

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD

Português / BRASIL



THEIFAB.COM
SINCE 1863

Regras de FUTEBOL 2018/19

A large, stylized graphic of a soccer ball in shades of blue and teal, positioned behind the title text.





Regras de Futebol

2018/19

PUBLICAÇÃO E VENDA PROIBIDA
EXEMPLAR EXCLUSIVO PARA USO DIDÁTICO.

Livro similar ao Laws of the Game 2018/19.

Tradução e Designer: Florindo Castro Neto.

Teresina - PI

Índice

06	Introdução
07	A filosofia e o espírito das Regras
08	Gerenciamento das mudanças das Regras
10	Contexto da atual revisão das Regras 2018 / 19
11	O futuro
12	Notas sobre as regras do jogo
14	Alterações das regras do jogo
18	Diretrizes para exclusão temporárias
22	Diretrizes para o Retorno de Jogador Substituído
24	Regra 01 - O Campo de jogo
34	Regra 02 - A Bola
38	Regra 03 - Os Jogadores
46	Regra 04 - O equipamento dos jogadores
53	Regra 05 - O Árbitro
63	Regra 06 - Os outros oficiais de arbitragem
71	Regra 07 - A duração do jogo
75	Regra 08 - O início e o reinício do jogo
79	Regra 09 - A bola em Jogo e fora de jogo
81	Regra 10 - DETERMINAÇÃO o resultado de um Jogo
88	Regra 11 - Impedimento
92	Regra 12 - Faltas e incorreções
103	Regra 13 - Tiros Livres
107	Regra 14 - Tiro Penal (Pênalti)
113	Regra 15 - O arremesso lateral
117	Regra 16 - O tiro de meta
121	Regra 17 - O tiro de canto
124	Protocolo VAR
132	Alterações das Regras do jogo 2018/19
137	Detalhes sobre todas as alterações nas Regras
149	Glossário
155	Termos de arbitragem
157	Orientações práticas para oficiais de arbitragem
159	Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe
173	Linguagem corporal, comunicação e uso do apito
180	Outras recomendações



INTRODUÇÃO





A filosofia e o espírito das Regras

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

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

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

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

Gerenciamento das mudanças das Regras

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

Para que uma regra seja alterada o IFAB deve estar convencido de que a mudança trará benefícios ao futebol. Isto significa que a proposta, muitas vezes, será testada, como, por exemplo, o experimento do árbitro assistente de vídeo (AV) e a quarta substituição na prorrogação. Para toda proposta de mudança, como visto na significativa revisão e modernização das Regras do Jogo em 2016/17 e 2017/18, o foco deve ser em: legitimidade, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Regras devem também encorajar a participação de todos, independentemente da condição ou capacidade.

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

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



As Regras do Jogo são relativamente simples, comparadas a outros esportes, mas como muitas situações são subjetivas e os árbitros são seres humanos, portanto, passíveis de cometer equívocos, algumas decisões irão causar debate e discussão, inevitavelmente. Para alguns, essa discussão faz parte do futebol, mas o “espírito” do jogo requer que as decisões dos árbitros sejam sempre respeitadas.

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

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

Contexto da revisão das Regras 2018/19

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

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

Além dos esclarecimentos, algumas mudanças são extensões dos princípios estabelecidos na revisão de 2016/17 e a AGA de 2017 também aprovou algumas mudanças significativas para ajudar a desenvolver e promover o futebol, incluindo:

- Aumentar a flexibilidade das associações nacionais (confederações e a FIFA) de modificar algumas das Regras (por exemplo: aumentar o número máximo de substituições para cinco, exceto em nível profissional) para ajudar a promover e desenvolver o futebol onde tem a responsabilidade de fazê-lo, pois o IFAB acredita que elas sabem o que é melhor para o futebol em seus países.
- A introdução de exclusões temporárias (sin bin) como uma alternativa para a sanção por uma advertência (CA) em jogos de atletas juniores, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base.
- Permitir o retorno de jogadores substituídos em jogos de atletas juniores, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base (atualmente permitido apenas para as categorias de base).

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

- O uso de um substituto adicional na prorrogação;
- O uso de árbitros assistentes de vídeo (VAR), sujeito a permissão do IFAB e FIFA.

O futuro

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

Legitimidade e Integridade

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

Universalidade e Inclusão

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

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

O crescimento tecnológico.

A mudança proposta terá um impacto positivo no jogo?

Durante o ano de 2018/19, o IFAB, em conjunto com seu grupo de especialistas, fará uma ampla consulta sobre uma série de importantes temas relacionados às Regras do Jogo, incluindo:

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

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

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

De fato, muitas das recentes mudanças e tópicos da Regra na estratégia "play fair!" são o resultado de sugestões de pessoas de diferentes partes do mundo. Por favor, mande suas sugestões ou questões para: lawenquiries@theifab.com



NOTAS

**Sobre as
Regras do Jogo**

Idiomas Oficiais

O IFAB publica as Regras de Futebol em inglês, francês, alemão e espanhol. Todavia, havendo divergência entre textos, a redação em inglês prevalecerá.

Outros Idiomas

As associações nacionais que desejem traduzir as Regras do Jogo para seu idioma podem obter o documento modelo padrão para a edição 2018/19 das Regras entrando em contato com o IFAB pelo e-mail: info@theifab.com

As associações nacionais que publicarem a versão traduzida das Regras do Jogo usando este formato padrão estão convidadas a enviar uma cópia para o IFAB (declarando a capa que é a tradução oficial da associação nacional) a fim de que seja publicada no site da IFAB para o uso de outros.

Aplicação das Regras

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

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

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

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

Importante

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



ALTERAÇÕES DAS REGRAS DO JOGO

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

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

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

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

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

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

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

- Número de substituições que cada equipe pode realizar até o máximo de cinco, exceto no futebol juvenil, onde o máximo será determinado pela associação nacional, confederação ou FIFA.

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

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

Permissão para outras modificações

As associações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para suas diferentes competições – não há um requisito para que se apliquem estas modificações universalmente ou a todas as suas competições. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da IFAB.

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

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



Diretrizes para a Exclusão Temporária (sin bin) permanente na área técnica

A 131ª Assembleia Geral Anual do IFAB, que aconteceu em Londres no dia 03 de março de 2017, aprovou o uso da Exclusão Temporária (*sin bin*) para todas ou algumas advertências (cartão amarelo) nas categorias juvenil, veteranos, portadores de necessidades especiais e categorias de base, sujeita à aprovação da associação nacional, confederação ou da FIFA, seja qual for a mais apropriada.

Referências à Exclusão Temporária são encontradas em:

Regra 5 – O Árbitro (Poderes e Deveres):

Ações Disciplinares

O Árbitro:

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

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

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

Apenas Jogadores

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

Sinal do Árbitro

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

Duração da Exclusão Temporária

- A duração da Exclusão Temporária deve ser a mesma para todas as infrações;
- A duração da Exclusão Temporária deve ser entre 10 e 15% do tempo total de jogo (exemplo: 10 minutos em uma partida de 90 minutos; 8 minutos em uma partida de 80 minutos);
- O período da Exclusão Temporária começa assim que o jogo reinicia após o jogador ter deixado o campo de jogo;
- O árbitro deve acrescentar ao tempo da Exclusão Temporária qualquer tempo perdido por conta de uma paralização à qual cabe a concessão de “tempo adicional” ao final de cada tempo da partida (exemplo: substituições, atendimento médico etc.);
- A competição deve determinar quem tem a função de auxiliar o árbitro com a cronometragem do tempo da Exclusão temporária – pode ser responsabilidade do delegado da partida, quarto árbitro ou um árbitro assistente neutro; caso contrário pode ser um membro oficial da equipe;
- Assim que o período da Exclusão Temporária finalizar, o jogador pode retornar ao campo de jogo pela linha lateral com a permissão do árbitro, que pode ser concedida com a bola em jogo;
- O árbitro tem a decisão final sobre quando o jogador pode retornar ao campo de jogo;
- Um jogador excluído temporariamente não pode ser substituído até que o período de exclusão temporária se encerre (a menos que a equipe já tenha feito todas as substituições permitidas);
- Se o período de uma Exclusão Temporária não se completou ao final do primeiro tempo (ou ao final do segundo tempo no caso de haver prorrogação) o restante do tempo da exclusão temporária deve contar a partir do início do segundo tempo (ou do início da prorrogação);
- Um jogador que ainda está cumprindo o período da Exclusão Temporária ao final da partida pode participar da disputa de tiros desde o ponto penal (pênaltis).

Área da Exclusão Temporária

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

Infrações Cometidas Antes, durante ou depois da Exclusão Temporária

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

Ações Disciplinares Posteriores

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

Sistemas de Exclusão Temporária

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

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

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

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

Sistema B – Exclusão Temporária para algumas, mas não todas as advertências.

- Uma lista pré-definida com as infrações puníveis com advertência (CA) passíveis de Exclusão Temporária deverá ser publicada;
- Para todas as demais infrações puníveis com advertência o jogador receberá cartão amarelo.
- O jogador que foi excluído temporariamente e receber uma advertência (CA) pode continuar a jogar;

• O jogador que recebeu uma advertência (CA) e então for excluído temporariamente pode continuar a jogar após o fim do período da Exclusão Temporária;

• O jogador que receber uma segunda Exclusão Temporária na mesma partida deverá cumprir a punição e então não mais poderá fazer parte da partida. O jogador poderá ser substituído por um jogador substituto ao final do período da segunda exclusão temporária se a equipe do jogador ainda não realizou todas as substituições permitidas; mas um jogador que também tenha recebido uma advertência de Exclusão temporária (CA) não pode ser substituído ou substituído

• O jogador que receber a segunda advertência (CA) na mesma partida deverá ser expulso e não participará mais da partida, e não poderá ser trocado ou substituído.

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

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

Diretrizes para o Retorno de Jogador Substituído

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

Referências ao retorno de jogadores substituídos são encontradas em:

Regra 3 – Os Jogadores

Retorno de Jogador Substituído

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

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

Embora o retorno de um jogador substituído seja facultativo na partida, todas as demais medidas da Regra 3 e das Regras do Jogo se aplicam a este jogador. Em particular, o procedimento de substituição descrito na Regra 03 deve ser seguido.



Regra

01



O CAMPO DE JOGO

1. Superfície de jogo

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

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre 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 de qualidade da FIFA para gramas artificiais ou do *International Match Standard*, salvo se a IFAB conceder uma autorização especial.

2. Marcação do campo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Dimensões

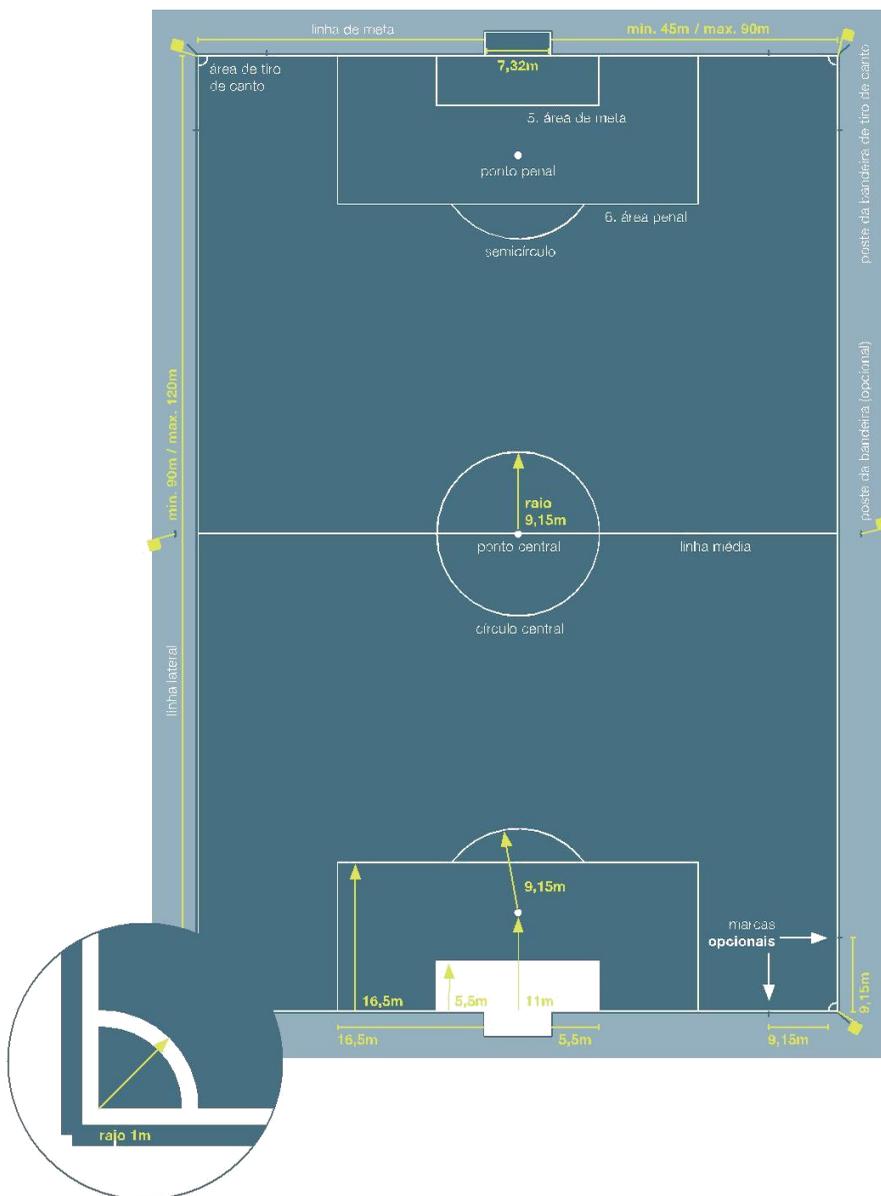
O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de meta.

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| • Comprimento (linhas laterais): | • Comprimento (linhas de meta): |
| Mínimo: 90 m | Mínimo: 45 m |
| Máximo: 120 m | Máximo: 90 m |

4. Dimensões para jogos internacionais

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

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



- As medições partem do exterior das linhas de demarcação, uma vez que a própria linha faz parte da área que delimitam.
- A distância da marca penal é medida a partir do centro do ponto da marca penal até a borda externa da linha de gol.

5. Área de meta

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

6. Área penal (área de pênalti)

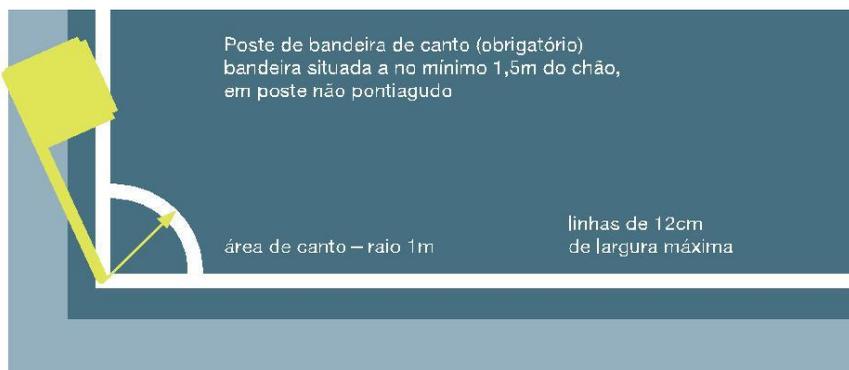
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m do interior de cada poste de meta. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do campo de jogo por 16,5m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de meta. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de meta chama-se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

Em cada área penal será feita a marca do tiro penal (pênalti) a 11,0m do meio da linha que une os dois postes da meta e deles equidistante.

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

7. Área de tiro de canto

A área de tiro de canto é marcada por um quarto de círculo com raio de 1,0m, a partir de cada bandeira de canto e no interior do campo.



8. Postes de bandeiras

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

Postes e bandeiras também podem ser colocados no meio de campo, no mínimo a 1,0m de distância das linhas laterais para fora do campo.

9. Área técnica

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

- As áreas técnicas podem se estender no máximo 1 m para cada lado dos assentos existentes e ficar no mínimo a 1 m de distância da linha lateral do campo;
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar as áreas técnicas;
- O número de pessoas autorizadas a utilizar as áreas técnicas deve ser definido no regulamento das competições;
- Os ocupantes das áreas técnicas:

Devem ser identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;

Devem comportar-se de maneira responsável;

Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por hipótese, um médico ou fisioterapeuta, se autorizado pelo árbitro, entrarem no campo para examinar um jogador lesionado.

Somente uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica.

10. Metas

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

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

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

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

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

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

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

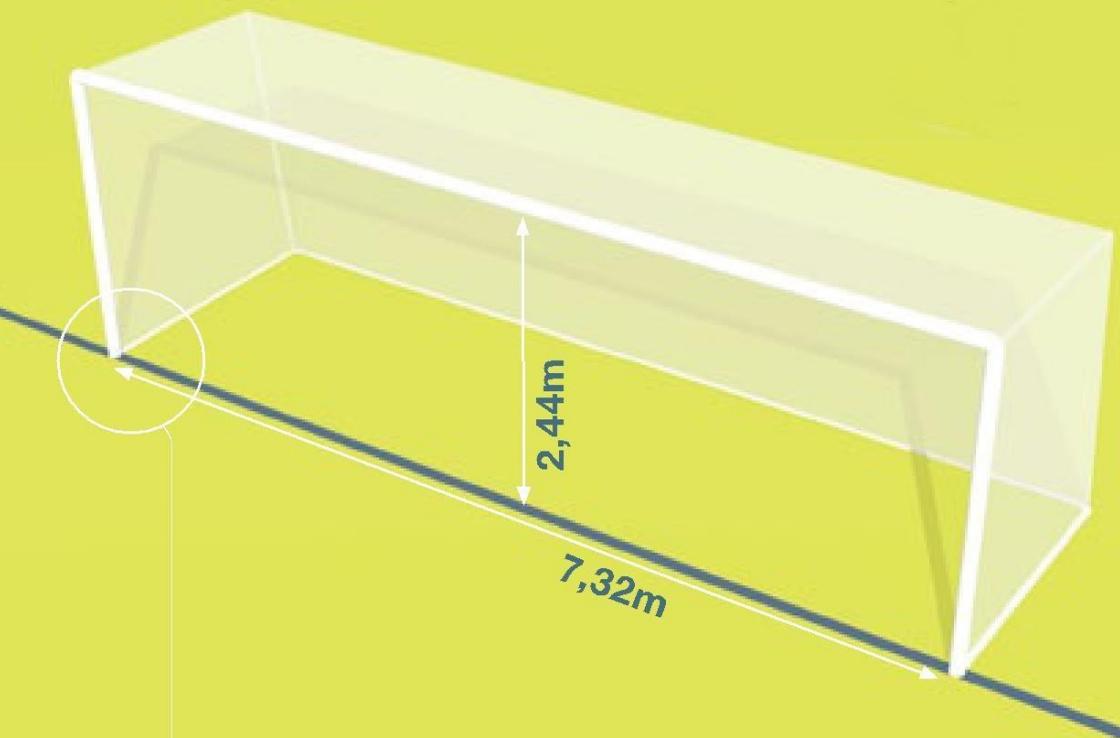
Segurança

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

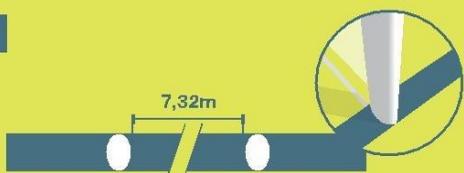
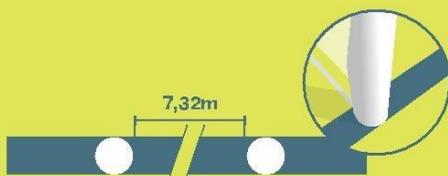
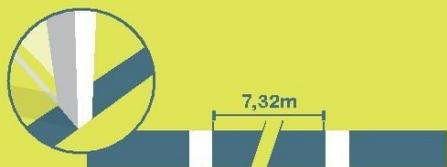
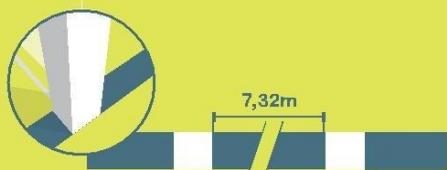
11. Tecnologia de linha de meta (TLM)

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

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



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



Princípios da TLM

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

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

Requisitos e especificações da TLM

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

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

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

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

12. Publicidade comercial

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

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

- A 1,0 metro das linhas laterais do campo de jogo;
- A mesma distância da linha de meta que seja igual à profundidade da rede da meta;
- A 1,0 metro de distância da rede da meta.

13. Logotipos e emblemas

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

14. arbitragem de vídeo (VAR)

Nos jogos usando VAR, deve ter uma sala de vídeo e pelo menos uma área de revisão.

A sala de vídeo é o local onde o árbitro assistente de vídeo (VAR), seu assistente (AVAR) e o técnico de repetição (replay) executam seu trabalho; Deve estar localizado no mesmo estádio, perto ou em um local mais distante. Durante o jogo, somente pessoas autorizadas podem entrar na sala de vídeo ou se comunicar com o VAR, o AVAR ou com o técnico de repetição.

Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído que entrar na sala de vídeo será expulso. Da mesma forma, o oficial da equipe que entrar na sala de vídeo será expulso da área técnica.

Área de revisão

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

- Localizado em um lugar visível fora do campo de jogo;
- Claramente marcado;

Todos os jogadores, jogadores substitutos ou jogadores substituídos que entrarem na área de revisão serão advertidos. Se o acesso for por um oficial de equipe, ele será advertido publicamente (ou será advertido com um cartão amarelo, onde estes são usados para oficial de equipe).



Regra

02

A BOLA

1. Características e medidas

Toda bola deverá:

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

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



FIFA Quality PRO



FIFA Quality



IMS - INTERNATIONAL
MATCH STANDARD

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

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

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

Nos jogos disputados em competições da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logotipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante

podem ser postos na bola. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e quantidade desses emblemas.

2.Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

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

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

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

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

3.Bolas adicionais

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





Regra

03



OS JOGADORES

1. Número de Jogadores

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

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

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

2. Número de substituições

Competições oficiais

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

O regulamento da competição deve indicar:

- O número de substitutos, sendo no mínimo três e no máximo doze.
- Se uma substituição adicional pode ser usada na prorrogação (mesmo que as equipes tenham usado todas as substituições permitidas).

Outros jogos

Em jogos de seleções nacionais “A” um máximo de doze substitutos pode ser relacionado, dos quais pode ser usado o máximo seis substituições.

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

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

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

Retorno de jogador substituído

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

3. Procedimento de substituição

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

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

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

O substituto só pode entrar no campo de jogo:

- Durante uma paralisação da partida;
- Pela linha de meio de campo;
- Depois que o jogador a ser substituído houver saído do campo de jogo;
- Após receber autorização do árbitro.

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

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

4. Troca de goleiro

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

- O árbitro seja previamente informado da troca;
- A troca seja efetuada durante uma paralisação de jogo.

5. Infrações e sanções

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

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

O procedimento de uma substituição durante o intervalo ou antes de uma prorrogação deve ser completado antes da partida ser reiniciada. Se o árbitro não for informado, o jogador substituto pode continuar a jogar e não deve sofrer punição disciplinar. O fato deve ser informado no relatório à autoridade competente.

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

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

Por qualquer outra infração a esta regra:

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

5. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador ou substituto expulso:

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

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

6. Pessoas extras no campo de jogo

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

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

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

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

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

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

7. Jogador fora do campo de jogo

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

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

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

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

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

9. Gol marcado com pessoa extra no campo de jogo

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

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

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

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

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

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

- Interromper o jogo;
- Ordenar a saída da pessoa extra;
- Reiniciar o jogo com uma bola ao chão ou com um tiro livre, conforme seja apropriado.

O árbitro deve informar este fato às autoridades competentes.

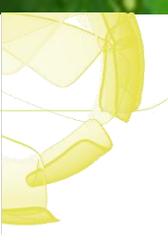
10. Capitão de equipe

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



Regra

04



O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. Segurança

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

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

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

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

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

2. Equipamento obrigatório

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

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

O goleiro pode usar calças compridas.

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

3. Cores

As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos oficiais de arbitragem;

Cada goleiro deve usar cores que o distingam dos outros jogadores e dos oficiais de arbitragem;

Se as camisetas dos goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camiseta de outra cor, o árbitro deve permitir que a partida seja disputada.

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

4. Outro equipamento

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

Protetores de cabeça

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

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

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores (inclusive os jogadores substitutos, jogadores substituídos e jogadores expulsos) o uso de quaisquer equipamentos eletrônicos ou sistemas de comunicação (exceto onde os EPTS forem permitidos). É permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais da equipe, quando for relaciona diretamente com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas / de treinamento, mas somente equipamento pequeno, móvel (por exemplo, microfone, fone de ouvido, fone de ouvido, smartphone, smartwatch, tablet, laptop) pode ser usado. O membro da equipe técnica que usar equipamento não autorizado ou se comportar de maneira inadequada como resultado do uso dos dispositivos eletrônicos ou de comunicação será expulso da área técnica.

Sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (EPTS)



Quando o equipamento de tecnologia (WT) fizer parte dos sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento e for usado em competições oficiais da FIFA, confederações e associações nacionais de futebol, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia anexada ao equipamento do jogador não é perigoso e deve ter a seguinte marca:

Esta marca indica que o equipamento foi oficialmente testada e atende aos requisitos mínimos de segurança do International Match Standard desenvolvido pela FIFA e aprovado pelo IFAB. Os institutos que conduzem esses testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.

Quando forem utilizados o sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (com a aprovação da federação nacional de futebol ou o organizador da competição). O organizador da competição deve garantir que as informações e dados transmitidos pelo EPTS para a área técnica durante o jogo disputado em uma competição oficial sejam confiáveis e precisos.

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



Este padrão profissional começará a ser aplicado em um período de transição que terminará em 1º de junho de 2019. A marca (FIFA quality) indica que o dispositivo EPTS foi oficialmente testado e atendeu aos requisitos de confiabilidade e precisão dos dados posicionais no futebol.

5. Slogans, declarações, imagens e publicidades

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

Princípios

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

INTERPRETAÇÃO DA REGRA

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

- Usar linguagem ofensivos, injuriosos, ou grosseiros e / ou gestos da mesma natureza;
- Fazer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamatórios;

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

Embora o "religioso" e "pessoal" seja relativamente facilmente definido, o "político" é menos claro, mas não são permitidos slogans, declarações ou imagens relacionadas com qualquer:

- Pessoa(s), viva ou morta (a menos que façam parte do nome da competição);
- Partido local, regional, nacional ou internacional, organizações, grupos, etc.

- Governos local, regional ou nacional, ou qualquer dos seus ministérios, instituições ou funções;
- Organizações discriminatórias;
- Organizações cujos propósitos ou atos podem ser ofensivos para notável número de pessoas;
- Atos ou eventos de natureza especificamente político.

Ao comemorar um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipe adversárias (incluindo seus fãs) e do público em geral devem ser respeitados.

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

6. Infrações e sanções

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

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

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

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

Um jogador que regressar ao campo de jogo sem autorização deve ser advertido com Cartão Amarelo e se o jogo for interrompido pelo árbitro, seu reinício ocorrerá com um tiro livre indireto contra a equipe do infrator, do local em que a bola se encontrava no momento da paralisação do jogo. a menos que uma interferência tenha ocorrido, caso que será marcado um tiro livre direto (ou um tiro penal) do local onde ocorreu a interferência.



Regra

05



O ÁRBITRO

1. A autoridade do árbitro

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

2. Decisões do Árbitro

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

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

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

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

3. Poderes e deveres

O árbitro:

- Fará cumprir as regras do Jogo;
- Controlará o jogo em colaboração com os demais oficiais da equipe de arbitragem;
- Atuará como cronometrista, tomará nota dos incidentes do jogo e remeterá às autoridades competentes um relatório, com informações sobre todas as medidas disciplinares que tomou, assim como de qualquer incidente ocorrido antes, durante e depois da partida;
- Supervisionará e/ou indicará o reinício do jogo.

Vantagem

O árbitro:

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

Medidas disciplinares

O árbitro:

- Punirá a infração mais grave, considerando a punição, o reinício do jogo, a gravidade do contato físico e o impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo;
- Tomará medidas disciplinares contra todo jogador que cometer uma infração passível de advertência com Cartão Amarelo ou expulsão;
- Tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção prévia do campo de jogo e até que saia do campo de jogo após o final do jogo (incluindo durante as cobranças de tiros livres desde a marca penal). Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver regra 3, item 3.6); o árbitro deve enviar um relatório para as autoridades competentes sobre qualquer conduta incorreta;
- Tem autoridade para exibir cartões amarelos e vermelhos e, onde o regulamento da competição permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde o momento que entra no campo de jogo para dar início à partida e até depois de seu encerramento, inclusive durante o intervalo, prorrogação e cobranças de tiros livres do ponto penal;
- Tomará medidas contra os oficiais de equipe que não tenham conduta responsável, podendo expulsá-los do campo de jogo e das suas imediações. Um médico oficial de equipe que praticar uma infração para expulsão, pode permanecer na área técnica prestando atendimento médico a jogadores se seu time não tiver outro médico disponível;
- Atuará de acordo com informações dos outros oficiais de arbitragem, sobre incidentes que ele próprio não pôde ver.

Lesões

O árbitro:

- Deixará o jogo prosseguir até que a bola saia de jogo, se um jogador estiver levemente lesionado;
- Paralisará o jogo se um jogador estiver seriamente lesionado e tomará as medidas para este jogador ser transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado não pode ser tratado no campo de jogo e só pode retornar ao campo após o jogo ter reiniciado. Se a bola estiver em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola estiver fora de jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o campo de jogo. As exceções à obrigação de deixar o campo de jogo são apenas quando:
 - ✓ Um goleiro se lesiona;
 - ✓ Um goleiro e um jogador de outra posição se chocam e ambos necessitem de atendimento médico;
 - ✓ Jogadores da mesma equipe se chocam e ambos necessitam de atendimento médico;
 - ✓ Uma lesão grave ocorrer;
 - ✓ Um jogador que se lesionar em resultado de uma falta com contato físico pela qual o adversário seja advertido com Cartão Amarelo ou expulso (por exemplo: falta temerária, jogo brusco grave), desde que a avaliação e/ou o atendimento médico ocorreram rapidamente.
- Determinará que qualquer jogador que esteja sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só poderá regressar após receber um sinal do árbitro, depois que este se assegure que o sangramento parou e que não existe sangue no equipamento;
- Quando autorizar a equipe médica e/ou maqueiros a entrar no campo de jogo, determinará que jogador saia, seja na maca ou andando. Se o jogador não respeitar a decisão, o árbitro deve advertir o jogador com Cartão Amarelo, por conduta antidesportiva;
- Ao advertir com Cartão Amarelo ou expulsar um jogador lesionado que tenha que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deve exibir o respectivo cartão antes do jogador sair do campo de jogo;
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for em razão de uma infração às Regras do Jogo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

Interferência externa

O árbitro:

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

4. Árbitro assistente de vídeo (VAR)

O VAR só serão permitidos quando o organizador da competição atender a todos os requisitos do Protocolo VAR e aos requisitos de implementação (descritos no Protocolo VAR) e tiver recebido permissão por escrito do IFAB e do FIFA.

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

- Gol / não gol;
- Pênalti / não pênalti;
- Cartão vermelho direto
- Confusão de identidade (quando o árbitro repreende ou expulsa o jogador errado da equipe infratora)

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

Exceto no caso de um 'incidente grave despercebido', o árbitro (e, se necessário, outros membros da equipa de arbitragem em campo) deve sempre tomar uma decisão (mesmo para não penalizar uma eventual infração); esta decisão não será modificada, a menos que seja um "erro claro e manifesto".

Revisão depois do reinício do o jogo.

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

5. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório:

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

Outros equipamentos

Os árbitros estão autorizados a usar:

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

Os árbitros e outros oficiais de arbitragem no campo de jogo, estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

6. Sinais do árbitro - (Ver diagrama dos sinais aprovados para os árbitros)

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



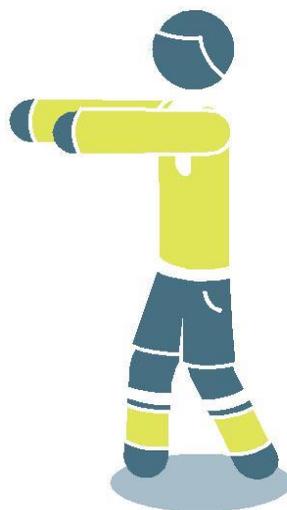
Tiro Livre Indireto



Tiro Livre Direto



Vantagem (1)



Vantagem (2)



Tiro Penal - Pênalti



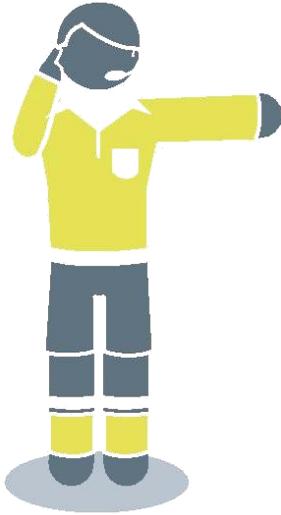
Cartão amarelo ou vermelho



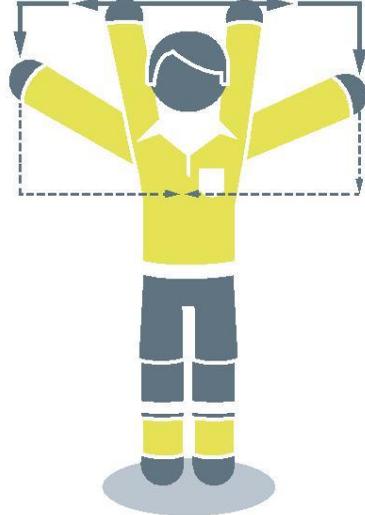
Tiro de canto



Tiro de meta



Verificar: um dedo ao ouvido com a outra mão estendida



Revisão: sinal de TV

5. Responsabilidade dos oficiais de arbitragem

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

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

Entre tais hipóteses incluem-se as seguintes:

- Decisão de permitir ou proibir a realização de um jogo em virtude do estado do campo, de suas imediações ou de condições meteorológicas;
- Decisão de encerrar um jogo definitivamente pela razão que julgue adequada;
- Decisão relativa ao estado dos acessórios do campo e da bola utilizados durante o jogo;

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

Regra

06



OS OUTROS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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

O árbitro, os árbitros assistentes, o quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva são os membros da equipe de arbitragem no campo de jogo.

O VAR e o AVAR compõem os membros da equipe de 'vídeo' e auxiliam o árbitro de acordo com o protocolo VAR estabelecido pelo IFAB.

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

À exceção do árbitro assistente de reserva, os membros da equipe de arbitragem 'no campo de jogo', ajudaram o árbitro nas situações de faltas e infrações em que tiverem melhor visão do que o árbitro e devem remeter às autoridades competentes um relatório sobre qualquer conduta incorreta grave e incidentes graves que não haja sido percebido pelos demais oficiais de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros oficiais da equipe de arbitragem sobre qualquer relatório que elaborar.

Os oficiais da equipe de arbitragem 'no campo de jogo', ajudarão o árbitro a inspecionar o campo de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive para verificar se problemas detectados foram resolvidos), além de fazer registro do tempo de jogo, gols, condutas incorretas, etc.

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

1. Árbitros assistentes

Os árbitros assistentes devem indicar quando:

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

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

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

2. Quarto árbitro

A função do quarto árbitro também inclui:

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

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

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

4. Árbitro assistente 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. Membros da equipe de arbitragem de vídeo

O árbitro assistente de vídeo (VAR) é um membro da equipe de arbitragem que auxilia o árbitro, quando uma decisão usando imagens no caso de um 'erro clara e manifesta' ou um 'incidente grave despercebida' relativo a um gol / não gol, pênalti / não pênalti, cartão vermelho direto (sem advertência) ou confusão de identidade quando o árbitro advertir ou expulsar o jogador errado da equipe infratora.

O assistente do árbitro assistente de vídeo (AVAR) é um membro da equipe de arbitragem que ajuda principalmente o VAR no momento de:

- Ver as imagens da televisão enquanto o VAR está realizando uma verificação ou revisão.
- Registrar os incidentes relacionados ao VAR e os problemas de comunicação ou a tecnologia em uso.
- Auxiliar na comunicação do VAR e do árbitro, especialmente quando o VAR está verificando / revisando o jogo, p. ex. para dizer ao árbitro para parar o jogo, atrasar o reinício, etc.
- Acompanhar o tempo "perdido" enquanto o jogo parou para verificar ou rever a jogada
- Comunicar a decisão do VAR às partes relevantes.

6. sinais dos árbitros assistentes.



Substituição



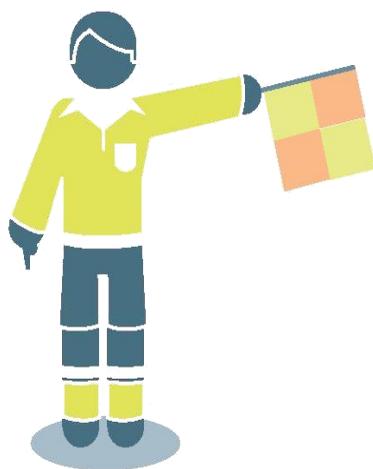
**Falta cometida
por defensor**



**Falta cometida
por atacante**



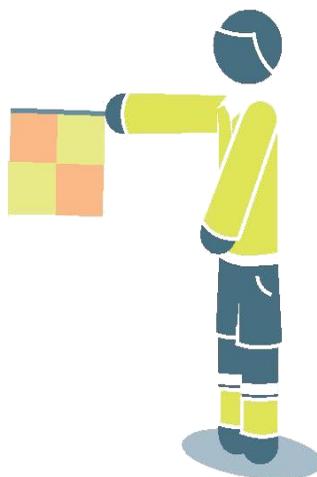
Lateral para o atacante



Lateral para o defensor



Tiro de canto



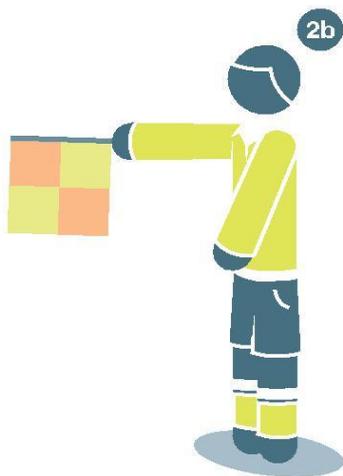
Tiro de meta



Impedimento



**Impedimento na zona
próximo do assistente**



**Impedimento na zona
central do campo**



**Impedimento na zona
distante do assistente**

7. sinais dos árbitros assistentes adicionais.



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

Regra

07



A DURAÇÃO DO JOGO

1. Partes do jogo

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

2. Intervalo

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

3. Recuperação do tempo perdido

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

- Substituições;
- Avaliação de lesões ou transporte de jogadores para fora do campo de jogo;
- Perdas de tempo;
- Sanções disciplinares;
- Paradas para hidratação (não superior a um minuto) ou por ordens médicas previstas no regulamento da competição;
- Atrasos causados por verificações e revisões de VAR.
- Qualquer atraso significativo para o reinício do jogo (exemplo: celebração de gols).

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



4. Tiro penal (pênalti)

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

5. Suspensão definitiva do jogo

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

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.



Regra

08

O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

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

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

1. Tiro inicial (saída)

Procedimento:

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

Em todo tiro de saída:

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

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

Infrações e sanções

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

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

2. Bola ao chão

Procedimento:

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

A bola entra em jogo quando toca no chão.

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

Infrações e sanções

O bola ao chão será repetido se:

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

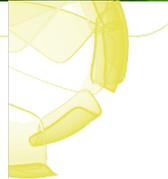
Se a bola entrar em uma meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo reiniciará com:

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



Regra

09



A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1. Bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

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

2. Bola em jogo

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

Regra

10



DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

1. Gol marcado

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

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

2. Equipe vencedora

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

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

- Regra de gols marcados fora de casa;
- Prorrogação com dois períodos iguais de, no máximo, 15 minutos cada;
- Tiros livres desde a marca penal.

Pode ser feita combinação dos critérios acima.

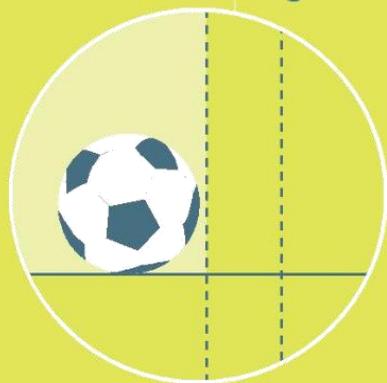
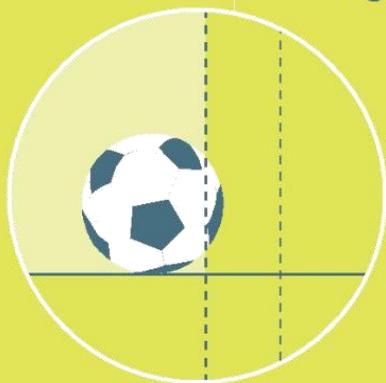


Não é gol

É gol

Não é gol

É gol



3. Tiros desde a marca penal

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

Procedimento

Antes do início das cobranças dos tiros desde a marca penal

- A menos que existam outros fatores a ser considerados (por exemplo, condições do campo, segurança, etc.), o árbitro efetuará um sorteio por meio de uma moeda para decidir em qual meta os tiros serão executados. Esta decisão só poderá ser mudada por razões de segurança ou no caso de a meta ou o campo de jogo ficarem impossibilitados de uso;
- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- À exceção da substituição de um goleiro que esteja impossibilitado para continuar jogando, apenas os jogadores que se encontrem no campo de jogo, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estarão habilitados a executar tiros livres;
- Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo e antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres (exceto no caso abaixo);
- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou, se sua equipe não tiver feito o número máximo de substituições autorizadas, por um substituto inscrito, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro.
- Se o goleiro já tiver executado um tiro, o substituto não pode executar o tiro, até a próxima rodada de tiros.

Durante a execução dos tiros desde a marca penal

- Só os jogadores habilitados e os oficiais da equipe de arbitragem podem permanecer no campo de jogo;
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que for executar o tiro e os dois goleiros devem permanecer no círculo central;
- O goleiro da equipe executante deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde decorrerá a execução, sobre a linha de meta e junto à interseção desta com a linha da área de penal;
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com seu goleiro
- O tiro será considerado concluído quando a bola parar, quando sair do campo ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras. O cobrador do tiro livre não pode tocar na bola uma segunda vez;
- O árbitro deve anotar o resultado de todos os tiros executados.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como consequência, o tiro for repetido, o goleiro deve ser punido com cartão amarelo – CA.
- Se o cobrador do tiro for punido por qualquer infração cometida após o árbitro ter dado o sinal para a cobrança do tiro, o tiro é considerado como perdido e o infrator punido com cartão amarelo.
- Se ambos, o goleiro e o cobrador do tiro, cometerem infração ao mesmo tempo:
 - ✓ Se o tiro for perdido ou defendido, o tiro será cobrado novamente e ambos os jogadores devem ser punidos com cartão amarelo;
 - ✓ Se o gol for marcado será anulado, o tiro considerado como perdido e o cobrador punido com cartão amarelo.
- De acordo com as condições adiante, cada equipe executará cinco tiros.
- Os tiros serão executados alternadamente, um por equipe;
- Se, antes das duas equipes executarem seus cinco tiros, uma delas marcar mais gols do que a outra possa marcar ainda que execute os tiros restantes, o árbitro encerrará as cobranças;
- Se, depois das duas equipes executarem os cinco tiros houver empate, a execução prosseguirá, também alternadamente, até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, com o mesmo número de cobranças;
- Cada tiro será executado por um jogador diferente e cada jogador só executará outra cobrança depois que todos os jogadores habilitados de sua equipe tiverem executado o mesmo número de cobranças que ele;

- 
- O princípio acima continua aplicado a qualquer sequência de tiros que houver, mas uma equipe pode alterar a ordem dos executantes;
 - Os tiros livres não podem ser retardados devido à saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador que estiver fora do campo de jogo será considerado executado e perdido, se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

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

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



Regra

1 1



IMPEDIMENTO

1. Posição de impedimento

Estar em posição de impedimento não constitui infração. Um jogador estará em posição de impedimento quando:

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

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

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

- O penúltimo adversário ou;
- Os dois últimos adversários.

1. Infração de impedimento

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

(*) O primeiro ponto de contato será aplicado no momento de 'jogar' ou 'tocar' a bola.

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

• Ganhando vantagem da posição de impedimento por jogar a bola ou interferir em um adversário, quando a bola haja sido:

- ✓ Desviada ou rebotada em um dos postes ou no travessão da meta, em um oficial de arbitragem ou em um adversário;
- ✓ Jogada por um adversário para fazer uma defesa deliberada (impedir que a bola entre em sua meta).

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

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

Situações:

- Quando um jogador, em posição de impedimento, se move dessa posição ou fica parado nessa posição no caminho de um adversário que estiver indo para a bola e interfere em seu deslocamento, comete uma infração de impedimento, se impacta na possibilidade do adversário jogar ou disputar a bola; quando um jogador se move no caminho de um adversário e impede seu deslocamento (por exemplo, bloqueia o adversário), a infração deve ser punida com base na regra 12.
- Quando um jogador, em posição de impedimento, se movimenta em direção à bola com intenção de jogar a bola e é impossibilitado por um adversário antes de jogar ou tentar jogar a bola ou disputar a bola com um adversário, a falta deve ser punida porque ocorreu antes de uma infração de impedimento.
- Quando uma infração for cometida contra um jogador que estiver em posição de impedimento e que já esteja jogando ou tentando jogar a bola ou disputando a bola com um adversário, o impedimento deve ser punido, porque ocorreu antes da falta.

2. Não é infração

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

- Tiro de meta;
- Arremesso lateral;
- Tiro de canto.

3. Infrações e sanções

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

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

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

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

Regra

12



FALTAS E INCORREÇÕES

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

1. Tiro livre direto

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

- Fazer carga em um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;
- Dar uma entrada ou disputar a bola com um adversário;
- Dar ou tentar dar um calço ou uma rasteira em um adversário.

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

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

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

- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- Segurar (agarrar) um adversário;
- Impedir o movimento de um adversário com contato;
- Morder ou cuspir em alguém;
- Lançar um objeto contra a bola, um adversário ou um árbitro, ou atingir a bola com um objeto.

Ver também as faltas da regra 3 (três)

Tocar a bola com a mão

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

Devem ser considerados os seguintes critérios:

- O movimento da mão em direção à bola (e não a bola em direção à mão);
- A distância entre o jogador e a bola (bola inesperada);
- A posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração;

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

2. Tiro livre indireto

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

- Jogar de maneira perigosa;
- Impedir o movimento de um adversário sem qualquer contato;
- Discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivo ou outras ofensas verbais;
- Impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de colocação da bola em disputa;

Cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

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

- Manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de soltá-la;
- Tocar a bola com as mãos depois de:
 - ✓ Ter colocado a bola em disputa e antes de a bola ser tocada por outro jogador;
 - ✓ Receber a bola passada deliberadamente com os pés por um companheiro;
 - ✓ Receber a bola diretamente de um arremesso lateral efetuado por um companheiro.

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

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

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

Jogar de maneira perigosa

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

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

Impedir o avanço de um adversário sem contato

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

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

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

3. Medidas disciplinares

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

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

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

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

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

Retardar o reinício do jogo para mostrar um cartão

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

Vantagem

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com cartão amarelo ou expulsão, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo, no caso quando for cortada uma clara oportunidade de gol, pois nesse caso quando o jogador deve ser advertido com cartão amarelo, por atitude antidesportiva.

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

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

Infrações puníveis com advertência – cartão amarelo

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- Retardar o reinício do jogo;
- Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- Entrar ou regressar ou, deliberadamente, deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro;
- Não respeitar a distância exigida para os reinícios de jogo, como nos tiros de canto, tiros livres, arremesso lateral;
- Infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar "infração persistente");
- Praticar atitude antidesportiva;
- Entrar na área de revisão;
- Repetir com insistência o gesto da 'revisão' (tela de televisão).

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

- Retardar o reinício do jogo;
- Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- Entrar ou regressar no campo de jogo sem autorização do árbitro;
- Praticar atitude antidesportiva;
- Entrar na área de revisão;
- Repetir com insistência o gesto da 'revisão' (tela de televisão);

Quando duas infrações são cometidas que merecem um cartão amarelo (mesmo que sejam próximas uma da outra), o jogador deve ser advertido duas vezes (dois cartões amarelos), por exemplo, se ele entra no campo de jogo sem a permissão necessária e comete uma entrada imprudente ou impedir um ataque promissor com uma falta ou mão na bola, etc.

Advertências por conduta antidesportiva

- Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, por exemplo:
- Tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- Trocar de posição com o goleiro durante o jogo ou sem autorização do árbitro;
- Praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
- Praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;
- Cometer uma falta que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar da bola;
- Impedir uma clara oportunidade de gol com uma falta praticada tentando disputar a bola e quando o árbitro marcar um pênalti;
- Tocar a bola com a mão para marcar um gol (não é necessário que consiga), ou por uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- Fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;
- Jogar a bola quando estiver saindo do campo, após receber a autorização do árbitro para sair;
- Mostrar falta de respeito ao jogo;
- Utilizar um truque deliberadamente para passar a bola para seu goleiro (inclusive quando executa um tiro livre) com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos;
- Distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício.

Comemoração de gols

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

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

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- Subir nos equipamentos de proteção do campo e/ou se aproximar dos espectadores de modo que cause insegurança ou fira os princípios de segurança;
- Fazer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamatórios;
- Cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Retardar o reinício do jogo

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

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

Infrações puníveis com expulsão

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

- Impedir com mão deliberada um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo em diagonal para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante).
- Jogo brusco grave;
- Cuspir ou morder alguém;
- Conduta violenta;
- Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo;
- Entrar na sala de vídeo.

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

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

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

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

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

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

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

Jogo brusco grave

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

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

Conduta violenta

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

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

Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)

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

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

4. Reinício do jogo após faltas e incorreções

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

Se, quando a bola estiver em jogo:

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

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

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

Se a infração for cometida fora do campo contra um jogador, jogador substituto, jogador substituído ou um oficial da sua própria equipe, o jogo é reiniciado com um Tiro livre indireto na linha de demarcação mais próxima onde a infração foi cometida

Se um jogador tocar na bola com um objeto (calçado, caneleira, etc.) que esteja segurado na mão, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou com um tiro penal).

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

Regra

13

TIROS LIVRES

Tipos de livres

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

Sinal de tiro livre indireto

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

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

A bola entra na meta

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

Procedimento

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

- Os tiros livres indiretos, a favor da equipe atacante cometidos na área de meta da equipe adversária, são executados do ponto mais próximo da linha da área de meta, paralela à linha de meta;
- Os tiros livres a favor da equipe defensora, cometidos em sua área de meta, podem ser executados de qualquer ponto dessa área de meta.

- Os tiros livres por infrações decorrentes de um jogador entrar, regressar ou sair do campo de jogo sem autorização do árbitro devem ser executados do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador deixar o campo em razão de uma ação de jogo e cometer uma infração contra outro jogador, o jogo será reiniciado com um tiro livre, a ser executado sobre a linha limítrofe do campo, do ponto mais próximo do local onde a infração for cometida; nas infrações punidas com tiro livre direto, um tiro penal será marcado se a infração for cometida nos limites da área de pênalti do jogador infrator;
- A regra também determina outros pontos para execução dos tiros livres (ver regras 3, 11, 12).

A bola:

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

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

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

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

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

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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

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

Regra

14

TIRO PENAL (PÊNALTI)

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

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel na marca penal.
- O executante do pênalti deve ser claramente identificado.
- O goleiro deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executante e entre os postes da meta, até a bola ser tocada.
- Todos os jogadores, fora o executante e o goleiro, devem encontrar-se:
 - ✓ Pelo menos a 9,15 m da marca penal;
 - ✓ Atrás da marca penal;
 - ✓ Dentro do campo de jogo;
 - ✓ Fora da área penal.

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

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

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

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

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

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

2. Infrações e sanções

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

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

- Exceto nas situações seguintes, quando o jogo dever ser interrompido e reiniciado com tiro livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um gol:
 - ✓ Se o pênalti for cobrado para trás;
 - ✓ Se um companheiro do jogador identificado cobrar o tiro penal; o árbitro adverte com cartão amarelo o jogador que executou o tiro;
 - ✓ O jogador executante, já depois de ter concluído a corrida, faz finta ao executar o pênalti (fintas são permitidas durante a corrida); o árbitro adverte o executante com cartão amarelo.

- O goleiro ou um companheiro de equipe transgredir as Regras do Jogo:
 - ✓ Se a bola entrar na meta, o gol deve ser validado;
 - ✓ Se a bola não entrar na meta, o pênalti deve ser repetido; o goleiro deve ser advertido com cartão amarelo, se for o culpado da infração.

- Se jogadores de ambas as equipes infringirem as regras do jogo, o pênalti deve ser repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (exemplo: uma finta proibida).
- Se o goleiro e o cobrador cometerem infração ao mesmo tempo:
 - ✓ Se o pênalti for perdido/defendido deve ser repetido e ambos os jogadores punidos com cartão amarelo;
 - ✓ Se o gol for marcado, deve ser anulado, o cobrador punido com cartão amarelo e o jogo deve ser reiniciado com tiro livre indireto a favor do time que se defende.

Se, depois de executado o tiro penal:

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

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

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

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

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

2. Quadro resumo:

RESULTADO DO TIRO PENAL		
	Gol	Não Gol
Invasão por jogador defensor	Gol	Repete o pênalti
Infração do goleiro	Gol	Repete o pênalti e cartão amarelo para o goleiro
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto	Tiro livre indireto
Finta ilegal	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executante
Executor não identificado executa o tiro penal	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executor não identificado	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executor não identificado
Infração do executor e goleiro ao mesmo tempo	Tiro livre indireto e cartão amarelo para o executor	Repete pênalti e cartão amarelo para o executor e goleiro



ERRY

19

11

LIVE YOUR GOALS

FIFA

Regra

15



O ARREMESSO LATERAL

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

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

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

1. Procedimento

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

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

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

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

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

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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



Regra

16



O TIRO DE META

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

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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



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

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

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



Regra

17

O TIRO DE CANTO

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

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

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

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

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

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





**Árbitro assistente
de vídeo-VAR**

PROTOCOLO

PROCOLO - princípios, praticidades e procedimentos

O protocolo VAR, na medida do possível, está em conformidade com os princípios e a filosofia das Leis do Jogo.

Os VARs só serão permitidos quando o organizador da reunião ou competição atender a todos os requisitos do Protocolo VAR e aos requisitos de implementação (descritos no Protocolo VAR) e tiver recebido permissão por escrito do IFAB e do FIFA

Princípios

O uso de VAR em partidas de futebol é baseado em uma série de princípios que devem ser aplicados em todas os jogos em que participam:

1. Um árbitro assistente de vídeo (VAR) é um membro da equipe de arbitragem com acesso independente às imagens da transmissão do jogo; o VAR pode ajudar o árbitro apenas no caso de um "erro" claro e manifesto "ou um" incidente grave não notado "em relação a:
 - a. gol / não gol
 - b. Pênalti / não pênalti
 - c. Cartão vermelho direto (não o segundo cartão amarelo / advertência)
 - d. Confusão de identidade (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado da equipe infratora)
2. O árbitro deve sempre tomar uma decisão, ou seja, o árbitro não pode omitir uma decisão e, posteriormente, recorrer ao VAR para tomar a decisão; a decisão de permitir que o jogo continue após uma suposta violação pode ser analisada.
3. A decisão inicial tomada pelo árbitro não será modificada a menos que a revisão pelo vídeo mostrar que a decisão foi claramente errada.
4. Somente o árbitro pode iniciar uma revisão; o VAR (e os demais membros da equipe de arbitragem) só poderão recomendar que o árbitro faça a revisão.
5. A decisão final é sempre tomada pelo árbitro, seja com base em informações do VAR ou após o árbitro ter realizado uma 'revisão em campo de jogo'.
6. Não há limite de tempo para o processo de revisão, pois a precisão é mais importante que a velocidade.

7. Os jogadores e oficiais da equipe não devem cercar o árbitro ou tentar influenciar sua escolha para rever uma decisão, no processo de revisão ou na decisão final.
8. O árbitro deverá permanecer 'visível' o máximo possível durante o processo de revisão, para garantir a transparência.
9. Se o jogo continua após o incidente que depois é revisado, qualquer medida disciplinar tomada/exigida durante o período pós-incidente não é cancelada, mesmo se a decisão original for alterada (com exceção de advertência/expulsão por parar um ataque promissor ou acabar uma oportunidade clara de gol).
10. Se o jogo se reinicia depois de ser paralisado, o árbitro não pode realizar uma revisão, exceto em casos de confusão de identidade ou uma possível infração punível com expulsão por conduta violenta, cuspir, morder ou tornarem extremamente gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
11. O período de jogo antes e depois de um incidente que pode ser revisto é determinado pelas Regras do Jogo e pelo protocolo VAR.
12. Como o VAR irá automaticamente 'verificar' todas as situações / decisões, não é necessário que os treinadores ou jogadores solicitem uma revisão

Decisões / incidentes decisivos que podem ser revistos em uma partida

O árbitro só pode receber assistência do VAR em relação a quatro categorias de decisões / incidentes que podem mudar o rumo da partida. Em todas estas situações, o VAR só pode intervir após o árbitro tomar uma decisão (primeira decisão ou decisão inicial), incluindo também a decisão de permitir que o jogo continue), ou se um incidente grave não foi visto pela equipe de arbitragem.

A decisão inicial do árbitro não será alterada a menos que tenha havido um "erro claro e óbvio" (isso inclui qualquer decisão tomada pelo árbitro com base em informações de outro membro da equipe de arbitragem, por exemplo, impedimento).

as categorias de decisões / incidentes que podem ser revistos no caso de um possível "erro claro e óbvio" ou "incidente grave em falta" são:

a. Gol / não gol

Uma Infração cometida pela equipe que marcou o gol na fase de ataque que terminou com a marcação do gol, incluindo

- Infração da equipe atacante na jogada que leva ao gol ou na marcação do gol (mão na bola, falta, etc.);
- impedimento: posição e infração;
- bola fora de jogo antes do gol;
- Gol / não gol;

b. Pênalti / não pênalti

- Tiro penal concedido incorretamente.
- Infração de penalidade não penalizada
- Localização da infração (dentro ou fora da área penal)
- Infração cometida pela equipa atacante no jogo do incidente punível com tiro penal;
- Bola fora de jogo antes do incidente.
- Infração cometida pelo goleiro e / ou do executor na execução do tiro penal;
- Invasão por atacante ou defensor que se envolve diretamente na jogada se o tiro penal ricocheteia na trave, travessão ou no goleiro

c. Cartões vermelhos diretos (não segundo cartão amarelo / advertência)

- Oportunidade clara de gol (especialmente na posição de infração e posição de outros jogadores)
- Jogo brusco grave (ou jogada imprudente)
- Conduta violenta, mordendo ou cuspidando em outra pessoa
- Usar gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;

d. Confusão de identidade (cartão vermelho ou amarelo)

Se o árbitro sancionar uma infração e aplicar um cartão amarelo ou vermelho ao jogador errado da equipa infratora (sancionado), a identidade do infrator pode ser analisada; a infração em si não pode ser revista a menos que seja relacionada a um gol, um incidente punível com uma penalidade ou um cartão vermelho direto.

Praticidades

O desempenho do VAR durante uma partida envolve os seguintes aspectos prático:

- O VAR verá o jogo na sala de vídeo com a ajuda de um assistente (AVAR) e um técnico de repetição.
- Dependendo do número de câmeras e outras considerações, pode haver mais de um AVAR ou mais de um técnico de repetição.
- Durante o jogo, somente pessoas autorizadas podem entrar na sala de vídeo ou se comunicar com a VAR / AVAR ou com o técnico de repetição.
- O VAR terá acesso independente e controle sobre as repetições das imagens da transmissão de televisão.
- O VAR será conectado ao sistema de comunicação utilizado pela equipe de arbitragem e será capaz de ouvir tudo o que disserem; Para falar com o árbitro, o VAR deve pressionar um botão (para evitar que o árbitro se distraia com as conversas realizadas na sala de vídeo).

- Se o VAR estiver lidando com um check ou uma revisão, o AVAR pode falar com o árbitro, especialmente se o jogo precisar ser interrompido ou para garantir que o jogo não reinicie.
- Se o árbitro decidir assistir a um replay, o VAR selecionará o ângulo e a velocidade mais apropriados; o árbitro pode solicitar outros ângulos ou velocidades adicionais.

Procedimentos

Decisão inicial

- O árbitro e outros membro da equipe de arbitragem devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo qualquer possível sanção disciplinar) como se não houvesse VAR (exceto se um incidente passar "despercebido").
- O árbitro e outros membro da equipe de arbitragem não estão autorizados a "omitir sua decisão", pois isso levaria a arbitragem "fraca / indecisa", muitas revisões e problemas significativos no caso de uma falha de tecnologia;
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final; O VAR tem o mesmo status que o resto da equipe de arbitragem e só pode auxiliar o árbitro.
- Somente será permitido atrasar os sinais de uma infração ou o apito em situações de infrações muito claras, em que um jogador está prestes a marcar um gol ou se dirige claramente em direção à área penal da equipe adversária.
- Se um árbitro assistente atrasar a sinalização de uma infração com a bandeira, o árbitro assistente deve levantar a bandeira se ocorrer uma situação de gol / pênalti, já que esta decisão será a base de uma possível verificação / revisão.

Verificação

- O VAR automaticamente "verificará" as imagens da transmissão de televisão para detectar decisões / incidentes - reais ou potenciais - relacionados a gol, pênalti ou cartões vermelhos diretos, bem como em casos de confusão de identidade, usando diferentes ângulos para fazê-lo e velocidades de reprodução.
- O VAR será capaz de "verificar" as imagens na velocidade normal e / ou câmera lenta, mas em geral, os replays em câmera lenta devem ser limitados a fatos, como a localização de uma infração / jogador, o ponto de contato no caso de infrações físicas e de mão, a bola fora de jogo (incluindo a decisão de gol / não gol); a velocidade normal será usada para verificar a "intensidade" de uma infração ou decidir se uma mão foi "deliberada" ou não.

- Se o "check " não indicar um "erro claro e óbvio" ou um "incidente grave despercebido", geralmente não é necessário que o VAR entre em contato com o árbitro, o que é chamado de "verificação silenciosa"; entretanto, a confirmação pelo VAR de que não houve "erro claro e óbvio " ou "incidente grave despercebido" pode auxiliar o árbitro / árbitro assistente a controlar os jogadores / a partida.
- Se for necessário retardar o reinício de jogo para um "check", o árbitro indicará isso apontando claramente para o fone com um dedo e estendendo a outra mão / o outro braço; Este sinal deve ser mantido até que o "check" seja concluído, uma vez que comunica que o árbitro está recebendo informações (do VAR ou de qualquer outro membro da equipe de arbitragem).
- Se o "check" indicar um provável "erro de clara e óbvio" ou um "incidente grave despercebido", o VAR irá comunicar (sem indicar a decisão de fazer) o árbitro, que decidirá então para iniciar ou não a revisão.

Revisão

- O árbitro pode iniciar a revisão de um possível "erro claro e óbvio" ou um "incidente grave despercebido" nos seguintes casos:
 - ✓ Quando o VAR (ou outro membro da equipe de arbitragem) recomenda uma revisão.
 - ✓ Quando o árbitro suspeita que algo grave pode ter passado despercebido.
- Se o jogo paralisou, o árbitro atrasará o reinício.
- Se o jogo não foi paralisado, o árbitro irá pará-lo assim que a bola estiver em uma zona / situação neutra (geralmente quando nenhum dos times estiver atacando)
- Em ambos os casos, o árbitro deve indicar que irá rever uma jogada, fazendo claramente o "sinal de televisão" (imitando uma tela de televisão).
- O VAR descreverá ao árbitro o que é visto na imagem da televisão, mas não a decisão que deve ser tomada; Em seguida, o árbitro deve:
 - ✓ Tomar a decisão final com base na sua própria percepção e informação fornecida pelo VAR e, quando apropriado, a partir de outros membros da equipe de arbitragem, baseada unicamente em revisão" ou
 - ✓ Ir para a área de revisão para ver uma repetição das imagens capturadas pelas câmeras ("revisão no campo") antes de tomar a decisão final. O restante dos membros da equipe de arbitragem não revisará as imagens, a menos que, em circunstâncias excepcionais, sejam solicitadas pelo árbitro.
- Após os dois processos de revisão, o árbitro deve refazer o "sinal de televisão" e imediatamente tomar a decisão final.

- Para decisões fatuais, tais como onde houve uma infração ou a posição de um jogador (impedimento), o ponto de contato (mão / falta), localização (dentro ou fora da área penal), bola fora de jogo, etc., enquanto que a "revisão no campo" é indicado no mesmo tipo de decisões se ele vai servir para controlar os jogadores / equipes (por exemplo, uma decisão decisiva de partida no final do jogo).
- Para decisões subjetivas, p. ex. a intensidade de uma jogada brusca, a interferência com o impedimento, considerações em mão na bola (posição, intenção, etc.), é muitas vezes apropriado para realizar uma avaliação no campo de jogo.
- O árbitro pode solicitar diferentes ângulos de câmeras / velocidades de reprodução, mas em geral, os replays em câmera lenta deve ser limitada a fatos como a localização de uma infração / jogador, o ponto de contato no caso de infrações físicas e mão, bola fora de jogo (incluindo a decisão do gol / não gol); a velocidade normal será usada para verificar a "intensidade" de uma infração ou decidir se uma mão foi "deliberada" ou não.
- Decisões incidentes relacionados com gols ou pênalti e cartão vermelho por acabar uma oportunidade clara de gol, pode exigir revisão determinado prazo que deu origem à decisão / o incidente, que pode incluir também a revisão da maneira em que a equipe atacante ganhou a posse da bola com a bola em jogo.
- As Regras do Jogo não permitem a modificação de decisões de reinício de jogo (tiro de canto, arremesso lateral, etc.) assim que o jogo for reiniciado, para que não possam ser revistos.
- Se o jogo for paralisado e reiniciado, o árbitro só pode realizar uma revisão e tomar as medidas disciplinares apropriadas, em caso de confusão de identidade ou no caso de uma possível infração de expulsão por conduta violenta, cuspir, morder ou fazer gestos extremamente ofensivos, insultuosos ou abusivos.
- O processo de revisão deve ser concluído tantas vezes quanto possível, mas a precisão da decisão final é mais importante que a velocidade. Por esse motivo, e como algumas situações são complexas e incluem várias decisões / incidentes revisáveis, não há limite máximo de tempo para o processo de revisão.

Decisão definitiva

- No final do processo de revisão, o árbitro deve fazer o "sinal de televisão" e comunicar sua decisão final.
- Nesse momento, o árbitro irá impor / modificar / anular a sanção disciplinar (o que for apropriado) e reiniciar o jogo de acordo com as Regras do Jogo.

Jogadores, Substitutos, Treinador

- Como o VAR automaticamente "verificam" todas as situações / decisões, não é necessário que os treinadores ou jogadores solicitem um " check" ou "revisão".
- Jogadores, substitutos e oficiais de equipe não devem tentar influenciar ou interferir no processo de revisão, inclusive quando a decisão final é comunicada
- Durante o processo de revisão, os jogadores devem permanecer no campo de jogo, enquanto os substitutos e oficiais da equipe devem permanecer fora do campo de jogo.
- Um jogador / substituto / jogador substituto que fizer o sinal de televisão de forma exagerada ou acessar a área de revisão será advertido.
- Um oficial de equipe que fizer o sinal de televisão de forma exagerada ou acessar a área de revisão será oficialmente avisado em público (ou advertido se forem usados cartões amarelos e vermelhos para a equipe técnica).
- Um jogador / jogador substituto / jogador substituto acessar a sala de vídeo será expulso;
- Um oficial da equipe que acessar a sala de vídeo será expulso da área técnica.

Validade do Jogo

Como regra geral, uma partida não será invalidada pelos seguintes motivos:

- Erro (s) na operação da tecnologia VAR (como acontece com a detecção automática de metas ou DAG).
- Decisão (ões) errada (s) em que o VAR participou (desde que o VAR é parte do corpo de arbitragem).
- Decisão (s) de não rever um incidente.
- Revisão (ões) de situações / decisões não passíveis de revisão.



**ALTERAÇÕES
DAS REGRAS
2018/19**

Sumário das Alterações das Regras do Jogo 2018/19

Em seguida, é apresentado um resumo com as principais modificações / esclarecimentos.

MODIFICAÇÕES:

- Não há número máximo de substituições no futebol juvenil.
- A autorização do IFAB será necessária para as modificações que ainda não foram autorizadas.
- Exclusões temporárias - Sistema B: O jogador que é temporariamente excluído duas vezes e que também foi advertido com um cartão amarelo, que não implica exclusão temporária, não pode ser substituído / substituído.

Regra 01

- Clarificação das medidas do campo de jogo
- Jogadores substitutos podem entrar na área técnica.
- Publicidade comercial não será permitida na superfície da área de revisão do árbitro (RRA).
- É feita referência à sala de vídeo (VOR, por sua sigla em inglês) e ao RRA.

Regra 03

- A regulamentação da competição pode permitir uma substituição adicional na extensão, mesmo que todas as substituições permitidas já tenham sido feitas.
- Em partidas amistosas internacionais de seleções «A», até um máximo de doze substitutos podem ser designados.

Regra 04

- A utilização na área técnica de pequenos dispositivos de comunicação eletrônica é permitida se forem utilizados por razões técnico-táticas ou pelo bem-estar dos jogadores.
- Introdução do selo de qualidade da FIFA para dispositivos eletrônicos de rastreamento de desempenho (EPTS); os dados coletados por eles podem ser recebidos na área técnica durante a partida.
- Diretrizes detalhadas sobre os elementos que podem aparecer no equipamento dos jogadores.
- Se um jogador deixar o campo devido a um problema com seu equipamento, ele retorna sem a autorização do árbitro e interfere no jogo, será marcado um tiro livre direto (ou tiro penal).

Regra 05

É feita referência ao árbitro assistente de vídeo (VAR) e ao assistente do árbitro assistente de vídeo (AVAR, por sua sigla em inglês); O árbitro pode usar imagens dos movimentos para facilitar a tomada de decisões como parte do sistema VAR.

- Possibilidade de rever as expulsões mesmo após o reinício.
- Os membros da equipe de arbitragem não podem carregar ou usar qualquer câmera durante a partida.
- Inclusão de sinais de arbitragem "check" (Verificar) e "review" (revisar) usados no sistema VAR.

Regra 06

- Distinção entre membros da equipe de arbitragem "no campo" e membros da equipe de arbitragem de "vídeo".
- Atribuições do assistente de vídeo (VAR) e do assistente de VAR (AVAR).

Regra 07

- As pausas para hidratação serão de um minuto no máximo.
- O tempo "perdido" deve ser recuperado nestas pausas e em revisões VAR.

Regra 10

- Tiros da marca penal: se o goleiro já tiver executado o tiro, o seu substituto não poderá participar na mesma rodada de chutes.

Regra 11

- O primeiro ponto de contato com a bola quando ela for jogada / tocada será o momento em que a posição de impedimento deverá ser julgada.
- Novo texto para manter a igualdade de gênero.

Regra 12

- A mordida será sancionada com expulsão direta.
- As infrações «arremessar um objeto na bola» e «bater na bola com um objeto segurado pelo jogador» não estão mais incluídas na categoria «tocar a bola com a mão» e serão punidas com um tiro direto.
- Se a bola for rebatida do goleiro, ele pode pegá-la uma segunda vez, mesmo que a primeira tentativa de agarrar / pegar a bola tenha sido voluntária.
- Se o árbitro conceder uma vantagem em uma clara oportunidade de gol, o infrator será advertido (cartão amarelo) mesmo que o jogo não termine em um gol.
- Entrar na área de revisão do árbitro ou repita com insistência que o gesto de "revisão" será sancionado com um cartão amarelo.
- No caso de o mesmo jogador cometer duas infrações puníveis, ele deve ser punido duas vezes, mesmo se uma das infrações levar à expulsão.
- O jogador que entra na sala de vídeo será expulso (cartão vermelho).

- Se um jogador cometer uma infração fora do campo de jogo (com a bola em jogo) contra alguém de sua própria equipe (incluindo membros da delegação), a ação será sancionada com um tiro livre indireto na linha de demarcatória do campo de jogo.

Regra 13

- Punição de tiro livre por infração de um jogador substituto, um substituído, expulso ou um membro da equipe técnica.

Regra 15

- Um jogador deve ficar de pé para fazer uma reposição, ou seja, um arremesso lateral não pode ser feito de uma posição sentada ou ajoelhada.

ALÉM DISSO, O TEXTO A SEGUIR FOI EXCLUÍDO PORQUE PERDEU RELEVÂNCIA:

Regra 2

- É feita referência aos selos de qualidade anteriores que foram eliminados por serem obsoletos:

Bolas com marcas de qualidade anteriores, como «Aprovado pela FIFA», «FIFA inspecionado» ou «International Matchball Standard», pode ser utilizado nas competições mencionadas acima até julho de 2017.



Detalhes sobre todas as Alterações das Regras (pela ordem numérica)

Adiante as principais alterações de conteúdo das Regras do Jogo Sempre que for considerado necessário, o texto da edição anterior e o novo / modificado / adicionado foram adicionados a cada um deles, seguido por uma explicação da alteração.

MODIFICAÇÕES ÀS REGRAS

Texto adicional

... as Federações Nacionais de futebol (e as confederações e a FIFA) devem, a partir de agora, ter a possibilidade, se desejarem, de modificar todos ou alguns dos seguintes aspectos organizacionais das Regras dos Jogos de Futebol que supervisionam: (...)

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

- Número de substituições que cada equipe pode realizar até o máximo de cinco, exceto no futebol juvenil, onde o máximo será determinado pela associação nacional, confederação ou FIFA.

Explicação

A assembleia geral anual da IFAB de 2017 aprovou uma revisão em profundidade das alterações às Regras do jogo, a fim de aumentar a participação, mas sem querer, a participação em alguns países que já permitiram sete substituições no futebol juvenil foi reduzida; Esse esclarecimento permite que mais de cinco substituições sejam feitas no futebol juvenil.

AUTORIZAÇÃO PARA OUTRAS MODIFICAÇÕES

Texto adicional

As associações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para suas diferentes competições – não há um requisito para que se apliquem estas modificações universalmente ou a todas as suas competições. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da IFAB.

Explicação

Fica esclarecido que, excepcionalmente, o IFAB poderia autorizar outras modificações.

DIRETRIZES PARA EXCLUSÕES TEMPORÁRIAS (bancos de punição) - Sistemas de exclusões temporárias (sistema B)

Texto adicional

• O jogador que receber uma segunda Exclusão Temporária na mesma partida deverá cumprir a punição e então não mais poderá fazer parte da partida. O jogador poderá ser substituído por um jogador substituto ao final do período da segunda exclusão temporária se a equipe do jogador ainda não realizou todas as substituições permitidas; mas um jogador que também tenha recebido uma advertência de Exclusão temporária (CA) não pode ser substituído ou substituído.

Explicação

O jogador temporariamente excluído duas vezes pode ser substituído / substituído no final da segunda exclusão temporária. No entanto, o jogador também advertiu com cartão amarelo que não envolve exclusão temporária (para o qual ele já acumularia três cartões amarelos) não pode ser substituído.

REGRA 01 – O CAMPO DE JOGO

Diagrama com a marcação do campo de jogo

Texto adicional

- As medições partem do exterior das linhas de demarcação, uma vez que a própria linha faz parte da área que delimitam.
- A distância da marca penal é medida a partir do centro do ponto da marca penal até a borda externa da linha de gol.

Explicação

A explicação do método de medição das distâncias das linhas de demarcação é adicionada aos diagramas.

9. A ÁREA TÉCNICA

Texto adicional

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

Explicação

Jogadores substituídos podem entrar na área técnica.

12. PUBLICIDADE COMERCIAL

Texto adicional

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no campo de jogo, no espaço delimitado pelas redes das metas, nas áreas técnicas ou na área de revisão ou no solo a menos de um metro das linhas delimitadoras do campo. (...)

Explicação

Inclusão da área de revisão nas restrições da publicidade comercial no campo.

14. ARBITRO ASSISTENTE DE VÍDEO

Texto adicional

Nos jogos usando VAR, deve ter uma sala de vídeo e pelo menos uma área de revisão. A sala de vídeo é o local onde o árbitro assistente de vídeo (VAR), seu assistente (AVAR) e o técnico de repetição (replay) executam seu trabalho; Deve estar localizado no mesmo estádio, perto ou em um local mais distante. Durante o jogo, somente pessoas autorizadas podem entrar na sala de vídeo ou se comunicar com o VAR, o AVAR ou com o técnico de repetição.

Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído que entrar na sala de vídeo será expulso. Da mesma forma, o oficial da equipe que entrar na sala de vídeo será expulso da área técnica.

Área de revisão

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

- Localizado em um lugar visível fora do campo de jogo;
- Claramente marcado;

Todos os jogadores, jogadores substitutos ou jogadores substituídos que entrarem na área de revisão serão advertidos. Se o acesso for por um oficial de equipe, ele será advertido publicamente (ou será advertido com um cartão amarelo, onde estes são usados para oficial de equipe).

Explicação

É necessário referir nas Regras as "áreas de trabalho" usadas no contexto VAR.

REGRA 03 – OS JOGADORES

2. NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES - COMPETIÇÕES OFICIAIS

Texto adicional

O regulamento da competição deve estipular:

- Quantos substitutos podem ser relacionados, de três a um máximo de doze.
- Se uma substituição adicional pode ser usada na prorrogação (mesmo que as equipes tenham usado todas as substituições permitidas).

Explicação

Foi um sucesso a fase de testes de dois anos com uma quarta substituição em partidas que ocorreu prorrogação. Independentemente do número máximo de substituições permitidas no tempo regulamentar, essa alteração dá aos organizadores da competição a autoridade para permitir que as duas equipes utilizem mais uma substituição na prorrogação.

2. NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES – OUTROS JOGOS

Texto adicional / modificado

Em jogos de seleções nacionais “A” um máximo de doze substitutos pode ser relacionado, dos quais pode ser usado o máximo seis substituições.

Explicação

Confirme que nos jogos amigáveis internacionais de seleções "A", um máximo de doze substitutos pode ser designado. Desta forma, evita-se a desigualdade com as partidas oficiais e também não há espaço suficiente na área técnica.

REGRA 04 - O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

4. OUTROS EQUIPAMENTOS - COMUNICAÇÃO ELETRÔNICA

Texto anterior

Não é permitido aos jogadores (...).

É proibida permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais da equipe, exceto quando for relaciona diretamente com o bem-estar ou segurança do jogador.

Novo texto

Não é permitido aos jogadores (...).

É ~~proibida~~ permitido o uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais da equipe, ~~exceto~~ quando for relaciona diretamente com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas / de treinamento, mas somente equipamento pequeno, móvel (por exemplo, microfone, fone de ouvido, fone de ouvido, smartphone, smartwatch, tablet, laptop) pode ser usado. O membro da equipe técnica que usar equipamento não autorizado ou se comportar de maneira inadequada como resultado do uso dos dispositivos eletrônicos ou de comunicação será expulso da área técnica.

Explicação

Uma vez que é praticamente impossível evitar a comunicação eletrônica de ou para a área técnica, e desde que seja razoável que haja troca de informações sobre questões tático-técnicas ou o bem-estar do jogador (mas não nas decisões do árbitro), a partir a partir de agora, o comportamento resultante do uso desses dispositivos será regulado.

4. OUTROS EQUIPAMENTOS - SISTEMA ELETRÔNICO DE DESEMPENHO E MONITORAMENTO (EPTS)

Texto adicional



Quando o equipamento de tecnologia (WT) fizer parte dos sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento e for usado em competições oficiais da FIFA, confederações e associações nacionais de futebol, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia anexada ao equipamento do jogador não é perigoso e deve ter a seguinte marca:

Esta marca indica que o equipamento foi oficialmente testada e atende aos requisitos mínimos de segurança do International Match Standard desenvolvido pela FIFA e aprovado pelo IFAB. Os institutos que conduzem esses testes estão sujeitos à aprovação da FIFA.

Quando forem utilizados o sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (com a aprovação da federação nacional de futebol ou o organizador da competição). O organizador da competição deve garantir que as informações e dados transmitidos pelo EPTS para a área técnica durante o jogo disputado em uma competição oficial sejam confiáveis e precisos.



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

Explicação

As mudanças no uso dos dados coletados pelo EPTS e o desenvolvimento do padrão de qualidade da FIFA são destacados.

5. SLOGANS, DECLARAÇÕES, IMAGENS E PUBLICIDADES

Texto adicional

Princípios

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

INTERPRETAÇÃO DA REGRA

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

- Usar linguagem ofensivos, injuriosos, ou grosseiros e / ou gestos da mesma natureza;
- Fazer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamatórios;

Não é permitido nenhum slogan, mensagem ou imagem que corresponde a uma dessas categorias. Embora o "religioso" e "pessoal" seja relativamente facilmente definido, o "político" é menos claro, mas não são permitidos slogans, declarações ou imagens relacionadas com qualquer:

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

Ao comemorar um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipe adversárias (incluindo seus fãs) e do público em geral devem ser respeitados.

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

Explicação

Essas diretrizes ajudarão os organizadores de competições, Federações Nacionais, Confederações e a FIFA a decidir sobre os elementos que podem estar disponíveis no equipamento dos jogadores.

6. INFRAÇÕES E SANÇÕES

Texto adicional

(...)

Um jogador que regressar ao campo de jogo sem autorização deve ser advertido com Cartão Amarelo e se o jogo for interrompido pelo árbitro, seu reinício ocorrerá com um tiro livre indireto contra a equipe do infrator, do local em que a bola se encontrava no momento da paralisação do jogo. a menos que uma interferência tenha ocorrido, caso que será marcado um tiro livre direto (ou um tiro penal) do local onde ocorreu a interferência.

Explicação

Ele esclarece como retomar o jogo se um jogador retornar sem a autorização necessária e, além disso, interferir no jogo (de acordo com a Regra 3).

REGRA 05 - O ÁRBITRO

4. ÁRBITRO ASSISTENTE DE VÍDEO (VAR)

Texto adicional

O VAR só serão permitidos quando o organizador da competição atender a todos os requisitos do Protocolo VAR e aos requisitos de implementação (descritos no Protocolo VAR) e tiver recebido permissão por escrito do IFAB e do FIFA.

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

- Gol / não gol;
- Pênalti / não pênalti;
- Cartão vermelho direto
- Confusão de identidade (quando o árbitro repreende ou expulsa o jogador errado da equipe infratora)

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

Exceto no caso de um 'incidente grave despercebido', o árbitro (e, se necessário, outros membros da equipa de arbitragem em campo) deve sempre tomar uma decisão (mesmo para não penalizar uma eventual infração); esta decisão não será modificada, a menos que seja um "erro claro e manifesto".

Revisão depois do reinício do o jogo.

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

Explicação

- O poder do árbitro em usar o sistema de arbitragem de vídeo está incluído.
- É feita referência à possibilidade de o árbitro utilizar informações provenientes de repetições em caso de expulsão e confusão de identidade, mesmo que o jogo já tenha sido reiniciado.

5. OUTROS EQUIPAMENTOS - COMUNICAÇÃO ELETRÔNICA

Texto adicional

(...) Os árbitros e outros oficiais de arbitragem no campo de jogo, estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

Explicação

Especifica que nem o árbitro nem outros membros da equipe de arbitragem "no campo de jogo" serão autorizados a usar ou transportar câmeras.

REGRA 06 - OS OUTROS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Texto adicional (e modificado)

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

O árbitro, os árbitros assistentes, o quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva são os membros da equipe de arbitragem no campo de jogo.

O VAR e o AVAR compõem os membros da equipe de 'vídeo' e auxiliam o árbitro de acordo com o protocolo VAR estabelecido pelo IFAB.

(...) É exceção do árbitro assistente de reserva, os membros da equipe de arbitragem 'no campo de jogo' (...). Os oficiais da equipe de arbitragem 'no campo de jogo', ajudarão o árbitro (...)

Explicação

• Referência é feita nas regras dos árbitros participantes do sistema VAR. Distinção entre membros da equipe de arbitragem "no campo de jogo" e membros da equipe de arbitragem de "vídeo".

5. MEMBROS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DE VÍDEO

Texto adicional

O árbitro assistente de vídeo (VAR) é um membro da equipe de arbitragem que auxilia o árbitro, quando uma decisão usando imagens no caso de um 'erro clara e manifesta' ou um 'incidente grave despercebida' relativo a um gol / não gol, pênalti / não pênalti, cartão vermelho direto (sem advertência) ou confusão de identidade quando o árbitro advertir ou expulsar o jogador errado da equipe infratora.

O assistente do árbitro assistente de vídeo (AVAR) é um membro da equipe de arbitragem que ajuda principalmente o VAR no momento de:

- Ver as imagens da televisão enquanto o VAR está realizando uma verificação ou revisão.
- Registrar os incidentes relacionados ao VAR e os problemas de comunicação ou a tecnologia em uso.
- Auxiliar na comunicação do VAR e do árbitro, especialmente quando o VAR está verificando / revisando o jogo, p. ex. para dizer ao árbitro para parar o jogo, atrasar o reinício, etc.
- Acompanhar o tempo "perdido" enquanto o jogo parou para verificar ou rever a jogada
- Comunicar a decisão do VAR às partes relevantes.

Explicação

As principais tarefas da equipe de arbitragem de "vídeo" são especificadas

REGRA 07 - A DURAÇÃO DO JOGO

2. INTERVALO

Texto adicional

(...) É permitida uma pequena parada para hidratação (não superior um minuto) no intervalo da prorrogação. (...)

Explicação

Para evitar que as pausas para hidratação se tornem longas para treinadores ou publicidade, sua duração é limitada / definida. Esta restrição não se aplica nas "pausas para resfriamento" por prescrição médica.

3. RECUPERAÇÃO DO TEMPO PERDIDO

Texto adicional

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

- Paradas para hidratação (não superior a um minuto) ou por ordens médicas previstas no regulamento da competição;
- Atrasos causados por verificações e revisões de VAR.

Explicação

É feita referência ao tempo extra permitido para hidratação e para revisões de VAR.

REGRA 10 - DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

3. TIROS DESDE A MARCA PENAL

Texto adicional

- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres (...)
- Se o goleiro já tiver executado um tiro, o substituto não pode executar o tiro, até a próxima rodada de tiros.

Explicação

Especifica que, se o goleiro foi substituído e já executou um tiro, seu substituto não pode executar outro tiro na mesma rodada.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

2. INFRAÇÃO DE IMPEDIMENTO

Texto adicional

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

(*) O primeiro ponto de contato será aplicado no momento de 'jogar' ou 'tocar' a bola.

Explicação

As repetições em câmera lenta mostram claras diferenças entre o primeiro e o último contato com a bola, de modo que uma definição precisa do momento em que a bola é "jogada" é necessária para julgar a posição de impedimento.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

1. TIRO LIVRE DIRETO

Texto adicional

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

- Morder ou cuspir em alguém;
- Lançar um objeto contra a bola, um adversário ou um árbitro, ou atingir a bola com um objeto.

TOCAR A BOLA COM A MÃO

• tocar a bola com um objeto jogado com a mão (chuteira, caneleira, etc.) também constitui infração.

Explicação

É feita referência a "morder" (infração incomum), que foi considerada uma infração e será punido com uma tiro livre direto e expulsão.

• "Jogar um objeto na bola ou bater na bola com um objeto segurado pelo jogador" agora são infrações não incluídas na categoria "tocar a bola com a mão", então o goleiro pode ser penalizado dentro da área penal se ele cometer uma dessas infrações.

2. TIRO LIVRE INDIRETO

Texto adicionado

(...)

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

- Manter a bola nas mãos ou quando a bola se encontrar entre sua mão e uma superfície (por exemplo, o chão, seu corpo) ou quando estiver tocando na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebotar acidentalmente ou mesmo depois de fazer uma defesa deliberada;

Explicação

É comum o goleiro tentar, sem sucesso, agarrar / segurar / deter a bola, mas como é uma ação técnica com a mão "deliberada", ele não pode mais pegar a bola. Como esse não é o espírito da regra, eliminar "acidentalmente" é claro.

3. MEDIDAS DISCIPLINARES - VANTAGEM

Texto adicional / modificado

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com cartão amarelo ou expulsão, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo, ~~exceto no caso~~ quando for cortada uma clara oportunidade de gol e o gol é marcado pois nesse caso quando o jogador deve ser advertido com cartão amarelo, por atitude antidesportiva.

Explicação

Se o árbitro concede uma vantagem quando existia uma clara oportunidade de gol que termina em um gol, um cartão amarelo deve ser mostrado, mas tecnicamente, se não terminar em um gol, de acordo com as Regras do Jogo, deve ser um cartão vermelho. Esta regra nunca foi aplicada desta forma, nem é considerada justa, já que conceder vantagem significa que você ainda pode marcar o gol; portanto, um cartão amarelo seria o mais justo, quer a ação terminasse em um gol ou não.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

3. MEDIDAS DISCIPLINARES – INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM ADVERTÊNCIA – CARTÃO AMARELO

Texto adicional

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

(...)

- Entrar na área de revisão;
- Repetir com insistência o gesto da 'revisão' (tela de televisão).

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

(...)

- Entrar na área de revisão;
- Repetir com insistência o gesto da 'revisão' (tela de televisão);

Quando duas infrações são cometidas que merecem um cartão amarelo (mesmo que sejam próximas uma da outra), o jogador deve ser advertido duas vezes (dois cartões amarelos), por exemplo, se ele entra no campo de jogo sem a permissão necessária e comete uma entrada imprudente ou impedir um ataque promissor com uma falta ou mão na bola, etc.

Explicação

- Inclui entrada na área de revisão ou a repetição do gesto de 'revisão' na lista de infrações punida com a advertência com o cartão amarelo.
- ação esclarece-se que o árbitro deve tomar quando o mesmo jogador comete duas infrações claras e punidas com cartão amarelo, especialmente se ele entra em campo sem autorização (se necessário) e compromete imediatamente uma infração punível. Este princípio também se aplica em caso de expulsão.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

3. MEDIDAS DISCIPLINARES – INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM EXPULSÃO – CARTÃO VERMELHO

Texto adicional

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

- Cuspir ou morder alguém em um adversário ou qualquer outra pessoa;
- Entrar na sala de vídeo.

Explicação

Inclui "morder" e "entrar na sala de vídeo" como infrações puníveis com a expulsão.

4. REINÍCIO DO JOGO APÓS FALTAS E INCORREÇÕES

Texto adicional

Se a bola estava em jogo: (...)

Se a infração for cometida fora do campo contra um jogador, jogador substituto, jogador substituído ou um oficial da sua própria equipe, o jogo é reiniciado com um Tiro livre indireto na linha de demarcação mais próxima onde a infração foi cometida.

Se um jogador segurar um objeto em sua mão (calçado, caneleira, etc.) e entra em contato com a bola, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou com um tiro penal).

Explicação

Está esclarecido:

- A maneira pela qual o jogo reinicia se um jogador cometer uma infração fora do campo contra alguém de sua própria equipe (incluindo um membro de sua delegação).
- Tocar a bola com um objeto é uma infração diferente e não está incluído em "tocar a bola com a mão", então o goleiro pode ser penalizado se ele agir dessa maneira.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

1. TIPOS DE TIROS LIVRES

Texto adicional

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

Explicação

As regras permitem sancionar com um tiro livre a um substituto, jogadores substituídos, jogadores expulsos e oficial da equipe por certas infrações.

REGRA 15 – ARREMESSO LATERAL

1. PROCEDIMENTO

Texto alterado

No momento de arremessar a bola, o executor deve:

- Estar em pé e de frente para o campo de jogo;

Explicação

Esclareça que um jogador deve ficar de pé para dar um lançamento, ou seja, posições sentadas ou ajoelhadas não são permitidas.





GLOSSÁRIO

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

Órgãos do Futebol

IFAB – International Football Association Board

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

FIFA – Fédération Internationale de Futebol Association

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

Confederação

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

Federação Nacional de Futebol

Órgão responsável pelo futebol num determinado país.

Termos do Futebol

A

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

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

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

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

B

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

Brutalidade - Ato grosseiro, ou deliberadamente violento.

C

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

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

Chutar - Impulsionar a bola com o pé (pés). Pontapé e / ou o tomazelo.

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

Conduta antidesportiva - Ação ou conduta incorreta, punível com advertência com cartão amarelo.

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

D

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

Discrição (poder discricionário) - Análise por parte do árbitro ou outro oficial da equipe de arbitragem de determinado fato, para embasar sua decisão.

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

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

E

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

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

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

Espírito do jogo-Os princípios, a essência do futebol.

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

F

Falta - Uma ação que ofende ou viola as Regras do Jogo. Normalmente praticada contra adversários ou pessoas.

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

Força excessiva - Uso de força além da necessária (risco de lesão).

I

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

Insignificante - Não significativo, mínimo.

Intencional - Ação deliberada (não acidental).

Interceptar (bola) - Impedir que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida - Ação, ato ou influência contrária às regras.

Interromper definitivamente - Encerrar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

J

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

L

Linguagem ofensiva, injuriosa e/ou grosseira - Conduta desrespeitosa, verbal ou física (palavras ou gestos), punível com expulsão (cartão vermelho).

O

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

Ofensa - Ação que transgredir ou viola as Regras.

P

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

Prorrogação - Decisão do resultado de um jogo por dois períodos adicionais.

R

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

Reinício - Qualquer meio de reiniciar o jogo.

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

Relação de equipe - Documento oficial das equipes que elenca os jogadores, substitutos e oficiais das equipes.

S

Sanção - Ação disciplinar adotada/praticada pelo árbitro.

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

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

Sistema eletrônico de desempenho e monitorização - Sistema que regista e analisa os dados relativos ao desempenho físico e psicológico dos jogadores.

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

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

T

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

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

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

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

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

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

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

V

Vantagem - O árbitro permite que o jogo prossiga quando é cometida uma ofensa, se esta beneficiar a equipe não infratora.

Termos de Arbitragem

Oficial da equipe de arbitragem

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

Árbitro

O oficial principal da equipe de arbitragem de um jogo, que atua no campo de jogo.

Os outros oficiais da equipe de arbitragem atuam sob o controle e direção do árbitro.

As decisões do árbitro são finais, definitivas.

OUTROS OFICIAIS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

Membros da equipe de arbitragem no campo.

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

- **Árbitros assistentes**

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

- **Quarto árbitro**

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

- **Árbitro assistente adicional**

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

- **Árbitro assistente de reserva**

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

Membros da equipe de arbitragem de vídeo

Conjunto de VAR e AVAR que auxiliam o árbitro de acordo com o protocolo AVAR.

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

Árbitro ou árbitro assistente ativo, designado para auxiliar o árbitro assistente de vídeo (VAR).

- **Árbitro Assistente de Vídeo (VAR)**

Árbitro ativo ou árbitro designado para auxiliar o árbitro, comunicando as informações observadas nas imagens de televisão em relação a "erros claros e óbvios" ou "incidentes graves despercebidos" das infrações passíveis de revisão.



Linhas de orientação prática

Para os oficiais de
arbitragem

Introdução

Essas diretrizes contêm conselhos práticos para os oficiais de arbitragem, que complementam as informações constantes das Regras do Jogo.

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

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

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

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

Legenda:

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

Posicionamento, movimentação e trabalho de equipe

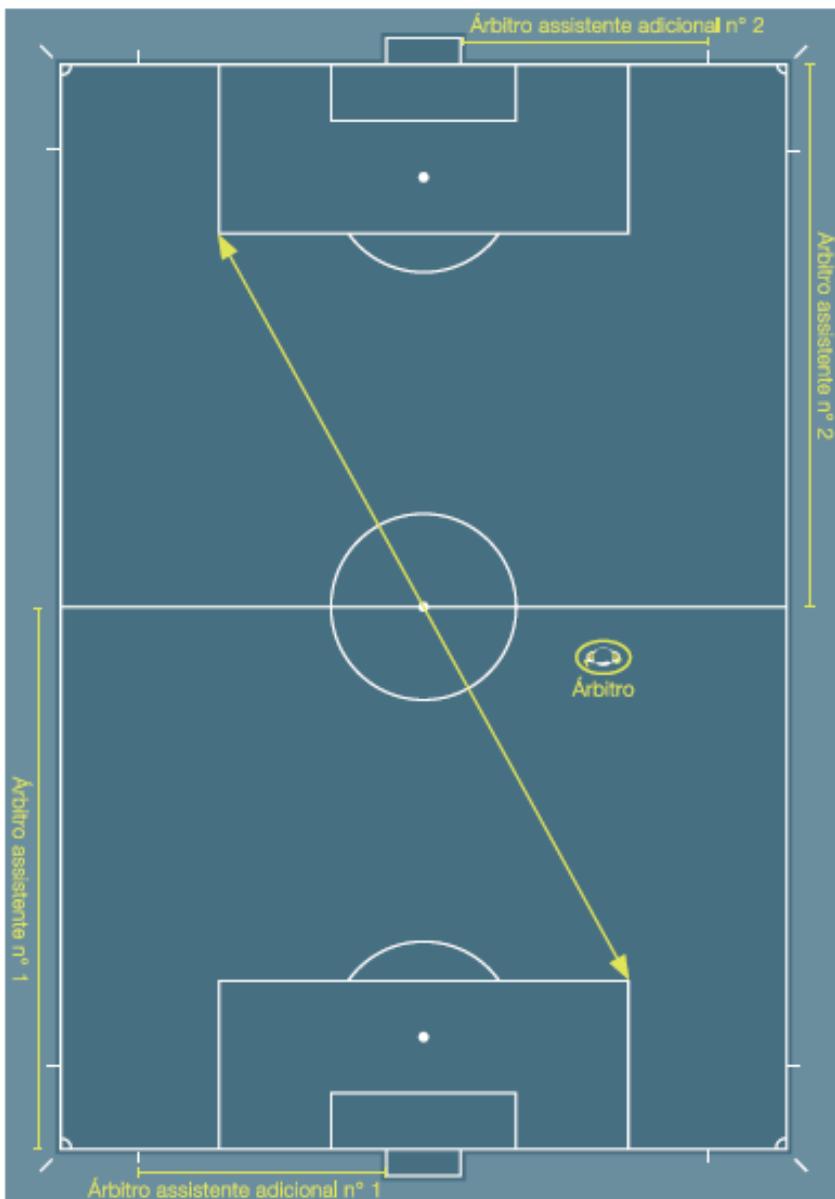
1. Posicionamento em geral e movimentação

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

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

Recomendações

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



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

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



(G)

Goleiro



Defensor



Atacante



Árbitro



**Árbitro
Assistente**



**Árbitro
Assistente Adicional**

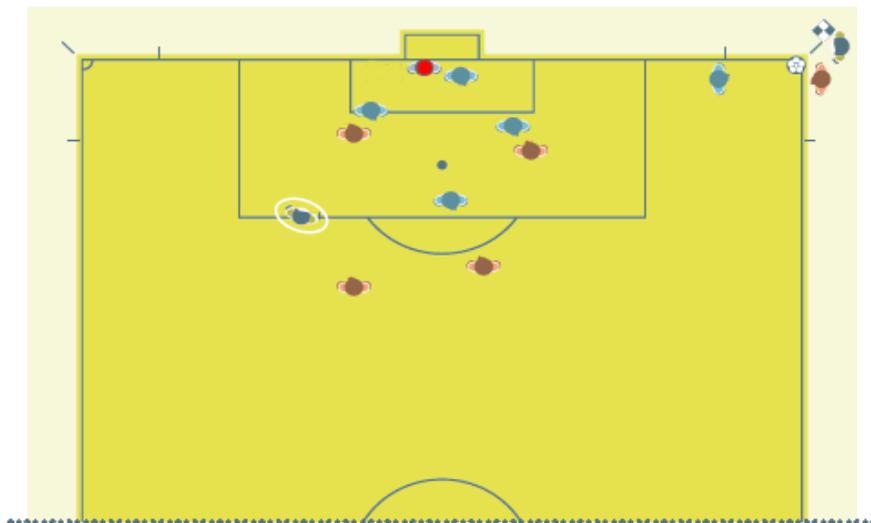
2. Posicionamento e trabalho de equipe

Consulta

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

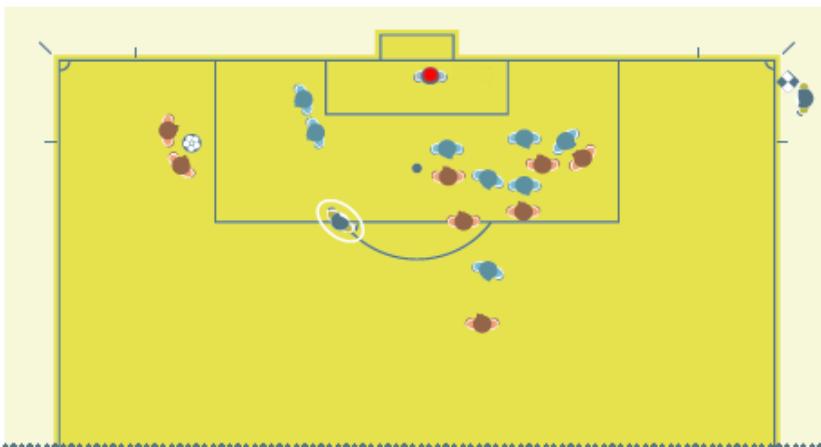
Tiro de canto

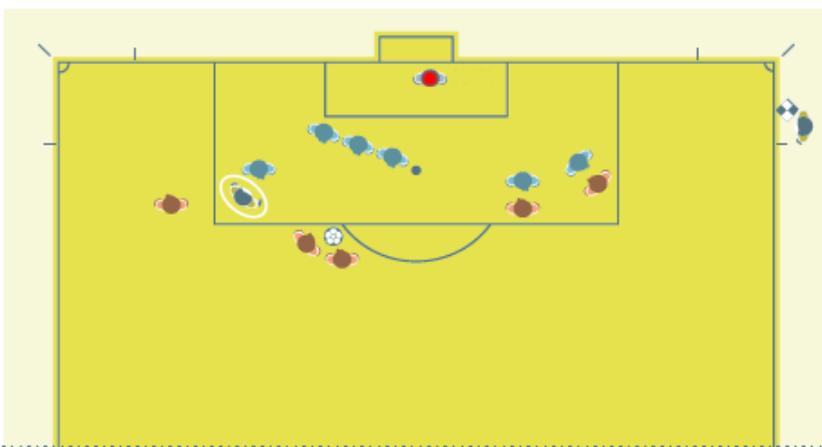
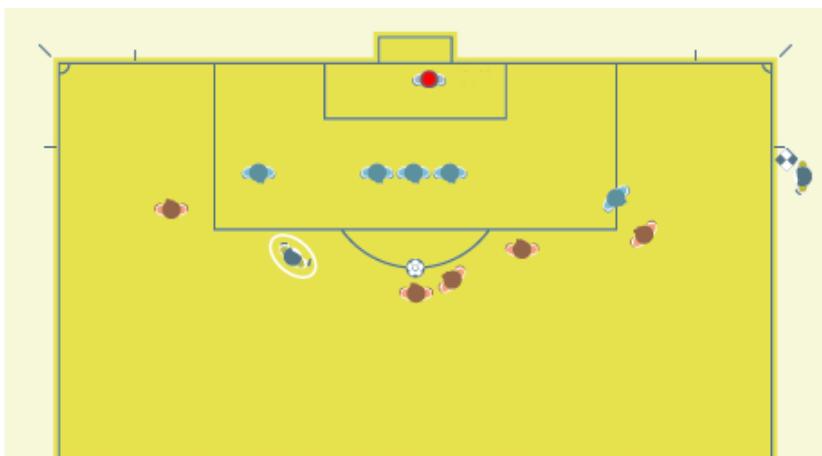
Durante a execução de um tiro de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no prolongamento ideal da linha de meta. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir no jogador que vai executar o tiro de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada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



Tiro livre

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



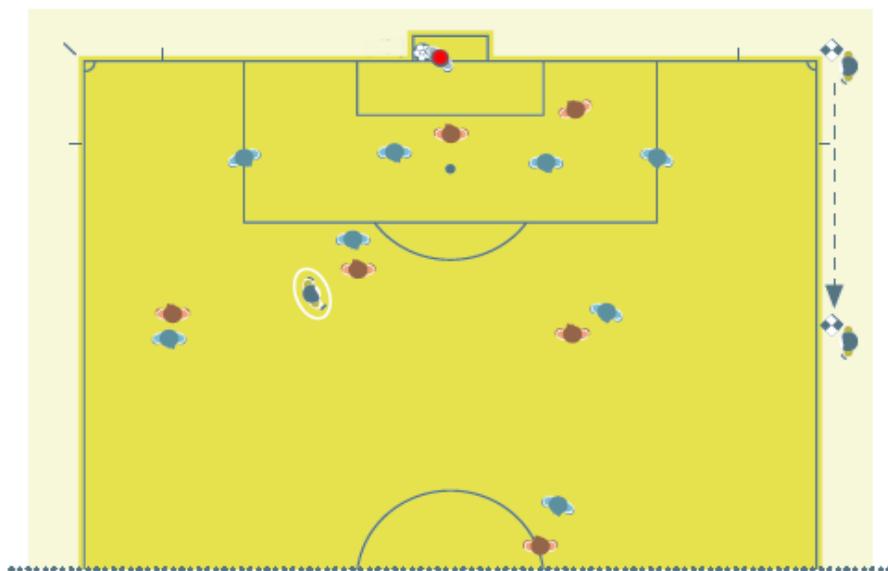


Situações de “gol ou não gol “

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

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

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

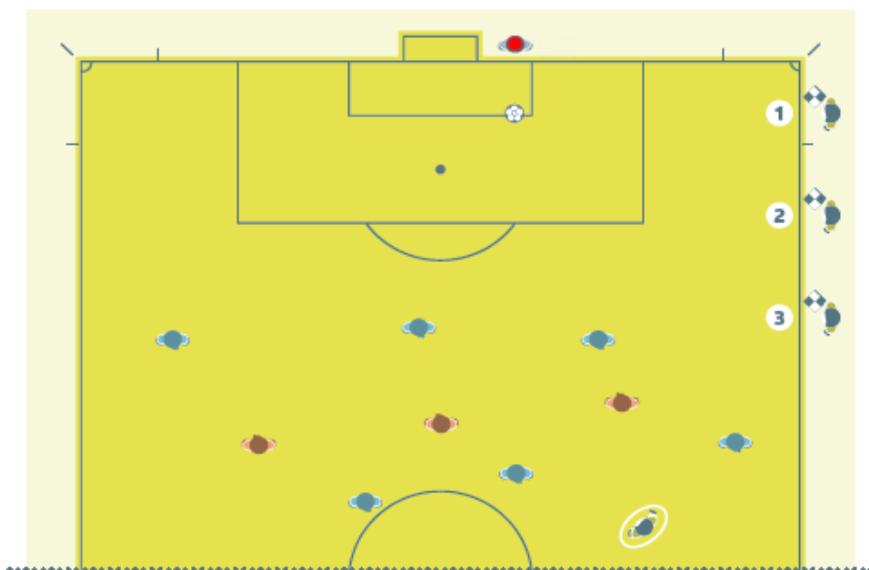


Tiro de meta

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

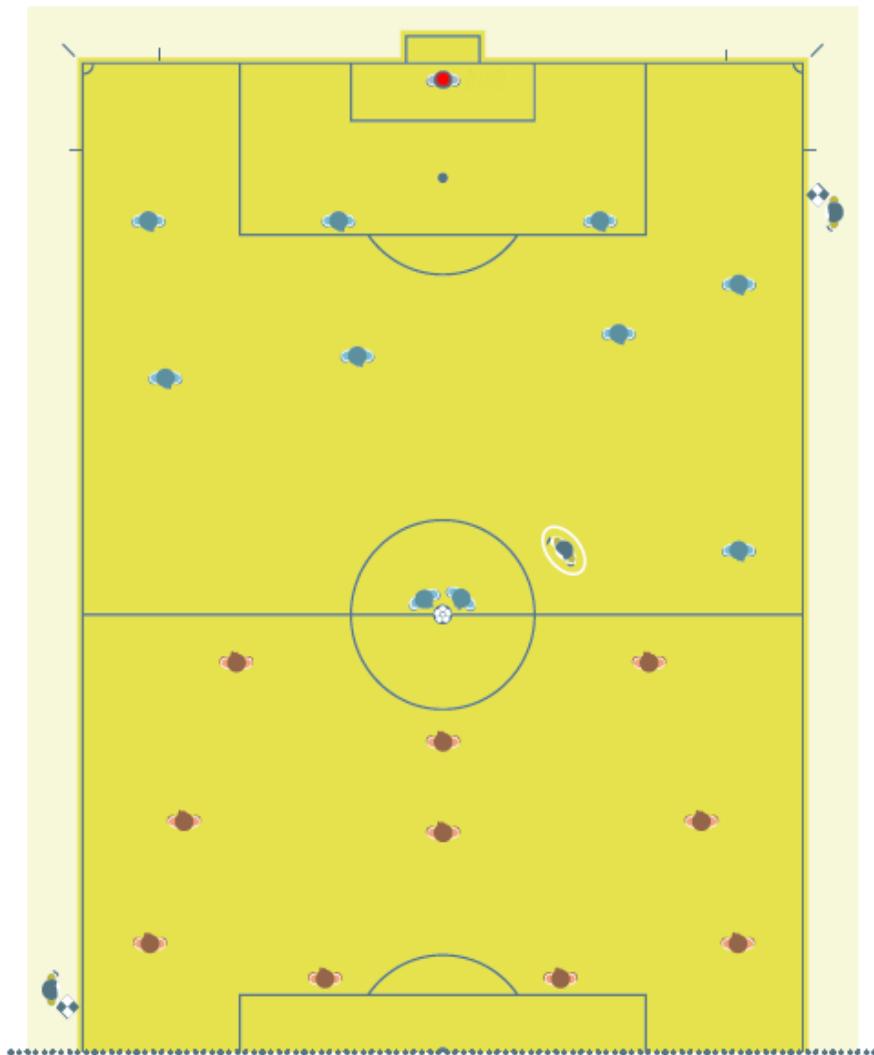
Por fim, o árbitro assistente deve colocar-se de maneira a controlar o impedimento.

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



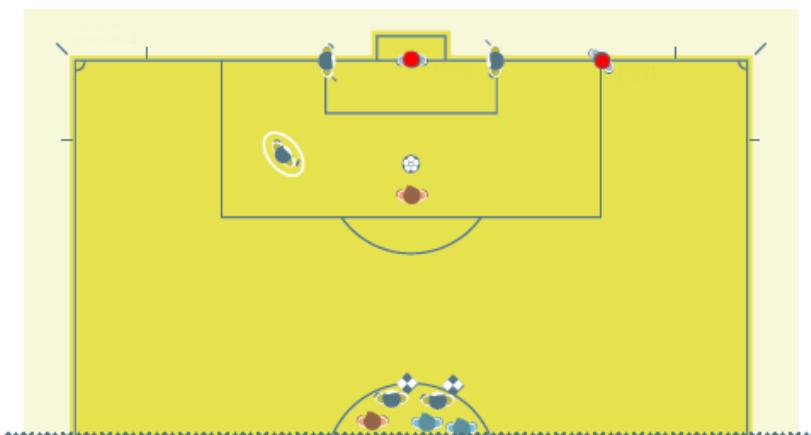
Tiro de saída

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



Tiros do ponto de penal.

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interseção da linha de meta com a área de pênalti. O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver árbitros assistentes adicionais, eles devem ser posicionados em cada interseção da linha de meta e a área de meta, à direita e à esquerda da meta, respectivamente, exceto onde a Tecnologia de linha de meta está em uso, quando apenas um árbitro assistente adicional é necessário. O árbitro assistente adicional 2 e árbitro assistente 1 devem monitorar os jogadores no círculo central e o árbitro assistente 2 e o quarto árbitro devem monitorar as áreas técnicas.

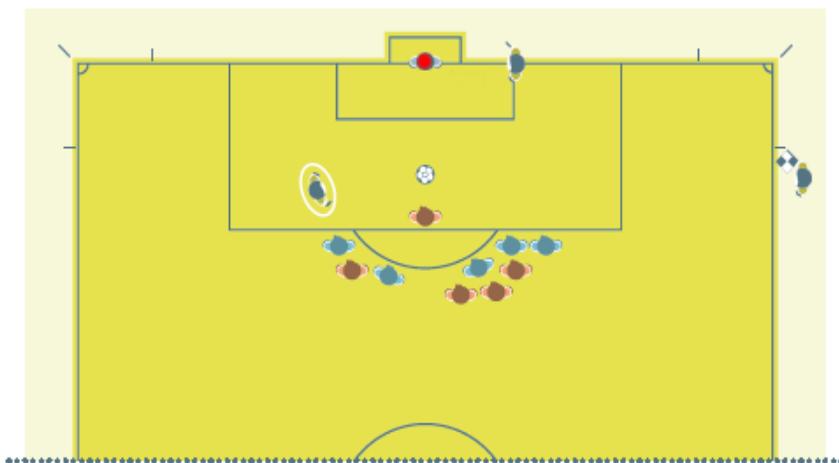


Tiro penal (pênalti)

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



Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se na interseção da linha de meta e o árbitro assistente deve colocar-se em linha com o ponto penal (pênalti) (que está fora da linha de jogo).



Confrontações em grupo

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

Distância exigida

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

Substituição

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

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



Linguagem corporal, comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

- Ajudar a controlar o jogo;
- Mostrar autoridade e autodomínio.

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

Sinais

Veja diagramas de sinais na Regra 05.

Apito

O apito é necessário para assinalar:

- O tiro de início (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e da prorrogação) ou o reinício após um gol.
- A interrupção do jogo para:
 - ✓ Um tiro livre ou um tiro penal (pênalti);
 - ✓ Suspende ou dar o jogo por terminado;
 - ✓ Terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo.
- O reinício de jogo nos:
 - ✓ Tiros livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar;
 - ✓ Tiros de pênalti.
- O reinício do jogo depois de uma interrupção devida a:
 - ✓ Um cartão amarelo ou vermelho;
 - ✓ Uma lesão;
 - ✓ Uma substituição.

O apito NÃO é necessário para assinalar:

- A interrupção do jogo para:
 - ✓ Um tiro de meta, um tiro de canto ou um arremesso lateral ou gol.
- O reinício do jogo depois de:
 - ✓ A maior parte dos tiros livres, um tiro de meta, um tiro de canto, um arremesso lateral ou bola ao chão.

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

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

2. Árbitros assistentes

Sinal de beep

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

- Impedimento;
- Faltas (fora do campo de visão do árbitro);
- Arremessos laterais, tiros de canto ou de meta (situações difíceis).

Sistema de comunicação eletrónico

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

Técnica da bandeira

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o árbitro assistente mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero). A bandeira deve ser como uma extensão do braço. O árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o árbitro assistente deve mudar a bandeira de mão por baixo do nível da cintura. Se o árbitro assistente assinala que a bola saiu do campo de jogo, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba.

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

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

Gestos

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

Sinais

Veja diagramas de sinais na Regra 06.

Tiro de canto / tiro de meta

Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta, o A árbitro assistente deve levanta a bandeira com a mão direita, melhor campo de visão, para informar o árbitro de que a bola está fora de jogo e, em seguida, se ela é:

- Perto do árbitro assistente – indicar se é um tiro de meta ou um tiro de canto;
- Longe do árbitro assistente – estabelecer contato visual com o árbitro e seguir a decisão do árbitro.



Quando a bola ultrapassa claramente a linha de meta, o árbitro assistente não precisa levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do campo de jogo. Se a decisão de tiro de meta ou tiro de canto for óbvia, não é necessário dar um sinal, especialmente quando o árbitro dá um sinal.

Faltas

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

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

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

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

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

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

Faltas dentro da área de pênalti

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

Faltas fora da área de pênalti

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de pênalti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou, e levantar a bandeira, se necessário. Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deve ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta e se a falta foi cometida dentro ou fora da área de pênalti. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar a tomar. O árbitro assistente deve mover-se claramente ao longo da linha lateral em direção à linha de meio de campo para indicar se a falta foi cometida fora da área penal.

Situações de gol/não-gol

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

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

Impedimento

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

Tiro penal (pênalti)

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

Substituição

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

Arremesso lateral

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

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

3. Árbitros Assistentes Adicionais

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

Situações “Gol – não gol”

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

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

O árbitro toma a decisão final.



Outras recomendações

1. Vantagem

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

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

2. Recuperação do tempo perdido

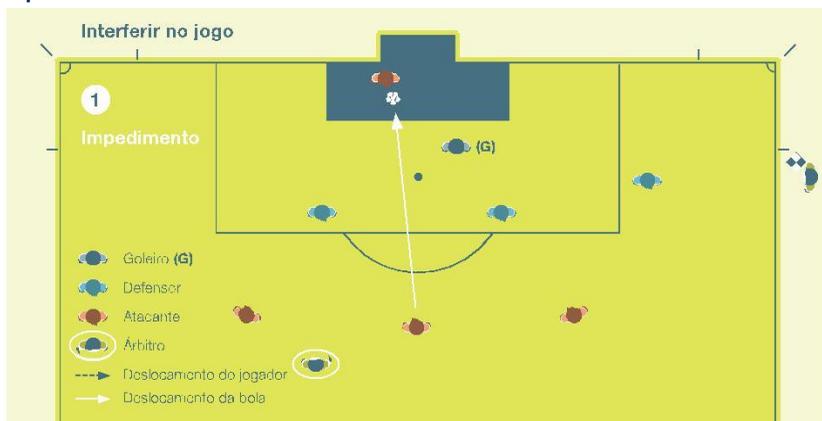
Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (arremessos laterais, tiros de meta, etc.). Portanto, apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.

3. Agarrar um adversário

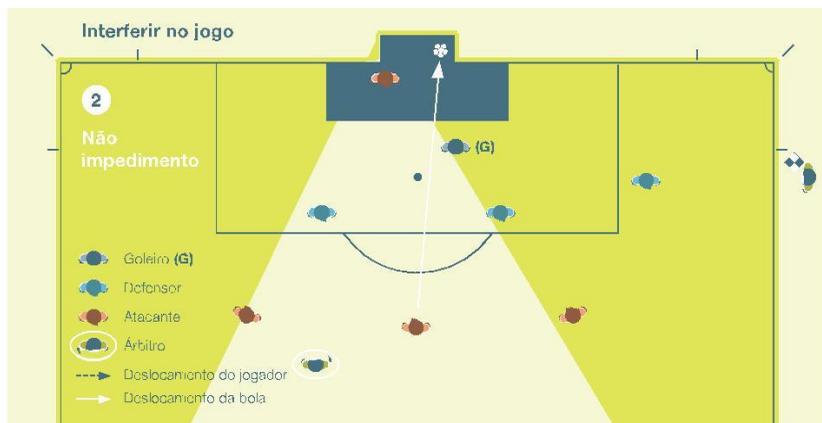
Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área penal por ocasião dos tiros de canto e dos tiros livres. Nestas situações, o árbitro deve:

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

4. Impedimento



Se um atacante, **em posição de impedimento (A)**, porém sem interferir com um adversário, **tocar na bola**, O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador tocar a bola.



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



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



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



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



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



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



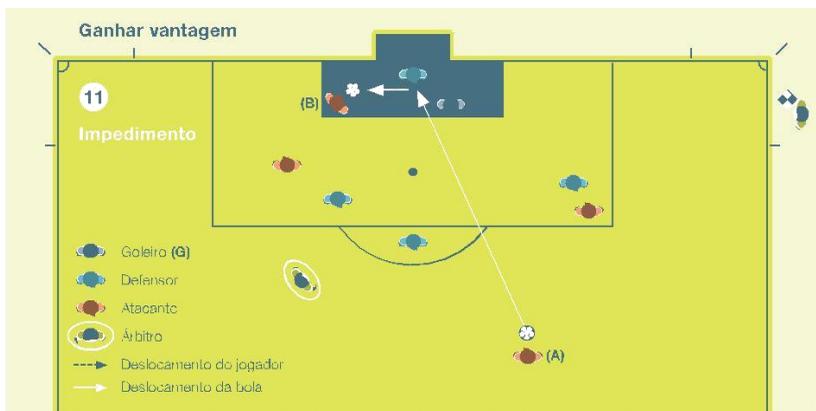
Um atacante, em **posição de impedimento (A)**, corre em direção a bola, porém não impede o adversário de jogar ou poder jogar. (A) não disputa a bola com o adversário (B). Não há impedimento. Tiro de canto.



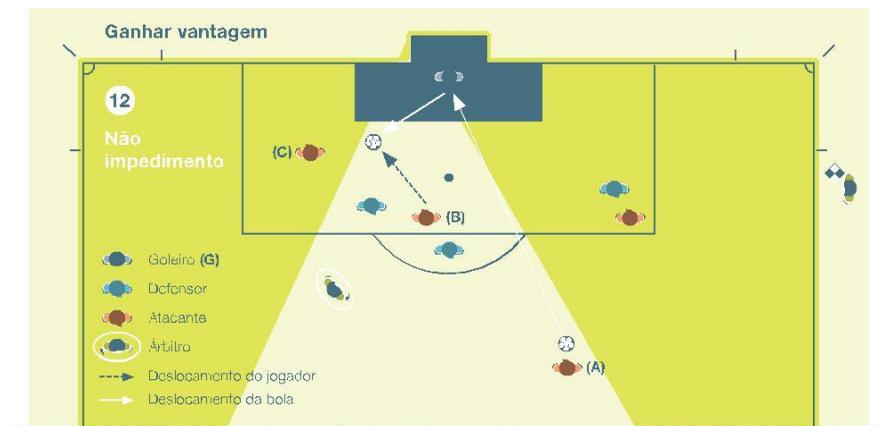
Um atacante, **em posição de impedimento (A)**, corre em direção a bola e impede que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola ao disputá-la com ele. Logo (A) disputa a bola com o adversário (B). Impedimento.



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



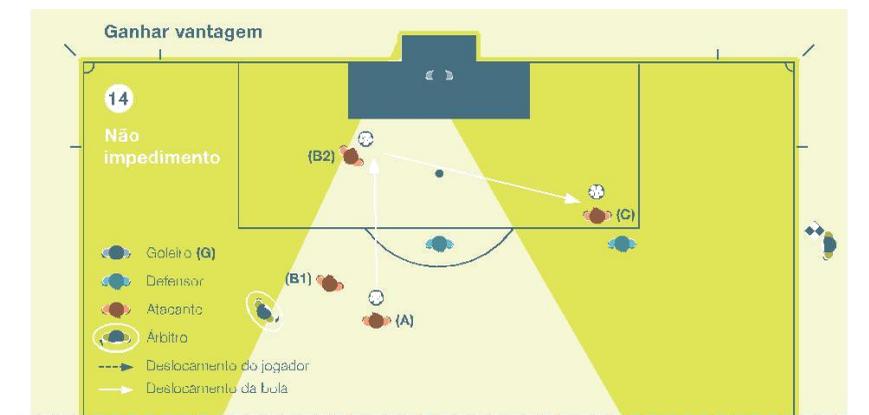
Um atacante, **em posição de impedimento** (B), será punido por jogar a bola que lhe chega depois de um rebote, desvio ou defesa deliberada por um jogador da equipe defensora, se já estava em posição de impedimento na última vez que a bola foi tocada ou jogada por um de seus companheiros.



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



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



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

5. Avaliação e tratamento após uma advertência ou expulsão

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

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

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

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

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

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

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

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

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

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.



Notas

