

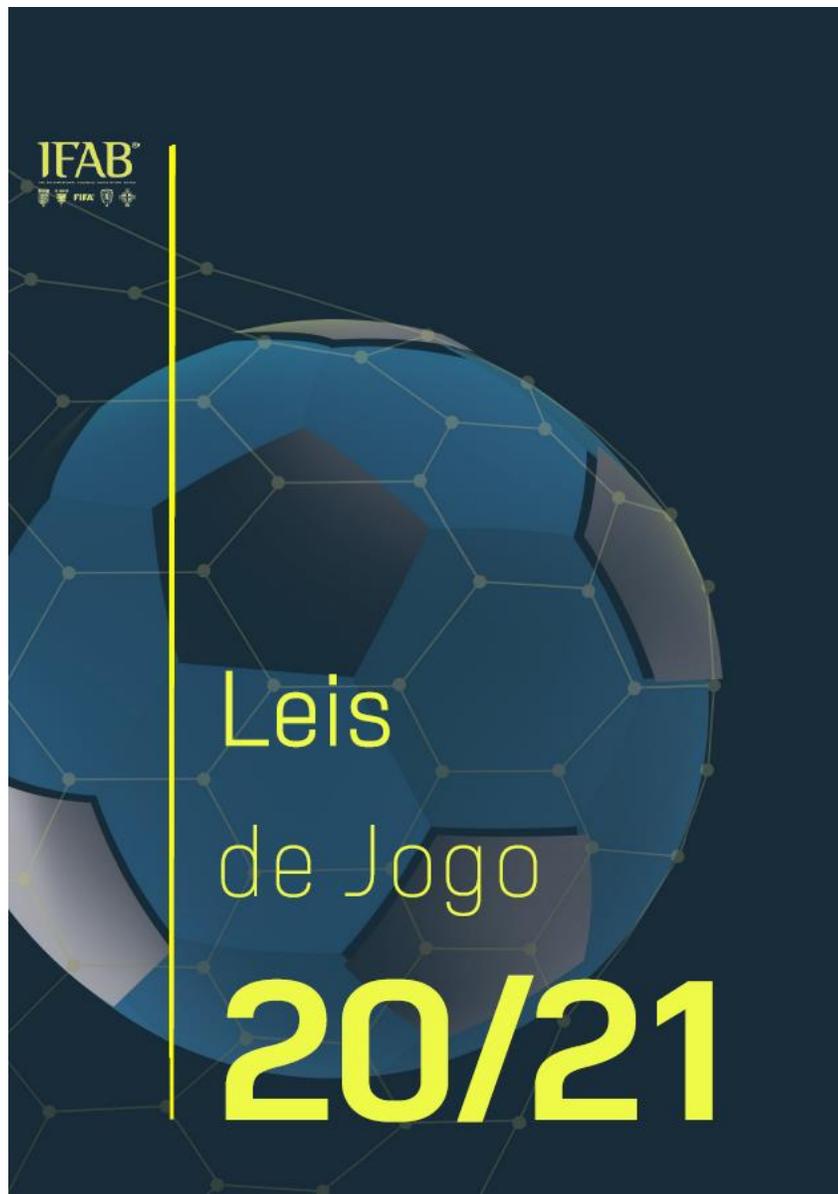
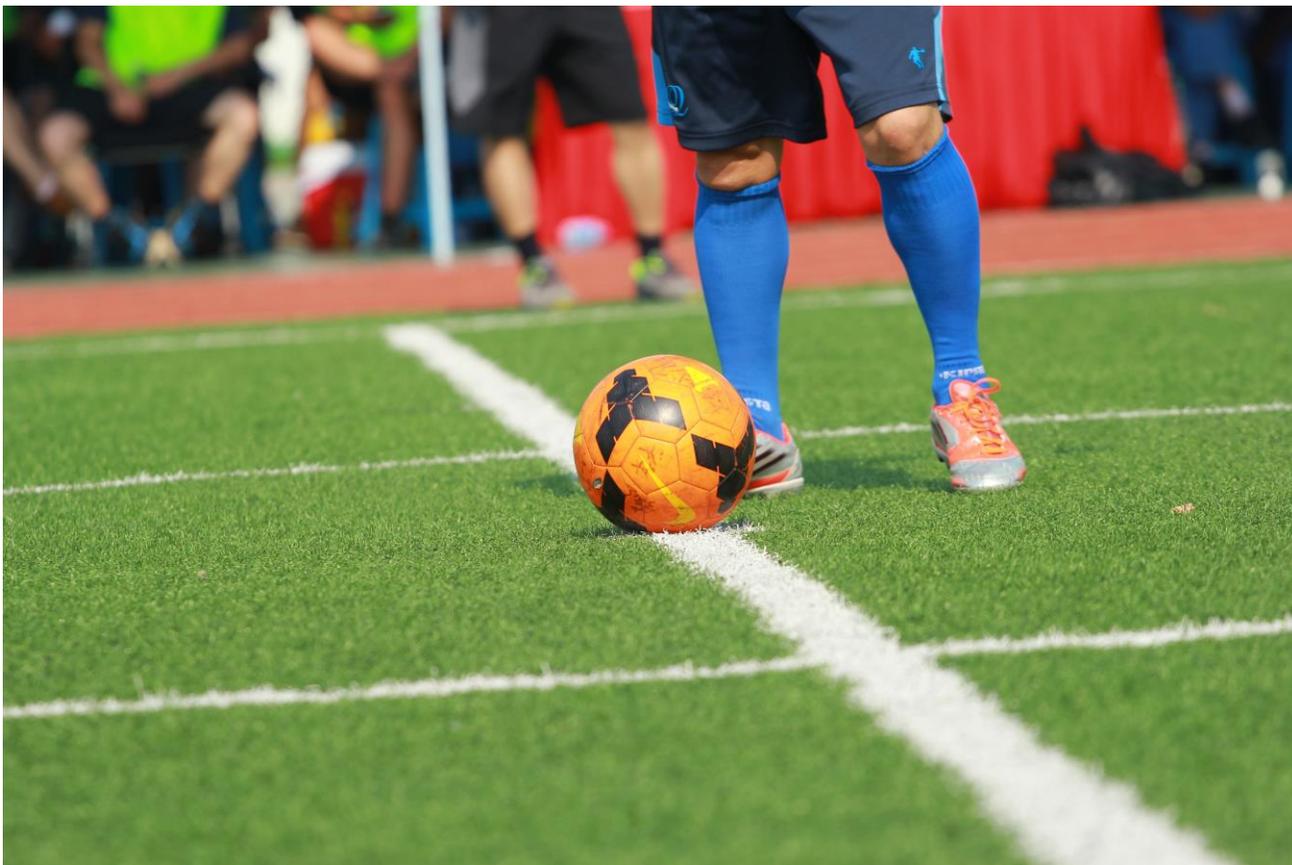


FPF  
**ACADEMIA**  
DE ARBITRAGEM

Leis de Jogo 2020/21



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**



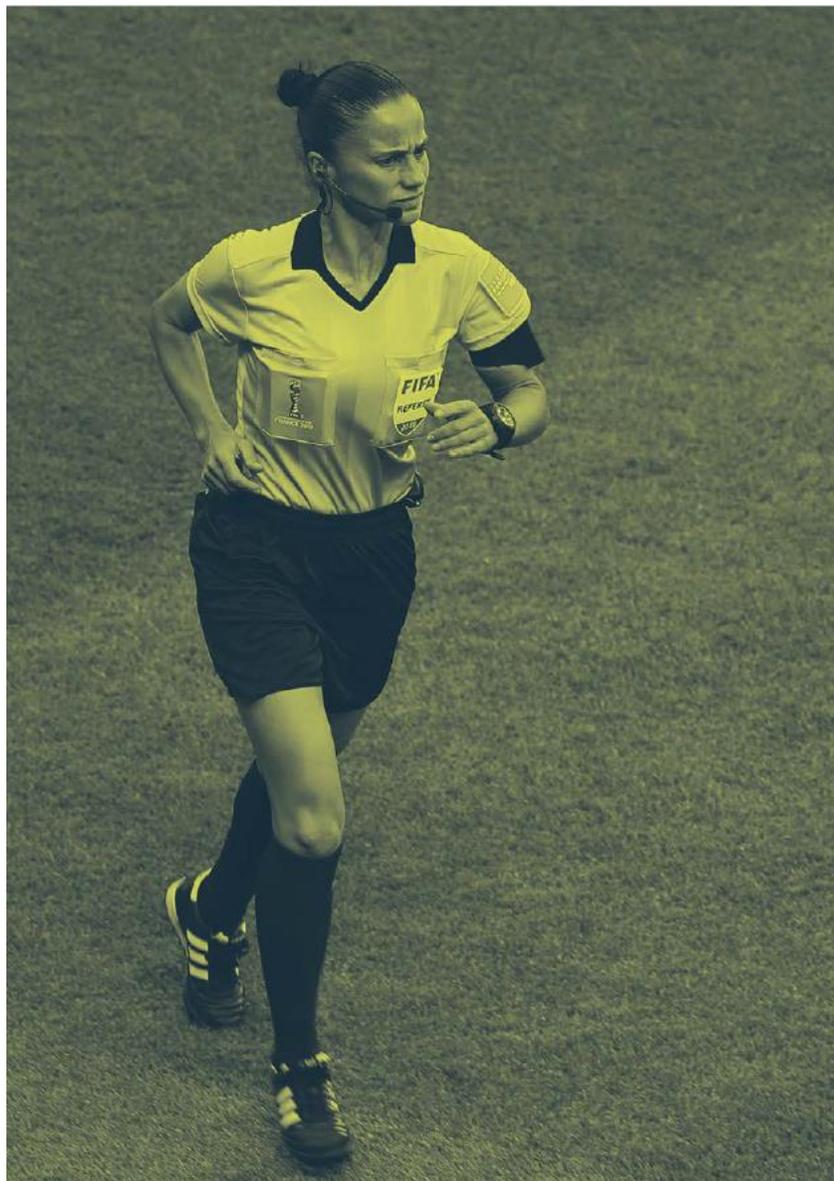


## Objetivos da sessão

1. Identificar as principais alterações às Leis de Jogo 2020/2021
2. Interpretar as implicações para a arbitragem
3. Detetar em vídeos, o impacto das mesmas



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**





## Que leis tiveram alterações?

**Lei 1**

**Lei 2**

**Lei 4**

**Lei 10**

**Lei 11**

**Lei 12**

**Lei 14**

**VAR**



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

# Lei 1 – O terreno de jogo





# Lei 1- O Terreno de jogo

Balizas:

Os postes e a barra devem ser de um material aprovado.

Deverão ter forma quadrada, retangular, redonda, elíptica **ou uma combinação destas formas** e não devem constituir qualquer perigo.



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

## Lei 2 – A bola





## Lei 2 – A bola

Substituição bola defeituosa:

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo é interrompido e
- o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo (de acordo com a **Lei 8**)



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

## Lei 4 – O equipamento dos jogadores





# Lei 4 – O equipamento dos jogadores

Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização (EPTS)

Quando a tecnologia que pode ser usada como parte dos sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização (EPTS) for usada).....

devendo satisfazer um dos seguintes padrões: IMS (International Match Standard) ou FIFA Quality.



(esta ilustração foi eliminada)



# Lei 4 – O equipamento dos jogadores

Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS)

Quando os EPTS forem fornecidos pelos Organizadores do jogo ou da Competição, o organizador da competição deve assegurar que as informações e os dados transmitidos pelo EPTS na área técnica durante os jogos disputados numa competição oficial, são fiáveis e precisos.

# Lei 4 – O equipamento dos jogadores

Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização (EPTS)

A seguinte marca indica que um EPTS (portátil ou ótico) foi oficialmente testado e que cumpre os requisitos ao nível da fiabilidade e precisão dos dados de posicionamento no futebol:



A redação reflete atualizações nos padrões de desempenho da FIFA para dispositivos EPTS.



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

## Lei 10 – Determinação do resultado do jogo





# Lei 10 – Determinação do resultado do jogo

## **Pontapés da marca de penáلتي**

- Os pontapés da marca de penáلتي têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo.
- Os jogadores expulsos durante o jogo não poderão participar nos pontapés da marca de penáلتي.
- Por outro lado, os avisos e os cartões amarelos registados durante o jogo, não serão considerados nos pontapés da marca de penáلتي.

# Lei 10 – Determinação do resultado do jogo

## **Pontapés da marca de penáلتi**

Ou seja, os avisos e os CA exibidos no jogo a jogadores ou elementos oficiais, incluindo o prolongamento, não são contabilizados nos Pontapés da Marca de Penáلتi (PMP) porque estes não fazem parte do jogo

Um jogador a quem seja exibido o cartão amarelo durante o jogo e que depois seja novamente advertido nos Pontapés da Marca de Penáلتi não será expulso (seja durante a execução ou por outros motivos disciplinares)

**As duas advertências são registadas separadamente para efeitos disciplinares**



# Lei 10 – Determinação do resultado do jogo

## **Durante os pontapés da marca de penáلتي**

Se o guarda-redes cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, o guarda-redes **será avisado na 1.ª infração e advertido em caso de reincidência.**

# Lei 10 – Determinação do resultado do jogo

## **Durante os pontapés da marca de penáلتي**

Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração simultânea:

- **o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido.**

No caso (pouco provável) do executante e o GR cometerem uma infração exatamente ao mesmo tempo, será punido o executante, uma vez que o adiamento do GR será motivado por uma simulação 'ilegal' do executante



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

## Lei 11 – Fora de jogo





## Lei 11 – Fora de jogo

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

Dado que uma ação deliberada ‘legal’ (p. ex. jogar a bola com o pé ou com a cabeça) torna o jogador em fora de jogo habilitado a poder jogar a bola, as ações ‘ilegais’ deverão ter as mesmas consequências.

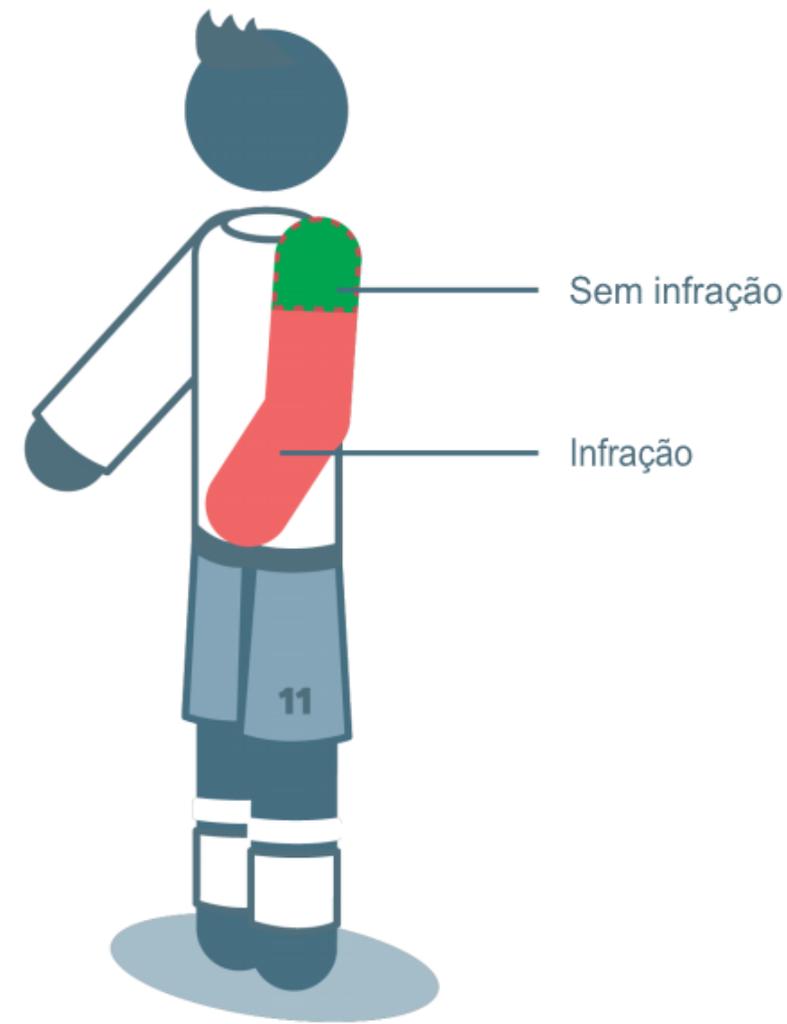
## Lei 12 – Faltas e incorreções





## Lei 12 – Faltas e incorreções

- Com a finalidade de determinar com mais clareza as infrações de mão na bola, **o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.**



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

- Considera-se infração se um jogador:
- (.....)

~~(Ganhar a posse/controlo da bola).~~ Depois da bola ter tocado na sua mão/braço ou de um seu companheiro de equipa, ainda que de forma acidental, e imediatamente a seguir:

- **Marcar um golo na baliza adversária**
- **Criar uma oportunidade de golo**

## Lei 12 – Faltas e incorreções

Será considerada infração no caso de um atacante, de forma acidental, tocar a bola com a mão/braço, esta ficar na posse de um colega de equipa e, ato contínuo, a sua equipa obtenha golo;

**Não se considera infração** no caso de um atacante, após tocar a bola com a mão/braço de forma acidental, a bola percorra uma determinada distância (um passe longo ou um drible) e/ou se ocorreram vários passes antes de um golo ou de uma clara ocasião de golo.

A palavra chave é “imediatamente”



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

Os exemplos seguintes mostram situações acidentais em que **imediatamente** o **jogador** obtém golo ou resulta numa oportunidade de golo.

➤ Neste caso, deverá ser assinalado um pontapé livre direto

34:08

PAR 2 0 RMA



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

NISSAN

NISSAN

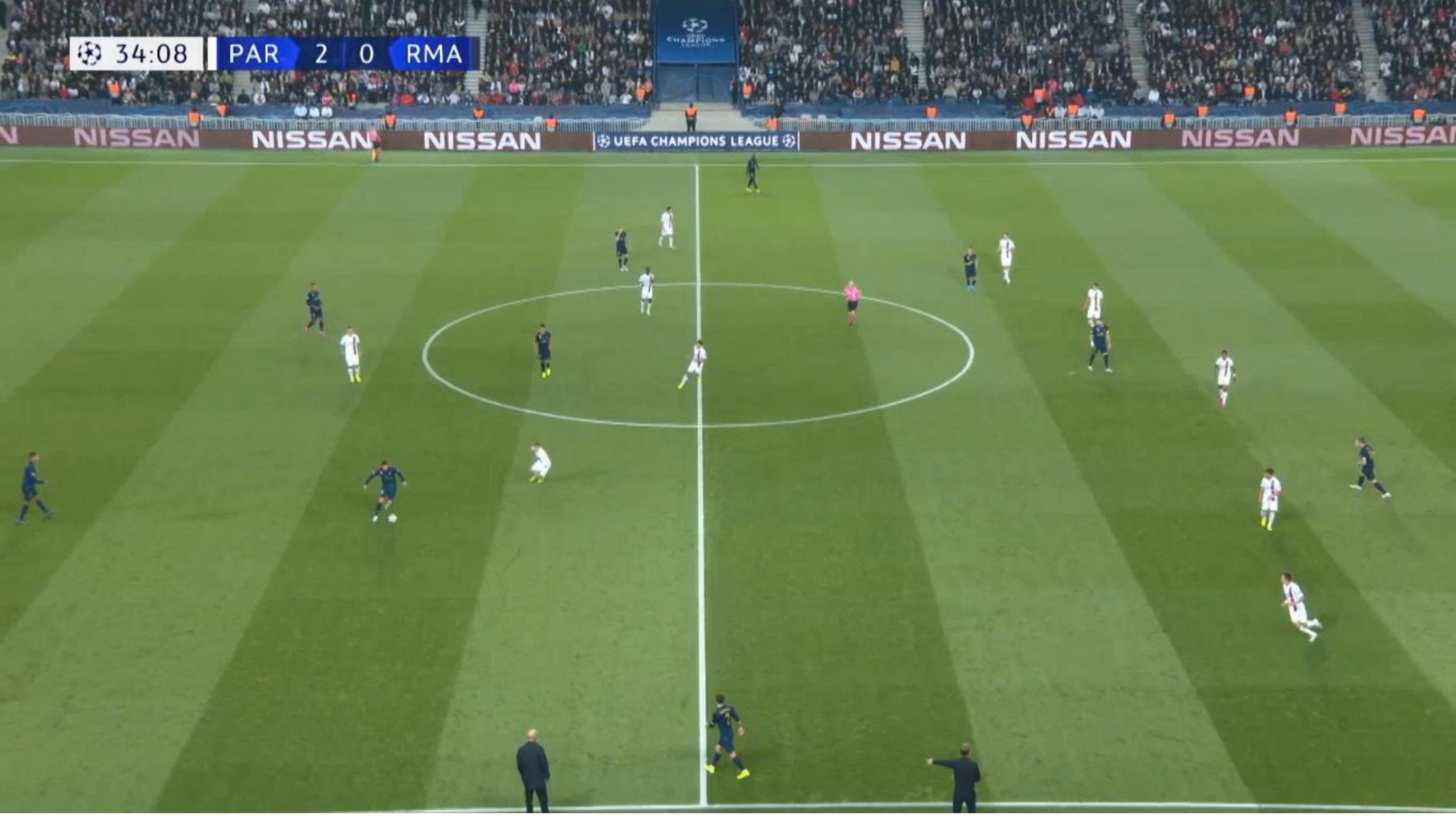
NISSAN

NISSAN

NISSAN

NISSAN

NISSAN



11:25 KRA 0 0 VAL (1-2)





# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

Os exemplos seguintes mostram situações acidentais de bola na mão de um **colega de equipa** em que **imediatamente** se obtém golo ou uma oportunidade de golo.

➤ Neste caso, deverá ser assinalado um pontapé livre direto

39:45

ZVE 0 1 BAY

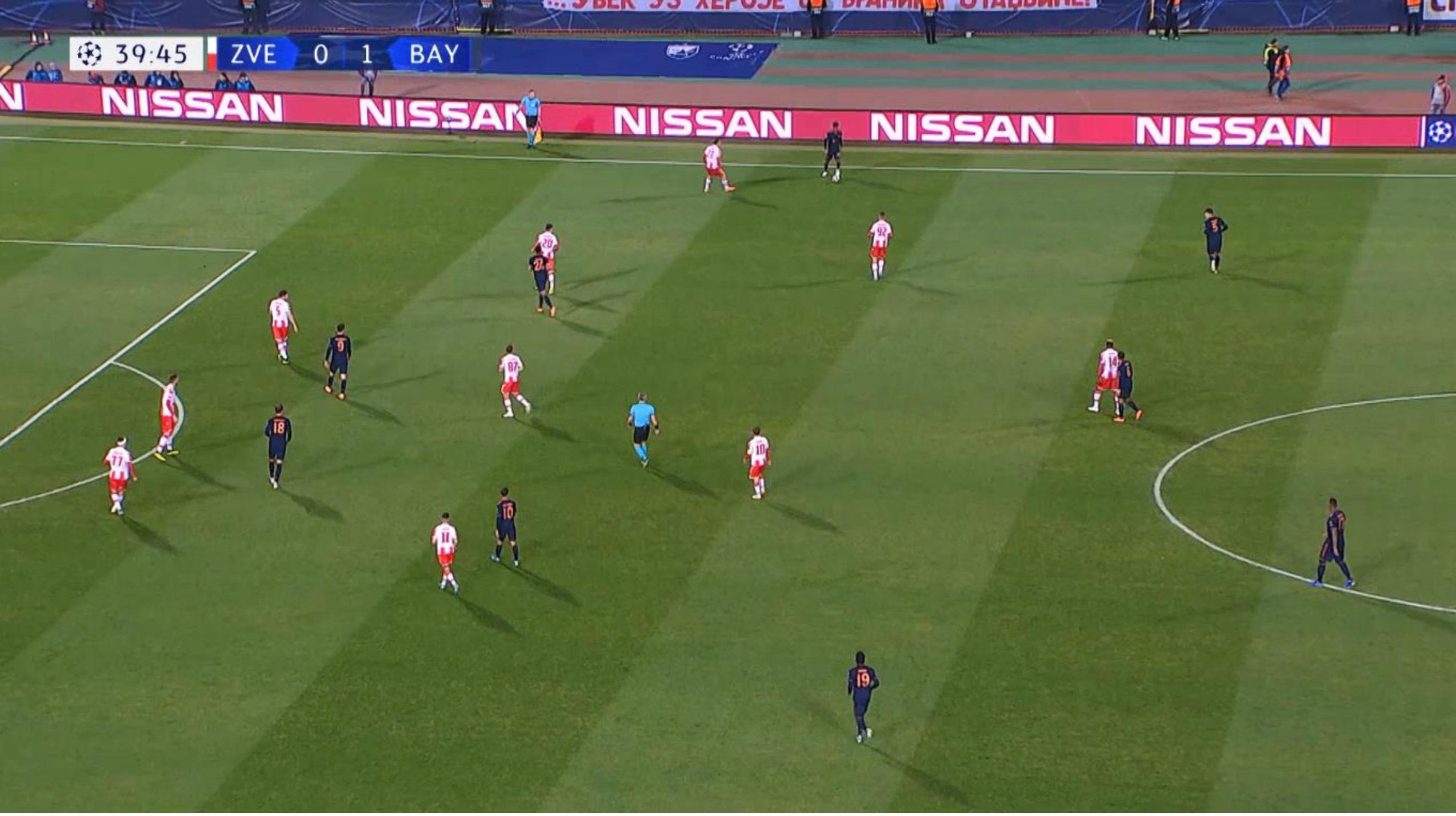
NISSAN

NISSAN

NISSAN

NISSAN

NISSAN



MC 2-2 TH 91:30 +4





GEHARDT  
Funkttechnik

Pro  
zero  
Hilft  
Drehen  
in ein  
Spiel.

SAP  
SAP  
SAP  
SAP

SAP  
BLUEFIELD™

BLUEFIELD™  
rial

rial  
SAP  
rial

rial  
rial.DE  
syNeo  
interwetten

BENZOL  
BAUSTOFFE

FC  
Köln



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

No exemplo anterior, a situação acidental de bola na mão deve ser considerada uma vez que conduziu **imediatamente uma oportunidade de golo** (antes da falta que levou ao **penáti**).

➤ Neste caso, deverá ser assinalado um pontapé livre direto



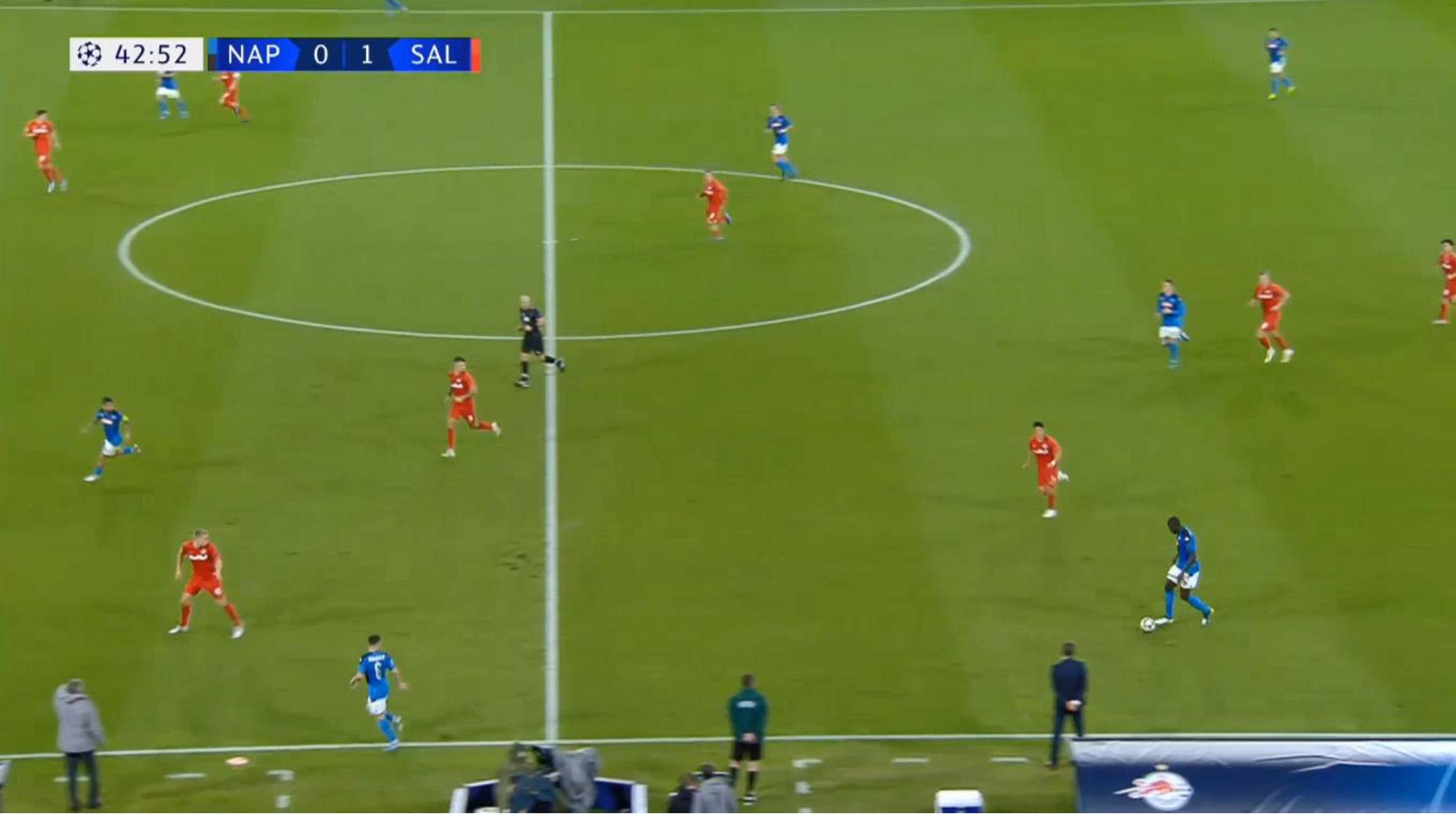
# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

Os exemplos seguintes mostram situações acidentais de bola na mão que **não são imediatamente** antes de um golo ou uma oportunidade de golo.

➤ Neste caso, não existe infração

42:52 NAP 0 1 SAL

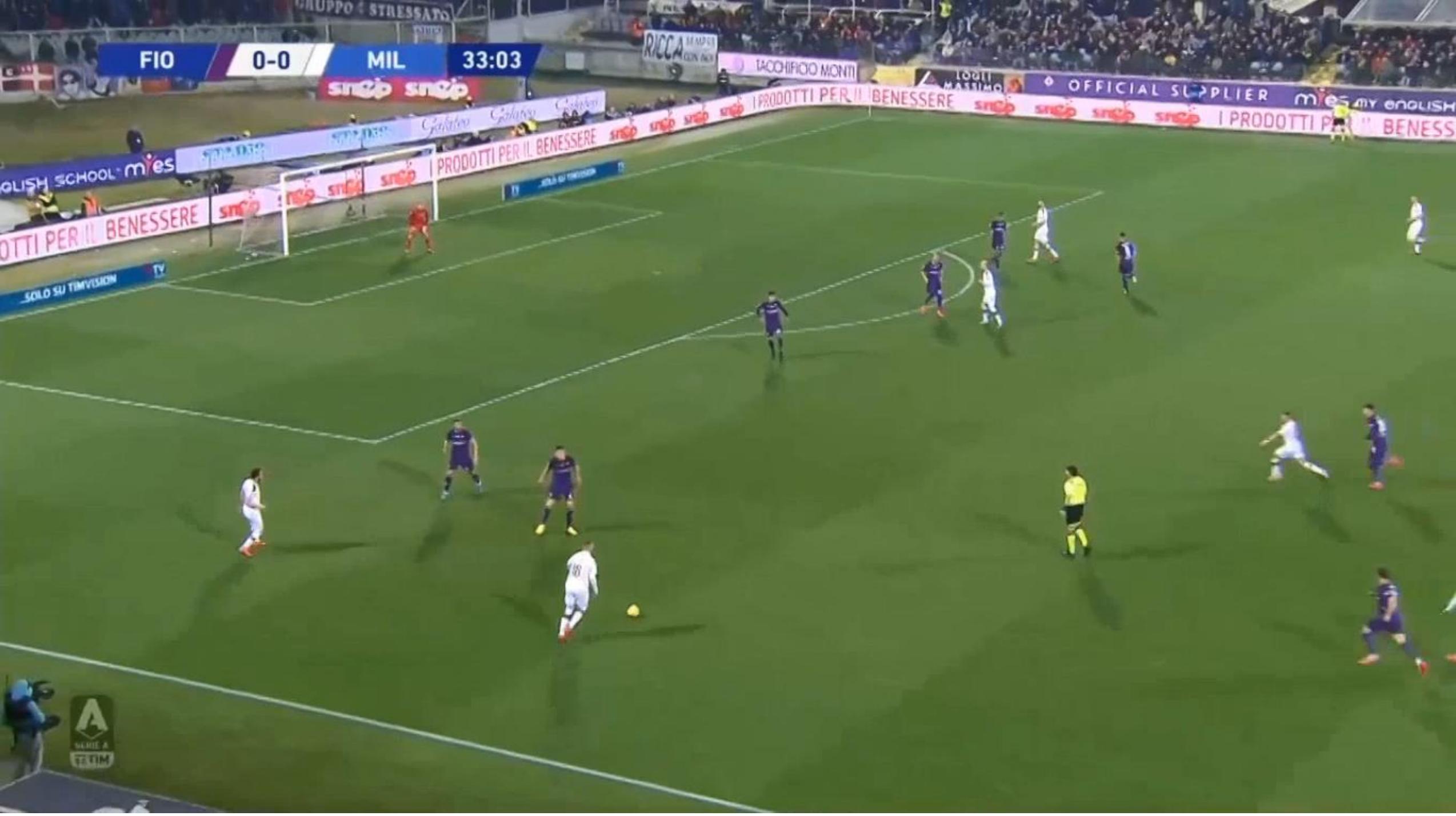


Tagungen und Events in der BayArena  
DER NEUE FANARTIKELKATALOG IST DA!

Tagungen und Events in der BayArena  
DER NEUE FANARTIKELKATALOG IST DA!

Tagungen und Events in der BayArena  
DER NEUE FANARTIKELKATALOG IST DA!





FIO

0-0

MIL

33:03

sneep sneep

RICCA  
SEMPRE  
CON FIO

TACCHIO MONTI

LOUÏ  
MASSIMO

OFFICIAL SUPPLIER

mies my ENGLISH

OLISH SCHOOL mies

OTTI PER IL BENESSERE

sneep sneep

sneep sneep

sneep sneep

PRODOTTI PER IL BENESSERE

SOLO SU TIMVISION

TV

SERIE A  
TIM

# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre direto – tocar a bola com a mão**

Fora da sua área de penáti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos.

Se o guarda-redes tocar com a mão dentro da sua área de penáti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé livre indireto à equipa adversária, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar.

# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Pontapé livre indireto – 2º toque**

Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma 2.ª vez (utilizando ou não, a mão/braço) depois desta estar em jogo e antes que seja tocada por outro jogador, para além do pontapé livre indireto, o guarda-redes será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque prometedora (CA) ou se evita um golo/clara oportunidade de golo da equipa adversária(CV).

A sanção disciplinar aplica-se mesmo que o GR toque a bola com a mão quando não o podia fazer, pois tratar-se de uma forma ilegal de jogar uma segunda vez e não uma infração de mão na bola.



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## Medidas Disciplinares – Vantagem

Quando o árbitro decide exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada a menos que a equipa que sofreu a infração executar rapidamente o pontapé-livre e criar uma evidente oportunidade de golo, e se o árbitro não tiver iniciado o procedimento da sanção disciplinar, sendo que a sanção deve ser aplicada na paragem seguinte.

Se a infração negar uma clara oportunidade de golo à equipa adversária, **o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo**



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## Medidas Disciplinares – Vantagem

Contudo, o **jogador não será advertido** se com a infração cometida interferiu com/evitou um ataque prometedora.

Seguindo a mesma lógica, da clara oportunidade de golo se o árbitro permitir a execução rápida de um pontapé-livre depois de ser cometida uma infração que interfira com/interrompa um ataque prometedora, o cartão amarelo previsto não deverá ser exibido.



# Lei 12 – Faltas e incorreções

## **Medidas disciplinares – Infrações passíveis de advertência**

- Um jogador deve ser advertido por:
- (...)
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com **um lançamento de bola ao solo**, pontapé de canto, pontapé livre ou lançamento lateral



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

## Lei 14 – O pontapé de penáلتي



# Lei 14 – O pontapé de penáلتي

## Infrações e sanções

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

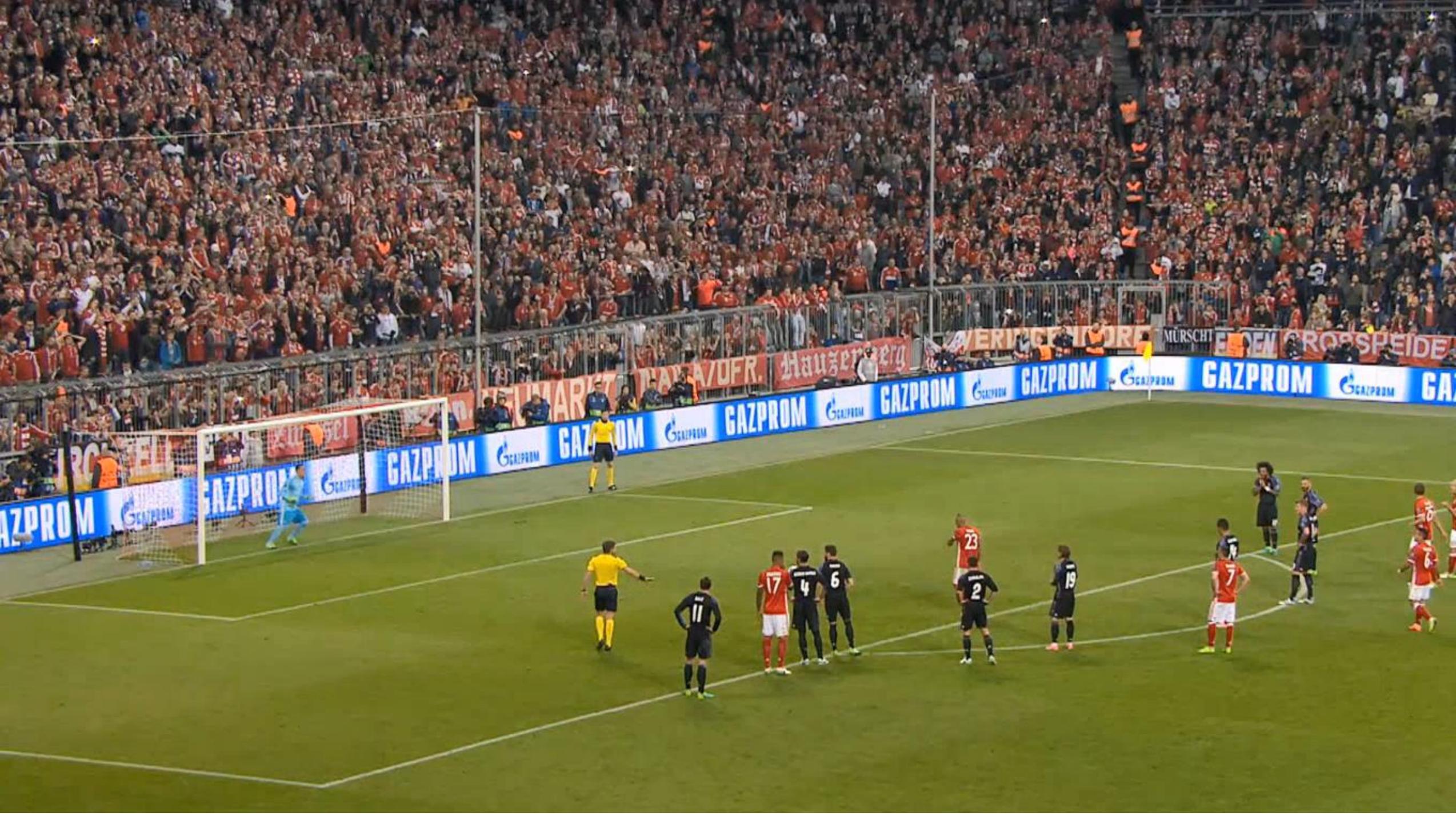
- (.....)
- o guarda-redes comete uma infração:
  - se a bola entrar na baliza, o golo deverá ser validado
  - se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, **o pontapé de penáلتي será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciou claramente a ação do executante**
  - se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé de penáلتي será repetido



# Lei 14 – O pontapé de penáلتي

## **Pontapé de penáلتي – infração do GR**

Se o GR cometer uma infração mas a bola bata nos postes/barra, ou falhe a baliza (isto é, o GR não defendeu o penáلتي), **o GR não será penalizado** a menos que a sua ação tenha um **claro impacto no executante**



# Lei 14 – O pontapé de penáلتي

## Infrações e sanções

- Se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé de penáلتي, o mesmo **será avisado na 1.ª infração durante o jogo, e será advertido em caso de reincidência.**
- ~~O guarda-redes.~~ Um colega de equipa do guarda-redes comete uma infração ~~infringe as Leis do Jogo:~~
  - Se a bola entrar na baliza, o golo deverá ser validado
  - Se a bola não entra na baliza, o pontapé de penáلتي é repetido; ~~o guarda-redes será advertido se for responsável pela infração~~



# Lei 14 – O pontapé de penáلتي

## Infrações e sanções

- Se jogadores de ambas as equipas cometem uma infração ~~infringem as Leis do Jogo~~, o pontapé de penáلتي será repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (p.ex. simulação ilegal)

# Lei 14 – O pontapé de penálti

## Infrações e sanções

- ~~se~~ o guarda-redes e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo.;
- ~~se o pontapé for falhado ou defendido, este é repetido e ambos devem ser advertidos~~
- ~~se for marcado golo, este é invalidado,~~ o jogador é advertido e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto a favor da equipa que defende



## Lei 14 – O pontapé de penáلتي

Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração simultânea (situação pouco provável), normalmente a ação do guarda-redes é causada por uma simulação 'ilegal' do atacante, pelo que **será sancionado o executante**.



# Infrações e sanções

## Resumo

INFRAÇÃO	GOLO	NÃO GOLO
Invasão pelo jogador atacante	Penákti é repetido	Pontapé-livre indireto
Invasão pelo jogador defensor	Golo	Penákti é repetido
Invasão pelo jogador defensor e atacante	Penákti é repetido	Penákti é repetido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé livre indireto executante advertido	Pontapé livre indireto executante advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado advertido



# Infrações e sanções

## Resumo

INFRAÇÃO	GOLO	NÃO GOLO
Guarda-redes e executante cometem uma infração ao mesmo tempo	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Infração do guarda-redes	Golo	<b>Penáti não é defendido:</b> O penáti não é repetido (exceto se GR influenciar claramente o executante)
		<b>Penáti é defendido:</b> O penáti é repetido. Guarda-redes avisado (advertido caso seja reincidente)



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

# CLARIFICAÇÃO ÀS LEIS DE JOGO





# Pontapé de Baliza

Se o guarda-redes executar o pontapé de baliza e enviar a bola para o peito/cabeça de um colega para poder voltar a agarrar, **o pontapé de baliza será repetido**; não há sanção disciplinar (a menos que esta ação ocorra **persistentemente**)

OLY 0-0 PLZ 21:41 0-0

novasports2HD  
LIVE





FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

# VAR





# Atualização do protocolo VAR e do manual

## Procedimentos - Verificação:

- Se a 'verificação' indica a probabilidade de ter ocorrido um 'erro claro e óbvio' ou um 'incidente grave não detetado', o VAR comunicará essa decisão ao árbitro ~~(mas não a decisão a tomar)~~, que então tomará a decisão iniciar ou não um processo de 'revisão'



# Atualização do protocolo VAR e do manual

## Procedimentos - Revisão:

- Se o jogo não foi interrompido, o árbitro interrompe o jogo quando a bola estiver numa zona /situação neutra (normalmente quando nenhuma das equipas se encontra em movimento de ataque) **e fará então o 'sinal de televisão'**
- ~~Em ambas as situações, o Árbitro deve indicar claramente que uma revisão irá ter lugar, efetuando claramente o sinal de TV (delineando a forma de um ecrã de televisão)~~

# Atualização do protocolo VAR e do manual

## Procedimentos - Revisão:

- O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto na(s) repetição(ões) da TV, mas não a decisão a tomar, pelo que o árbitro:
- **Fará o 'sinal de televisão' (se ainda não o tivesse feito)** e dirige-se à área de revisão para ver as imagens de revisão – on-field review(OFR) - antes de tomar a decisão final. Os outros elementos da equipa de arbitragem não efetuarão a revisão das imagens, exceto em circunstâncias excecionais a pedido do árbitro



# Atualização do protocolo VAR e do manual

## **Procedimentos - Revisão:**

Ou,

- Toma a decisão final baseada na sua própria percepção, na informação do VAR e, quando apropriado, com base na informação dos restantes elementos da equipa de arbitragem – revisão baseada apenas no VAR.
- No final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve efetuar novamente o ‘sinal de TV’, seguido de imediato pela decisão final



# Atualização do protocolo VAR e do manual

## Procedimentos - Revisão:

- Para as **decisões subjetivas**, p. ex. intensidade de uma infração, interferência em caso de fora de jogo, considerações em caso de mão na bola (posição, intenção, etc.), uma *on-field review* (OFR) é frequentemente apropriada





# Atualização do protocolo VAR e do manual

## Procedimentos - Revisão:

- Para **decisões factuais**, p. ex. local da infração ou do jogador (fora de jogo), local (dentro ou fora da área de penáلتي), bola dentro ou fora do terreno de jogo, etc., a revisão apenas pelo VAR é normalmente apropriada mas uma *on-field review* (OFR) poderá ser efetuada para uma decisão factual se isso ajudar a gestão dos jogadores /jogo ou a ‘vender’ uma decisão (p. ex. uma decisão crucial para o jogo perto do final do mesmo)



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

**IFAB**  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATION FOOTBALL REFEREES

# Glossário



# Alteração ao Glossário

## **Agarrar**

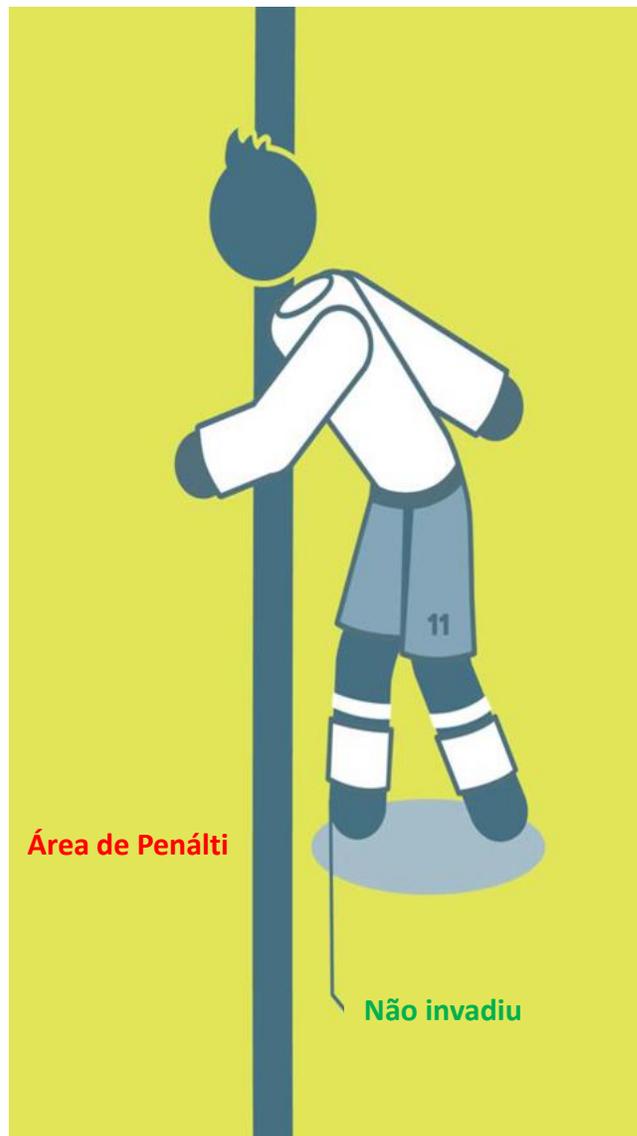
- Infração cometida apenas quando o contacto de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário dificulta o movimento deste.

## **Posição no reinício de jogo**

- A localização de um jogador no momento de um reinício de jogo é marcada pela posição dos pés ou da parte do corpo em contacto com o solo (exceto conforme previsto na Lei 11 – Fora de Jogo).



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**





FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**

**IFAB**  
INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD OF REFORMS

Diretrizes  
Práticas  
Para os elementos da  
equipa de arbitragem

# Alterações às linhas orientação prática

## Pontapé de penáti

- Se o guarda-redes se adianta claramente antes da bola ser pontapeada ~~e não é obtido golo~~ e evita o golo, o árbitro assistente ~~deve levantar a sua bandeira~~ deve indicar que o guarda-redes se adiantou, de acordo com as instruções transmitidas pelo árbitro principal antes do início do jogo.



# Lesões

- A segurança dos jogadores é o mais importante; por este motivo, o árbitro deve facilitar a missão das equipas médicas, especialmente nos casos de uma lesão de grave ou quando ocorre uma lesão na cabeça
- Da mesma forma, respeitará e fará cumprir os protocolos de avaliação e tratamento



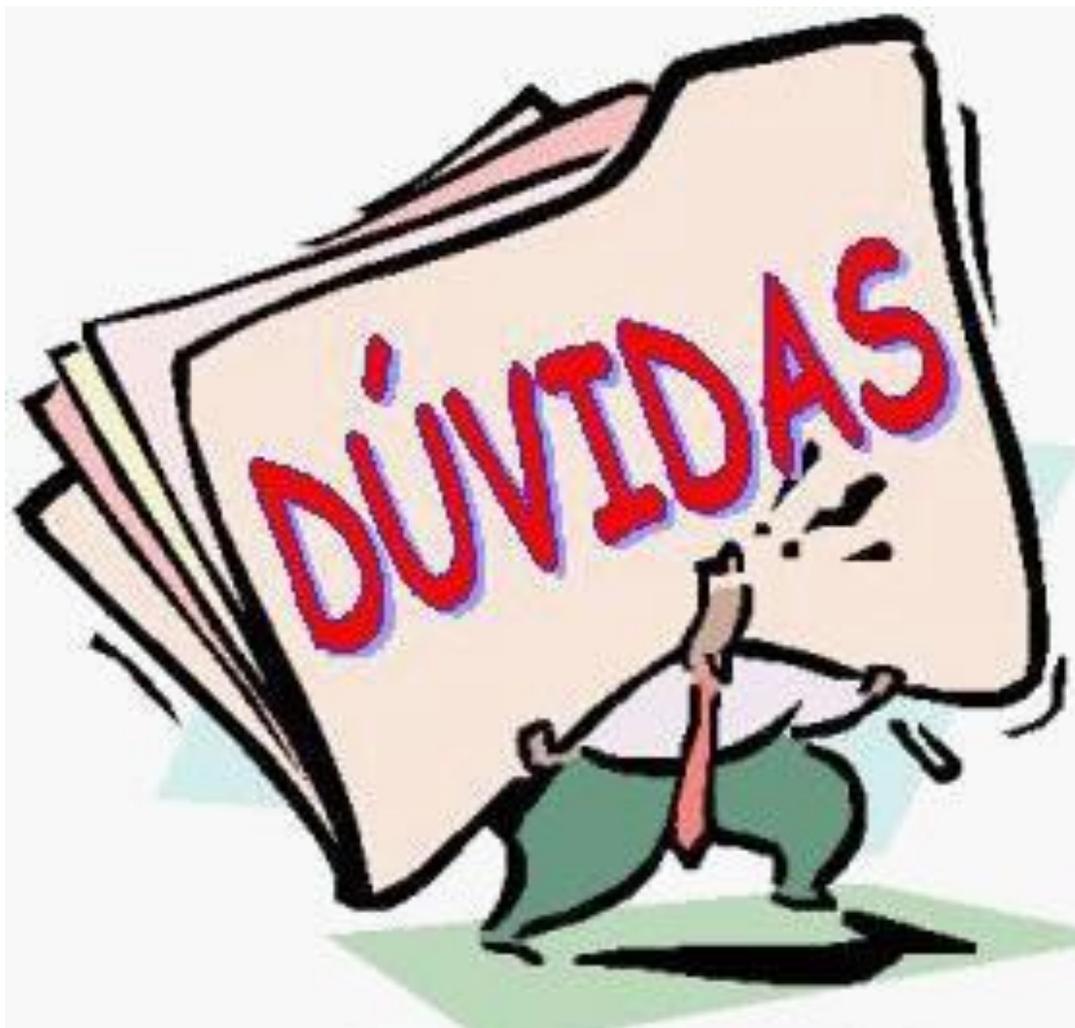
# Avaliação e tratamento

## Avaliação e tratamento após uma infração punível com CA/CV

- Como orientação geral, o recomeço não deve ser retardado por mais de cerca de 20-25 segundos depois de todos estarem prontos para o jogo recomeçar, **exceto no caso de uma lesão grave e/ou na avaliação de uma lesão na cabeça.**



FPF  
**ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**





FPF  
**ACADEMIA**  
DE ARBITRAGEM

Leis de Jogo 2020/21