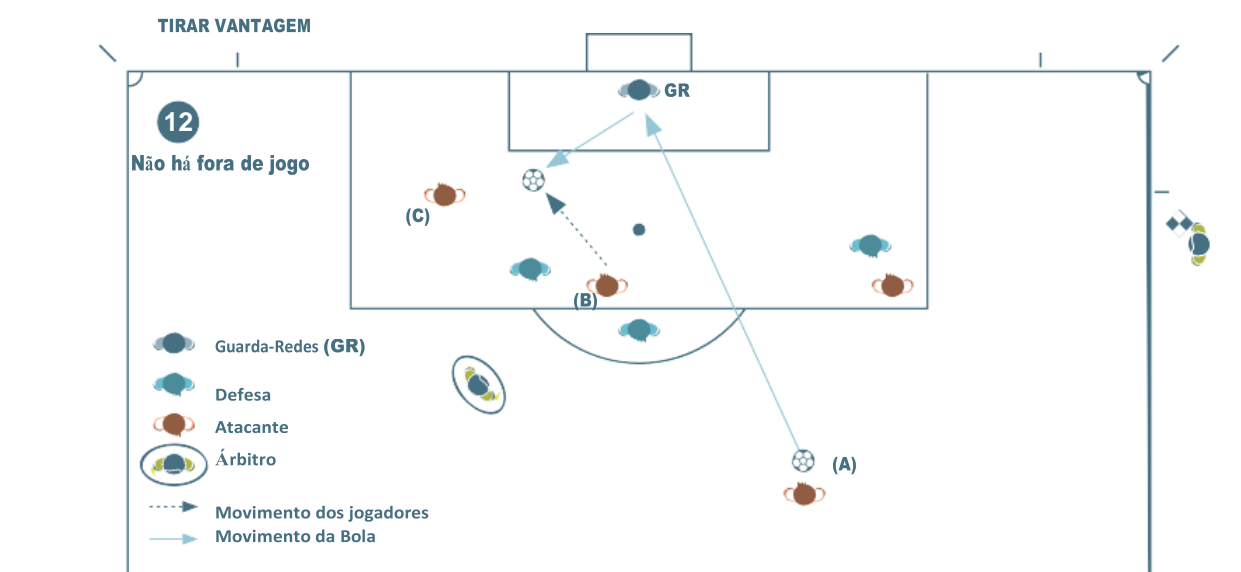
(A) disputa a bola com o jogador (B).



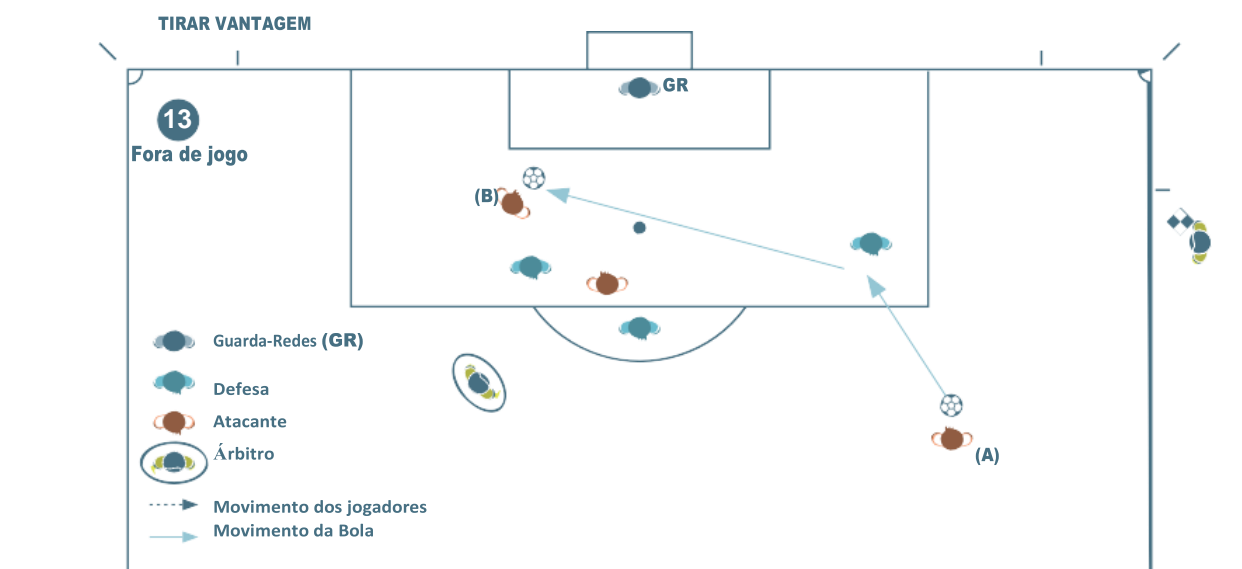
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (B) é sancionado por jogar ou tocar a bola que é desviada, ressalta ou é jogada para ele após uma defesa deliberada do guarda-redes, tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.



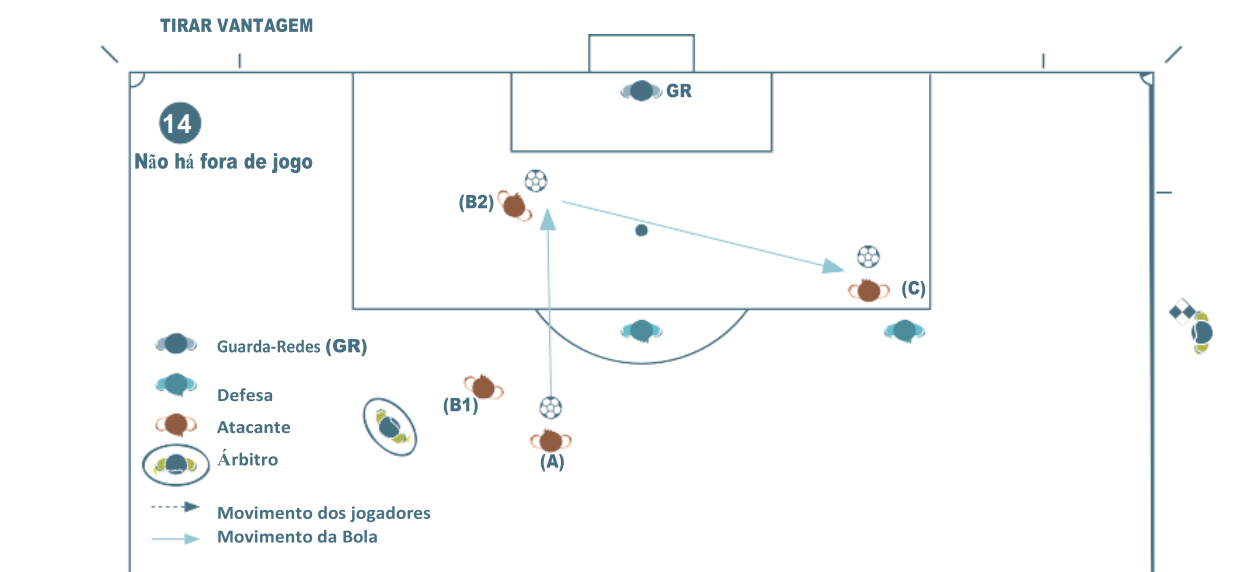
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (B) é sancionado por **jogar ou tocar a bola** que ressaltou, é desviada ou é jogada para ele após uma defesa deliberada de um jogador defensor (C), tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.



O remate de um colega de equipa (A) ressaltou, é desviado ou jogado pelo guarda-redes. O jogador (B), que não está em posição de fora de jogo, joga a bola. O jogador (C) que está **em posição de fora de jogo** não é sancionado porque não tira vantagem dessa posição, já que não tocou nem jogou a bola.



O remate de um colega de equipa (A) ressalta ou é desviado por um adversário para o atacante (B) que deve ser sancionado por ter **tocado ou jogado a bola**, tendo estado **em posição de fora de jogo**.



Um atacante (C) que está **em posição de fora de jogo** não interfere com o adversário no momento em que o colega de equipa (A) passa a bola ao jogador (B1) em posição correta, o qual corre para a baliza do adversário e passa a bola (B2) ao colega (C). O atacante (C) não pode ser sancionado porque quando o seu colega de equipa (B) lhe passou a bola **não estava em posição de fora de jogo**.

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 terreno de jogo tinha de sair antes do recomeço. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipa infratora tem vantagem numérica quando o jogo recomeça.

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

Em princípio, o atraso não deve ser maior do que quando um médico ou médicos entra(m) no terreno 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 recomeço
- 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 recomeçar, umas das seguintes situações deve ocorrer:

- o médico(s) sai/saem do terreno e o jogador permanece ou
- o jogador sai do terreno para um avaliação ou tratamento mais cuidado (o sinal dirigido aos maqueiros pode ser necessário)

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

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.



Notes



202



IFAB[®]



Notes





Notes





IFAB® THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD