IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FIFA

# Leis de Jogo

# 23/24

Download
Laws of the Game App

Tradução Oficial da Federação Portuguesa de Futebol (FPF)

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA

**The International Football Association Board**

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland

T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

**Este manual não pode ser reproduzido parcial ou integralmente sem a autorização do**

**The International Football Association Board.**

Efectivo a partir de 01 Julho 2023

Tradução do Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol

IFAB

# Leis do Jogo

# 2023/24

# Índice

**Sobre as Leis** ..... **9**
**Notas e modificações** ..... **16**
Notas nas Leis do Jogo ..... 17
Modificações Gerais ..... 20
Orientações para expulsões temporárias (*sin bins*) ..... 22
Orientações para substituições ilimitadas ..... 26

**Leis do Jogo 2022/23** ..... **29**
01 O Terreno de Jogo ..... 31
02 A Bola ..... 41
03 Os Jogadores ..... 45
04 O Equipamento dos Jogadores ..... 53
05 O Árbitro ..... 59
06 Os outros Elementos da Equipa de Arbitragem ..... 69
07 A Duração do Jogo ..... 77
08 O Começo e recomeço do jogo ..... 81
09 A Bola em jogo e fora do jogo ..... 85
10 Determinação do resultado do jogo ..... 87
11 Fora de Jogo ..... 93
12 Faltas e Incorreções ..... 99
13 Pontapés Livres ..... 115
14 O Pontapé de Penálti ..... 119
15 O Lançamento Lateral ..... 125
16 O Pontapé de Baliza ..... 129
17 O Pontapé de Canto. ..... 133

IFAB®

**Protocolo de Vídeo-Árbitro (VAR)** ..... **136**

**Programa de Qualidade FIFA** ..... **146**

**Alterações às Leis 2023/24** ..... **150**

Resumo das alterações às Leis ..... 151

Detalhe de todas as alterações às Leis ..... 154

**Glossário** ..... **162**

Órgãos do futebol ..... 163

Termos do futebol ..... 164

Termos de arbitragem ..... 174

**Linhas de orientação prática para os elementos da equipa de arbitragem** ..... **176**

Introdução ..... 177

Posicionamento, movimentação e trabalho de equipa ..... 178

Linguagem corporal, comunicação e uso do apito ..... 192

Outros conselhos ..... 198

IFAB

# Sobre as Leis

IFAB

# A filosofia e o espírito das Leis

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

O futebol tem de ter Leis que garantam que o jogo é 'correto', já que a base da beleza do 'jogo bonito' e uma caraterística vital para o 'espirito de jogo'. Os melhores jogos são aqueles em que o árbitro raramente é necessário porque os jogadores jogam com respeito uns pelos outros, pela equipa de arbitragem e pelas Leis.

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

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

As Leis deverão também contribuir para a segurança e bem-estar dos jogadores e é responsabilidade do IFAB reagir rápida e apropriadamente para suportar os

participantes no jogo, através das próprias Leis, quando a necessidade surge. Por exemplo, em resposta à pandemia COVID-19 foi introduzida uma emenda temporária á Lei 3 que permite o incremento de 3 para o máximo de 5 substituições das competições ao mais alto nível. Esta emenda tornou-se parte das Leis de Jogo em 22. Continuam os ensaios para uma substituição adicional devido a' concussão', permitindo-se assim que as equipas possam priorizar a segurança de um jogador que sofreu ou se suspeite de concussão, sem que com isso sofram uma desvantagem numérica

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

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

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

IFAB
FIFA

# Gestão das alterações às Leis

O futebol tem de ser atrativo e trazer satisfação aos jogadores, equipa de arbitragem, treinadores, bem como aos espectadores, adeptos, administradores, independentemente da idade, raça, religião, cultura, origem étnica, género, orientação sexual, deficiência, etc. queiram fazer parte e divertir-se com o seu envolvimento no futebol.

Portanto, para uma lei ser alterada, o IFAB e a estrutura envolvida no processo de decisão, deve estar convencida que a alteração trará benefícios ao jogo. Isto significa por vezes que a proposta de alteração necessita de ser testada

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

O IFAB continuará a contatar com a família global do futebol para que quaisquer alterações às leis beneficiem o futebol a todos os níveis e em cada canto do mundo, garantindo assim que a integridade do jogo, as Leis e os árbitros sejam respeitados, valorizados e protegidos.

# O futuro

O IFAB continuará a trabalhar com seus painéis de peritos mantendo extensivos esforços de consultadoria, com foco especial no bem-estar do jogador, obter "feedback" sobre a ´substituição por concussão´ e fazer o jogo mais justo e mais atrativo quer na sua participação quer no seu visionamento.

Também é importante manter a 'universalidade' das Leis para que os jovens jogadores possam assistir aos jogos pela televisão e depois sair para a rua e tentar recriar o que viram.

O IFAB teve o prazer de contactar com pessoas de todo o mundo e fica sempre satisfeito e interessado em receber sugestões ou questões relativas às Leis do Jogo. De facto, muitas das recentes alterações às Leis são resultado de sugestões de muitas pessoas de diversas partes do mundo.

Esperamos envolver-nos mais facilmente e extensivamente no futuro, por isso, verifique os detalhes em nosso site: **www.theifab.com**

Por favor, continue a enviar as suas sugestões ou questões para: **lawenquiries@theifab.com**

IFAB

# Notas Sobre as Leis do Jogo

# Notas Sobre as Leis do Jogo

**Línguas oficiais**

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

**Outras línguas**

As federações nacionais que traduzem as Leis do Jogo podem obter do IFAB o modelo do layout para a edição 2020/21 das Leis através do seguinte endereço: **info@theifab.com.**

As federações nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis do Jogo usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia ao IFAB para que possa ser publicada no site do IFAB (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser utilizada por outras pessoas.

**Medidas**

Casa exista quaisquer divergências entre as medições métricas ou imperial prevalecem as unidades métricas.

**Aplicação da Leis**

As mesmas Leis aplicam-se em todas as confederações, países, cidades e aldeias e, à parte as Modificações permitidas pelo IFAB (ver 'Modificações das Leis'), as Leis não podem ser modificadas ou alteradas, exceto com a permissão do IFAB.

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

- os árbitros devem aplicar as Leis dentro do 'espírito' do jogo para ajudar a gerar jogos corretos e seguros

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

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

**Legenda**

As principais alterações estão sublinhadas a amarelo e realçadas na margem.
As alterações sublinhadas são editoriais.
CA = Cartão Amarelo (advertência); CV = Cartão Vermelho (expulsão).

IFAB
FIFA
SOCAR
FIFA
SOCAR

# Modificações das Leis

A universalidade das Leis do Jogo significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e a todos os níveis. Para além de criarem um ambiente de jogo 'justo' e seguro, as Leis devem também promover a participação e a satisfação.
Historicamente, o IFAB tem permitido às federações nacionais (FNs) alguma flexibilidade para modificar algumas Leis 'organizativas' em categorias específicas do futebol. Contudo, o IFAB acredita firmemente que as federações nacionais (FNs) serão capazes de modificar alguns aspetos do modo como o futebol é organizado se tal beneficiar o futebol nos seus países.

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

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

## Para todos os níveis competitivos:

• o número que substituições permitidas a cada equipa, até ao máximo de cinco*, exceto para o futebol jovem, onde o máximo será determinado pela federação nacional, confederação ou a FIFA

**Ver também a Lei 3 sobre as condições a aplicar nos jogos que sejam resolvidos através de prolongamento e os detalhes sobre as restrições nas oportunidades para efetuar substituições.*

## No futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base:

• dimensão do terreno de jogo
• tamanho, peso e material da bola
• distância entre os postes e distância da barra transversal ao solo
• duração das duas partes (iguais) do jogo (e duas partes iguais do prolongamento)
• recurso a substituições ilimitadas
• o recurso a expulsões temporárias (*sin bins*) para algumas/todas as advertências (CA)

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

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

**Permissão para outras modificações**

As federações nacionais têm a opção de aprovar diferentes modificações para diferentes competições – não existe a exigência de as aplicar universalmente ou de as aplicar todas. **Contudo, não são permitidas quaisquer outras modificações sem a permissão do IFAB.**

Solicita-se às federações nacionais que informem o IFAB do seu uso destas modificações, e a que níveis, já que esta informação, e especialmente a razão ou razões pelas quais as modificações foram usadas, podem servir para identificar ideias/estratégias de desenvolvimento que o IFAB pode partilhar no sentido de desenvolver o futebol noutras federações nacionais.

O IFAB tem igualmente muito interesse em conhecer outras potenciais modificações das Leis do Jogo que possam aumentar a participação, tornar o futebol mais atrativo e promover o seu desenvolvimento mundial.

# Orientações para expulsões temporárias (sin bins)

A 131ª Assembleia Geral Anual do IFAB realizada em Londres em 3 de março de 2017 aprovou o recurso a expulsões temporárias (*sin bins*) para todas ou algumas advertências/cartões amarelos no futebol jovem, de veteranos, de deficientes e de base, sujeito a aprovação por parte da entidade responsável pela competição - federação nacional, confederação ou FIFA, conforme for apropriado.

Referência a expulsões temporárias podem ser encontradas na:

**Lei 5 – O Árbitro (Poderes e deveres):**

**Ação disciplinar**

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

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

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

### Apenas jogadores

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

### Sinal do árbitro

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

### O período da expulsão temporária

- A duração da expulsão temporária é a mesma para todas as infrações
- A duração da expulsão temporária deve ser entre 10-15% do tempo total de jogo (por ex. 10 minutos num jogo de 90 minutos; 8 minutos num jogo de 80 minutos)
- O período da expulsão temporária tem início quando o jogo recomeça após o jogador ter deixado o terreno de jogo
- O árbitro deve incluir no período de expulsão temporária qualquer tempo 'perdido' com uma interrupção, sendo que é concedido 'tempo adicional' no final dessa parte do jogo (por ex. substituição, lesão, etc....)
- Os organizadores das competições devem decidir quem ajudará o árbitro a fazer a contagem do período de expulsão – poderá ser responsabilidade de um delegado, do 4º árbitro ou de um árbitro assistente neutro; pode ainda ser um elemento oficial da equipa
- Uma vez terminado o período da expulsão temporária, o jogador pode regressar a partir da linha lateral com a autorização do árbitro, que pode ser dada estando a bola em jogo
- Cabe ao árbitro a decisão final sobre quando um jogador pode regressar
- Um jogador expulso temporariamente não pode ser substituído até ao final do período de expulsão temporária (mas não se a equipa tiver usado todos os suplentes permitidos)
- Se o período de expulsão temporária não tiver sido completado no final da primeira parte (ou no final da segunda parte quando é jogado prolongamento) a parte remanescente do período de expulsão temporária é cumprida a partir do início da segunda parte (início do prolongamento)
- Um jogador que ainda está a cumprir uma expulsão temporária no final do jogo é autorizado a participar nos penáltis.

### Área da expulsão temporária

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

### Infrações durante uma expulsão temporária

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

### Outras medidas disciplinares

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

### Sistemas de expulsão temporária

Uma competição pode usar os seguintes sistemas de expulsão temporária:

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

#### Sistema A – expulsão temporária para todas as advertências (CA)

- Todas as advertências (CA) são punidas com uma expulsão temporária
- Um jogador que receba uma 2ª advertência (CA) no mesmo jogo:
  - é punido com uma segunda expulsão temporária e não volta a participar no jogo
  - pode ser substituído por um suplente no final do segundo período de expulsão temporária se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes (porque a equipa já foi 'punida' jogando sem esse jogador em 2 períodos de expulsão temporária)

**Sistema B – expulsão temporária para algumas, mas não todas as advertências (CA)***

- Uma lista pré-definida de infrações passíveis de advertência (CA) é punida com expulsão temporária
- Todas as outras infrações passíveis de advertência são punidas com advertência (CA)
- Um jogador que tenha sido temporariamente expulso e depois é advertido (CA) continua a jogar
- Um jogador que receba uma advertência (CA) e depois seja punido com uma expulsão temporária pode continuar a jogar após o final do período de expulsão temporária
- Um jogador que seja punido com uma segunda expulsão temporária no mesmo jogo cumpre a expulsão temporária e não volta a participar no jogo. O jogador pode ser substituído por um suplente no final do período da segunda expulsão temporária, se a equipa do jogador não tiver usado o seu número máximo de suplentes mas um jogador que receba uma advertência fora do âmbito da expulsão temporária não pode ser substituído.
- Um jogador que seja punido com uma segunda advertência (CA) no mesmo jogo é expulso e não volta a participar no jogo, não podendo ser substituído.

**Alguns organizadores de competições podem considerar importante usar as expulsões temporárias apenas para advertências (CA) para infrações relacionadas com comportamento 'inapropriado', por ex.:*

- Simulação
- *Atrasar deliberadamente o recomeço do jogo à equipa adversária*
- *Desacordo ou gestos*
- *Impedir um ataque prometedor agarrando, empurrando, puxando ou tocando a bola com a mão*
- *Executante simular ilegalmente num pontapé de penálti*

# Orientações para substituições ilimitadas

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

Referências às substituições ilimitadas podem ser encontradas na:

### Lei 3 – Os Jogadores (Número de substituições):

#### Substituições Ilimitadas

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

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

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

IFAB
FIFA.com
FIFA
REFEREE
2022

IFAB

# Leis de Jogo

# 2023/24

IFAB

# Lei 1

# O Terreno de Jogo

## 1. Superfície de jogo

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

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

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

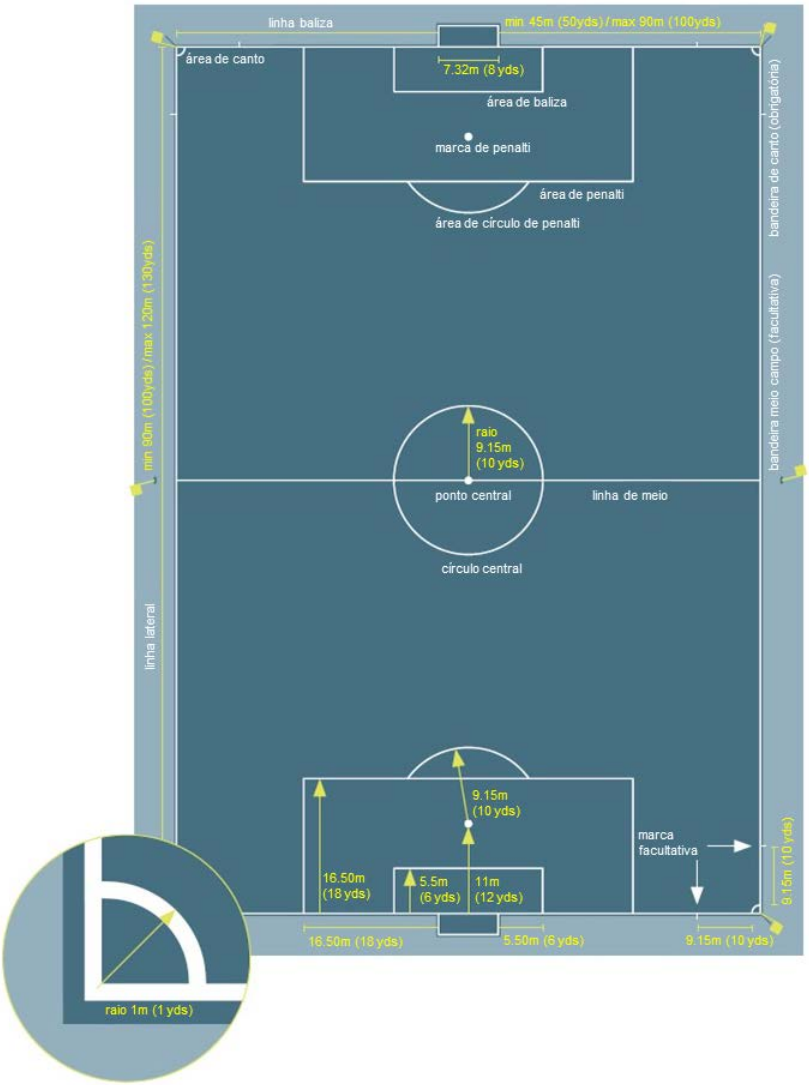
## 2. Marcação do Terreno

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

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

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

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




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

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

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

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

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

## 3. Dimensões

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

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

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

## 4. Dimensões para jogos internacionais

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

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

5. **Área de baliza**

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

6. **Área de penálti**

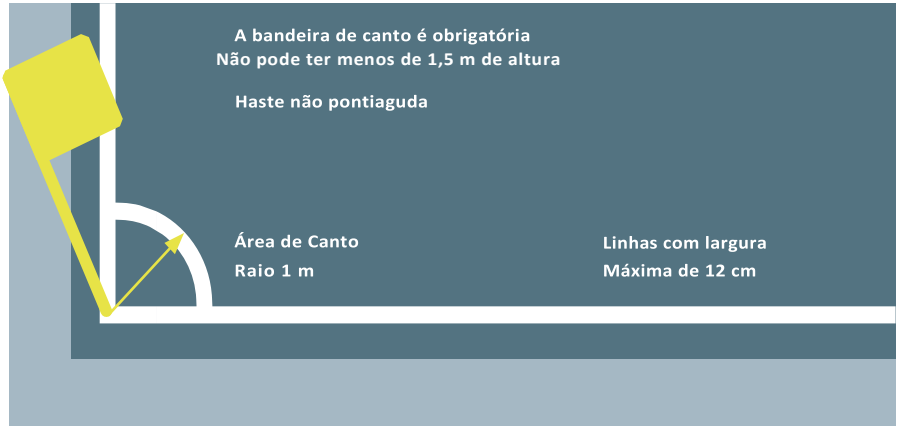
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,50 m do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,50 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e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

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

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

7. **Área de canto**

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



## 8. Bandeiras

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

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

## 9. Área técnica

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

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

## 10. Balizas

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

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

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

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

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

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

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

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

### Segurança

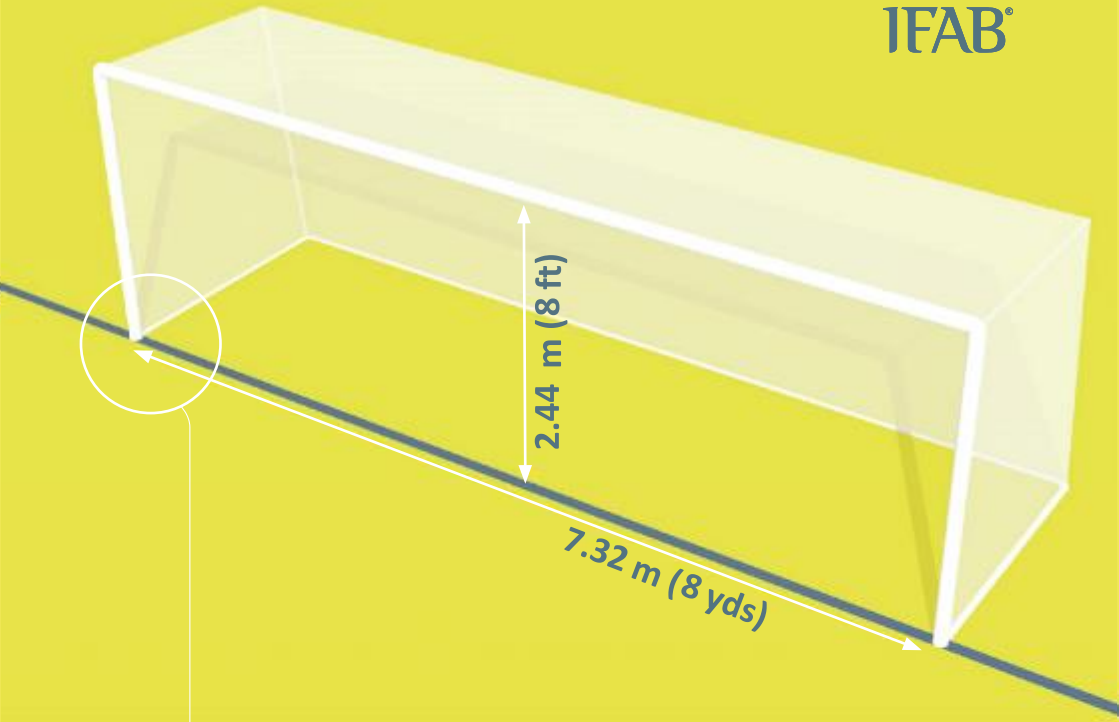
As balizas (incluindo as balizas móveis) devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

## 11. Tecnologia de linha de baliza (TLB)

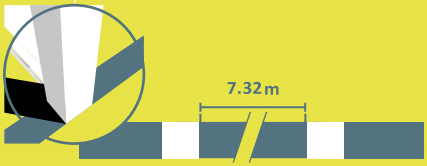
O sistema de TLB pode ser utilizado para verificar se um golo foi marcado, para suportar a decisão do árbitro.

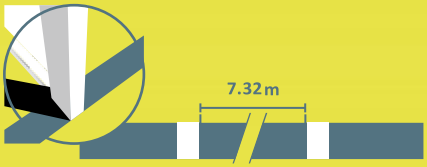
A utilização de TLB deve estar prevista no regulamento da competição.

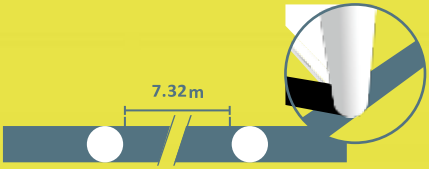
IFAB®

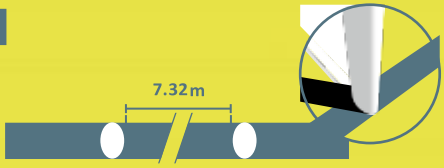



A posição dos postes em relação à linha de baliza tem de estar de acordo com os gráficos abaixo.



### Princípios da TLB

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

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

### Requisitos e especificações da TLB

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

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

## 12. Publicidade Comercial

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

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

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

## 13. Logótipos e emblemas

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

## 14. Vídeo árbitros (VARs)

Nos jogos com a utilização de VARs deve existir uma Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR) e, no mínimo, uma Área de Revisão do Árbitro (Referee Review Area - RRA).

### Sala de Vídeo Arbitragem (Video Operation Room - VOR)

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

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

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

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

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

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

IFAB

# Lei 2

# A Bola

## 1. Características e medidas

A bola deve:

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

Todas as bolas usadas em partidas jogadas em uma competição oficial organizada sob o auspício da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e ter uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA para bolas de futebol.

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

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

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

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

## 2. Substituição de bola defeituosa

Se a bola ficar defeituosa:

- o jogo é interrompido e
- recomeça com um lançamento de bola ao solo

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

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

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

## 3. Bolas suplementares

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

IFAB
adidas
EPIC SOTA

IFAB

# Lei 3

# Os Jogadores

## 1. Número de jogadores

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

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

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

## 2. Número de substituições

### Competições Oficiais

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

- Tem um máximo de três oportunidades para substituições*
- Pode adicionalmente fazer substituições ao intervalo

**Quando ambas as equipas fizerem uma substituição ao mesmo tempo, isso contará como uma oportunidade de substituição usada para ambas. Múltiplas*

*substituições (e solicitações) por uma equipa durante a mesma paragem do jogo contam como uma oportunidade de substituição usada.*

**Prolongamento**

- Se uma equipa não utilizou o número máximo de substituições e/ou oportunidades de substituição, quaisquer substituições não utilizadas e oportunidades de substituição podem ser usadas no prolongamento
- Quando o regulamento da competição permitir que as equipas possam fazer uma substituição adicional no prolongamento, cada equipa passará a ter uma oportunidade de substituição adicional

- As substituições também podem ser feitas no período entre o tempo regulamentar e o início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento – estas não contam como oportunidades de substituição utilizadas

O regulamento da competição deve precisar:

- qual o número de suplentes que podem ser inscritos/indicados, desde 3 até 15
- um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas)

**Outros jogos**

Em jogos internacionais séniores "A", poderão ser indicados um número máximo de 15 suplentes, mas no máximo, só 6 poderão ser utilizados.

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

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

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

**Substituições ilimitadas**

O recurso a substituições ilimitadas só é permitido nos escalões de futebol jovem, de veteranos, de deficientes e escalões inferiores (jovens/recreativo) do futebol, sujeito a aprovação da federação nacional, confederação ou FIFA.

## 3. Procedimento de substituição

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

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

- o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição
- um jogador que é substituído:
  - recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno e deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, salvo se o árbitro indicar que o jogador pode sair direta e imediatamente na linha de meio-campo ou qualquer outro local (p. ex., por motivos de segurança ou lesão)
  - deve sair do terreno de jogo imediatamente para a área técnica ou balneário e já não poderá voltar a participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas.
- Se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua.

O suplente só entra no terreno de jogo:

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

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

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

## 4. Troca de guarda redes

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

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

## 5. Infrações e Sanções

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

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

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

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

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

Por qualquer outra infração a esta Lei:

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

## 6. Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

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

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

## 7. Outras pessoas no terreno de jogo

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

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

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

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

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

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

## 8. Jogador fora do terreno de jogo

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

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

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

- com um pontapé-livre direto no local da interferência

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

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

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

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

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

- o árbitro deve validar o golo se a pessoa a mais era:
  - um jogador, suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo
  - um elemento estranho e não teve interferência no jogo

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

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

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

O árbitro deve informar este facto às autoridades competentes.

## 10. Capitão de equipa

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

IFAB
BOUFAL
17

IFAB

# Lei 4

# O equipamento dos jogadores

1. **Segurança**

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

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

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

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

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

2. **Equipamento obrigatório**

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

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

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

## 3. Cores

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

As camisolas interiores devem:

- ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou
- um padrão/conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola do equipamento

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

## 4. Outro equipamento

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

**Proteções de cabeça**

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

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

**Comunicação eletrónica**

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

**Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (EPTS)**

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

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

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores da competição com o processo de aprovação de desempenho eletrônico confiável e preciso e sistemas de rastreamento.

## Slogans, mensagens, imagens ou publicidade

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

### Princípios

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

### Interpretação da lei

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

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

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

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

- qualquer pessoa(s), viva ou morta (a menos que seja o nome da competição oficial)
- qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.
- qualquer entidade governamental, local, regional ou nacional ou respetivos departamentos, escritórios ou funções
- qualquer organização discriminatória
- qualquer organização cujos objetivos / ações possam ofender um número considerável de pessoas
- qualquer ato / evento político específico

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

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

## 6. Infrações e sanções

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

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

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

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

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

IFAB

# Lei 5

# O Árbitro

## 1. A autoridade do árbitro

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

## 2. Decisões do árbitro

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

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

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

Exceto conforme descrito na Lei 12.3 e no protocolo VAR, uma sanção disciplinar (cartão amarelo/vermelho) só pode ser exibida após o jogo ter sido reiniciado, se o incidente tiver sido detetado por qualquer outro elemento da equipa de arbitragem e comunicado antes do jogo ter sido reiniciado; o reinício associado à infração não é aplicável.

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

## 3. Poderes e deveres

O árbitro deve:

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

**Vantagem**

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

**Medidas disciplinares**

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

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

**Lesões**
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado
- parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e só pode regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado; se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha que delimita o terreno de jogo. As exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo são apenas quando:
  - um guarda-redes se lesione
  - um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados
  - jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados
  - uma lesão grave ocorra
  - um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente
  - é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o jogador que irá executar o mesmo
- garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento
- quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deve ser advertido por comportamento antidesportivo
- quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo

- se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração, o árbitro recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo

**Interferência externa**

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

## 4. Vídeo árbitro (VAR)

A utilização de vídeo árbitros (VARs) só é permitida em jogos cujo organizador da competição tenha respeitado todos os requisitos do Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP), conforme estipulados nos documentos do FIFA's IAAP e após a permissão por escrito por parte da FIFA.

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

- golo/não golo
- penálti/não penálti
- cartão vermelho direto (mas não 2.º cartão amarelo)

- má identificação por parte do árbitro, aquando de uma advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração

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

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

**Revisões após o jogo ter começado**

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

## 5. Equipamento do árbitro

**Equipamento obrigatório**

Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:

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

**Outro equipamento**

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

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

Árbitros e ou outros elementos da equipa de arbitragem "no terreno de jogo" estão proibidos de utilizar joias ou outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

## 6. Sinais do árbitro

Consulte os gráficos aprovados para árbitros.

Pontapé de **Penálti**

Pontapé **Livre Indireto**

Pontapé **Livre Direto**

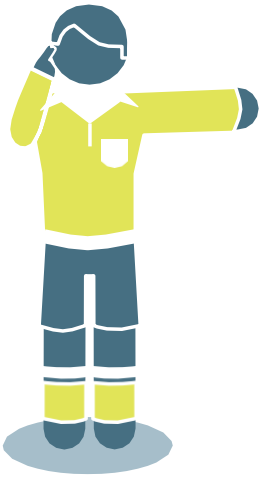
**Vantagem** (1)

**Vantagem** (2)

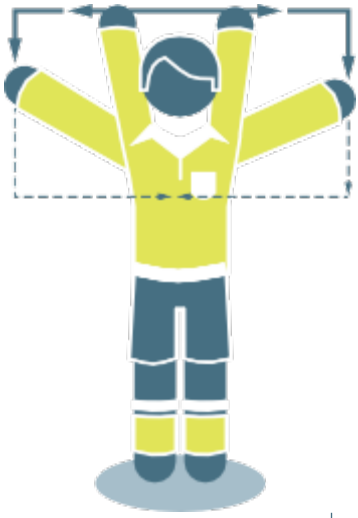
Pontapé **de Canto**

Pontapé **de Baliza**

Cartão **Vermelho** ou **Amarelo**



**Verificação** dedo na orelha, outra mão/braço esticado



**Revisão:**"Sinal de TV"

## 7. Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem

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

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

Isto refere-se a:

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

IFAB

# Lei 6

# Os outros elementos da equipa de arbitragem

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

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

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

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

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

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

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

## 1. Árbitros assistentes

Devem indicar quando:

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

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

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

## 2. 4º Árbitro

O quarto árbitro é também responsável por:

- supervisionar o processo de substituição
- verificar o equipamento de um jogador ou suplente
- verificar o regresso de um jogador a seguir a um sinal de autorização por parte do árbitro
- inspecionar a bola de substituição

- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento)
- informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos ocupantes da área técnica

### 3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

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

### 4. Árbitro assistente de reserva

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

### 5. Equipa de Vídeo arbitragem

O vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar a decisão utilizando a imagem de televisão com repetições, mas apenas para "claros e óbvios erros" ou "incidentes graves não detetados" relativos a golo/não golo, penálti/não penálti, cartão vermelho direto (mas não o 2º cartão amarelo) ou no caso de o árbitro efetuar uma má identificação numa advertência ou expulsão de um jogador da equipa que cometeu a infração.

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

- Continuar a ver o jogo enquanto o VAR está ocupado com uma verificação ou revisão
- Registar os incidentes relativos ao VAR e problemas de comunicação ou tecnológicos
- Assiste o VAR na comunicação com o árbitro, especialmente quando o VAR está a efetuar uma verificação/revisão, p. ex. dizendo ao árbitro para "parar o jogo" ou "retardar o recomeço", etc.

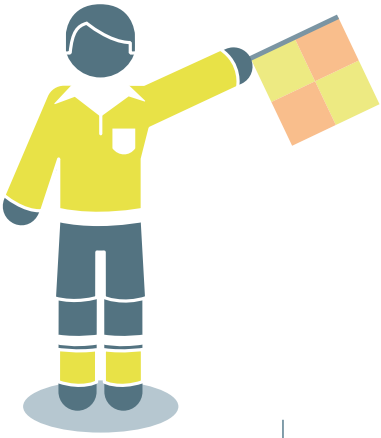
- Efetuar o registo de tempo gasto com as verificações ou revisões
- Elaborar um relatório sobre as decisões relacionadas com o VAR

## 6. Sinais dos árbitros assistentes

Consulte os gráficos aprovados para árbitros assistentes.

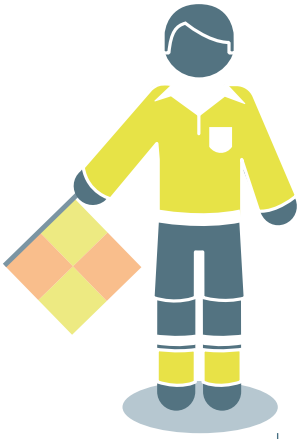
Pontapé livre a favor da equipa
**Atacante**

Pontapé livre a favor da equipa
**Defensora**

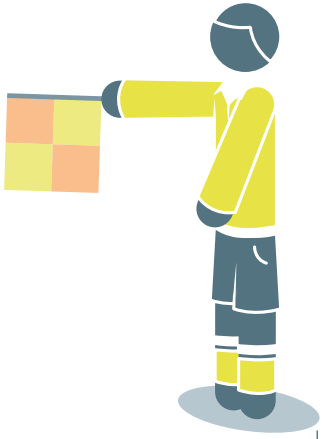


**lançamento lateral** para **atacante**

**lançamento lateral** para **defesa**



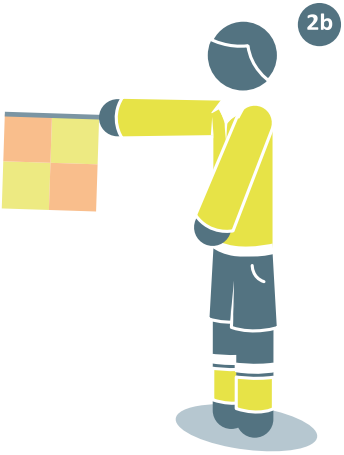
Pontapé de **Canto**



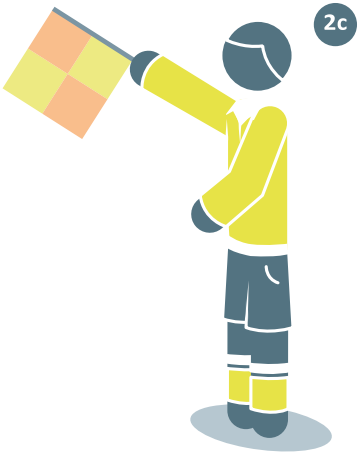
Pontapé de **Baliza**

**Fora de jogo**

**Fora de jogo**
**Deste lado** do campo




**Fora de jogo**
**Ao centro** do campo




**Fora de jogo**
**Do outro lado** do campo

IFAB®

## 7. Sinais dos árbitros assistentes adicionais

**Golo**

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

IFAB

# Lei 7

# A duração do jogo

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

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

3. **Recuperação do tempo perdido**
   Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo de jogo perdido ocasionado por:
   - substituições
   - avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo
   - perdas de tempo
   - sanções disciplinares
   - paragens médicas permitidas pelo regulamento da competição, p. ex., para hidratação (que não devem exceder 1 minuto) e paragens para arrefecimento (de 90 segundos a 3 minutos)
   - atrasos devido aos *checks* e revisões efetuadas pelo VAR
   - celebração de golos
   - qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (por exemplo devido a uma interferência por um agente externo)

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

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

### 4. Pontapé de penálti

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

### 5. Interrupção definitiva do jogo

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

IFAB

IFAB

# Lei 8

# O começo e o recomeço do jogo

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

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

## 1. Pontapé de saída

**Procedimento**

- o árbitro lança a moeda ao ar e a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída
- em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte
- a equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo
- no começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

Em cada pontapé de saída:

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

- pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária

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

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

## 2. Bola ao solo

**Procedimento**

- O lançamento de bola ao solo é executado para o guarda-redes da equipa defensora na respetiva área de penálti caso o jogo tinha sido interrompido e:
  - a bola esteja no interior da área de penálti ou
  - o último toque na bola tenha acontecido no interior da área de penálti
- Nos restantes casos, o árbitro executa o lançamento de bola ao solo para um jogador da equipa que tenha tocada na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, elemento estranho ou conforme descrito na Lei 9.1, um elemento da equipa de arbitragem
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 4m da bola até esta entrar em jogo

A bola entra em jogo quando toca no solo.

**Infrações e sanções**
A bola ao solo é novamente lançada:

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

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

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

IFAB
ATHIX
FIFA
REFEREE

IFAB

# Lei 9

# A bola em jogo e fora do jogo

1. **Bola fora do jogo**

   A bola está fora do jogo quando:

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

Nestes casos, o jogo é reiniciado com um lançamento de bola ao solo

2. **Bola em jogo**

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

IFAB

# Lei 10

# Determinação do resultado do jogo

## 1. Golo marcado

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

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

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

## 2. Equipa vencedora

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

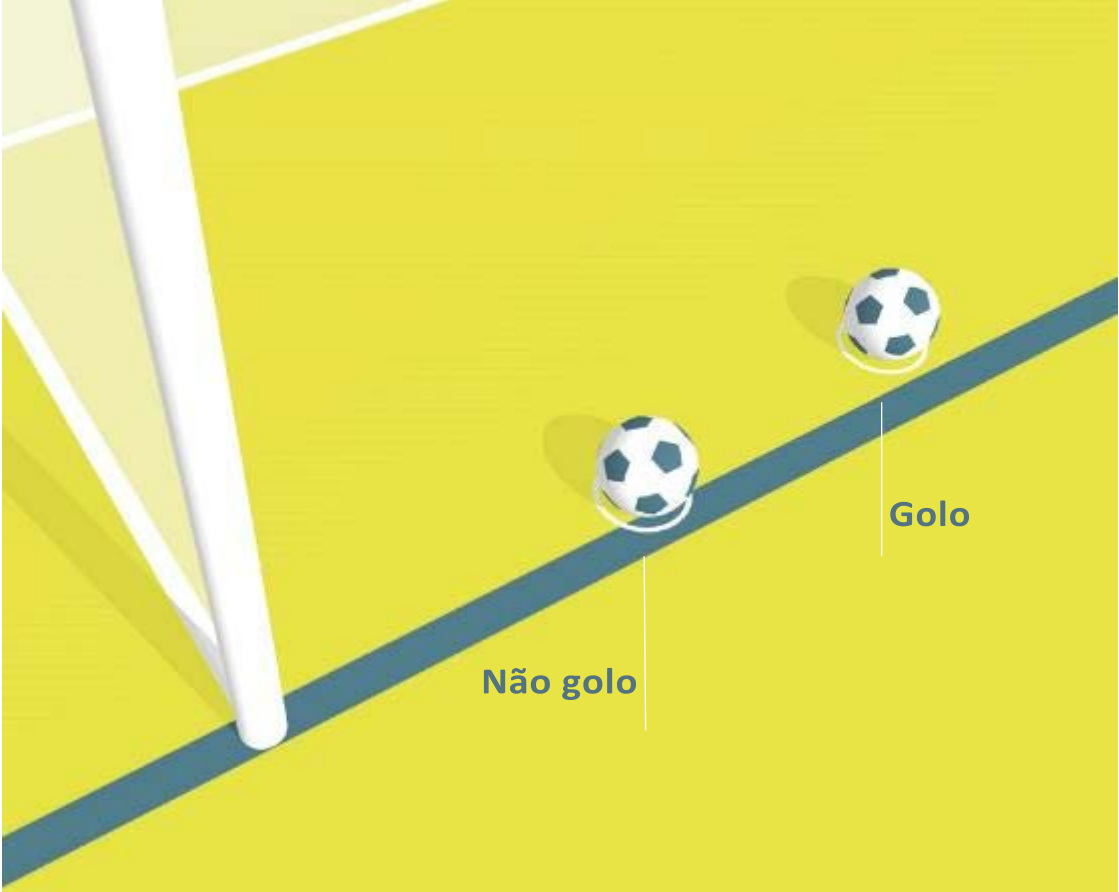
Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos:

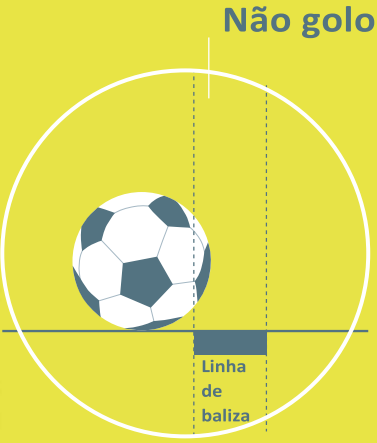
- regra dos golos marcados fora
- dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 15 minutos cada
- penáltis

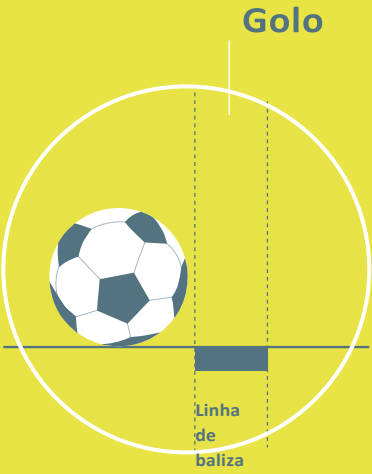
Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

## 3. Penáltis

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


Golo
Não golo


Não golo
Linha de baliza


Golo
Linha de baliza

**Procedimento**

**Antes dos penáltis terem início**

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

**Durante os penáltis**

- Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no terreno de jogo
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de penálti onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penálti
  - Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes

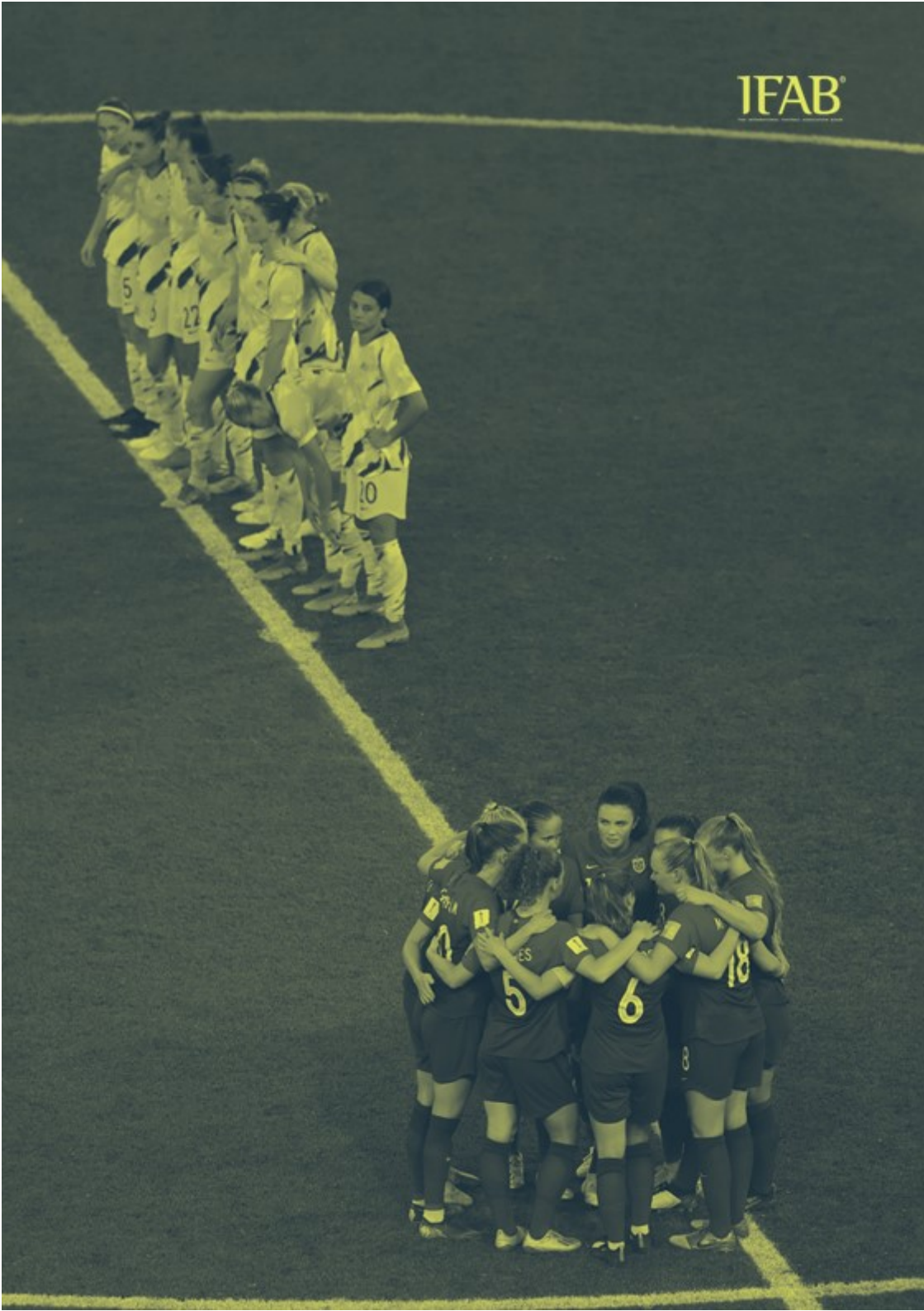
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez.
- O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados
- Se o guarda-redes cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, este será avisado na primeira infração e advertido em caso de reincidência.
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, esse pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido.
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido

**Sem prejuízo das condições seguintes, cada equipa executa cinco pontapés.**

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

**Substituições e expulsões durante a execução dos penáltis**

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


IFAB

IFAB

# Lei 11

# Fora de jogo

## 1. Posição de fora de jogo

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

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

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

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

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

- o penúltimo adversário ou
- os dois últimos adversários

## 2. Infração de fora de jogo

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

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

** Deverá ser considerado o primeiro ponto de contacto com a bola*

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

*ou*

- ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha:

  - ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra, de um elemento da equipa de arbitragem ou de um adversário
  - sido deliberadamente defendida por qualquer adversário

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

*'Jogar deliberadamente' (excluindo a infração deliberada de mão na bola)

acontece quando um jogador tem o controlo da bola e com a possibilidade de:

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

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

Os critérios seguintes deverão ser considerados de modo apropriado como indicadores de que o jogador teve o controlo da bola e como consequência, isso

deve ser considerado como ´jogar deliberadamente´ a bola:

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

- Uma bola deslocando-se pelo chão é mais fácil de jogar que vindo pelo ar

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

Em situações em que:

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

## 3. Sem infração

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

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

## 4. Infrações e sanções

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

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

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

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

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

IFAB
REFEREE

IFAB

# Lei 12

# Faltas e incorreções

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

## 1. Pontapé-livre direto

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

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

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

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

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

- Infração de mão na bola (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)

- agarrar um adversário
- impedir o movimento de um adversário com contacto
- morder ou cuspir sobre alguém que conste nas fichas de jogo das equipas ou sobre um elemento da equipa de arbitragem
- atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão

Ver também faltas na Lei 3

**Tocar a bola com a mão**

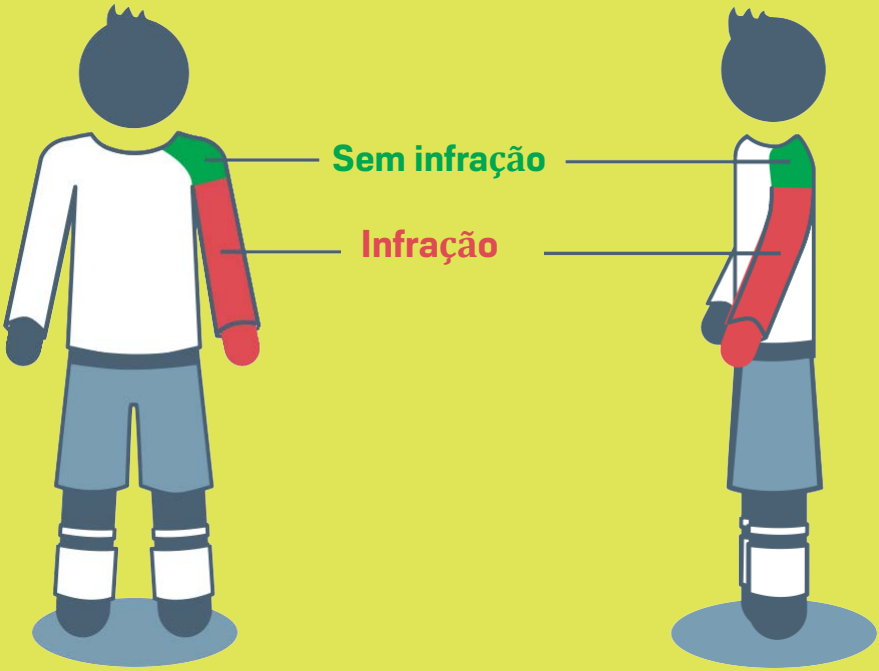
Com a finalidade de determinar com mais clareza as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila. Nem todo o toque da mão/braço de um jogador com a bola é infração.

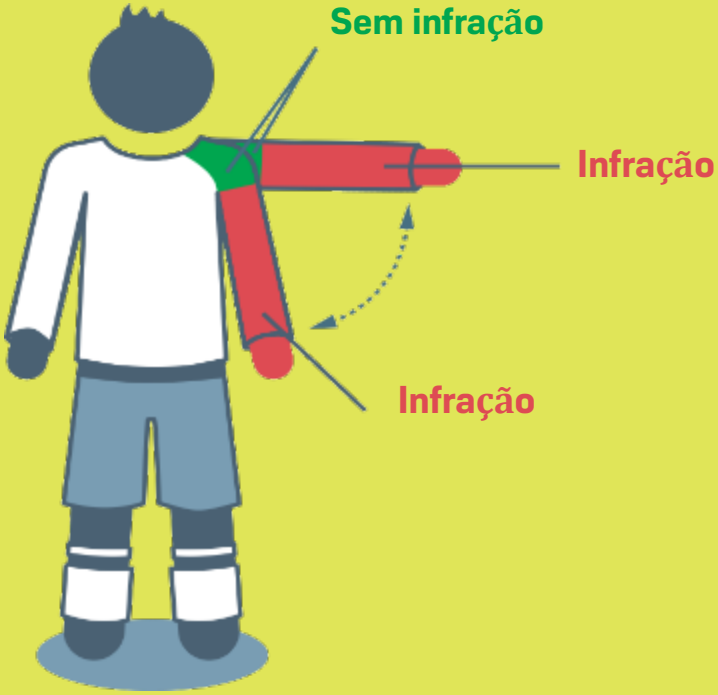
Considera-se infração se um jogador:

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

Fora da sua própria área de penálti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. Se o guarda-redes tocar a bola com a mão dentro da sua própria área de penálti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar. 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, o guarda redes será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque prometedor ou se evita um golo/clara oportunidade de golo da equipa adversária.

IFAB



## 2. Pontapé-livre indireto

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

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

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

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

Considera-se que o guarda-redes tem a bola com a(s) mão(s) em seu poder quando:

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

Se um guarda-redes tem a bola em seu poder com a(s) mão(s), nenhum adversário pode disputá-la.

**Jogar de maneira perigosa**

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

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

**Impedir a progressão de um adversário sem contato**

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

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

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

## 3. Medidas disciplinares

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

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

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

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

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

## Jogadores, suplentes e jogadores substituídos

### Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão

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 um 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; contudo, o jogador não será advertido se com a infração cometida interferiu com/evitou um ataque prometedor.

### Vantagem

No caso de o árbitro aplicar a vantagem por uma falta que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo. Contudo, se a infração consiste em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo; em consonância, o jogador não será advertido se a infração interferiu com/evitou um ataque prometedor.

A vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou numa segunda infração passível de advertência, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. O árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se o jogador jogar a bola ou disputar a bola com um adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, expulsa o jogador e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

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

**Infrações passíveis de advertência**
Um jogador deve ser advertido por:

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro
- não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com uma bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral
- infringir com persistência as Leis do Jogo (não está definido o número a partir do qual se pode falar de "persistência", nem um padrão de comportamento)
- comportamento antidesportivo
- entrar na RRA
- utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

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

- retardar o recomeço do jogo
- manifestar desacordo por palavras ou por atos
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- se tornar culpado de comportamento antidesportivo
- entrar na RRA
- utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo

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

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

- tenta enganar o árbitro, simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação)
- troca de lugar com o guarda-redes durante o jogo sem autorização do árbitro (ver Lei 3)
- comete, por negligência, uma infração sancionada com um pontapé-livre direto
- toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor da equipa contrária

- comete outra qualquer infração com o propósito de interferir com/cortar um ataque prometedor da equipa adversária exceto se o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola
- anula uma clara oportunidade de golo do adversário ao cometer uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola e o árbitro assinalar um pontapé de penalti
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo
- traça marcas não autorizadas no terreno de jogo
- joga a bola quando vai sair do terreno, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair
- atua de uma maneira que demonstra falta de respeito pelo jogo
- inicia deliberadamente um meio ilegal para a bola ser passada (inclusive vinda de um pontapé-livre ou pontapé de baliza) ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc. a fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos; o guarda-redes é penalizado se for o responsável pela iniciativa deliberada do meio ilegal
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço

**Celebração de um golo**

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

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

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

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

**Retardar o recomeço do jogo**

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

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

**Infrações passíveis de expulsão**

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

- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penálti)
- impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário cujo movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre (exceto da forma descrita abaixo).
- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- morder ou cuspir sobre alguém
- tornar-se culpado de conduta violenta
- usar linguagem e/ou ação(ões) ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo
- entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

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

**Impedir a marcação de um golo ou anular uma clara oportunidade de golo**

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penálti que anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um pontapé de penálti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar ou disputar a bola; em todas as outras circunstâncias (por ex.

agarrar, empurrar, puxar, sem possibilidade de jogar a bola etc.), o jogador tem de ser expulso.

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

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

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

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

**Falta grosseira**

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

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

**Conduta violenta**

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

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

### Elementos Oficiais das Equipas

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

**Aviso**

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

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

**Advertência**

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

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

**Expulsões**

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

- retardar o reinício do jogo da equipa adversária, p. ex. agarrar a bola, chutar a bola para longe, obstruir os movimentos de um jogador, etc.
- sair deliberadamente da área técnica para:
  - protestar ou discutir com um elemento da equipa de arbitragem
  - agir de forma provocatória ou inflamatória
- entrar na área técnica da equipa adversária de uma forma agressiva ou de confrontação
- lançar/pontapear deliberadamente um objeto para o interior do terreno de jogo
- entrar no terreno de jogo para:
  - confrontar um elemento da equipa de arbitragem (incluindo o intervalo e no final do jogo)
  - interferir com o jogo, um adversário ou um elemento da equipa de arbitragem
- entrar na sala de videoárbitro (VOR)
- comportamento físico ou agressivo (incluindo cuspir ou morder) para com um adversário, suplente, elemento oficial das equipas, elemento da equipa de arbitragem, espetador ou qualquer outra pessoa (p. ex. um apanha-bolas, segurança, elemento oficial da competição, etc.)
- receber uma segunda advertência durante o mesmo jogo
- utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva, insultuosa ou abusiva
- utilizar equipamento eletrónico ou equipamentos de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento
- tornar-se culpado de um ato de conduta violenta

**Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (ou a bola)**

Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas:

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

## 4. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada

Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro do terreno de jogo contra:

- um adversário – pontapé-livre indireto, direto ou pontapé de penálti

- um colega de equipa, um suplente, um jogador que tenha sido substituído, ou um jogador expulso, um elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de arbitragem – pontapé-livre direto ou pontapé de penálti

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

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

Se a bola está em jogo:

- um jogador comete uma infração fora do terreno de jogo contra um elemento da equipa de arbitragem ou jogador da equipa adversária, ou um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso ou um elemento oficial, ou
- um suplente, um jogador que tenha sido substituído ou que tenha sido expulso, ou um elemento oficial das equipas cometer uma infração contra um jogador da equipa adversária ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interferir com o mesmo fora do terreno de jogo,

o jogo recomeça com um pontapé-livre na linha delimitadora mais próxima do local onde ocorreu a infração/interferência; é assinalado um pontapé de penálti se se tratar de uma infração para pontapé-livre direto dentro da área de penálti do infrator.

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

Se um jogador efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão (bota, caneleira, etc.) o jogo recomeça com pontapé livre direto (ou pontapé de penálti).
Se um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo lançar ou pontapear um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um jogador da equipa adversária, lançar ou pontapear um objeto (incluindo uma bola) contra um suplente

adversário, um jogador que tenha sido substituído ou um jogador que tenha sido expulso, um elemento oficial da equipa ou elemento da equipa de arbitragem ou a bola de jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se este local for fora do terreno de jogo, o pontapé-livre é executado no local mais próximo na linha delimitadora; é assinalado um pontapé de penálti se tal ocorrer dentro da área de penálti do infrator.

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

IFAB

IFAB

# Lei 13

# Pontapés-livres

## 1. Tipos de pontapés-livres

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

**Sinal de pontapé-livre indireto**

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

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

**Bola entra na baliza**

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

## 2. Procedimento

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

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

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

A bola:

- deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador
- entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

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

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

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

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

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

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

## 3. Infrações e sanções

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

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

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

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

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

IFAB

# Lei 14

# O Pontapé de Penálti

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

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

## 1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de penálti e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis.

O executante do pontapé de penálti deve ser claramente identificado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2. Infrações e sanções

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

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

- O jogador executante do pontapé de penálti ou um seu colega de equipa infringe as Leis do Jogo:
  - se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido
  - se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto

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

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

- O guarda-redes transgride as Leis do Jogo:
  - se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
  - se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou na barra, o pontapé de penálti 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 penálti será repetido

Se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé de penálti, o mesmo será avisado na 1.ª infração durante o jogo, e será advertido em caso de reincidência.

- Um colega do guarda-redes transgride as Leis do Jogo:
  - se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado;
  - se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido.
- Um jogador de ambas as equipas infringem as Leis do Jogo, o pontapé é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal).
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto a favor da equipa que defende

**Se, depois de efetuado o pontapé de penálti:**

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

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

## 3. Quadro resumo

| Resultado do pontapé de penalti | | |
|---|---|---|
| | **Golo** | **Não Golo** |
| **Invasão pelo jogador atacante** | Penálti é repetido | Pontapé-livre indireto |
| **Invasão pelo jogador defensor** | Golo | Penálti é repetido |
| **Invasão pelo jogador defensor e atacante** | Penálti é repetido | Penálti é repetido |
| **Falta do guarda-redes** | Golo | Não defendido: o penálti não é repetido (a menos que o guarda-redes tenha claro impacto)<br>Defendido: o penálti é repetido e o guarda-redes é avisado; será advertido nas infrações seguintes |
| **Infração do guarda-redes e executante ao mesmo tempo** | Pontapé-livre indireto e executante é advertido | Pontapé-livre indireto e executante é advertido |
| **Bola pontapeada para trás** | Pontapé-livre indireto | Pontapé-livre indireto |
| **Simulacão ilegal** | Pontapé-livre indireto e executante é advertido | Pontapé-livre indireto e executante é advertido |
| **Executante errado** | Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido | Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido |

IFAB

IFAB

# Lei 15

# O lançamento lateral

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar.
Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

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

## 1. Procedimento

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

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

Todos os adversários têm de estar pelo menos a 2 metros de distância da linha lateral no local onde será executado o lançamento lateral.

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

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

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

## 2. Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes de esta ter sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o lançador cometer uma infração de mão na bola:

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

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

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

IFAB
PUMA
26
PUMA
PUMA

IFAB

# Lei 16

# O pontapé de baliza

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

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

## 1. Procedimento

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

## 2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé livre indireto; se o executante cometer uma infração por mão na bola:

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

Se, após a execução de um pontapé de baliza, estiverem adversários no interior da área de penálti por não terem tempo de sair da mesma, o jogo deve prosseguir. Se um adversário que se encontra dentro da área de penálti no momento em que o pontapé de baliza é executado, ou entrar na área de penálti antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé de baliza é repetido.

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

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

IFAB

IFAB

# Lei 17

# O pontapé de canto

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

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

## 1. Procedimento

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

## 2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre indireto; se o executante cometer uma infração de mão na bola:

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

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

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

IFAB

IFAB

# Protocolo VAR

# Protocolo – princípios, aspetos práticos e procedimentos

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

A utilização de Vídeo-Árbitros (VARs) só é permitido quando o organizador da partida/competição cumpriu todos os requisitos do Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP), conforme estabelecido nos documentos do FIFA's IAAP e após a permissão por escrito por parte da FIFA.

## 1. Princípios

O uso de VAR em jogos de futebol está baseado num determinado número de princípios, os quais devem ser aplicados em todos os jogos que usem o sistema VAR.

1. O vídeo árbitro (VAR) faz parte da equipa de arbitragem, com acesso independente às imagens do jogo, podendo assistir o árbitro apenas em caso de '**claros e óbvios erros**' ou '**incidentes graves não assinalados**' em relação a:
    a. **Golo/não golo**
    b. **Penalti/não penalti**
    c. **Cartão vermelho direto** (mas não uma segunda advertência)
    d. **Erro de identificação por parte do árbitro** (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado da equipa infratora)
2. O árbitro deve tomar sempre uma decisão, i.e. ao árbitro não é permitido uma 'não decisão' e depois utilizar o VAR para tomar a decisão; a decisão de permitir que o jogo continue após uma alegada infração pode ser revista.
3. A decisão inicial do árbitro não pode ser alterada, a menos que a revisão vídeo mostre que a mesma foi um 'claro e óbvio erro'.

4. Apenas o árbitro pode iniciar uma 'revisão'; o VAR (e os outros elementos da equipa de arbitragem) podem apenas recomendar uma 'revisão' ao árbitro.
5. A decisão final é sempre tomada pelo árbitro, seja baseada na informação do VAR ou depois do árbitro ter efetuado uma 'on-field review' (OFR).
6. Não há limite temporal para um processo de revisão uma vez que a qualidade da decisão é mais importante que a rapidez.
7. Os jogadores e os outros elementos oficiais não devem rodear o árbitro ou tentar influenciar a sua decisão no caso de uma decisão estar a ser revista ou na decisão final.
8. O árbitro deve estar 'visível' durante o processo de revisão para garantir a necessária transparência.
9. Se o jogo prosseguir após um incidente que depois é revisto, qualquer ação disciplinar tomada/necessária durante o período que se segue ao incidente não é cancelada, mesmo que a decisão original seja alterada (exceto uma advertência/expulsão por interferir com um ataque prometedor ou anular uma clara oportunidade de golo).
10. Se após uma interrupção o jogo recomeçar, o Árbitro apenas poderá fazer uma revisão em termos disciplinares para situações de má identificação de jogadores ou uma situação de expulsão relativamente a conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou gestos abusivos.
11. O período de tempo antes e após o incidente que pode ser alvo de revisão, é determinado pelas Leis de Jogo e pelo Protocolo VAR.
12. Uma vez que o VAR efetua automaticamente uma 'verificação' de todas as situações/decisões, não há necessidade de os treinadores ou jogadores solicitarem uma 'revisão'.

## 2. Decisões/incidentes passíveis de revisão

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

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

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

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

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

c. **Cartões vermelhos diretos (não segundos amarelos/advertências)**
   - anular uma clara oportunidade de golo (especialmente local da infração e posição dos outros jogadores)
   - falta grosseira (ou falta negligente)
   - conduta violenta, morder ou cuspir em alguém
   - usar ação(ões) ofensiva(s), insultuosos ou abusivos

d. **Erros de identidade (cartão vermelho ou amarelo)**
   Se o árbitro pune uma infração e depois exibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora, a identificação do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.

## 3. Aspetos práticos

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

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

## 4. Procedimentos

### Decisão inicial

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

- Retardar a bandeira/apito para uma infração só é permitido numa *muito clara situação de ataque* quando um jogador está prestes a marcar um golo ou tem uma corrida claramente para/em direção á área de penalti do adversário
- Se um árbitro assistente retardar o sinal de bandeira numa infração, o árbitro assistente deve levantar a bandeira no caso de ocorrer um golo, penálti, canto ou pontapé-livre ou lançamento a favor da equipa atacante ou esta manter a posse de bola após o término do ataque inicial. Nas restantes situações, o árbitro assistente deve decidir se deve ou não levantar a bandeira, de acordo com os requisitos do jogo

**Verificação**

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

**Revisão**

- O árbitro pode iniciar uma 'revisão' para um potencial 'claro e óbvio erro' ou 'incidente grave não detetado' quando:
  - o VAR (ou outro elemento da equipa de arbitragem) recomendar uma 'revisão'
  - o árbitro suspeita que algo grave não foi 'assinalado'

- Se o jogo já está interrompido, o árbitro retarda o recomeço
- Se o jogo ainda não foi interrompido, o árbitro interrompe o jogo quando a bola se encontrar numa zona/situação neutral (normalmente quando nenhuma das equipas se encontra num movimento de ataque) e faz o "sinal de TV"
- Em ambas as situações, o árbitro deve indicar que uma 'revisão' irá ter lugar efetuando claramente o 'sinal de TV' (delineando a forma de um ecrã de TV)
- O VAR descreve ao árbitro o que pode ser visto na(s) repetição(ões) de TV e então o árbitro:

  - Faz o "sinal de TV" (se ainda não o fez) e dirige-se área de revisão do árbitro para ver as imagens de repetição – 'on-field review' (OFR) – antes de tomar a decisão final. Os outros elementos da equipa de arbitragem não efetuarão a revisão das imagens, exceto em circunstância excecionais a pedido do árbitro.

    *ou*

  - Toma a decisão final baseada na sua própria perceção, na informação do VAR e quando apropriado, informação dos restantes elementos da equipa de arbitragem – revisão apenas do VAR
- No final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve efetuar novamente o 'sinal de TV', seguido de imediato pela decisão final.
- Para decisões subjetivas, p.ex. intensidade de uma infração, interferência em caso de fora de jogo, considerações em caso de mão na bola (posição, intenção, etc.) uma 'on-field review' (OFR) é frequentemente apropriada
- Para decisões fatuais p.ex. local da infração ou do jogador (fora de jogo), local do contacto (mão na bola, falta), local (dentro ou fora da área de penálti), 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 fatual se isso ajudar a gestão dos jogadores/jogo ou a 'vender' a decisão (p.ex. uma decisão crucial para o jogo perto do final do mesmo)

- O árbitro pode solicitar diferentes ângulos de câmara/velocidades de repetição, mas em geral, as repetições em câmara lenta só devem ser usadas para factos, p.ex. posição da infração/jogador, local de contacto para infrações com contacto físico e mão na bola, bola fora do terreno de jogo (incluído golo/não golo); velocidade normal deverá ser usada para 'intensidade' da infração ou para decidir se foi uma infração de mão na bola
- Para decisões/incidentes relacionados com golos, penálti/não penálti e cartões vermelhos por anular uma clara oportunidade de golo, poderá ser necessário rever a fase de ataque que levou diretamente à decisão/incidente; isto poderá incluir a forma como a equipa atacante ganhou a posse da bola na jogada.
- As Leis de Jogo não permitem alteração às decisões sobre o recomeço de jogo (cantos, lançamentos, etc) após o jogo se ter reiniciado, pelo que essas decisões não podem ser revistas.
- Se o jogo foi interrompido e recomeçado, o árbitro apenas pode efetuar uma 'revisão' e efetuar a respetiva punição disciplinar, em caso de erro de identificação ou de uma potencial infração para expulsão relacionada com conduta violenta, cuspir, morder ou ter ação(ões) extremamente ofensivos, insultuosos ou abusivos.
- O processo de revisão deverá ser efetuado da forma mais eficiente possível, mas a precisão da decisão final é mais importante do que a rapidez. Por esta razão e porque algumas situações são complexas com diversas decisões/incidentes passiveis de revisão, não há limite temporal máximo para o processo de revisão.

**Decisão final**

- Quando o processo de revisão termina, o árbitro deve efetuar o 'sinal de TV' e comunicar a decisão final
- O árbitro então toma/altera/anula qualquer decisão disciplinar (quando aplicável) e recomeça de acordo com as Leis de Jogo.

**Substitutos e elementos oficiais**

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

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

**Validade do jogo**

Em princípio um jogo não será invalidado por motivo de:

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

## Incapacidade de VAR, AVAR ou Operador de Repetição (RO)

Lei 6 - Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem estipula: "As regras da competição devem estabelecer claramente quem substitui um elemento da equipa de arbitragem que não pode começar ou continuar e quaisquer mudanças associadas". Em partidas usando VARs, isso também se aplica aos operadores de repetição.

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

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

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

IFAB

IFAB

# Programa de qualidade da FIFA

# Programa de Qualidade da FIFA

O Programa de Qualidade da FIFA define critérios, com base em pesquisas bem fundamentadas, para produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias utilizadas no jogo de Futebol. Além dos requisitos de qualidade obrigatórios em alguns campos de aplicação, são oferecidas recomendações uniformes noutras áreas, com base nas quais os organizadores da competição podem especificar nos seus próprios regulamentos.

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

FIFA® BASIC | FIFA® QUALITY | FIFA® QUALITY PRO

**FIFA Basic***

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

**FIFA Quality**

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

**FIFA Quality Pro**

A ênfase dos requisitos de teste está no desempenho, precisão e segurança de primeira classe. Produtos, superfícies do terreno de jogo e tecnologias com esta marca de qualidade são projetados para desempenho ideal e uso no mais alto nível.

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

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

IFAB

IFAB

# Resumo das Alterações às Leis

# 2023/24

# Resumo das alterações às Leis

**Lei 3 – Os Jogadores**

- Esclarecimento sobre pessoa(s) extra(s) no terreno de jogo quando um golo é marcado

**Lei 6 – Os outros elementos da equipa de arbitragem**

- Passa a ser autorizado o árbitro assistente de reserva (AAR) a auxiliar o árbitro da mesma forma que os outros elementos da equipa de arbitragem 'no terreno de jogo'

**Lei 7 – A duração do jogo**

- 'Comemoração de golo' passa a ser um ponto separado na lista de causas para recuperação de tempo perdido e que o árbitro pode aplicar

**Lei 10 – Determinação do resultado de um jogo**

- O termo 'pontapés da marca de penálti' é substituído por 'penáltis'
- Esclarecimento de que as advertências para os elementos oficiais das equipas, bem como para jogadores, não são considerados na execução dos penáltis

**Lei 11 Fora de jogo**

- Esclarecimento das linhas orientadoras que distinguem entre 'jogar deliberado' e 'ressalto', como descrito na circular 26 (Julho de 2022)

**Lei 12 – Faltas e comportamentos antidesportivos**

- Esclarecimento de que se o árbitro assinalar um penálti por uma infração que envolveu um jogador da equipa defensora contra um adversário na disputa da bola (excluindo agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.), a mesma sanção deve ser aplicada ao jogador quanto numa tentativa de jogar a bola, ou seja, se a infração parar ou interferir com um ataque prometedor – sem advertência (sem cartão amarelo)

**Lei 12 – Faltas e comportamentos antidesportivos**

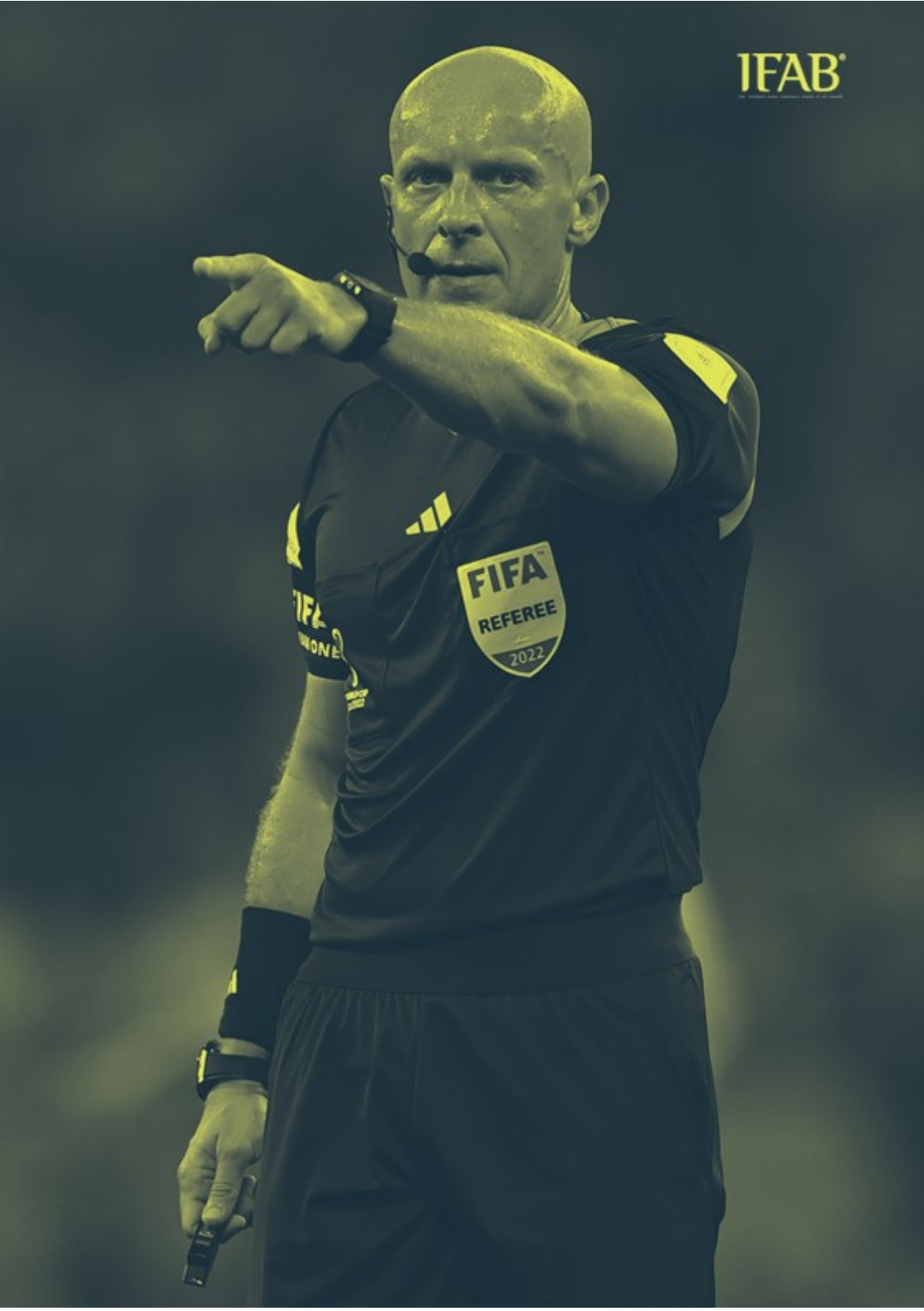
- Esclarecimento de que o treinador principal da equipa, que esteja presente na área técnica, não pode ser sancionado por infração cometida por jogador 'não identificado'

**Lei 14 – O Pontapé de Penálti**

- Esclarecimento de que o guarda-redes não deve comportar-se de forma que mostre falta de respeito pelo jogo e pelo adversário, ou seja, distraindo deslealmente o executante

**Protocolo de Videoárbitro (VAR)**

- Confirmação de que o sistema de VAR 'light' não envolve o operador de imagem (RO)


IFAB
FIFA
REFEREE
2022

# Detalhe de todas as alterações às Leis

Abaixo seguem-se todas as alterações às Leis de Jogo referentes à edição de 2023/2024. Relativamente a cada alteração, é fornecido o texto anterior, conforme apropriado, seguido de uma explicação sobre a alteração.

**Legenda**

As principais alterações estão sublinhadas a amarelo e realçadas na margem.

As alterações sublinhadas são editoriais.

CA = Cartão Amarelo (advertência); CV = Cartão Vermelho (expulsão).

## Lei 3 – Os jogadores (p.50)

### 9. Golo com uma pessoa extra no terreno de jogo

**Texto adicional**

Se, após a marcação de um golo, o árbitro detetar, antes do recomeço do jogo, que uma pessoa a mais estava no terreno de jogo quando o golo foi marcado e essa pessoa interferiu com o jogo:

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

- um elemento estranho e não teve interferência no jogo

**Explicação**

Esclarecimento de que o árbitro deve agir contra uma pessoa a mais no terreno de jogo quando um golo foi marcado somente se a pessoa interferiu com o jogo, por exemplo, a Lei não espera que o árbitro penalize uma invasão do terreno de jogo se isso não afetar o jogo.

## Lei 6 – Os outros elementos da equipa de arbitragem (p. 69, 71)

**Texto alterado**

Os outros elementos da equipa de arbitragem ´no terreno de jogo´ (dois árbitros assistentes, um quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, um árbitro assistente de reserva, um videoárbitro (VAR) e pelo menos um assistente de VAR (AVAR) podem ser nomeados para os jogos. (...)

O árbitro, os árbitros assistentes o quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente de reserva, são os elementos da equipa de arbitragem ´no terreno de jogo´.
(...)
~~Com exceção do árbitro assistente reserva~~, Os outros elementos da equipa de arbitragem 'em terreno de jogo' prestam assistência ao árbitro nas situações de falta ou infração, nos casos em que têm uma melhor visão do que o árbitro (...)
(...)

**4. Árbitro Assistente de Reserva**

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

**Explicação**

O uso de árbitros assistentes de reserva aumentou significativamente e, portanto, é lógico que eles possam dar a mesma assistência ao árbitro que os outros árbitros 'no terreno de jogo'.

## Lei 7 – A Duração do jogo (p. 77)

### 3. Recuperação do tempo perdido

**Texto alterado**

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

• substituições
• (...)
• celebrações de golos
• qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (~~por exemplo celebração de golos~~ i.é. devido a interferência de um agente externo)

**Explicação**

As comemorações dos golos serão consideradas separadamente para enfatizar que muitas vezes resultam em uma quantidade significativa de tempo perdido e que o árbitro considerar.

## Lei 10 – Determinação do resultado do jogo (p. 87)

### 3. Equipa vencedora

**Texto alterado**

(...)

Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora (...), só são permitidos os seguintes procedimentos:
• regra dos golos marcados fora
• dois períodos iguais de prolongamento que não excedam 15 minutos cada
• ~~pontapés da marca de penálti~~ penáltis

Pode ser utilizada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

**3. ~~Pontapés da marca de penálti~~ Penáltis**

~~Pontapés da marca de penálti~~ Os penáltis têm lugar após o jogo terminar (...); avisos e advertências a jogadores e a elementos oficiais das equipas

ocorridas durante o jogo não são considerados para os ~~pontapés da marca de penálti~~ penáltis.

**Procedimento**

**Antes dos ~~pontapés da marca de penálti~~ penáltis**

- (…)

**Durante ~~os pontapés da marca de penálti~~ penáltis**

- (…)

**Sem prejuízo das condições seguintes, cada equipa executa cinco pontapés**

- (…)

- ~~Pontapés da marca de penálti~~ Os penáltis não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do terreno de jogo. (…)

**Substituições e expulsões durante ~~os pontapés da marca de penálti~~ penáltis**

A alteração de 'pontapés da marca de penálti' para 'penáltis' também é aplicado ao seguinte:

- Orientações para expulsões temporárias (sin bins)
- Lei 2.2 – Substituição de bola defeituosa
- Lei 3.5 – Infrações e sanções
- Lei 5.3 – Poderes e deveres
- Lei 12.3 – Medidas disciplinares
- Glossário
- Diretivas práticas para elementos das equipas de arbitragem

**Explicação**

- O termo 'pontapés da marca de penálti' está ultrapassado e raramente é utilizado. A maioria das pessoas refere-se a 'penáltis'
- Esclarecimento de que os avisos e advertências para os elementos oficiais das equipas, bem como para jogadores, não são considerados nos penáltis

## Lei 11 – Fora de jogo (p. 94, 95)

### 2. Infração de fora de jogo

**Texto adicional**

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

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

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

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

Os critérios seguintes deverão ser considerados de modo apropriado como indicadores de que o jogador teve o controlo da bola e como consequência,

Isso deve ser considerado como ´jogar deliberadamente´ a bola:

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

**Explicação**

A redação adicional esclarece as diretrizes para distinguir entre 'jogar deliberado' e 'desvio/ressalto' com base na expectativa de que um jogador que está claramente em posição de fora de jogo não deve ficar em jogo em

todas as ocasiões em que um adversário se movimente e toque na bola. Esta redação foi publicada na circular 26 do IFAB (julho de 2022).

## Lei 12 – Faltas e Comportamento antidesportivo: (p. 106, 107)

### 3. Medidas disciplinares

#### Texto adicional

(...)

**Advertências por comportamento antidesportivo**

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

- (...)
- toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor da equipa contrária
- comete outra qualquer infração com o propósito de interferir com/cortar um ataque prometedor da equipa adversária exceto se o árbitro assinalar um pontapé de penálti por uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola ou numa disputa pela bola
- anula uma clara oportunidade de golo do adversário cometendo uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola ou numa disputa pela bola e o árbitro assinalar um pontapé de penalti
- (...)

**Anular uma clara oportunidade de golo (COG)**

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro de sua própria área de penálti que anula ao adversário uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinala um penálti, o infrator é advertido se a infração foi na tentativa de jogar a bola ou numa disputa pela bola; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.), o jogador infrator deve ser expulso.

#### Explicação

Nem sempre é claro se uma ação foi uma tentativa de jogar a bola ou numa disputa pela bola (ou ambos). O mesmo princípio deve ser aplicado para disputar a bola e tentar jogar a bola. Quando o árbitro assinala um penálti por uma infração que anule uma COG, o jogador infrator só é expulso se a infração for cometida sem este ter possibilidade de jogar a bola.

## Lei 12 – Faltas e Comportamento antidesportivo: (p. 108)

### 3. Medidas disciplinares

**Texto adicional**

(...)

**Elementos oficiais das equipas**

Quando uma infração for cometida por alguém presente na área técnica (suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa) e o infrator não puder ser identificado, o treinador principal da equipa presente na área técnica receberá essa mesma sanção.

**Explicação**

Esclarecimento de que o treinador principal da equipa pode ser punido apenas por uma infração cometida por um 'infrator não identificado' que esteja dentro/na área técnica, ou seja, isso não se aplica a uma infração cometida por um 'jogador não identificado'.

## Lei 14 – O Pontapé de Penálti (p. 119)

### 1. Procedimento

**Texto adicional**

(...)

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

**Explicação**

Esclarecimento de que o guarda-redes não deve comportar-se de forma a não respeitar o jogo e o adversário, ou seja, distraindo deslealmente o executante.

## Protocolo de videoárbitro (VAR) (P.140)

### 3. Aspetos práticos

**Texto alterado**

O uso de VARs durante os jogos envolve os seguintes aspetos práticos:

- O VAR observa o jogo na sala de operações vídeo - vídeo operation room (VOR), assistido por um ou mais assistentes de vídeo árbitro (AVARs) ~~e um operador de repetição (RO)~~
- Dependendo do número de ângulos das câmaras (e outras considerações) poderá haver mais do que um AVAR e um ou mais operadores de imagem (ROs)
- (…)

**Explicação**

A redação alterada reflete que o sistema VAR 'light', que não envolve um operador de imagem

IFAB

# Glossário

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

# Órgãos do futebol

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

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

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

**Federação nacional de futebol**
Órgão responsável pelo futebol num determinado país

# Termos de futebol

## A

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

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

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

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

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

# B

**Brutalidade**
Um ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento

**Bola ao Solo**
Método de recomeço de jogo – o árbitro larga a bola para um jogador da equipa que tocou em ultimo lugar na bola (excepto na área de penálti, onde a bola é largada para o guarda-redes); a bola está em jogo logo que toque no solo

# C

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

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

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

**Comportamento antidesportivo**
Ação ou comportamento incorreto; punível com advertência

**Conduta violenta**

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

# D

**Defesa**

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

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

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

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

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

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

# E

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

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

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

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

**Espírito do jogo**
Os princípios essenciais do futebol (ethos) como um desporto, mas também dentro de uma partida particular

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

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

# F

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

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

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

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

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

# I

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

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

**Insignificante**
Não significativo, mínimo

**Intencional**
Uma ação deliberada (que não um acidente)

**Intercetar**
Impedir que a bola chegue ao destino pretendido

**Interferência indevida**
Ação ou influência que é desnecessária

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

# J

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

# L

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

# N

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

# P

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

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

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

**Penáltis**
*Anteriormente 'Pontapés da marca do penálti'*

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

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

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

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

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

**Posição no recomeço 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)

# R

**Recomeço**
Qualquer método de reiniciar o jogo após ter sido interrompido

**Regra dos golos marcados fora**

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

# S

**Sanção**

Ação disciplinar tomada pelo árbitro

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

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

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

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

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

# T

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

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

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

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

# V

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

# Termos de Arbitragem

## Elemento da equipa de arbitragem

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

## Árbitro

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

## Outros elementos da equipa de arbitragem

**Elementos da Equipa de Arbitragem "no terreno de jogo"**

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

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

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

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

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

## Equipa de vídeo arbitragem (VMOs)

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

- **Assistente vídeo árbitro (AVAR)**

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

- **Vídeo árbitro (VAR)**

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

IFAB

# Diretrizes Práticas Para os elementos da equipa de arbitragem

# Introdução

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

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

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

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

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

Legenda:

- AA = Árbitro assistente
- AAA = Árbitro assistente adicional

# Posicionamento, Movimentação e Trabalho de equipa

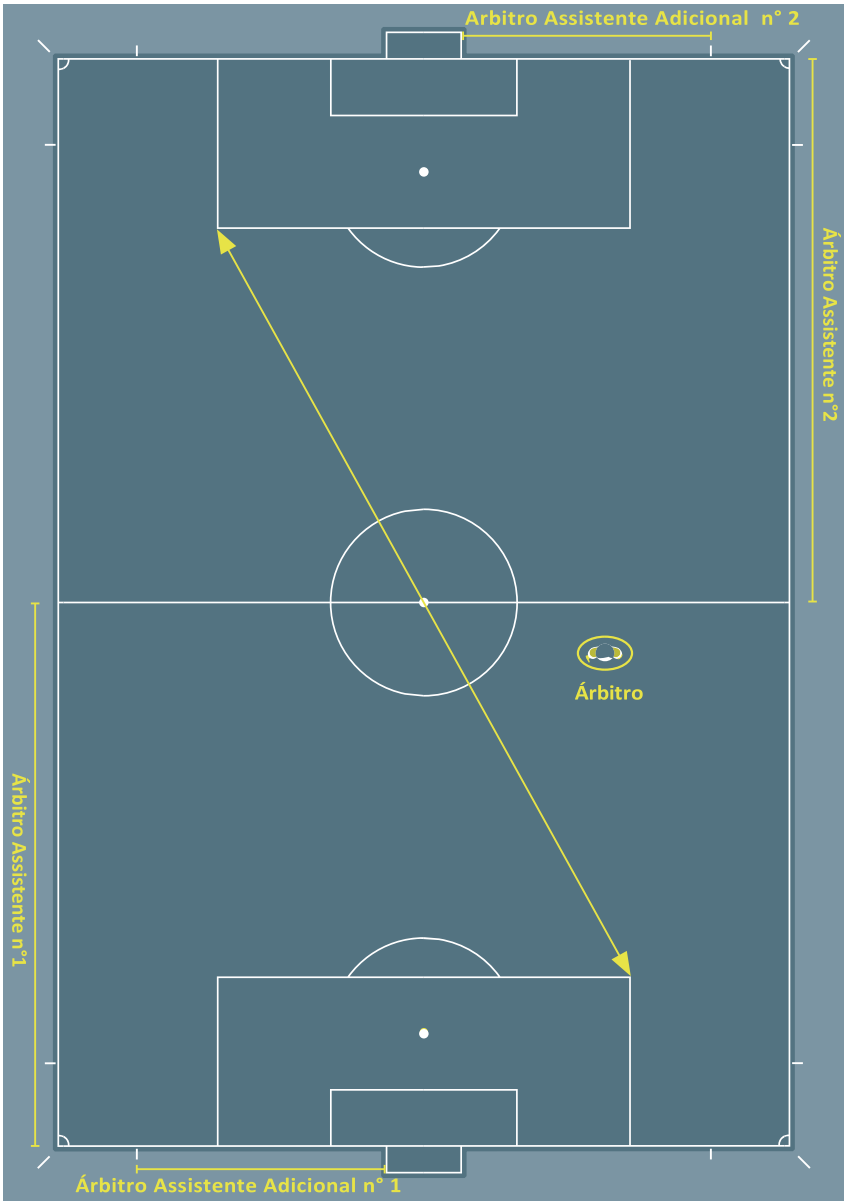
## 1. Posicionamento geral e movimentação

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

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

**Recomendações:**

- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo
- O árbitro assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal
- Acompanhar o jogo numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo e manter o árbitro assistente mais próximo no seu campo de visão
- O árbitro deve encontrar-se suficientemente perto da jogada para observar o jogo, mas sem interferir no mesmo
- "O que é preciso ver" nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também tem que prestar atenção:
  - aos confrontos de jogadores sem bola
  - às possíveis infrações na zona para onde se dirige o jogo
  - às infrações que são cometidas depois da bola ter sido afastada


Árbitro Assistente Adicional n° 1
Árbitro Assistente n°1
Árbitro
Árbitro Assistente n°2
Arbitro Assistente Adicional n° 2

## Posicionamento dos Árbitros Assistentes e Árbitros Assistentes Adicionais

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

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

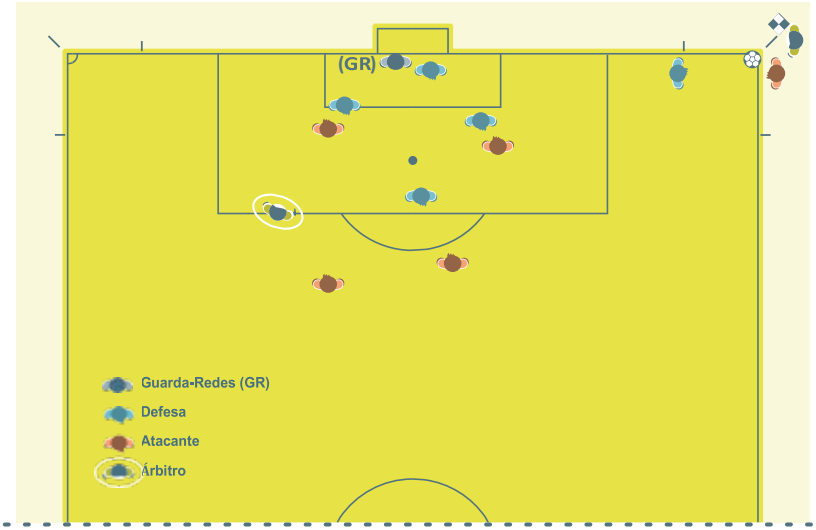
## 2. Posicionamento e trabalho de equipa

### Consulta

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

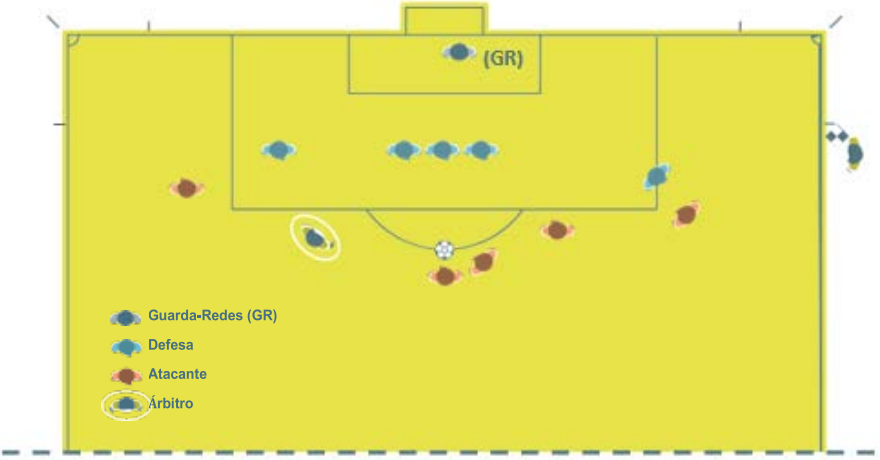
### Pontapé de canto

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



**Pontapé-livre**

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


(GR)
Guarda-Redes (GR)
Defesa
Atacante
Árbitro

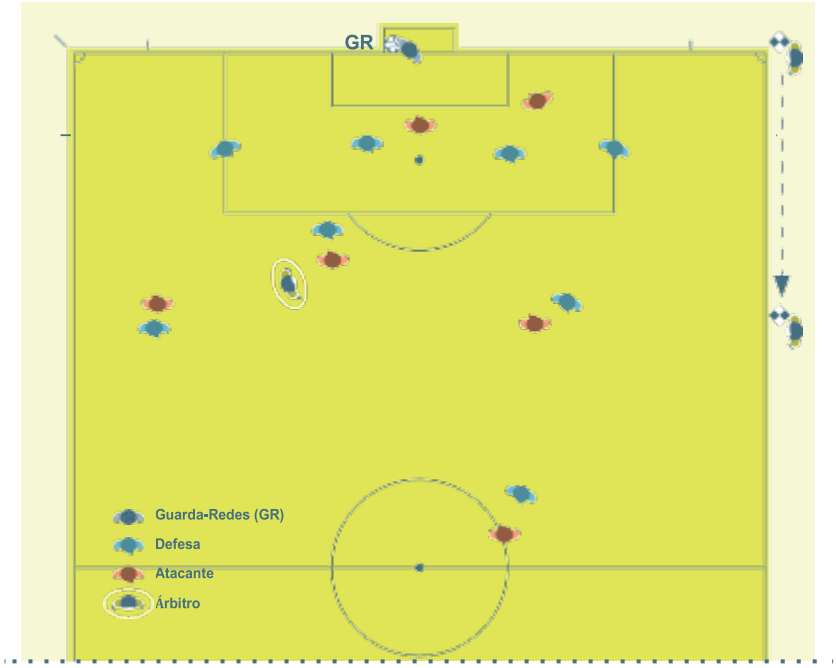
(GR)
Guarda-Redes (GR)
Defesa
Atacante
Árbitro

**Situações de "golo ou não golo"**

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

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

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



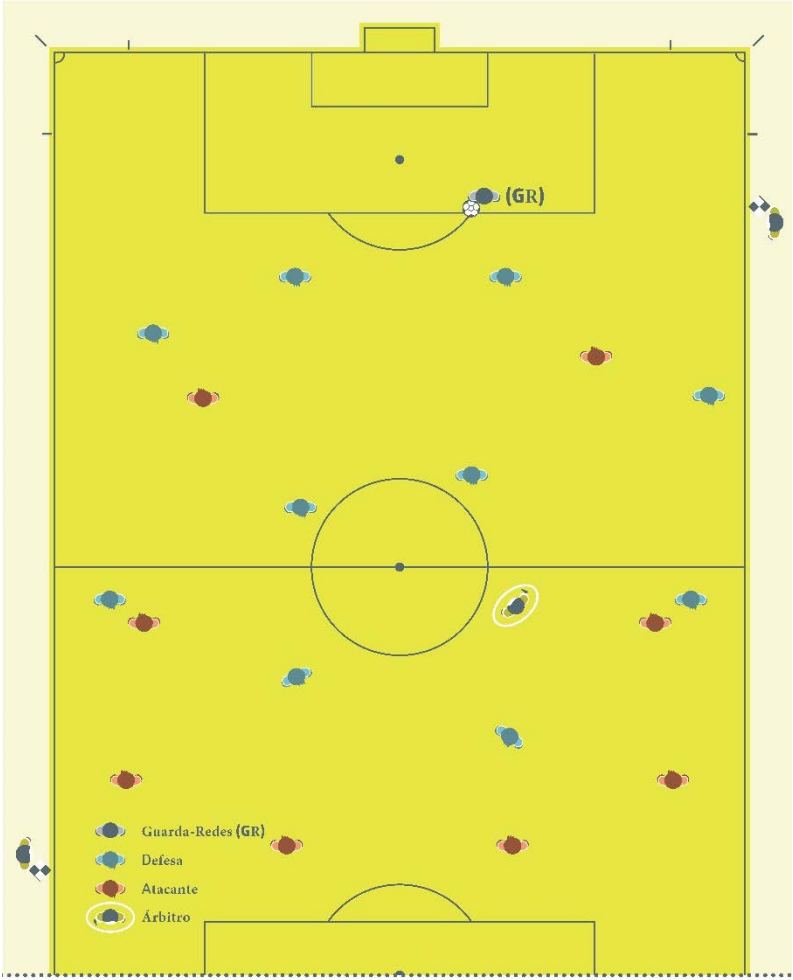
**Pontapé de baliza**

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

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

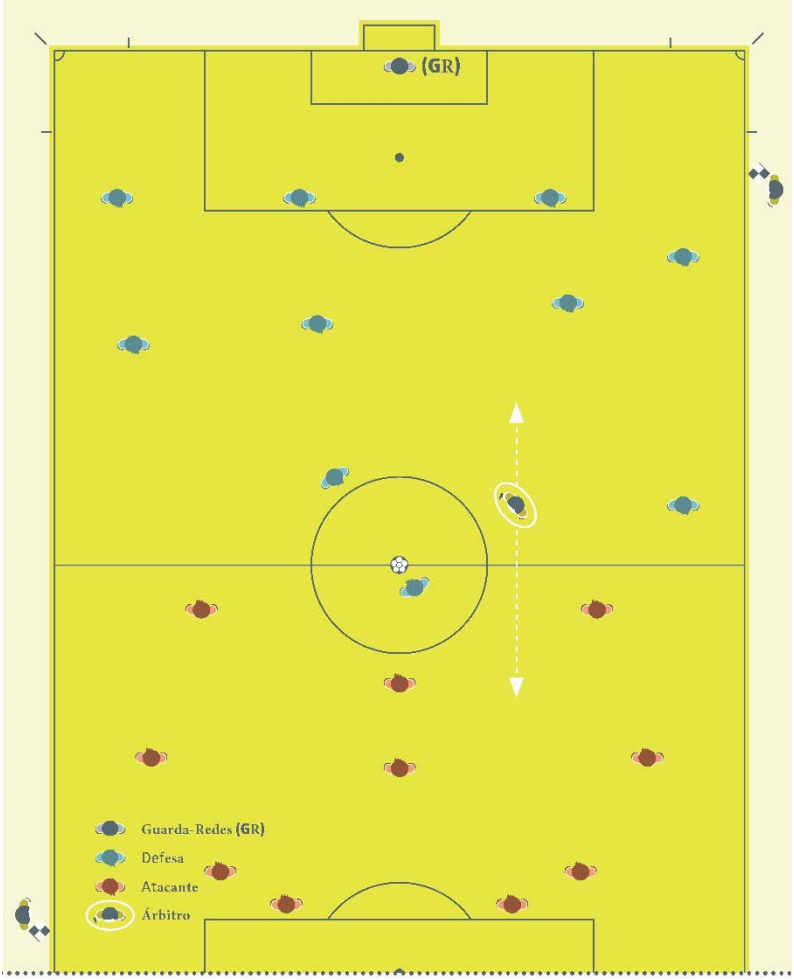
**O guarda-redes solta a bola das mãos**

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



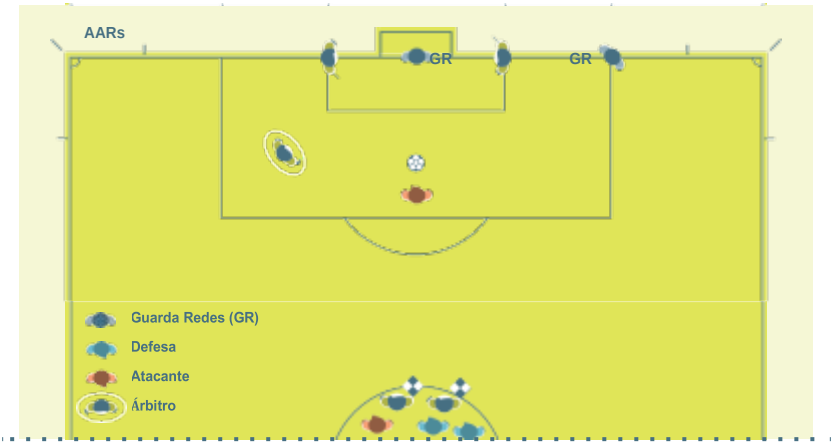
**Pontapé de saída**

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



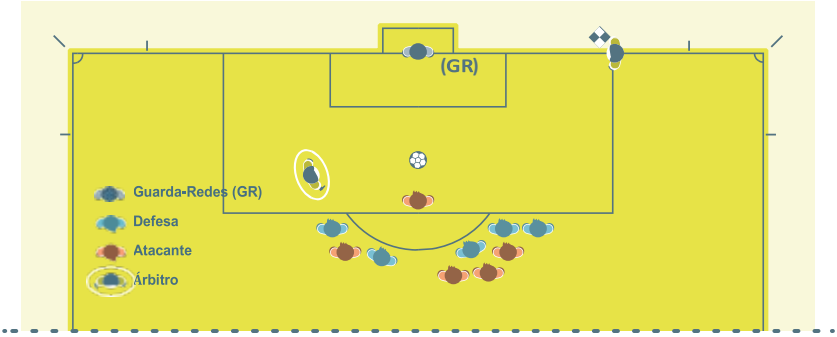
## Penáltis

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza. O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver árbitros assistentes adicionais, estes devem colocar-se em cada interseção da linha de baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da baliza respetivamente, exceto quando é usada tecnologia da linha de golo, quando só é necessário um árbitro assistente adicional. Neste caso o árbitro assistente adicional 2 e o árbitro assistente 1 devem controlar os jogadores no círculo central e o árbitro assistente 2 e o quarto árbitro devem controlar as áreas técnicas.

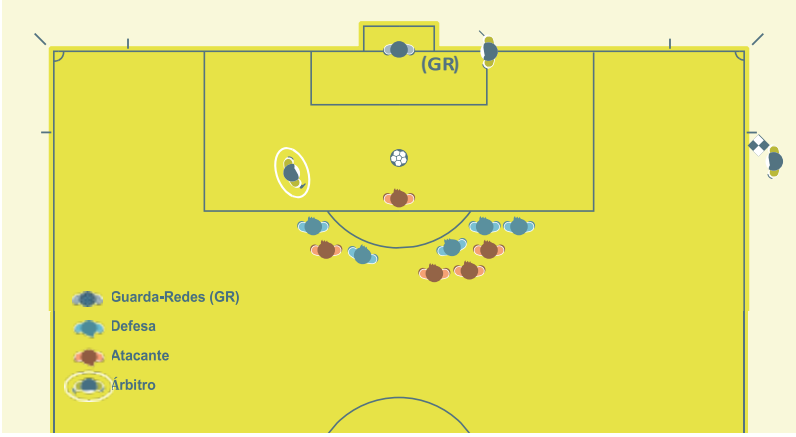


**Pontapé de penálti**

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




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



### Confrontações em grupo

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

### Distância exigida

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

### Substituição

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

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

IFAB

# Linguagem corporal, comunicação e apito

## 1. Árbitros

### Linguagem corporal

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

- ajudar a controlar o jogo
- mostrar autoridade e autodomínio

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

### Sinais

Ver Lei 5 para diagramas de sinais

### Apito

O apito é necessário para assinalar

- o pontapé de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e do prolongamento) ou o recomeço após um golo
- a interrupção do jogo para:
  - um pontapé-livre ou um pontapé de penálti
  - suspender ou dar o jogo por terminado
  - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo
- o recomeço de jogo nos:
  - pontapés-livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar
  - pontapés de penálti
- o recomeço do jogo depois de uma interrupção devida a:
  - um cartão amarelo ou vermelho
  - uma lesão
  - uma substituição

O apito NÃO é necessário para assinalar:

- a interrupção do jogo para um evidente:
  - pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou golo
- o recomeço do jogo depois de:
  - a maior parte dos pontapés-livres, pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou lançamento da bola ao solo

O uso muito frequente e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário.

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

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

## 2. Árbitros Assistentes

### Sinal "beep"

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

- fora de jogo
- faltas (fora do campo de visão do árbitro)
- lançamentos laterais, pontapés de canto, pontapés de baliza ou golos (situações difíceis)

### Sistema de comunicação eletrónico

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

### Técnica da bandeira

A bandeira do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o árbitro assistente mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve

interromper a corrida, colocar-se de frente para o terreno de jogo, estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero). A bandeira deve ser como uma extensão do braço. O árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o árbitro assistente deve mudar a bandeira de mão por baixo do nível da cintura. Se o árbitro assistente assinala que a bola saiu do terreno de jogo, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba

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

- se o jogo foi interrompido, deve recomeçar, de acordo com as Leis do Jogo (pontapé-livre, penálti, etc.)
- se o jogo já recomeçou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um pontapé-livre ou uma penálti

**Gestos**

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

**Sinais**

Ver Lei 6 para diagramas de sinais

**Pontapé de Canto/Pontapé de Baliza**

Se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza o árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar ao árbitro que a bola saiu do terreno de jogo e no caso de ter saído:

- perto do árbitro assistente - indicar se se trata de um pontapé de baliza ou pontapé de canto
- longe do árbitro assistente - estabelecer contacto visual com o árbitro e seguir a sua decisão

Se a bola ultrapassa claramente a linha de baliza, o árbitro assistente não necessita de levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do terreno de jogo. Se a decisão de pontapé de baliza ou pontapé de canto for óbvia, não é necessário fazer um sinal, especialmente quando o árbitro faz um sinal.

**Faltas**

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

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

- a infração foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou se o campo de visão do árbitro estiver obstruído
- o árbitro não teria aplicado a lei da vantagem

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

- levantar a sua bandeira com a mesma mão que vai utilizar para indicar a direção, de maneira a indicar claramente ao árbitro quem cometeu a falta
- estabelecer contacto visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos)

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

**Faltas dentro da área de penálti**

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

**Faltas fora da área de penálti**

Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de penálti (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou, e levantar a bandeira, se necessário. Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deve ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta e se a falta foi cometida dentro ou fora da

área de penálti. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar a tomar. O árbitro assistente deve mover-se claramente ao longo da linha lateral em direção à linha de meio-campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de penálti.

**Situações de golo - não golo**

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

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

**Fora de jogo**

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

**Pontapé de penálti**

Se o guarda-redes se adianta declaradamente antes de a bola ser pontapeada e evita que o golo seja marcado, o árbitro assistente deve indicar que o guarda-redes se adiantou, de acordo com as instruções transmitidas pelo árbitro principal antes do início do jogo.

**Substituição**

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

**Lançamento lateral**

Se a bola ultrapassou a linha lateral:

- perto do árbitro assistente – este deve assinalar diretamente a direção do lançamento
- longe do árbitro assistente e que o lançamento é evidente – o árbitro assistente deve assinalar diretamente o lançamento

- longe do árbitro assistente, mas este tem dúvidas acerca da direção do lançamento – o árbitro assistente deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto visual com ele e seguir o seu sinal

## 3. Árbitros Assistentes Adicionais

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

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

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

O árbitro tem sempre a decisão final.

# Outras conselhos

1. **Vantagem**

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

   - a gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um golo
   - o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa
   - a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária
   - o ambiente em que o jogo decorre

2. **Recuperação do tempo perdido**

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

3. **Agarrar um adversário**

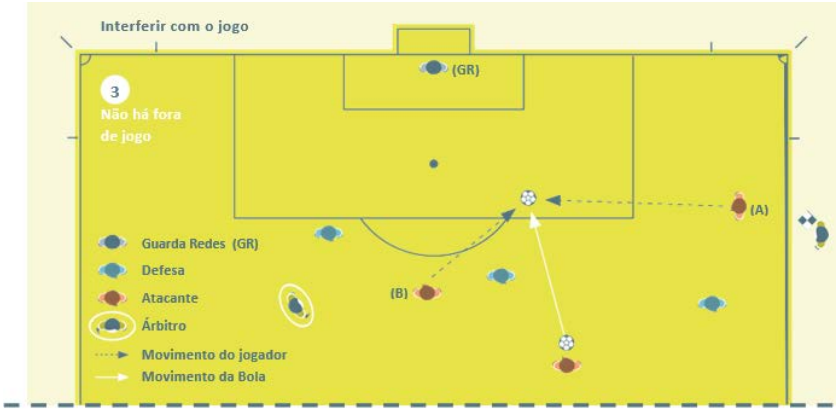
   Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de penálti por ocasião dos pontapés de canto e dos pontapés-livres. Nestas situações, o árbitro deve:

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

## 4. Fora de jogo

Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) sem interferir com um adversário, **toca a bola**. O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador **toca na bola.**

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




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

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

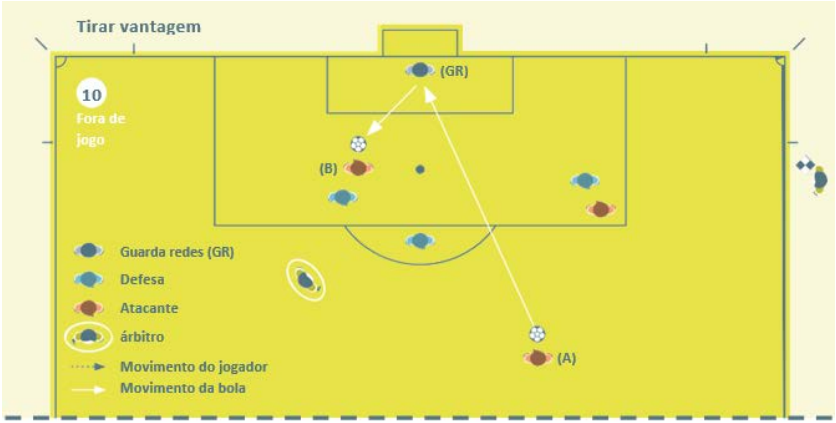
Um atacante **em posição de fora de jogo** (1) corre em direção à bola e **não toca na bola**. O árbitro assistente deve assinalar "**pontapé de baliza**".

Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) está claramente a obstruir a linha de visão do guarda redes. O jogador deve ser punido por evitar que o adversário jogue ou possa jogar a bola.

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

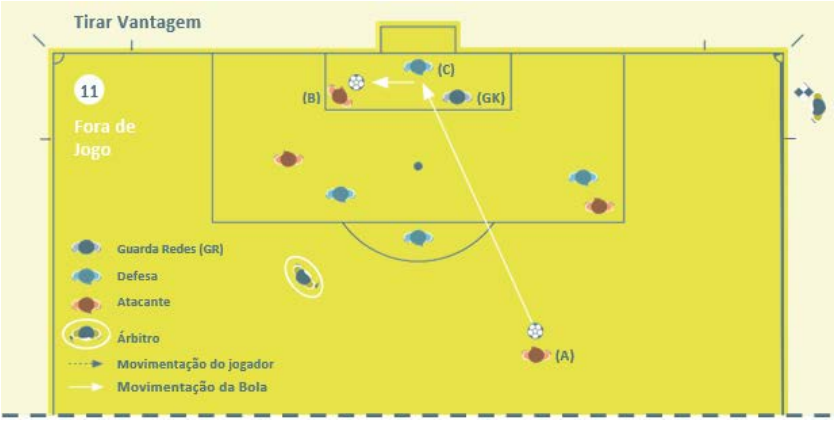
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola, mas não impede que o adversário jogue ou possa jogar a bola.
(A) **não** disputa a bola com um adversário (B).

Um atacante **em posição de fora de jogo** (A) corre em direção à bola impedindo que o adversário (B) jogue ou possa jogar a bola disputando a bola com o seu adversário. (A) disputa a bola com um adversário (B).

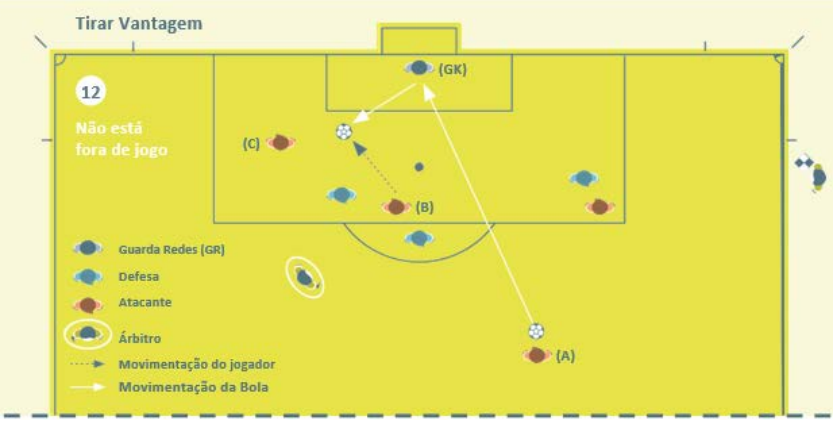



Um atacante **em posição de fora de jogo** (B) é punido por **jogar ou tocar a bola** que ressalta, é desviada ou jogada após uma defesa deliberada do Guarda Redes, tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.

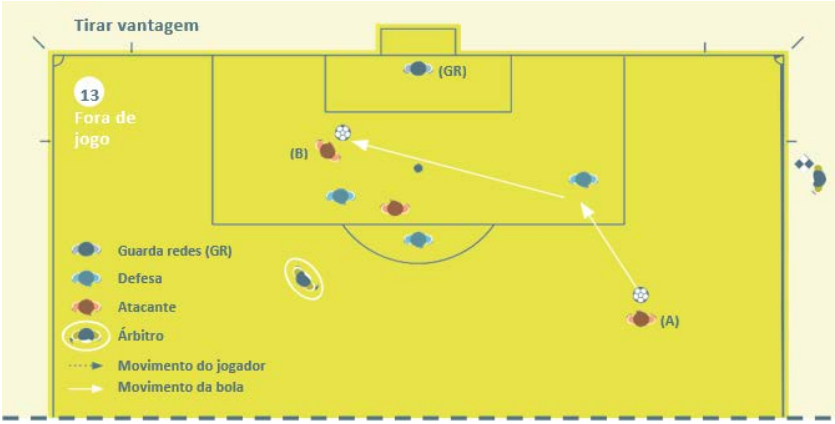
Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (B) é sancionado por **jogar ou**



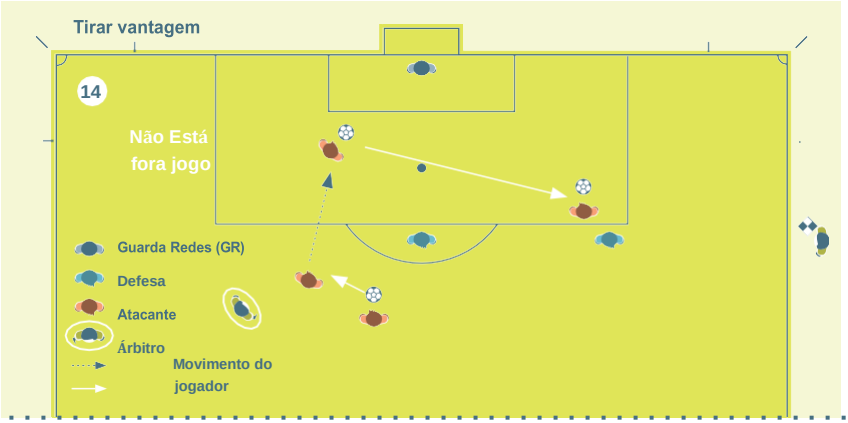

**tocar a bola** que ressalta ou é desviada para ele após uma defesa deliberada de um jogador defensor (C), tendo estado **em posição de fora de jogo** quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa.




O remate de um colega de equipa (A) ressalta do guarda-redes e o jogador, (B) está em jogo e joga a bola, (C) que está **em posição de fora de jogo** e não é sancionado porque não tira vantagem dessa posição, já que não tocou a bola.




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




Um atacante (C) **está em posição de fora de jogo**, não interferindo com um adversário, quando um colega (A) passa a bola para o jogador (B1) em jogo que corre em direção à baliza adversária e passa a bola (B2) ao colega (C). O atacante (C) estava **em jogo** quando a bola foi passada, portanto não pode ser penalizado.

## 5. Lesões

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

## 6. Avaliação e tratamento após uma infração punível com advertência ou expulsão

Anteriormente, um jogador lesionado que fosse objeto de atenção por parte do médico no terreno de jogo tinha de sair antes do recomeço. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipa infratora tem vantagem numérica quando o jogo recomeça.

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

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

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

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

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

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

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

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

O árbitro deve compensar a interrupção na totalidade

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA