IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA



Leis do Jogo

26/27

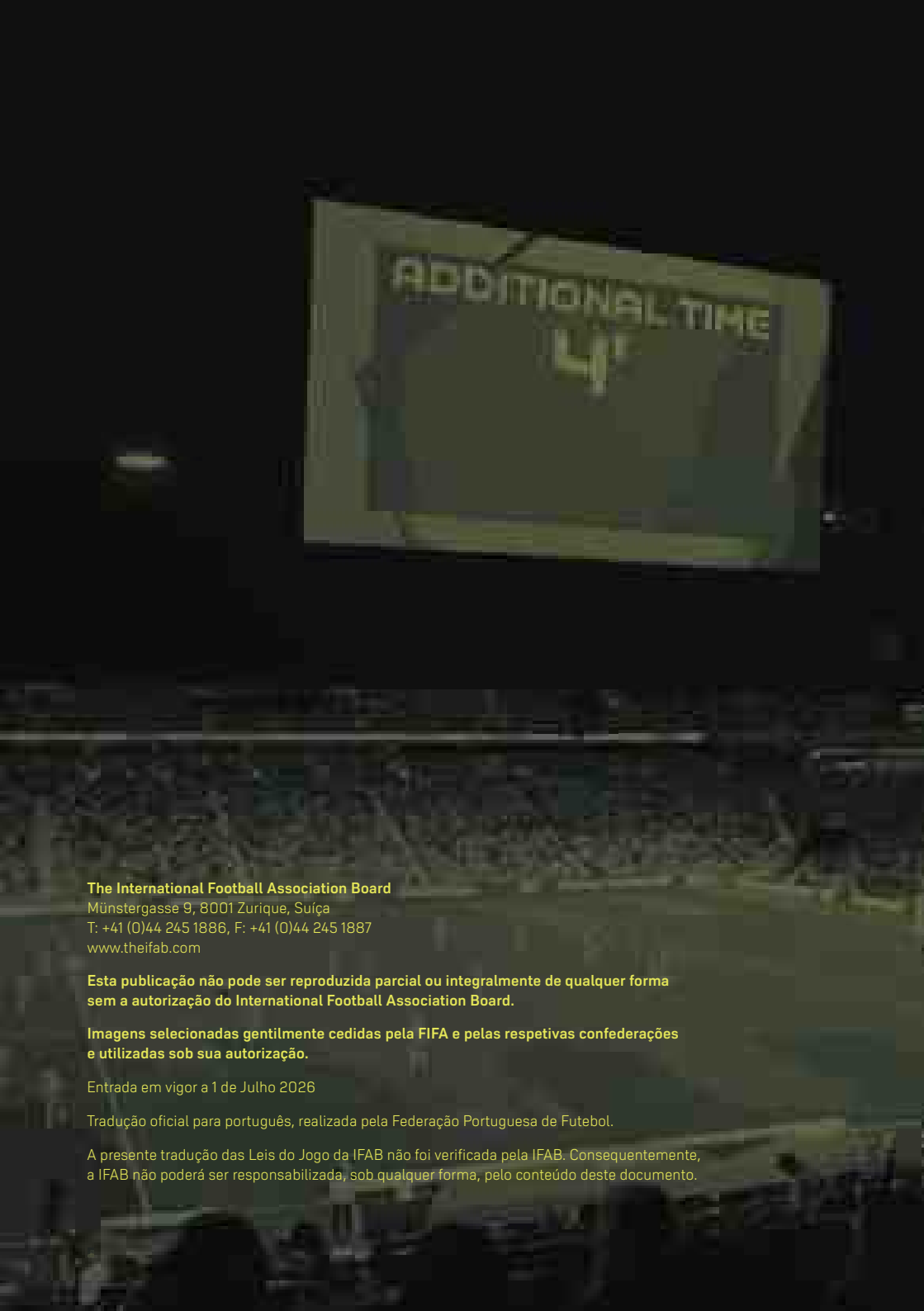
Download
Laws of the Game App

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD







The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zurique, Suíça
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

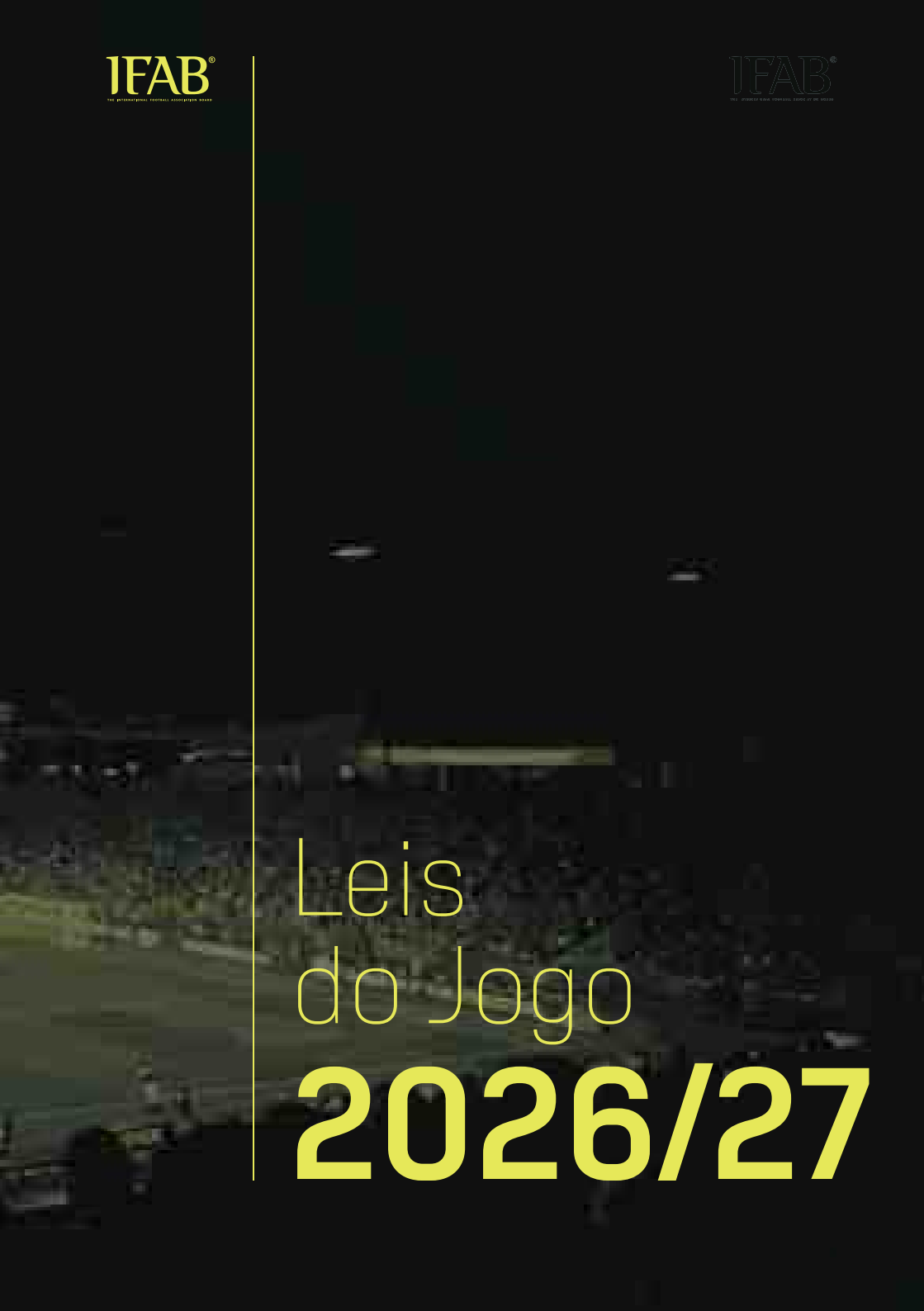
Esta publicação não pode ser reproduzida parcial ou integralmente de qualquer forma sem a autorização do International Football Association Board.

Imagens selecionadas gentilmente cedidas pela FIFA e pelas respetivas confederações e utilizadas sob sua autorização.

Entrada em vigor a 1 de Julho 2026

Tradução oficial para português, realizada pela Federação Portuguesa de Futebol.

A presente tradução das Leis do Jogo da IFAB não foi verificada pela IFAB. Consequentemente, a IFAB não poderá ser responsabilizada, sob qualquer forma, pelo conteúdo deste documento.



Leis do Jogo 2026/27

Índice

Sobre as Leis 9

Notas e modificações 16

Notas nas Leis do Jogo 17

Modificações gerais 20

Protocolo de substituições com limite temporal 22

Protocolo de assistência e avaliação fora do terreno de jogo 24

Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza 26

Orientações 'Apenas o capitão' 28

Orientações para expulsões temporárias (sin bins) 32

Orientações para substituições ilimitadas 36

Protocolo para substituições permanentes adicionais por concussão cerebral 38

Leis do Jogo 2026/27 43

1 O Terreno de Jogo 45

2 A Bola 55

3 Os Jogadores 59

4 O Equipamento dos Jogadores 67

5 O Árbitro 73

6 Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem 85

7 A Duração do Jogo 93

8 O Começo e o Recomeço do Jogo 97

9 A Bola em Jogo e fora do Jogo 101

10 Determinação do Resultado do Jogo 103

11 Fora de Jogo 109

12 Faltas e Incorreções 115

13 Os Pontapés Livres 131
14 O Pontapé de Penálti 135
15 O Lançamento Lateral 141
16 O Pontapé de Baliza 145
17 O Pontapé de Canto 149

Protocolo de Vídeo Árbitro (VAR) 152

Programa de Qualidade FIFA 162

Alterações às Leis 2026/27 166
Resumo das alterações às Leis 167
Detalhes de todas as alterações às Leis 170
Alterações editoriais 188

Glossário 194
Órgãos do futebol 195
Termos do futebol 196
Termos de arbitragem 206

Diretrizes práticas para a equipa de arbitragem 208
Introdução 209
Posicionamento, movimentação e trabalho de equipa 210
Linguagem corporal, comunicação e apito 224
Outros conselhos 230


IFAB



Sobre as Leis

IFAB



A filosofia e o espírito das Leis

O futebol é o principal desporto no planeta. É jogado em todos os países e a muitos níveis diferentes. As Leis do Jogo são as mesmas para todo o futebol pelo mundo todo, desde o Campeonato do Mundo da FIFATM até ao jogo disputado por crianças numa aldeia remota, é uma força considerável que deverá continuar a ser aproveitada para o bem do futebol em toda a parte.

O futebol tem de ter Leis que garantam que o jogo é "correto"; esta é uma base fundamental do "jogo bonito" e uma característica essencial do "espírito de jogo". Os melhores jogos são aqueles em que o árbitro raramente é necessário porque os jogadores jogam com respeito uns pelos outros, pela equipa de arbitragem e pelas Leis.

As Leis do futebol são relativamente simples quando comparadas com as de outros desportos, mas como muitas situações são "subjetivas" e os árbitros são humanos, algumas decisões são inevitavelmente erradas ou dão origem a debate e discussão. Para algumas pessoas essa discussão é parte do prazer e da atração do jogo, mas, quer as mesmas sejam corretas ou erradas, o "espírito" do jogo exige que as decisões dos árbitros sejam sempre respeitadas. Todos aqueles que têm autoridade, especialmente treinadores e capitães de equipa, têm a clara responsabilidade de, no jogo, respeitarem a equipa de arbitragem e as suas decisões.

As Leis não podem tratar de toda e cada uma das possíveis situações, assim, quando não existem disposições diretas nas Leis, o IFAB espera que o árbitro tome uma decisão dentro do "espírito" do jogo, o que muitas vezes implica fazer-se a pergunta, "O que é que o futebol quereria/esperaria?"

O mau comportamento dos participantes é uma área de grande preocupação e é essencial que todos os envolvidos no jogo sejam tratados com respeito para o manter agradável e justo. Seguindo a sua implementação bem-sucedida em

vários países, as orientações "Apenas o capitão" estão agora incluídas como recomendação nas Leis, dado que existe uma ampla confiança em que ter apenas o capitão a abordar o árbitro após incidentes/decisões importantes melhorará significativamente as interações entre os jogadores e o árbitro, bem como a atmosfera geral no terreno de jogo e a imagem do desporto. Isto é vital para o futuro do desporto, incluindo o recrutamento e retenção de árbitros.

As Leis deverão também contribuir para a segurança e bem-estar dos jogadores e é responsabilidade do IFAB reagir rápida e apropriadamente para suportar os participantes no jogo, através das próprias Leis, quando a necessidade surge.

Para este efeito, as competições têm a opção de permitir a utilização de "substituições permanentes adicionais por concussão". Isto permite que as equipas priorizem o bem-estar de um jogador que tenha uma concussão real ou suspeita sem sofrer uma desvantagem numérica.

Inevitavelmente os incidentes ocorrem, mas as Leis visam ajudar a tornar o jogo o mais seguro possível, balançando entre a segurança do jogador e a justiça desportiva. Isto requer que os árbitros utilizem as Leis de forma determinada e forte com os jogadores cujas ações são demasiado agressivas ou perigosas. As leis incorporam frases, na parte disciplinar, que são formas de jogar inaceitáveis e inseguras como "negligência" e "perigo para a integridade física do adversário" ou "uso de força excessiva".

Para promover uma maior compreensão das Leis, o IFAB publicou 'Regras do Futebol – Leis do Jogo simplificadas', que foram escritas para tornar as Leis mais fáceis de entender, especialmente para jovens, candidatos a árbitros ou recém-formados, adultos que arbitram ocasionalmente, jogadores, treinadores (incluindo aqueles que frequentam uma qualificação de treinador), espectadores e a media.

Visite **www.footballrules.com** para aceder ou descarregar as Leis do Jogo, que podem ser consultadas por ordem alfabética ou por categoria.

Uma versão em áudio das Leis do Jogo, pode ser consultada em:
www.theifab.com.


IFAB

Gestão das alterações às Leis

O futebol tem de ser atrativo e trazer satisfação aos jogadores, equipa de arbitragem, treinadores, bem como aos espectadores, adeptos, administradores, independentemente da idade, raça, religião, cultura, origem étnica, género, orientação sexual ou deficiência.

É também crucial defender a universalidade das Leis para permitir que os jovens jogadores assistam aos jogos na televisão e tentem reproduzir o que viram em campo. Portanto, quaisquer alterações às Leis devem beneficiar o jogo como um todo, o que muitas vezes exige primeiro testar ou experimentar as modificações propostas.

Em cada proposta de alteração, a atenção deve estar centrada em: equidade, integridade, respeito, segurança, a satisfação dos participantes e espectadores, e o modo como a tecnologia pode beneficiar o jogo.

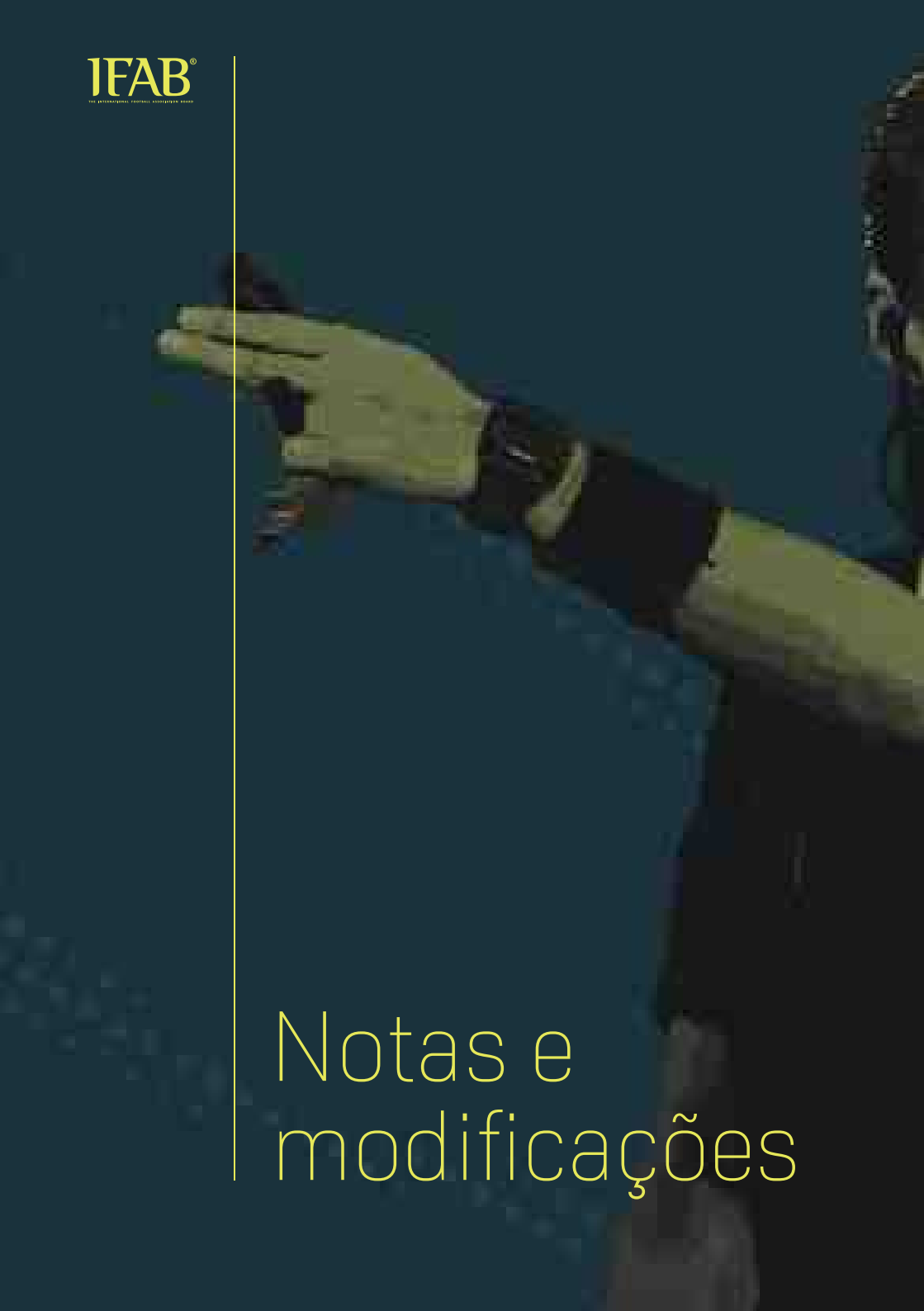
O IFAB continuará a trabalhar com os seus painéis de peritos mantendo extensivos esforços de consultadoria junto das partes interessadas para que as alterações às Leis beneficiem o futebol a todos os níveis e em todos os cantos do mundo. Isto deve ajudar a garantir que a integridade do jogo, as próprias Leis e os árbitros são respeitados, valorizados e protegidos.

O IFAB valoriza muito o seu envolvimento com pessoas de todo o mundo e está sempre feliz por receber sugestões ou perguntas relacionadas com as Leis do Jogo. Continue a enviar as suas ideias, sugestões e perguntas para: **lawenquiries@theifab.com**.

Para mais informações sobre a história das Leis do Jogo e desenvolvimentos atuais, incluindo testes, visite o nosso website: **www.theifab.com**.


IFAB

IFAB



Notas e modificações

Notas sobre as Leis do Jogo

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

Outras línguas
As federações nacionais que traduzem as Leis do Jogo podem obter o modelo gráfico da edição 2026/27 das Leis do Jogo contactando o IFAB através do endereço: **info@theifab.com**.

As federações nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis do Jogo usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia ao IFAB (indicando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) para que possa ser publicado no site do IFAB para utilização de terceiros.

Medidas
Caso existam quaisquer divergências entre as unidades de medição métricas ou imperiais, prevalecem as unidades de medição métricas.

Aplicação das Leis
As mesmas Leis aplicam-se em todos os jogos e em todas as confederações, países, cidades e aldeias e salvo as modificações permitidas pelo IFAB (ver "Modificações gerais"), **as Leis não podem ser modificadas ou alteradas, exceto com a permissão do IFAB.**

Aqueles que participam na formação de árbitros e outros participantes, devem realçar que:

- os árbitros devem aplicar as Leis dentro do "espírito" do jogo, de forma a contribuir para a realização de jogos corretos e seguros

- todos devem respeitar os árbitros e as suas decisões, lembrando-se e respeitando o facto de os árbitros serem humanos e cometerem erros

Os jogadores têm uma grande responsabilidade na proteção da imagem do jogo e os capitães de equipa devem desempenhar um importante papel no sentido de garantir que as Leis e as decisões dos árbitros são respeitadas.

Legenda

As principais alterações estão sublinhadas a amarelo e realçadas na margem.
As alterações editoriais estão sublinhadas.
CA = cartão amarelo (advertência); CV = cartão vermelho (expulsão).


IFAB

Modificações gerais

A universalidade das Leis do Jogo significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e a todos os níveis. Para além de criar um ambiente justo e seguro para a prática do jogo, as Leis devem também promover a participação e a satisfação.

Historicamente, o IFAB tem permitido às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar algumas Leis organizativas em categorias específicas do futebol. O IFAB acredita firmemente que as federações nacionais devem poder modificar alguns aspetos do modo como o futebol está organizado, se tal beneficiar o futebol no seu próprio país.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todos os terrenos de jogo do mundo desde o Campeonato do Mundo da FIFA até à mais pequena aldeia. No entanto, as necessidades internas do futebol de um país devem determinar a duração do jogo, o número de pessoas que participam e o modo como são punidos certos comportamentos incorretos.

Todas as federações nacionais (as confederações e a FIFA) têm a opção de modificar todos ou parte das seguintes áreas organizativas das Leis do Jogo em relação ao futebol pelo qual são responsáveis:

Para todos os níveis competitivos:

- o número que substituições permitidas a cada equipa, até ao máximo de cinco*, exceto para o futebol jovem, onde o máximo será determinado pela federação nacional, confederação ou a FIFA
- o uso de substituições permanentes adicionais por concussão (aplicando o protocolo do IFAB)
- a implementação das orientações Apenas o capitão (isto será obrigatório para todas as competições com início em ou após 1 de julho de 2027)

**Ver também a Lei 3 sobre as condições a aplicar nos jogos que vão a prolongamento e detalhes sobre restrições nas oportunidades de substituição.*

Para futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base:

- dimensão do terreno de jogo
- tamanho, peso e material da bola
- distância entre os postes e distância da barra transversal ao solo
- duração das duas partes (iguais) do jogo (e duas partes iguais do prolongamento)
- número de jogadores
- recurso a substituições ilimitadas
- recurso a expulsões temporárias (sin bins) para algumas/todas as advertências (CAs)
- requisitos específicos para a braçadeira obrigatória de capitão

Para além disso, para permitir maior flexibilidade às federações nacionais para beneficiar e desenvolver o seu futebol nacional, são permitidas as seguintes alterações relativamente às "categorias" do futebol:

- as federações nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para o futebol jovem e veteranos
- cada federação nacional determinará quais as competições ao mais baixo nível do futebol que são designadas futebol "de base"

Os ensaios do IFAB

Há momentos em que uma potencial alteração na Lei precisa ser testada ou experimentada para avaliar os impactos esperados e inesperados que podem ter sobre o jogo.

As confederações, as federações nacionais e os organizadores de competições devem ter permissão do IFAB para participar em tais testes.

Em 2026/27, o IFAB irá focar-se principalmente em ensaios relacionados com atrasos causados por lesões de guarda-redes e em continuar a explorar conceitos alternativos de fora-de-jogo.

Para mais detalhes sobre, e os protocolos para, todos os ensaios podem ser encontrados em **www.theifab.com** (na seção "Trials").

Aqueles que desejem inscrever-se para participar em qualquer ensaio devem contactar o IFAB através de: **trials@theifab.com**.

Protocolo de substituições com limite temporal

Introdução

Este protocolo está relacionado com a exigência da Lei 3 de que o jogador substituído abandone o terreno de jogo no prazo de **dez segundos**, de forma a evitar perdas de tempo e perturbações no ritmo do jogo.

Procedimento

- Depois de exibida a placa eletrónica (ou manual) de substituição ou, quando esta não exista, após o árbitro autorizar a realização da substituição,* o jogador que vai ser substituído deve abandonar o terreno de jogo:
  - no prazo de **dez segundos**;
  - pelo ponto mais próximo da linha delimitadora do terreno de jogo, salvo indicação em contrário do árbitro

  Se o árbitro inspecionar o equipamento do suplente junto à linha de meio-campo, os* **dez segundos *começam a contar após a conclusão dessa inspeção e depois de o árbitro autorizar a realização da substituição.*

- O árbitro pode efetuar uma contagem visual **dos últimos cinco segundos**, levantando a mão; esta contagem visual pode, quando apropriado, ser acompanhada por uma contagem verbal.
- Se o jogador substituído não abandonar o terreno de jogo dentro dos **dez segundos:**
  - **deve, ainda assim, sair** do terreno de jogo o mais rapidamente possível;
  - o suplente **não está autorizado** a entrar no terreno de jogo;
  - **o jogo é reiniciado;**
  - a substituição não pode ser cancelada nem o suplente alterado;
  - o suplente apenas pode entrar no terreno de jogo na **primeira interrupção do jogo** após decorrido **um minuto** desde o respetivo recomeço e depois de receber autorização do árbitro.

- O período de **um minuto** é contado em tempo corrido e determinado pelo árbitro, que pode ser auxiliado pelos restantes elementos da equipa de arbitragem.
- Se forem efetuadas várias substituições durante a mesma interrupção do jogo, todos os jogadores substituídos devem abandonar o terreno de jogo no prazo de **dez segundos** após a exibição da placa eletrónica ou do sinal para a última substituição; a exibição da placa ou o sinal não devem ser atrasados entre substituições realizadas durante a mesma interrupção.
- Quando o limite dos **dez segundos** é excedido e o suplente é impedido de entrar no terreno de jogo, o jogador substituído só deve ser advertido (cartão amarelo) se o atraso for excessivo.
- O árbitro pode decidir não aplicar o limite temporal de **dez segundos**, nomeadamente quando:
  - uma lesão impedir claramente o jogador de abandonar o terreno de jogo dentro desse prazo;
  - o jogador não puder abandonar o terreno de jogo pelo ponto mais próximo da linha delimitadora por razões de segurança.

Uma vez que o objetivo da contagem decrescente é manter o ritmo do jogo, evitando perdas de tempo, se o jogador substituído estiver muito próximo ou a transpor a linha delimitadora do terreno de jogo quando o árbitro atingir o final da contagem, o suplente deve ser autorizado a entrar no terreno de jogo.

Protocolo de assistência e avaliação fora do terreno de jogo

Introdução

Este protocolo está relacionado com a exigência da Lei 5 de que um jogador de campo que seja avaliado e/ou assistido no terreno de jogo,* ou cuja lesão provoque a interrupção do jogo, abandone o terreno de jogo e permaneça fora dele durante um período de **um minuto** após o recomeço do jogo.

**A Lei 5 apenas permite a assistência no terreno de jogo em determinadas circunstâncias (ver abaixo).*

O objetivo é conceder à equipa médica o tempo necessário, fora do terreno de jogo, para avaliar a lesão do jogador e determinar se este deve continuar a jogar, bem como reduzir as perturbações no ritmo do jogo.

Procedimento

Obrigação de abandonar o terreno de jogo durante um minuto

- Um jogador de campo é obrigado a abandonar o terreno de jogo durante **um minuto** após o respetivo recomeço quando ocorra uma ou mais das seguintes situações:
  - **o jogo é interrompido** devido a uma lesão real ou suspeita do jogador;
  - **o árbitro autoriza a entrada da equipa médica** no terreno de jogo;
  - o árbitro pergunta ao jogador se necessita de assistência médica no terreno de jogo e **este solicita essa assistência.**
- Deve ser concedido à equipa médica tempo suficiente para realizar uma **avaliação inicial** no terreno de jogo, mas **o jogador não deve ser tratado** no terreno de jogo, exceto em caso de lesão grave.
- Após qualquer avaliação inicial, o jogador deve **abandonar** o terreno de jogo (salvo as exceções indicadas abaixo) e **permanecer fora** dele até que o jogo seja reiniciado e tenha decorrido **um minuto** (tempo corrido).

Período de um minuto fora do terreno de jogo

- O período de **um minuto** fora do terreno de jogo inicia-se quando o jogo é reiniciado.

- O período de **um minuto** é contado em tempo corrido e determinado pelo árbitro, que pode ser auxiliado pelos restantes elementos da equipa de arbitragem.
- O jogador apenas pode regressar com a **autorização do árbitro**; deve reentrar pela linha lateral se a bola estiver em jogo, mas pode reentrar por qualquer linha delimitadora se a bola não estiver em jogo.
- Se o jogador lesionado for substituído, **a substituição não é atrasada.**
- Se a primeira parte terminar antes de decorrido **o minuto**, o jogador pode regressar ao terreno de jogo no início da segunda parte; este princípio aplica-se igualmente:
  - ao período entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento;
  - ao intervalo do prolongamento;
  - ao período entre o final do prolongamento e os pontapés da marca de grande penalidade.

Um jogador não é obrigado a abandonar o terreno de jogo durante um minuto quando:

- o jogador:
  - indica que não necessita de assistência médica, exceto quando o jogo tenha sido interrompido devido à lesão; ou
  - abandona voluntariamente o terreno de jogo durante o jogo ou numa interrupção, desde que tal não atrase o respetivo recomeço.

- se trate de uma lesão para a qual a Lei 5 permite que o jogador seja assistido no terreno de jogo:
  - um guarda-redes está lesionado;
  - um guarda-redes e um jogador de campo colidiram e necessitam de assistência;
  - jogadores da mesma equipa colidiram e necessitam de assistência;
  - ocorreu uma lesão grave, especialmente uma lesão na cabeça (por exemplo, uma concussão), um problema cardíaco ou uma situação de risco de vida (por exemplo, convulsões, asfixia, etc.);
  - um jogador é lesionado na sequência de uma infração física pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo, uma entrada negligente ou uma falta grosseira);
  - foi assinalado um pontapé de penálti e o jogador lesionado será o executante do mesmo.

Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza

Introdução

Este protocolo está relacionado com a **contagem decrescente de cinco segundos** prevista nas Leis 15 e 16, com o objetivo de evitar perdas de tempo e perturbações no ritmo do jogo durante a execução de lançamentos laterais e pontapés de baliza. Se o limite temporal for excedido, o recomeço do jogo é atribuído à equipa adversária.

Procedimento

Quando o árbitro considera que a execução de um lançamento lateral ou de um pontapé de baliza está a ser deliberadamente retardada pela equipa responsável pelo recomeço:

- O árbitro pode utilizar o apito e/ou a voz para indicar que o jogador deve apressar-se e não retardar o recomeço do jogo.
- Para iniciar a contagem decrescente de cinco segundos (que pode começar sem o aviso acima referido), o árbitro deve:
  - **apitar;**
  - **sinalizar** claramente, com a mão ou o braço, que o recomeço deve ser executado;
  - efetuar uma **contagem visual decrescente de cinco segundos** com a mão levantada; esta contagem visual pode, quando apropriado, ser acompanhada por uma contagem verbal.
- Se a bola não estiver em jogo no final da **contagem decrescente de cinco segundos**, o árbitro deve:

- atribuir o lançamento lateral à equipa adversária, a executar no mesmo local do lançamento lateral original; ou
- atribuir um pontapé de canto à equipa adversária, do lado do terreno de jogo mais próximo do local onde o pontapé de baliza deveria ter sido executado.

- Quando o recomeço é atribuído à equipa adversária, apenas deve ser exibida uma advertência (cartão amarelo) se o jogador ou um seu colega de equipa retardarem posteriormente, de forma excessiva, a execução desse recomeço.

O árbitro não tem de esperar que um jogador tenha a posse da bola para iniciar a **contagem decrescente de cinco segundos**. A contagem pode igualmente ser iniciada quando o jogador provoca deliberadamente um atraso ao:

- recolher a bola de forma lenta;
- posicionar-se incorretamente para executar um lançamento lateral;
- colocar a bola num local incorreto para a execução de um pontapé de baliza.

Uma vez que o objetivo da contagem decrescente é manter o ritmo do jogo, evitando perdas de tempo nos lançamentos laterais e nos pontapés de baliza, o jogador não deve ser penalizado se estiver em processo de lançar ou pontapear a bola no momento em que o árbitro atinge o final da contagem.

Orientações ‘Apenas o capitão’

Estas orientações tornar-se-ão um protocolo obrigatório para todas as competições que tenham início em ou após 1 de julho de 2027.

Introdução

O respeito e a justiça são valores fundamentais do futebol, mas os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão constantemente sujeitos a manifestações verbais e/ou físicas de desacordo quando tomam decisões. Em casos extremos, os jogadores por vezes correm em direção aos árbitros para os rodear ou intimidar, o que demonstra falta de respeito pelo árbitro, prejudica a imagem do jogo e pode ser inquietante e perturbador.

Uma colaboração mais forte entre o árbitro e os capitães de equipa pode ajudar a incutir justiça e respeito mútuo. Neste sentido, para que o árbitro possa explicar decisões importantes, apenas os capitães poderão abordar o árbitro, desde que o façam com respeito e se comportem como tal. Ao mesmo tempo, será da responsabilidade de cada capitão garantir que os seus colegas de equipa mantêm uma distância razoável do árbitro e não interferem na interação entre o árbitro e o(s) capitão(ães) de equipa.

As seguintes orientações devem ajudar os organizadores das competições que pretendam aplicar os princípios de Apenas o capitão

Orientações

- As interações normais entre os jogadores e o árbitro são permitidas e continuam a ser importantes (para promover a transparência e evitar possíveis frustrações e conflitos)
- Qualquer jogador (incluindo o capitão) que manifeste desacordo por palavras ou atos será advertido (cartão amarelo)

- O árbitro, quando apropriado, explicará decisões importantes ao(s) capitão(ães) e/ou ao(s) jogador(es) envolvidos num incidente
- Para evitar que os jogadores tentem intimidar ou rodear o árbitro em situações importantes e após incidentes ou decisões importantes:
  - apenas um jogador de cada equipa – geralmente o capitão – pode aproximar-se do árbitro e, ao fazê-lo, deve sempre interagir de forma respeitosa
  - o árbitro pode instruir/encorajar os jogadores (verbalmente ou com gestos) a não se aproximarem deles
  - os capitães de equipa são responsáveis por ajudar a encaminhar os seus companheiros para longe do árbitro
  - os jogadores que se aproximem/rodeiam o árbitro quando não lhes é permitido fazê-lo podem ser advertidos (cartão amarelo)
  - se for apropriado, o árbitro pode atrasar o reinício do jogo para dar tempo ao(s) capitão(ães) para falar(em) com os seus colegas de equipa para explicar uma decisão, exigir um comportamento adequado, etc.
- A interação com, ou a abordagem de, qualquer jogador que não seja o capitão fica ao critério do árbitro, por exemplo, se o jogador cometeu uma infração, sofreu uma falta e/ou está lesionado.

Quando o capitão é o guarda-redes

- Quando o guarda-redes for o capitão, o árbitro deverá ser informado, o mais tardar no sorteio antes do pontapé de saída, sobre qual o jogador que será designado para se aproximar do árbitro em vez do guarda-redes.
- Apenas o guarda-redes ou o jogador indicado, não ambos, podem aproximar-se do árbitro
- Se o jogador nomeado for substituído ou expulso, deverá ser nomeado outro jogador

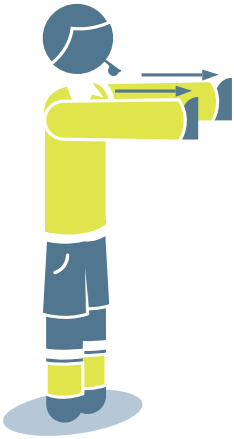
Opção para futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base

As seguintes orientações aplicam-se apenas a futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base.

 O árbitro pode iniciar as orientações Apenas o capitão apitando e utilizando o seguinte sinal:

- Levantando os dois braços acima da cabeça e cruzando-os pelos pulsos
- Descruzar os braços e movê-los à frente do corpo com as palmas abertas num movimento de empurrão para a frente para indicar que os jogadores não se devem aproximar





- Uma zona exclusiva para o capitão estender-se-á por 4 m em redor do árbitro
- Quando apropriado, o árbitro pode afastar-se dos jogadores para criar uma zona exclusiva para o capitão
- Nenhum jogador está autorizado a entrar na zona reservada ao capitão, exceto o capitão de cada equipa, que deverá usar uma braçadeira de identificação
- O capitão tem um certo grau de responsabilidade em encorajar os colegas de equipa a respeitar a zona exclusiva para capitães e a permanecer a pelo menos 4 m de distância do árbitro.

- Se um jogador que não seja o capitão entrar na zona reservada ao capitão, o infrator deverá ser advertido (CA) por manifestar desacordo por atos
- Se mais do que um jogador de uma equipa entrar na zona exclusiva para capitães, pelo menos um jogador deve ser advertido (CA) será geralmente o primeiro jogador não autorizado a entrar na zona exclusiva para capitães ou o jogador cuja abordagem for mais agressiva
- Qualquer incidente em que mais do que um jogador não autorizado de uma equipa entre na zona reservada ao capitão deverá ser comunicado às autoridades competentes após o jogo*

**É altamente recomendável que os organizadores da competição tenham sanções em vigor para lidar com situações em que mais do que um jogador de uma equipa entra na zona exclusiva para capitães.*

Orientações para expulsões temporárias (sin bins)

Introdução

As expulsões temporárias (sin bins) para todas ou algumas advertências (CA) são uma opção no futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base, sujeita a aprovação por parte da entidade responsável pela competição, federação nacional, confederação ou FIFA (conforme for apropriado).

A 138ª Assembleia Geral Anual do IFAB aprovou uma versão revista das "Orientações para expulsões temporárias (sin bins)".

Referência a expulsões temporárias pode ser encontrada em:

Lei 5. O Árbitro
5.3 Poderes e deveres – Ação disciplinar

O árbitro tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e penáltis (pontapés de penálti).

Uma expulsão temporária usa-se quando um jogador comete uma infração passível de advertência (CA) e é punido com uma "suspensão" imediata de participar na parte seguinte do jogo. A filosofia é que uma "punição instantânea" pode ter uma influência positiva imediata e significativa no comportamento do jogador infrator e, potencialmente, na equipa do jogador.

A federação nacional, confederação ou FIFA, pode aprovar (para publicação no regulamento da competição) um protocolo de expulsão temporária em conformidade com as seguintes orientações:

Apenas jogadores

- As expulsões temporárias aplicam-se a todos os jogadores (incluindo guarda-redes) mas não a infrações passíveis de advertência (CA) cometidas por um suplente ou jogador que tenha sido substituído

Sinal do árbitro

- O árbitro indica a expulsão temporária exibindo um cartão amarelo e apontando depois claramente com ambos os braços para a área de expulsão temporária (normalmente a área técnica do jogador)

O período da expulsão temporária

- A duração da expulsão temporária é a mesma para todas as infrações
- A duração da expulsão temporária deve ser entre 10-15% do tempo total de jogo (por ex. 10 minutos num jogo de 90 minutos; 8 minutos num jogo de 80 minutos)
- O período da expulsão temporária tem início quando o jogo recomeça após o jogador ter deixado o terreno de jogo
- O árbitro deve incluir no período de expulsão temporária qualquer tempo perdido com uma interrupção, sendo que é concedido tempo adicional no final dessa parte do jogo (por ex. substituição, lesão, celebração de golos, etc.)
- Os organizadores das competições devem decidir quem ajudará o árbitro a fazer a contagem do período de expulsão poderá ser responsabilidade de um delegado, do quarto árbitro ou de um árbitro assistente neutro; pode ainda ser um elemento oficial da equipa
- Uma vez terminado o período da expulsão temporária, o jogador pode regressar a partir da linha lateral com a autorização do árbitro, na próxima interrupção de jogo
- Cabe ao árbitro a decisão final sobre quando um jogador pode regressar
- Um jogador expulso temporariamente só pode ser substituído no final do período de expulsão temporária (e apenas se a equipa ainda não tiver usado todos os suplentes permitidos e/ou oportunidades de substituição, se aplicável)
- Se um período de expulsão temporária não tiver sido concluído no final da primeira parte, o período restante será cumprido a partir do início da segunda parte; isto também se aplica ao prolongamento

- Se não tiver sido concluído um período de expulsão temporária no final da segunda parte, quando o prolongamento estiver previsto, o período restante será cumprido a partir do início do prolongamento
- Um jogador que ainda esteja a cumprir uma expulsão temporária no final do jogo está autorizado a participar nos penáltis (pontapés de penálti), uma vez que as expulsões temporárias não são utilizadas durante os penáltis (pontapés de penálti)

Área de expulsão temporária

- Um jogador expulso temporariamente deve permanecer dentro da área técnica (se existir) ou com a equipa técnica, a não ser que esteja a aquecer (nas mesmas condições que um suplente)

Infrações durante uma expulsão temporária

- Um jogador expulso temporariamente que cometa uma infração passível de advertência (CA) ou de expulsão (CV) durante o seu período de expulsão temporária não voltará a participar no jogo e não pode ser substituído

Outras medidas disciplinares

- As competições/federações nacionais decidirão se as expulsões temporárias devem ser reportadas às autoridades competentes e se devem ser tomadas outras medidas disciplinares, por ex. suspensão por acumulação de expulsões temporárias, tal como acontece com as advertências (CA)

Sistemas de expulsão temporária

Uma competição pode usar os seguintes sistemas de expulsão temporária:

- Sistema A – para todas as infrações passíveis de advertência (CA)
- Sistema B – apenas para algumas infrações passíveis de advertência (CA)

Sistema A – expulsão temporária para todas as infrações passíveis de advertência (CA)

- Todas as infrações passíveis de advertência (CA) são punidas com uma expulsão temporária
- Um jogador que receba uma segunda advertência (CA) no mesmo jogo:

- é punido com uma segunda expulsão temporária e não volta a participar no jogo
- pode ser substituído por um suplente no final do segundo período de expulsão temporária se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes e/ou oportunidades de substituição, se aplicável (porque a equipa já foi "punida" jogando sem esse jogador em 2 períodos de expulsão temporária)

Sistema B – expulsão temporária apenas para algumas infrações passíveis de advertência (CA)*

- Uma lista pré-definida de infrações passíveis de advertência (CA) é punida com expulsão temporária
- Todas as outras infrações passíveis de advertência são punidas com advertência (CA) mas não com expulsão temporária
- Um jogador que seja punido com uma segunda advertência (CA) no mesmo jogo é expulso (CV), mesmo que uma advertência ou/ambas sejam para uma infração punível com expulsão temporária

**Algumas competições podem considerar importante usar as expulsões temporárias apenas para infrações relacionadas com comportamento "inapropriado" por exemplo:*

- *Simulação*
- *Atrasar deliberadamente o recomeço do jogo à equipa adversária*
- *Manifestar desacordo ou comentários verbais ou gestos*
- *Impedir ou interferir com um ataque prometedor agarrando, empurrando, puxando ou por uma infração deliberada de mão na bola*
- *Executante simular ilegalmente num pontapé de penálti*

Orientações para substituições ilimitadas

No seguimento da aprovação na 131ª Assembleia Geral Anual do IFAB realizada em Londres em 3 de março 2017, as Leis do Jogo permitem agora o uso de substituições ilimitadas no futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base, sujeito à aprovação da entidade responsável pela competição, federação nacional, da confederação ou FIFA, conforme o que for apropriado.

Referência a substituições ilimitadas pode ser encontrada em:

Lei 3. Os Jogadores
3.2 Número de substituições – Substituições ilimitadas

O recurso a substituições ilimitadas só é permitido no futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base, sujeito a aprovação da federação membro, da confederação ou da FIFA.

"Substituições ilimitadas" referem-se à situação em que um jogador já participou no jogo e foi substituído (um jogador substituído) e mais tarde regressa ao jogo substituindo outro jogador.

À parte da autorização para um jogador que foi substituído voltar a participar no jogo, as disposições da Lei 3 e as Leis do Jogo aplicam-se às substituições ilimitadas. Em particular, deve ser seguido o procedimento de substituição descrito na Lei 3.


IFAB
FIFA.com

Protocolo para substituições permanentes adicionais por concussão cerebral

Introdução

Após aprovação na 138ª Assembleia Geral Anual (AGM) do IFAB realizada na Escócia em 2 de março de 2024, as Leis do Jogo permitem que as competições autorizem a utilização de substituições adicionais permanentes por concussão.

Uma substituição permanente adicional por concussão ocorre quando um jogador que tem uma concussão real ou suspeita é substituído e não participa mais no jogo. Esta substituição não conta como uma das substituições "normais" permitidas (ou oportunidades de substituição, quando aplicável).

Referência a substituições permanentes adicionais por concussão poderá ser encontrada em:

Lei 3. Os Jogadores
3.2 Número de substituições – Substituições permanentes adicionais por concussão

As competições podem usar substituições permanentes adicionais por concussão conforme previsto no protocolo inscrito em "Notas e modificações"

Nota: Embora dois protocolos diferentes tenham sido usados durante os ensaios, foi aprovado um único protocolo na AG do IFAB e deve ser utilizado na sua totalidade.

Princípios

- Cada equipa pode usar no máximo um "substituto por concussão" num jogo.
- Uma "substituição por concussão" pode ser feita independentemente do número de substitutos já utilizados.
- Em competições em que o número de substitutos nomeados é igual ao número máximo de 'substitutos normais' que podem ser usados, o ' substituto por concussão" pode ser um jogador que já foi substituído anteriormente e pode ser utilizado a qualquer momento, independentemente do número de substitutos já utilizados.
- Quando um "substituto por concussão" é usado, a equipa adversária tem então a opção de usar um "substituto adicional" por qualquer motivo.

Procedimento

- O procedimento de substituição funciona de acordo com a Lei 3 "Os Jogadores (exceto conforme descrito abaixo).
- Uma "substituição por concussão" pode ser feita:
  - imediatamente após a ocorrência ou suspeita de uma concussão;
  - após uma avaliação em campo e/ou avaliação fora de campo; ou
  - em qualquer outro momento quando ocorrer ou houver suspeita de uma concussão, incluindo quando um jogador foi previamente avaliado e regressou ao terreno de jogo.
- Se uma equipa decidir fazer uma "substituição por concussão", o árbitro/quarto árbitro é informado, de preferência usando um cartão/formulário de substituição de diferente cor
- O jogador com concussão ou suspeita de concussão não está autorizado a realizar qualquer outra parte da partida, incluindo penáltis (pontapés de penáltis), e deverá, sempre que possível, ser acompanhado ao balneário e/ou a uma instalação médica.
- A equipa adversária é informada pelo árbitro/quarto árbitro que tem a opção de usar um "substituto adicional" e uma oportunidade para "substituição adicional" que pode ser usada simultaneamente com a 'substituição por concussão' feita pela outra equipa ou a qualquer momento depois (exceto quando descrito de outra forma nas Leis do Jogo).

Oportunidades de substituição

- Fazer uma "substituição por concussão" é independente de qualquer limite no número de oportunidades de "substituição normal".
- Contudo, se uma equipa fizer uma "substituição normal" ao mesmo tempo que uma "substituição por concussão', isso contará como uma de suas oportunidades para 'substituições normais'.
- Uma vez que uma equipa tenha utilizado todas as suas oportunidades de "substituição normal" não poderá utilizar uma "substituição por concussão" para fazer uma "substituição normal".
- Quando uma equipa faz uma "substituição por concussão" a equipa adversária pode usar um "substituto adicional" e recebe uma oportunidade de "substituição adicional". Esta oportunidade adicional só pode ser aproveitada para o "substituto adicional" e não por um "substituto normal".

Equipa de arbitragem

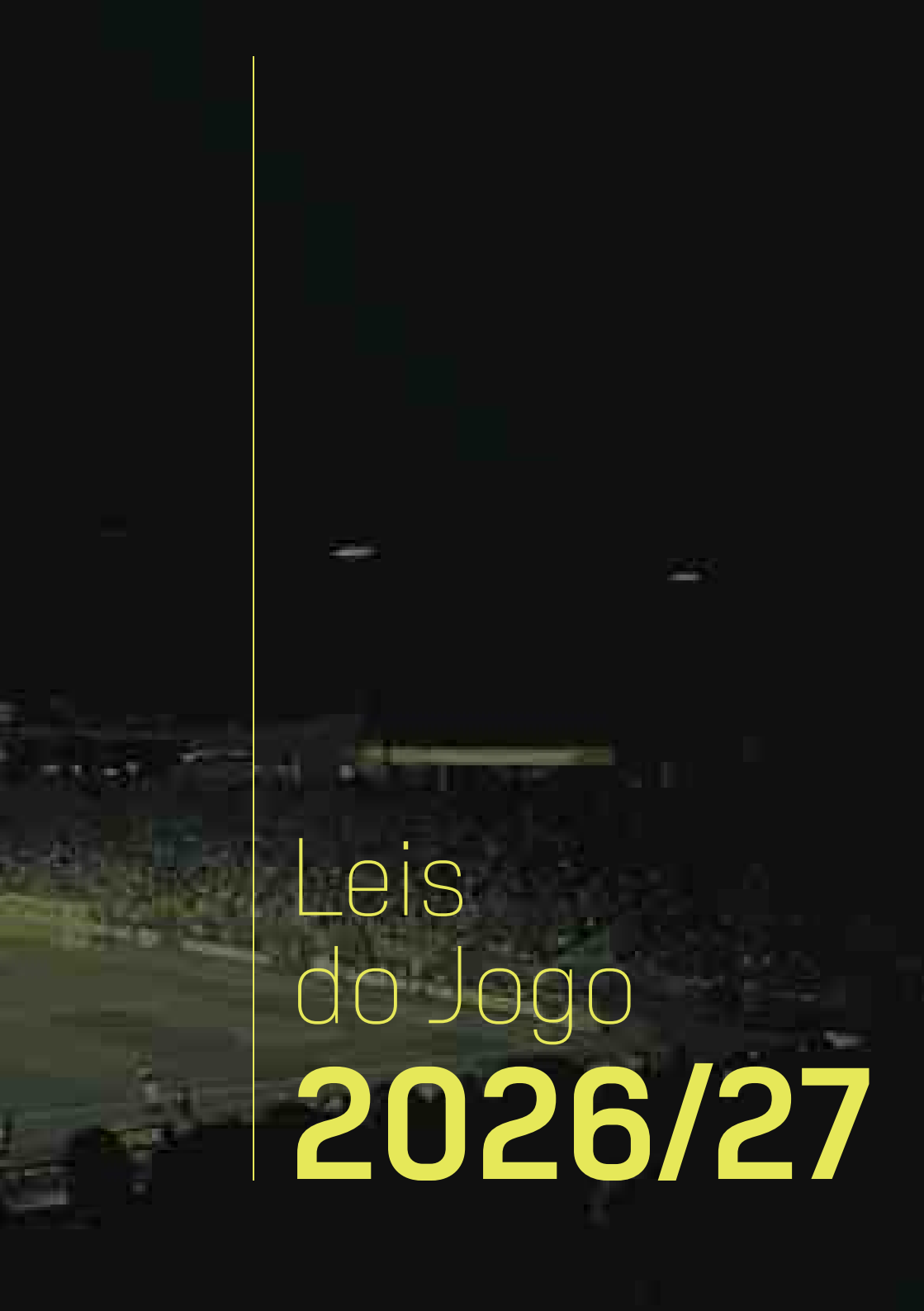
O árbitro e outros elementos, especialmente o quarto árbitro:

- não fazem parte do processo de tomada de decisão de uma equipa sobre se um jogador deve ser substituído ou não, nem se um jogador deve ser substituído por um "substituto normal" ou "substituto por concussão";
- não deve decidir se uma lesão real ou suspeita se qualifica para uma "substituição por concussão" a ser usada;
- deve dar suporte apropriado quando um jogador tem uma lesão confirmada ou suspeita, inclusive informando o capitão da equipa, técnico e/ou equipa médica se suspeitam que um jogador precisa ser avaliado e/ou tratado;
- deve apoiar uma decisão do capitão da equipa, técnico e/ou equipa médica que um jogador lesionado não possa continuar a jogar, o que pode exigir ao árbitro que atrase o reinício do jogo até que o jogador tenha saído do terreno de jogo; e
- deve informar as autoridades apropriadas se houver suspeitas de que uma "substituição por concussão" foi feita de forma inadequada.


IFAB

IFAB®





Leis do Jogo 2026/27

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lei 1

O Terreno de Jogo

1. Superfície de jogo

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

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre equipas representativas de federações nacionais de futebol filiadas na FIFA, ou em jogos internacionais de competições de clubes, a superfície deve cumprir os requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para Relva de Futebol, salvo se o IFAB autorizar uma dispensa especial.

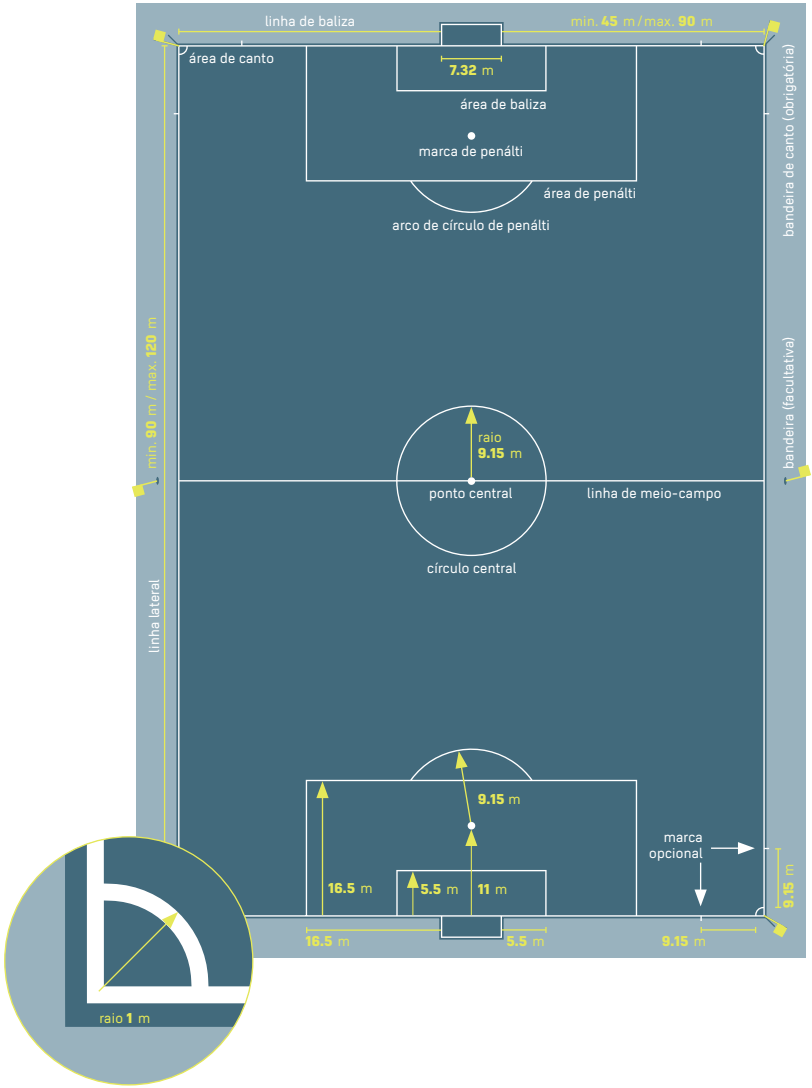
2. Marcações do Terreno

O terreno de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo; pode ser usado material artificial para a marcação do terreno de jogo em terrenos naturais, desde que não seja perigoso. Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no terreno de jogo. Quando sejam utilizadas superfícies artificiais, são permitidas outras linhas desde que sejam de cor diferente e claramente distintas das linhas do futebol.

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

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



- As medidas são efetuadas a partir do exterior das linhas, uma vez que estas fazem parte da área que delimitam.
- A marca de penálti é medida a partir do centro da marca até ao limite exterior da linha de baliza.

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

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

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

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

3. Dimensões

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

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

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

4. Dimensões para jogos internacionais

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

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

5. Área de baliza

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

6. Área de penálti

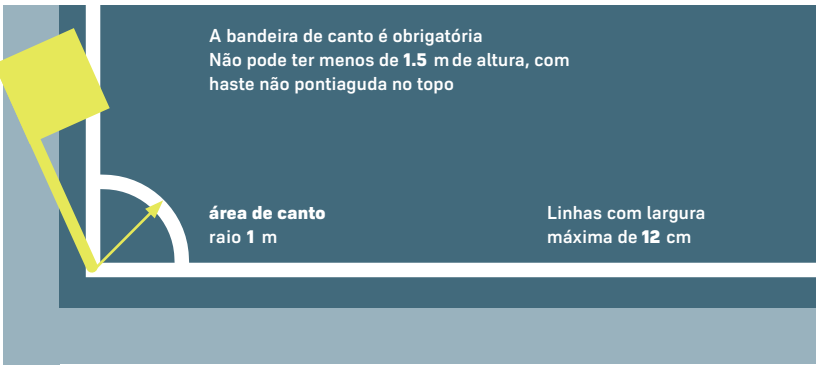
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,50 m do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,50 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de penálti.

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

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

7. Área de canto

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



8. Bandeiras

Em cada canto do terreno de jogo deve ser colocada uma bandeira, numa haste não pontiaguda com uma altura mínima de 1,5 m.

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

9. Área técnica

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

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

10. Balizas

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

As balizas são constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidos na parte superior por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra devem ser de um material aprovado e não perigoso. Os postes e a barra transversal de ambas as balizas devem ter o mesmo formato, que deve ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

Recomenda-se que todas as balizas usadas numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações atendam aos requisitos do Programa de Qualidade FIFA para Balizas de Futebol.

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

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

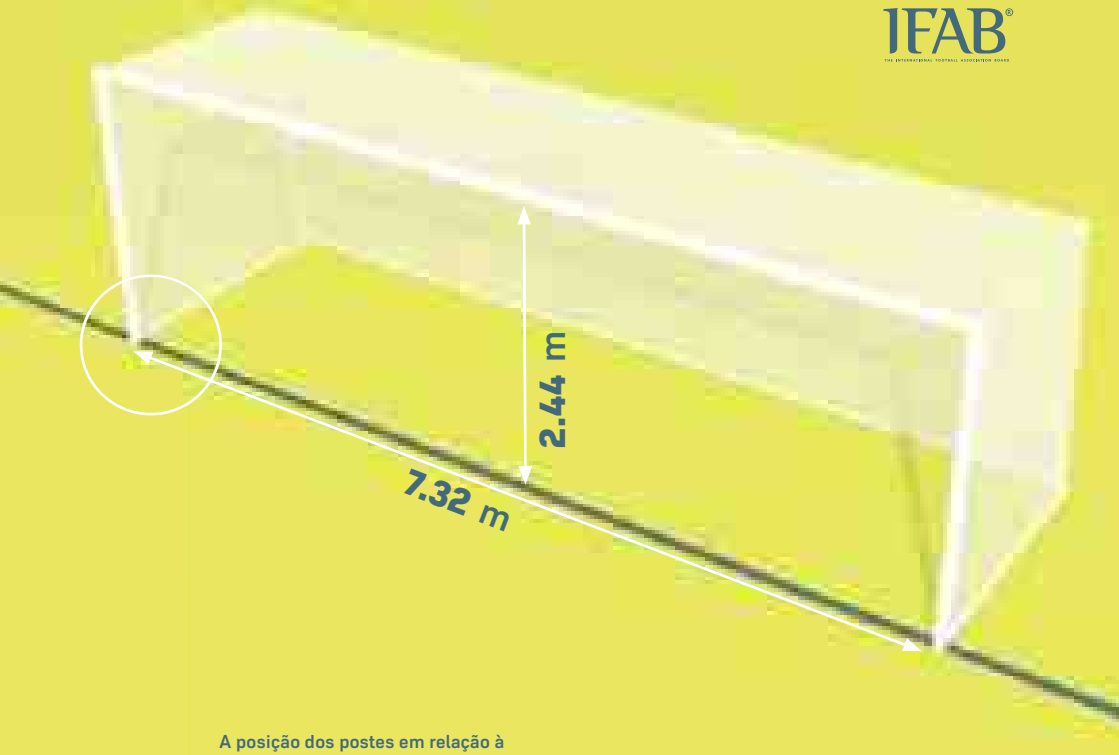
Os postes da baliza e a barra transversal devem ser de cor branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm.

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

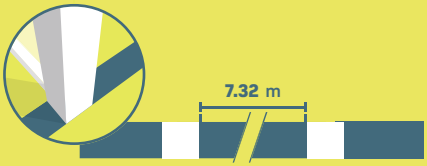
Podem ser fixadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, desde que sejam colocadas convenientemente e não interfiram com o guarda-redes.

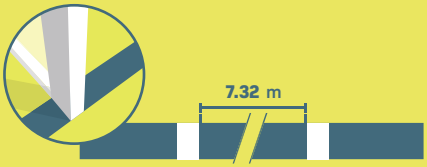
Segurança

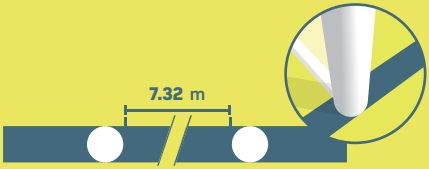
As balizas (incluindo as balizas móveis) devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

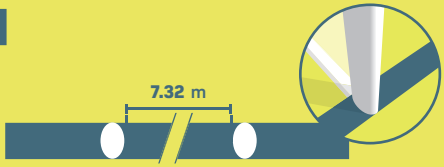


A posição dos postes em relação à linha de baliza tem de estar de acordo com os gráficos seguintes.









11. Tecnologia da linha de golo (TLG

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

A utilização de TLG deve estar prevista no regulamento da competição.

Princípios da TLG

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

A indicação se um golo foi marcado deve ser imediata e automaticamente confirmada dentro de um segundo pelo sistema TLG, apenas para os elementos da equipa de arbitragem (através do relógio do árbitro por vibração e sinal visual e/ou por via do auricular do árbitro); também pode ser enviado para a sala de operação de vídeo (VOR).

Requisitos e especificações da TLG

Se a TLG for usada em jogos de uma competição, os organizadores da competição devem garantir que o sistema (incluindo quaisquer modificações potencialmente permitidas na armação da baliza ou na tecnologia da bola) atenda aos requisitos do Programa de Qualidade FIFA para TLG.

Onde a TLG é usada, o árbitro deve testar a funcionalidade da tecnologia antes do jogo, conforme estabelecido no Manual de Teste. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Teste, o árbitro não deve usar o sistema TLG e deve relatar isso às autoridades competentes.

12. Publicidade comercial

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, na área de revisão do árbitro (Referee Review Area - RRA), ou a menos de 1 m das linhas delimitadoras do terreno, desde que as equipas entram no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo. É proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto; nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode aí ser fixado.

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

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

13. Logótipos e emblemas

É proibida a reprodução real ou virtual de logótipos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais de futebol, competições, clubes ou outros órgãos no terreno de jogo, nas redes das balizas e nas áreas que estas encerram, nas balizas e nas hastes das bandeiras de canto, durante o tempo de jogo. É permitido nas bandeiras que estão nas hastes.

14. Vídeo árbitros (VARs)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir uma sala de vídeo arbitragem (Video Operation Room - VOR) e, no mínimo, uma área de revisão do árbitro (Referee Review Area - RRA).

Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR)

A VOR é o local no qual o vídeo árbitro (VAR), assistente de vídeo árbitro (AVAR) e o operador de imagem (RO) executam a respetiva função; a VOR pode estar no interior/nas proximidades do estádio ou num local mais distante. Somente as pessoas autorizadas têm permissão para entrar na VOR ou comunicar com o VAR, AVAR e o RO durante o jogo.

Um jogador, suplente, um jogador substituído ou elemento oficial que entre na VOR será expulso.

Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir, no mínimo, uma RRA na qual o árbitro realiza a revisão no campo (On-Field Review - OFR). A RRA deve estar:

- num local visível no exterior do terreno de jogo
- claramente delimitada

Um jogador, suplente, jogador substituído ou elemento oficial que invada a RRA será advertido.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lei 2

A Bola

1. Características e medidas

A bola deve:

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

Todas as bolas usadas em jogos de uma competição oficial organizada sob o auspício da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e ter um dos logótipos do Programa de Qualidade FIFA para bolas de futebol.

Cada um destes logótipos indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2, que devem ser aprovadas pelo IFAB.

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

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

2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- jogo é interrompido e
- recomeça com uma bola ao solo

Se a bola se deforma na execução de um pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé livre, pontapé de penálti ou lançamento lateral o recomeço é repetido.

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

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

3. Bolas suplementares

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


IFAB

IFAB



Lei 3

Os Jogadores

1. Número de jogadores

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

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

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

2. Número de substituições

Competições oficiais

O número de substituições, até um máximo de cinco, que podem ser usadas em qualquer jogo de uma competição oficial será determinada pela FIFA, pela confederação ou pela federação nacional de futebol. Para competições de futebol masculino e feminino que envolvam as equipas principais dos clubes da mais alta divisão ou seleções nacionais A, onde o regulamento da competição permite que um máximo de cinco substitutos sejam usados, cada equipa:

- tem um máximo de três oportunidades para substituições*
- pode adicionalmente fazer substituições ao intervalo

**Quando ambas as equipas fizerem uma substituição ao mesmo tempo, isso contará como uma oportunidade de substituição usada para ambas. Múltiplas substituições (e solicitações) por uma equipa durante a mesma paragem do jogo contam como uma oportunidade de substituição usada.*

Prolongamento

- Se uma equipa não utilizou o número máximo de substituições e/ou oportunidades de substituição, quaisquer substituições não utilizadas e oportunidades de substituição podem ser usadas no prolongamento
- Quando o regulamento da competição permitir que as equipas possam fazer uma substituição adicional no prolongamento, cada equipa passará a ter uma oportunidade de substituição adicional
- As substituições também podem ser feitas no período entre o tempo regulamentar e o início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento estas não contam como oportunidades de substituição utilizadas

O regulamento da competição deve precisar:

- qual o número de suplentes que podem ser inscritos/indicados, desde três até quinze
- se um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas)

Outros jogos

Em jogos internacionais seniores «A», poderão ser indicados um número máximo de quinze suplentes, mas no máximo, só oito poderão ser utilizados, salvo acordo entre as duas equipas para a utilização de um número superior, até ao limite máximo de onze, devendo, nesse caso, o árbitro ser informado antes do início do jogo. Aplicam-se as restrições e os procedimentos previstos nas competições oficiais relativamente às oportunidades de substituição.

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

- as equipas cheguem a acordo quanto ao número máximo de substituições
- o árbitro seja informado antes do início do jogo

Se o árbitro não for informado, ou se as equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidas mais de seis substituições.

Substituições ilimitadas

O recurso a substituições ilimitadas só é permitido nos escalões de futebol jovem, de veteranos, de pessoas com deficiência e de base, sujeito a aprovação da federação nacional, confederação ou FIFA.

Substituições permanentes adicionais por concussão cerebral

As competições poderão utilizar substituições permanentes adicionais por concussão de acordo com o protocolo previsto em "Notas e modificações"

3. Procedimento de substituição

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

Na substituição de um jogador por um suplente, devem ser observados o "Protocolo de substituições com limite temporal" previsto em "Notas e modificações" bem como as seguintes disposições:

- o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição
- um jogador que é substituído:
  - recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno e deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, salvo se o árbitro indicar que o jogador pode sair direta e imediatamente pela linha de meio-campo ou qualquer outro local (p. ex., por motivos de segurança ou lesão)
  - deve estar fora do terreno de jogo no prazo de dez segundos após a exibição da placa de substituição ou, quando esta não exista, após o sinal do árbitro para a realização da substituição, salvo quando tal não seja possível por razões de segurança ou devido a lesão
  - deve sair do terreno de jogo imediatamente para a área técnica ou balneário e já não poderá voltar a participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas

  Quando são efetuadas várias substituições durante a mesma interrupção do jogo, todos os jogadores substituídos devem abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos após ser indicada a última substituição.
- se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua

O suplente só entra no terreno de jogo:

- durante uma paragem do jogo
- pela linha de meio-campo

- depois de o jogador que é substituído ter saído do terreno
- após receber um sinal do árbitro

A substituição considera-se consumada no momento em que o suplente penetra no terreno de jogo; a partir desse momento, o jogador que saiu torna-se jogador substituído e o suplente torna-se jogador e pode efetuar qualquer recomeço.

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

4. Troca de guarda-redes

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

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

5. Infrações e Sanções

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

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

Se for efetuada uma substituição durante o intervalo ou antes do prolongamento, o procedimento deve ser concluído antes do recomeço do jogo. Se o árbitro não for informado, o suplente pode continuar a jogar, não é tomada qualquer medida disciplinar e a situação é reportada às autoridades competentes.

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

- permite que o jogo continue
- deve advertir ambos os jogadores logo que a bola deixe de estar em jogo, mas tal não deve acontecer se a alteração tiver ocorrido durante o intervalo (incluindo o intervalo do prolongamento) ou no período entre o final do jogo e o início do prolongamento e/ou marcação dos penáltis (pontapés de penálti)

Salvo quando não seja possível abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos por razões de segurança ou devido a lesão, se o jogador que vai ser substituído não abandonar o terreno de jogo dentro do período de dez segundos exigido:

- o jogador substituído deve, ainda assim, abandonar o terreno de jogo; apenas será advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo para além dos dez segundos
- o suplente não pode entrar ainda no terreno de jogo
- o jogo é reiniciado
- a substituição não pode ser cancelada nem pode ser utilizado um suplente diferente
- o suplente apenas pode entrar no terreno de jogo com a autorização do árbitro, na primeira interrupção do jogo após ter decorrido um minuto desde o respetivo recomeço

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- os jogadores são advertidos
- o jogo recomeça com um pontapé livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo

6. Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

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

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

7. Outras pessoas no terreno de jogo

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa.

Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

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

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

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

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

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

8. Jogador fora do terreno de jogo

Se um jogador que necessite de autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo, o fizer sem autorização do árbitro, este deve então:

- interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interfere com o jogo, ou com um elemento da equipa de arbitragem, ou se houver lugar à aplicação da vantagem)
- advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem a sua autorização

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

- com um pontapé livre direto no local da interferência
- com um pontapé livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, se não tiver havido interferência

Um jogador que ultrapasse acidentalmente uma linha delimitadora do terreno de jogo, como parte da ação de uma jogada, não comete uma infração.

9. Golo obtido com uma pessoa a mais no terreno de jogo

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, o árbitro se apercebe que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo quando o golo foi obtido e essa pessoa interferiu com o jogo:

- o árbitro deve invalidar o golo se a pessoa a mais era:
  - um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo; o jogo recomeça com um pontapé livre direto no local onde se encontrava a pessoa a mais
  - um elemento estranho que interferiu com o jogo, a menos que o golo resulte de uma situação como a descrita em "Outras pessoas no terreno de jogo"; o jogo recomeça com bola ao solo
- o árbitro deve validar o golo se a pessoa a mais era:
  - um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo
  - um elemento estranho e não teve interferência no jogo

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

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

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

O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.

10. Capitão de equipa

Cada equipa deverá ter um capitão que usa uma braçadeira identificadora. O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

As competições podem implementar as orientações "Apenas o capitão" previstas em "Notas e modificações"

IFAB



Lei 4

O Equipamento dos Jogadores

1. Segurança

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

Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos e estejam devidamente protegidos e cobertos de forma segura. Os objetos perigosos devem ser removidos e não podem ser cobertos com fita adesiva ou outros materiais.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar no terreno de jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou acessórios não autorizados/perigosos, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

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

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

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

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

O capitão da equipa deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da competição em causa, ou uma braçadeira de cor única que também pode conter a palavra "capitão" ou a letra "C" ou uma tradução da mesma, que também deve ser uma única cor (ver também "Modificações gerais").

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

3. Cores

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

As camisolas interiores devem:

- ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola

ou

- um padrão/cores que replique exatamente as mangas da camisola

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

4. Outro equipamento

Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, luvas, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados. O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Proteções de cabeça

Quando forem usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor)
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador
- estar separadas da camisola

- não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (p. ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço)
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes)

Comunicação eletrónica

Os jogadores (incluindo suplentes/jogadores substituídos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer forma de equipamento eletrónico ou de comunicação (exceto quando forem permitidos EPTS). A utilização de qualquer forma de comunicação eletrónica por parte de elementos oficiais da equipa não é permitida, exceto quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (p. ex. microfones, headphones, auscultadores, telemóveis/smartphones, smartwatches, tablets, laptops). O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inapropriado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação será expulso da área técnica.

Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS)

Quando a tecnologia que pode ser usada como parte de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS) for usada em jogos integrados numa competição oficial organizada sob a égide da FIFA, das confederações ou das federações nacionais de futebol, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia associada ao equipamento do jogador não é perigosa e atende aos requisitos para EPTS vestíveis no Programa de Qualidade FIFA para EPTS.

Quando os EPTS forem fornecidos pelos organizadores do jogo ou da competição, é responsabilidade desse organizador assegurar-se que as informações e os dados que são transmitidos pelo EPTS para a área técnica durante os jogos disputados numa competição oficial, são fiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade FIFA para EPTS apoia os organizadores da competição com o processo de aprovação de sistemas de desempenho e de rastreio eletrónicos fiáveis e precisos.

5. Slogans, mensagens, imagens ou publicidade

O equipamento não pode conter slogans, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior

com slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são sancionados pela organização da competição, pela respetiva federação nacional ou pela FIFA.

Princípios

- Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo indumentária) usados pelos jogadores, substitutos e jogadores substituídos; estes princípios também se aplicam a todos os elementos oficiais na área técnica
- Os seguintes casos são (geralmente) permitidos:
  - número do jogador, nome, emblema/logotipo da equipa, slogans/emblemas de iniciativas que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras de competição ou federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA
  - os dados do jogo: equipas, data, competição/evento, local
- Os slogans, mensagens ou imagens permitidas devem ser confinados à parte da frente da camisola de jogo e/ou braçadeira
- Em alguns casos, o slogan, mensagem ou imagem só pode aparecer na braçadeira do capitão

Interpretação da Lei

Ao interpretar se um slogan, mensagem ou imagem são permitidos, deve ser considerada a Lei 12 (Faltas e Incorreções), que exige que o árbitro tome medidas contra um jogador culpado de:

- usar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), injuriosa ou grosseira
- fazer gestos (ou agindo de forma) provocatórios, de troça ou inflamatórios

Qualquer slogan, mensagem ou imagem que se enquadre nestas categorias, não é permitido.

Embora seja relativamente simples definir os termos "religioso" e "pessoal", o "político" é menos claro, mas não são permitidos slogans, mensagens ou imagens relacionadas com o seguinte:

- qualquer pessoa(s), viva ou morta (a menos que seja o nome da competição oficial)
- qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.

- qualquer entidade governamental local, regional ou nacional ou respetivos departamentos, escritórios ou funções
- qualquer organização discriminatória
- qualquer organização cujos objetivos/ações possam ofender um número considerável de pessoas
- qualquer ato/evento político específico

Ao comemorar-se um importante evento nacional ou internacional, as sensibilidades da equipa adversária (incluindo os seus adeptos) e o público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

O regulamento da competição pode conter restrições/limitações adicionais, relativamente ao tamanho, número e posição de slogans, mensagens, imagens e propaganda. Recomenda-se que as decisões relativas a slogans, mensagens ou imagens sejam tomadas ao início do jogo/competição se realizar.

6. Infrações e sanções

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

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

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

- ter o seu equipamento verificado por um elemento da equipa de arbitragem antes de receber autorização para reentrar no terreno de jogo
- regressar apenas com a autorização do árbitro (que pode ser dada com o jogo a decorrer)

Um jogador que entre no terreno de jogo sem autorização deverá ser advertido e se o jogo tiver de ser interrompido para efetuar a advertência, este recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção, a menos que exista interferência no jogo. Neste caso será assinalado um pontapé livre direto (ou pontapé de penálti) no local da interferência.

IFAB



Lei 5

O Árbitro

1. A autoridade do árbitro

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

2. Decisões do árbitro

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

As competições podem utilizar tecnologia para auxiliar o árbitro na tomada ou alteração de decisões relacionadas com:

- o protocolo VAR
- a bola em jogo ou fora do jogo, incluindo através da utilização da tecnologia da linha de baliza (GLT)
- o fora de jogo, incluindo através da utilização da tecnologia semiautomática de fora de jogo (SAOT)

Das decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, não cabe recurso. As decisões do árbitro e de todos os elementos da equipa de arbitragem, devem ser sempre respeitadas.

O árbitro não pode alterar um recomeço relacionado com uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou abandonado o jogo. Contudo, se no final de uma das partes do jogo, o árbitro sair do terreno de jogo para ir à área de revisão (RRA) ou para instruir os jogadores para regressarem ao terreno de jogo, tal não impede que uma decisão seja alterada devido a um incidente ocorrido antes do final de uma das partes do jogo.

Exceto conforme descrito na Lei 12.4 e no protocolo VAR, uma sanção disciplinar só pode ser exibida após o jogo ter sido reiniciado, se o incidente tiver sido detetado por qualquer outro elemento da equipa de arbitragem e comunicado antes do jogo ter sido reiniciado; o reinício associado à infração não é aplicável.

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

3. Poderes e deveres

O árbitro deve:

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

Vantagem

- permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração ou quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo, desde que a equipa adversária beneficie da aplicação da vantagem, penalizando a infração ou ordenando a repetição do recomeço, se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos.

Medidas disciplinares

- punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo
- tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão
- tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo pontapés de penáltis). Se, antes de entrar no terreno de jogo no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve reportar qualquer outro comportamento incorreto às autoridades competentes
- tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e os penáltis
- tomar medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo avisá-los, mostrar um cartão amarelo

(advertência) ou um cartão vermelho (expulsão), retirando-os do terreno de jogo e das suas imediações, incluindo a área técnica; caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área técnica deverá receber essa sanção

- um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos
- intervir por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar

Lesões

- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado
- parar o jogo, apenas se um jogador está seriamente lesionado e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e, quando uma lesão provocar a interrupção do jogo ou retardar o respetivo recomeço, o jogador lesionado deve deixar o terreno de jogo e apenas pode regressar um minuto após o jogo ter sido reiniciado*; se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. As únicas exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo para receber assistência e/ou após a mesma, são quando:
  - um guarda-redes se lesione
  - um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados
  - jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados
  - uma lesão grave ocorra
  - um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (p. ex.: negligência ou falta grosseira)
  - é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o jogador que irá executar o mesmo

- garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento
- quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no

terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo

- quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo
- se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração, o árbitro recomeça o jogo com uma bola ao solo

*Ver «Protocolo de assistência e avaliação fora do terreno de jogo», em «Notas e modificações».

Interferência externa

- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por quaisquer infrações às Leis ou por razões de interferência externa, p. ex. se:
  - a iluminação artificial é inadequada
  - um objeto lançado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou um elemento oficial das equipas, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente
  - um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com uma bola ao solo
  - se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no terreno de jogo o árbitro deve:
    - interromper o jogo (e recomeçá-lo com uma bola ao solo) apenas se interferir no jogo a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola. O golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que o contacto tenha sido com a bola), exceto se a interferência foi causada pela equipa atacante
    - permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo

4. Vídeo árbitro (VAR)

A utilização de vídeo árbitros (VARs) só é permitida quando o jogo/organizador da competição cumpra todos os requisitos de implementação previstos no Manual VAR e após a permissão por escrito por parte da FIFA.

O árbitro poderá ser assistido por um vídeo árbitro (VAR) apenas em situações de "claro e óbvio erro" ou "incidente grave não detetado" relativamente a:

- golo/não golo
- penálti/não penálti
- cartão vermelho (incluindo uma segunda advertência claramente incorreta)
- erro de identidade por parte do árbitro, aquando de uma advertência ou expulsão de um jogador
- pontapé de canto claramente atribuído de forma incorreta, desde que a decisão possa ser alterada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo (opção da competição)

A assistência dada por um vídeo árbitro (VAR) será assente na utilização de repetições dos incidentes. O árbitro terá sempre a decisão final, que poderá ser baseada apenas na opinião do VAR e/ou na "revisão" feita pelo árbitro diretamente num monitor (on-field review "OFR").

Exceto para "incidentes graves não detetados" o árbitro (ou outro elemento da equipa de arbitragem no terreno de jogo) terá que tomar sempre a decisão (incluindo a decisão de não penalizar uma potencial infração); esta decisão não será mudada a menos que se trate de um "claro e óbvio erro"

Revisões após o jogo ter começado

Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o árbitro apenas poderá fazer uma "revisão" e agir adequadamente em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou ação(ões) abusiva(s).

5. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:

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

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem - bandeiras com sinal sonoro/vibração, auscultadores, etc.
- EPTS ou outro equipamento de monitorização de desempenho físico
- Câmaras corporais, desde que o organizador da competição forneça as câmaras, detenha o controlo das imagens captadas e cumpra as orientações aplicáveis. As câmaras podem incluir microfones, que não podem ser utilizados para transmitir as comunicações com o vídeo árbitro (VAR). As imagens e o som captados podem ser utilizados pelas autoridades competentes para efeitos disciplinares.

Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem no terreno de jogo estão proibidos de utilizar qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras, com exceção das câmaras corporais acima referidas.
Podem ser utilizados acessórios, desde que não sejam perigosos.

6. Sinais do árbitro

Consulte os gráficos da sinalética aprovada para árbitros.



Lançamento **Lateral**



Pontapé de **Penálti**



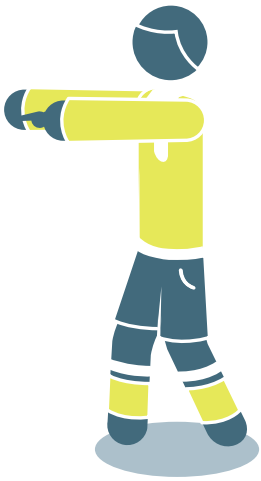
Pontapé **Livre Indireto**



Pontapé **Livre Direto**



Vantagem(1)



Vantagem (2)



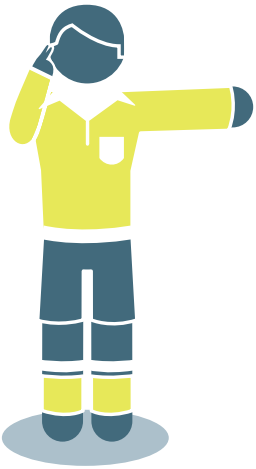
Pontapé de **Canto**



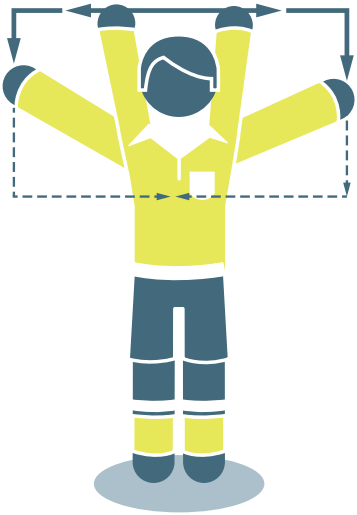
Pontapé de **Baliza**



Cartão **vermelho** e **amarelo**



Verificação: dedo na orelha, outra mão/braço esticado



Revisão: 'Sinal TV'



Contagem decrescente
para os últimos cinco segundos

7. Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem

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

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

Tais decisões podem incluir a decisão:

- de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude do estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas
- de parar o jogo definitivamente seja por que razão for
- quanto ao estado dos acessórios do campo e bola utilizados durante o jogo
- de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores
- de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo para poder ser tratado
- de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo a fim de ser tratado
- de permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos
- de, desde que tenha autoridade para tal, permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo dirigentes das equipas ou do estádio, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes da comunicação social) de estar presente nas imediações do terreno de jogo
- qualquer que ela seja, tomada em conformidade com as Leis do Jogo ou com os seus deveres, nos termos dos regulamentos da FIFA, das confederações, das federações nacionais, ou das regras da competição ou regulamentos sob o qual o jogo é disputado


IFAB

IFAB®



Lei 6

Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem

Outros elementos de equipa de arbitragem (dois árbitros assistentes, o quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente de reserva, o vídeo árbitro (VAR) e pelo menos um assistente de vídeo árbitro (AVAR)) poderão ser nomeados para jogos. Assistirão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis de Jogo, mas a decisão final será sempre tomada pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva são os elementos da equipa de arbitragem "no terreno de jogo".

O vídeo árbitro (VAR) e o assistente de vídeo árbitro (AVAR) são elementos da equipa de vídeo arbitragem (VMOs) e assistem o árbitro de acordo com as Leis de Jogo e o protocolo VAR.

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

Os outros elementos da equipa de arbitragem "no terreno de jogo" prestam assistência ao árbitro nas situações de infração, nos casos em que têm uma melhor visão do que o árbitro e devem remeter às autoridades competentes um relatório sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos restantes elementos da equipa de arbitragem. Devem informar o árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem de qualquer relatório elaborado.

Os elementos da equipa de arbitragem "no terreno de jogo" ajudam o árbitro a inspecionar o terreno de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registo do tempo, golos, incorreções, etc.

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

1. Árbitros assistentes

Devem indicar quando:

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

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

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

2. Quarto árbitro

O quarto árbitro é também responsável por:

- supervisionar o processo de substituição
- verificar o equipamento de um jogador ou suplente
- verificar a reentrada de um jogador a seguir a um sinal/autorização por parte do árbitro
- supervisionar as bolas de substituição
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento)
- informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos elementos que estão na área técnica

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

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

4. Árbitro assistente de reserva

O árbitro assistente de reserva pode substituir um árbitro assistente, quarto árbitro ou árbitro assistente adicional que não possa continuar a desempenhar as suas funções, e pode também assistir o árbitro do mesmo modo que os outros elementos da equipa de arbitragem no terreno de jogo.

5. Equipa de vídeo arbitragem (VMOs)

O vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar a decisão utilizando a imagem de televisão com repetições, mas apenas para claros e óbvios erros ou incidentes graves não detetados relativos a golo/não golo, penálti/não penálti, cartão vermelho ~~direto~~ (incluindo uma segunda advertência claramente incorreta) ou no caso de o árbitro efetuar uma má identificação quando adverte ou expulsa um jogador errado.

O assistente de vídeo árbitro (AVAR) é um elemento da equipa de arbitragem que ajuda o VAR prioritariamente em:

- continuar a ver a imagem de televisão enquanto o VAR está ocupado com uma verificação ou revisão
- registar os incidentes relacionados com o VAR e quaisquer problemas de comunicação ou tecnológicos
- assistir o VAR na comunicação com o árbitro, especialmente quando o VAR está a efetuar uma verificação/revisão p. ex. dizendo ao árbitro para parar o jogo ou retardar o recomeço, etc..
- efetuar o registo de tempo gasto com verificações ou revisões
- elaborar um relatório sobre as decisões relacionadas com o VAR para dar conhecimento às partes relevantes

6. Sinais do árbitro assistente

Consulte os gráficos da sinalética aprovada para árbitros assistentes.



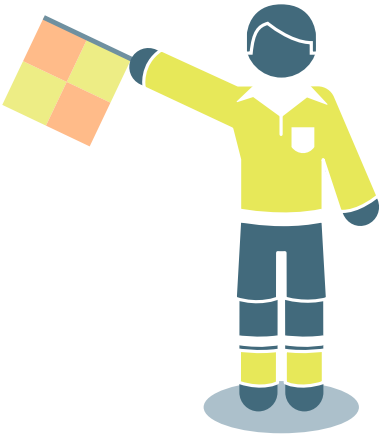
Substituição



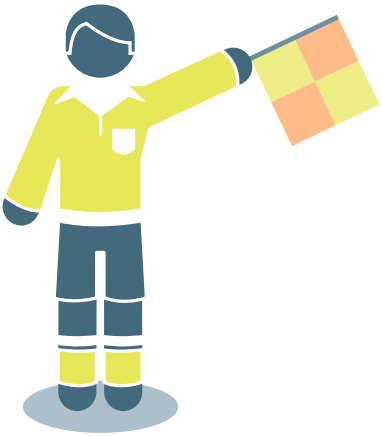
Pontapé livre favorável à **equipa atacante**



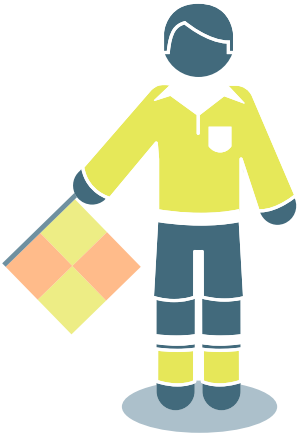
Pontapé livre favorável à **equipa defensora**



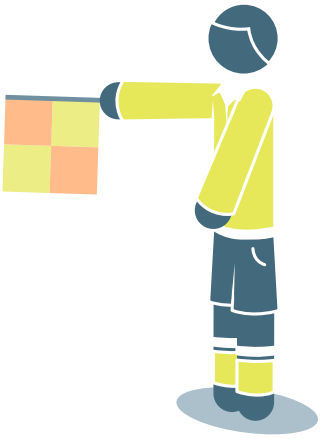
Lançamento lateral favorável à **equipa atacante**



Lançamento lateral favorável à **equipa defensora**



Pontapé de canto



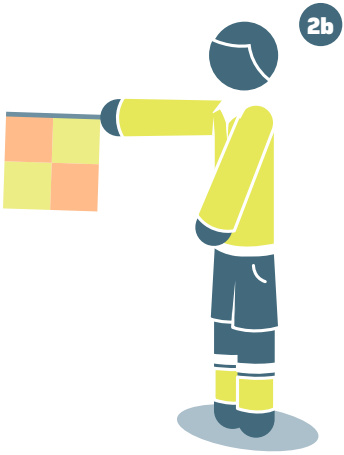
Pontapé de baliza



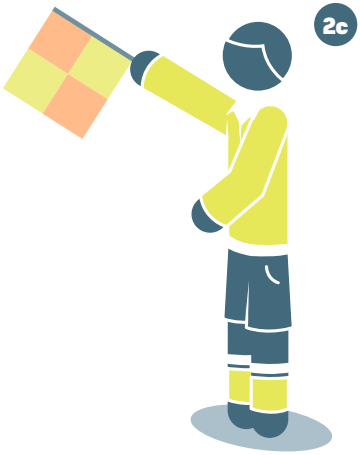
Fora de jogo



Fora de jogo
deste lado do campo



Fora de jogo
ao centro do campo



Fora de jogo
do outro lado do campo

7. Sinais dos árbitros assistentes adicionais



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

IFAB®



Lei 7

A Duração do Jogo

1. Partes do jogo

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

2. Intervalo

Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes, que não deve exceder os 15 minutos; é permitida uma pequena paragem para hidratação (que não pode exceder um minuto) durante o intervalo do prolongamento. Os regulamentos das competições devem definir a duração do intervalo entre as duas partes e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro.

3. Recuperação do tempo perdido

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

- substituições
- avaliação das lesões e/ou transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo
- perdas de tempo
- sanções disciplinares
- paragens médicas permitidas pelo regulamento da competição, p. ex., para hidratação (que não devem exceder um minuto) e paragens para arrefecimento (de noventa segundos a três minutos)
- atrasos devido às verificações e revisões efetuadas pelo VAR
- celebração de golos
- qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (p. ex. devido a uma interferência por um agente externo)

O quarto árbitro indica o tempo adicional mínimo decidido pelo árbitro no final do último minuto de cada período de jogo. O tempo adicional pode ser aumentado pelo árbitro, mas não reduzido.

O árbitro não pode compensar um erro de cronometragem ocorrido na primeira parte aumentando ou reduzindo a duração da segunda parte..

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

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

IFAB



IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lei 8

O Começo e o Recomeço do Jogo

Um pontapé de saída começa ambas as partes do jogo e ambos os períodos do prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. Os pontapés livres (direto ou indireto), pontapés de penálti, lançamentos laterais, pontapés de baliza e pontapés de canto são outros recomeços (ver Leis 13 a 17). A bola ao solo é o recomeço quando o árbitro interrompe o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

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

1. Pontapé de saída

Procedimento

- o árbitro lança a moeda ao ar e a equipa que vence o sorteio escolhe a baliza em direção à qual quer atacar durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída
- em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte
- a equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte
- na segunda parte, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída

Em cada pontapé de saída:

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

Infrações e sanções

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

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

2. Bola ao solo

Procedimento

- Se, quando o jogo foi interrompido:
  - a bola estava dentro da área de penálti, o árbitro efetua uma bola ao solo para o guarda-redes da equipa defensora na sua área de penálti
  - a bola estava fora da área de penálti, o árbitro efetua uma bola ao solo para um jogador da equipa que ganhou/teria ganho a posse da bola (incluindo a partir do respetivo recomeço, caso a bola fosse sair do terreno de jogo), se tal for possível determinar pelo árbitro; caso contrário, a bola ao solo é efetuada para um jogador da equipa que tocou na bola em último lugar. A bola ao solo é efetuada no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se tiver tocado num elemento da equipa de arbitragem ou num agente externo, caso em que será efetuada no local da interferência ou do contacto.
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 4 m da bola até esta entrar em jogo

A bola entra em jogo quando toca no solo.

Infrações e sanções

A bola ao solo é repetida se a bola::

- tocar num jogador antes de entrar em contacto com o solo
- sair do terreno de jogo após tocar o solo, sem ter tocado em nenhum jogador

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

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


IFAB

IFAB®



Lei 9

A Bola em Jogo e fora do Jogo

1. Bola fora do jogo

A bola está fora do jogo quando:

- ultrapassar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar
- o jogo seja interrompido pelo árbitro
- toca num elemento da equipa de arbitragem e permanece no terreno de jogo e:
  - uma equipa inicia um ataque prometedor ou
  - a bola entra diretamente numa das balizas ou
  - muda a equipa que tinha a posse de bola

Nestes casos, o jogo é reiniciado com uma bola ao solo.

2. Bola em jogo

A bola está em jogo em todos os outros momentos em que toca num elemento da equipa de arbitragem ou ressalta num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece dentro do terreno de jogo.

Se, sem a intenção de interferir no jogo de uma forma injusta, um elemento oficial, suplente, substituído, jogador expulso ou um jogador que esteja temporariamente fora do terreno de jogo (por lesão, a corrigir o seu equipamento, etc.) tocar na bola enquanto ela está em jogo, mas está claramente a sair do terreno de jogo, a sua equipa é penalizada com um pontapé livre indireto, não existindo sanção disciplinar.

IFAB®



Lei 10

Determinação do Resultado do Jogo

1. Golo marcado

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

Se um guarda-redes lançar a bola diretamente para a baliza adversária e esta entrar na baliza, é concedido um pontapé de baliza à equipa defensora.

Se um árbitro assinalar um golo antes de a bola ter ultrapassado completamente a linha de baliza, o jogo deve recomeçar com uma bola ao solo.

2. Equipa vencedora

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

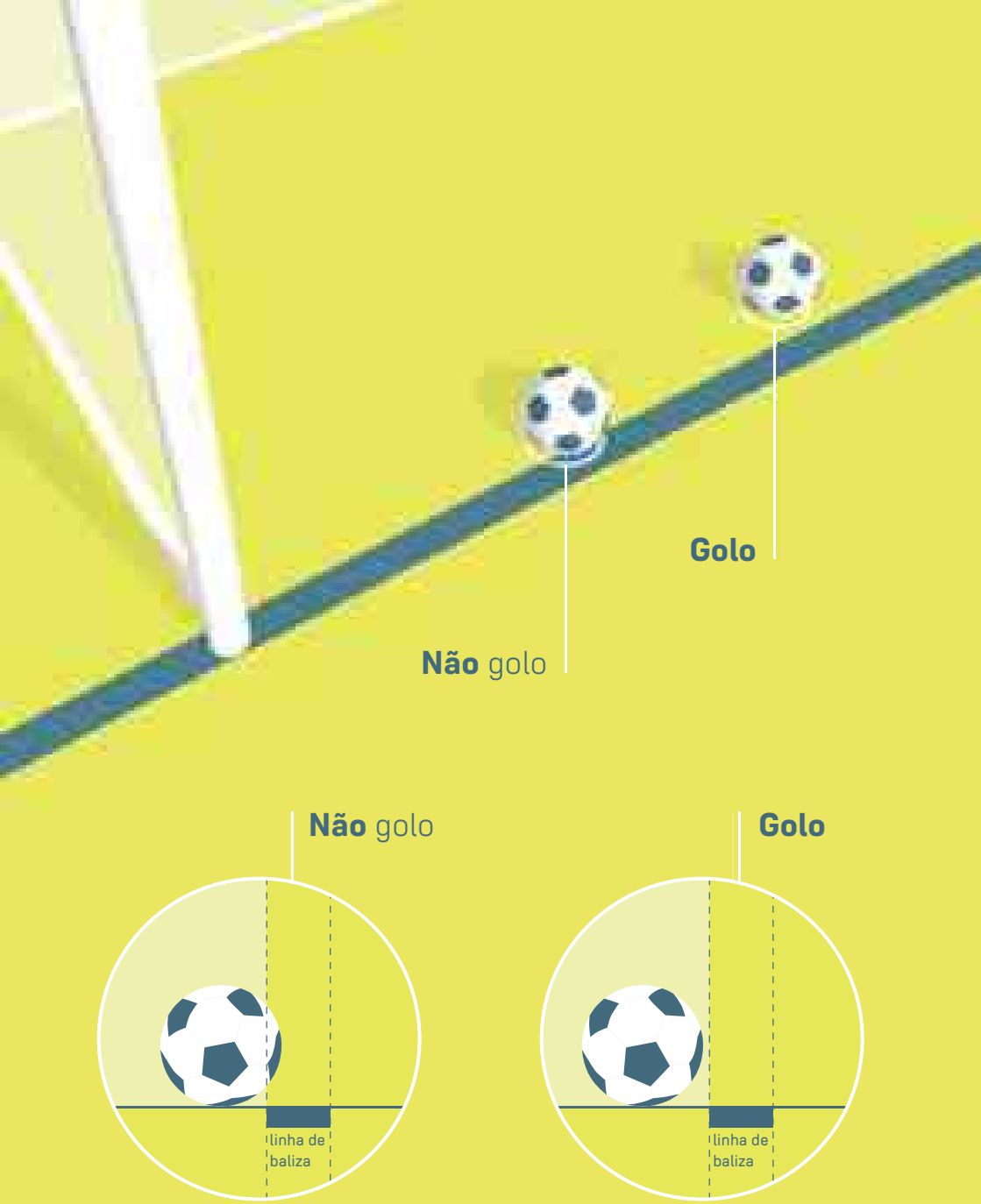
Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos:

- regra dos golos marcados fora
- dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 15 m cada
- penáltis (pontapés de penálti)

Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

3. Penáltis (pontapés de penálti)

Os penáltis (pontapés de penálti) têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo em questão. Os jogadores expulsos durante o jogo não poderão participar. Por outro lado, os avisos e os cartões amarelos, registados durante o jogo a jogadores e a elementos oficiais das equipas não serão considerados nos penáltis (pontapés de penálti).


Golo
Não golo

Não golo
linha de baliza
Golo
linha de baliza

Procedimento

Antes dos penáltis (pontapés de penálti) terem início

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (p. ex. condições do terreno, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés, só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou do terreno de jogo ficarem inutilizáveis
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé
- À exceção do suplente de um guarda-redes que está impossibilitado de continuar, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estão habilitados a executar pontapés
- Cada equipa é responsável por selecionar, de entre os jogadores habilitados, quais os jogadores e a ordem pela qual executarão os seus pontapés. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem
- Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés, uma equipa tiver mais jogadores do que a equipa adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não pode participar nos pontapés (exceto no caso descrito abaixo)
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés pode ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores ou, se a sua equipa não tiver utilizado o número máximo de substituições autorizadas, por um suplente inscrito, mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé
- Se o guarda-redes já executou o pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé até à próxima ronda de execuções

Durante os penáltis (pontapés de penálti)

- Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no terreno de jogo
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central

- O guarda-redes colega do executante deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de penálti onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penálti
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou o árbitro interrompe o jogo devido a qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar deliberadamente a bola uma segunda vez
- Se o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou se a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após a execução do pontapé:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o pontapé é registado como falhado
- O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados
- Se o guarda-redes cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, este será avisado na primeira infração e advertido em caso de reincidência
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, esse pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido

Sem prejuízo das condições seguintes, cada equipa executa cinco pontapés

- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé
- Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marcar mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir
- Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas

tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas

- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes
- Os penáltis (pontapés de penálti) não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé

Substituições e expulsões durante os penáltis (pontapés de penálti)

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

IFAB®



Lei 11

Fora de Jogo

1. Posição de fora de jogo

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

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

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

As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda-redes, não são considerados. Para efeitos de determinar com mais clareza a posição de fora de jogo, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.

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

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários

2. Infração de fora de jogo

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

- interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa ou
- interferindo com um adversário:
  - impedindo um adversário de jogar ou poder jogar a bola obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou
  - disputando a bola com o adversário ou

**Deve ser considerado o primeiro ponto de contacto com a bola; no entanto, quando a bola é lançada pelo guarda-redes, deve ser utilizado o último ponto de contacto.*

- tentando claramente jogar a bola que se encontra perto quando esta ação tiver impacto num adversário ou
- tomando uma ação óbvia que tenha um impacto claro na capacidade de o adversário jogar a bola

ou

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

Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora de jogo quando recebe a bola de um adversário que jogou* a bola deliberadamente, incluindo numa infração deliberada de mão na bola, a menos que se trate de uma defesa.

*"Jogar deliberadamente" (excluindo a infração deliberada de mão na bola) acontece quando um jogador tem o controlo da bola e com a possibilidade de:

- efetuar um passe para um colega de equipa;
- ganhar a posse da bola; ou
- libertar-se da bola (p. ex. chutando-a ou cabeceando-a)

Se o passe, a tentativa de obter a posse da bola ou o movimento para afastá-la por parte do jogador que tem o controle da bola for impreciso ou mal-sucedido, isso não anula o fato de que esse jogador "jogou deliberadamente" a bola.

Os critérios seguintes deverão ser considerados de modo apropriado como indicadores de que o jogador teve o controlo da bola e como consequência, isso deve ser considerado como ´jogar deliberadamente´ a bola:

- A bola percorreu uma longa distância e o jogador tinha uma clara visão desta
- O movimento da bola não foi com velocidade
- A direção da bola não foi inesperada
- O jogador tem tempo para controlar o movimento do próprio corpo, ou seja, não se tratou de uma ação instintiva de se esticar ou saltar ou ter um movimento que limita o contacto/controlo
- uma bola deslocando-se pelo chão é mais fácil de jogar que vinda pelo ar

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

Em situações em que:

- um jogador que se mova de, ou se encontre em, uma posição de fora de jogo esteja no caminho do adversário e interfira com o movimento do adversário em relação à bola, é considerada uma infração de fora de jogo se tal tiver impacto na capacidade do adversário jogar ou disputar a bola; se o jogador se mover para se colocar no caminho de um adversário e impedir a progressão do adversário (p. ex. bloquear o adversário), a infração deve ser penalizada de acordo com a Lei 12
- um jogador em posição de fora de jogo se movimente em direção à bola com a intenção de a jogar e sofre falta antes de a jogar ou a tentar jogar, ou esteja a disputar a bola com um adversário, a falta é penalizada, uma vez que tal ocorreu antes da infração de fora de jogo
- uma infração é cometida contra um jogador em posição de fora de jogo que já está a jogar ou a tentar jogar a bola, ou a disputar a bola com um adversário, a infração de fora de jogo é penalizada, uma vez que ocorreu antes da outra infração

3. Sem infração

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

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

4. Infrações e sanções

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

Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo ou até que a equipa defensora tenha jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a

bola esteja fora da área de penálti. Se o jogador abandonar deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

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

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


IFAB

IFAB®



Lei 12

Faltas e Incorreções

Os pontapés livres indiretos e diretos e o pontapé de penálti só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Pontapé livre direto

Um pontapé livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de uma forma que o árbitro considere imprudente, negligente ou com força excessiva:

- carregar
- saltar sobre
- dar ou tentar dar um pontapé
- empurrar
- agredir ou tentar agredir/atingir (incluindo cabeçada)
- entrar em tackle ou disputar a bola
- rasteirar ou tentar rasteirar

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé livre direto.

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

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

- infração de mão na bola (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- agarrar um adversário
- impedir o movimento de um adversário com contacto
- morder ou cuspir sobre alguém que conste nas fichas de jogo das equipas ou sobre um elemento da equipa de arbitragem

- atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, com um objeto que se tenha na mão

Ver também faltas na Lei 3.

Tocar a bola com a mão

Com a finalidade de determinar com clareza as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila. Nem todo o toque da mão/braço de um jogador com a bola é infração.

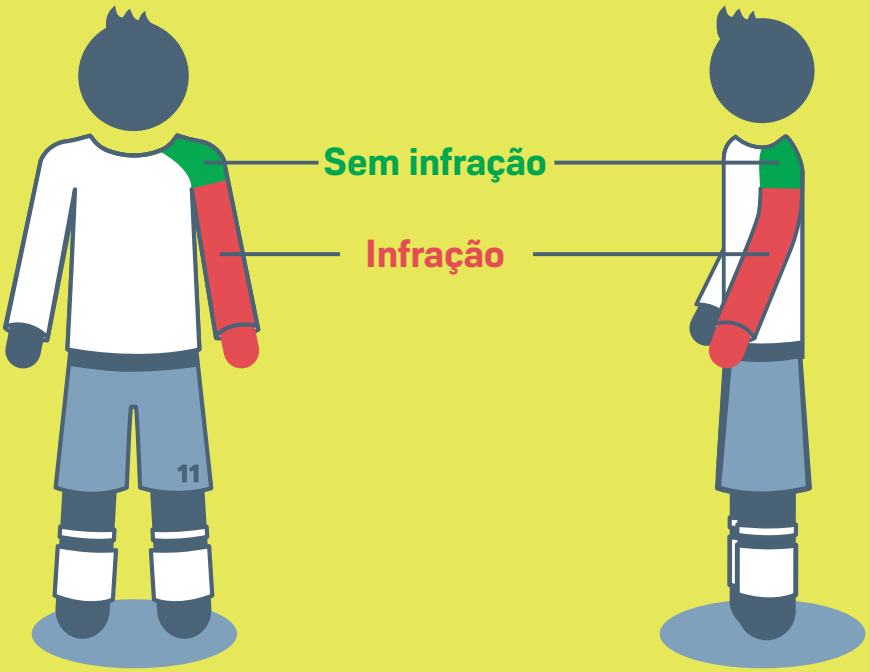
Considera-se infração se um jogador:

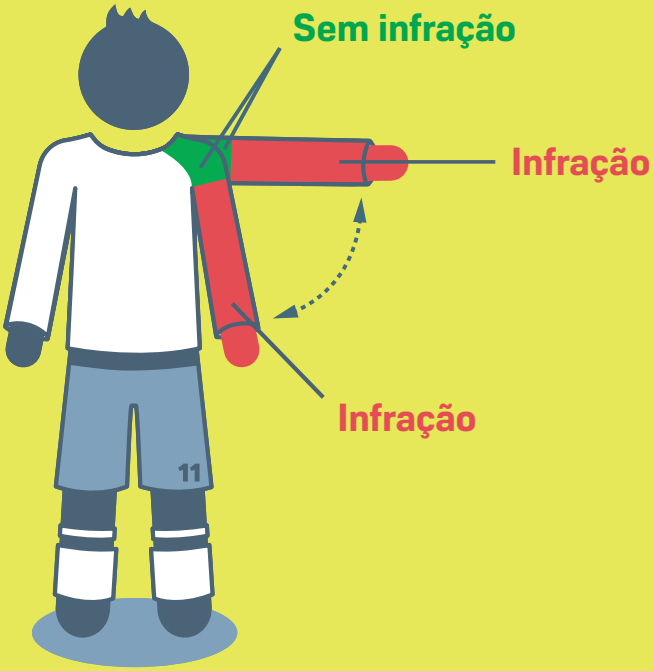
- tocar deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo movendo a mão/braço na direção da bola
- tocar a bola com a mão/braço quando isso cria uma volumetria de forma não natural. Um jogador é considerado como tendo o seu corpo em volumetria de forma não natural quando a posição da sua mão/braço não é consequência ou justificável com a sua movimentação corporal para aquela situação específica. Por ter a sua mão/braço em tal posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado
- marcar um golo na baliza adversária:
  - diretamente após o toque na própria mão/braço, inclusive se for acidental, incluindo o guarda-redes
  - imediatamente após o toque na própria mão/braço, mesmo se for acidental

Fora da área de penálti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores em relação a tocar a bola com as mãos. Se o guarda-redes tocar a bola com a mão dentro da sua área de penálti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé livre indireto à equipa adversária, não havendo qualquer sanção disciplinar. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma segunda vez (utilizando ou não, a mão/braço) após um recomeço e antes de esta tocar noutro jogador, o guarda-redes será sancionado se a infração interrompe um ataque prometedor ou se evita um golo/clara oportunidade de golo da equipa adversária.

2. Pontapé livre indireto

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


Sem infração
Infração
11


Sem infração
Infração
Infração
11

- jogar de uma maneira perigosa
- impedir a progressão de um adversário sem qualquer contacto
- manifestar desacordo, usar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), injuriosas e/ou grosseiras ou cometer outras infrações verbais
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos
- iniciar deliberadamente um meio ilegal para a bola ser passada (incluindo a partir de um pontapé livre ou pontapé de baliza) ao seu guarda-redes com a cabeça, peito, joelho, etc. a fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos; o guarda-redes é penalizado se for o responsável por iniciar o meio ilegal deliberado
- cometer qualquer outra infração, não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

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

- tocar a bola com a mão/braço depois de a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
- tocar a bola com a mão/braço, exceto se o guarda-redes tiver pontapeado claramente ou tentado pontapear a bola para repô-la novamente em jogo, após:
  - esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
  - a receber diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa

Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é qualquer ação que, na tentativa de jogar a bola, ponha em risco a integridade física de alguém (incluindo o próprio jogador) e inclui impedir um adversário próximo de jogar a bola por receio de ser lesionado.

A pontapés de "tesoura" ou de "bicicleta" são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir a progressão de um adversário sem contato

Impedir a progressão de um adversário significa colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a

mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

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

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

3. Pontapé de canto

Será concedido um pontapé de canto se o guarda-redes, dentro da sua própria área de penálti, controlar a bola com a(s) sua(s) mão(s)/braço(s) durante mais de oito segundos antes de a libertar. Considera-se que o guarda-redes controla a bola com a(s) mão(s)/braço(s) quando:

- detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre a mão e qualquer superfície (p. ex. o solo, o seu corpo)
- segura a bola na(s) palma(s) da(s) mão(s) aberta(s)
- faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar

O árbitro decidirá quando o guarda-redes tem o controlo da bola e começam os oito segundos, contando visualmente os últimos cinco segundos com a mão levantada.

Quando um guarda-redes tem a bola controlada com a(s) mão(s)/braço(s), nenhum adversário pode disputá-la com ele

4. Medidas disciplinares

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

Se, antes de entrar no terreno de jogo para o início do jogo, um jogador ou elemento oficial cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para

impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo (ver Lei 3.6); o árbitro deve relatar quaisquer outras incorreções às autoridades competentes.

Se um jogador ou elemento oficial comete uma infração sancionada com advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do terreno de jogo, é punido conforme a natureza de infração cometida.

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

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

Jogadores, suplentes e jogadores substituídos

Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão

Uma vez que o árbitro tenha decidido exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada, a menos que a equipa que sofreu a infração execute rapidamente um pontapé livre, crie uma evidente oportunidade de golo e se o árbitro não tiver iniciado o procedimento da sanção disciplinar, sendo que a sanção deve ser aplicada na paragem seguinte. Se a infração anular uma clara oportunidade de golo à equipa adversária, o jogador deve ser advertido; se a infração interferiu com ou evitou um ataque prometedor o jogador não será advertido.

Vantagem

Se o árbitro aplicar a vantagem por uma falta que teria implicado uma advertência/ expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência/ expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo. Contudo, se a infração consiste em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo, exceto quando a equipa não infratora marcar um golo em consequência da aplicação da vantagem, caso em que não é aplicada qualquer sanção disciplinar; se a infração interferiu com ou evitou um ataque prometedor o jogador não será advertido.

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

adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, expulsa o jogador e recomeça o jogo com um pontapé livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

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

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido se for culpado de:

- retardar o recomeço do jogo (conforme previsto abaixo em «Retardar o recomeço do jogo»).
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar, reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com uma bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis (não está definido um número, ou padrão específico, de infrações a partir do qual se possa considerar "persistência")
- comportamento antidesportivo
- entrar na área de revisão do árbitro (RRA)
- utilizar excessivamente o sinal de "revisão" (sinal de TV)

Um suplente ou um jogador substituído deve ser advertido se for culpado de:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar sem autorização do árbitro
- comportamento antidesportivo
- entrar na área de revisão do árbitro (RRA)
- utilizar excessivamente o sinal de "revisão" (sinal de TV)

Quando forem cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, como por exemplo um jogador que entra no terreno de jogo sem autorização e comete uma falta negligente ou corta um ataque prometedor em falta/infração de mão na bola, etc.

Advertências por comportamento antidesportivo

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

- tenta enganar o árbitro, p. ex. simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação)
- troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo sem autorização do árbitro (ver Lei 3)
- comete, por negligência, uma infração sancionada com um pontapé livre direto
- toca na bola com a mão para interferir com ou cortar um ataque prometedor, exceto quando o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração de mão da bola não deliberada
- anula um golo à equipa adversária ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração de mão da bola não deliberada
- comete outra qualquer infração com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor, exceto quando o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração cometida na tentativa de jogar ou disputar a bola
- anula uma clara oportunidade de golo do adversário ao cometer uma infração na tentativa de jogar ou disputar a bola e o árbitro assinalar um pontapé de penálti
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não)
- traça marcas não autorizadas no terreno de jogo
- joga a bola quando vai sair do terreno de jogo, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair
- atua de uma maneira que demonstra falta de respeito pelo jogo
- inicia deliberadamente um meio ilegal para a bola ser passada (incluindo a partir de um pontapé livre ou pontapé de baliza) ao seu guarda-redes com a cabeça, peito, joelho, etc. a fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos; o guarda-redes é penalizado se for o responsável por iniciar o meio ilegal deliberado
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço

Celebração de um golo

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

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

Um jogador deve ser advertido, mesmo que o golo seja anulado, se:

- trepa as redes da vedação e/ou se aproxima dos espetadores, originando problemas de segurança
- faz gestos ou age de uma maneira provocatória, de troça, ou inflamatória
- cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante
- tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem excessivamente o recomeço do jogo, incluindo nos casos previstos nas Leis 3, 15 e 16 e nos respetivos protocolos, ou através de:

- pontapeando ou levando a bola para longe ou provocando uma confrontação tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo
- executando um pontapé livre em local errado, para forçar a sua repetição

Infrações passíveis de expulsão

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

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração deliberada de mão na bola (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penálti)
- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola não deliberada fora da área de penálti
- impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário cujo movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé livre (exceto da forma descrita abaixo)

- falta grosseira
- morder ou cuspir sobre alguém
- conduta violenta
- usar linguagem e/ou ação(ões) ofensivas, injuriosas e ou grosseiras
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo
- entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

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

Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo (COG)

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penálti que anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido cometida numa tentativa de jogar ou disputar a bola; em todas as outras circunstâncias (p. ex. agarrar, empurrar, puxar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.), o jogador infrator deve de ser expulso.

Quando um jogador impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, cometendo uma infração deliberada de mão na bola, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida (exceto um guarda-redes dentro de sua área de penálti).

Quando um jogador impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, cometendo uma infração de mão na bola não deliberada e se o árbitro assinalar penálti, o jogador é advertido.

Um jogador, jogador expulso, suplente ou jogador substituído que entre no terreno de jogo sem a necessária autorização do árbitro e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, é culpado de uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

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

Falta grosseira

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

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

Conduta violenta

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

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

Elementos oficiais das equipas

Quando é cometida uma infração por alguém presente na área técnica (suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa) e caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área técnica irá receber essa mesma sanção.

Aviso

As seguintes infrações devem geralmente resultar num aviso. As infrações repetidas ou evidentes devem resultar numa advertência ou expulsão:

- entrar no terreno de jogo de uma forma respeitosa/não conflituosa
- não cooperar com um elemento da equipa de arbitragem, p. ex., ignorar uma instrução/pedido de um árbitro assistente ou quarto árbitro
- menor/ligeiro protesto (palavras ou atos) relativamente a uma decisão
- ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer qualquer outra infração

Advertência

As infrações passíveis de advertência incluem (mas não estão limitadas a):

- não respeitar de forma clara/persistente os limites da respetiva área técnica
- retardar o reinício do jogo da sua própria equipa
- entrar deliberadamente na área técnica da equipa adversária (sem provocar confrontos)
- manifestar desacordo através de palavras ou atos, incluindo:
  - lançar/pontapear garrafas ou outros objetos
  - ação(ões) que mostra(m) uma clara falta de respeito pela equipa de arbitragem, p. ex. aplaudir de forma sarcástica
- entrar na área de revisão do árbitro (RRA)
- fazer gestos excessivos/persistentes pedindo um cartão amarelo ou vermelho
- usar de forma excessiva o "sinal de TV" para uma "revisão" do VAR
- fazer gestos ou ações de forma provocatória ou inflamatória
- comportamento inaceitável persistente (incluindo repetidas infrações que resultam em avisos)
- mostrar falta de respeito pelo jogo

Expulsões

As infrações passíveis de expulsão incluem (mas não estão limitadas a):

- retardar o reinício do jogo da equipa adversária, p. ex. agarrar a bola, chutar a bola para longe, obstruir os movimentos de um jogador
- sair deliberadamente da área técnica para:
  - manifestar desacordo ou discutir com um elemento da equipa de arbitragem
  - agir de forma provocatória ou inflamatória
- entrar na área técnica da equipa adversária de uma forma agressiva ou de confrontação
- lançar/pontapear deliberadamente um objeto para o interior do terreno de jogo
- entrar no terreno de jogo para:
  - confrontar um elemento da equipa de arbitragem (incluindo o intervalo e no final do jogo)
  - interferir com o jogo, um adversário ou um elemento da equipa de arbitragem

- entrar na sala de vídeo árbitro (VOR)
- comportamento físico ou agressivo (incluindo cuspir ou morder) para com um adversário, suplente, elemento oficial das equipas, elemento da equipa de arbitragem, espectador ou qualquer outra pessoa (p. ex. um apanha-bolas, segurança, elemento oficial da competição, etc.)
- receber uma segunda advertência durante o mesmo jogo
- utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva, insultuosa ou abusiva
- utilizar equipamento eletrónico ou equipamento de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento
- conduta violenta

Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (ou a bola)
Em todos os casos, o árbitro deve tomar as medidas disciplinares apropriadas:

- com negligência → advertir o infrator por comportamento antidesportivo
- usando força excessiva → expulsar o infrator por conduta violenta

5. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão anteriormente tomada.
Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro do terreno de jogo contra:

- um adversário → pontapé livre indireto, direto ou pontapé de penálti
- um colega de equipa, suplente, jogador substituído, ou jogador expulso, elemento oficial das equipas ou elemento da equipa de arbitragem → pontapé livre direto ou pontapé de penálti

Todas as infrações verbais são penalizadas através de um pontapé livre indireto.

Se o árbitro interrompe o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora do terreno de jogo contra um elemento estranho, o jogo recomeça com uma bola ao solo exceto se for assinalado um livre indireto por abandonar o terreno de jogo sem autorização do árbitro; o pontapé livre indireto é executado do ponto da linha limite onde o jogador deixou o terreno de jogo.

Se, quando a bola está em jogo:

- um jogador comete uma infração contra um elemento da equipa de arbitragem ou um jogador da equipa adversária, suplente, jogador substituído ou jogador expulso ou elemento oficial das equipas fora do terreno de jogo, ou
- um suplente, jogador substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial das equipas cometer uma infração contra, ou interfira com um jogador da equipa adversária ou um elemento da equipa de arbitragem fora do terreno de jogo,

o jogo recomeça com um pontapé livre na linha delimitadora mais próxima do local onde ocorreu a infração/interferência; para infrações puníveis com pontapé livre direto, um pontapé de penálti será assinalado se a infração ocorrer no interior da área de penálti do infrator.

Se for cometida uma infração fora do terreno de jogo por um jogador contra um jogador, suplente, jogador substituído ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com pontapé livre indireto em cima da linha limite do terreno jogo no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.

Se um jogador efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (bota, caneleira, etc.) o jogo recomeça com pontapé livre direto (ou pontapé de penálti).

Se um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo lançar ou pontapear um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um jogador da equipa adversária, ou lançar ou pontapear um objeto (incluindo uma bola) contra um suplente adversário, jogador substituído ou jogador expulso, elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de arbitragem ou a bola de jogo, o jogo recomeça com um pontapé livre direto a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se este local for fora do terreno de jogo, o pontapé livre é executado no local mais próximo na linha delimitadora; é assinalado um pontapé de penálti se tal ocorrer dentro da área de penálti do infrator.

Se um suplente, jogador substituído ou jogador expulso, jogador temporariamente fora do terreno de jogo ou elemento oficial das equipas lançar ou pontapear um objeto para o interior do terreno de jogo e o objeto interferir com o jogo, um adversário ou um elemento da equipa de arbitragem, o jogo recomeça com um pontapé livre direto (ou pontapé de penálti) no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde teria atingido o adversário, elemento da equipa de arbitragem ou a bola.


IFAB

IFAB®



Lei 13

Os Pontapés Livres

1. Tipos de pontapés livres

Os pontapés livres direto e indireto são concedidos à equipa adversária do jogador, suplente, jogador substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial que cometa a infração.

Sinalética de pontapé livre indireto

O árbitro indica um pontapé livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça; deverá manter a sinalética até que o pontapé livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador, saia do terreno de jogo ou seja claro que não será possível obter golo diretamente.

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

Bola entra na baliza

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

2. Procedimento

Todos os pontapés livres são executados no local onde ocorreu a infração, exceto:

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

- os pontapés-livres para infrações que envolvam um jogador entrar, reentrar ou deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador cometer uma infração fora do terreno de jogo, o jogo recomeça com um pontapé livre executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com pontapé livre direto, deve ser assinalado um pontapé de penálti, se a infração for cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de penálti do jogador infrator
- onde as Leis designem outra posição (ver Leis 3, 11, 12)

A bola:

- deve estar imóvel e o executante não poderá voltar a jogar a bola até que esta tenha tocado noutro jogador
- entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente

Até que a bola esteja em jogo, todos os adversários devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da bola, a menos que que se encontrem na sua própria linha de baliza entre os postes da baliza
- fora da área de penálti nos pontapés livres dentro da área de penálti adversária

Quando uma "barreira" é formada por três ou mais defensores, todos os atacantes adversários devem permanecer a, pelo menos, 1 m de distância da "barreira" até que a bola entre em jogo.

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

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

Se um jogador, ao executar corretamente um pontapé livre, pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário para poder jogá-la novamente, sem que o faça de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

3. Infrações e sanções

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

Se, na execução de um pontapé livre, um jogador da equipa atacante estiver a menos de 1 m de distância da "barreira" defensiva formada por três ou mais defensores, é concedido um pontapé livre indireto à equipa defensora.

Se, na execução de um pontapé livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penálti, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penálti porque não tiveram tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. Se um adversário que se encontra na área de penálti quando o pontapé livre é executado ou entra na área de penálti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé livre é repetido.

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que esta tenha tocado noutro jogador, é assinalado um pontapé livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

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

IFAB



Lei 14

O Pontapé de Penálti

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

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

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de penálti, parte dela deve tocar ou sobrepor o centro da marca de penálti, e os postes, barra transversal e rede da baliza devem estar imóveis.

O executante do pontapé de penálti deve ser claramente identificado.

O guarda-redes defensor deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ser pontapeada. O guarda--redes não deve comportar-se de forma a distrair deslealmente o executante, p. ex. atrasar a execução do pontapé de penálti ou tocar nos postes, na barra transversal ou na rede da baliza.

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

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

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

O executante do pontapé de penálti deve pontapear a bola para a frente; tocar de calcanhar é permitido desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes deve ter pelo menos parte de um dos pés em contacto com, alinhado com ou atrás da linha de baliza.

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

O executante não pode jogar a bola novamente até que esta tenha tocado noutro jogador.

O pontapé de penálti está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração.

Deve ser concedido tempo adicional para permitir que um pontapé de penálti seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento. Quando é concedido tempo adicional, o pontapé de penálti está concluído quando, depois de o pontapé ter sido executado, a bola termina o seu movimento, deixa de estar em jogo, é jogada por qualquer jogador (incluindo o executante) que não o guarda-redes que defende, ou o árbitro interrompe o jogo devido a uma infração por parte do executante ou da equipa do executante. Se um jogador da equipa que defende (incluindo o guarda-redes) cometer uma infração e o pontapé de penálti for falhado/defendido, o penálti é repetido.

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro tenha dado o sinal para a execução do pontapé de penálti, o pontapé deve ser executado; caso não seja executado, o árbitro pode aplicar a sanção disciplinar adequada antes de ordenar a repetição do pontapé.

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

- o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após a execução do pontapé:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, é concedido um pontapé-livre indireto.
- um colega do executante do pontapé de penálti só é penalizado por invasão se:
  - a invasão tiver um claro impacto no guarda-redes; ou
  - o jogador que invadiu joga a bola ou disputa-a com um adversário e marca golo, tenta marcar golo ou cria uma oportunidade de golo
- um colega do guarda-redes só é penalizado por invasão se:
  - a invasão tiver um claro impacto no executante; ou
  - o jogador que invadiu joga a bola ou disputa-a com um adversário e evita que o adversário marque golo, tente marcar golo ou crie uma oportunidade de golo

- O executante do pontapé de penálti ou um seu colega de equipa comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto.

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

  - um pontapé de penálti é executado para trás
  - um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; o árbitro adverte o jogador que executou o pontapé
  - o executante simula pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante
- O guarda-redes comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;
  - o pontapé de penálti será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciou claramente a ação do executante se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra transversal
  - o pontapé de penálti será repetido se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza

  Se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé de penálti, o mesmo será avisado na primeira infração durante o jogo e será advertido em caso de reincidência
- O colega do guarda-redes comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o pontapé deve ser repetido.
- Um jogador de ambas as equipas cometem infração, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (p. ex. simulação ilegal)

Se, depois de efetuado o pontapé de penálti:

- o executante toca deliberadamente na bola uma segunda vez antes de esta ter tocado noutro jogador:
  - assinalado um pontapé livre indireto (ou um pontapé livre direto por infração de mão na bola)
- a bola é tocada por um elemento estranho enquanto se move para a frente:
  - o pontapé é repetido, a menos que a bola se dirija para a baliza e a interferência não impeça que o guarda-redes ou um defesa jogue a bola, nesse caso o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha existido contacto com a bola) exceto se a interferência seja cometida pela equipa atacante
- a bola, depois de ter batido no guarda-redes, nos postes ou na barra transversal, ressalta para dentro do terreno de jogo e é tocada por um elemento estranho:
  - o árbitro interrompe o jogo
  - o jogo recomeça com uma bola ao solo no local em que a bola foi tocada por um elemento estranho

3. Quadro-resumo

	Resultado do pontapé de penálti	
	Golo obtido diretamente do pontapé	**Não golo diretamente do pontapé**
Invasão apenas pelo jogador(es) atacante(s)	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: pontapé-livre indireto Sem impacto: não se repete
Invasão apenas pelo jogador(es) defensor(s)	Impacto: golo Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido. Sem impacto: não se repete

Invasão pelo jogador(es) defensor(es) atacante(s)	Impacto pelo jogador(es) defensor(es) e atacante(s): penálti é repetido Impacto apenas pelo jogador(es) defensor(es): golo Impacto apenas pelo jogador(es) atacante(s): penálti é repetido. Sem impacto: golo	Impacto pelo jogador(es) defensor(es) e atacante(s): penálti é repetido Impacto apenas pelo jogador(es) defensor(es): penálti é repetido Impacto apenas pelo jogador(es) atacante(s): não se repete. Sem impacto: não se repete
Infração apenas do guarda-redes	Golo	Não defendido: não se repete (salvo se o executante tiver sido claramente afetado) Defendido: penálti é repetido e guarda-redes é avisado; será advertido na(s) infração(ões) seguinte (s)
Infração do guarda-redes e do executante ao mesmo tempo	Penálti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo	Penálti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo
Duplo toque do executante	Acidental: penálti é repetido Deliberado: pontapé-livre indireto	Acidental: pontapé-livre indireto; o penálti é repetido se o guarda-redes também cometer uma infração Deliberado: pontapé-livre indireto
Bola pontapeada para trás	Pontapé livre indireto	Pontapé livre indireto
Simulação 'ilegal'	Pontapé livre indireto e executante advertido	Pontapé livre indireto e executante advertido
Executante errado	Pontapé livre indireto e executante errado advertido	Pontapé livre indireto e executante errado advertido
Comportamento antidesportivo pelo executante	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante

IFAB®



Lei 15

O Lançamento Lateral

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela ultrapassar completamente a linha lateral, pelo solo ou pelo ar ou quando o árbitro sanciona um jogador por retardar a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa.

Um golo não pode ser marcado diretamente de um lançamento lateral:

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

1. Procedimento

No momento do lançamento da bola, o executante deve:

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

Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 m de distância do local na linha lateral onde será executado o lançamento lateral.

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

Se um jogador, ao efetuar corretamente um lançamento lateral, lançar a bola deliberadamente contra um adversário para poder jogá-la novamente, sem que o faça de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

O lançador não pode jogar a bola novamente até que esta tenha tocado noutro jogador.

2. Infrações e sanções

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa, o árbitro apita e assinala o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua uma contagem visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o lançamento lateral não tiver sido executado no final desses cinco segundos, este é concedido à equipa adversária. O jogador infrator apenas é advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo após o lançamento lateral ter sido atribuído à equipa adversária*.

Se, após a bola entrar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes que esta tenha tocado noutro jogador, é assinalado um pontapé livre indireto; se o lançador cometer uma infração de mão na bola:

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

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

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

*Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».

IFAB



IFAB®



Lei 16

O Pontapé de Baliza

Um pontapé de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, pelo solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado (ver também as Leis 8, 10, 13 e 15).

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

1. Procedimento

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

2. Infrações e sanções

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa, o árbitro apita e assinala o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua uma contagem visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o pontapé de baliza não tiver sido executado no final desses cinco segundos, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária. O jogador infrator apenas é advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo após o pontapé de canto ter sido atribuído à equipa adversária.*

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que esta tenha tocado noutro jogador, é assinalado um pontapé livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

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

Se, na execução de um pontapé de baliza, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penálti porque não tiveram tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. Se um adversário que se encontra na área de penálti quando o pontapé de baliza é executado ou entra na área de penálti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé de baliza é repetido.

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

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

*Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».


IFAB

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lei 17

O Pontapé de Canto

Um pontapé de canto é assinalado quando:

- a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, pelo solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado (ver também as Leis 8, 12, 13, 15 e 16)
- o árbitro sanciona:
  - o guarda-redes por controlar a bola com a(s) mão(s) ou braço(s) durante mais de oito segundos
  - um jogador por retardar a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa

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

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto mais próxima do local por onde a bola passou completamente a linha de baliza ou da posição do guarda-redes quando penalizado
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área de canto
- A bandeira de canto não pode ser removida
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a pelo menos 9,15 m da área de canto até que a bola esteja em jogo

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que

esta tenha tocado noutro jogador, é assinalado um pontapé livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

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

Se um jogador, ao executar corretamente um pontapé de canto, pontapear a bola deliberadamente contra um adversário para poder jogá-la novamente, sem que o faça de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

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


IFAB

IFAB



Protocolo Vídeo árbitro (VAR)

Protocolo – princípios, aspetos práticos e procedimentos

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

A utilização de vídeo árbitros (VAR) só é permitida quando o jogo/organizador da competição cumpra todos os requisitos de implementação, conforme estipulado no Manual VAR e após a permissão por escrito por parte da FIFA.

1. Principios

O uso de VAR em jogos de futebol está baseado num determinado número de princípios, os quais devem ser aplicados em todos os jogos que usem VARs. (exceto nos casos de pontapés de canto incorretamente assinalados – ver a alínea e. do ponto «2. Decisões/incidentes passíveis de revisão»).

1. O vídeo árbitro (VAR) faz parte da equipa de arbitragem, com acesso independente às imagens do jogo, podendo assistir o árbitro apenas em caso de "**claro e óbvio erro**" ou "**incidente grave não assinalado**" em relação a:
   a. **Golo/não golo**
   b. **Penálti/não penálti**
   c. **Cartão vermelho** (incluindo uma segunda advertência claramente incorreta)
   d. **Erro de identidade** (quando adverte ou expulsa um jogador errado)
2. O árbitro deve tomar sempre uma decisão, i. e. ao árbitro não é permitido uma "não decisão" e depois utilizar o VAR para tomar a decisão; a decisão de permitir que o jogo continue após uma alegada infração pode ser revista.
3. A decisão inicial do árbitro não pode ser alterada, a menos que a revisão vídeo mostre que a mesma foi um 'claro e óbvio erro'.
4. Apenas o árbitro pode iniciar uma "revisão"; o VAR (e os outros elementos da equipa de arbitragem) podem apenas recomendar uma "revisão" ao árbitro.

5. A decisão final é sempre tomada pelo árbitro, seja baseada na informação do VAR ou depois do árbitro ter efetuado uma "on-field review" (OFR).
6. Não há limite temporal para um processo de revisão uma vez que a qualidade da decisão é mais importante que a rapidez.
7. Os jogadores e os outros elementos oficiais não devem rodear o árbitro nem tentar influenciar a revisão de uma decisão, o processo de revisão ou a decisão final.
8. O árbitro deve estar "visível" durante o processo de revisão para garantir a necessária transparência.
9. Se o jogo prosseguir após um incidente que depois é revisto, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período que se segue ao incidente não é cancelada, mesmo que a decisão original seja alterada (exceto uma advertência/expulsão por interferir com um ataque prometedor ou anular uma COG).
10. Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o árbitro apenas poderá fazer uma "revisão" em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou ter ação(ões) extremamente ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s)
11. O período de jogo antes e após o incidente que pode ser alvo de revisão, é determinado pelas Leis de Jogo e pelo protocolo VAR.
12. Uma vez que o VAR "verifica" automaticamente todas as situações/decisões, não há necessidade de os treinadores ou jogadores solicitarem uma "revisão"

2. Decisões/incidentes passíveis de 'revisão'

Os árbitros só podem receber assistência do VAR apenas em relação a cinco categorias de decisões/incidentes. Em todas estas situações, o VAR apenas pode ser utilizado depois do árbitro ter tomado a sua (primeira/inicial) decisão (incluindo permitir que o jogo prossiga), ou se um incidente grave não foi assinalado/visto pela equipa de arbitragem.

A decisão inicial do árbitro não será alterada, a não ser que tenha ocorrido um "claro e óbvio erro" (isto inclui qualquer decisão tomada pelo árbitro baseada em informação fornecida por qualquer outro elemento da equipa de arbitragem p. ex. fora de jogo).

As categorias das decisões/incidentes que podem ser revistas no caso de um potencial "claro e óbvio erro" ou "incidente grave não assinalado" são:

a. Golo/não golo

- infração da equipa atacante na construção da jogada para o golo ou na obtenção do golo (mão na bola, falta, fora de jogo, etc.)
- bola fora do jogo antes do golo
- decisões de golo/não golo
- infração do guarda-redes e/ou executante na marcação de um pontapé de penálti ou invasão de um atacante ou defensor diretamente envolvido no jogo, caso a bola ressalte num dos postes da baliza, barra transversal ou guarda-redes

b. Pontapé de penálti/não pontapé de penálti

- infração cometida da equipa atacante na construção da jogada para o penálti (mão na bola, falta, fora de jogo, etc.)
- bola fora do jogo antes do incidente
- local da infração (dentro ou fora da área de penálti)
- penálti incorretamente assinalado
- penálti não assinalado

c. Cartões vermelhos

- anular uma COG (especialmente local da infração e posição dos outros jogadores)
- falta grosseira (ou falta negligente)
- conduta violenta, morder ou cuspir em alguém
- usar ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s)
- segunda advertência claramente incorreta

d. Erro de identidade (cartão vermelho ou amarelo)

Se o árbitro assinala uma infração, mas identificar claramente de forma incorreta o jogador que a cometeu, só a identificação do infrator pode ser revista.

e. Pontapé de canto claramente atribuído de forma incorreta, desde que a decisão possa ser alterada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo (opção da competição).

3. Aspetos práticos

O uso de VARs durante um jogo, implicam os seguintes aspetos práticos:

- O VAR observa o jogo na sala de operações vídeo (vídeo operation room VOR), assistido por um ou mais assistentes VARs (AVARs)
- Dependendo do número de ângulos das câmaras (e outras considerações) poderá haver mais do que um AVAR e um ou mais operadores de repetição (ROs)
- Apenas pessoas autorizadas podem entrar na VOR ou comunicar com o VAR/AVAR/RO durante o jogo
- O VAR tem acesso independente e controlo das repetições das imagens da transmissão televisiva
- O VAR está ligado ao sistema de comunicações utilizado pela equipa de arbitragem e pode ouvir tudo o que eles disserem; o VAR apenas pode falar com o árbitro carregando num botão (para evitar que o árbitro seja distraído pelas conversas que ocorram na VOR)
- Se o VAR está ocupado a efetuar uma verificação ou uma revisão, o AVAR pode falar com o árbitro especialmente se o jogo necessitar de ser interrompido ou para assegurar que não é recomeçado
- Se o árbitro decidir ver as imagens de repetição, o VAR irá selecionar o melhor ângulo/velocidade de repetição; o árbitro pode solicitar outro/mais ângulos/velocidades

4. Procedimentos

Decisão original

- O árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem devem sempre tomar uma decisão inicial (incluindo qualquer ação disciplinar) como se não houvesse VAR (exceto quanto há um incidente não assinalado)
- Ao árbitro e aos outros elementos da equipa de arbitragem não é permitido tomar uma não decisão uma vez que iria conduzir a uma arbitragem fraca/hesitante, muitas revisões e problemas significativos no caso de haver uma falha na tecnologia
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final; o VAR tem o mesmo estatuto que os restantes elementos da equipa de arbitragem e apenas pode assistir o árbitro
- Retardar a bandeira/apito para uma infração só é permitido numa muito clara

situação de ataque quando um jogador está prestes a marcar um golo ou tem uma corrida claramente para/em direção à área de penálti do adversário

- Se um árbitro assistente retardar o sinal de bandeira numa infração, o árbitro assistente deve levantar a bandeira no caso de ocorrer um golo, penálti, pontapé de canto, pontapé livre ou lançamento lateral a favor da equipa atacante ou esta manter a posse de bola após o término do ataque inicial; nas restantes situações, o árbitro assistente deve decidir se deve ou não levantar a bandeira, de acordo com os requisitos do jogo

'Verificação'

- O VAR verifica automaticamente as imagens das câmaras de TV para qualquer decisão/incidente potencial ou efetivo de golo, penálti ou cartão vermelho direto, ou caso de identificação errada, usando diferentes ângulos de câmara e velocidades de repetição
- O VAR pode efetuar uma verificação em velocidade normal e/ou câmara lenta mas, em geral, as repetições em câmara lenta devem ser apenas usadas para factos, p. ex. local da infração/jogador, ponto de contacto numa infração com contacto físico e mão na bola, bola fora do jogo (incluindo golo/não golo); velocidade normal deverá ser usada para intensidade da infração ou para decidir se foi uma infração de mão na bola
- Se a verificação não indicar um claro e óbvio erro ou incidente grave não assinalado, normalmente não haverá necessidade de o VAR comunicar com o árbitro – trata-se de uma verificação silenciosa; contudo, pode por vezes ajudar o árbitro/árbitro assistente a gerir os jogadores/jogo se o VAR confirmar que não ocorreu nenhum claro e óbvio erro ou incidente grave não assinalado
- Se o início do recomeço do jogo necessita de ser atrasado para uma verificação, o árbitro sinalizará isso colocando claramente um dedo no ouvido/auricular e estendendo a outra mão/braço; este sinal deverá ser mantido até a verificação estar concluída uma vez que isso indica que o árbitro está a receber informação (que pode ser do VAR ou de outro elemento da equipa de arbitragem)
- Se a verificação indica a probabilidade de ter ocorrido um claro e óbvio erro ou incidente grave não assinalado, o VAR comunicará essa informação ao árbitro que então tomará a decisão de iniciar ou não um processo de revisão

'Revisão'

- O árbitro pode iniciar uma 'revisão' para um potencial 'claro e óbvio erro' ou 'incidente grave não detetado' quando:
  - o VAR (ou outro elemento da equipa de arbitragem) recomendar uma 'revisão'
  - o árbitro suspeita que algo grave não foi assinalado
- Se o jogo já está interrompido, o árbitro retarda o recomeço
- Se o jogo ainda não foi interrompido, o árbitro interrompe o jogo quando a bola se encontrar numa zona/situação neutral (normalmente quando nenhuma das equipas se encontra num movimento de ataque) e faz o 'sinal de TV'
- O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto na(s) repetição(ões) de TV e então o árbitro:
  - faz o 'sinal de TV' (se ainda não o fez) e dirige-se para a área de revisão do árbitro para ver as imagens de repetição – 'on-field review' (OFR) – antes de tomar a decisão final. Os outros elementos da equipa de arbitragem não efetuarão a revisão das imagens, exceto em circunstância excecionais a pedido do árbitro

    ou
  - toma a decisão final baseada na sua própria perceção, na informação do VAR e quando apropriado, informação dos restantes elementos da equipa de arbitragem – 'revisão apenas do VAR'
- No final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve efetuar novamente o 'sinal de TV' seguido de imediato pela decisão final
- Para decisões subjetivas, p. ex. intensidade de uma infração, interferência em caso de fora de jogo, considerações em caso de mão na bola, uma 'on-field review' (OFR) é apropriada
- Para decisões fatuais, p. ex. local da infração ou do jogador (fora de jogo), ponto de contacto (mão na bola/falta), local (dentro ou fora da área de penálti), bola dentro ou fora do jogo, etc., a 'revisão apenas do VAR' é normalmente apropriada, mas uma 'on-field review' (OFR) poderá ser efetuada para uma decisão fatual se isso ajudar a gestão dos jogadores/jogo ou a 'vender' a decisão (p. ex. uma decisão crucial para o jogo perto do final do mesmo)
- O árbitro pode solicitar diferentes ângulos de câmara/velocidades de repetição, mas em geral, as repetições em câmara lenta só devem ser usadas para factos, p. ex. posição da infração/jogador, ponto de contacto para infrações físicas ou mão

na bola, bola fora do jogo (incluído golo/não golo); velocidade normal deverá ser usada para "intensidade" da infração ou para decidir se foi uma infração de mão na bola

- Para decisões/incidentes relacionados com golos, penálti/não penálti e cartões vermelhos por anular uma clara oportunidade de golo (COG), poderá ser necessário rever a fase de ataque que levou diretamente à decisão e ao incidente; isto poderá incluir a forma como a equipa atacante ganhou a posse da bola na jogada
- As Leis do Jogo não permitem alteração às decisões sobre o recomeço de jogo (pontapé de canto, lançamento lateral, etc) após o jogo se ter reiniciado, pelo que essas decisões não podem ser revistas
- Se o jogo foi interrompido e recomeçado, o árbitro apenas pode efetuar uma "revisão" e efetuar a respetiva punição disciplinar, em caso de erro de identificação ou de uma potencial infração para expulsão relacionada com conduta violenta, cuspir, morder ou ter ação(ões) extremamente ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s)
- O processo de revisão deverá ser efetuado da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a rapidez. Por esta razão e porque algumas situações são complexas com diversas decisões e incidentes passiveis de revisão, não há limite temporal máximo para o processo de revisão

Decisão final

- Quando o processo de revisão termina, o árbitro deve efetuar o "sinal de TV" e comunicar a decisão final; as competições podem também implementar um sistema em que o árbitro explica publicamente e anuncia decisões após uma "revisão" VAR ou uma longa "verificação" do VAR, conforme descrito nas diretrizes da FIFA e no Manual do VAR
- O árbitro então toma/altera/anula qualquer decisão disciplinar (quando aplicável) e recomeça o jogo de acordo com as Leis do Jogo

Jogadores, suplentes e elementos oficiais

- Uma vez que o VAR "verifica" automaticamente todas as situações/incidentes, não há necessidade de treinadores ou jogadores solicitarem uma "**verificação**" ou "**revisão**"
- Jogadores, suplentes e elementos oficiais não devem tentar influenciar ou interferir no processo de revisão, incluindo quando a decisão final é comunicada

- Durante o processo de revisão, os jogadores devem permanecer no terreno de jogo; suplentes (e/ou jogadores substituídos) e elementos oficiais deverão permanecer fora do terreno de jogo
- Um jogador/suplente/jogador substituído/elemento oficial que excessivamente fizer sinal de TV ou entre na RRA deverá ser advertido
- Um jogador/suplente/jogador substituto/ elemento oficial que entre na VOR será expulso

Validade do jogo

Em princípio, um jogo não será invalidado por motivo de:

- avaria(s) na tecnologia VAR (bem como da tecnologia de linha de golo - TLG)
- decisão(ões) incorreta(s) envolvendo o VAR (uma vez que o VAR é um elemento da equipa de arbitragem)
- decisão(ões) de não rever um incidente
- revisão(ões) de situações/decisões não passíveis de revisão

Incapacidade de VAR, AVAR ou operador de repetição

Lei 6 - Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem estipula: O regulamento da competição deve indicar claramente quem é que substitui um elemento da equipa de arbitragem que está impossibilitado de começar ou continuar o jogo e as alterações que a substituição implica Em jogos em que se utilizam VARs, isso também se aplica aos operadores de repetição.

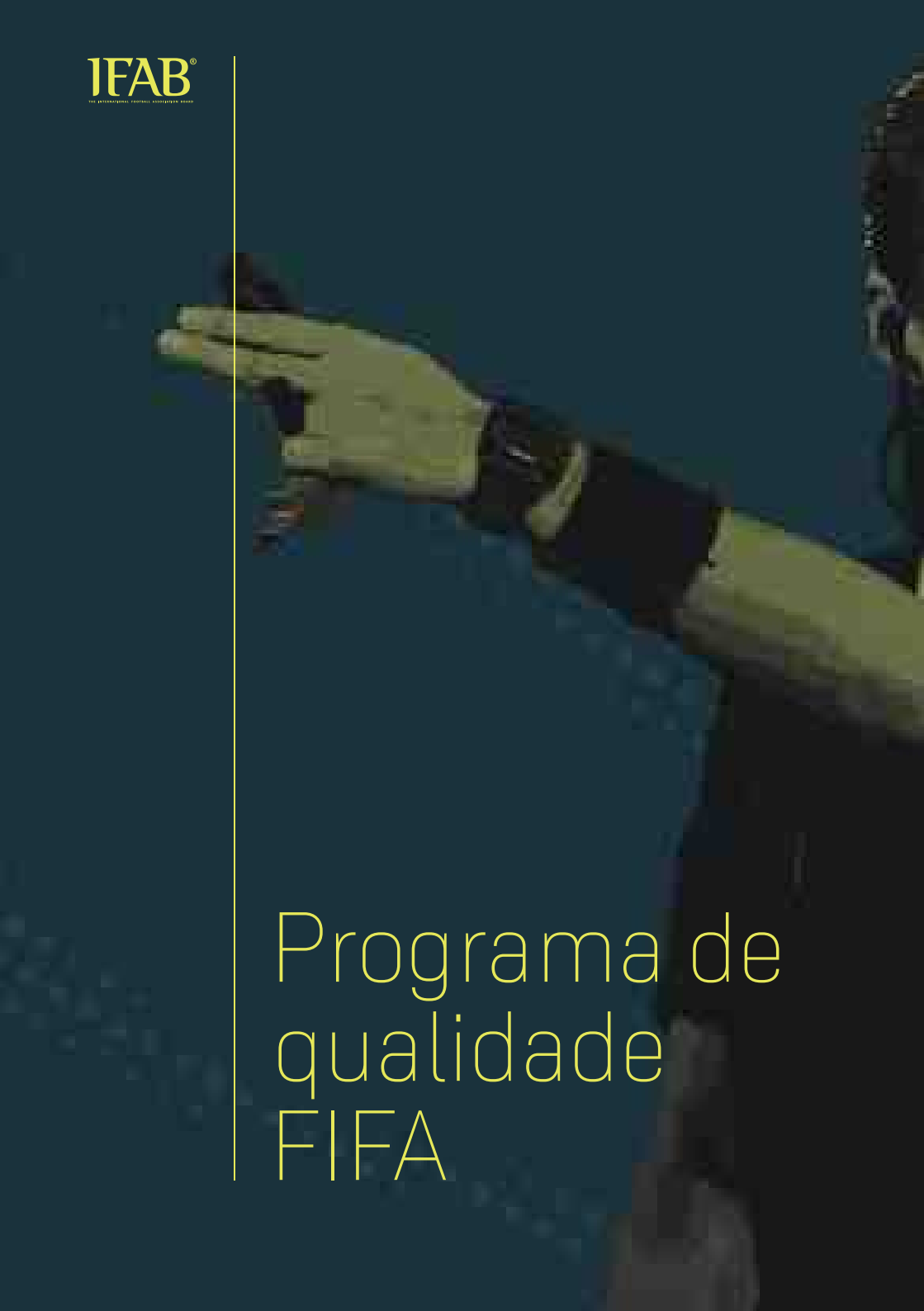
Como é necessário treino e qualificações especiais para ser um elemento da equipa de vídeo arbitragem (VMO) / operador de repetições, os seguintes princípios devem ser incluídos nas regras da competição:

- Um VAR, AVAR ou operador de repetições que não consegue iniciar ou continuar só pode ser substituído por alguém qualificado para essa função
- Se nenhum substituto qualificado for encontrado para o VAR ou operador de repetição*, o jogo deve ser jogado/continuar sem o uso de VARs
- Se nenhum substituto qualificado for encontrado para o AVAR*, o jogo deve ser jogado/continuar sem o uso de VARs, a menos que, em circunstâncias excecionais, ambas as equipas concordem por escrito que o jogo pode ser jogado/continuar apenas com o VAR e o operador de repetições

**Isto não se aplica onde houver mais de um AVAR/operador de repetições.*


IFAB

IFAB®



Programa de qualidade FIFA

Programa de qualidade FIFA

O Programa de Qualidade FIFA estabelece critérios, com base em investigação rigorosa, para produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias utilizadas no jogo de Futebol. Para além dos requisitos de qualidade obrigatórios em determinados domínios de aplicação, são fornecidas recomendações uniformes noutras áreas, com base nas quais os organizadores da competição podem definir regulamentos próprios adicionais.

Institutos de testes independentes verificam a funcionalidade dos produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias de acordo com o respetivo padrão. Os institutos que realizam esses testes estão sujeitos à aprovação da FIFA. As seguintes marcas de qualidade identificam esses produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias testadas e certificadas de acordo com os requisitos vigentes:



FIFA Basic*

Os requisitos de teste para este padrão são projetados para identificar produtos que atendem aos critérios básicos de desempenho, precisão, segurança e durabilidade para futebol. O foco está em definir padrões mínimos, garantindo a acessibilidade para uso em todos os níveis do jogo.

FIFA Quality

Os requisitos de teste enfatizam a durabilidade e segurança desses produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias mais do que para o padrão FIFA Basic. Os critérios básicos de desempenho e precisão são testados, mas o foco principal é garantir o uso intensivo.

FIFA Quality Pro

Os requisitos do teste enfatizam o desempenho de primeira classe, a precisão e a segurança. Produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias com esta marca de qualidade são concebidos para um desempenho ótimo e utilização ao mais alto nível.



Para mais informações sobre o Programa de Qualidade FIFA, os padrões individuais e os produtos certificados, superfícies de jogo e tecnologias, visite:
https://www.fifa.com/technical/football-technology.

**FIFA Basic substitui o International Match Standard (IMS). As bolas de futebol e as superfícies do terreno de jogo testadas de acordo com o padrão anterior, permanecem qualificadas para uso até que sua certificação expire.*


IFAB

IFAB



Alterações às Leis 2026/27

Resumo das alterações às Leis do Jogo

Lei 3 – Os Jogadores

- O número de substitutos que podem ser utilizados em jogos particulares de seleções seniores «A» passa para oito, ou para onze caso ambas as equipas estejam de acordo e informem previamente o árbitro; mantém-se a limitação de três oportunidades de substituição por equipa.
- Introdução de um limite de dez segundos para os jogadores deixarem o terreno de jogo quando são substituídos. Se este limite for excedido, o suplente não poderá entrar até à primeira interrupção do jogo após ter decorrido um minuto.
- Aviso prévio:
  - as orientações «Apenas o capitão» tornar-se-ão um protocolo obrigatório para todas as competições a partir de 1 de julho de 2027.

Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

- Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos e estejam devidamente protegidos e cobertos de forma segura.

Lei 5 – O Árbitro

- As competições podem utilizar tecnologia para auxiliar o árbitro na tomada ou alteração de decisões relacionadas com o protocolo VAR, a bola em jogo ou fora do jogo (incluindo a tecnologia da linha de baliza) e o fora de jogo (incluindo a tecnologia semiautomática de fora de jogo).
- Clarifica-se que a vantagem pode ser aplicada quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo.
- Salvo determinadas exceções, os jogadores que recebam avaliação ou assistência no terreno de jogo, ou que provoquem a interrupção do jogo devido a lesão, devem abandonar o terreno de jogo e permanecer fora dele durante um minuto após o recomeço do jogo.

- O VAR pode rever:
  - um cartão vermelho incorretamente exibido em consequência de uma segunda advertência claramente incorreta.
  - um jogador receber incorretamente um cartão vermelho ou amarelo quando a infração foi cometida por outro jogador de qualquer uma das equipas.
  - um pontapé de canto atribuído incorretamente, desde que a decisão possa ser alterada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo (opção da competição).
- As competições podem optar por disponibilizar câmaras corporais aos árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros.
- Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos.

Lei 6 – Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem

- Alargamento das situações passíveis de revisão pelo VAR.

Lei 8 – O Início e o Recomeço do Jogo

- O texto relativo à bola ao solo foi alterado para clarificar que a equipa que «teria ganho a posse da bola» inclui a equipa que teria beneficiado do respetivo recomeço, nas situações em que a bola iria sair do terreno de jogo. Quando existe interferência de um elemento da equipa de arbitragem ou de um agente externo, a bola ao solo é executada no local dessa interferência.

Lei 10 – Determinação do Resultado do Jogo

- Confirmação da Circular n.º 31 relativa aos duplos toques acidentais durante os penáltis (pontapés de penálti).
- Eliminação da advertência (cartão amarelo) automática ao executante quando este e o guarda-redes cometem uma infração em simultâneo.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

- Não existe advertência (cartão amarelo) por uma infração que impeça uma clara oportunidade de golo (COG) quando é aplicada a vantagem e é obtido um golo.
- Inclusão da referência aos «atacantes» na lista de considerações para a avaliação de COG.

Lei 14 – O Pontapé de Penálti

- Confirmação da Circular n.º 31 relativa aos duplos toques acidentais na execução de um pontapé de penálti.
- Eliminação da advertência (cartão amarelo) automática ao executante quando este e o guarda-redes cometem uma infração em simultâneo.

Lei 15 – O Lançamento Lateral

- Utilização de uma contagem decrescente visual de cinco segundos quando um jogador ou uma equipa retarda a execução de um lançamento lateral. Se o limite de tempo for excedido, o lançamento lateral é concedido à equipa adversária.

Lei 16 – O Pontapé de Baliza

- Utilização de uma contagem decrescente visual de cinco segundos quando um jogador ou uma equipa retarda a execução de um pontapé de baliza. Se o limite de tempo for excedido, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Protocolo do vídeo árbitro (VAR)

- Passam a ser passíveis de revisão os cartões vermelhos resultantes de uma segunda advertência claramente incorreta.
- Passa a ser passível de revisão o erro de identificação quando um jogador recebe um cartão amarelo ou vermelho, mas a infração que originou essa sanção foi cometida por outro jogador de qualquer uma das equipas.
- As competições podem optar por permitir a revisão de pontapés de canto claramente atribuídos de forma incorreta, desde que a decisão possa ser corrigida imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo.

Detalhes de todas as alterações às Leis do jogo

As principais alterações das Leis do Jogo da edição 2025/2026 encontram-se abaixo reproduzidas. Por cada redação alterada ou adicionada é apresentado o texto anterior, quando oportuno, seguido de uma explicação da alteração introduzida.

Legenda
As principais alterações da Lei estão sublinhadas a amarelo e destacadas na margem. As alterações editoriais estão sublinhadas.

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

Lei 3 – Os Jogadores (p. 60)

2. Número de substituições

Texto alterado

Outros jogos

Em jogos internacionais seniores «A», poderão ser indicados um número máximo de 15 suplentes, mas no máximo, só ~~6~~ 8 poderão ser utilizados, salvo acordo entre as duas equipas para a utilização de um número superior, até ao limite máximo de 11, devendo, nesse caso, o árbitro ser informado antes do início do jogo. Aplicam-se as restrições e os procedimentos previstos nas competições oficiais relativamente às oportunidades de substituição.

Explicação

As equipas passam a poder utilizar 8 suplentes inscritos nos jogos particulares das seleções seniores «A», salvo acordo entre ambas para a utilização de um número superior, até ao máximo de 11; cada equipa continua limitada a 3 oportunidades de substituição.

Lei 3 – Os Jogadores (p. 61)

3. Procedimento de substituição

Texto adicional

(...)

Na substituição de um jogador por um suplente, devem ser observados o «Protocolo de substituições com limite temporal», previsto em «Notas e modificações», bem como as seguintes disposições:

- o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição.
- um jogador que é substituído:
  - recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno e deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, salvo se o árbitro indicar que o jogador pode sair direta e imediatamente pela linha de meio-campo ou qualquer outro local (p. ex., por motivos de segurança ou lesão);
  - deve estar fora do terreno de jogo no prazo de dez segundos após a exibição da placa de substituição ou, quando esta não exista, após o sinal do árbitro para a realização da substituição, salvo quando tal não seja possível por razões de segurança ou devido a lesão;
  - deve sair do terreno de jogo imediatamente para a área técnica ou balneário e já não poderá voltar a participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas.

Quando são efetuadas várias substituições durante a mesma interrupção do jogo, todos os jogadores substituídos devem abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos após ser indicada a última substituição.

Lei 3 – Os Jogadores (p. 62)

5. Infrações e sanções

Texto adicional

(...)

Salvo quando não seja possível abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos por razões de segurança ou devido a lesão, se o jogador que vai ser substituído não abandonar o terreno de jogo dentro do período de dez segundos exigido:

- o jogador substituído deve, ainda assim, abandonar o terreno de jogo; apenas será advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo para além dos dez segundos;
- o suplente não pode entrar ainda no terreno de jogo;
- o jogo é reiniciado;
- a substituição não pode ser cancelada nem pode ser utilizado um suplente diferente;
- o suplente apenas pode entrar no terreno de jogo com a autorização do árbitro, na primeira interrupção do jogo após ter decorrido um minuto desde o respetivo recomeço.

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- (...)

Explicação

Para evitar a perda deliberada de tempo, o jogador que vai ser substituído deve abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos após a exibição da placa de substituição ou, quando esta não exista, após o sinal do árbitro para a realização da substituição. Se o jogador não abandonar o terreno de jogo dentro desse período, continua obrigado a fazê-lo, mas o suplente não pode entrar até à primeira interrupção, após ter decorrido um minuto (tempo corrido) desde o recomeço do jogo.

Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores (p. 67)

1. Segurança

Texto alterado

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 de couro ou plástico, etc.) devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.~~ Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos e estejam devidamente protegidos e cobertos de forma segura. Os objetos perigosos devem ser removidos e não podem ser cobertos com fita adesiva ou outros materiais.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar no terreno de jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou ~~joia~~ acessórios, não autorizados/perigosos, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

 (...)

Explicação

A utilização do termo «joia» pode gerar alguma confusão, uma vez que alguns dos objetos enumerados não constituem efetivamente peças de joalharia. A proibição da joalharia originava situações de conflito e era aplicada de forma inconsistente. Além disso, não contemplava razões culturais, religiosas, médicas ou pessoais para o uso de determinados objetos.

O princípio passa a ser permitir a utilização de objetos que não sejam perigosos, desde que estejam devidamente protegidos e fixados de forma segura (ver também a Lei 5 O Árbitro), mantendo-se a proibição dos objetos perigosos.

Lei 5 – O Árbitro (p. 73)

2. Decisões do árbitro

Texto adicional

As decisões serão tomadas de acordo com o melhor critério do árbitro (...) no âmbito das Leis do Jogo.

As competições podem utilizar tecnologia para auxiliar o árbitro na tomada ou alteração de decisões relacionadas com:

- o protocolo VAR;
- a bola em jogo ou fora do jogo, incluindo através da utilização da tecnologia da linha de baliza (GLT);
- o fora de jogo, incluindo através da utilização da tecnologia semiautomática de fora de jogo (SAOT).

As decisões do árbitro relativas aos factos relacionados com o jogo (...).

Explicação

A inclusão, na Lei 5, da possibilidade de as competições utilizarem tecnologia (incluindo imagens de vídeo) impedirá qualquer utilização não oficial dessa tecnologia pelos elementos da equipa de arbitragem.

Lei 5 – O Árbitro (p. 74)

3. Poderes e deveres

Texto alterado

Vantagem

- permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração ou quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo, desde que a equipa adversária ~~não infratora~~ beneficie da aplicação da vantagem, penalizando a infração ou ordenando a repetição do recomeço, se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos.

Explicação

Confirma-se que o árbitro pode aplicar a vantagem quando uma equipa executa incorretamente um recomeço do jogo (pontapé-livre, lançamento lateral, etc.) e a equipa adversária ganha a posse da bola.

Lei 5 – O Árbitro (p. 75, 76)

3. Poderes e deveres

Texto alterado

O árbitro:

(...)

Lesões

- permite que o jogo prossiga até a bola sair do terreno de jogo se um jogador estiver apenas ligeiramente lesionado;
- parar o jogo, apenas se um jogador está seriamente lesionado e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e, quando uma lesão provocar a interrupção do jogo ou retardar o respetivo recomeço, o jogador lesionado deve deixar o terreno de jogo e apenas pode regressar um minuto após o jogo ter sido reiniciado*; se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. ~~Exceções~~ As únicas exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo para receber assistência e/ou após a mesma são ~~apenas~~ quando:
  - o guarda-redes está lesionado
  - ( )
  - um jogador fica lesionado em resultado de uma infração física pela qual o adversário é advertido ou expulso, ~~desde que a avaliação/assistência seja concluída rapidamente;~~
- ( )

*Ver «Protocolo de avaliação e assistência fora do terreno de jogo», em «Notas e modificações».

Explicação

- Um jogador lesionado que seja avaliado ou assistido no terreno de jogo, ou cuja lesão origine a interrupção do jogo, deve abandonar o terreno de jogo e permanecer fora dele durante um minuto (tempo corrido) após o recomeço do jogo. O árbitro pode autorizar o seu regresso enquanto a bola estiver em jogo. O modo de aplicação desta medida encontra-se definido no «Protocolo de avaliação e assistência fora do terreno de jogo», incluído em «Notas e modificações».
- Quando a lesão resultar de uma infração física sancionada com cartão amarelo ou cartão vermelho, o jogador pode permanecer no terreno de jogo após a avaliação/assistência, mesmo que esta não seja concluída rapidamente.

Lei 5 – O Árbitro (p. 77)

4. Vídeo árbitro (VAR)

Texto alterado

(□)

O árbitro apenas poderá ser assistido por um vídeo árbitro (VAR) apenas em situações de «claro e óbvio erro» ou «incidente grave não detetado» relativamente a:

- □ golo/não golo;
- □ penálti/não penálti;
- □ cartão vermelho ~~direto~~ (~~não~~ incluindo uma segunda advertência claramente incorreta);
- □ erro de identidade por parte do árbitro, aquando de uma advertência ou expulsão de um jogador ~~da equipa que cometeu a infração;~~
- □ pontapé de canto claramente atribuído de forma incorreta, desde que a decisão possa ser alterada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo (opção da competição).

Explicação

São adicionadas novas situações passíveis de revisão pelo VAR, em conformida-de com as alterações introduzidas no Protocolo VAR.

Lei 5 – O Árbitro (p. 78)

5. Equipamento do árbitro

Texto alterado

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a utilizar:

- □ (□)
- □ câmaras corporais, desde que o organizador da competição forneça as câmaras, detenha o controlo das imagens captadas e cumpra as orientações aplicáveis. As câmaras podem incluir microfones, que não podem ser utilizados para transmitir as comunicações com o vídeo árbitro (VAR). As imagens e o som captados podem ser utilizados pelas autoridades competentes para efeitos disciplinares.

Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem □no terreno de jogo□estão proibidos de utilizar ~~joalharia ou~~ qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras, com exceção das câmaras corporais acima referidas. Podem ser utilizados acessórios, desde que não sejam perigosos.

Explicação

- As competições podem permitir que os árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros utilizem câmaras corporais, desde que o organizador da competição forneça os equipamentos e detenha o controlo total das imagens gravadas, evitando assim qualquer utilização não oficial pelos árbitros. As câmaras podem igualmente incluir microfones, mas as comunicações com o VAR não podem ser transmitidas. As autoridades competentes podem utilizar o som e/ou as imagens captadas para efeitos disciplinares.
- Para além do equipamento obrigatório e do equipamento adicional permitido, os árbitros podem usar acessórios, desde que estes não sejam perigosos e estejam devidamente protegidos e cobertos de forma segura.

Lei 6 – Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem (p. 87)

5. Equipa de vídeo arbitragem (VMOs)

Texto alterado

O vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar a decisão utilizando a imagem de televisão com repetições mas apenas para «claros e óbvios erros» ou «incidentes graves não detetados» relativos a golo/não golo, penálti/não penálti, cartão vermelho ~~direto~~ (~~não~~ incluindo uma segunda advertência claramente incorreta) ou no caso de o árbitro efetuar uma má identificação, quando adverte ou expulsa um jogador errado ~~da equipa infratora equipa que cometeu a infração.~~

Explicação

São adicionadas novas situações passíveis de revisão pelo VAR, em conformidade com as alterações introduzidas no Protocolo VAR.

Lei 8 – O Começo e o Recomeço do Jogo (p. 98)

2. Bola ao solo

Texto alterado

Procedimento

- Se, quando o jogo foi interrompido:
  - ( )
  - a bola estava fora da área de penálti, o árbitro efetua uma bola ao solo para um jogador da equipa que ~~tinha ou que~~ ganhou/teria ganho a posse da bola (incluindo a partir do respetivo recomeço, caso a bola fosse sair do terreno de jogo) se tal for possível determinar pelo árbitro; caso contrário, a bola ao solo é efetuada para um jogador da equipa que tocou na bola em último lugar. A bola ao solo é efetuada no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se tiver tocado num elemento da equipa de arbitragem ou num agente externo, caso em que será efetuada no local da interferência ou do contacto.
- ( )

Explicação

- O princípio fundamental é que a bola ao solo seja efetuada para a equipa que teria mantido ou ganho a posse da bola caso o jogo não tivesse sido interrompido, incluindo a equipa que beneficiaria do respetivo recomeço se a bola tivesse saído do terreno de jogo.
- Se o jogo for interrompido porque a bola toca num elemento da equipa de arbitragem ou num agente externo, a bola ao solo é executada no local onde ocorreu esse contacto.

Lei 10 – Determinação do Resultado do Jogo (p. 106)

3. Penáltis (pontapés de penálti)

Texto alterado

Procedimento

Durante os penáltis (pontapés de penálti)

- (...)
- O pontapé está concluído (...); o executante não pode tocar deliberadamente na bola uma segunda vez.
- Se o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou se a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após a execução do pontapé:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o pontapé é registado como falhado.
- (...)
- ~~Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração em simultâneo, o pontapé é registado como falhado e o executante é advertido.~~

Explicação

É incluído um texto para confirmar o esclarecimento constante da Circular n.º 31 relativo ao duplo toque acidental do executante. Esta alteração implicou igualmente a eliminação da referência à advertência do executante quando este comete uma infração em simultâneo com o guarda-redes.

Lei 12 – Faltas e Incorreções (p. 120)

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Vantagem

Se o árbitro aplicar a vantagem por uma falta (...). Contudo, se a infração consiste em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo, exceto quando a equipa não infratora marcar um golo em consequência da aplicação da vantagem, caso em que não é aplicada qualquer sanção disciplinar; se a infração interferiu com ou evitou um ataque prometedor, o jogador não será advertido.

Explicação

Se o árbitro aplicar a vantagem após uma infração que anule uma clara oportunidade de golo (COG) e, como resultado dessa vantagem, a equipa atacante marcar um golo, o jogador que cometeu a infração não é advertido nem expulso.

Lei 12 – Faltas e Incorreções (p. 122)

4. Ação disciplinar

Texto alterado

Advertências por comportamento antidesportivo

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

- (...)
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ~~ou numa tentativa frustrada de impedir um golo.~~

Explanation

Não há advertência quando o árbitro aplica a vantagem após um jogador ter tentado, sem sucesso, impedir um golo utilizando a(s) mão(s) ou o(s) braço(s).

Lei 12 – Faltas e Incorreções (p. 123)

4. Ação disciplinar

Texto alterado

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem excessivamente o recomeço do jogo, incluindo nos casos previstos nas Leis 3, 15 e 16 e nos respetivos protocolos, ou através de:

- ~~aparentando executar um lançamento lateral e de repente deixando a bola para outro colega o efetuar~~
- ~~demorando a saída do terreno de jogo quando for substituído~~
- ~~retardando excessivamente um recomeço do jogo~~
- pontapeando ou levando a bola para longe ou provocando uma confrontação tocando deliberadamente na bola após o árbitro ter interrompido o jogo
- executando um pontapé-livre num local errado, para forçar a sua repetição

Explicação

Uma vez que o árbitro passa a ter competência para sancionar uma equipa que retarde a execução de um lançamento lateral, atribuindo-o à equipa adversária, e para sancionar o retardar da execução de um pontapé de baliza, concedendo um pontapé de canto à equipa adversária, considera-se que essa medida constitui uma sanção suficiente, salvo quando a conduta do(s) jogador(es) responsável(eis) pelo atraso seja particularmente grave.

Lei 12 – Faltas e Incorreções (p. 124)

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo (COG)

( )

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

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

Explicação

A localização e o número de atacantes passam a integrar os critérios de avaliação da COG, uma vez que estes elementos também podem contribuir para determinar se existia uma clara oportunidade de golo.

Lei 14 – O Pontapé de Penálti (p. 136, 138)

2. Infrações e sanções

Texto alterado

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

- o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após a execução do pontapé:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, é concedido um pontapé-livre indireto.
- ( )
- ~~o guarda-redes e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto a favor da equipa defensora.~~

Se, depois de efetuado o pontapé de penálti:

- o executante deliberadamente toca a bola novamente antes que esta tenha tocado noutro jogador:
  - um pontapé-livre indireto (ou um pontapé-livre direto por infração de mão na bola) é assinalado

Explicação

É incluído um texto para confirmar o esclarecimento constante da Circular n.º 31 relativo ao duplo toque acidental do executante. Esta alteração implicou igualmente a eliminação da referência à advertência do executante quando este comete uma infração em simultâneo com o guarda-redes.

Lei 15 – O Lançamento Lateral (p. 141, 142)

Texto adicional

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela ultrapassar completamente a linha lateral, pelo solo quer pelo ar ou quando o árbitro sanciona um jogador por retardar a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa.
(▯)

2. Infrações e sanções

Texto adicional

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa, o árbitro apita e assinala o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua uma contagem visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o lançamento lateral não tiver sido executado no final desses cinco segundos, este é concedido à equipa adversária. O jogador infrator apenas é advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo após o lançamento lateral ter sido atribuído à equipa adversária.*
Se, após a bola estar em jogo, (...)
*Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».

Explicação

É introduzido este texto para evitar atrasos na execução dos lançamentos laterais. Se uma equipa retardar deliberadamente a execução de um lançamento lateral, o árbitro apita, assinala que o lançamento deve ser executado e inicia uma contagem visual decrescente de cinco segundos. Se o lançamento lateral não for executado até ao final dessa contagem, este é atribuído à equipa adversária.

Lei 16 – O Pontapé de Baliza (p. 145, 146)

2. Infrações e sanções

Texto adicional

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa, o árbitro apita e assinala o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua uma contagem visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o pontapé de baliza não tiver sido executado no final desses cinco segundos, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária. O jogador infrator apenas é advertido se retardar excessivamente o recomeço do jogo após o pontapé de canto ter sido atribuído à equipa adversária*.
Se, após a bola estar em jogo, (...)
*Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».

Explicação

É introduzido este texto para evitar atrasos na execução dos pontapés de baliza. Se uma equipa retardar deliberadamente a execução de um pontapé de baliza, o árbitro apita, assinala que o pontapé deve ser executado e inicia uma contagem visual decrescente de cinco segundos. Se o pontapé de baliza não for executado até ao final dessa contagem, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Lei 17 – O Pontapé de Canto (p. 149)

Texto adicional

Um pontapé de canto é concedido quando:

- a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, pelo solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado (ver também as Leis 8, 12, 13, 15 e 16).
- o árbitro sanciona:
  - o guarda-redes por controlar a bola com a(s) mão(s) ou braço(s) durante mais de oito segundos;
  - um jogador por retardar a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa.

Explicação

Pode ser concedido um pontapé de canto quando o árbitro sanciona um guarda-redes por controlar a bola com as mãos/braços durante demasiado tempo ou uma equipa por retardar a execução de um pontapé de baliza.

Protocolo do vídeo árbitro (VAR) (p. 153, 154, 155)

1. Princípios

Texto alterado

O uso de VAR em jogos de futebol está baseado num determinado número de princípios, os quais devem ser aplicados em todos os jogos que usem VAR (exceto nos casos de pontapés de canto incorretamente atribuídos ver a alínea e. do ponto «2. Decisões/incidentes passíveis de revisão»).

1. O vídeo árbitro (VAR) faz parte da equipa de arbitragem, com acesso independente às imagens do jogo, podendo assistir o árbitro apenas em caso de **claro e óbvio erro** ou **incidente grave não assinalado** em relação a:
   a. **Golo/não golo**
   b. **Penálti/não penálti**
   c. **Cartão vermelho ~~direto~~** (~~não~~ incluindo uma segunda advertência claramente incorreta)
   d. **Erro de identidade** (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado ~~of da equipa infratora~~)

(...)

2. Decisões/incidentes passíveis de revisão ~~que alteram o jogo~~

Texto alterado

Os árbitros podem receber assistência do VAR apenas em relação a ~~quatro~~ cinco categorias de decisões/incidentes ~~que alteram o jogo~~.

( )

As categorias das decisões/incidentes que podem ser revistas no caso de um potencial «claro e óbvio erro» ou «incidente grave não assinalado» são:

(...)

c. **Cartões vermelhos ~~direto~~ ~~(não incluindo segunda advertência)~~**

- anular uma COG (especialmente local da infração e posição dos outros jogadores)
- falta grosseira (ou falta negligente)
- conduta violenta, morder ou cuspir em alguém
- usar ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou abusiva(s)
- segunda advertência claramente incorreta.

d. **Erro de identidade (cartão vermelho ou amarelo)**
Se o árbitro assinala uma infração, mas identificar claramente de forma incorreta o jogador que a cometeu ~~e depois exibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora,~~ só a identificação do infrator pode ser revista~~; a infração em si não pode ser revista, a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.~~

e. **Pontapé de canto claramente atribuído de forma incorreta, desde que a decisão possa ser alterada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo (opção da competição).**

Explicação

As decisões/incidentes passíveis de revisão passam a incluir dois erros pouco frequentes, mas potencialmente determinantes para o resultado do jogo:

- cartão vermelho resultante de uma segunda advertência claramente incorreta;
- erro de identidade quando o árbitro exibe um cartão amarelo ou vermelho, mas sanciona claramente o jogador errado de qualquer uma das equipas pela infração em causa; a infração propriamente dita não pode ser revista, exceto no contexto da correção desse erro de identidade.

Adicionalmente, as competições podem optar por permitir a revisão de um pontapé de canto claramente atribuído de forma incorreta (incluindo quando a bola saiu do terreno de jogo pela linha lateral), desde que essa correção possa ser efetuada imediatamente e sem retardar o recomeço do jogo. Se o pontapé de canto for executado rapidamente, a decisão já não pode ser alterada. O «sinal de televisão» é obrigatório sempre que a decisão seja alterada após o árbitro receber informação do VAR.


IFAB

Alterações editoriais

Lei 5 – O Árbitro (p. 73)

2. Decisões do árbitro

Texto alterado

(□)

Exceto conforme descrito na Lei ~~12.3~~ 12.4 e no protocolo VAR, uma sanção disciplinar (□)

Lei 5 – O Árbitro (p. 76)

4. Vídeo árbitro (VAR)

Texto alterado

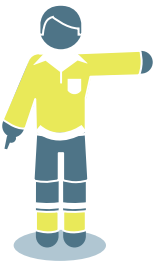
A utilização de vídeo árbitros (VAR) só é permitida quando (...) cumpra todos os requisitos do ~~Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP),~~ conforme estipulado ~~nos documentos do IAAP da FIFA~~ no Manual VAR, e (□)

Lei 5 – O Árbitro (p. 78, 80)

6. Sinais do árbitro

Sinal adicional

É adicionado um novo sinal do árbitro para o lançamento lateral.



Lançamento lateral

Sinal alterado

A imagem relativa ao pontapé de penálti foi alterada, passando a representar o árbitro a apitar.



Pontapé de penálti

Sinal alterado

A imagem relativa ao pontapé de canto foi alterada, passando a representar o árbitro sem apitar.



Pontapé de canto

Lei 12 – Faltas e Incorreções (p. 121)

4. Medidas disciplinares

Texto adicional

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido se for culpado de:

- retardar o recomeço do jogo (conforme previsto abaixo em «Retardar o recomeço do jogo»)
- (...)

Lei 14 – O Pontapé de Penálti (p. 137)

2. Infrações e sanções

Texto adicional

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

(...)

- O executante do pontapé de penálti ou um seu colega de equipa comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto.

(...)

- O guarda-redes comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;

(...)

- O colega do guarda-redes comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;
  - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o pontapé deve ser repetido.

Lei 14 – O Pontapé de Penálti (p. 138, 139)

3. Quadro-resumo

Texto alterado

Resultado do pontapé de penálti

	Golo obtido diretamente do pontapé	Não golo diretamente do pontapé
Invasão apenas pelo jogador(es) atacante(s)	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: pontapé-livre indireto Sem impacto: não se repete
Invasão apenas pelo jogador(es) defensor(es)	Impacto: golo Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido. Sem impacto: não se repete

Invasão pelo jogador(es) defensor(es) e atacante(s)	Impacto pelo jogador(es) defensor(es) e atacante(s): penálti é repetido Impacto apenas pelo jogador(es) defensor(es): golo Impacto apenas pelo jogador(es) atacante(s): penálti é repetido. Sem impacto: golo	Impacto pelo jogador(es) defensor(es) e atacante(s): penálti é repetido Impacto apenas pelo jogador(es) defensor(es): penálti é repetido. Impacto apenas pelo jogador(es) atacante(s): não se repete. Sem impacto: não se repete
Infração apenas do guarda-redes	Golo	Não defendido: não se repete (salvo se o executante tiver sido claramente afetado) Defendido: penálti é repetido e guarda-redes é avisado; será advertido na(s) infração(ões) seguinte (s)
Infração do guarda-redes e do executante ao mesmo tempo	~~Pontapé livre indireto e executante advertido~~ Penálti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo	~~Pontapé livre indireto e executante advertido~~ Penálti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo
Duplo toque do executante	Acidental: penálti é repetido Deliberado: pontapé-livre indireto	Acidental: pontapé-livre indireto; o penálti é repetido se o guarda-redes também cometer uma infração Deliberado: pontapé-livre indireto
Bola pontapeada para trás	Pontapé livre indireto	Pontapé livre indireto
Simulação 'ilegal'	Pontapé livre indireto e executante advertido	Pontapé livre indireto e executante advertido
Executante errado	Pontapé livre indireto e executante errado advertido	Pontapé livre indireto e executante errado advertido
Comportamento antidesportivo pelo executante	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante

Protocolo vídeo árbitro (VAR) (p. 153)

Texto alterado

A utilização de vídeo árbitros (VAR) só é permitida quando (...) cumpra todos os requisitos do ~~Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP)~~ conforme estipulado ~~nos documentos do IAAP da FIFA~~ no Manual VAR, e (□)

Glossário – Termos do futebol (p. 200, 202, 203, 204, 205)

Texto alterado e adicional

Vantagem

O árbitro permite que o jogo prossiga quando ocorre uma infração ou quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo, desde que isso beneficie ~~a não infratora~~ equipa adversária.

Imprudente

Qualquer ação (normalmente um tackle ou disputa de bola) de um jogador que revele falta de atenção ou consideração em relação ao adversário.

~~Penáltis (pontapés de penálti)~~

~~*Anteriormente «Pontapés da marca de penálti»*~~

Posição no recomeço

A localização de um jogador no momento de um reinicio de jogo é marcada pela posição dos pés ou da parte do corpo em contacto com o solo (exceto conforme previsto na Lei 11 □ Fora de jogo); se o jogador estiver no ar, a sua posição é determinada pela projeção da posição dos seus pés como se estivessem em contacto com o solo.

Tecnologia semiautomática de fora de jogo (SAOT)

Tecnologia que transmite imediatamente informação relativa às posições de fora de jogo ao vídeo árbitro (VAR) e, numa versão mais avançada, também diretamente aos árbitros assistentes.


IFAB

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Glossário

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

Órgãos do futebol

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

FIFA – Fédération Internationale de Football Association
Órgão que dirige e é responsável pelo futebol em todo o mundo

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

Federação nacional de futebol
Órgão responsável pelo futebol num determinado país

Termos do futebol

A

Abandonar o jogo
Terminar/dar por terminado o jogo antes de ter terminado o tempo regulamentar

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

Agarrar
Infração cometida apenas quando o contacto de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário dificulta o movimento deste

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

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

B

Brutalidade
Um ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento

Bola ao Solo
Recomeço do jogo quando o mesmo for interrompido pelo árbitro sem que tenha sido cometida uma infração, por exemplo uma lesão, bola defeituosa, etc. (ver Lei 8)

C

Camisola
Peça de vestuário usado sobre a parte superior do corpo de um jogador como parte do equipamento. Além do comprimento das mangas, a camisa de todos os jogadores de mesma equipa terá de ser igual, exceto a do guarda-redes, cuja camisa o distingue dos outros jogadores e dos árbitros

Caneleira
Peça do equipamento usado para ajudar a proteger a canela de um jogador contra lesões. Os jogadores são responsáveis por usar caneleiras feitas de material adequado e de tamanho apropriado para fornecer proteção razoável, e devem ser cobertas pelas meias

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

Comportamento antidesportivo
A ação ou comportamento incorreto; punível com advertência

Conduta violenta
Uma ação, que não seja na disputa pela bola, em que se usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador deliberadamente atinge alguém na cabeça ou na cara, a menos que a força usada seja insignificante

D

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

Deliberado
Uma ação que o jogador intencionava / pretendia fazer; não é uma reação "reflexa" ou não intencional

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

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

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

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

E

Elemento estranho
Qualquer pessoa que não seja um elemento da equipa de arbitragem e que não conste nas fichas de jogo (jogadores, suplentes e elementos oficiais das equipas) ou animal, objeto, estrutura, etc.)

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

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

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

Espírito do jogo
Os princípios essenciais do futebol (ethos) como um desporto, mas também no contexto de um jogo específico

Expulsão
Medida disciplinar em que é ordenado a um jogador que deixe o terreno pelo período restante do jogo, por ter cometido uma infração punida com expulsão (indicada por um cartão vermelho); se o jogo tiver começado, o jogador não pode ser substituído. Um Elemento Oficial também pode ser expulso

Expulsão temporária
Uma suspensão temporária que se aplica à parte seguinte do jogo e a um jogador que tenha cometido algumas/todas as infrações passíveis de advertência (em função do regulamento da competição)

F

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

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

Ficha de jogo da equipa
Documento oficial da equipa que indica os jogadores, suplentes e elementos oficiais da equipa

Finta
Uma ação que é uma tentativa de confundir um adversário. As Leis definem simulação permitida e simulação ilegal

Força excessiva
Uso de mais força ou energia do que é necessário

I

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

Imprudente
Qualquer ação (geralmente uma entrada/tackle ou disputa de bola) por parte de um jogador que revele falta de cuidado ou atenção para com o adversário.

Infração
Uma ação que vai contra, transgride ou viola as Leis

Insignificante
Não significativo, mínimo

Intencional
Uma ação deliberada (que não um acidente)

Intercetar
Impedir que a bola chegue ao destino pretendido

Interferência indevida
Ação ou influência que é desnecessáriad

Interromper definitivamente
Pôr fim ou terminar um jogo antes do final previsto

J

Jogar
Ação levada a cabo por um jogador que estabelece contacto com a bola

L

Linguagem/ação(ões) ofensiva(s), injuriosa(s) e/ou grosseira(s)
Comportamento verbal ou físico que é incorreto, lesivo, desrespeitoso; punível com expulsão (cartão vermelho)

N

Negligente
Qualquer ação (normalmente um tackle ou disputa de bola) praticada por um jogador sem ter em conta (ignorando) o perigo, ou as consequências, para o adversário)

P

Paragem para 'arrefecimento'
No interesse do bem-estar e segurança dos jogadores, os regulamentos das competições podem permitir, sob certas condições climatéricas (alta humidade e temperatura), paragens para arrefecimento (normalmente entre noventa segundos e três minutos) para permitir baixar a temperatura corporal; isto é diferente das paragens para hidratação

Paragem para hidratação
Os regulamentos das competições podem permitir paragens para hidratação (não mais de um minuto) para permitir aos jogadores se hidratarem; isto é diferente das paragens para arrefecimento

Penalizar
Punir, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé livre ou pontapé de penálti à equipa adversária (ver também vantagem)

Penáltis (pontapés de penálti)
~~*Anteriormente 'Pontapés da marca de penálti'*~~
Método de decidir o resultado de um jogo em que cada equipa pontapeia alternadamente até que uma tenha marcado mais um golo e ambas as equipas tenham executado o mesmo número de pontapés (a menos que durante os primeiros cinco pontapés para cada equipa, uma delas não pode igualar o resultado da outra, mesmo que tenha marcado em todos os pontapés restantes)

Pontapé
A bola é pontapeada quando um jogador estabelece contacto com a bola com o pé e/ou tornozelo

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

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

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

Posição no recomeço
A localização de um jogador no momento de um reinício de jogo é marcada pela posição dos pés ou da parte do corpo em contacto com o solo, exceto nos casos previstos na Lei 11 – Fora de Jogo; se o jogador estiver suspenso no ar, a sua posição é determinada pela projeção dos seus pés no solo

R

Recomeço
Qualquer método de reiniciar o jogo após ter sido interrompido

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

S

Sanção
Ação disciplinar tomada pelo árbitro

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

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

Sistema eletrónico de desempenho e monitorização (EPTS)
Sistema que regista e analisa os dados relativos ao desempenho físico e psicológico de um jogador

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

Substituição por concussão
Uma opção da competição que permite que cada equipa faça uma substituição extra (e lhes concede uma oportunidade extra de substituição, quando aplicável) se um dos seus jogadores sofrem uma concussão real ou suspeita
Consulte 'Protocolo para substituições permanentes adicionais por concussão'

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

T

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

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

Tecnologia Semiautomática de Fora de Jogo (SAOT)
Tecnologia que transmite imediatamente informação relativa às posições de fora de jogo ao vídeo árbitro (VAR) e, numa versão mais avançada, também diretamente aos árbitros assistentes.

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

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

V

Vantagem
O árbitro permite que o jogo prossiga quando é cometida uma infração ou um recomeço tiver sido executado incorretamente e a bola já estiver em jogo, se esta beneficiar a equipa adversária

Termos de Arbitragem

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

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

Outros elementos da equipa de arbitragem
Elementos da equipa de arbitragem 'no terreno de jogo'
Os organizadores das competições podem nomear outros elementos da equipa de arbitragem para auxiliar o árbitro:

- **Árbitro assistente**
  Um elemento da equipa de arbitragem munido de uma bandeira que atua numa metade de cada linha lateral para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações de fora de jogo e decisões relativas a pontapé de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral

- **Quarto árbitro**
  Um elemento da equipa de arbitragem que tem a responsabilidade de auxiliar o árbitro em questões que ocorram dentro e fora do terreno, inclusive vigiar a área técnica, controlar suplentes, etc.

- **Árbitro assistente adicional (AAA)**
  Um elemento da equipa de arbitragem posicionado na linha de baliza para auxiliar o árbitro, especialmente nas situações na área de penálti e à volta da mesma e nas decisões de golo ou não golo

Árbitro assistente de reserva

Um elemento da equipa de arbitragem que substitui um assistente (e, se o regulamento da competição permitir, o quarto árbitro e/ou um árbitro assistente adicional) que esteja impossibilitado de continuar e tem a responsabilidade de assistir o árbitro, quer no terreno de jogo quer fora do terreno de jogo, incluindo a supervisão da área técnica, controlo de substituições, etc.

Equipa de vídeo arbitragem (VMOs)

É constituída pelo VAR e AVAR que assistem o árbitro de acordo com as Leis de Jogo e o protocolo VAR

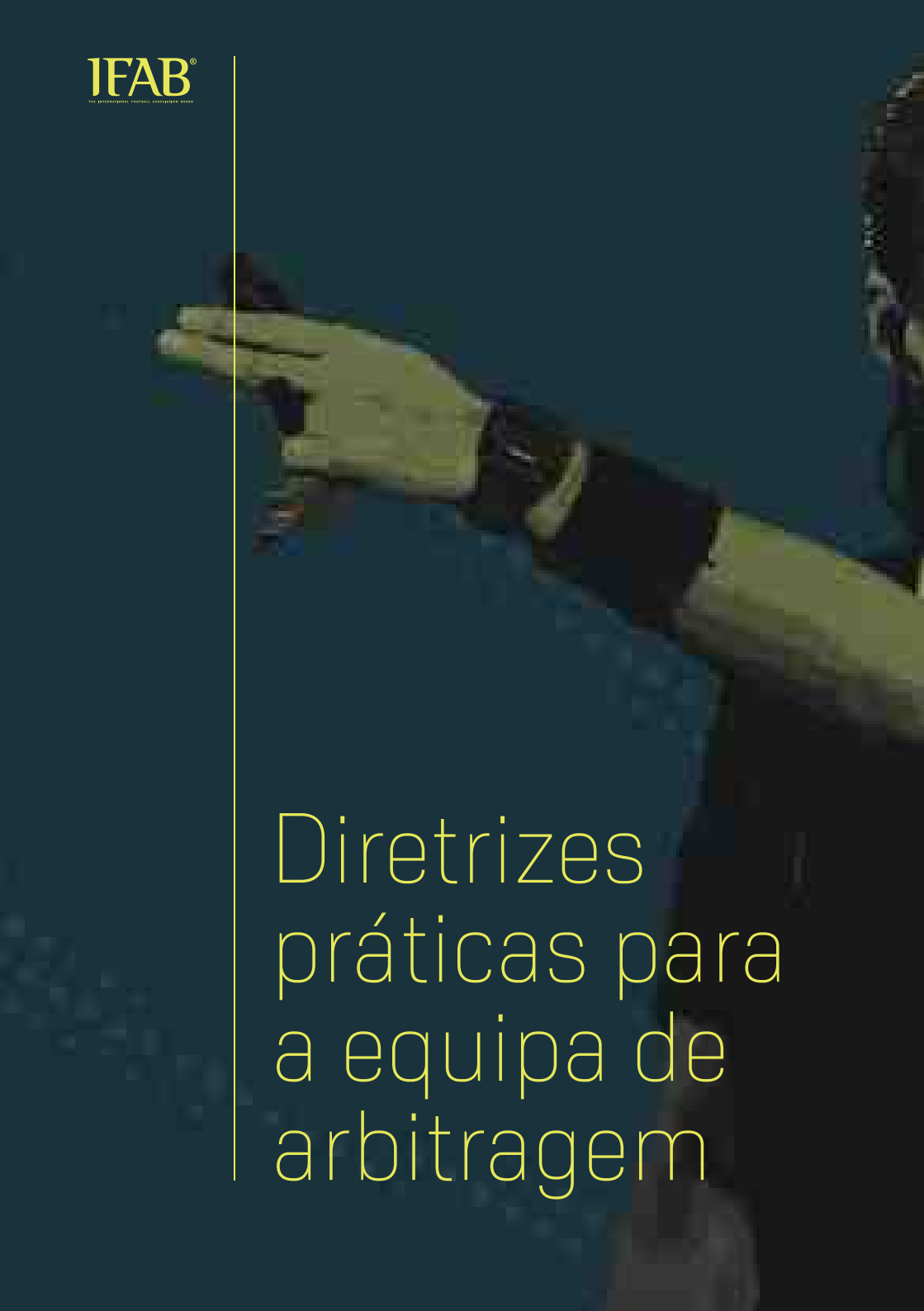
Vídeo árbitro (VAR))

Um árbitro no ativo ou ex-árbitro indicado para assistir o árbitro, comunicando-lhe informação proveniente das imagens de repetição, apenas em relação a "claros e óbvios erros" ou "incidentes graves não assinalados" numa das categorias de incidentes passíveis de revisão

Assistente vídeo árbitro (AVAR)

Um árbitro no ativo ou ex-árbitro/árbitro assistente indicado para assistir o vídeo árbitro (VAR)

IFAB



Diretrizes práticas para a equipa de arbitragem

Introdução

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

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

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

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

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

Legenda:

- AA = arbitro assistente
- AAA = arbitro assistente adicional

Posicionamento movimentação e trabalho de equipa

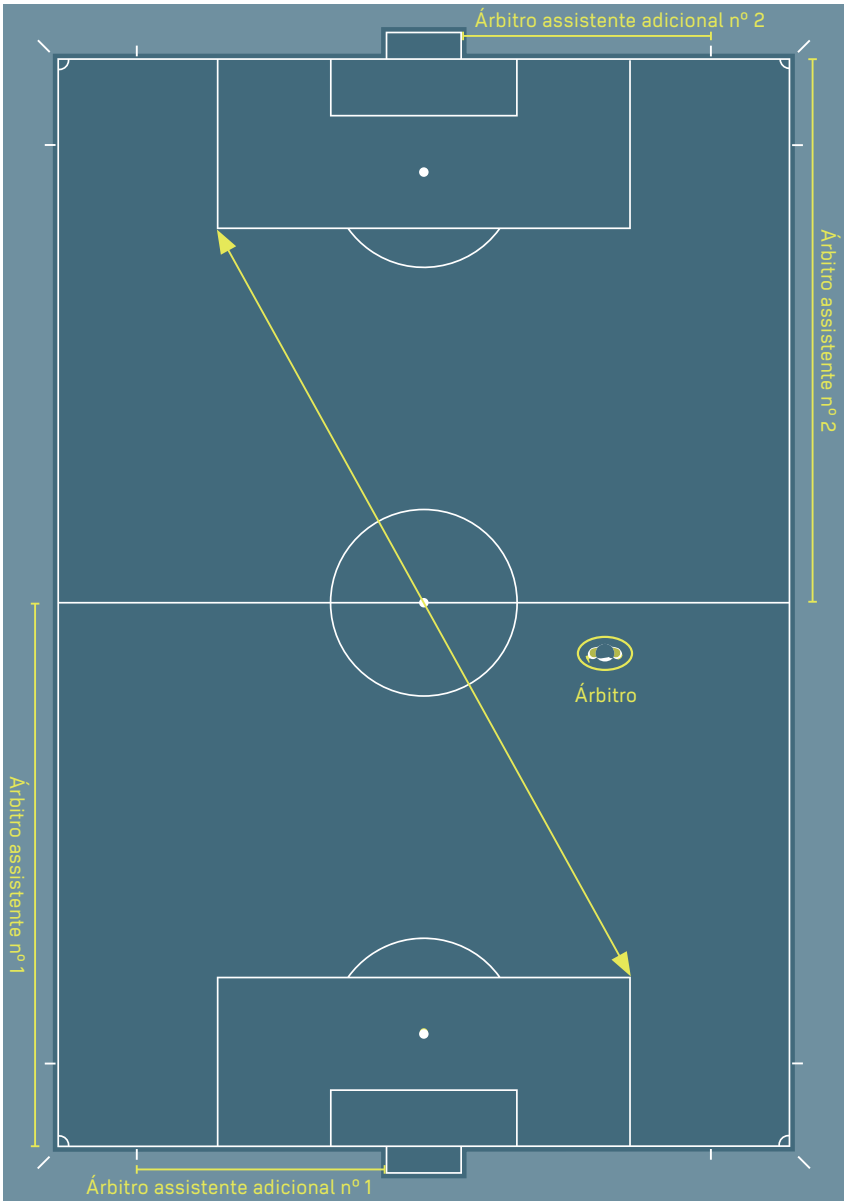
1. Posicionamento geral e movimentação

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

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

Recomendações:

- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o AA mais próximo
- O AA mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro, por isso o árbitro deve utilizar um sistema em diagonal amplo
- Acompanhar o jogo numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo e manter o AA 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 de prestar atenção:
  - aos confrontos de jogadores sem bola
  - às possíveis infrações na zona para onde se dirige o jogo
  - às infrações que são cometidas depois da bola ter sido afastada


Árbitro assistente adicional nº 2
Árbitro assistente nº 2
Árbitro
Árbitro assistente nº 1
Árbitro assistente adicional nº 1

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

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



Guarda-redes



Defensor



Atacante



Árbitro



Árbito
assistente



Árbito
assistente adicional

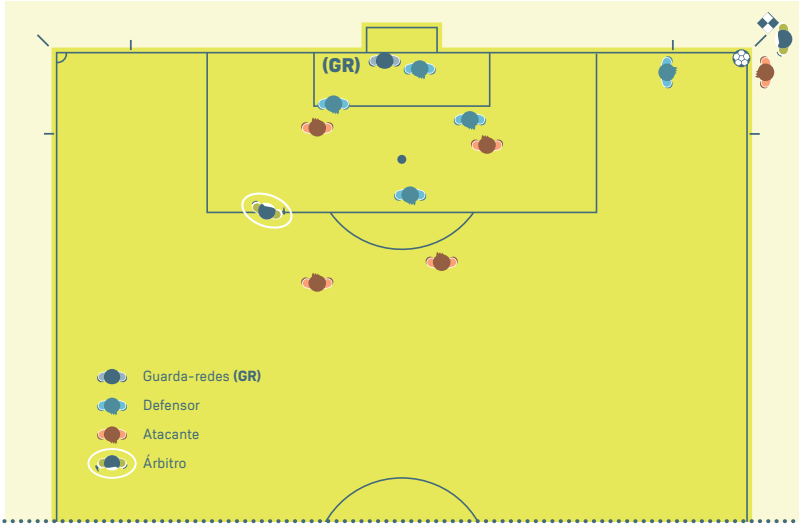
2. Posicionamento e trabalho de equipa

Consulta

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

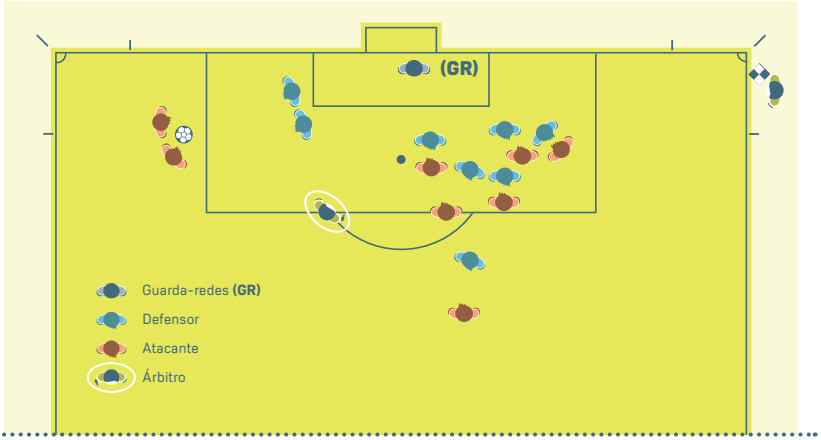
Pontapé de canto

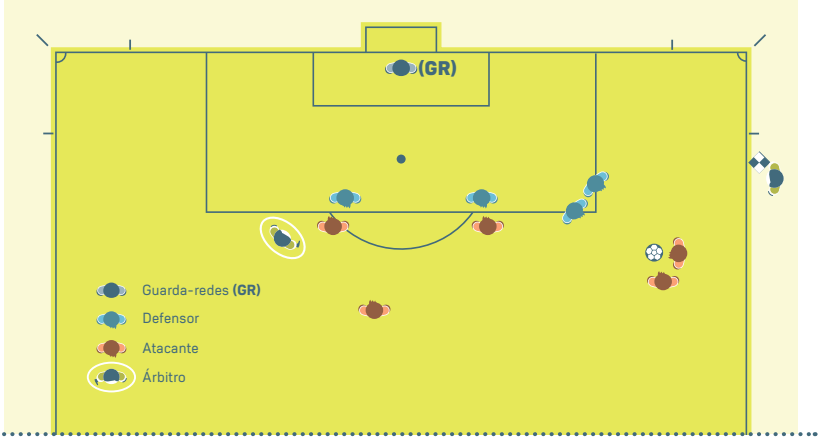
Durante a execução de um pontapé de canto, o AA deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir com o jogador que vai marcar o pontapé de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro da área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

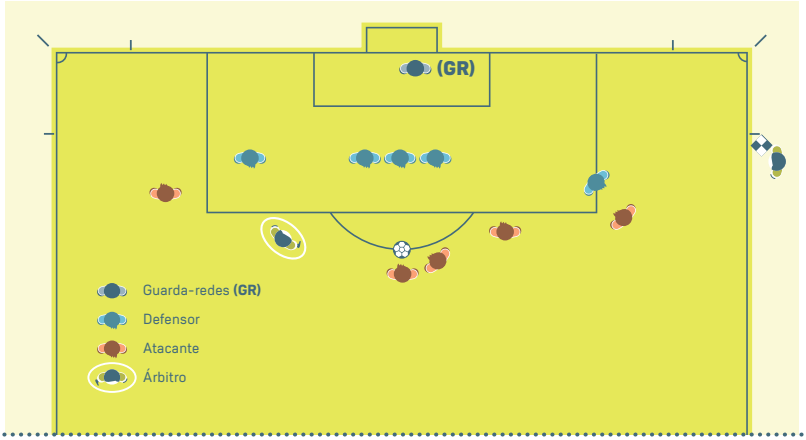


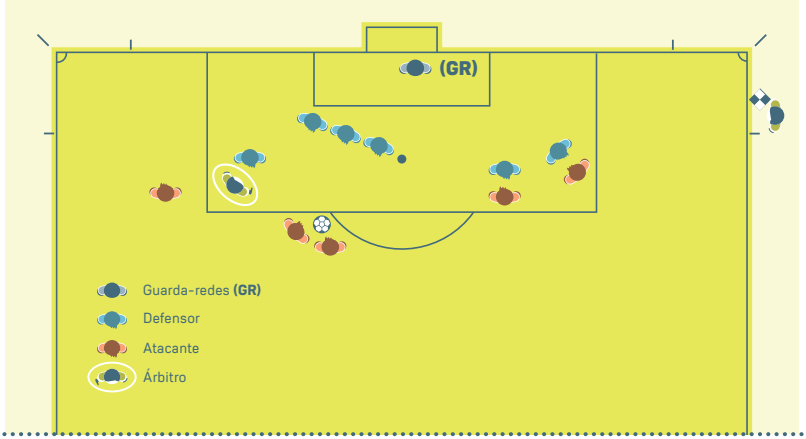
Pontapé livre

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






(GR)
Guarda-redes (GR)
Defensor
Atacante
Árbitro

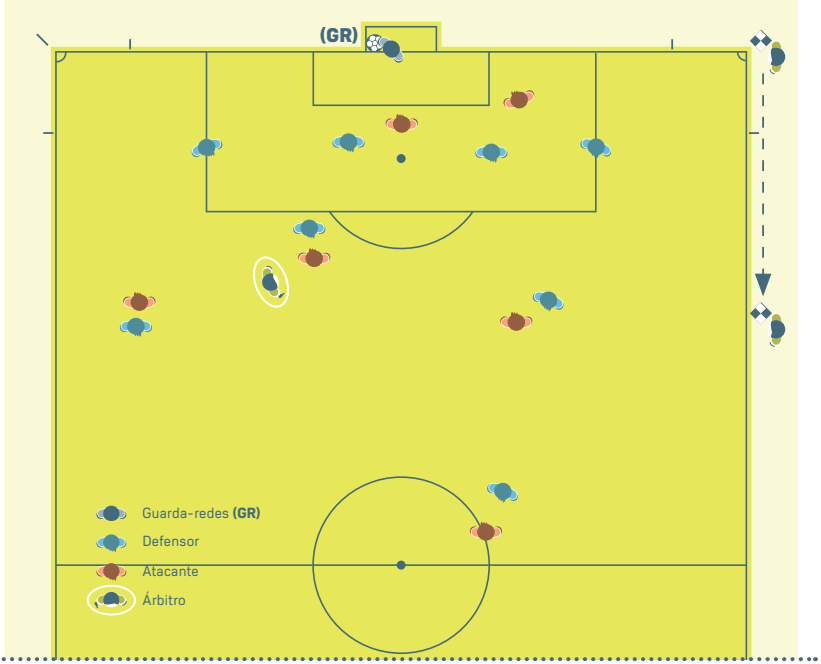

(GR)
Guarda-redes (GR)
Defensor
Atacante
Árbitro

Golo/não golo

Se foi marcado um golo sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o AA devem estabelecer contacto visual e o AA deve correr rapidamente ao longo da linha lateral cerca de 25-30 metros na direção da linha de meio-campo, sem levantar a sua bandeira.

Se foi marcado um golo, mas a bola parece, entretanto, continuar em jogo, o AA 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 cerca de 25-30 metros na direção da linha de meio-campo.

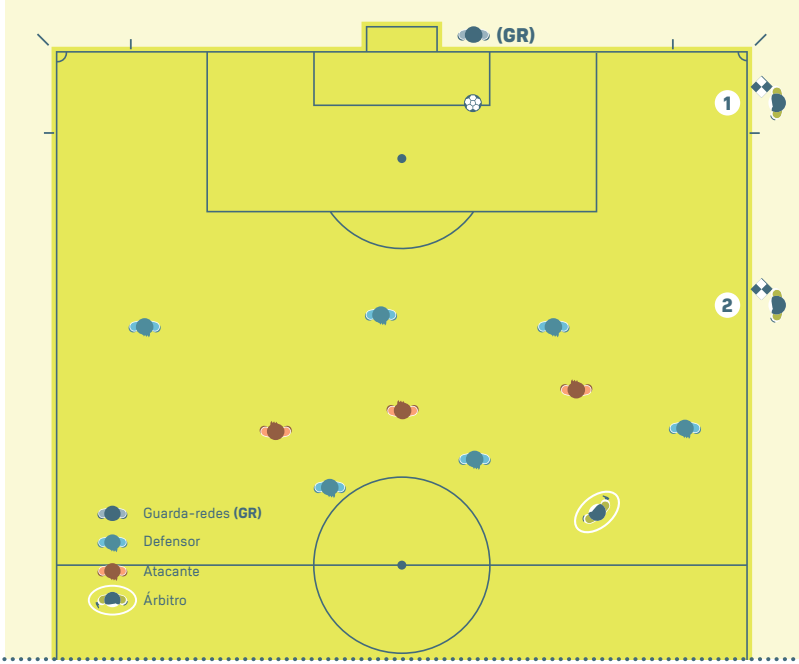
Se a bola não tiver ultrapassado completamente a linha de baliza e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi golo, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o AA e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.



Pontapé de baliza

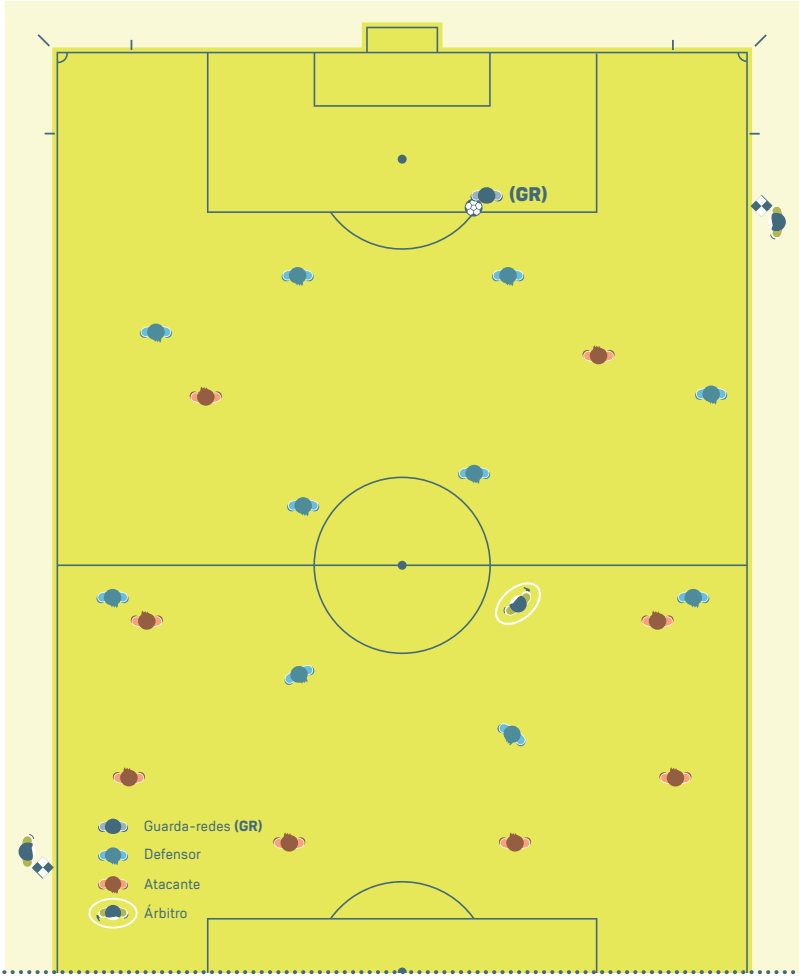
Os AA devem primeiro controlar se a bola está dentro da área de baliza. Se a bola não se encontra no local correto, o AA não deve mover-se da sua posição, deve estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local correto dentro da área de baliza, o AA desloca-se para a posição que lhe permita verificar a linha de fora de jogo.

Contudo, se houver AAA, o AA deve colocar-se na linha de fora de jogo e o AAA deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza, e verificar se a bola é colocada dentro da área de baliza. Se a bola não for colocada corretamente, o AAA deve comunicá-lo ao árbitro.



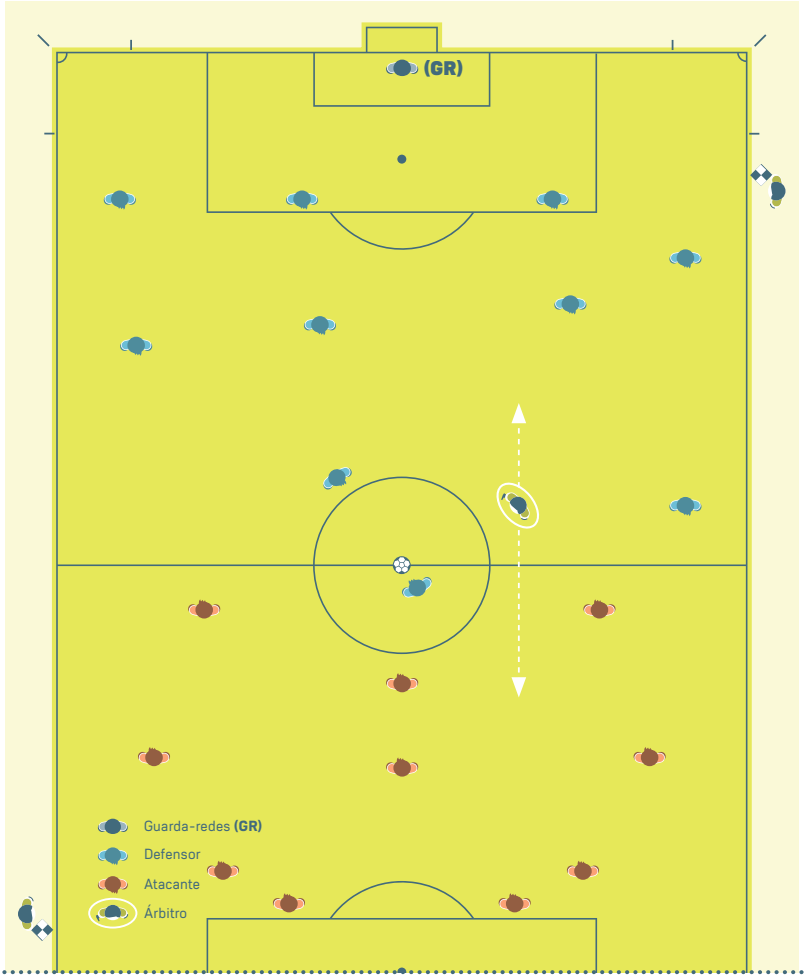
Guarda-redes a soltar a bola das mãos

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



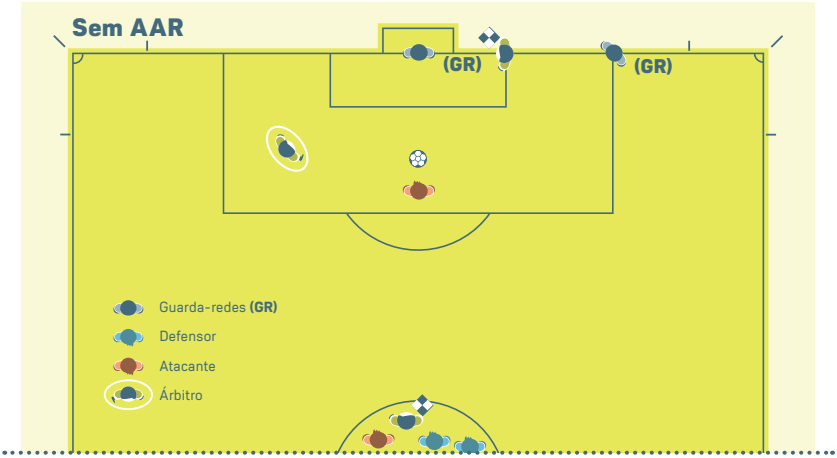
Pontapé de saída

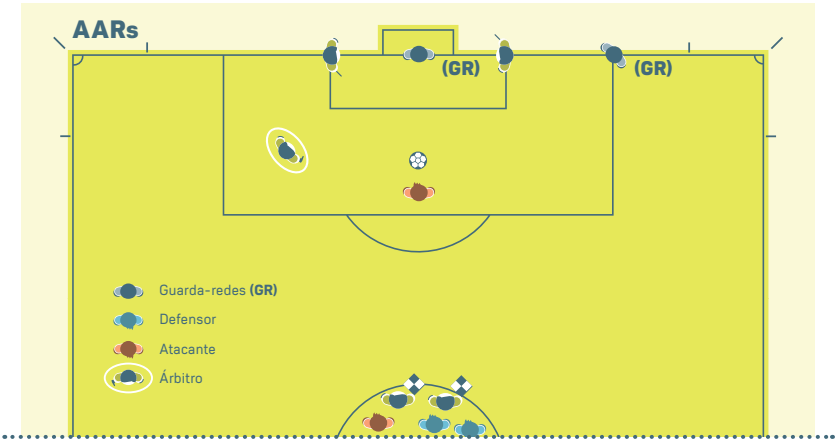
Os AA devem colocar-se na linha do penúltimo defensor.



Penáltis (pontapés de penálti)

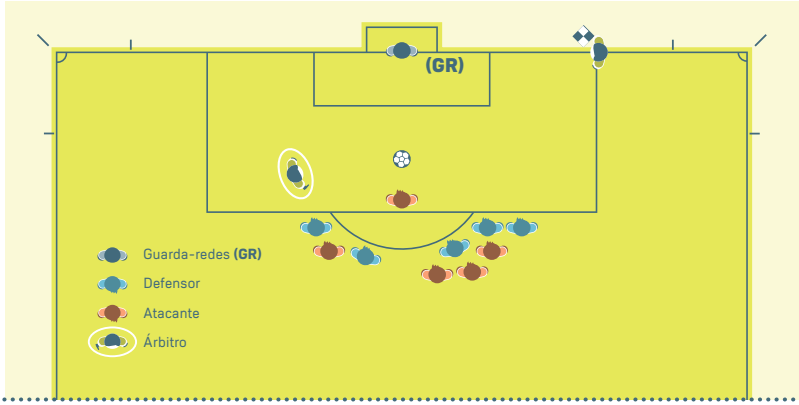
Um dos AA deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza. O outro AA deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver AAA, estes devem colocar-se em cada interseção da linha de baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da baliza respetivamente, exceto quando é usada TLG, quando só é necessário um AAA. Neste caso o AAA2 e o AA1 devem controlar os jogadores no círculo central e o AA2 e o quarto árbitro devem controlar as áreas técnicas.



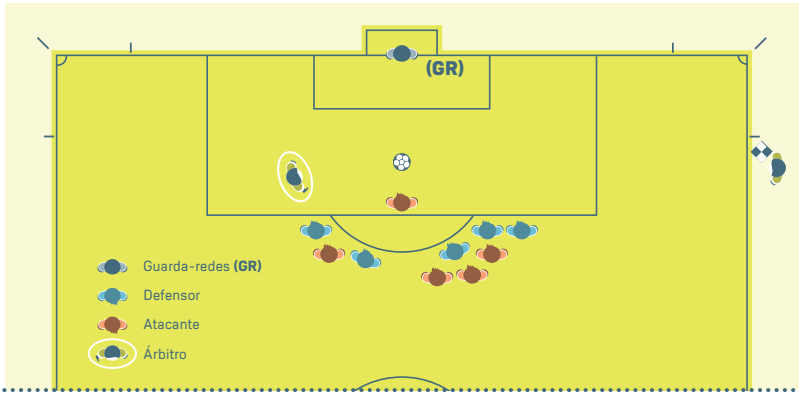


Pontapé de penálti

O AA deve estar posicionado na intersecção da linha de baliza com a área de penálti.



Nos casos em que a tecnologia possa ser utlizada para avaliar o adiantamento do guarda-redes ou uma situação de golo/não golo (p. ex. TLG ou sistema VAR), recomenda-se que o AA se posicione na linha lateral em linha com a marca de penálti (que é a linha de fora de jogo), uma vez que estar posicionado na linha de baliza cria um risco acrescido de não conseguir regressar a uma posição correta para ajuizar uma eventual posição de fora de jogo se a bola ressaltar.



Se houver AAA, estes devem colocar-se na interseção da linha de baliza com a linha da área de baliza e o AA deve colocar-se em linha com a marca de penálti.

Confrontações em grupo

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

Distância exigida

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

Substituição

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

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


IFAB

Linguagem corporal comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

- ajudar a controlar o jogo
- mostrar autoridade e autodomínio

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

Sinais

Ver Lei 5 para diagramas de sinalética

Apito

O apito é necessário para:

- iniciar o jogo (primeira e segunda parte e prolongamentos) ou o recomeço após um golo
- interromper o jogo:
  - para um pontapé livre ou um pontapé de penálti
  - se o jogo tiver de ser suspenso ou abandonado
  - no final de cada parte
- reiniciar o jogo em:
  - pontapés livres quando a distância apropriada é necessária
  - pontapés de penálti
- reiniciar o jogo após uma interrupção devido uma:
  - advertência ou expulsão
  - lesão
  - substituição

O apito NÃO é necessário para:

- interromper o jogo para um evidente:
  - pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou golo
- reiniciar o jogo:
  - na maioria dos pontapés livres, num pontapé de baliza, pontapé de canto, ou lançamento lateral ou numa bola ao solo

O uso muito frequente e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário.

Se o árbitro pretende que o(s) jogador(es) espere(m) pelo apito antes de recomeçar(em) o jogo (p. ex. enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m da bola num pontapé livre), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não recomeça enquanto ele não apitar.

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

2. Árbitros assistentes

Sinal *'beep'*

O sistema de sinal "*beep*" é um sinal adicional que só deve ser usado para atrair a atenção do árbitro. O sinal "beep" pode ser útil em situações de:

- fora de jogo
- faltas (fora do campo de visão do árbitro)
- lançamento lateral, pontapé de canto, pontapé de baliza ou golo (decisões difíceis)

Sistema de comunicação eletrónico

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

Técnica de bandeira

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

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

- se o jogo foi interrompido, deve recomeçar de acordo com as Leis (pontapé livre, pontapé de penálti, etc.)
- se o jogo já recomeçou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um pontapé livre ou pontapé de penálti

Gestos

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

Sinais

Ver Lei 6 para diagramas de sinalética

Pontapé de canto/pontapé de baliza

Quando bola ultrapassa completamente a linha de baliza o AA deve levantar a bandeira com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar ao árbitro que a bola saiu do terreno de jogo e depois, se estiver:

- perto do AA indicar se é pontapé de baliza ou pontapé de canto
- longe do AA estabelecer contacto visual com o árbitro e seguir a sua decisão

Quando a bola ultrapassa claramente a linha de baliza, o AA não necessita de levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do terreno de jogo. Se a decisão de pontapé de baliza ou pontapé de canto for óbvia, não é necessário fazer um sinal, especialmente quando o árbitro faz um sinal.

Faltas

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

Antes de assinalar uma infração, o AA deve assegurar-se que:

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

Quando ocorre uma falta ou incorreção que requer um sinal por parte do AA, 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 infração
- estabelecer contacto visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos)

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

Faltas dentro da área de penálti

Quando uma falta é cometida por um defensor dentro da área de penálti, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do AA, este deve, em primeiro lugar estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e se tomou alguma decisão. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão,

o AA deve então levantar a sua bandeira, usando o sinal *beep*, deslocando-se depois ao longo da linha lateral em direção à bandeira de canto.

Faltas fora da área de penálti

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

Golo – não golo

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

Quando for marcado um golo, mas não seja claro que a bola tenha passado para lá da linha, o árbitro assistente deve primeiro levantar a bandeira para atrair a atenção do árbitro e depois confirmar o golo.

Fora de jogo

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

Pontapé de penálti

Se o guarda-redes se adianta declaradamente antes de a bola ser pontapeada e evita que o golo seja marcado, o AA deve indicar que o guarda-redes se adiantou, de acordo com as instruções transmitidas pelo árbitro antes do início do jogo.

Substituição

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

Lançamento lateral

Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral:

- perto do AA – este deve sinalizar diretamente a direção do lançamento
- longe do AA e a decisão do lançamento é evidente – o AA deve sinalizar diretamente o lançamento
- longe do AA e este tem dúvidas acerca da direção do lançamento – o AA deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto visual com ele e seguir o seu sinal

3. Árbitros assistentes adicionais

Os AAA apenas usam 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 AAA usam o cabo de uma bandeira com sinal "beep" eletrónico para indicar as suas decisões. Normalmente os AAAs não fazem sinais evidentes com a mão, mas, 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 e deverá ser combinado na reunião anterior ao jogo.

O AAA, tendo verificado que a bola ultrapassou completamente a linha de baliza, deve:

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

O árbitro tem sempre a decisão final.

Outros conselhos

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

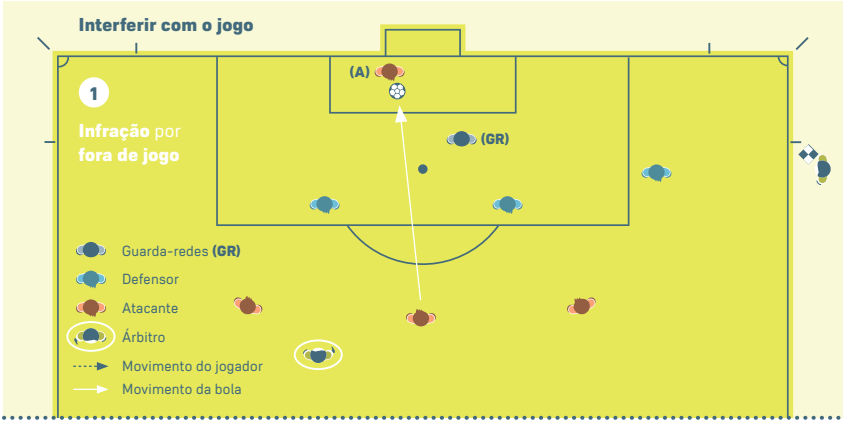
   - a gravidade da infração – se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um golo
   - o local em que a infração foi cometida – quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa
   - a oportunidade imediata de um ataque prometedor
   - o ambiente em que o jogo decorre

2. **Recuperação do tempo perdido**
   Muitas das paragens no jogo são perfeitamente normais (p. ex. lançamentos laterais, pontapés de baliza). Apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens forem excessivas.

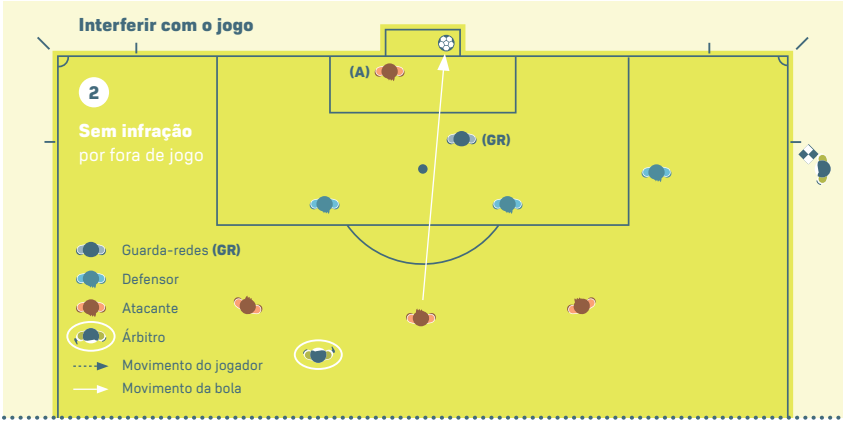
3. **Agarrar um adversário**
   Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de penálti, por ocasião de pontapés de canto e pontapés livres. Nestas situações, o árbitro deve:

   - avisar qualquer jogador que agarre um adversário antes de a bola estar em jogo
   - advertir o jogador se continuar a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo
   - conceder um pontapé livre direto ou pontapé de penálti e advertir o jogador se ele continuar a agarrar o adversário depois de a bola estar em jogo

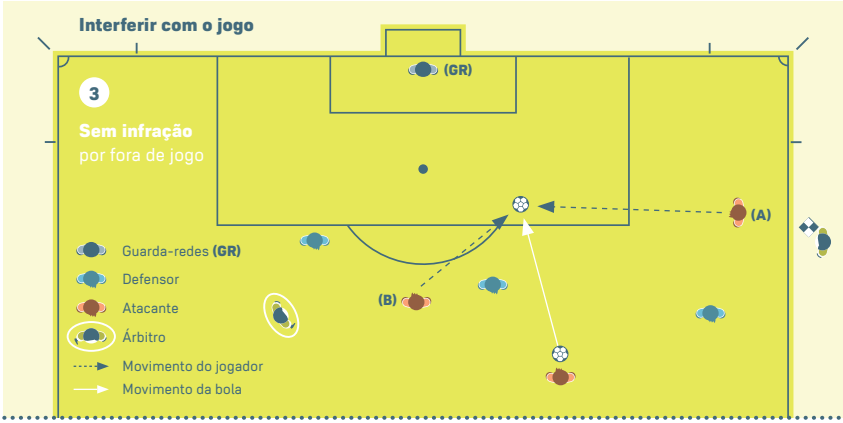
4. Fora de jogo



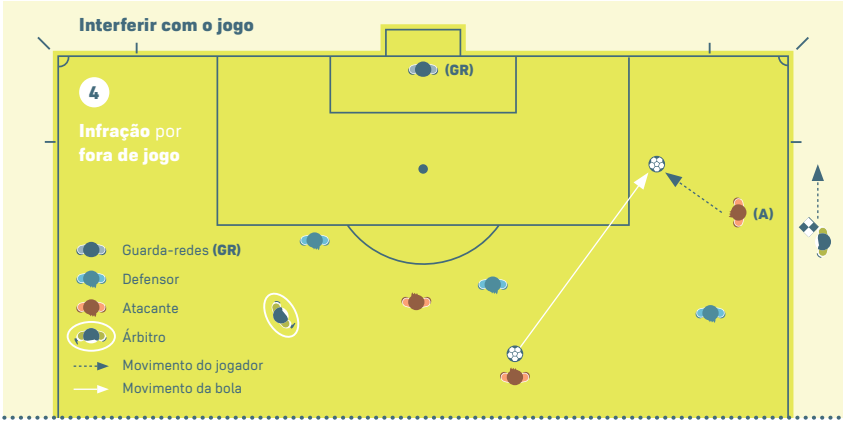
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A), sem interferir com um adversário, **toca a bola**. O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador **toca na bola**.



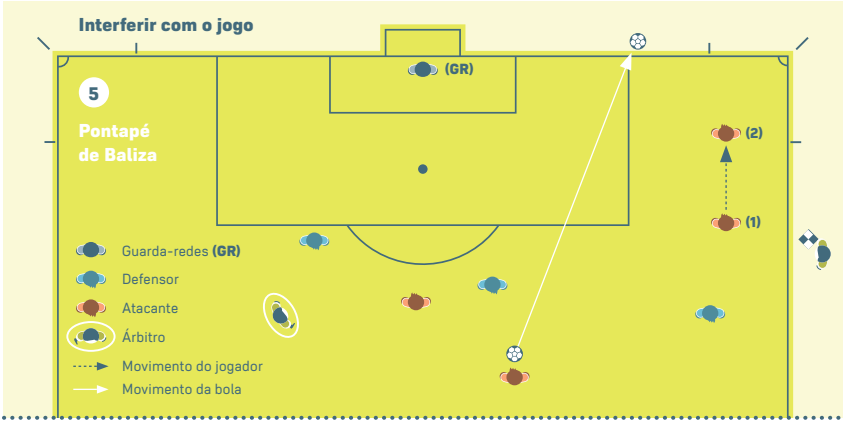
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A), sem interferir com o adversário, **não toca na bola**. O jogador não pode ser sancionado porque **não toca na bola**



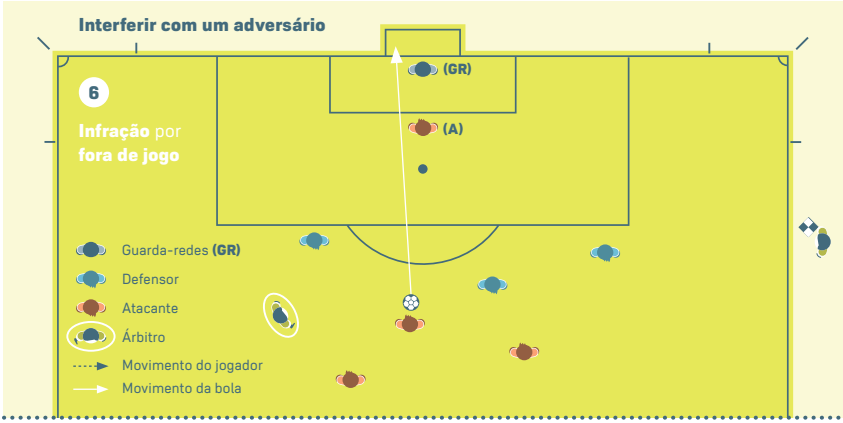
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola e um colega (B) que **está em jogo** corre também para a bola e joga-a. O jogador (A) não pode ser punido porque não tocou na bola.



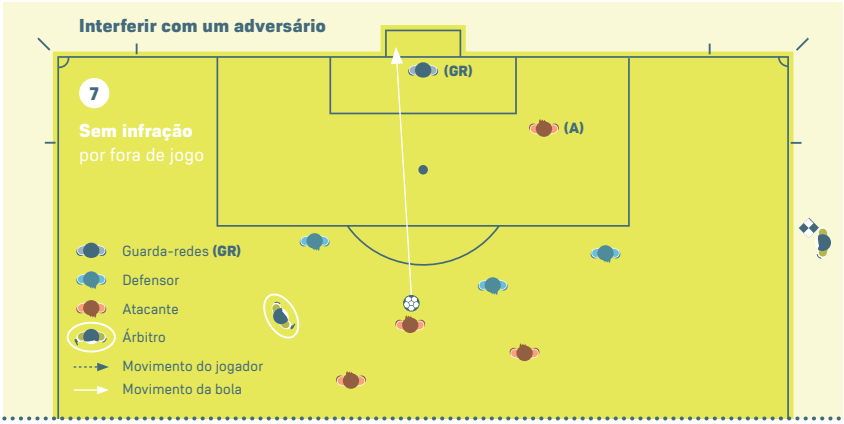
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) poderá ser sancionado antes de jogar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro colega de equipa em posição correta tem oportunidade de jogar a bola.



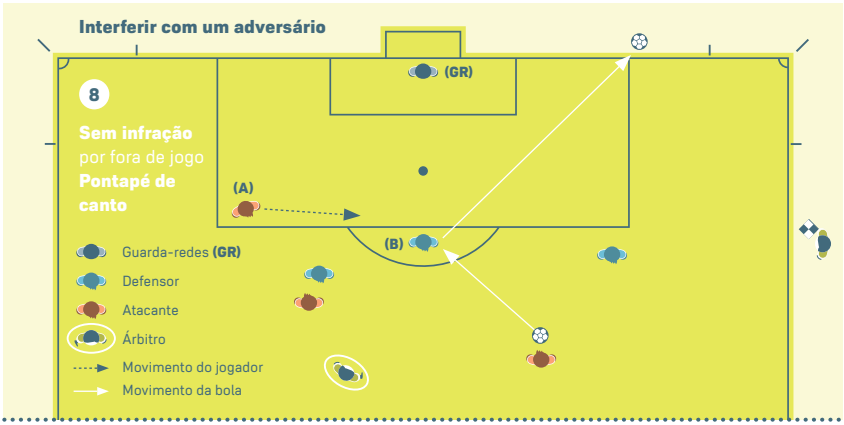
Um atacante **em posição de fora de jogo** (1) corre em direção à bola e **não toca na bola**. O árbitro assistente deve assinalar **'pontapé de baliza'**.



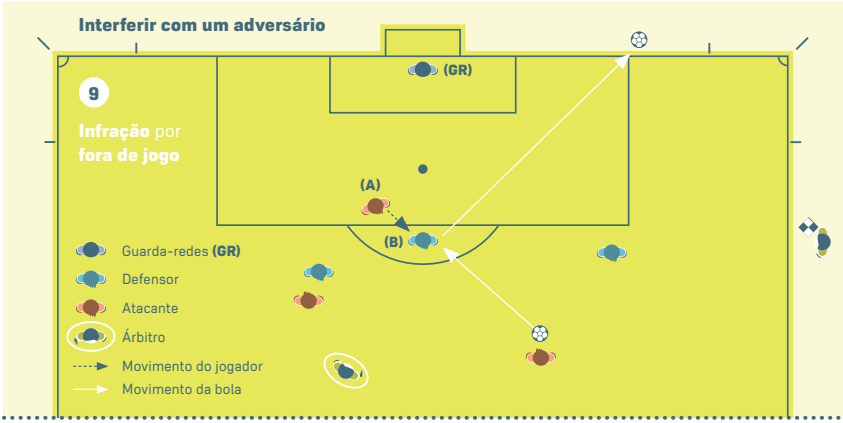
Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) está claramente a obstruir a linha de visão do guarda-redes. O jogador deve ser punido por evitar que o adversário jogue ou possa jogar a bola.



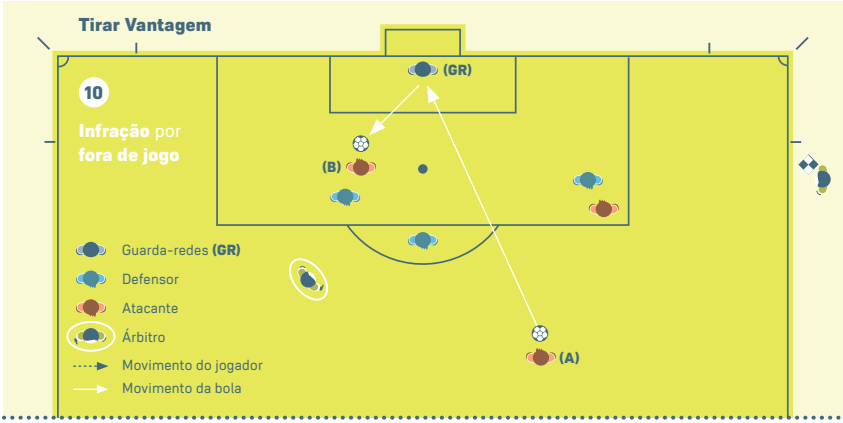
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) **não** está a obstruir claramente o campo de visão do guarda-redes, nem disputa a bola.



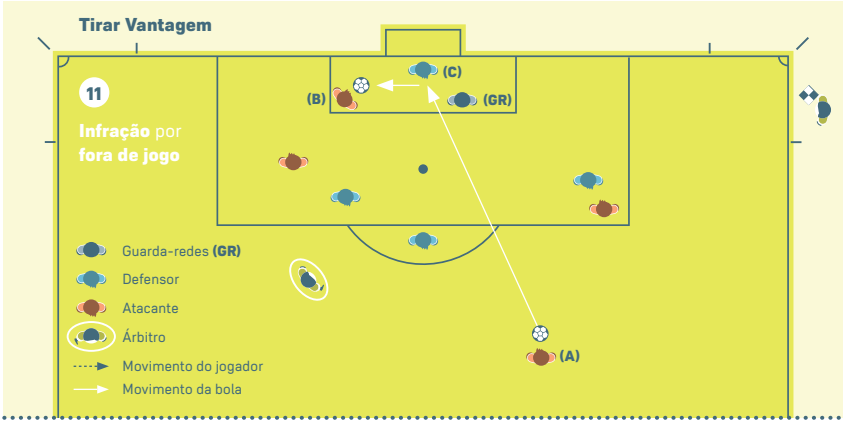
Um atacante que **está em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola, mas não impede que o adversário jogue ou possa jogar a bola.
(A) **não** disputa a bola com um adversário (B).



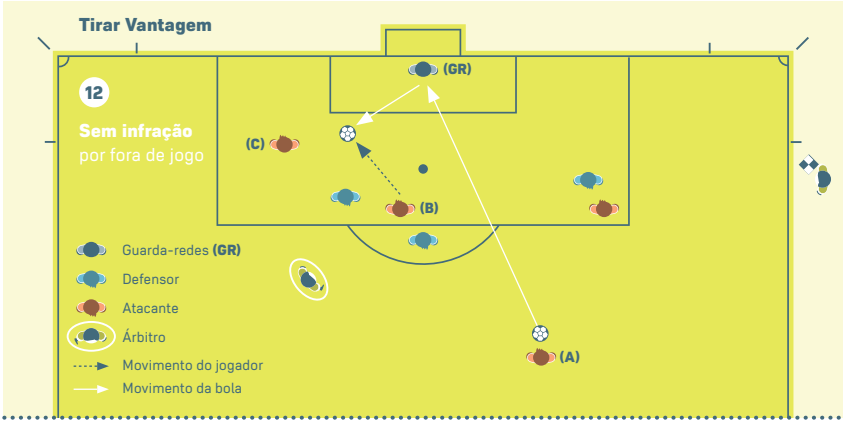
Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) corre em direção à bola impedindo que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola disputando a bola com o seu adversário. (A) disputa a bola com um adversário (B).



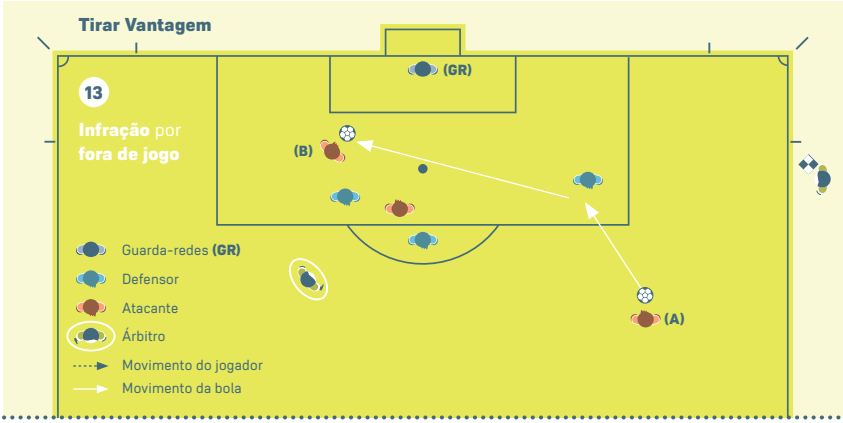
Um atacante **em posição de fora de jogo** (B) é punido por **jogar ou tocar a bola** que ressalta, é desviada ou jogada após uma defesa deliberada do Guarda Redes, tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.



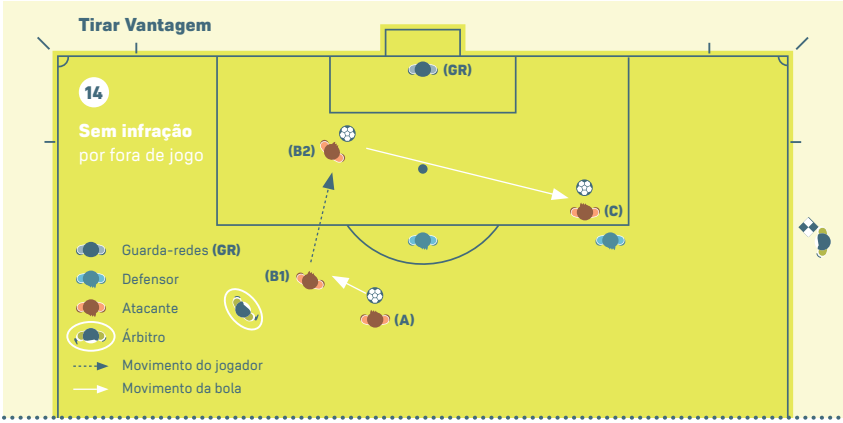
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (B) é sancionado por **jogar ou tocar a bola** que ressalta ou é desviada para ele após uma defesa deliberada de um jogador defensor (C), tendo estado em posição de fora de jogo quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.



O remate de um colega de equipa (A) ressalta do guarda-redes e o jogador, (B) está em jogo e joga a bola, (C) que **está em posição de fora de jogo** e não é sancionado porque não tira vantagem dessa posição, já que não tocou a bola.



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



Um atacante (C) **está em posição de fora de jogo**, não interferindo com um adversário, quando um colega (A) passa a bola para o jogador (B1) em jogo que corre em direção à baliza adversária e passa a bola (B2) ao colega (C). O atacante (C) estava **em jogo** quando a bola foi passada, portanto não pode ser penalizado.

5. Lesões

A segurança dos jogadores é o mais importante; por este motivo, o árbitro deve facilitar a missão das equipas médicas, especialmente nos casos de uma lesão de grave ou quando ocorre uma lesão na cabeça. Da mesma forma, respeitará e fará cumprir os protocolos de avaliação e tratamento.

6. Avaliação/tratamento após uma infração punível com advertência/expulsão

Anteriormente, um jogador lesionado que fosse objeto de atenção por parte do médico no terreno de jogo tinha de sair antes do recomeço. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipa infratora tem vantagem numérica quando o jogo recomeça.

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

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

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

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

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

Quando o árbitro decide que o jogo deve recomeçar, umas das seguintes situações devem ocorrer:

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

Como orientação geral, o recomeço não deve ser retardado por mais de cerca de 20-25 segundos depois de todos estarem prontos para o jogo recomeçar, exceto no caso de uma lesão grave e/ou na avaliação de uma lesão na cabeça.

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade.

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD







IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD