

**FIFA**

*For the Game. For the World.*

# Regras de Futebol

2012 • 2013



**BRASIL**

**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL**

Administração - José Maria Marin



# FIFA

*For the Game. For the World.*



**BRASIL**

Administração  
José Maria Marin

## REGRAS DE FUTEBOL 2012/2013

---

Julho 2012

Autorizadas pelo International Football Association Board

Todos os direitos desta publicação são reservados.

Reprodução ou tradução completa ou parcial, somente com autorização expressa da FIFA.

Publicação feita pela Confederação Brasileira de Futebol - CBF.

Senhores Árbitros,

“A arbitragem exige concentração, controle emocional, pleno domínio das regras do jogo, condicionamento físico, bom posicionamento em campo, firmeza nas decisões e, acima de tudo, imparcialidade e entusiasmo.”

“Arbitrar bem é sentir o jogo para possibilitar seu desenvolvimento natural, somente interferindo para cumprimento das regras e, especialmente, de seu espírito.”

“O conceito do Árbitro é sempre considerado antes de cada partida. O trabalho realizado, todavia, é que consolida ou afeta tal conceito.”

CA/CBF

Anexo

**MANUAL DO ASSESSOR DE ARBITRAGEM**



Presidente da CBF com os integrantes da CA-CBF

**Presidente da CBF**

1 – José Maria Marin

**Comissão de Arbitragem – CBF**

2 – Aristeu Leonardo Tavares - Presidente

3 – Antonio Pereira da Silva - Vice-Presidente

4 – Dionisio Roberto Domingos - Secretário

**Departamento de Arbitragem - CBF**

Sérgio Corrêa da Silva

**Tradução e Revisão do livro de  
Regras de Futebol e redação do Manual do Assessor**

Sérgio Corrêa da Silva - RJ

Manoel Serapião Filho - BA

Marcio Verri Brandão - SP

Almir Alves de Mello - SP

**Corregedor de Arbitragem**

Edson Rezende de Oliveira

**Ouvidor de Arbitragem**

Paulo Jorge Alves

**Editoreção Eletrônica**

Conexão Brasil Computação Gráfica

Av. Santa Inês, 668 – Mandaqui – São Paulo – SP

Tel.: (11) 2994-4754 - Tel/Fax: 2204-1095



## PALAVRA DO PRESIDENTE DA CBF



### **Senhores desportistas,**

Cumprindo dever institucional e dando prosseguimento ao processo de modernização da arbitragem brasileira, apresento-lhes o Livro de Regras de Futebol, 2012/2013, devidamente revisado e atualizado.

Aos árbitros recomendo que continuem estudando as regras para alcance de seu pleno domínio, de modo a lhes possibilitar decisões sempre acertadas e que legitimem os resultados das partidas.

Aos jornalistas, jogadores, treinadores e dirigentes observo que o conhecimento das regras lhes possibilita desenvolver seus ofícios com mais eficiência e, mais do que isso, melhor compreender as decisões dos árbitros, trazendo o saldo positivo de evitar algumas críticas e protestos infundados.

Ao público em geral sugiro que procure conhecer, ao menos basicamente, as Regras de Futebol, pois isso, com certeza, fará crescer a paixão pelo esporte-rei.

Finalmente, ao tempo em que agradeço e parablenizo a Comissão de Arbitragem pelo trabalho desenvolvido, revelo meu desejo de que este livro sirva de meio para o contínuo desenvolvimento da arbitragem e do futebol penta campeão do mundo.

Rio de Janeiro, agosto de 2012.

**José Maria Marin**  
**Presidente da CBF**

## **PALAVRA DO PRESIDENTE DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM DA CBF**

### **Caros Companheiros de Arbitragem,**

É com imenso prazer que me dirijo a todos que gravitam no emocionante mundo do FUTEBOL para apresentar o LIVRO DE REGRAS da CBF 2012/2013.

Este em língua portuguesa está atualizadíssimo e traz consigo o manual para o Assessor de Arbitragem, personagem fundamental no acompanhamento da carreira dos Árbitros.

Espero que a arte gráfica do LIVRO DE REGRAS confeccionada com tanto denodo e carinho pelos profissionais mencionados na contra capa agrade.

Porém o mais importante para os senhores Árbitros de futebol é que este rico conteúdo faça parte do cotidiano dos senhores. Que sua leitura seja diária e atenta. Que o seu conteúdo seja discutido por todos os que se interessam pela arbitragem. Este deve ser o LIVRO de todas as horas!

Em todas as oportunidades que possa presente-o aos Árbitros mais novos como o instrumento da resolução das dúvidas que por ventura surjam. E com certeza estas surgirão!

Analise muito suas interpretações, pois a sensibilidade em aplicá-las fará a diferença entre os profissionais.

Saibam que a Comissão de Arbitragem confia no vosso trabalho e o apoio do Presidente da CBF José Maria Marin tem sido irrestrito aos pleitos da arbitragem nacional.

Tenham atitude, coragem, isenção, imparcialidade e habilidade na condução dos jogos.

Lembrem-se “DEUS e as LEIS (do jogo) são as NOSSAS INSEPARÁVEIS PROTEÇÕES”!

Êxito nesta nobre missão de trazer justiça para os campos de futebol.

Aristeu Leonardo Tavares  
**Presidente da CA/CBF**

# Observações gerais sobre as Regras de Futebol

## Modificações

Desde que haja aprovação das associações-membro e sempre que sejam respeitados os princípios fundamentais, as Regras de Futebol poderão ser modificadas e adaptadas para partidas disputadas por menores de 16 anos, equipes femininas, jogadores veteranos (maiores de 35 anos) e jogadores com deficiência física.

São permitidas modificações nos seguintes itens:

- dimensão do campo de jogo;
- circunferência, peso e material da bola;
- distância entre os postes de meta e altura do travessão;
- duração dos tempos da partida; e
- número de substituições.

Modificações em outros itens somente serão permitidas com o consentimento específico do International Football Association Board.

## Homens e Mulheres

Toda referência ao gênero masculino nas Regras de Futebol, tais como árbitros, árbitros assistentes, jogadores ou funcionários oficiais equivalerá tanto a homens como a mulheres (para simplificar a escrita e facilitar a compreensão).

## Línguas oficiais

A FIFA, em nome do International Football Association Board, publica as Regras de Futebol em inglês, francês, alemão e espanhol, que são as línguas oficiais da instituição. Todavia, havendo divergência entre textos, a redação em **inglês será a prevalecente**.

## Chave

Uma linha simples e vertical à margem esquerda do texto indica mudança na Regra.

# Índice

<b>REGRAS DE FUTEBOL 2012 / 2013</b>	<b>PÁGINAS</b>
Palavra do Presidente da CBF – José Maria Marin.....	03
Palavra do Presidente da CA/CBF – Aristeu Leonardo Tavares .....	04
<b>OBSERVAÇÕES GERAIS SOBRE AS REGRAS DE FUTEBOL.....</b>	<b>05</b>
<b>1 O CAMPO DE JOGO .....</b>	<b>08</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 1 .....	15
<b>2 A BOLA .....</b>	<b>17</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 2 .....	19
<b>3 NÚMERO DE JOGADORES .....</b>	<b>20</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 3 .....	23
<b>4 EQUIPAMENTO DOS JOGADORES .....</b>	<b>26</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 4 .....	29
<b>5 O ÁRBITRO .....</b>	<b>31</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 5 .....	34
<b>6 OS ÁRBITROS ASSISTENTES .....</b>	<b>45</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 6 .....	46
<b>7 DURAÇÃO DA PARTIDA.....</b>	<b>63</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 7 .....	64
<b>8 INÍCIO E REÍNICIO DE JOGO .....</b>	<b>65</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 8 .....	67
<b>9 BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO.....</b>	<b>68</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 9 .....	69
<b>10 GOL MARCADO.....</b>	<b>70</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 10.....	71
<b>11 IMPEDIMENTO .....</b>	<b>72</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 11 .....	73
<b>12 FALTAS E INCORREÇÕES .....</b>	<b>81</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 12.....	84



<b>REGRAS DE FUTEBOL 2012 / 2013</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>13 TIROS LIVRES.....</b>	<b>95</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 13.....	98
<b>14 TIRO PENAL.....</b>	<b>99</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 14.....	102
<b>15 ARREMESSO LATERAL .....</b>	<b>104</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 15.....	106
<b>16 TIRO DE META.....</b>	<b>107</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 16.....	109
<b>17 TIRO DE CANTO .....</b>	<b>110</b>
INTERPRETAÇÃO DA REGRA 17.....	112
<b>PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UMA PARTIDA OU DE JOGOS DE IDA-E-VINDA .....</b>	<b>113</b>
<b>EXECUÇÃO DE TIROS DO PONTO PENAL.....</b>	<b>115</b>
<b>INTERPRETAÇÃO DA REGRA (PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR).....</b>	<b>116</b>
<b>A ÁREA TÉCNICA .....</b>	<b>117</b>
<b>O QUARTO ÁRBITRO E O ÁRBITRO ASSISTENTE RESERVA.....</b>	<b>118</b>
<b>REGULAMENTO DO INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD.....</b>	<b>120</b>
<b>MANUAL DO ASSESSOR.....</b>	<b>123</b>
<b>FOTOS DOS CURSOS REALIZADOS PELA CBF .....</b>	<b>138</b>
<b>FOTOS DOS EX-PRESIDENTES DA CA-CBF .....</b>	<b>147</b>

## Regra 1: O Campo de Jogo

### Superfície de jogo

As partidas poderão ser jogadas em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.

A cor das superfícies artificiais deverá ser verde.

Quando forem utilizadas superfícies artificiais em partidas de competição entre equipes representativas de associações afiliadas à FIFA ou em partidas internacionais de competição de clubes, a superfície deverá cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA, para grama artificial, ou do International Artificial Turf Standard, exceto se a FIFA conceder autorização especial.

### Marcação do campo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas. Essas linhas fazem parte das áreas que demarcam.

As duas linhas extremas de marcação mais compridas são chamadas de linhas laterais, as duas mais curtas são chamadas de linhas de meta. O campo de jogo será dividido em duas metades por uma linha de meio-campo, que unirá os pontos médios das duas linhas laterais.

O centro do campo será marcado com um ponto na metade da linha de meio-campo, a partir do qual será traçado um círculo com um raio de 9,15 m.

Poderão ser feitas marcações fora do campo de jogo, a 9,15 m do quarto de círculo, sendo uma perpendicular à linha lateral e outra à linha de meta, para indicar a distância da bola que deverá ser observada pelos adversários na execução de tiros de canto.

### Dimensões

O comprimento da linha lateral será superior ao comprimento da linha de meta.

*Comprimento (linha lateral):*

mínimo 90 m  
máximo 120 m

*Comprimento (linha de meta):*

mínimo 45 m  
máximo 90 m

Todas as linhas devem ter a mesma largura, que não pode ser superior a 12 cm.

### Partidas internacionais

*Comprimento (linha lateral):*

mínimo 100 m  
máximo 110 m

*Comprimento (linha de meta):*

mínimo 64 m  
máximo 75 m

## Regra 1: O Campo de Jogo

### **Área de meta**

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 5,5 m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 5,5 m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área de meta.

### **Área penal**

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5 m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 16,5 m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área penal.

Em cada área penal será marcado um ponto penal, a 11 m de distância do

ponto médio da linha entre os postes de meta e equidistante dos mesmos. Fora de cada área penal será traçado um arco de círculo com um raio de 9,15 m desde o ponto penal.

### **Bandeirinhas**

Em cada canto do campo, um poste não pontiagudo será colocado com uma bandeirinha. A altura mínima desse poste será de 1,5 m. Postes com bandeirinhas também poderão ser colocados em cada extremo da linha do meio de campo, a no mínimo 1 m da linha lateral.

### **Quarto de círculo**

Um quarto de círculo será traçado dentro do campo de jogo, com 1 metro de raio, a partir de cada poste de canto.

## Regra 1: O Campo de Jogo

### Metas

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

Consistirão em dois postes verticais, equidistantes dos mastros de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão). Os postes de meta e o travessão deverão ser de madeira, metal ou outro material aprovado.

Deverão ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não deverão constituir nenhum perigo para os jogadores.

A distância entre os postes de meta será de 7,32 m e a distância da parte inferior do travessão ao solo será de 2,44 m.





## Regra 1: O Campo de Jogo

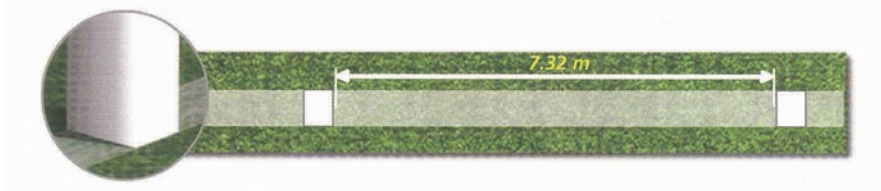
A colocação dos postes de meta em relação à linha de meta deve ajustar-se aos seguintes gráficos.



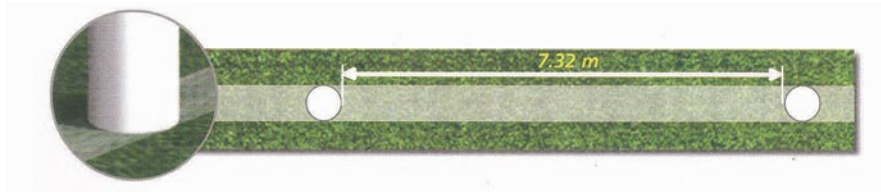
Se os postes de meta forem de forma quadrada (vistos de cima), os lados devem ser paralelos ou perpendiculares à linha de meta. As laterais do travessão devem ser paralelas ao plano do terreno do campo.



Se os postes de meta forem de forma elíptica (vistos de cima), as partes mais largas devem ser perpendiculares à linha de meta. A parte mais larga do travessão deve ser paralela ao plano do terreno do campo.



Se os postes de meta forem de forma retangular (vistos de cima), os lados mais largos deve ser perpendiculares à linha de meta. O lado mais largo do travessão deve ser paralelo ao plano do terreno do campo.



## Regra 1: O Campo de Jogo

Os postes de meta e o travessão terão a mesma largura e espessura, de no máximo 12 cm. As linhas de meta terão a mesma largura dos postes de meta e do travessão.

Poderão ser fixadas redes nas metas e no solo atrás dos gols, desde que estejam devidamente presas e não atrapalhem o goleiro.

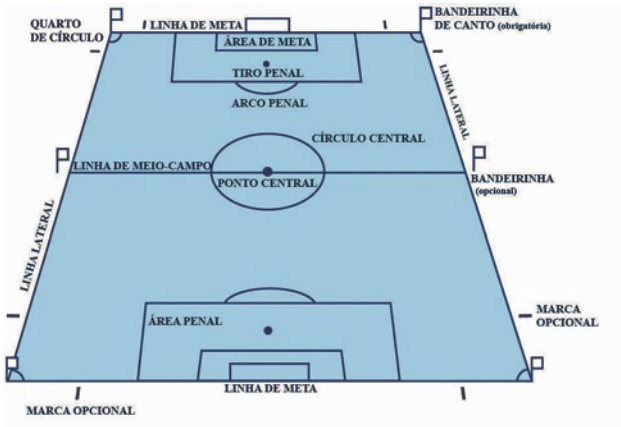
Os postes de meta e os travessões serão de cor branca.

### **Segurança**

As metas deverão estar fixadas firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas portáteis, desde que se cumpra essa exigência.

# Regra 1: O Campo de Jogo

## O campo de jogo

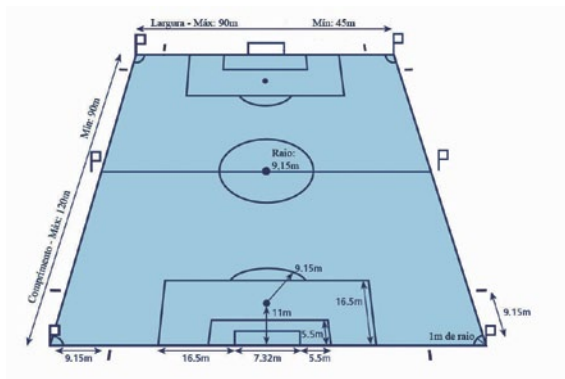


## Poste de bandeirinha de canto

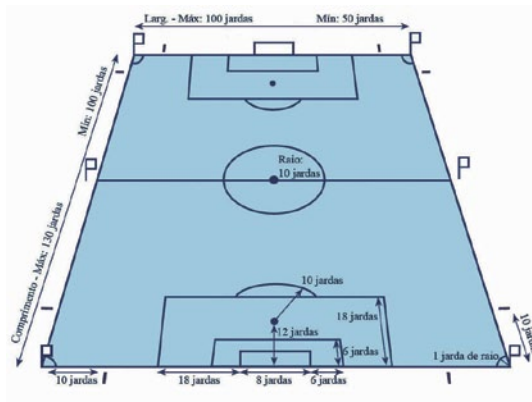


## Regra 1: O Campo de Jogo

### Dimensões do campo (em metros)



### Dimensões do campo (em jardas)



### Decisão 1 do International F. A. Board

A área técnica deve cumprir os requisitos aprovados pelo International F. A. Board, que estão descritos na seção deste livro, intitulada A área técnica.

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 1)

## REGRA 1 - O CAMPO DE JOGO

### Marcação do campo

É proibido marcar o campo de jogo com linhas interrompidas ou em sulcos.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas no campo de jogo com o pé, ele será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva. Se o árbitro notar essa marcação durante a partida, advertirá com cartão amarelo o infrator por conduta antidesportiva assim que a bola estiver fora de jogo.

Serão utilizadas unicamente as linhas estipuladas na Regra 1 para marcar o campo de jogo.

Em campos, com superfícies artificiais, em que forem praticadas mais de uma modalidade de esporte, as correspondentes marcações deverão ser de cores claramente distintas das linhas utilizadas para marcar o campo de futebol.

### Metas

Se o travessão quebrar ou for deslocado do seu lugar, o jogo será paralisado até que tenha sido consertado ou recolocado em seu lugar. Se não for possível consertar o travessão, a partida deverá ser suspensa. Não será permitido o uso de uma corda para substituir o travessão. Se o travessão

puder ser consertado, a partida será reiniciada com bola ao chão, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta. Neste caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

### Publicidade comercial

Toda publicidade no nível do solo deverá ser colocada fora do campo de jogo e, no mínimo, a um (01) metro de distância de suas linhas demarcatórias.

A publicidade vertical deverá ser colocada, no mínimo, a:

- um (01) metro das linhas laterais;
- na mesma distância das linhas de meta que a profundidade das redes de meta; e
- a um (01) metro da rede de meta.

É proibido todo tipo de publicidade comercial, seja real ou virtual, no campo de jogo, em suas instalações e arredores, incluídas as redes das metas e as áreas que elas delimitam, e a área técnica, ou a distância inferior de 1 m das linhas laterais, desde o momento em que as equipes entram no campo de jogo até o momento em que saem no intervalo do

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 1)

meio-tempo e a partir do momento em que retornam ao campo de jogo até o término da partida. Particularmente, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas metas, redes, postes de bandeirinhas e nelas próprias. Não será colocado nesses itens nenhum equipamento estranho (câmeras, microfones etc.).

### **Logotipos e emblemas**

É proibida reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, confederações, associações-membro, ligas, clubes ou outras entidades, no campo de jogo, nas metas, nas redes das metas e áreas que elas envolvem, nos mastros e bandeirinhas de tiro de canto durante o tempo de jogo.

## Regra 2: A Bola

### Características e medidas

#### A bola:

- será esférica
- será de couro ou qualquer outro material adequado
- terá uma circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm
- terá um peso não superior a 450 g e não inferior a 410 g no começo da partida
- terá uma pressão equivalente a 0,6 – 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm<sup>2</sup>) ao nível do mar (8.5 a 15.6 libras).



### Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estourar ou se danificar durante a partida:

- o jogo será paralisado

- a partida será reiniciada com bola ao chão, executado com uma nova bola, do local onde a primeira bola se danificou, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta. Neste caso, o árbitro executará o bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola substituída se encontrava quando o jogo foi paralisado.
- Se a bola estourar ou se danificar durante a execução de um tiro penal ou de tiro do ponto penal, após ser chutada para frente e antes de tocar em qualquer jogador, no travessão ou nos postes da meta:
  - O tiro será repetido.

Se a bola estourar ou se danificar em um momento em que não esteja em jogo (tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):

- a partida será reiniciada conforme as Regras.

A bola não poderá ser trocada durante a partida sem autorização do árbitro.

## Decisões do International F. A. Board

### Decisão 1

Além das especificações da Regra 2, a aprovação de uma bola para partidas de uma competição oficial, organizada pela FIFA ou pelas confederações, estará sujeita a que essa bola contenha um dos três seguintes logotipos:

- o logotipo oficial  
“FIFA APPROVED”
- o logotipo oficial  
“FIFA INSPECTED”
- o logotipo oficial  
“INTERNATIONAL MATCHBALL  
STANDARD”



Esses logotipos indicarão que a bola foi oficialmente testada e cumpre as especificações técnicas, diferentes para cada logotipo e adicionais às especificações mínimas estipuladas na

Regra 2. A lista dessas especificações adicionais, características de cada um dos logotipos, deverá ser aprovada pelo International F. A. Board. Os institutos que realizam os testes de qualidade estarão sujeitos à aprovação da FIFA.

Nas competições das associações-membro, o uso de bolas que levem um dos três logotipos poderá ser exigido.

### Decisão 2

Em jogos de competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações-membro, está proibida qualquer publicidade comercial na bola, com exceção dos emblemas da competição, do organizador da competição e da marca registrada autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e o número dessas marcas.



# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 2)

## Regra 2 – A bola

### **Bolas adicionais**

Poderão ser colocadas bolas adicionais ao redor do campo de jogo para uso durante a partida, desde que cumpram as especificações estipuladas na Regra 2 e seu uso esteja sob o controle do árbitro

## Regra 3: Número de Jogadores

### Número de Jogadores

Uma partida será jogada por duas equipes, cada uma formada por no máximo onze jogadores, dos quais um jogará como goleiro. A partida não começará se uma das equipes tiver menos de sete jogadores.

### Número de Substituições:

#### • Competições Oficiais

Poderão ser realizadas no máximo três substituições por equipe em qualquer partida de competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, das confederações ou das associações membro.

O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser relacionados, de três a sete, no máximo.

#### • Outras Partidas

Em partidas de seleções nacionais "A" podem ser realizadas no máximo seis substituições por equipe. Em outras partidas, um número maior de substituições pode ser realizado, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre o número máximo de substituições
- o árbitro tenha sido informado antes do início da partida.

Se o árbitro não for informado ou as equipes não chegarem a um acordo

antes do início da partida, não serão permitidas mais de seis substituições por equipe.



### Procedimento de substituição

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Todo substituto cujo nome não tiver sido informado ao árbitro nesse momento não poderá participar da partida.

Para substituir um jogador por um substituto, deverão ser observadas as seguintes condições:

- o árbitro deverá ser informado antes de ser efetuada a substituição proposta
- o substituto não poderá entrar no campo de jogo, até que o jogador a ser substituído tenha saído do campo de jogo, e o substituto tenha recebido o sinal do árbitro

## Regra 3: Número de Jogadores

- o substituto entrará no campo de jogo somente pela linha de meio campo e durante uma paralisação do jogo.
- uma substituição terminará quando o substituto entrar no campo de jogo.
- a partir desse momento, o substituto se torna um jogador e o jogador a quem substituiu se converte em jogador substituído
- um jogador substituído não voltará a participar da partida
- todos os substitutos estão submetidos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar da partida.

### Troca de goleiro

Qualquer jogador poderá trocar de posição com o goleiro, desde que:

- o árbitro seja informado previamente
- a troca se efetue durante uma paralisação do jogo.

### Infrações / Sanções

Se um substituto ou um jogador substituído entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro:

- o árbitro paralisará o jogo (ainda que não imediatamente se tal pessoa não interferir no jogo)
- o árbitro advertirá com cartão amarelo o infrator por conduta antidesportiva e ordenará que ele saia do campo de jogo

- se o árbitro tiver paralisado o jogo, o mesmo será reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, do local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se um substituto relacionado iniciar a partida em lugar de outro jogador que estava relacionado como titular, sem que o árbitro tenha sido notificado dessa troca:

- o árbitro permitirá que esse substituto relacionado prossiga disputando a partida;
- não será adotada nenhuma sanção disciplinar contra esse substituto relacionado;
- não será reduzido o número de substituições permitida para a equipe a que esse jogador pertencer; e
- o árbitro registrará o fato em seu relatório.

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro:

- o árbitro permitirá que o jogo continue
- o árbitro advertirá com cartão amarelo os jogadores envolvidos assim que a bola estiver fora de jogo.

## Regra 3: Número de Jogadores

Por qualquer outra infração a esta regra:

- os jogadores envolvidos serão advertidos com cartão amarelo
- a partida será reiniciada com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, do local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

### **Jogadores e substitutos expulsos**

Um jogador expulso, antes do tiro de saída para iniciar uma partida, somente poderá ser substituído por um dos substitutos relacionados.

Um substituto relacionado expulso antes do tiro de saída para iniciar uma partida ou depois de seu início, não poderá ser substituído.

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 3)

## REGRA 3 – NÚMERO DE JOGADORES

### Procedimento de substituição

- As substituições somente podem ser feitas com o jogo paralisado
- O árbitro assistente sinalizará que uma substituição foi solicitada.
- O jogador que será substituído deverá receber a permissão do árbitro para sair do campo de jogo, a menos que já se encontre fora do mesmo por razões previstas nas Regras do Jogo.
- O árbitro autorizará a entrada do substituto no campo de jogo.
- Antes de entrar no campo de jogo, o substituto deverá esperar que o jogador a ser substituído saia do campo de jogo.
- O jogador que será substituído não é obrigado a sair do campo de jogo pela linha de meio campo.
- Em certas circunstâncias, poderá ser retardada a permissão da substituição, por exemplo, se um substituto não estiver pronto para entrar no campo de jogo.
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição, entrando no campo de jogo, não poderá reiniciar o jogo efetuando um arremesso lateral ou tiro de canto.
- Se um jogador que será substituído recusar-se a sair do campo de jogo, a partida continuará.
- Se uma substituição é feita durante

o intervalo do meio-tempo ou antes da prorrogação, o procedimento de substituição deverá ser completado antes do tiro de saída do segundo tempo ou da prorrogação.

### Pessoas extras no campo de jogo

#### Agentes externos

Qualquer pessoa não relacionada na lista da equipe como um jogador, substituto ou funcionário oficial de uma equipe será considerado agente externo, a exemplo de um jogador que foi expulso.

Se um agente externo entrar no campo de jogo:

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o agente externo não interferir no jogo)
- o árbitro providenciará a retirada do agente externo do campo de jogo e de suas imediações
- se o árbitro paralisar a partida, deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 3)

### **Funcionários oficiais de uma equipe**

O treinador e os demais oficiais incluídos na lista de jogadores (a exceção de jogadores e substitutos) são considerados funcionários oficiais.

Se o funcionário oficial de uma equipe ingressa no campo de jogo:

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o funcionário oficial da equipe não interferir no jogo ou se cabe aplicar uma vantagem)
- o árbitro providenciará a retirada do funcionário oficial do campo de jogo e, no caso de sua conduta ser incorreta, o árbitro deverá expulsá-lo do campo de jogo e de suas imediações
- se o árbitro paralisar a partida, deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

### **Jogador fora do campo de jogo**

Se um jogador sair do campo de jogo, com a autorização do árbitro, para:

- a) por em ordem seu uniforme ou equipamento, ou mesmo retirar algo não permitido;

- b) tratar de uma lesão, sangramento ou para corrigir ou substituir equipamento sujo de sangue;
- c) por qualquer outro motivo.

E retornar ao campo sem autorização do árbitro, ele deverá:

- paralisar a partida (mesmo que não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou se uma vantagem puder ser aplicada)
- advertir com cartão amarelo o jogador por entrar no campo de jogo sem sua autorização
- ordenar o jogador a sair do campo de jogo, caso seja necessário (por exemplo, por infração à Regra 4).

Se o árbitro paralisar o jogo, esse será reiniciado:

- com um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres), caso não haja nenhuma outra infração de acordo com a Regra 12, se o jogador tiver infringido essa regra.

Se um jogador acidentalmente ultrapassar uma das linhas demarcatórias do campo de jogo, não terá cometido nenhuma infração. O fato de sair do campo de jogo pode ser considerado como parte de um movimento de jogo.

### **Substituto ou um jogador substituído**

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 3)

Se um substituto ou um jogador substituído entrar no campo de jogo sem permissão:

- o árbitro deverá paralisar o jogo (mesmo que não imediatamente se o jogador em questão não interferir no jogo ou se uma vantagem puder ser aplicada)
- o árbitro deverá advertir com cartão amarelo o jogador por conduta antidesportiva
- o jogador deverá sair do campo de jogo.

Se o árbitro paralisar o jogo, deverá reiniciá-lo com um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).

### **Gol marcado com pessoa extra dentro do campo de jogo**

Se, após ser marcado um gol, o árbitro perceber, antes de reiniciar o jogo, que havia uma pessoa extra no campo de jogo no momento em que o gol foi marcado o árbitro deverá **invalidar** o gol se:

- a pessoa extra for um agente externo e interferir no jogo
- a pessoa extra for um jogador, substituto, jogador substituído ou funcionário oficial da equipe que marcou o gol.
- o árbitro deve **validar** o gol se:
  - a pessoa extra for um agente externo e não interferir no jogo
  - a pessoa extra for um jogador,

substituto, jogador substituído ou funcionário oficial da equipe que sofreu o gol.

### **Número mínimo de jogadores**

Se o regulamento da competição estabelecer que todos os jogadores e substitutos deverão ser relacionados antes do tiro de saída para iniciar a partida, e uma equipe inicia o jogo com menos de onze jogadores, somente os jogadores relacionados na súmula antes do início da partida, poderão completar os onze jogadores.

Apesar de uma partida não poder ser INICIADA se qualquer uma das equipes tiver menos de sete jogadores, o número mínimo de jogadores em uma equipe, necessário para continuar uma partida, fica a critério das associações-membro. Entretanto, o International F. A. Board entende que uma partida não deve CONTINUAR se houver menos de sete jogadores em qualquer uma das equipes.

Se uma equipe ficar com menos de sete jogadores porque um ou mais jogadores abandonaram deliberadamente o campo de jogo, o árbitro não será obrigado a paralisar o jogo imediatamente. Ele poderá, inclusive, aplicar a vantagem. Nesse caso, o árbitro não deverá reiniciar a partida depois que a bola estiver fora de jogo se uma equipe não tiver o número mínimo de sete jogadores.

## Regra 4: Equipamento dos jogadores

### Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento nem levarão consigo nenhum objeto que seja perigoso para si ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de joias).

### Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório de um jogador é composto das seguintes peças:

- agasalho ou camisa – caso seja usada roupa por baixo da camisa, as mangas dessa roupa deverão ter a cor principal das mangas da camisa ou do agasalho
- calção – caso sejam usadas malhas térmicas interiores, curtas ou longas, essas deverão ter a cor principal dos calções.
- meiões – se forem usadas cintas adesivas ou outro material similar na parte externa, elas deverão ter a

mesma cor que a parte das meias sobre a qual estiverem sendo usadas.

- caneleiras
- calçado.

### Caneleiras

- deverão estar cobertas completamente pelos meiões.
- deverão ser de borracha, plástico ou de um material similar adequado.
- deverão oferecer uma proteção adequada.

### Cores

- as duas equipes usarão cores que as diferenciem entre si e também do árbitro e dos árbitros assistentes.
- cada goleiro usará cores que o diferencie dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.



## Regra 4: Equipamento dos jogadores

### Infrações / Sanções

Por qualquer infração a esta regra:

- não será necessário paralisar o jogo
- o árbitro instruirá o jogador infrator a sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento
- o jogador sairá do campo de jogo, assim que a bola estiver fora de jogo, a menos que, nesse momento, o jogador já tenha colocado em ordem seu equipamento
- todo jogador, que teve de sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento, não poderá retornar ao campo sem a autorização do árbitro
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de autorizá-lo a retornar ao campo de jogo

- o jogador somente poderá retornar ao campo de jogo quando a bola estiver fora de jogo.

Um jogador que foi obrigado a sair do campo de jogo por infração a esta regra e retorna ao campo de jogo sem autorização do árbitro, será advertido com cartão amarelo.

### Reinício de jogo

Se o árbitro paralisar o jogo para advertir com cartão amarelo o infrator:

- o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe adversária, do local onde a bola se encontrava quando o árbitro paralisou a partida (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).



## Regra 4: Equipamento dos jogadores

### **Decisão 1 do International F. A. Board**

- Os jogadores não deverão mostrar ao público roupas por baixo com lemas ou publicidade.

O equipamento básico obrigatório não deverá conter mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

O organizador da competição punirá os jogadores que levantarem sua camisa para mostrar lemas ou publicidade. O organizador da competição ou a FIFA punirá a equipe de um jogador, cujo equipamento básico obrigatório tiver mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 4)

## REGRA 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

### Equipamento básico

Cores:

- se as camisas dos goleiros tiverem a mesma cor e nenhum deles tiver uma camisa ou agasalho reserva, o árbitro deverá permitir que se inicie a partida.

Se um jogador perder seu calçado acidentalmente e imediatamente depois jogar a bola e/ou marcar um gol, não haverá infração e será concedido o gol, uma vez que a perda do calçado foi acidental.

Os goleiros poderão usar calças compridas como parte de seu equipamento básico.

### Outro equipamento

Um jogador poderá usar equipamento distinto do básico, desde que seu único propósito seja proteger-se fisicamente e não represente nenhum perigo para si ou para qualquer outro jogador.

O árbitro deverá inspecionar toda roupa ou equipamento diferente do básico para determinar que não representa perigo algum.

Os equipamentos modernos de proteção, tais como protetores de cabeça, máscaras faciais, protetores de tornozelo e de braço, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados não são considerados perigosos e, por isso, são permitidos.

Tendo em vista a nova tecnologia que oferece óculos esportivos mais seguros, tanto para o usuário como para os demais jogadores, os árbitros deverão mostrar tolerância ao permitir seu uso, particularmente no caso de jogadores jovens.

Se uma peça de roupa ou equipamento, que foi inspecionado no início da partida e avaliado como não sendo perigoso, tornar-se perigoso ou for usado de uma maneira perigosa durante a partida, seu uso será proibido.

É proibido o uso de sistema eletrônico de comunicação entre jogadores e/ou comissão técnica.

### Joias

É estritamente proibido o uso de qualquer joia (colares, anéis, braceletes, brincos, pulseiras de couro, de plástico etc.), que deverá ser retirada antes da partida. Não é permitido cobrir as joias com esparadrapo.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 4)

Os árbitros também não podem usar adereços e/ou joias (exceto o relógio ou aparelho similar para cronometrar a partida).

### Medidas disciplinares

Os jogadores deverão ser inspecionados antes do início da partida e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo. Se um jogador for visto usando roupa ou joia proibida durante a partida, o árbitro deverá:

- informar ao jogador que o item em questão deve ser retirado
- ordenar o jogador a sair do campo de jogo na primeira paralisação,

caso ele não tenha podido ou não tenha desejado obedecer

- advertir com cartão amarelo o jogador se ele se recusar intencionalmente a obedecer ou, se, mesmo após ter-lhe sido solicitada a retirada do item, o jogador for visto usando o item novamente.

Se o jogo for paralisado para advertir com cartão amarelo o jogador, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).



## Regra 5: O Árbitro

### A autoridade do Árbitro

Cada partida será dirigida por um árbitro, que terá autoridade total para fazer cumprir as Regras do Jogo naquela partida.

### Poderes e Deveres

#### O árbitro

- fará cumprir as Regras do Jogo
- controlará a partida em cooperação com os árbitros assistentes e, quando possível, com o quarto árbitro
- assegurará que as bolas utilizadas atendam às exigências da Regra 2
- assegurará que o equipamento dos jogadores atenda às exigências da Regra 4
- atuará como cronometrista e tomará nota dos incidentes na partida
- paralisará, suspenderá ou encerrará a partida, a seu critério, em caso de infração às Regras do Jogo
- paralisará, suspenderá ou encerrará a partida por qualquer tipo de interferência externa
- paralisará a partida se, em sua opinião, um jogador tiver sofrido uma lesão grave e assegurará que o mesmo seja transportado para fora do campo de jogo; um jogador lesionado somente poderá retornar ao campo de jogo depois que a partida tiver sido reiniciada
- permitirá que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se, em sua opinião, um jogador estiver levemente lesionado
- assegurará que todo jogador com sangramento saia do campo de jogo; o jogador somente poderá retornar depois do sinal do árbitro, que deve estar certo de que o sangramento parou
- permitirá que o jogo continue, se a equipe que sofreu uma infração se beneficiar de uma vantagem, e punirá a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretizar naquele momento
- punirá a infração mais grave quando um jogador cometer mais de uma infração ao mesmo tempo
- tomará medidas disciplinares contra jogadores que cometerem infrações puníveis com advertência ou expulsão; não será obrigado a tomar essas medidas imediatamente, porém deverá fazê-lo assim que a bola estiver fora de jogo
- tomará medidas contra os funcionários oficiais das equipes que não se comportarem de maneira correta e poderá, a seu critério, expulsá-los do campo de jogo e de seus arredores

## Regra 5: O Árbitro

- atuará conforme as indicações de seus árbitros assistentes em relação a incidentes que não pôde observar
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo
- determinará o reinício do jogo depois de uma paralisação
- remeterá às autoridades competentes um relatório da partida, com informação sobre todas as medidas disciplinares tomadas contra jogadores e/ou funcionários oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que tiver ocorrido antes, durante e depois da partida.

### **Decisões do árbitro**

As decisões do árbitro sobre fatos relacionados ao jogo, incluído o fato de um gol ter sido marcado ou não e o resultado da partida, são definitivas.

O árbitro somente poderá modificar uma decisão se perceber que a mesma é incorreta ou, a seu critério, conforme uma indicação de um árbitro assistente ou do quarto árbitro, sempre que ainda não tiver reiniciado o jogo ou terminado a partida.

## Decisões do International F.A. Board

### Decisão 1

**Um árbitro (ou, quando for o caso, um árbitro assistente ou um quarto árbitro) não será responsável por:**

- qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, funcionário oficial ou torcedor
- qualquer dano a todo o tipo de propriedade
- qualquer outra perda sofrida por uma pessoa, clube, companhia, associação ou entidade similar, a qual se deva ou possa dever-se a alguma decisão que o árbitro tiver tomado em conformidade com as Regras do Jogo ou com o procedimento normal requerido para realizar, jogar e controlar uma partida.

Entre tais situações, podem figurar:

- uma decisão de permitir ou não que uma partida seja disputada em razão das condições do campo de jogo, de suas imediações, ou das condições meteorológicas
- uma decisão de suspender definitivamente uma partida por qualquer razão
- uma decisão sobre a condição das instalações do campo ou das bolas utilizadas durante uma partida, incluindo os postes de meta, o travessão e as bandeiras de canto.
- uma decisão de paralisar ou não uma partida devido à interferência de torcedores ou de qualquer problema nesta área

- uma decisão de paralisar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora do campo de jogo para ser atendido
- uma decisão de solicitar que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para ser atendido
- uma decisão de permitir ou não que um jogador use certa indumentária ou equipamento
- uma decisão (na medida em que essa possa ser de sua responsabilidade) de permitir ou não a qualquer pessoa (incluindo os funcionários das equipes e do estádio, o pessoal da segurança, os fotógrafos ou outros representantes dos meios de comunicação) estar presente nas proximidades do campo de jogo
- qualquer outra decisão que possa tomar em conformidade com as Regras do Jogo ou com seus deveres, de acordo com o estipulado pelas normas ou regulamentos da FIFA, confederação, associação membro ou liga, sob cuja jurisdição é disputada a partida.

### Decisão 2

Em torneios ou competições em que for escalado um quarto árbitro, suas tarefas e deveres deverão estar de acordo com as diretrizes aprovadas pelo International F.A. Board, descritas nesta publicação.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

### REGRA 5 – O ÁRBITRO

#### Poderes e deveres

O árbitro está autorizado a paralisar o jogo se, em sua opinião, a iluminação artificial for inadequada.

Se um objeto arremessado por um torcedor atingir o árbitro ou um de seus árbitros assistentes, ou um jogador, ou um funcionário oficial de uma equipe, o árbitro poderá permitir que o jogo continue, suspender o jogo ou encerrar a partida, dependendo da gravidade do incidente. Em qualquer caso, o árbitro deverá relatar o incidente ou incidentes e enviá-los às autoridades competentes.

O árbitro tem autoridade para mostrar cartões amarelos ou vermelhos durante o intervalo do meio-tempo e depois que a partida termina, assim como durante a prorrogação e a execução de tiros do ponto penal, uma vez que a partida permanece sob sua jurisdição nesses momentos.

Se o árbitro estiver temporariamente incapacitado por qualquer motivo, o jogo poderá continuar sob a supervisão dos árbitros assistentes até a bola sair de jogo.

Se um torcedor assoprar um apito e o árbitro considerar que isso interferiu no jogo (por exemplo, um jogador

pega a bola com suas mãos, imaginando que o jogo foi paralisado), o árbitro deverá paralisar a partida e reiniciar o jogo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela a esta linha, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Se uma bola adicional, um objeto ou um animal entrar no campo de jogo durante a partida, o árbitro somente deverá paralisar o jogo se a bola, o objeto ou o animal interferir no jogo. A partida deverá ser reiniciada com bola ao chão no local onde a bola da partida se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro executará o bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Se uma bola adicional, um objeto ou um animal entrar no campo de jogo durante a partida sem interferir no jogo, o árbitro ordenará que sejam retirados assim que seja possível.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

### Aplicação da vantagem

O árbitro poderá aplicar a vantagem sempre que se cometer uma infração.

Os árbitros deverão considerar as seguintes circunstâncias na hora de aplicar a vantagem ou paralisar o jogo:

- a gravidade da infração; se a infração merecer uma expulsão, o árbitro deverá paralisar o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja uma oportunidade imediata de marcar um gol.
- a posição onde a infração foi cometida: quanto mais próxima à meta adversária, mais efetiva será a vantagem.
- a oportunidade de um ataque imediato e perigoso contra a meta adversária.
- o ambiente (temperatura) da partida.

A decisão de punir a infração original deverá ser tomada segundos depois da ocorrência de infração.

Se a infração merecer uma advertência com cartão amarelo, essa deverá ser aplicada na primeira paralisação do jogo. No entanto, a menos que haja uma situação clara de vantagem, é recomendado que o árbitro paralise o jogo e advirta o jogador imediatamente. No caso de NÃO ser aplicada a advertência com cartão amarelo na primeira paralisação do jogo, o cartão não poderá ser aplicado mais tarde.

### Jogadores lesionados

Quando houver jogadores lesionados, o árbitro deverá atentar para os seguintes procedimentos:

- permitirá que o jogo prossiga até que a bola esteja fora de jogo se, em sua opinião, a lesão for leve
- paralisará o jogo se, em sua opinião, a lesão for grave
- depois de consultar o jogador lesionado, autorizará a entrada de um ou, no máximo, dois médicos no campo de jogo para avaliar a lesão e providenciar o transporte seguro e rápido do jogador para fora do campo de jogo
- os maqueiros só devem entrar no campo de jogo com a maca após o sinal do árbitro
- o árbitro deverá assegurar o transporte seguro e rápido do jogador lesionado para fora do campo de jogo
- não é permitido atender o jogador no campo de jogo
- todo jogador que sofre uma ferida com sangramento deve sair do campo de jogo; não poderá retornar até que o árbitro considere que o ferimento deixou de sangrar; não é permitido que um jogador use roupa manchada de sangue
- quando o árbitro autorizar a entrada dos médicos no campo de jogo, o jogador deverá sair do campo, seja na maca ou a pé; se o jogador não obedecer essa disposição,

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

deverá ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva

- um jogador lesionado somente poderá retornar ao campo de jogo depois que a partida tiver sido reiniciada
- quando a bola estiver em jogo, o jogador lesionado poderá retornar ao campo de jogo unicamente pela linha lateral; quando a bola estiver fora de jogo, poderá retornar ao campo por qualquer linha demarcatória
- somente o árbitro está autorizado a permitir que um jogador lesionado retorne ao campo de jogo, independentemente de a bola estar ou não em jogo
- o árbitro autorizará o retorno de um jogador lesionado ao campo de jogo se um árbitro assistente ou o quarto árbitro tiver verificado que o jogador está pronto para retornar
- se o jogo não tiver sido paralisado por outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for causada por uma infração às Regras do Jogo, o árbitro deverá reiniciar o jogo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à esta linha, no ponto

mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado

- o árbitro deverá crescer, ao final de cada tempo de jogo, todo o tempo perdido por causa de lesões
- uma vez que o árbitro tenha decidido aplicar um cartão a um jogador que esteja lesionado e tenha de deixar o campo de jogo para atendimento, o árbitro deverá mostrar o cartão antes de o jogador sair do campo de jogo.

As exceções a esse procedimento serão feitas somente quando:

- um goleiro estiver lesionado
- um goleiro e um jogador de linha se chocarem e necessitarem de atendimento imediato
- jogadores da mesma equipe se chocarem e necessitarem de atendimento imediato
- ocorrer uma lesão grave, por exemplo, engolir a língua, choque violento entre jogadores, que atinja a cabeça, fratura de perna etc.

### **Mais de uma infração ao mesmo tempo**

- Infrações cometidas por dois ou mais jogadores de uma mesma equipe:
  - o árbitro deverá punir a infração mais grave quando os jogadores

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

cometerem mais de uma infração ao mesmo tempo

- o jogo deverá ser reiniciado de acordo com a infração mais grave.
- Infrações cometidas por jogadores de equipes diferentes:
- o árbitro deverá paralisar o jogo e reiniciá-lo com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

### **Posicionamento do árbitro com a bola em jogo**

Recomendações:

- o jogo deve se desenvolver entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo da jogada.
- o árbitro assistente mais próximo da jogada deverá estar no campo visual do árbitro. O árbitro utilizará um sistema de diagonal amplo.
- uma posição lateral ao jogo ajudará o árbitro a manter tanto o jogo quanto o árbitro assistente em seu campo visual.
- o árbitro deve estar suficientemente próximo à jogada, para obser-

var o jogo, mas não deverá interferir nele.

- “o que precisa ser visto” não está sempre próximo à bola. O árbitro deverá estar atento a:
  - confrontos individuais agressivos de jogadores distantes da bola
  - possíveis infrações na área para onde se dirige a jogada
  - infrações ocorridas depois de a bola ser jogada para longe.

### **Posicionamento do árbitro com a bola fora de jogo**

O melhor posicionamento é aquele em que o árbitro pode tomar a decisão correta. Todas as recomendações sobre posicionamento em uma partida são baseadas em probabilidades e deverão ser ajustadas por meio de informações específicas sobre as equipes, os jogadores e as situações de jogo até aquele momento.

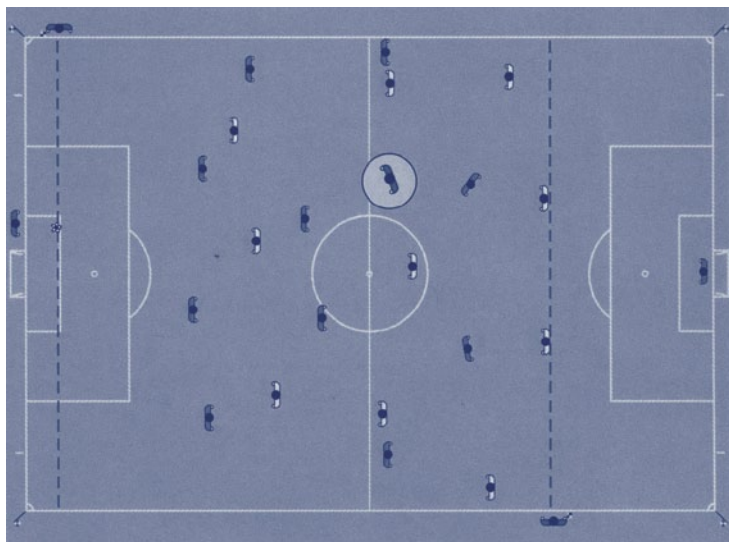
As posições sugeridas nos gráficos a seguir são básicas e recomendadas aos árbitros. A referência a uma “zona” serve para enfatizar que cada posição recomendada constitui, na verdade, uma área dentro da qual o árbitro estará provavelmente otimizando sua atuação. Tal zona poderá ser maior, menor ou diferente, de acordo com as circunstâncias.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

### 1. Posicionamento do Árbitro - tiro de saída



### 2. Posicionamento do Árbitro - tiro de meta



# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

## 3. Posicionamento do Árbitro - tiro de canto (1)



## 4. Posicionamento do Árbitro - tiro de canto (2)



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

### 5. Posicionamento do Árbitro - tiro livre (1)

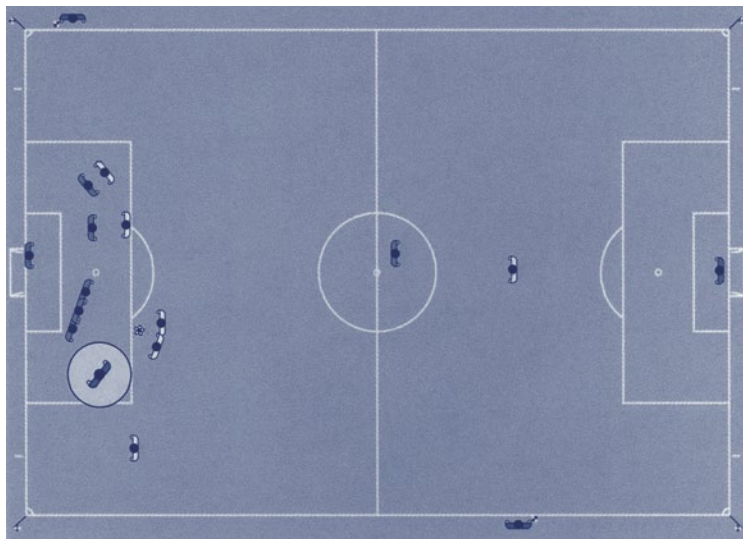


### 6. Posicionamento do Árbitro - tiro livre (2)

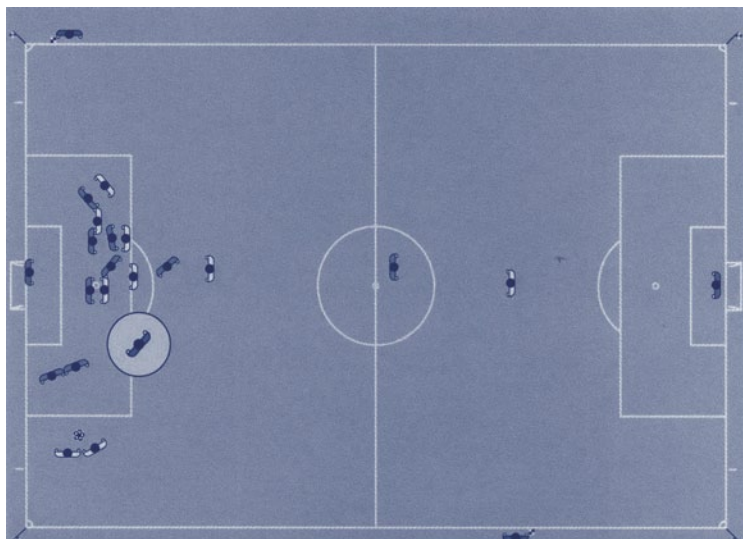


# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

## 7. Posicionamento do Árbitro - tiro livre (3)



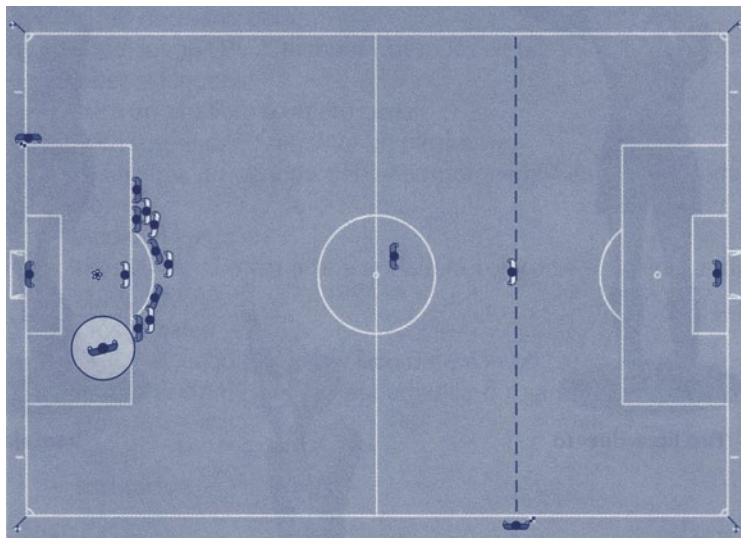
## 8. Posicionamento do Árbitro - tiro livre (4)





# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

## 9. Posicionamento do Árbitro - tiro penal





# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

## Sinais do Árbitro



Tiro livre direto



Vantagem



Tiro livre indireto



Advertência com cartão amarelo



Expulsão (cartão vermelho)

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 5)

### Uso do apito

O apito é necessário para:

- iniciar o jogo no 1º e no 2º tempo e também para reiniciá-lo após um gol
- paralisar o jogo para:
  - conceder um tiro livre ou um tiro penal
  - suspender ou encerrar uma partida
  - finalizar os períodos do jogo, devido ao término dos tempos
- reiniciar o jogo:
  - nos tiros livres, quando se ordena que uma barreira fique na distância apropriada
  - nos tiros penais
- reiniciar o jogo após ter sido paralisado devido à:
  - aplicação de um cartão amarelo ou vermelho
  - lesão
  - substituição
- O apito NÃO é necessário para marcar:
  - tiro de meta, tiro de canto ou arremesso lateral
  - gol (claro)

- O apito também NÃO é necessário para reiniciar o jogo mediante:
  - tiro livre, tiro de meta, tiro de canto, arremesso lateral.

O apito que é usado desnecessariamente, com muita frequência terá menos impacto quando for necessário. Quando o apito for necessário para reiniciar o jogo, o árbitro informará claramente aos jogadores que o jogo não será reiniciado antes de tal sinal (apito).

### Linguagem corporal

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

- ajudá-lo a controlar a partida
- demonstrar sua autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal não serve para:

- explicar decisões tomadas.

## Regra 6: Os Árbitros Assistentes

### Deveres

Poderão ser designados dois árbitros assistentes que terão, sempre submetidos à decisão do árbitro o dever de indicar:

- quando a bola sair completamente do campo de jogo
- a que equipe pertence o arremesso lateral ou se é tiro de canto ou de meta
- quando deverá ser punido um jogador por estar em posição de impedimento
- quando for solicitada uma substituição
- quando ocorrer alguma infração ou outro incidente fora do campo visual do árbitro
- quando forem cometidas infrações que possam ver melhor do que o árbitro (isso inclui, em certas circunstâncias, infrações cometidas dentro da área penal)

- quando, nos tiros penais, o goleiro se adiantar além da linha de meta antes de a bola ser chutada e se a bola ultrapassar a linha de meta.

### Assistência

Os árbitros assistentes também ajudarão o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras.

Particularmente, poderão entrar no campo de jogo para ajudar a controlar que se respeite a distância de 9,15 m.

Em caso de intervenção indevida ou conduta inapropriada de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um relatório às autoridades competentes.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### REGRA 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

#### Deveres e responsabilidades

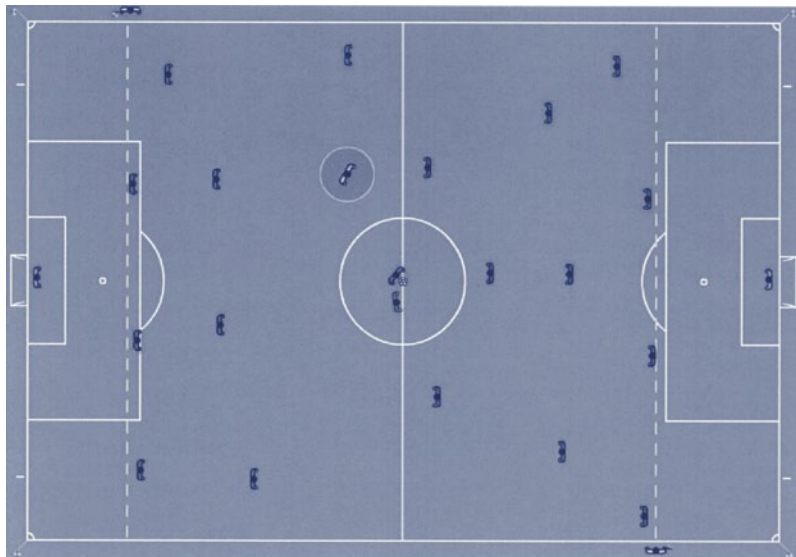
Os árbitros assistentes devem ajudar o árbitro a dirigir a partida conforme as Regras do Jogo. Eles também assistem o árbitro em todas as outras tarefas envolvendo a direção da partida, a pedido e sob controle do árbitro. Isso, normalmente, inclui responsabilidades como:

- inspecionar o campo, as bolas a serem usadas e o equipamento dos jogadores
- determinar se problemas com equipamento ou sangramento foram resolvidos
- monitorar o procedimento de substituição
- manter controle do tempo, dos gols e das incorreções.

#### Posicionamento do árbitro assistente e trabalho em equipe

##### 1. Tiro de saída

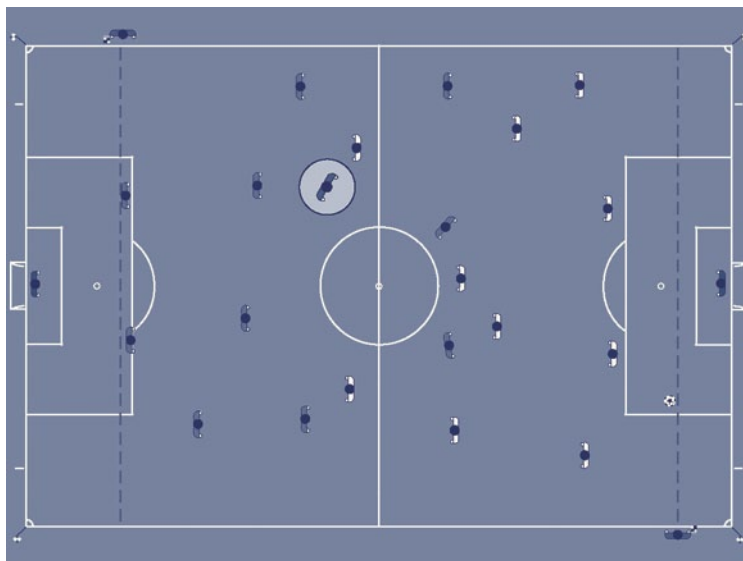
Os árbitros assistentes deverão estar na mesma linha do penúltimo defensor



# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

## 2. Posicionamento durante a partida

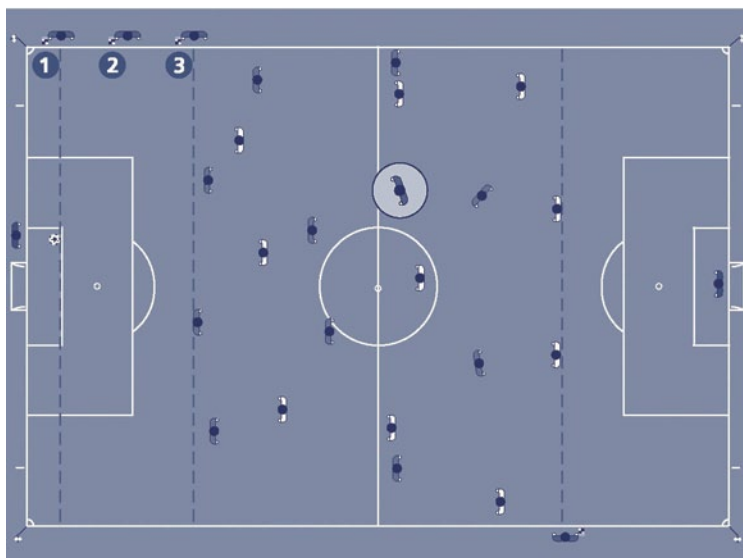
Os árbitros assistentes deverão colocar-se na linha do penúltimo defensor ou da bola quando esta estiver mais próxima da linha de meta do que o penúltimo defensor. Os árbitros assistentes deverão sempre estar de frente para o campo de jogo.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### 3. Tiro de meta

1. Os árbitros assistentes deverão primeiramente conferir se a bola está dentro da área de meta:
  - Se a bola não estiver no lugar correto, o árbitro assistente não deverá mover-se de sua posição, estabelecerá contato visual com o árbitro e levantará sua bandeira.
2. Se a bola estiver colocada no lugar correto dentro da área de meta, o árbitro assistente deverá mover-se à margem da área penal para controlar se a bola saiu da área penal (bola em jogo) e se os adversários estão fora dessa área:
  - Se o penúltimo defensor executa o tiro de meta, o árbitro assistente deverá mover-se diretamente à margem da área penal.
3. Finalmente, o árbitro assistente deverá posicionar-se para controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade absoluta.

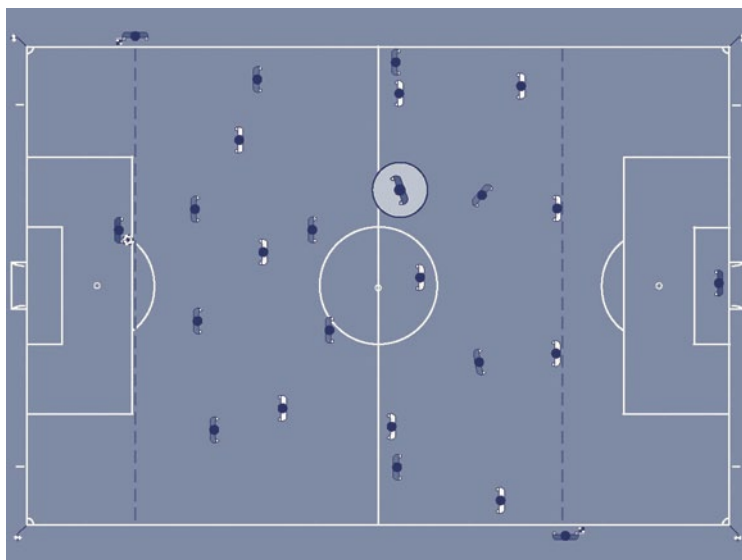


## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### 4. Goleiro solta a bola de suas mãos

Os árbitros assistentes deverão posicionar-se à margem da área penal e controlar se o goleiro toca na bola com suas mãos fora dessa área.

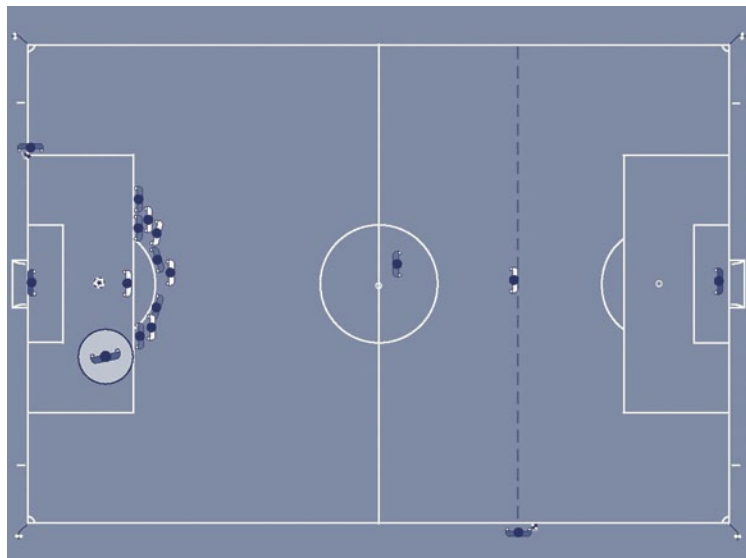
Uma vez que o goleiro tiver soltado a bola, os árbitros assistentes deverão posicionar-se para controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade absoluta.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### 5. Tiro penal

O árbitro assistente deverá posicionar-se na interseção da linha de meta com a área penal. Se o goleiro se mover para frente claramente antes de a bola ser chutada e um gol não for marcado, o árbitro assistente deverá levantar sua bandeira.





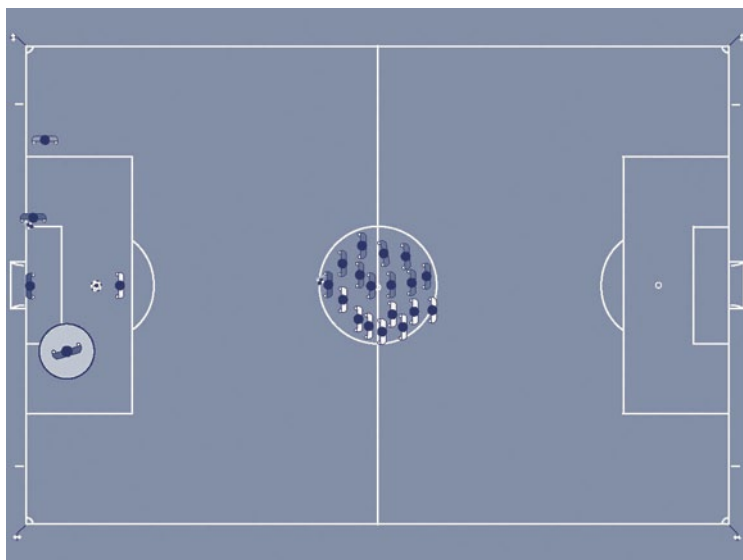
## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### 6. Tiros do ponto penal

Um dos árbitros assistentes deverá posicionar-se na interseção da linha de meta com a área de meta. Sua principal função será controlar se a bola ultrapassa a linha de meta.

- Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro assistente deverá estabelecer contato visual com o árbitro sem fazer qualquer sinal adicional.
- Quando um gol for marcado, mas não estiver claro se a bola ultrapassou a linha de meta, o árbitro assistente deverá primeiramente levantar sua bandeira para atrair a atenção do árbitro e, então, confirmar o gol.

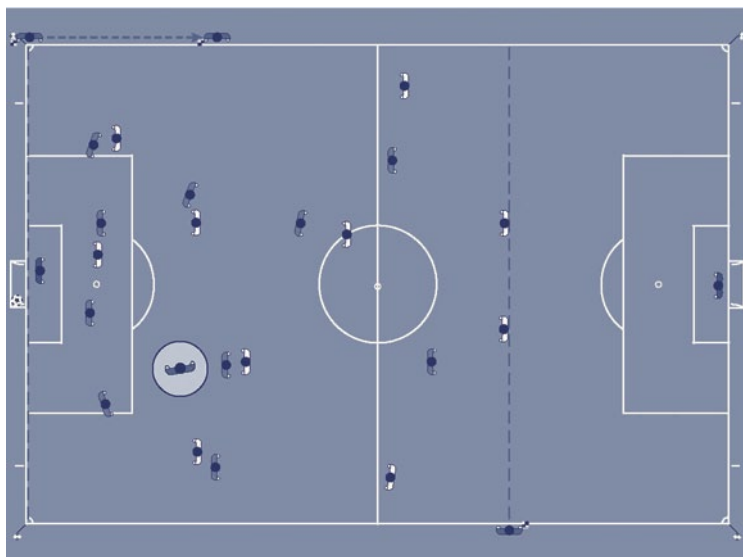
O outro árbitro assistente deverá posicionar-se no círculo central para controlar o restante dos jogadores de ambas as equipes.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

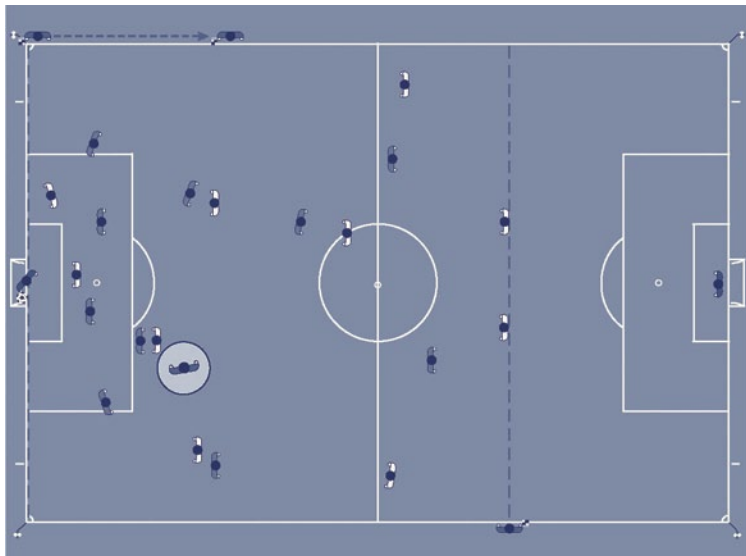
### 7. Situações de “Gol – Não gol”

Quando um gol for marcado e não houver dúvida quanto à decisão, o árbitro e o árbitro assistente deverão estabelecer contato visual e o árbitro assistente deverá, então, correr rapidamente 25-30 metros pela linha lateral em direção à linha de meio-campo, sem levantar sua bandeira.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

Quando um gol for marcado, mas a bola parecer ainda estar em jogo, o árbitro assistente deve primeiramente levantar sua bandeira para atrair a atenção do árbitro e, então, continuar com o procedimento normal de correr rapidamente 25-30 metros pela linha lateral em direção à linha de meio-campo.

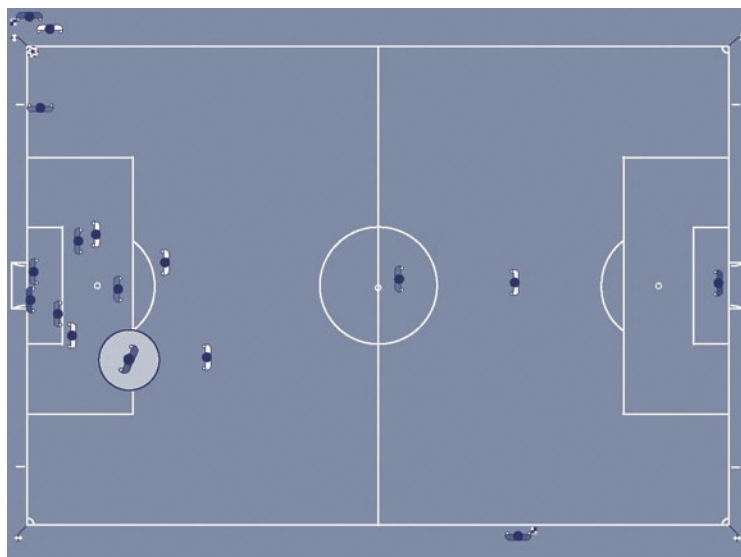


Em certas ocasiões, quando a bola não ultrapassar totalmente a linha de meta e o jogo continuar normalmente, já que um gol não foi marcado, o árbitro estabelecerá contato visual com o árbitro assistente e este, se necessário, fará um sinal discreto com a mão.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### 8. Tiro de canto

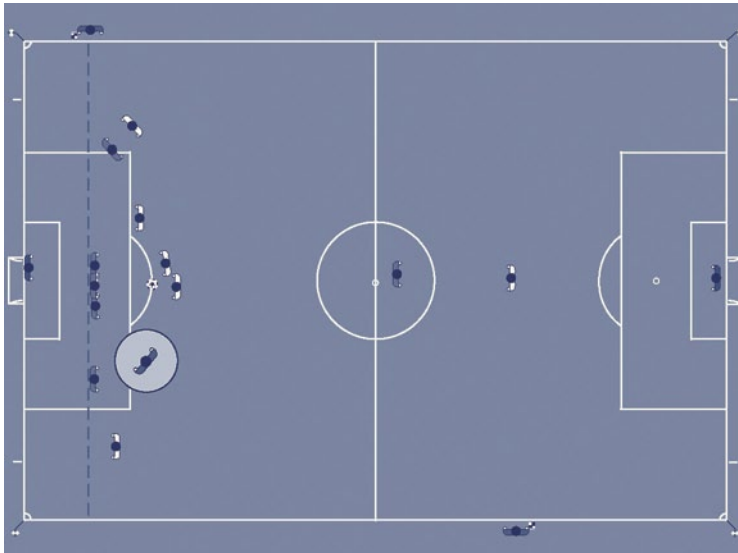
Em um tiro de canto, o árbitro assistente se posicionará atrás do poste de bandeirinha de canto alinhado com a linha de meta. Nessa posição, ele não deverá atrapalhar o executor do tiro de canto. Ele deverá controlar a bola para que esteja devidamente colocada dentro do quarto de círculo.



# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

## 9. Tiro livre

Em um tiro livre, o árbitro assistente deverá posicionar-se na linha do penúltimo defensor, a fim de controlar a linha de impedimento, que é uma prioridade absoluta. Todavia, se houver um chute direto a gol, ele deverá estar pronto para seguir a trajetória da bola e correr pela linha lateral em direção ao poste de bandeirinha de canto.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### **Sinais com a mão ou gestos**

Como regra geral, os árbitros assistentes não deverão fazer sinais óbvios com a mão. Todavia, em alguns casos, um sinal discreto com a mão livre pode significar um valioso apoio ao árbitro.

Tal sinal deve ter sido discutido e acordado nas conversas prévias (plano de trabalho) à partida.

### **Técnica de deslocamento**

Como regra geral, os árbitros assistentes estarão de frente para o campo de jogo enquanto se movimentam pela linha lateral. Os movimentos laterais deverão ser usados em distâncias curtas; isso é especialmente

importante no momento de julgar as situações de impedimento, e oferecem ao árbitro assistente um melhor campo visual.

### **Sinal de “bip”**

Recorda-se aos árbitros assistentes que o equipamento eletrônico (“bip”) é um sinal complementar a ser usado somente quando necessário, para atrair a atenção do árbitro.

Situações quando o sinal de “bip” é útil:

- impedimento
- faltas (fora do campo visual do árbitro)
- arremessos laterais, tiros de canto e de meta (situações difíceis).

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

## Sinais do Árbitro Assistente



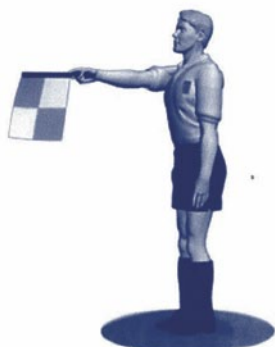
Substituição



Arremesso lateral  
para o atacante



Arremesso lateral  
para o defensor



Tiro de meta



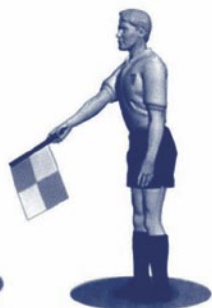
Tiro de canto

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### Sinais do Árbitro Assistente



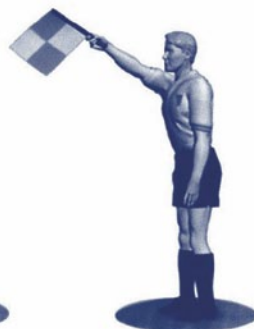
Impedimento



Impedimento  
parte próxima  
do campo



Impedimento  
centro do campo



Impedimento  
parte mais afastada  
do campo



Falta cometida por um defensor



Falta cometida por um atacante



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### Técnica da bandeira e trabalho em equipe

A bandeira do árbitro assistente deverá estar sempre visível para o árbitro, desenrolada e para baixo, enquanto corre.

Ao fazer um sinal, o árbitro assistente deverá parar de correr, ficar de frente para o campo de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e levantar a bandeira com movimentos firmes (não apressados ou exagerados). A bandeira será como uma extensão do braço.

O árbitro assistente deverá levantar a bandeira utilizando a mesma mão que usará para fazer o próximo sinal em uma sequência. Se as circunstâncias mudam e a outra mão deve ser usada para o próximo sinal, o árbitro assistente deverá passar sua bandeira para a mão oposta por baixo da cintura.

Sempre que o árbitro assistente assinalar que a bola saiu do campo de jogo, ele deverá manter esse sinal até que o árbitro o veja.

Se o árbitro assistente levantar a bandeira para assinalar uma conduta violenta e o árbitro não perceber imediatamente esse sinal:

- se o jogo for paralisado para que uma ação disciplinar seja tomada, deverá reniciar-se conforme as Regras do Jogo (tiro livre, tiro penal etc.)
- se o jogo já tiver sido reiniciado, o árbitro ainda poderá adotar medidas disciplinares, porém não punirá a infração com tiro livre ou tiro penal.

### Arremesso lateral

Quando a bola ultrapassar a linha lateral próximo ao árbitro assistente, ele deverá assinalar diretamente para indicar a direção do arremesso lateral.

Quando a bola ultrapassar a linha lateral distante do árbitro assistente e a decisão do arremesso lateral for óbvia, o árbitro assistente deverá também assinalar diretamente a direção do arremesso lateral.

Quando a bola ultrapassar a linha lateral distante do árbitro assistente, mas a bola parecer ainda estar em jogo ou se o árbitro assistente estiver em dúvida, então, ele deverá levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo, estabelecer contato visual com o árbitro e seguir o sinal do árbitro.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### **Tiro de canto /Tiro de meta**

Quando a bola ultrapassar a linha de meta próximo ao árbitro assistente, ele deverá assinalar diretamente com sua mão direita (melhor campo visual) para indicar se deve ser concedido um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola ultrapassar a linha de meta próximo ao árbitro assistente, mas a bola parecer ainda estar em jogo, o árbitro assistente deverá primeiramente levantar sua bandeira para informar ao árbitro que a bola saiu do campo de jogo, e, então, indicar se deve ser concedido um tiro de meta ou um tiro de canto.

Quando a bola ultrapassar a linha de meta distante do árbitro assistente, sem que ele tenha convicção se foi tiro de meta ou tiro de canto, o assistente deverá apenas levantar a bandeira, manter contato visual com árbitro para saber sua decisão e fazer o sinal correspondente. O árbitro assistente poderá também assinalar diretamente caso a decisão seja óbvia.

### **Impedimento**

A primeira ação de um árbitro assistente depois de uma decisão de impedimento é levantar sua bandeira. Em seguida, usará sua bandeira para indicar a área do campo onde ocorreu a infração.

Se o árbitro não vir a bandeira de imediato, o árbitro assistente deverá manter o sinal até que o árbitro veja ou até que a bola esteja claramente no controle da equipe defensora.

O árbitro assistente levantará sua bandeira com a mão direita para dispor de uma linha de visão melhor.

### **Substituição**

No caso de uma substituição, o quarto árbitro deverá informar primeiramente o árbitro assistente. O árbitro assistente deverá, então, fazer o sinal correspondente para o árbitro, na primeira paralisação do jogo. O árbitro assistente não precisará deslocar-se até a linha de meio-campo, uma vez que o quarto árbitro se encarregará do procedimento de substituição.

Se não houver quarto árbitro, o árbitro assistente deverá encarregar-se do procedimento de substituição. Nesse caso, o árbitro deverá esperar até que o árbitro assistente retorne a sua posição, antes de apitar para reiniciar o jogo.

### **Faltas**

O árbitro assistente deverá levantar sua bandeira quando uma falta ou incorreção for cometida próximo a ele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as demais situações, ele deverá esperar e oferecer sua opinião, quando requisitada. Se esse for o caso, o

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

árbitro assistente deverá informar ao árbitro o que ele viu e ouviu, e quais jogadores estiveram envolvidos.

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

- a infração ocorreu fora do campo visual do árbitro ou se a visão do árbitro estava obstruída
- o árbitro não teria aplicado a vantagem, caso tivesse visto a infração

Quando uma falta ou incorreção for cometida, o árbitro assistente deverá:

- levantar a bandeira com a mesma mão que usará para assinalar a direção, o que dará ao árbitro uma indicação clara de quem cometeu a falta
- estabelecer contato visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para frente e para trás (evitando qualquer movimento excessivo ou brusco)
- usar o sinal eletrônico de “bip”, se necessário.

O árbitro assistente deverá usar a técnica de “ver e esperar”, a fim de permitir que a jogada continue e não levantará sua bandeira quando a equipe contra a qual uma falta tiver sido cometida se beneficiar com uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente estabeleça contato visual com o árbitro.

### Faltas fora da área penal

Quando uma falta for cometida fora da área penal (próxima à demarcação da área penal), o árbitro assistente deverá estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde ele está posicionado e que ação ele tomou. O árbitro assistente deverá permanecer parado em linha com a área penal e levantar sua bandeira, se necessário.

Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deverá ser capaz de informar se uma falta foi cometida ou não, se foi dentro ou fora da área penal, que é uma prioridade absoluta, e que medida disciplinar deverá ser tomada.

### Faltas dentro da área penal

Quando uma falta for cometida dentro da área penal fora do campo visual do árbitro, especialmente se for próxima ao árbitro assistente, ele deverá primeiramente estabelecer contato visual com o árbitro para ver onde o árbitro está posicionado e que decisão ele tomou. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão, o árbitro assistente deverá levantar sua bandeira, usar o sinal eletrônico de bip, deslocando-se visivelmente depois ao longo da linha lateral em direção ao poste da bandeirinha de canto.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 6)

### **Confronto coletivo**

Em situações de confronto coletivo entre jogadores, o árbitro assistente mais próximo poderá entrar no campo de jogo para ajudar o árbitro. O outro árbitro assistente deverá também observar a situação e anotar detalhes do incidente.

### **Consultas**

Para consultas sobre decisões disciplinares, o contato visual e um sinal discreto com a mão entre o árbitro assistente e o árbitro serão suficientes em alguns casos. Caso seja necessária uma consulta direta, o árbitro assistente poderá entrar 2 ou

3 metros no campo de jogo. Ao falar, o árbitro e o árbitro assistente deverão estar de frente para o campo de jogo para evitar que sejam ouvidos por terceiros.

### **Distância da barreira**

Quando for concedido um tiro livre muito próximo à linha lateral e perto do árbitro assistente, ele poderá entrar no campo de jogo para ajudar a assegurar que a barreira se coloque a 9,15 m da bola. Nesse caso, o árbitro deverá esperar até que o árbitro assistente retorne a sua posição, antes de apitar para reiniciar o jogo.

## Regra 7: Duração da Partida

### Tempos de Jogo

A partida terá duração de dois tempos iguais de 45 minutos cada um, a menos que, por acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipes participantes, se decida outra coisa. Todo acordo de alterar os tempos de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo para 40 minutos devido à iluminação insuficiente) deverá ser feito antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

### Intervalo do meio-tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre cada tempo. O intervalo entre cada tempo não deverá exceder 15 minutos. O regulamento da competição deverá estipular claramente a duração do descanso entre cada tempo.

A duração do intervalo entre cada tempo somente pode ser alterada com o consentimento do árbitro.

### Recuperação de tempo perdido

Cada tempo de jogo deverá ser prolongado (acrescido) para recuperar todo o tempo perdido com:

- substituições
- avaliação de lesão de jogadores
- transporte dos jogadores lesionados para fora do campo de jogo para atendimento

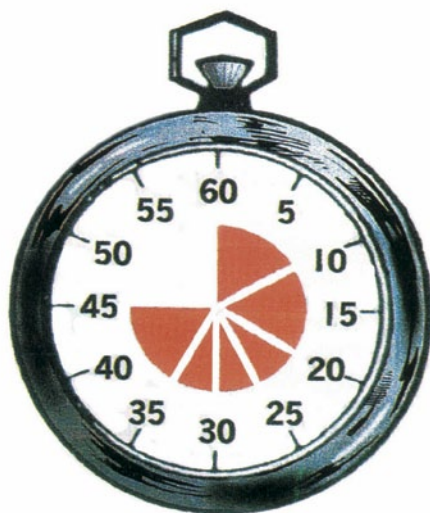
- perda de tempo
- qualquer outro motivo
- A duração da recuperação do tempo perdido ficará a critério do árbitro.

### Tiro penal

Quando um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, o tempo de jogo será prorrogado até que o tiro penal tenha sido executado.

### Partida suspensa

Uma partida suspensa será jogada novamente, a menos que o regulamento da competição estipule outro procedimento.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 7)

### REGRA 7 – DURAÇÃO DA PARTIDA

#### Recuperação do tempo perdido

Muitas das paralisações do jogo são completamente normais (por exemplo: arremessos laterais, tiros de meta etc). Deverá ser recuperado o tempo perdido somente quando essas paralisações são excessivas.

O quarto árbitro indicará o tempo mínimo a ser acrescido, decidido pelo árbitro, ao final do último minuto de cada tempo de jogo.

O anúncio do acréscimo não indica o tempo exato que resta na partida. O tempo poderá ser acrescido se o árbitro considera apropriado, mas nunca reduzido.

O árbitro não deverá compensar um erro de cronometragem durante o primeiro tempo acrescentando ou reduzindo a duração do segundo tempo



## Regra 8: Início e Reinício de Jogo

### Definição de tiro de saída

**O tiro de saída é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:**

- no começo da partida
- depois de um gol ter sido marcado
- no começo do segundo tempo da partida
- no começo de cada tempo da prorrogação, quando for o caso.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de saída.

### Procedimento

- **Antes do tiro de saída, do início da partida ou da prorrogação**
- Uma moeda será lançada ao ar e a equipe que ganhar o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.
- A outra equipe efetuará o tiro de saída para iniciar a partida.
- A equipe que ganhar o sorteio executará o tiro de saída para iniciar o segundo tempo da partida.

- No segundo tempo da partida, as equipes trocarão de lado de campo e atacarão na direção oposta.

### Tiro de saída

- depois de uma equipe marcar um gol, a equipe adversária efetuará o tiro de saída.
- todos os jogadores deverão encontrar-se em sua própria metade do campo
- os adversários da equipe que efetuará o tiro de saída deverão encontrar-se a, no mínimo, 9,15 m da bola, até que esta esteja em jogo
- a bola estará imóvel no ponto central
- o árbitro dará o sinal
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes de esta ter tocado em outro jogador.

## Regra 8: Início e Reinício de Jogo

### Infrações / Sanções

Se o executor do tiro de saída tocar na bola pela segunda vez antes de essa ter tocado em outro jogador:

- será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro de saída:

- será repetido o tiro de saída

### Definição de bola ao chão

O bola ao chão é uma forma de reiniciar o jogo, quando o árbitro o paralisar sem que tenha havido qualquer motivo indicado nas Regras do Jogo.



### Procedimento

O árbitro deixará cair a bola no solo no local onde a mesma se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar no solo.

### Infrações / Sanções

O procedimento de bola ao chão será repetido:

- se a bola for tocada por um jogador antes de tocar no solo
- se a bola sair do campo de jogo depois de tocar no solo, sem ter sido tocada por um jogador

Se a bola entrar na meta:

- se após a bola entrar em jogo e for chutada e entrar diretamente na meta contrária, será concedido um tiro de meta; e
- se após a bola entrar em jogo e for chutada e entrar diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 8)

### REGRA 8 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

#### Bola ao Chão

Qualquer jogador poderá disputar bola ao chão (inclusive o goleiro). Não há um número mínimo ou máximo de jogadores que possam disputar bola ao chão. O árbitro não poderá decidir que jogadores poderão participar ou não da disputa de bola ao chão.



## Regra 9: Bola em Jogo e Fora de Jogo

### Bola fora de jogo

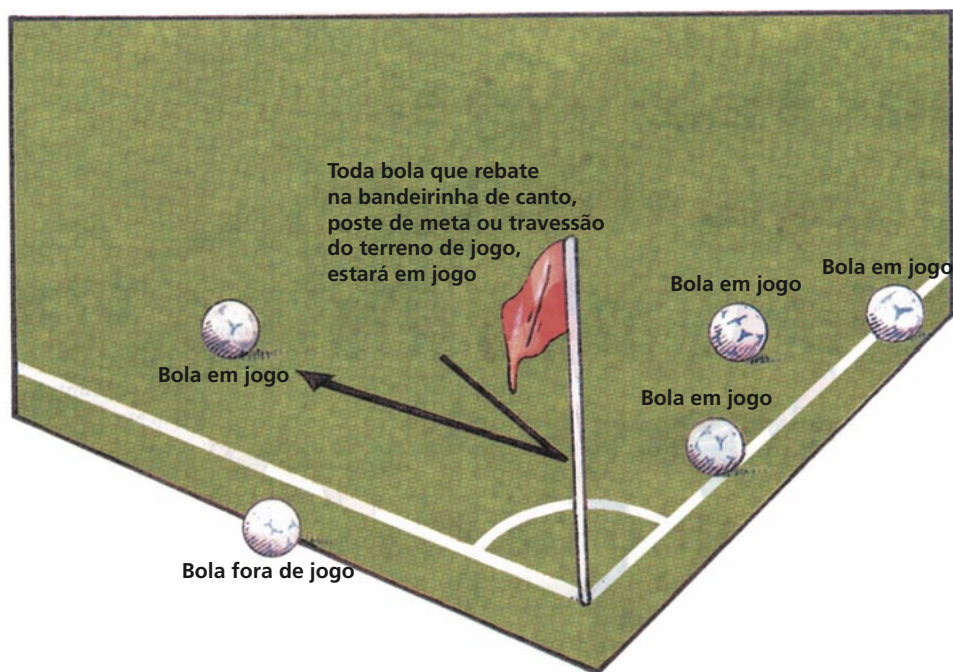
A bola estará fora de jogo quando:

- tiver ultrapassado totalmente a linha lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar
- o jogo tiver sido paralisado pelo árbitro.

### Bola em jogo

A bola estará em jogo em qualquer outro momento, inclusive quando:

- rebater nos postes de meta, travessão ou poste de bandeirinha de canto e permanecer no campo de jogo
- rebater no árbitro ou em um árbitro assistente localizado dentro do campo de jogo.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 9)

### **REGRA 9 – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO**

**A bola que está em jogo toca em uma pessoa que não é um jogador**

Se a bola estiver em jogo e tocar no árbitro ou em um árbitro assistente que está temporariamente dentro do campo de jogo, o jogo continuará, uma vez que o árbitro e os árbitros assistentes fazem parte da partida.

## Regra 10: Gol Marcado

### Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, entre os postes de meta e por baixo do travessão, desde que a equipe que marcou o gol não tenha cometido previamente nenhuma infração às Regras do Jogo.

### Equipe vencedora

A equipe que fizer o maior número de gols durante uma partida será a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, a partida terminará empatada.

### Regulamento de competição

Se o regulamento da competição estabelecer que deverá haver uma equipe vencedora depois de uma partida ou de um jogo eliminatório que termine em empate, serão permitidos somente os seguintes critérios aprovados pelo International F. A. Board:

- Regra de gols marcados fora de casa
- Prorrogação
- Tiros do ponto penal.



# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 10)

## REGRA 10 – GOL MARCADO

### **Gol não marcado**

Se um árbitro assinalar um gol antes de a bola ter ultrapassado totalmente a linha de meta e imediatamente perceber seu erro, o jogo será reiniciado com bola ao chão no lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi paralisado, a menos que o

jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

## Regra 11: Impedimento

### Posição de impedimento

O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração. Um jogador estará em posição de impedimento quando:

- se encontrar mais próximo da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário

Um jogador não estará em posição de impedimento quando:

- se encontrar em sua própria metade de campo, ou
- estiver na mesma linha do penúltimo adversário, ou
- estiver na mesma linha dos dois últimos adversários.

### Infração

Um jogador em posição de impedimento somente será sancionado se, no momento em que a bola for tocada ou jogada por um de seus compa-

nheiros, estiver, na opinião do árbitro, envolvido em jogo ativo:

- interferindo no jogo; ou
- interferindo em um adversário; ou
- ganhando vantagem por estar naquela posição.

### Não há infração

Não haverá infração de impedimento se um jogador receber a bola diretamente de:

- um tiro de meta, ou
- um arremesso lateral, ou
- um tiro de canto.

### Infrações / Sanções

Por qualquer infração de impedimento, o árbitro deverá conceder um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

## REGRA 11 – IMPEDIMENTO

### Definições

No contexto da Regra 11, O Impedimento, serão aplicadas as seguintes definições:

- **“mais próximo da linha de meta adversária”** significa que qualquer parte de sua cabeça, corpo ou pés encontra-se mais próxima da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário. Os braços não estão incluídos nessa definição.
- **“Interferindo no jogo”** significa jogar ou tocar a bola que foi passada ou tocada por um companheiro.
- **“Interferindo num adversário”** significa impedir que um adversário jogue ou possa jogar a bola, obstruindo claramente o campo visual ou os movimentos do adversário, ou fazendo gestos ou movimentos que, na opinião do árbitro, engane ou distraia o adversário.
- **“Ganhando vantagem por estar naquela posição”** significa jogar a bola que rebate em um poste, no travessão ou em um adversário, depois de haver estado em uma posição de impedimento.

### Infrações

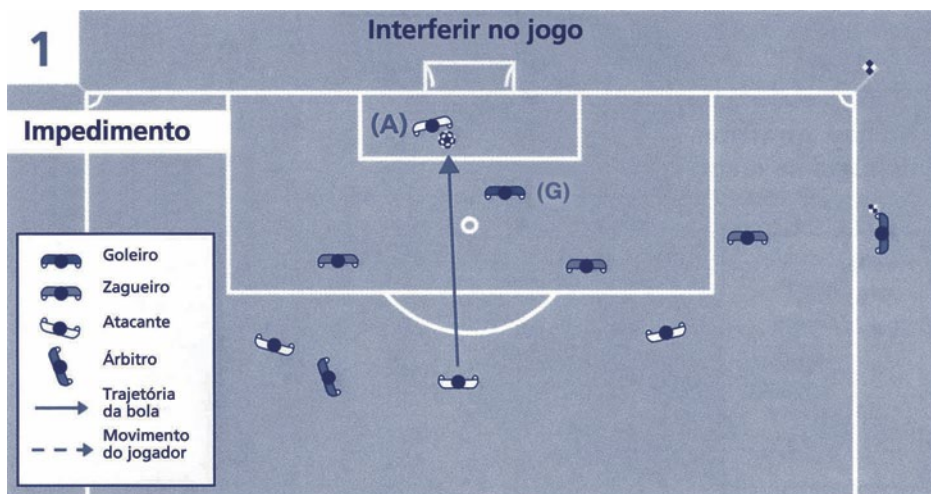
Quando ocorrer uma infração de impedimento, o árbitro concederá um tiro livre indireto que será executado do local onde se encontrava o jogador infrator no momento em que a bola lhe foi jogada ou tocada por um de seus companheiros de equipe (Regra 13 - Posição em tiros livres). Qualquer defensor que sair do campo de jogo por qualquer motivo, sem a permissão do árbitro, deve ser considerado como se estivesse sobre sua própria linha de meta ou linha lateral para fins de impedimento, até a seguinte paralisação do jogo. Se o jogador sair deliberadamente do campo de jogo, ele deve ser advertido com cartão amarelo, assim que a bola estiver fora de jogo.

O fato de um jogador que se encontra em uma posição de impedimento sair do campo de jogo para mostrar ao árbitro que não está envolvido no jogo não constitui uma infração. Todavia, se o árbitro considerar que ele deixou o campo de jogo por razões táticas para ganhar uma vantagem ilícita ao retornar ao campo de jogo, o jogador deverá ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva. O jogador terá que pedir permissão ao árbitro para retornar ao campo de jogo.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

Se um atacante permanecer parado entre os postes de meta e na parte delimitada pela rede da meta enquanto a bola entra no gol, será concedido um gol. Todavia, se o atacante distrair um adversário, deverá ser invalidado o gol. O jogador será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva e o jogo será reiniciado com bola

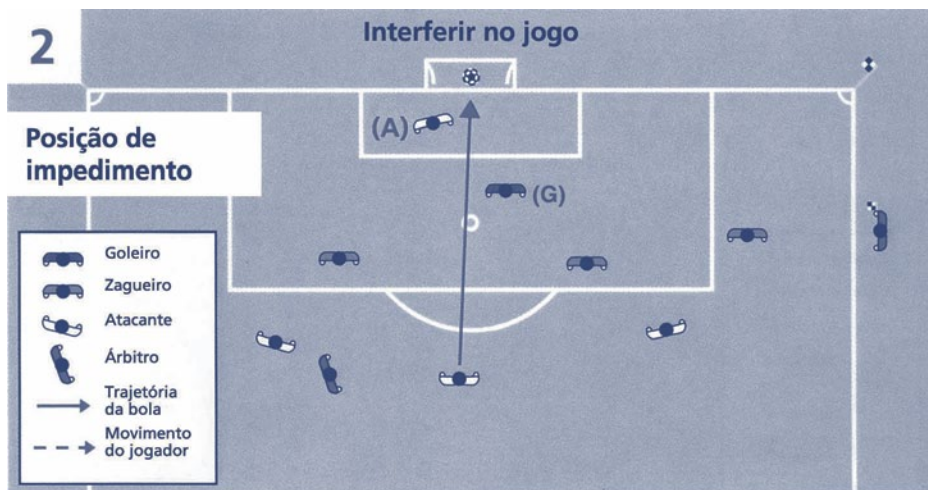
ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.



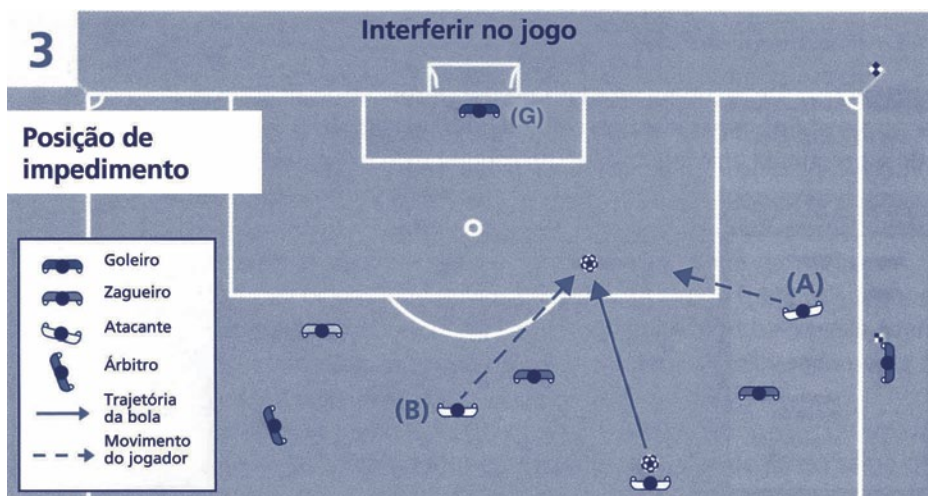
Um atacante, que está em uma **posição de impedimento** (A), sem interferir em um adversário, **toca na bola**. O árbitro assistente levantará a bandeirinha quando o jogador **tocar na bola**.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

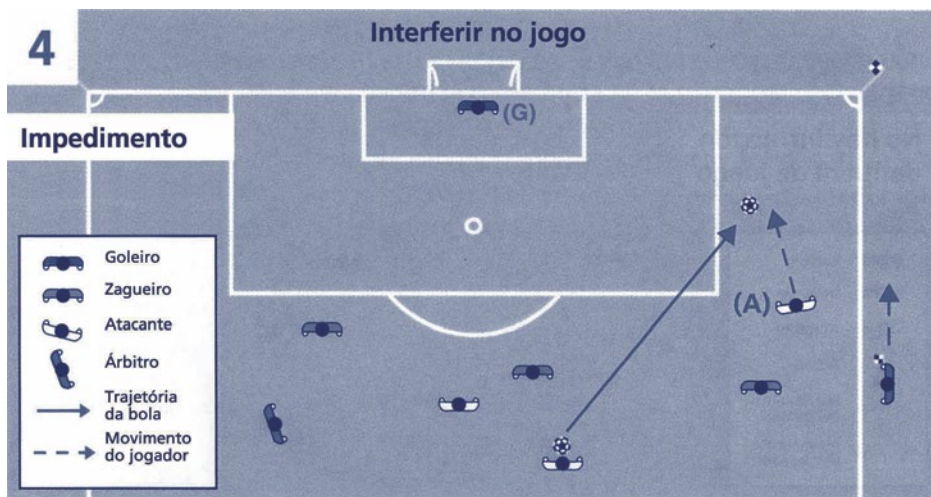


Um atacante, que está em **posição de impedimento (A)**, sem interferir em um adversário, **não toca na bola**. Este jogador não pode ser punido, pois ele não tocou na bola.

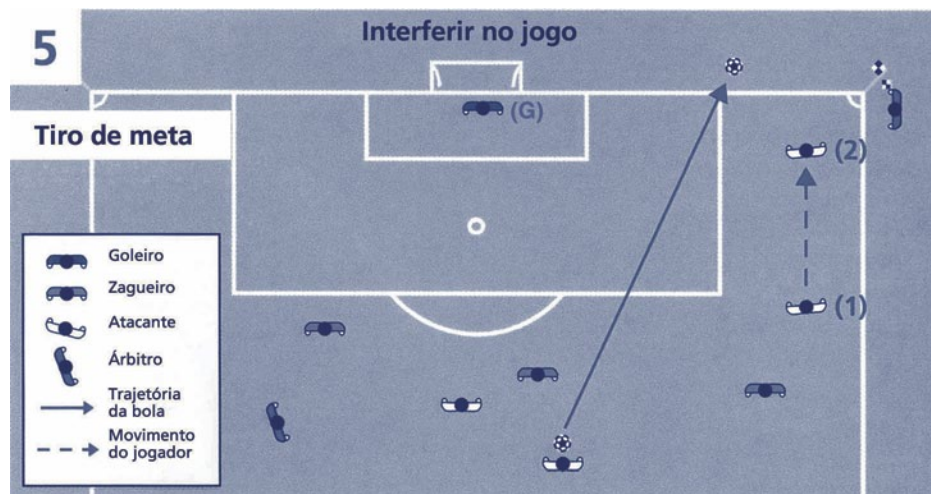


Um atacante, que está **em posição de impedimento (A)**, corre em direção à bola. Um companheiro, **que não está em posição de impedimento (B)**, também corre em direção à bola e a toca. Este jogador (A) não pode ser punido, pois não tocou a bola.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

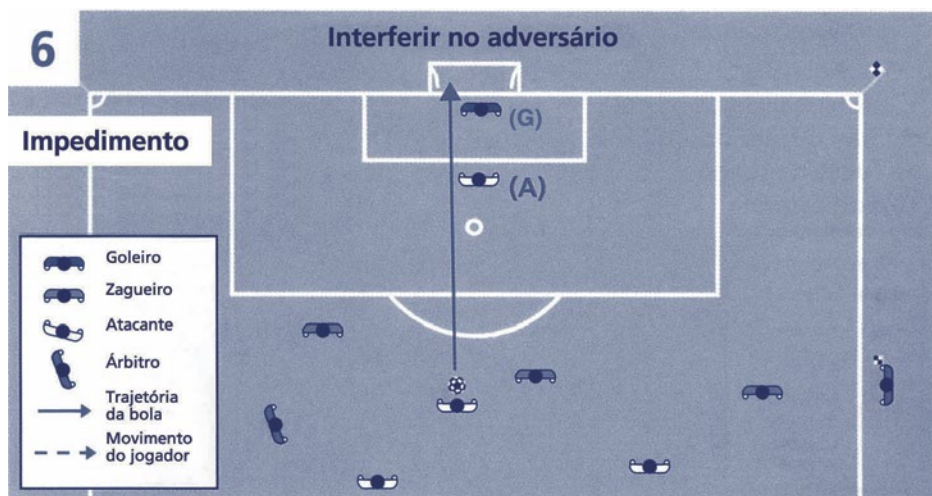


Um jogador em **posição de impedimento** (A) poderá ser punido antes de jogar ou tocar a bola se, a juízo do árbitro, nenhum outro companheiro que não esteja em posição de impedimento tenha oportunidade de jogar a bola.

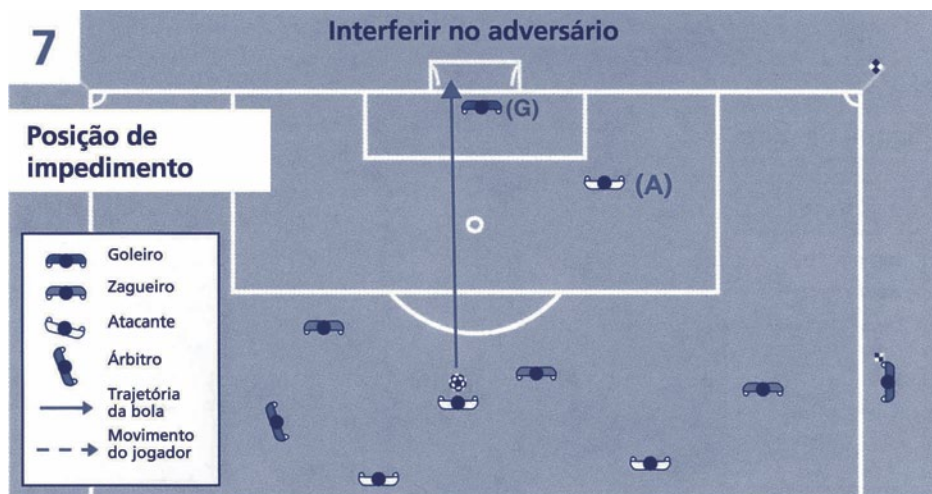


Um atacante, que está **em posição de impedimento** (1), corre em direção à bola e **não a toca**. O árbitro marcará um **tiro de meta**.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)



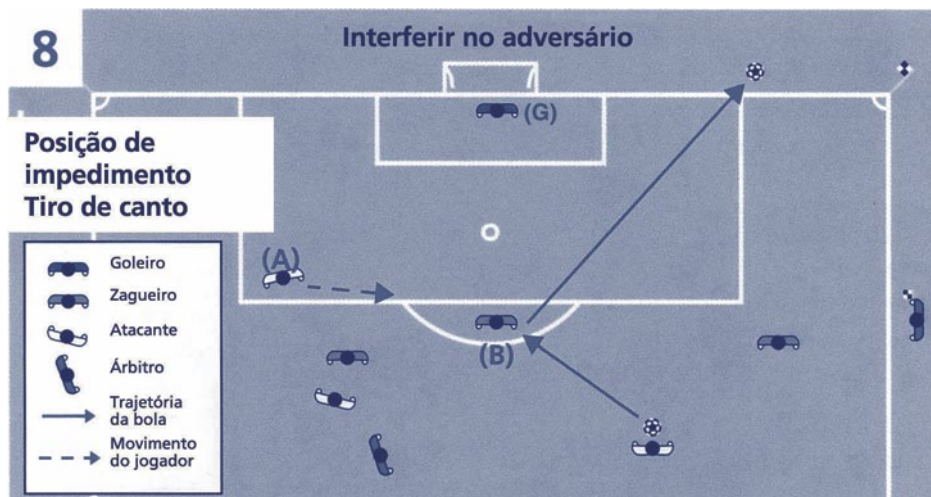
Um atacante, que está **em posição de impedimento (A)** obstrui claramente o campo visual do goleiro. O atacante será punido, porque impediu que o adversário jogasse ou pudesse jogar a bola.



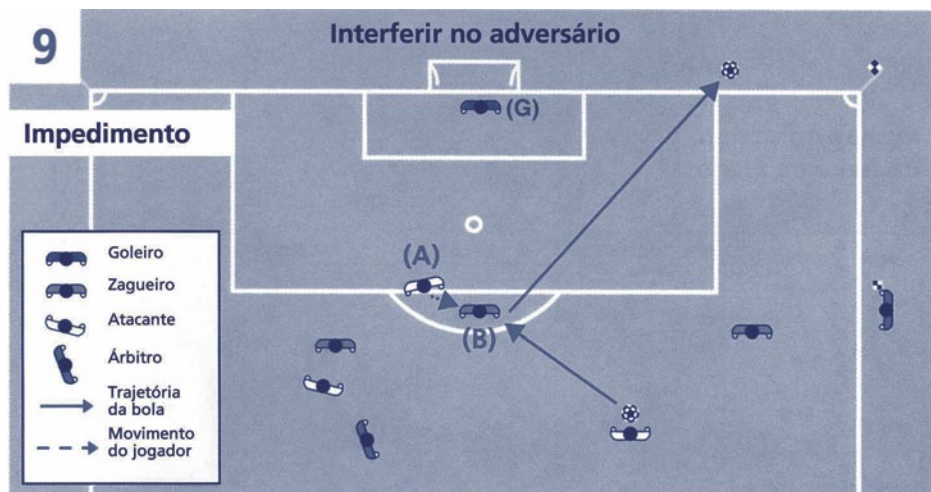
Um atacante, que está **em posição de impedimento (A)** **não** obstrui claramente o campo visual do goleiro, nem faz um gesto ou movimento que o engane ou o distraia (não há impedimento).



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

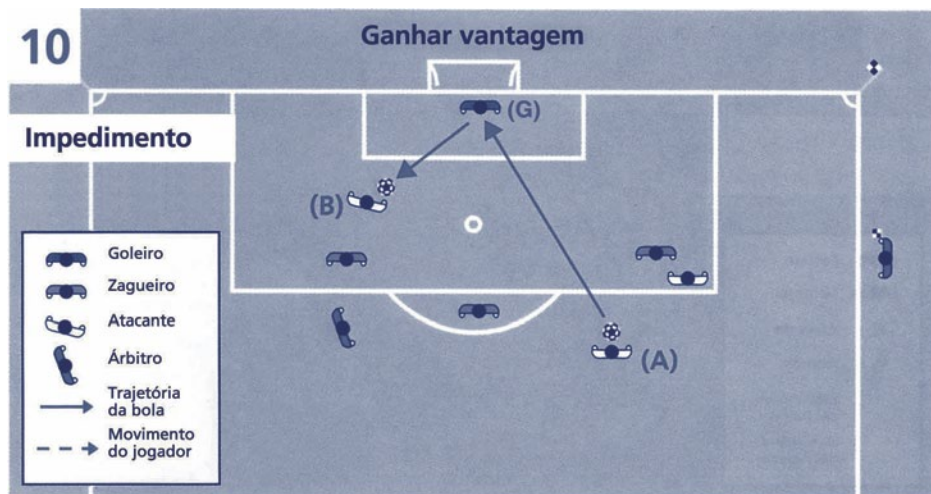


Um atacante, que está em uma **posição de impedimento** (A), corre em direção à bola, porém não impede que o adversário a jogue ou possa jogá-la. (A) **não** faz nenhum gesto ou movimento que engane ou o distraia (B)

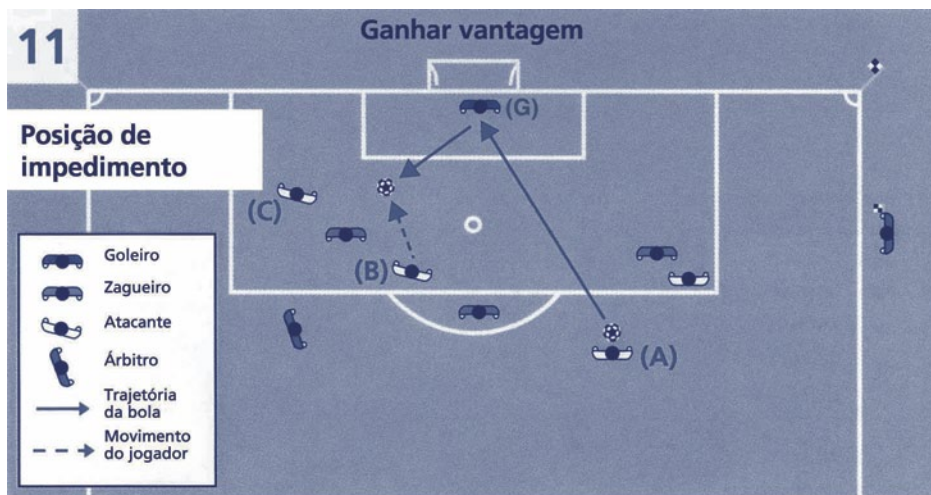


Um atacante, que está **em posição de impedimento** (A), corre em direção à bola e impede que o adversário (B) a jogue ou possa jogá-la. O jogador (A) está fazendo um gesto ou movimento que engana ou distrai o jogador (B)

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)

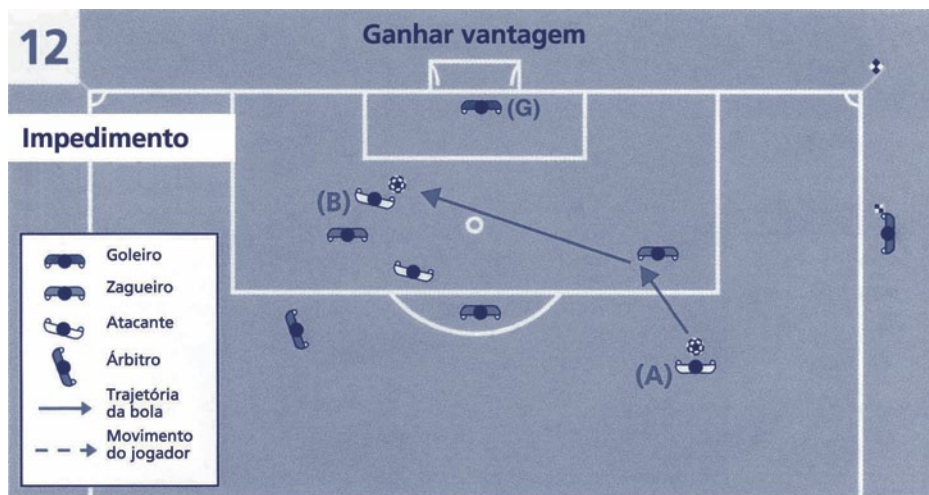


O chute de um companheiro (A) é rebatido pelo goleiro em direção ao jogador (B), que será punido por **jogar a bola**, após ganhar uma vantagem por estar naquela posição de **impedimento anteriormente**.

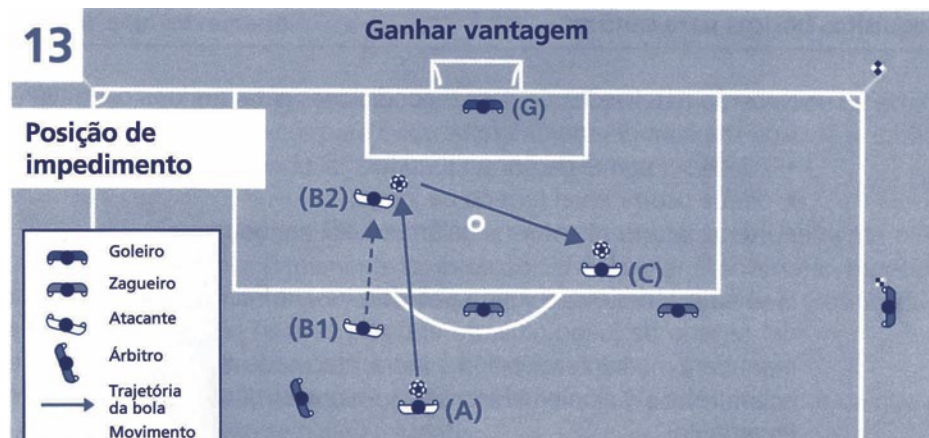


O chute de um companheiro (A) é rebatido pelo goleiro. O jogador (B), que não está em posição de impedimento, toca a bola. O jogador (C), **em posição de impedimento**, não será punido, porque não ganhou vantagem por estar naquela posição, pois não tocou na bola.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 11)



A bola que é chutada por um atacante (A), rebota em um adversário e vai ao atacante (B). Ele será punido por **tocar a bola**, por ganhar vantagem porque já estava em **posição de impedimento anterior**.



Um atacante (C), que está **em posição de impedimento**, não interfere em um adversário no momento em que um companheiro (A) passa a bola ao jogador (B1) que não está em posição de impedimento. Ele (B1) corre em direção à meta adversária e agora na posição (B2) passa a bola a um companheiro (C). O atacante (C) não pode ser punido, porque quando o seu companheiro (B1) já na posição (B2) lhe passou a bola, ele (C) não estava mais **em posição de impedimento** (outra jogada).

## Regra 12: Faltas e Incorreções

### As faltas e incorreções serão sancionadas da seguinte maneira:

#### Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes sete infrações, de maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com uso de uma força excessiva:

- dar ou tentar dar um pontapé (chute) em um adversário
- dar ou tentar dar uma rasteira ou um calço em um adversário
- saltar sobre um adversário
- fazer carga em um adversário
- golpear ou tentar golpear um adversário
- empurrar um adversário
- dar uma entrada contra um adversário

Também será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes três infrações:

- segurar um adversário
- cuspir em um adversário
- tocar na bola com as mãos intencionalmente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)

O tiro livre direto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

#### Tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador cometer uma das dez infrações descritas acima dentro de sua própria área penal, independentemente da posição da bola, desde que a mesma esteja em jogo.





## Regra 12: Faltas e Incorreções

### Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um goleiro cometer uma das seguintes quatro infrações dentro de sua própria área penal:

- demorar mais de seis segundos para repor a bola em disputa, depois de tê-la controlado com suas mãos
- voltar a tocar a bola com as mãos, depois de tê-la controlado com as mãos e a colocado em disputa, sem que antes tenha havido toque de outro jogador
- tocar a bola com as mãos, depois de ela lhe ter sido intencionalmente passada com o pé por um jogador de sua equipe.
- tocar a bola com as mãos, recebida diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro.

Também será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- jogar de forma perigosa
- impedir o avanço de um adversário
- impedir o goleiro de repor a bola com as mãos
- cometer qualquer outra infração, não mencionada previamente na Regra 12, em razão da qual o jogo deva ser paralisado para advertir com cartão amarelo ou expulsar um jogador.

O tiro livre indireto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

### Sanções disciplinares

O cartão amarelo é utilizado para informar ao jogador, ao substituto e ao jogador substituído, que o mesmo foi advertido.

O cartão vermelho é utilizado para informar ao jogador, ao substituto e ao jogador substituído, que o mesmo foi expulso.

Somente poderão ser apresentados cartões amarelos e vermelhos aos jogadores, aos substitutos e aos jogadores substituídos.

O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo até que o abandone, depois do apito final.

Se um jogador cometer uma infração punível com advertência verbal, com cartão amarelo ou expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será punido conforme a natureza da infração cometida.



## Regra 12: Faltas e Incorreções

### **Infrações sancionáveis com cartão amarelo**

Um jogador será advertido com cartão amarelo se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. desaprovar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem
3. infringir persistentemente as Regras do Jogo
4. retardar o reinício do jogo
5. não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto, tiro livre ou arremesso lateral
6. entrar ou retornar ao campo de jogo sem a permissão do árbitro
7. abandonar intencionalmente o campo de jogo sem a permissão do árbitro.

Um substituto ou um jogador substituído será advertido com cartão amarelo se cometer uma das três infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. desaprovar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem



3. retardar o reinício do jogo.

### **Infrações sancionáveis com expulsão**

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de jogo brusco grave
2. for culpado de conduta violenta
3. cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa
4. impedir um gol ou acabar com uma oportunidade clara de gol, com uso intencional de mão na bola (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal)
5. impedir oportunidade clara de gol da equipe adversária, quando um jogador se movimenta em direção à meta adversária, mediante infração punível com tiro livre ou tiro penal
6. empregar linguagem e/ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva
7. receber uma segunda advertência com cartão amarelo na mesma partida.

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído que for expulso e receber o cartão vermelho deverá deixar os arredores do campo de jogo e a área técnica.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

### REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

#### Requisitos básicos para marcar uma falta

Deverão ser reunidas as seguintes condições para que uma infração seja considerada uma falta:

- deve ser cometida por um jogador
- deve ocorrer no campo de jogo
- deve ocorrer com a bola em jogo.

Se o árbitro paralisar a partida devido a uma infração cometida fora do campo de jogo (quando a bola estiver em jogo), deverá reiniciá-la com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

#### Maneira imprudente, temerária ou com uso de força excessiva

“**Imprudente**” significa que o jogador mostra desatenção ou desconsideração na disputa da bola com um adversário, ou atua sem precaução.

- Não será necessária sanção disciplinar se a falta for considerada imprudente.

“**Temerária**” significa que o jogador age sem levar em consideração o risco ou as conseqüências para seu adversário.

- Um jogador que atua de maneira temerária deverá ser advertido com cartão amarelo.

“**Com uso de força excessiva**” significa que o jogador excedeu na força empregada, correndo o risco de lesionar seu adversário.

- Um jogador que faz uso de força excessiva deve ser expulso.

#### Fazer carga em um adversário

O ato de fazer carga em um adversário, representa uma disputa por espaço, usando o contato físico, mas sem usar braços ou cotovelos, e com a bola em distância de jogo.

É uma infração fazer carga em um adversário:

- de maneira imprudente
- de maneira temerária
- com uso de força excessiva.

#### Segurar um adversário

O ato de segurar um adversário inclui o uso dos braços, das mãos ou do corpo para impedi-lo de se movimentar ou passar.

Recorda-se aos árbitros que deverão atuar preventivamente e com firmeza em relação à infração de segurar um adversário, especialmente dentro da área penal, nos tiros de canto e tiros livres.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

Para lidar com essas situações, o árbitro deverá:

- advertir verbalmente qualquer jogador que segure um adversário antes da bola ser colocada em jogo
- advertir com cartão amarelo o jogador que continue a segurar o adversário antes da bola ser colocada em jogo
- conceder um tiro livre direto ou tiro penal e advertir com cartão amarelo o jogador se a infração ocorrer com a bola em jogo.

Se um defensor começar a segurar um atacante fora da área penal e continuar segurando dentro desta área, o árbitro deverá conceder um tiro penal.

### Medidas disciplinares

- Deverá ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva o jogador que segurar um adversário para impedi-lo de obter a posse da bola ou de se colocar em uma posição vantajosa.
- Deverá ser expulso o jogador que evitar uma oportunidade clara de gol ao segurar um adversário.

- Não deverá ser tomada nenhuma medida disciplinar em outras situações de segurar o adversário.

### Reinício do jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou tiro penal se a falta ocorrer, a favor do ataque, dentro da área penal.

### Tocar a bola com a mão

Tocar a bola com a mão implica a ação deliberada de um jogador fazer contato na bola com as mãos ou os braços. O árbitro deverá considerar as seguintes circunstâncias:

- o movimento da mão em direção à bola (e não da bola em direção à mão).
- a distância entre o adversário e a bola (bola que chega de forma inesperada).
- a posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração
- tocar a bola com um objeto segurado com a mão (roupa, caneleira etc.) constitui uma infração.
- atingir a bola com um objeto arremessado (chuteira, caneleira etc.) constitui uma infração.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

### Medidas disciplinares

Há circunstâncias em que a advertência com cartão amarelo é requerida, por caracterizarem conduta antidesportiva, quando um jogador, por exemplo:

- toca deliberadamente a bola com a mão para impedir que um adversário a receba.
- tenta marcar um gol tocando deliberadamente a bola com a mão.

No entanto, será expulso um jogador que impedir um gol ou uma oportunidade clara de gol ao tocar deliberadamente a bola com a mão. Essa sanção não se deve à ação de o jogador tocar intencionalmente a bola com a mão, mas à intervenção desleal e inaceitável de impedir a marcação de um gol.

### Reinício do jogo

- Tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou tiro penal.

Fora de sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições de qualquer outro jogador ao tocar a bola com as mãos. Dentro de sua própria área penal, o goleiro não será punido com tiro livre direto, nem culpado de conduta antidesportiva pelo fato de colocar a mão na bola. Ele poderá, todavia, ser culpado por várias infrações puníveis com tiros livres indiretos.

### Infrações cometidas pelos goleiros

O goleiro não deverá manter a posse da bola em suas mãos por mais de seis segundos. O goleiro estará de posse da bola:

- enquanto a bola estiver em suas mãos ou entre sua mão e qualquer superfície (por exemplo: o solo, seu próprio corpo)
- enquanto segurar a bola em sua mão aberta estendida
- enquanto bater a bola no solo ou lançá-la ao ar.

Quando o goleiro controlar a bola com suas mãos, nenhum adversário poderá disputá-la com ele.

O goleiro não poderá tocar a bola com suas mãos dentro de sua própria área penal nas seguintes circunstâncias:

- voltar a tocar a bola com as mãos, antes que outro jogador a tenha tocado, depois de tê-la controlado com as mãos e a colocado em disputa.
- considera-se que o goleiro controla a bola quando a toca com qualquer parte de suas mãos ou braços, exceto se a bola for rebatida acidentalmente pelo goleiro, por exemplo, depois de ele ter feito uma defesa.
- a posse da bola inclui o fato de o goleiro rebater com as mãos deliberadamente a bola.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

- se ele tocar a bola com a mão depois de um companheiro ter-lhe intencionalmente passado a bola com o pé.
- se ele tocar a bola com suas mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro de equipe.

### Reinício de jogo

- Tiro livre indireto do lugar onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).

### Infrações contra o goleiro

- O ato de impedir que o goleiro solte a bola com as mãos constitui uma infração.
- Deverá ser punido um jogador, por jogar de maneira perigosa, se ele chutar ou tentar chutar a bola quando o goleiro estiver tentando recolá-la em disputa.
- O ato de restringir o raio de ação do goleiro ao impedir seus movimentos, por exemplo, em um tiro de canto, constitui uma infração.

### Jogar de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa consiste na ação de um jogador que, ao tentar disputar a bola, coloca em risco alguém (inclusive a si mesmo). Essa ação é cometida com um adversário próximo, ainda que este não dispute a bola por medo de se lesionar.

São permitidas jogadas de “bicicleta” ou “tesouras”, desde que, na opinião do árbitro, não constituam nenhum perigo para o adversário.

Jogar de maneira perigosa não envolve contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação passa a ser uma infração punível com um tiro livre direto ou tiro penal. No caso de contato físico, o árbitro deverá considerar atentamente a alta probabilidade de que tenha sido cometida uma conduta antidesportiva.

### Medidas disciplinares

- Se um jogador jogar de maneira perigosa em uma disputa “normal”, o árbitro não tomará nenhuma medida disciplinar. Se a ação for feita com um risco claro de lesão, o árbitro advertirá com cartão amarelo o jogador.
- Se um jogador impedir uma oportunidade clara de gol jogando de maneira perigosa, o árbitro deverá expulsá-lo.

### Reinício do jogo

- Tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- Se houver contato físico, será cometida uma infração diferente, sancionável com um tiro livre direto ou tiro penal.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

### **Impedir o avanço de um adversário**

Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se em seu caminho para obstruir, bloquear, diminuir sua velocidade ou forçar uma mudança de direção, quando a bola não estiver a distância de jogo dos jogadores envolvidos.

Todos os jogadores têm direito de ocupar uma posição no campo de jogo; o ato de estar no caminho de um adversário não é o mesmo que se colocar no caminho de um adversário.

É permitido proteger a bola. Um jogador que se coloca entre um adversário e a bola por razões táticas não comete uma infração, desde que a bola seja mantida a uma distância de jogo e o jogador não segure o adversário com os braços ou o corpo.

Se a bola estiver em distância de jogo, o jogador pode receber carga legal de um adversário.

### **Retardar o reinício do jogo para aplicar um cartão**

Quando o árbitro tiver decidido aplicar um cartão, seja para advertir com cartão amarelo ou para expulsar um

jogador, o jogo não deverá ser reiniciado até que o cartão tenha sido aplicado.

### **Advertências por conduta anti-desportiva**

Há diferentes circunstâncias em que um jogador será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, por exemplo:

- cometer de maneira temerária uma das sete faltas puníveis com um tiro livre direto
- cometer uma falta tática para impedir um ataque promissor
- segurar um adversário por motivo tático para afastá-lo da bola ou impedi-lo de obter a posse da mesma
- tocar a bola com a mão para impedir que um adversário tenha posse da mesma ou desenvolva um ataque (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)
- tocar a bola com a mão para tentar marcar um gol (não é necessário que consiga)
- tentar enganar o árbitro simulando uma lesão ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação)
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo sem a permissão do árbitro

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

- atuar de maneira a mostrar desrespeito ao jogo
- jogar a bola quando estiver saindo do campo de jogo depois de ter recebido permissão para deixá-lo
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em seu reinício
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo
- empregar um truque deliberado com a bola em jogo para passar a bola a seu goleiro com a cabeça, o peito, o joelho etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com suas mãos; a infração é cometida pelo jogador que tenta burlar tanto a letra quanto o espírito da Regra 12. O jogo será reiniciado com um tiro livre indireto.
- empregar um truque deliberado ao executar um tiro livre para passar a bola a seu goleiro a fim de burlar a Regra (depois de o jogador ser advertido com cartão amarelo, deverá ser repetido o tiro livre).

### Comemoração de um gol

Ainda que seja permitido que um jogador expresse sua alegria quando marca um gol, a comemoração não deverá ser excessiva.

São permitidas comemorações razoáveis. No entanto, não deverá ser incentivada a prática de comemorações coreografadas, quando essas resultam em perda excessiva de tempo. Neste caso, os árbitros deverão intervir.

Deverá ser advertido com cartão amarelo o jogador que:

- na opinião do árbitro, fizer gestos provocadores, debochados ou exaltados
- subir nos alambrados em volta do campo para comemorar um gol
- tirar a camisa por cima de sua cabeça ou cobri-la com a camisa.



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

- cobrir a cabeça ou o rosto com uma máscara ou artigos semelhantes.



Apenas sair do campo para comemorar um gol não é uma infração, porém é essencial que os jogadores retornem ao campo de jogo o mais rápido possível.

Espera-se que os árbitros atuem de maneira preventiva e utilizem o bom senso ao lidarem com as comemorações de gol.

### **Desaprovar com palavras ou ações**

Um jogador culpado de protestar (verbalmente ou não) contra a decisão do árbitro deverá ser advertido com cartão amarelo.

O capitão de uma equipe não goza de uma categoria especial ou privilégios nas Regras do Jogo, mas ele tem certo grau de responsabilidade no que diz respeito à conduta de sua equipe.

### **Retardar o reinício de jogo**

Os árbitros advertirão com cartão amarelo jogadores que retardarem o reinício de jogo por meio de táticas como:

- executar um tiro livre do lugar errado com a única intenção de forçar o árbitro a ordenar sua repetição
- simular a intenção de executar um arremesso lateral, mas, de repente, deixar a bola para um companheiro executá-lo
- chutar a bola para longe ou carregá-la com as mãos depois de o árbitro ter paralisado o jogo
- retardar excessivamente a execução de um arremesso lateral ou tiro livre
- retardar a saída do campo de jogo durante uma substituição
- provocar um confronto ao tocar deliberadamente a bola depois de o árbitro ter paralisado o jogo.

### **Infrações persistentes**

Os árbitros deverão estar sempre atentos a jogadores que infringirem persistentemente as Regras do Jogo. Deverão considerar, sobretudo, que, mesmo quando um jogador cometer um número de diferentes infrações, deverá ser advertido com cartão amarelo por infringir persistentemente as Regras do Jogo.

Não há um número específico de in-



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

frações que constitua a “persistência” ou a existência de um padrão de comportamento; isso é inteiramente uma avaliação do árbitro, que deverá ser feita no contexto da efetiva administração eficaz da partida.

### Jogo brusco grave

Um jogador será culpado de jogo brusco grave se empregar força excessiva ou brutalidade contra seu adversário no momento de disputar a bola em jogo.

Uma entrada que puser em risco a integridade física de um adversário deverá ser punida como jogo brusco grave.

Todo jogador que se atire contra um adversário na disputa da bola, frontalmente, lateralmente ou por trás, utilizando um ou ambos os pés, com uso de uma força excessiva e colocando em risco a integridade física do adversário, será culpado de jogo brusco grave.

Em situações de jogo brusco grave, não será aplicada a vantagem, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Nesse caso, o árbitro deverá expulsar o jogador culpado de jogo brusco grave assim que a bola estiver fora de jogo. Será expulso o jogador culpado de

jogo brusco grave e o jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres) ou um tiro penal (se a infração ocorreu dentro da área penal do infrator).



### Conduta Violenta

Um jogador será culpado de conduta violenta se empregar força excessiva ou brutalidade contra um adversário com a bola fora de disputa.

Será, também, culpado de conduta violenta se empregar força excessiva ou brutalidade contra um compa-

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

nheiro de equipe, torcedor, árbitros da partida ou qualquer outra pessoa.

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo de jogo, com a bola em jogo ou fora de jogo.

Em situações de conduta violenta, não será aplicada a vantagem, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Nesse caso, o árbitro deverá expulsar o jogador culpado de conduta violenta assim que a bola estiver fora de jogo.

Recorda-se aos árbitros que conduta violenta, normalmente, leva ao confronto coletivo entre jogadores e, portanto, os árbitros deverão impedir essa situação com uma intervenção ativa.

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído culpado de conduta violenta deverá ser expulso.

### Reinício do jogo:

- Se a bola estiver fora de jogo, o jogo será reiniciado de acordo com a decisão anterior, relativa à conduta violenta.
- Se a bola estiver em jogo e a infração ocorrer fora do campo de jogo
- se o jogador estiver fora do campo de jogo e cometer a infração, o jogo será reiniciado com bola ao chão no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado,

a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

- se o jogador sair do campo de jogo para cometer a infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
- Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração dentro do campo de jogo:
  - contra um jogador adversário, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres) ou com um tiro penal (se a infração ocorrer na área penal do infrator)
  - contra um jogador companheiro, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
  - contra um substituto ou um jogador substituído, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
  - contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo será reiniciado com

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

um tiro livre indireto do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- contra qualquer outra pessoa, o jogo será reiniciado com bola ao chão do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

### **Infrações relacionadas com lançamento de objetos (ou da bola)**

Se após a bola entrar em jogo um jogador, um substituto ou um jogador substituído arremessar um objeto contra um adversário ou qualquer outra pessoa de maneira temerária, o árbitro deverá paralisar o jogo e advertir com cartão amarelo o jogador, o substituto ou o jogador substituído.

Se a bola estiver em jogo e um jogador, um substituto ou um jogador substituído arremessar um objeto contra um adversário ou qualquer outra pessoa com uso de força excessiva, o árbitro deverá paralisar o jogo e expulsar o jogador, o substituto ou o jogador substituído por conduta violenta.

### **Reinício do jogo**

- Se um jogador situado dentro de sua própria área penal arremessar um objeto contra um adversário situado fora da área penal, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre direto para a equipe adversária no local onde o objeto atingiu ou teria atingido o adversário.
- Se um jogador situado fora de sua própria área penal arremessar um objeto contra um adversário situado dentro da área penal do infrator, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro penal.
- Se um jogador situado dentro do campo de jogo arremessar um objeto contra qualquer pessoa situada fora do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre indireto no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).
- Se um jogador situado fora do campo de jogo arremessar um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre direto para a equipe adversária no local onde o objeto atingiu ou poderia atingir o adversário, ou com um tiro penal se a infração ocorrer na área penal da própria equipe do infrator.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 12)

- Se um substituto ou um jogador substituído situado fora do campo de jogo arremessar um objeto contra um adversário situado dentro do campo de jogo, o árbitro reiniciará o jogo com um tiro livre indireto para a equipe adversária do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado (ver Regra 13 - Posição em tiros livres).

### **Acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol**

Há duas infrações puníveis com expulsão que se relacionam ao ato de acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol do adversário. Não é necessário que a infração ocorra dentro da área penal.

Se o árbitro aplicar a vantagem durante uma oportunidade clara de marcar um gol e o gol for marcado

diretamente, apesar de o adversário tocar a bola com a mão ou cometer uma falta, o jogador infrator não será expulso, mas poderá ser advertido com cartão amarelo.

Os árbitros considerarão as seguintes circunstâncias na hora de decidir expulsar um jogador por acabar ou impedir uma oportunidade clara de gol:

- a distância entre o local da infração e a meta
- a probabilidade de manter ou controlar a bola
- a direção da jogada
- a posição e o número de jogadores defensores
- a infração que impede um adversário de marcar um gol ou acaba com uma oportunidade clara de gol pode ser punível com tiro livre direto ou indireto.

## Regra 13: Tiros Livres

### **Tipos de tiros livres**

Os tiros livres são diretos e indiretos.

#### **Tiro livre direto**

##### **A bola entra na meta**

- se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um gol
- se um tiro livre direto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária.

#### **Tiro livre indireto**

##### **Sinal do árbitro**

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço acima da sua cabeça. Manterá seu braço nessa posição até que o tiro tenha sido executado e a bola tenha tocado em outro jogador ou saia de jogo.

##### **A bola entra na meta**

Um gol será válido somente se a bola tocar em outro jogador antes de entrar na meta.

- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um tiro de meta

- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária.

#### **Procedimento**

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando o tiro for executado e o executor não poderá tocar na bola pela segunda vez, antes que essa tenha tocado em outro jogador.

#### **Posição em tiros livres**

##### **Tiro livre dentro da área penal**

##### **Tiro livre direto ou indireto para a equipe defensora:**

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola
- todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo
- a bola só entrará em jogo após ser chutada e sair diretamente da área penal
- um tiro livre concedido na área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dessa área.

## Regra 13: Tiros Livres

### **Tiro livre indireto para a equipe atacante**

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola até que esta entre em jogo, a menos que se encontrem sobre sua própria linha de meta entre os postes de meta
- a bola estará em jogo assim que for chutada e se movimentar
- um tiro livre indireto concedido na área de meta será executado na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde ocorrer a infração.

### **Tiro livre fora da área penal**

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola até que esta entre em jogo
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o tiro livre será executado do local onde ocorrer a infração ou do local onde se encontrava a bola quando ela ocorreu (conforme a natureza da infração).

## Regra 13: Tiros Livres

### **Infrações / Sanções**

Se, ao executar um tiro livre, um adversário se encontrar mais próximo da bola do que a distância regulamentar:

- será repetido o tiro.

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua própria área penal, sem que a bola saia diretamente da área penal:

- será repetido o tiro.

### **Tiro livre executado por qualquer jogador, exceto o goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor.

### **Tiro livre executado pelo goleiro:**

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 13)

### REGRA 13 – TIROS LIVRES

#### Procedimento

A bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover.

Poderá ser executado um tiro livre levantando a bola com um pé ou ambos os pés simultaneamente.

O ato de utilizar fintas ao executar um tiro livre para confundir os adversários faz parte do futebol e está permitido. Todavia, o árbitro deverá advertir com cartão amarelo o jogador se considerar que tal finta é um ato de uma conduta antidesportiva.

Se, na execução correta de um tiro livre, o executor chuta intencionalmente a bola contra um adversário, de maneira não imprudente, não temerária nem com uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

Deverá ser repetido um tiro livre indireto, se o árbitro deixar de levantar seu braço para indicar que o tiro é

indireto e a bola entrar diretamente no gol. O tiro livre indireto inicial não será invalidado por um erro do árbitro.

#### Distância

Se um jogador decidir executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está a menos de 9,15 m de distância da bola, a intercepta, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

Se um jogador decidir executar um tiro livre rapidamente e um adversário que está próximo à bola o atrapalha deliberadamente na execução, o árbitro deverá advertir com cartão amarelo o jogador por retardar o reinício de jogo.

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua própria área penal e um ou mais adversários ainda estiverem dentro dessa área porque o defensor decidiu executar o tiro rapidamente e os adversários não tiveram tempo de deixar a área penal, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.



## Regra 14: Tiro Penal

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das dez infrações, que originam um tiro livre direto, dentro de sua própria área penal e enquanto a bola estiver em jogo.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro penal.

Será concedido tempo adicional para se executar um tiro penal ao final de cada tempo ou ao final dos tempos de uma prorrogação.

### Posição da bola e dos jogadores

#### A bola:

- deverá ser colocada no ponto penal.

#### O executor do tiro penal:

- deverá ser devidamente identificado.

#### O goleiro defensor:

- deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, de frente para o executor do tiro penal e entre os postes de meta, até que a bola seja chutada.

#### Os jogadores, exceto o executor do tiro, deverão estar:

- dentro do campo de jogo;

- fora da área penal;
- atrás do ponto penal; e
- a, no mínimo, 9,15 m do ponto penal.

### Procedimento

- depois que cada jogador estiver em sua posição conforme esta regra, o árbitro dará o sinal para que seja executado o tiro penal;
- o executor do tiro penal chutará a bola para frente;
- o executor do tiro penal não poderá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador; e
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente.

Quando for executado um tiro penal durante o curso normal de uma partida ou quando o tempo de jogo tiver sido prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar para executar ou repetir um tiro penal, será concedido um gol se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão:

- a bola tocar em um ou ambos os postes e/ou no travessão e/ou no goleiro; e
- O árbitro decidirá quando o tiro penal se completa.

## Regra 14: Tiro Penal

### Infrações / Sanções

**Após o árbitro dar o sinal para a execução do tiro penal e, antes que a bola esteja em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:**

**Se o executor do tiro penal cometer uma infração às Regras do Jogo:**

- o árbitro permitirá que seja executado o tiro penal
- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido; e
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e o reiniciará com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora, que será executado do local onde ocorrer a infração.

**Se o goleiro cometer uma infração às Regras do Jogo:**

- o árbitro permitirá que seja executado o tiro penal
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol; e
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal.

**Se um companheiro do executor do tiro cometer uma infração às Regras do Jogo:**

- o árbitro permitirá que seja executado o tiro penal.

- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido; e
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e reiniciará a partida com um tiro livre indireto para a equipe defensora, que será executado do local onde ocorrer a infração.

**Se um companheiro do goleiro cometer uma infração às Regras do Jogo:**

- o árbitro permitirá que seja executado o tiro penal.
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol; e
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal.

**Se um jogador da equipe defensora e outro da equipe atacante cometerem uma infração às Regras do Jogo:**

- será repetido o tiro penal.

**Se após a execução do tiro penal:**

Se o executor do tiro tocar na bola pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

## Regra 14: Tiro Penal

**Se o executor do tiro tocar intencionalmente na bola com as mãos antes que essa tenha tocado em outro jogador:**

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

**Se a bola tocar em qualquer objeto no momento em que se move para frente:**

- será repetido o tiro penal.

**Se a bola continuar no campo de jogo após rebater no goleiro, no travessão ou nos postes, e, logo depois, tocar em qualquer objeto:**

- o árbitro paralisará o jogo
- a partida será reiniciada com bola ao chão no local onde ela tocar o objeto, a menos que seja tocado na área de meta; neste caso, o árbitro deixará cair a bola na linha da área de meta, paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 14)

### REGRA 14 – TIRO PENAL

#### Procedimento

Fazer fintas durante a corrida para executar um tiro penal, para confundir o adversário, é permitido e faz parte do futebol. Todavia, fazer fintas ao chutar a bola quando o jogador já completou a corrida de preparação, é infração à Regra 14 e caracteriza conduta antidesportiva, pelo que o jogador deve ser advertido com cartão amarelo.

#### Preparativos de um tiro penal

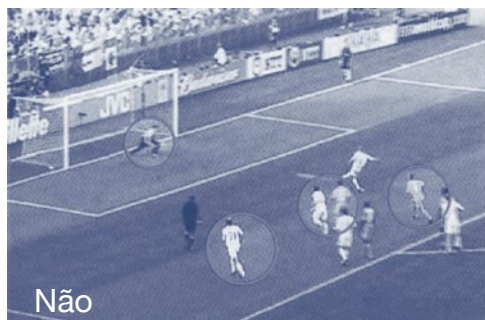
O árbitro deverá confirmar que se cumpram os seguintes requisitos antes da execução de um tiro penal:

- identificar o executor
- colocar corretamente a bola no ponto penal
- o goleiro deverá encontrar-se sobre a linha de meta entre os postes de meta e de frente para o executor do tiro
- os companheiros do executor e do goleiro deverão encontrar-se
  - fora da área penal
  - fora do arco de círculo (meia lua) da área penal
  - atrás da bola.

# Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 14)

## Infrações - Depois do apito e antes de a bola entrar em jogo

Infração por invasão da área penal	Resultado do tiro penal	
	A bola entra (gol)	A bola não entra
<b>Atacante</b>	Tiro penal é repetido	Tiro livre indireto
<b>Defensor</b>	Gol	Tiro penal é repetido
<b>Ambos</b>	Tiro penal é repetido	Tiro penal é repetido



## Regra 15: Arremesso Lateral

O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo.

O arremesso lateral será concedido à equipe adversária do último jogador que tocar na bola, antes de esta ultrapassar totalmente a linha lateral, por terra ou pelo ar.

Não poderá ser marcado um gol diretamente de um arremesso lateral.

### **Procedimento:**

No momento de arremessar a bola, o executor deverá:

- estar de frente para o campo de jogo
- ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma
- usar ambas as mãos
- conduzir a bola por trás da cabeça e a arremessar por sobre a cabeça
- arremessar a bola do local onde a mesma saiu do campo de jogo.

Todos os adversários deverão permanecer a, no mínimo, 2 metros de distância do local da execução do arremesso lateral.

A bola estará em jogo assim que tiver entrado no campo de jogo.

O executor do arremesso lateral não poderá tocar na bola até que essa tenha tocado em outro jogador.

### **Infrações / Sanções**

#### **Arremesso lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o executor do arremesso tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o executor do arremesso tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal, se a infração ocorrer dentro da área penal do executor.

## Regra 15: Arremesso Lateral

### **Arremesso lateral executado pelo goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do

local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Se um adversário distrair ou atrapa-lhar, de forma incorreta, o executor do arremesso:

- será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe adversária.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 15)

### **REGRA 15 – ARREMESSO LATERAL**

#### **Procedimento – Infrações**

Recorda-se aos árbitros que os adversários não devem permanecer a menos de 2 m de distância do local onde se executa o arremesso lateral. Quando necessário, o árbitro deverá advertir verbalmente qualquer jogador que se encontre a menos que essa distância antes de o arremesso lateral ser executado e advertirá com cartão amarelo o jogador se ele, subsequentemente, não obedecer a distância correta. O jogo será reiniciado com o arremesso lateral.

Se, na execução correta de um arremesso lateral, um jogador arremessar intencionalmente a bola contra um adversário, de maneira não imprudente, não temerária nem com

uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

Se a bola de um arremesso lateral entrar diretamente na meta adversária, o árbitro deverá conceder um tiro de meta. Se a bola de um arremesso lateral entrar diretamente na própria meta do executor, o árbitro deverá conceder um tiro de canto.

Se a bola toca no solo antes de entrar no campo de jogo, a mesma equipe repetirá o arremesso lateral, da mesma posição, desde que o arremesso tenha sido executado conforme o procedimento correto.

Se não for executado de forma correta, o arremesso deverá ser executado por um jogador da equipe adversária.



## Regra 16: Tiro de Meta

### **O tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo.**

Será concedido um tiro de meta quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe atacante, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10.

Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

### **Procedimento**

- um jogador da equipe defensora chutará a bola de qualquer ponto da área de meta
- os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo

- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes que essa tenha tocado em outro jogador
- a bola só entrará em jogo se for chutada diretamente para fora da área penal.

### **Infrações e Sanções**

Se a bola não for chutada diretamente para fora da área penal:

- será repetido o tiro de meta.

### **Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro:**

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

## Regra 16: Tiro de Meta

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro.

### **Tiro de meta executado pelo goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de meta.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 16)

### REGRA 16 – TIRO DE META

#### Procedimento – Infrações

Se um jogador, que executou um tiro de meta corretamente, tocar na bola pela segunda vez depois que a bola tiver saído da área penal e antes que outro jogador a tenha tocado, deverá ser punido com um tiro livre indireto do local onde tocou a bola pela segunda vez (ver Regra 13 - Posição em tiros livres). Todavia, se o jogador

tocar na bola com as mãos, ele deverá ser punido com um tiro livre direto e, se necessário, advertido.

Se um adversário entrar na área penal, antes de a bola ter entrado em jogo, e sofrer uma infração de um defensor, o tiro de meta deverá ser repetido e o defensor poderá ser advertido verbalmente, com cartão amarelo ou expulso, dependendo da natureza da infração.

## Regra 17: Tiro de Canto

O tiro de canto é uma forma de reiniciar o jogo.

Será concedido um tiro de canto quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe defensora, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10.



Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe adversária.

### Procedimento

- a bola será colocada no interior do quarto de círculo do poste de bandeirinha de canto mais próximo do local onde ela ultrapassar a linha de meta
- não deverá ser retirado o poste de bandeirinha de canto
- os jogadores da equipe adversária deverão permanecer a, no mínimo, 9,15 m de distância do quarto de círculo de canto até que a bola entre em jogo
- a bola será chutada por um jogador da equipe atacante
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador.

## Regra 17: Tiro de Canto

### Infrações / Sanções

#### **Tiro de canto executado por qualquer jogador, exceto goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro.

#### **Tiro de canto executado pelo goleiro**

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 Posição em tiros livres).

Se após a bola entrar em jogo o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de canto.

## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (Regra 17)

### REGRA 17 – TIRO DE CANTO

#### Procedimento – Infrações

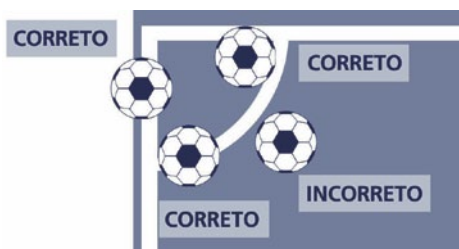
Recorda-se aos árbitros que os adversários deverão permanecer a, no mínimo, 9,15 m de distância do quarto de círculo de canto até a bola entrar em jogo (como auxílio, poderá ser utilizada a marcação opcional feita fora do campo de jogo). Quando necessário, o árbitro deverá advertir verbalmente qualquer jogador que se encontrar a menos do que essa distância, antes do tiro de canto ser executado, e advertir com cartão amarelo o jogador se ele subsequentemente não obedecer a distância correta.

Se o executor tocar na bola pela segunda vez antes de essa ter tocado em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária no local onde o executor tocar a bola pela segunda vez (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

Se, na execução correta de um tiro de canto, o executor chutar a bola intencionalmente contra um adversário de maneira não imprudente, não temerária nem com uso de força excessiva, com a intenção de poder tocá-la novamente, o árbitro deverá permitir que o jogo continue.

A bola deverá ser colocada dentro do quarto de círculo de canto e estará em jogo no momento em que for chutada. A bola não precisa sair do quarto de círculo para entrar em jogo.

O diagrama mostra algumas posições corretas e incorretas.





# Procedimento para determinar o vencedor de uma partida ou de jogos de ida-e-vinda

Os gols marcados fora de casa, a prorrogação e os tiros do ponto penal são os três meios aprovados para determinar a equipe vencedora, no final de um jogo, ou de jogos de ida-e-vinda, em caso de empate, sempre que o regulamento da competição assim o exigir.

## Gols marcados fora de casa

O regulamento da competição pode estipular que, se as equipes jogarem partidas de ida-e-vinda e o resultado terminar empatado depois da segunda partida, seja contado em dobro qualquer gol marcado no campo da equipe adversária.

## Prorrogação

O regulamento da competição pode estipular que sejam jogados mais dois tempos iguais de não mais de quinze minutos cada um. Serão aplicadas as condições da Regra 8.

## Tiros do ponto penal

### Procedimento

- o árbitro escolherá a meta em que serão executados os tiros do ponto penal
- o árbitro lançará uma moeda e a equipe cujo capitão ganhar o sor-

teio decidirá se executará o primeiro ou o segundo tiro

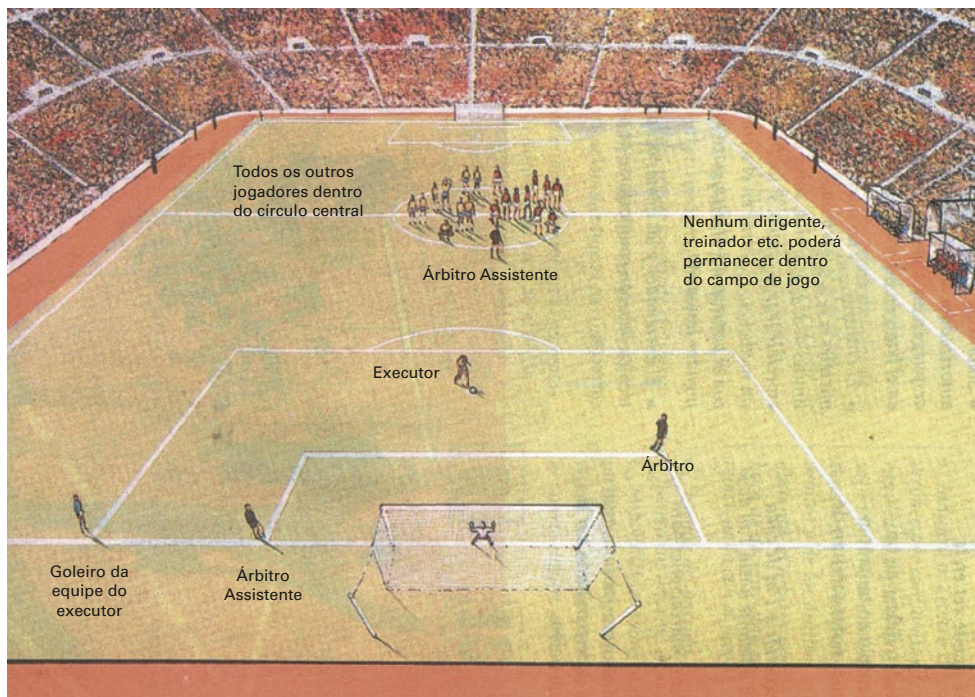
- o árbitro anotará todos os tiros executados
- sujeito às condições estipuladas abaixo, cada equipe executará cinco tiros
- os tiros deverão ser executados alternadamente pelas equipes
- se antes de as equipes terem executado seus cinco tiros, uma equipe marcar mais gols do que a outra possa marcar, mesmo que complete seus cinco tiros, a execução dos tiros do ponto penal será encerrada
- se ambas as equipes executaram seus cinco tiros, marcando a mesma quantidade de gols ou não marcando nenhum, a execução dos tiros deverá continuar na mesma ordem até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, após ambas terem executado o mesmo número de tiros
- um goleiro que sofrer uma lesão durante a execução dos tiros e não puder continuar jogando, poderá ser substituído por um substituto relacionado, desde que sua equipe não tenha utilizado o número máximo de substitutos permitido pelo regulamento da competição

## Procedimento para determinar o vencedor de uma partida ou de jogos de ida-e-vinda

- com exceção do caso antes mencionado, somente os jogadores que se encontrarem no campo de jogo ao final da partida, incluindo a prorrogação quando for o caso, estarão autorizados a executar os tiros do ponto penal
- cada tiro deverá ser executado por um jogador diferente e todos os jogadores autorizados deverão executar um tiro antes que um jogador possa executar seu segundo tiro
- qualquer jogador habilitado poderá trocar de posição com o goleiro a qualquer momento durante a execução dos tiros
- somente os jogadores habilitados e os árbitros poderão permanecer no campo de jogo quando se executar os tiros do ponto penal
- todos os jogadores, exceto o executor do tiro e os dois goleiros, deverão permanecer no interior do círculo central
- o goleiro companheiro do executor do tiro deverá permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde os tiros estiverem sendo executados, na interseção da linha de meta com a linha da área penal
- a menos que se estipule outro procedimento, serão aplicadas as Regras do Jogo e as Decisões do International F.A. Board quando se executarem tiros do ponto penal
- se, ao terminar a partida e antes de iniciar a execução dos tiros do ponto penal, uma equipe tiver mais jogadores do que a outra, ela deverá reduzir seu número de jogadores para se equiparar ao de sua adversária, e o capitão da equipe deverá informar ao árbitro o nome e número de cada jogador excluído. Todo jogador que for assim excluído não poderá participar do lançamento dos tiros do ponto penal
- antes de iniciar os tiros do ponto penal, o árbitro deverá assegurar a permanência, no interior do círculo central, do mesmo número de jogadores por equipe na execução dos tiros do ponto penal.



## Execução de Tiros do Ponto Penal



## Interpretação das Regras do Jogo e Diretrizes para Árbitros (procedimento para determinar o vencedor)

### PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UMA PARTIDA OU DE JOGOS DE IDA-E-VINDA

#### Tiros do ponto penal

##### Procedimento

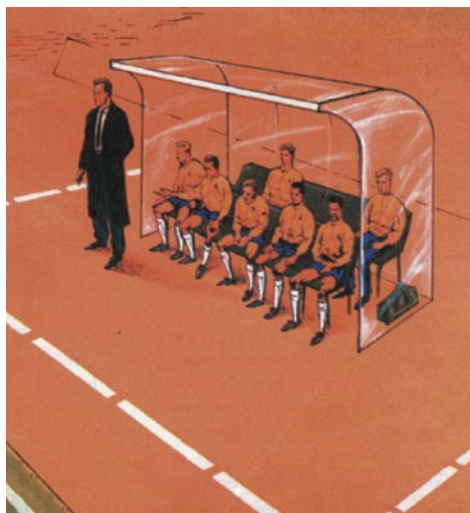
- Os tiros do ponto penal não fazem parte da partida.
- A área penal onde estiverem sendo executados os tiros do ponto penal somente poderá ser trocada se a meta ou a superfície se tornarem impraticáveis.
- Depois que todos os jogadores autorizados tiverem executado um tiro do ponto penal não será necessário seguir a mesma ordem da primeira série de tiros.
- Cada equipe será responsável por escolher os jogadores que executarão os tiros do ponto penal, dentre aqueles que estavam participando do jogo até o seu final, bem como por definir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros.
- Com exceção do goleiro, um jogador lesionado não poderá ser substituído durante a execução dos tiros do ponto penal.
- Um goleiro expulso durante a execução dos tiros do ponto penal poderá ser substituído em sua função por qualquer jogador habilitado.
- Durante a execução dos tiros do ponto penal, poderão ser advertidos verbalmente, com cartão amarelo ou expulsos jogadores, jogadores substitutos e jogadores substituídos.
- O árbitro não deverá encerrar a cobrança se uma ou ambas as equipes ficar com menos de sete jogadores durante a execução dos tiros.
- Se um jogador se lesionar ou for expulso durante a execução dos tiros e, portanto, sua equipe ficar inferiorizada numericamente, o árbitro não deverá reduzir o número de jogadores da outra equipe, encarregados de executar os tiros. A igualdade do número de jogadores para ambas as equipes somente é exigida no início da execução dos tiros do ponto penal.

## A Área Técnica

A área técnica se refere particularmente às partidas disputadas em estádios que contam com uma área especial para o pessoal técnico e substitutos, tal como se pode ver na ilustração.

Ainda que o tamanho e a localização das áreas técnicas possam variar de um estádio para outro, as seguintes observações servem de diretriz:

- a área técnica se estende 1 m de cada lado da área dos bancos e para frente até a distância de 1 m da linha lateral
- recomenda-se utilizar marcações para delimitar tal área
- o número de pessoas autorizadas a permanecer na área técnica será determinado pelo regulamento da competição
- em conformidade com o regulamento da competição, deverão ser identificados os ocupantes da área técnica antes do início da partida
- somente uma pessoa de cada vez estará autorizada a dar instruções técnicas
- o treinador e demais funcionários oficiais deverão permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico deve entrar no campo de jogo, com a permissão do árbitro, para avaliar lesão de jogadores
- o treinador e demais ocupantes da área técnica deverão comportarse de maneira adequada.



## O Quarto Árbitro e o Árbitro Assistente Reserva

- O quarto árbitro será designado conforme o regulamento da competição e substituirá qualquer um dos três árbitros responsáveis da partida no caso de um deles não ter condições de continuar atuando, a menos que um árbitro assistente reserva tenha sido designado. O quarto árbitro assistirá o árbitro em todo o momento.
- Antes do início da competição, o organizador deverá estipular claramente se o quarto árbitro assumirá as funções do árbitro principal, no caso de este último não poder continuar dirigindo a partida, ou se o primeiro árbitro assistente assumirá essa função e o quarto árbitro passará, então, a ser árbitro assistente.
- O quarto árbitro ajudará em todos os deveres administrativos antes, durante e depois da partida, segundo lhe solicite o árbitro.
- Será responsável por ajudar nos procedimentos de substituição durante a partida.
- Terá autoridade para controlar o equipamento dos substitutos, antes que estes entrem no campo de jogo. No caso do equipamento não corresponder ao estabelecido nas Regras do Jogo, informará ao árbitro.
- Quando necessário, controlará a substituição de bolas. Se, durante uma partida, a bola tiver que ser substituída por instrução do árbitro, o quarto árbitro providenciará uma nova bola, limitando ao mínimo a perda de tempo.
- Ajudará o árbitro a controlar a partida de acordo com as regras do jogo. O árbitro, todavia, continua com a autoridade para decidir sobre todas as ocorrências do jogo.

## O Quarto Árbitro e o Árbitro Assistente Reserva

- Depois da partida, o quarto árbitro deverá apresentar um relatório às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outro incidente que tenha ocorrido fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. O quarto árbitro informará ao árbitro e a seus assistentes sobre a elaboração de qualquer relatório.
- Terá autoridade para informar ao árbitro se qualquer ocupante da área técnica se comportar de maneira inadequada.
- Um árbitro assistente reserva poderá ser designado conforme o regulamento da competição. Seu único dever será substituir um árbitro assistente que não tenha condições de continuar no jogo ou substituir o quarto árbitro, se for o caso.

## Regulamento do INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

(Aprovado e adotado pelo International Football Association Board – fevereiro de 1993)

### **Denominação e constituição**

A denominação do Board será “The International Football Association Board”. A “Football Association” (Inglaterra), a “Scottish Football Association”, a “Football Association of Wales”, a “Irish Football Association” e a “Federation International de Football Association” (FIFA), chamadas doravante “associações”, constituirão o Board. Cada uma terá direito de fazer-se representar por quatro delegados.

### **Finalidade**

A finalidade do Board deverá ser a de discutir e decidir modificações nas Regras do Jogo e outros assuntos que afetem o futebol e remetidos ao Board depois de terem sido examinados durante as reuniões gerais anuais ou durante outras reuniões apropriadas das associações que integram o Board, das confederações ou das associações membro.

### **Sessões do Board**

O Board reunirá-se duas vezes por ano. A reunião geral anual deverá ocorrer nos meses de fevereiro ou março, segundo o convencionado.

A reunião de trabalho anual deverá ocorrer nos meses de setembro ou outubro, segundo o convencionado. A data e o lugar da reunião geral anual e da reunião de trabalho anual serão determinados durante a reunião geral anual da Board precedente.

A mesma associação organizará a reunião geral anual e a reunião de trabalho anual do ano em curso.

Um representante da associação organizadora presidirá as reuniões.

Cada associação assumirá, em ciclo rotativo, a responsabilidade de celebrar as duas reuniões em questão.

### **Reunião geral anual:**

A reunião geral anual poderá discutir e decidir as propostas de modificações nas Regras do Jogo e outros assuntos relativos ao futebol, que estejam dentro das competências do Board.

### **Reunião de trabalho anual:**

A reunião de trabalho anual deverá ocorrer nos meses de setembro ou outubro, segundo o convencionado. Na reunião de trabalho anual, poderão ser considerados assuntos gerais submetidos ao Board. O Board poderá tomar decisões sobre tais assuntos, mas não estará autorizado a modificar as Regras do Jogo.

# Regulamento do INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

## Procedimentos

### Reunião geral anual:

Cada associação deverá enviar anualmente por escrito ao secretário da associação que organiza a reunião, até 1º de dezembro, o mais tardar, as sugestões ou as modificações propostas para as Regras do Jogo, as petições para experimentos com Regras do Jogo ou outros assuntos a tratar. Esses documentos deverão ser impressos e distribuídos até 14 de dezembro, o mais tardar.

Qualquer troca em tais modificações propostas deverá ser apresentada, por escrito, ao secretário da associação organizadora até 14 de janeiro, o mais tardar. Toda modificação deverá ser impressa e enviada às associações para sua consideração até 1º de fevereiro, o mais tardar.

### Reunião de trabalho anual:

Cada associação deverá enviar anualmente por escrito, pelo menos quatro semanas antes da data da reunião, qualquer proposta, petição de experimentos relativos às Regras do Jogo ou outros assuntos a tratar, ao secretário da associação que organiza a reunião.

A ordem do dia e a documentação pertinentes serão remetidas a todas as associações do Board, duas semanas antes da reunião.

Qualquer confederação ou associação-membro poderá submeter por

escrito ao Secretário Geral da FIFA, propostas, petições ou assuntos para tratar dentro de um tempo oportuno para permitir que a FIFA as examine e, se for pertinente, as remeta ao secretário da associação organizadora, pelo menos quatro semanas antes da reunião.

### Ata

O secretário da associação organizadora deverá elaborar a ata da reunião, a qual deverá ficar registrada no livro oficial de atas, que, por sua vez, será remetido, de acordo com um ciclo rotativo, à seguinte associação organizadora antes de 1º de fevereiro seguinte.

### Quorum e direito de voto

Os assuntos de uma reunião não poderão ser tratados, a menos que quatro associações, uma das quais deverá ser a FIFA, estejam representadas. A FIFA terá direito a quatro votos em representação a todas as associações membro filiadas a ela. As associações britânicas terão um voto cada uma.

Para sua aprovação, toda proposta deverá receber no mínimo o sufrágio de três quartos (3/4) das pessoas presentes e autorizadas a votar.

### Modificações nas Regras do Jogo

Somente na reunião geral anual do Board poderão ser aportadas modificações nas Regras do Jogo e com a

## Regulamento do INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

condição de que tais emendas sejam aprovadas por uma maioria de três quartos (3/4) das pessoas presentes e autorizadas a votar.

### Reuniões extraordinárias

A associação organizadora das reuniões do Board do ano em curso\* deverá convocar uma reunião extraordinária do Board no caso de haver recebido uma solicitação escrita firmada pela FIFA ou por duas das associações britânicas. A convocação deverá incluir cópia das propostas que serão apresentadas durante a reunião extraordinária. Essa reunião deverá ocorrer em um prazo de 28 dias após a solicitação ter sido apresentada e as associações que compõem o Board deverão receber a notificação correspondente, assim como cópia das propostas, em um prazo de 21 dias.

### Decisões do Board

A menos que se decida de outra maneira, as decisões tomadas durante a reunião de trabalho anual do Board

entrarão em vigor a partir da data da reunião.

As decisões da reunião anual geral, relativas às modificações aprovadas nas Regras do Jogo serão obrigatórias para todas as confederações e associações-membro e entrarão em vigor a partir de 1º de Julho seguinte à reunião geral anual do Board. Não obstante, as confederações ou as associações-membro, cujas temporadas em curso ainda não tiverem sido finalizadas em 1º de Julho, poderão adiar a introdução das modificações aprovadas nas Regras do Jogo até o começo de sua próxima temporada. Nenhuma confederação ou associação-membro poderá fazer modificação nas Regras do Jogo até que tenha sido aprovada pelo Board\*\*.

---

\* O ano esportivo da FIFA começa no dia seguinte ao da reunião geral anual.

\*\* Para partidas internacionais, toda decisão entrará em vigor a partir de 1º de Julho seguinte ao dia da reunião geral anual do Board.



# Manual do Assessor

Administração  
José Maria Marin

3ª edição  
2012 - 2013



BRASIL



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ARBITRAGEM



Equipe A \_\_\_\_\_ X Equipe B \_\_\_\_\_  
Competição ( ) Série A ( ) Série B ( ) Série C ( ) Série D ( ) Copa do Brasil ( ) M ( ) F  
Partida realizada em: \_\_\_\_\_ (data) / \_\_\_\_\_ (hor) \_\_\_\_\_  
Estádio \_\_\_\_\_ (cidade -UF) / \_\_\_\_\_  
Resultado Final: Equipe A ( ) X ( ) Equipe B \_\_\_\_\_  
Obs.: Informar o resultado das cobranças de tiros livres do ponto penal, se houver: Equipe A ( ) UF: \_\_\_\_\_  
Equipe B \_\_\_\_\_

CAT	UF	NOTAS

## Regulamento do Assessor

### Apresentação

O Manual do Assessor é um conjunto de orientações e diretrizes para observação de arbitragem e tem por objetivo estabelecer e difundir os métodos, critérios e pontos a serem avaliados, a fim de que haja inteiração dessa tarefa com a atividade dos árbitros, possibilitando a tão sonhada padronização e, por conseqüência, aprimoramento das arbitragens. Ademais, objetiva facilitar a descoberta de novos talentos.

O estudo constante deste Manual dá ao Assessor base sólida para realizar suas tarefas de modo tecnicamente correto, valorizando seu trabalho.

A avaliação é um procedimento destinado a verificar o resultado da atuação dos componentes da arbitragem no exercício de suas funções. Consiste, basicamente, na comparação entre o desempenho esperado e o efetivamente alcançado.

A avaliação, quando bem realizada, é muito útil à CA-CBF e aos árbitros: à primeira, porque permite conhecer melhor seus árbitros e, conseqüentemente, otimizar seu crescimento e aproveitamento; aos árbitros, porque os orienta e possibilita o autoconhecimento, que permite aprimorar as qualidades e minimizar as deficiências.

Para tanto, além de seguir as orientações adiante especificadas, os Senhores Assessores devem lembrar-se de que:

- 1 - As críticas devem ser feitas ao trabalho, jamais às pessoas;
- 2 - Não devem ser usadas palavras depreciativas para referir-se aos árbitros ou à sua atuação;
- 3 - A memória pode falhar. Logo, todas as observações devem ser anotadas;
- 4 - A objetividade e fidelidade na narrativa dos fatos, ao lado de traduzir a realidade, facilita a compreensão da matéria.
- 5 - A constante consulta a este Manual os ajudará a realizar o trabalho corretamente;
- 6 - **A carreira do árbitro depende muito de motivação. Um relatório justo, equilibrado e tecnicamente correto constitui elevado ponto de estímulo.**

Bons jogos!

Antonio Pereira da Silva  
Coordenador dos Instrutores

## 1) Das Orientações Gerais

### O Assessor de Arbitragem deve:

- elaborar seu relatório de forma independente e sem influência de terceiros;
- registrar, em cada aspecto a ser avaliado, os pontos positivos da arbitragem e os que necessitam de aprimoramento;
- registrar os equívocos cometidos pela arbitragem, ainda que não hajam influenciado no resultado da partida, desde que a razão haja decorrido de técnica de arbitragem deficiente;
- eleger prioridades de acordo com as ocorrências da partida;
- justificar sua decisão em relação à “dificuldade da partida”;
- justificar, baseado nas regras do jogo, o conceito e a nota dos árbitros;
- elaborar relatório suplementar se houver ocorrências que o justifiquem e das quais tome conhecimento posteriormente ao envio do relatório normal;

**ATENÇÃO:** Fica terminantemente proibida a presença de Assessores nos vestiários dos árbitros, antes, durante e após as partidas. Havendo descumprimento desta proibição, os integrantes da equipe de arbitragem devem informar à CA-CBF.

O relatório deve ser enviado à CA-CBF no primeiro dia útil após a realização da partida, via e-mail, ou, em até 48h, se houver justificativa. O Assessor deverá guardar uma cópia para qualquer eventualidade.

O descumprimento das normas acima poderá acarretar afastamento do Assessor e/ou dos Árbitros, neste caso, se não houver o devido registro.

Obs.: A CA-CBF encaminhará o relatório ao árbitro, que **deverá repassar aos árbitros assistentes**. Quando o sistema for online, todos os integrantes da arbitragem devem acessar os respectivos relatórios. Todos os árbitros têm direito de manifestação sobre os relatórios.

## 2) Dos conceitos e notas para as arbitragens

- O conceito esperado para uma arbitragem é, no mínimo, BOM;
- O grau de dificuldade da partida não pode influir no conceito da arbitragem, ou seja, se a arbitragem tiver conceito BOM, este conceito não pode ser modificado ainda que a partida seja fácil ou difícil. A nota, todavia, pode variar de acordo com a dificuldade da partida, mas sempre dentro do limite que cada conceito possibilita. Explica-se: uma arbitragem com conceito BOM terá sempre conceito BOM, ainda que a partida seja fácil. A nota pode variar - nesse conceito - entre 8.0 e 8.9, de acordo com o grau de dificuldade da partida.

- Excepcionalmente a nota poderá não ser igual ao correspondente grau de dificuldade da partida, pois se a partida ficar fácil ou difícil em razão de ações positivas ou negativas do árbitro, a mudança da dificuldade não poderá prejudicar nem beneficiar o árbitro. Nesta hipótese, o Assessor deve fundamentar sua decisão.

### **2.1) Pontos gerais a serem observados**

- vantagens claras; ações preventivas com advertência verbal para evitar cartão amarelo; advertência com cartão amarelo para controle da partida, etc.
- grandes decisões: pênaltis, expulsões, impedimentos ajustados (bem e mal marcados), gols ajustados, clara oportunidade de gol etc.

Os erros de fato, que são decorrentes de interpretação, devem influir diretamente no conceito, de acordo com a gravidade.

Os erros de direito, que revelam desconhecimento da regra, devem ter **influência significativa** no conceito da arbitragem.

## **3) Grau de dificuldade das partidas**

### **3.1) Aspectos gerais a serem observados**

- o Assessor deve considerar as ocorrências da partida, inclusive se uma decisão anterior repercutiu em decisões futuras (negativa ou positivamente);
- também deve levar em conta a conduta dos jogadores, dirigentes e torcedores, bem como ocorrências especiais.

### **3.2) Outros fatores a considerar:**

- condições climáticas: muito calor, muito frio ou muita chuva;
- estado do campo: alagado, irregular, com buracos, mal marcado, iluminação deficiente etc.

### **3.3) Classificação das partidas quanto à dificuldade:**

- **Baixa dificuldade:** partidas comuns; com poucas infrações; com disputas com baixa intensidade; com lances de fácil interpretação. Enfim, partidas que não necessitam de ações fortes do árbitro, de fácil controle;
- **Média dificuldade:** partidas que oscilam entre lances fáceis e difíceis; que exigem, vez por outra, atuação forte do árbitro; com cartões amarelos e/ou vermelhos claros; com disputas de média intensidade; com lances de áreas de interpretação considerável;

- **Alta Dificuldade:** partidas que exigem grandes decisões: pênaltis, expulsões, gols e impedimentos ajustados, jogadas violentas, condutas violentas; confrontos etc.

## 4) Avaliação de Árbitros

### 4.1) Pontos gerais (aspectos técnicos e disciplinares)

- aplicação das regras do jogo e de seu espírito;
- coerência entre as interpretações e o texto das regras;
- sensibilidade e qualidade das decisões técnicas e disciplinares;
- “leitura” antecipada do jogo;
- interferência em lances importantes;
- interferência no resultado da partida;
- Decisões disciplinares relevantes;
- Controle do entorno do campo (áreas técnicas, gandulas etc).

### 4.2) Pontos específicos:

- diferenciação entre mão intencional e bola na mão acidental;
- discernimento entre ataque promissor e oportunidade clara de gol;
- critério na indicação da recuperação do **tempo perdido**, em ambos os períodos;
- distinção entre contato normal, próprio do futebol e contato faltoso;
- atuação firme em faltas fora de disputa de bola;
- coibição do anti-jogo (protestos, faltas grosseiras, mãos acintosas, retardamento dos reinícios do jogo);
- distinção entre faltas imprudentes, temerárias e com uso de força excessiva;
- arbitragem preventiva (evitar o uso indevido de cartões);
- uniformidade de critério (1º. e 2º. Tempos) na aplicação de cartões;
- aplicação correta da vantagem: gravidade e local da falta; temperatura do jogo; domínio de bola; falta vencida; ataque promissor; oportunidade clara de gol; punição posterior etc.
- agilização da partida: reinício do jogo; substituições; jogadores lesionados; perda de tempo (ação preventiva: advertência verbal, linguagem corporal e apito); execução de tiros livres, tiros de meta e de canto; formação de barreira etc.;
- uso do apito: uso excessivo; silvo único e proporcional à intensidade da falta; silvo repicado, quando necessário;

- sinalizações: clareza, descrição e firmeza (de acordo com as regras, transmitindo segurança e serenidade);
- aplicação de cartões: firmeza, mas sem agressividade e identificação do infrator;
- prevenção de conflitos: faltas temerárias ou violentas; coibição do agarra-agarra; rodízio e faltas persistentes; confrontações após marcação de gol;
- autoridade (medidas contra os membros de comissões; respeito dos jogadores);
- controle emocional: serenidade e firmeza em situações de conflito;
- Posicionamento/Condicionamento Físico: visão de lateralidade das jogadas; visão constante da bola e dos assistentes; posição adequada para tomar a decisão; deslocamentos longos e velozes, curtos e rápidos; visão sempre desobstruída; proximidade das jogadas; visão ampla para conceder vantagem; retomada de posição em contra-ataques);
- posição protocolar para cobrança de pênaltis (posição adequada – fiscalizando invasão e outras infrações; assistente em seu campo visual; agilização da cobrança; coibição das infrações (paradinha);
- execução de tiros do ponto penal - critério para definir o vencedor – (adoção de todo o protocolo FIFA);
- trabalho em equipe: cooperação recíproca com AA e o quarto árbitro; clareza; rapidez; firmeza; plano de trabalho, com definição de sinais discretos para tomada de decisão em lances difíceis, inclusive pelo assistente do lado oposto e/ou do 4º. Árbitro.

## **5) Avaliação de Árbitros Assistentes**

### **5.1) Pontos Gerais**

- posicionamento;
- precisão e clareza nos sinais;
- trabalho em equipe.

### **5.2) Pontos específicos**

- faltas – aplicação da regra 12 (definição se dentro ou fora da área);
- impedimentos: envolvimento em jogo ativo: interferir no jogo; interferir no adversário; ganhar vantagem;
- gols e saídas de bola ajustados – precisão, sinal correto e clareza;
- arremessos laterais, tiros de meta e tiros de canto – correção dos sinais;

- faltas em zona cinzenta e fora do campo visual do árbitro: contato visual constante com o árbitro e decisão oportuna;
- correção das decisões: rapidez; clareza; firmeza; técnica com a bandeira;
- técnica de ver e esperar para decidir: jogador em posição de impedimento e jogador em posição legal, faltas e vantagem;
- bola posta em disputa pelo goleiro: fiscalização do local e posicionamento para os impedimentos;
- situações e sinais especiais: conflitos; postura pró-ativa; dúvidas; visão geral do campo;
- posicionamento e concentração: lances ajustados;
- posicionamento e deslocamento durante a partida: acompanhar a bola ou o penúltimo defensor; corridas frontais e laterais; velocidade;
- posicionamento nos tiros penais e atuação: avanço do goleiro, gol ajustado;
- trabalho em Equipe: cooperação com o Árbitro e Quarto Árbitro;
- medidas administrativas: vistoria do campo e das metas (antes do início e no intervalo do jogo) e dos equipamentos dos jogadores (jóias e materiais perigosos).

## **6) Avaliação para o Quarto Árbitro**

### **6.1) Pontos gerais**

- postura;
- autoridade;
- discricção;
- equilíbrio emocional.

### **6.2) Pontos específicos**

- controle da área técnica: firmeza;
- agentes externos: proibição (somente pessoas autorizadas);
- substituições: anotação, agilidade, oportunidade e procedimento (fiscalização de equipamentos);
- ocorrências do jogo: cartões; rodízio de faltas e situações técnicas;
- trabalho em equipe: situações especiais, conflitos, lances disciplinares, técnicos e sinais especiais pré-definidos no plano de trabalho;
- situações de conflito: atuação pró-ativa;
- jogadores expulsos: saída da área técnica;
- maqueiros e gandulas: controle e fiscalização;

## 7) Conceitos e notas para as arbitragens

Os conceitos a serem atribuídos às arbitragens e as correspondentes notas são de acordo com o quadro adiante:

Conceitos	Grau de dificuldade		
	baixo	médio	alto
Ruim	5.0	5.5	5.9
Insatisfatório	6.0	6.5	6.9
Satisfatório	7.0	7.5	7.9
Bom	8.0	8.5	8.9
Ótimo	9.0	9.3	9.5
Excelente	9.6	9.8	10

Após definir o conceito da atuação de cada integrante da arbitragem, com base em todos os critérios técnicos, físicos, disciplinares, administrativos e de acordo com o quadro anterior, o Assessor preencherá o formulário de avaliação, atribuindo mais valor (positiva ou negativamente) às decisões mais importantes, ou seja, àquelas que legitimam ou alteram o resultado da partida.

Os conceitos e notas dos integrantes da arbitragem podem ser distintos, respeitando-se, pois, a atuação de cada e o grau de dificuldade correspondente. Com efeito, uma partida pode apresentar alta dificuldade para o árbitro e ser fácil para os assistentes e vice-versa. O Assessor, assim, deve definir a dificuldade de forma individual, embora nada impeça que sejam coincidentes.

## 8) Aspecto burocrático

A Ficha de Avaliação deve ser encaminhada à CA-CBF no primeiro dia útil após a realização da partida, por email, ou em até 48h, se houver justificativa. Havendo situações especiais (conflitos generalizados, suspensão de partida etc), o Assessor deve se comunicar, imediatamente após a partida, com a CA-CBF.

## 9) Resumo geral das atuações

Os Assessores, após preencherem o formulário de avaliação da arbitragem, devem, no novo campo – “RESUMO GERAL DAS ATUAÇÕES” –, assinalar com “X” sua opinião sobre a atuação do Árbitro e seus Assistentes relativamente aos correspondentes itens, com o que darão à CA/CBF uma radiografia imediata e objetiva do trabalho desenvolvido.



## 10) Erros de avaliação

Com o objetivo de evitar erros de avaliação, chamamos a atenção dos Senhores Assessores para a síntese do estudo desenvolvido no Manual do Avaliador/Comaer, na forma adiante, com indicação dos mais comuns erros de avaliação:

- **Erro de Tendência Central**

O Erro de Tendência Central decorre do fato de o Assessor (avaliador) hesitar em realizar avaliações extremadas, ou seja, “boas” ou “más”, em decorrência do que sempre emitem opiniões intermediárias, gerando, desse modo, distorção no parecer. Ressalte-se, todavia, que a situação oposta pode ocorrer, ou seja, o Assessor ter tendência de ver tudo pelos extremos e, igualmente, prejudicar o parecer.

- **Erro de Padrão**

O Erro de Padrão decorre do fato de o Assessor (avaliador) levar mais em conta seus conhecimentos/experiência do que o trabalho efetivamente realizado. Em razão disso, o Assessor que detém elevada gama de conhecimento tende a depreciar o trabalho realizado. Em contrapartida, o Assessor que detém poucos conhecimentos inclina-se a superestimar-lo.

- **Erro de Halo**

O Erro de Halo decorre do fato de o Assessor (avaliador) não conseguir afastar suas próprias impressões e as de terceiros sobre o Árbitro (preconceito). Sendo assim, o Assessor, em lugar de analisar apenas o trabalho desenvolvido, emite seu parecer negativa ou positivamente, conforme seja ruim ou boa a impressão pré-existente. Observe-se que tal pré-concepção pode decorrer, ainda, de simpatia ou antipatia em relação ao avaliando. O exemplo clássico dessa situação reside na tendência de se atribuir bom conceito ao trabalho de um Árbitro FIFA e conceito deficitário ao de um Árbitro iniciante.

- **Erro Lógico**

O Erro Lógico decorre do fato de o Assessor (avaliador), ao mensurar duas ou mais características do avaliando, por hipótese condicionamento físico, firmeza disciplinar e capacidade técnica, considerar um desses pilares como básico, influenciando assim a avaliação sobre os demais, o que possibilita distorção.

Sendo assim, recomenda-se que os Senhores Assessores se policiem para não incidir em tais e comuns equívocos, de modo a não contaminarem seus pareceres.

## 11) Do Delegado Especial de Arbitragem

- o Delegado Especial de Arbitragem (RDP 03/08), além do relatório próprio do Assessor, deve orientar a equipe de arbitragem e fazer as observações julgadas importantes, sobretudo se não previstas no indicado relatório, por lhe ser mais fácil detectá-las, tendo em vista seu direito/dever de comparecer ao vestiário e acompanhar os árbitros antes, durante e após as partidas, tais como:
  - apresentação pessoal e vestimenta;
  - comportamento e relacionamento entre os membros da equipe de arbitragem e com demais agentes envolvidos na partida;
  - desenvolvimento e execução do plano de trabalho;
  - outros aspectos técnicos, físicos e disciplinares importantes, a seu juízo;
  - personalidade, concentração, reflexo e precisão nas decisões tomadas;
  - potencial de crescimento profissional, inclusive para promoção.

## 12) Mensagem final

Senhor Assessor,

Recorde-se de que seu trabalho terá tanto mais valor quanto mais ele for independente, justo, técnico e que traduza, sem considerar o resultado do jogo e a qualificação pessoal dos árbitros, sua real atuação na partida.

Não se esqueça, de outro lado, de que os árbitros novos necessitam mais de apoio do que de relatórios contundentes e que revelem rigor excessivo para quem está iniciando a carreira. Essa compreensão, todavia, não pode mascarar uma arbitragem deficiente. O que se objetiva com tal observação, assim, é estimular os Senhores Assessores a sentir se um árbitro novo tem ou não potencial para crescer na carreira.

Finalmente, vale observar que os conceitos e notas injustos prejudicam ou beneficiam a posição do árbitro na Classificação Nacional de Árbitros (CNA), que é elemento importante para o acesso e descenso na carreira, consoante estabelece o correspondente regulamento.

Atuando assim, o Assessor estará contribuindo para o bem da arbitragem e para a descoberta de novos talentos.

Aristeu Leonardo Tavares  
Presidente da CA-CBF



### 13) Formulário de Avaliação de Arbitragem



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ARBITRAGEM

Equipe A _____ X Equipe B _____		
Competição:	1 – Campeonato Brasileiro – Série ( ____ )	2 – Copa do Brasil: ( ) M ( ) F
Local Partida (cidade - UF):	Data: ____/____/____	Horário: _____
Estádio		
Resultado Final: Equipe A ( ____ ) X ( ____ ) Equipe B		
Obs.: Informar o resultado das cobranças de tiros livres do ponto penal, se houver:		Equipe A ( ____ ) X ( ____ ) Equipe B

Assessor (DEL. Especial):	UF:		
Delegado local:			
<b>Equipe de Arbitragem</b>	<b>CAT</b>	<b>UF</b>	<b>NOTAS</b>
Árbitro:			
Assistente 1:			
Assistente 2:			
Quarto Árbitro:			
Assistente Reserva:			

DIFICULDADE DA PARTIDA				Justificar sempre a dificuldade da partida e informar, quando for o caso, se as decisões da arbitragem influenciaram para torná-la fácil ou difícil: _____
Baixa	Média	Alta		
Árbitro	( )	( )	( )	_____
AA1	( )	( )	( )	_____
AA2	( )	( )	( )	_____

CONCEITOS PARA AS ATUAÇÕES	DIFICULDADE DA PARTIDA		
	BAIXA	MÉDIA	ALTA
RUIM	5.0	5.5	5.9
INSATISFATÓRIO	6.0	6.5	6.9
SATISFATÓRIO	7.0	7.5	7.9
BOM	8.0	8.5	8.9
ÓTIMO	9.0	9.3	9.5
EXCELENTE	9.6	9.8	10

obs.: as notas do quadro ao lado são fixas, não podem, pois, sofrer variação.

HORÁRIOS DAS ENTRADAS			
Participantes	1º T	2º T	
Arbitragem			
Equipe A			
Equipe B			

HORÁRIOS DAS ENTRADAS			
Tempos	Início	Fim	Tempo recuperado
1º			
2º			
Atrasos	1º T	2º T	

FALTAS						
	1º T		2º T		Totais	
Equipe A						
Equipe B						

CARTÕES						
	1º T		2º T		Totais	
	CA	CV	CA	CV	CA	CV
Equipe A						
Equipe B						

**AVALIAÇÃO DO ÁRBITRO**

**1 - ASPECTOS TÉCNICOS** (UNIFORMIDADE DE CRITÉRIO, FIRMEZA, CLAREZA E IMEDIATIDADE DAS DECISÕES; APLICAÇÃO DA VANTAGEM; USO DO APITO; AGILIZAÇÃO DO JOGO; GESTUAL E ENTUSIASMO).

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**2 - ASPECTOS DISCIPLINARES** (AUTORIDADE; ARBITRAGEM PREVENTIVA – AGARRA-AGARRA, FALTAS REINCIDENTES ETC. –; UNIFORMIDADE DE CRITÉRIO NA APLICAÇÃO DOS CARTÕES; JOGADAS/CONDUTAS VIOLENTAS; CONFRONTAÇÕES E CONTROLE EMOCIONAL).

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**3 - TRABALHO EM EQUIPE** (COOPERAÇÃO COM OS AA E 4<sup>o</sup>. A; ZONAS CINZENTAS; PERCEPÇÃO E CONSIDERAÇÃO DAS INFORMAÇÕES).

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**4 - ASPECTOS FÍSICOS E POSICIONAMENTO** (ARRANQUE, ACELERAÇÃO, VELOCIDADE, RESISTÊNCIA E AGILIDADE; PROXIMIDADE DOS LANCES, VISÃO DE LATERALIDADE, NÃO INTERFERÊNCIA NAS JOGADAS).

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**5 - LANCES DECISIVOS/AJUSTADOS** (ACERTOS E EQUÍVOCOS EM GOLS, PÊNALTIS, IMPEDIMENTOS, JOGADAS PRÓXIMAS ÀS ÁREAS, JOGADAS/CONDUTAS VIOLENTAS ETC.).

Informar, se houver, fazendo comentários.

---

---

---

---

---



**AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS ASSISTENTES**

**ASPECTOS A ANALISAR** (IMPEDIMENTOS, FALTAS, ATUAÇÃO NA ZONA CINZENTA, TRABALHO EM EQUIPE, CONTATO VISUAL, CLAREZA E FIRMEZA DOS SINAIS, TÉCNICA COM A BANDEIRA, POSICIONAMENTO, MOVIMENTAÇÃO, VELOCIDADE E CONCENTRAÇÃO).

**ÁRBITRO ASSISTENTE 1**

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**ÁRBITRO ASSISTENTE 2**

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS ASSISTENTES ADICIONAIS**

**ASPECTOS A ANALISAR** (ATTITUDE, LANCES DECISIVOS, POSICIONAMENTO E TRABALHO EM EQUIPE).

**AAA 1**

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**AAA 2**

Pontos positivos e/ou a melhorar.

---

---

---

---

---

**RESUMO GERAL DAS ATUAÇÕES**

O assessor deve assinalar com "X" os conceitos do desempenho de cada integrante da arbitragem, de acordo com os itens abaixo.

**ÁRBITRO:**

PONTOS A INFORMAR	DESEMPENHO					
	RUIM	INSATISF.	SATISF.	BOM	ÓTIMO	EXCEL.
Arbitragem preventiva	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Autoridade	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Correção das decisões e uniformidade de critérios (técnicas)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Correção das decisões e uniformidade de critérios (disciplinares)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Controle emocional	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Condicionamento físico – Posicionamento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Trab. em equipe (cooperação, cont. visual e atenção aos sinais dos AA)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Entusiasmo	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**ÁRBITRO ASSISTENTE 1:**

PONTOS A INFORMAR	DESEMPENHO					
	RUIM	INSATISF.	SATISF.	BOM	ÓTIMO	EXCEL.
Condicionamento físico – Posicionamento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Regra 11 – Impedimento/não impedimento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Regra 12 – Atuação (falta/não falta – oportunidade da atuação)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Trab. em equipe (cooperação, cont. visual, zona cinzenta, clareza de sinais)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Entusiasmo	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**ÁRBITRO ASSISTENTE 2:**

PONTOS A INFORMAR	DESEMPENHO					
	RUIM	INSATISF.	SATISF.	BOM	ÓTIMO	EXCEL.
Condicionamento físico – Posicionamento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Regra 11 – Impedimento/não impedimento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Regra 12 – Atuação (falta/não falta – oportunidade da atuação)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Trab. em equipe (cooperação, cont. visual, zona cinzenta, clareza de sinais)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Entusiasmo	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**ÁRBITRO ASSISTENTE ADICIONAL 1:**

PONTOS A INFORMAR	DESEMPENHO					
	RUIM	INSATISF.	SATISF.	BOM	ÓTIMO	EXCEL.
Atitude	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Posicionamento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Lances decisivos	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Trabalho em equipe	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**ÁRBITRO ASSISTENTE ADICIONAL 2:**

PONTOS A INFORMAR	DESEMPENHO					
	RUIM	INSATISF.	SATISF.	BOM	ÓTIMO	EXCEL.
Atitude	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Posicionamento	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Lances decisivos	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Trabalho em equipe	( )	( )	( )	( )	( )	( )

**OBSERVAÇÕES FINAIS**

1 – REGISTRAR SE HOUE USO DE TV PARA CONFIRMAR O PARECER. ( ) SIM ( ) NÃO  
 2 – FAZER OBSERVAÇÕES ESPECIAIS, SE NECESSÁRIAS, EM DOCUMENTO SEPARADO, INCLUSIVE SOBRE O QUARTO ÁRBITRO E O ÁRBITRO ASSISTENTE RESERVA

Data: \_\_\_\_\_ Nome do Assessor: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

## RESUMO GERAL DAS ORIENTAÇÕES PARA PREENCHIMENTO DO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO

- O INFORME DEVE SER CONFECCIONADO DE MANEIRA INDEPENDENTE, SEM INFLUÊNCIA E CONHECIMENTO DE TERCEIROS;
- O ASSESSOR DEVE REGISTRAR OS IMPORTANTES PONTOS POSITIVOS E A MELHORAR;
- AS NOTAS DEVEM SER ATRIBUÍDAS DE ACORDO COM O QUADRO ESPECÍFICO, OU SEJA, SEM VARIAÇÃO DE DÉCIMOS PARA MAIS OU PARA MENOS;
- O ASSESSOR DEVE SE BASEAR NAS REGRAS DO FUTEBOL PARA JUSTIFICAR SUAS OPINIÕES;
- O ASSESSOR, DESDE QUE REGISTRE O FATO, **PODERÁ VALER-SE DE IMAGENS DE TV** PARA JUSTIFICAR SUAS OPINIÕES EM LANCES DE DIFÍCIL PERCEÇÃO NO CAMPO (EXEMPLO: IMPEDIMENTO, SITUAÇÕES NA ÁREA PENAL, ASPECTOS DISCIPLINARES, GOU/NÃO GOL ETC.);
- SE UM ERRO INTERFERIR NO RESULTADO DA PARTIDA O CONCEITO **NÃO PODE SER "BOM"**;
- O GRAU DE DIFICULDADE SÓ SE RELACIONA COM AS OCORRÊNCIAS DA PARTIDA. LOGO, NENHUM ANTECEDENTE DEVE SER CONSIDERADO (EX. RIVALIDADE, CONFLITOS ANTERIORES, OPINIÕES DA IMPRENSA ETC.). SENDO ASSIM, O ASSESSOR DEVE CONSIDERAR, APENAS, A CONDUTA DE TODOS OS PROFISSIONAIS QUE ATUAM NO JOGO (JOGADORES, TREINADORES, MÉDICOS, GANDULAS). TAMBÉM A CONDUTA DO PÚBLICO E OUTRAS OCORRÊNCIAS ESPECIAIS;
- O GRAU DE DIFICULDADE DA PARTIDA NÃO TEM RELAÇÃO COM O CONCEITO, APENAS COM A NOTA;
- A DIFICULDADE PODE SER DISTINTA PARA O ÁRBITRO E OS ASSISTENTES, HIPÓTESE EM QUE O ASSESSOR JUSTIFICARÁ – VIDE MANUAL;
- O ÁRBITRO NÃO PODE, MESMO SENDO MANTIDO O CONCEITO DE SEU TRABALHO, TER A NOTA DIMINUIDA NEM AUMENTADA PORQUE UMA PARTIDA, QUE TEVE INÍCIO DIFÍCIL, FICOU FÁCIL OU VICE-VERSA, EM RAZÃO DE DECISÕES POSITIVAS OU NEGATIVAS. O ASSESSOR DEVE REGISTRAR TAL SITUAÇÃO PARA JUSTIFICAR A NÃO ALTERAÇÃO DA NOTA – VIDE MANUAL;
- SE HOUVER ATRÁS DA PARTIDA MOTIVADO POR INTEGRANTE(S) DA ARBITRAGEM, O ASSESSOR DEVE REGISTRAR TAL CIRCUNSTÂNCIA NO CAMPO DE AVALIAÇÃO DO RESPONSÁVEL.

### HIPÓTESES DE DECISÕES CRUCIAIS:

- PÊNALTINÃO PÊNALTÍ;
- AGARRÕES DENTRO DA ÁREA PENAL;
- CONTATO DA BOLA COM A MÃO AJUSTADO: INTENCIONAL/ACIDENTAL;
- IMPEDIMENTOS AJUSTADOS;
- SIMULAÇÕES E PROTESTOS;
- JOGO BRUSCO GRAVE; E
- JOGADAS/CONDUTAS VIOLENTAS.

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL



2006 - Encontro de Árbitros e Assistentes da Região Nordeste - Maceió - AL



## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2007 - Aprimoramento para Árbitros Promissores



2007 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2008 - Curso para Árbitros e Assistentes de Elite com a Federação Inglesa - Teresópolis - RJ



2009 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes Teresópolis - RJ 2009 - Aprimoramento de Árbitros



## Fotos dos cursos realizados pela CBF



Aspirantes - FIFA



2009 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - PR

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2009 - Aprimoramento para genero Feminino - Teresópolis - RJ



2010 - Aprimoramento Especial dos Árbitros Mundialistas - Teresópolis - RJ

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2010 - Curso Futuro III para Instrutores - Teresópolis - RJ



## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2010 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - SC



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2011 - Aprimoramento para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Treinamento Intensivo dos Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ

## Fotos dos cursos realizados pela CBF



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes de Elite - Teresópolis - RJ



2012 - Curso Futuro III para Árbitros e Assistentes Promissores - Teresópolis - RJ



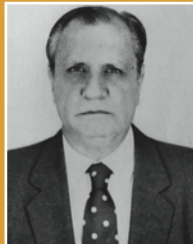
## Galeria dos Ex-presidentes da Comissão da Arbitragem – CBF



Ivan Reis de Freitas  
1959 - 1960



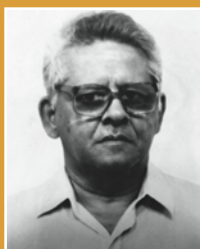
Alfredo Curvello  
1961 - 1973



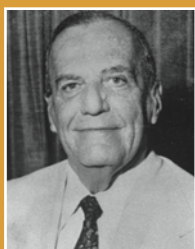
Dilson Guedes  
1974



João Boueri  
1977 - 1978



Wilson Lopes  
de Souza  
1979



Althemar Dutra de  
Castilho  
1983 - 1984



João Ellis Filho  
1986 - 1987



Aulio Nazareno  
Antunes Ferreira  
1975 - 1976 /  
1980 - 1982 / 1989



Ivens Alberto Mendes  
1984 - 1985 / 1989 /  
1990 - 1997



Armando Marques  
1997 - 2002 /  
2003 - 2005



Edson Rezende  
de Oliveira  
2005 - 2007



Sérgio Corrêa  
da Silva  
2007 - 2012

**Fédération Internationale de Football Association - FIFA**

Hitzgweg 11 P.O. Box 85 8030 Zurich – Switzerland

Tel: +41 (0) 384-9696 - www.fifa.com

Presidente: Joseph S. Blatter (Suíça)

Secretário Geral: Jérôme Valcke (França)

Endereço: Sede da FIFA, Strasse 20, Zurich, Switzerland

Apdo, postal 8044 Zurich Suíça

Telefone: 41-(0) 43-222 7777

Telefax: 41-(0) 43-222 7878

**INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)**

Membros: The Football Association

The Scottish Football Association

The Football Association of Wales

Irish Football Association (1 voto cada uma)

Fédération Internationale de Football Association (FIFA) (4 votos)

Próxima reunião ordinária do Internacional Football Association Board  
01 à 03 de março de 2013, na Escócia.





**BRASIL**

**Confederação Brasileira de Futebol**

Rua Victor Civita, 66 - Condomínio Rio Office Park

Bl 1 Ed. 5 - 5º andar - Barra da Tijuca - RJ - CEP 22775-044

Tel: +55 (21) 3572-1920 / Fax: +55 (21) 3572-1989/ 1990

[www.cbf.com.br](http://www.cbf.com.br)