IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FIFA

Regras do Jogo 22/23

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

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

Esta publicação não pode ser reproduzida nem traduzida integral ou parcialmente de nenhuma maneira sem a autorização de The International Football Association Board.

Entrada em vigor: 1º de julho de 2022

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regras do Jogo 2022/23

Índice

Sobre as Regras 9

Notas e modificações 16

Notas sobre as Regras do Jogo 17

Modificações gerais 20

Orientações sobre as exclusões temporárias 22

Orientações sobre o retorno de jogadores substituídos 26

Regras do Jogo 2022/23 29

1 O campo de jogo 31

2 A bola 41

3 Os jogadores 45

4 O equipamento dos jogadores 53

5 O árbitro 60

6 Os outros membros da equipe de arbitragem 70

7 A duração do jogo 78

8 O início e o reinício de jogo 82

9 A bola em jogo e fora de jogo 87

10 A determinação do resultado de um jogo 89

11 O impedimento 96

12 Faltas e condutas incorretas 101

13 Os tiros livres 118

14 O tiro penal 122

15 O arremesso lateral 128

16 O tiro de meta 132

17 O escanteio 136

Protocolo para o árbitro assistente de vídeo (VAR) **139**

Programa de Qualidade da FIFA **150**

Alterações nas Regras 2022/23 **148**

Resumo das alterações nas Regras 149

Detalhes de todas as alterações nas Regras 150

Glossário **156**

Entidades do futebol 157

Termos de futebol 158

Termos de arbitragem 167

Orientações práticas para a equipe de arbitragem **169**

Introdução 170

Posicionamento, movimentação e trabalho em equipe 171

Linguagem corporal, comunicação e apito 185

Outras recomendações 191

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Sobre as Regras

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

A filosofia e o espírito das Regras

O futebol é o esporte mais popular do planeta. Ele é jogado em todos os países e em níveis muito diferentes. O fato de as Regras do Jogo serem as mesmas em todo o planeta — desde a Copa do Mundo da FIFA™ até um jogo entre crianças em um vilarejo remoto — confere ao futebol uma força que deve continuar sendo explorada em seu benefício em todas as partes.

O futebol deve ter Regras que permitam a ele continuar sendo justo, o que é um elemento fundamental deste esporte e uma característica vital de seu "espírito". Os melhores jogos são aqueles em que o árbitro é raramente requisitado, porque os jogadores atuam com respeito mútuo e com respeito pela equipe de arbitragem e as Regras.

As Regras do futebol são relativamente simples em comparação com as da maioria dos esportes coletivos, mas, dado que muitas situações são subjetivas e os árbitros são humanos, algumas decisões serão inevitavelmente errôneas ou darão lugar a debates e discussões. Para alguns, essas discussões fazem parte do atrativo e do divertimento do futebol. Porém, independentemente de as decisões arbitrais serem corretas ou incorretas, o "espírito" do jogo requer que sejam sempre respeitadas. Todos os que ocupam uma posição de autoridade — especialmente os técnicos e capitães das equipes — têm a manifesta responsabilidade para com o futebol de respeitar a equipe de arbitragem e suas decisões.

As Regras não podem abranger todas as situações possíveis. Assim, quando não houver nelas uma disposição específica, a IFAB espera que o árbitro tome uma decisão em conformidade com o "espírito" do jogo e das Regras. Isso costuma implicar a pergunta: "O que o futebol deseja ou espera"?

As Regras também devem contribuir com a segurança e o bem-estar dos jogadores. Quando surge a necessidade, é responsabilidade da IFAB reagir de forma rápida e adequada para, por meio das Regras, oferecer apoio aos participantes do futebol.

Um exemplo disto foi a emenda temporária à Regra 3, introduzida em resposta à pandemia de covid-19 para oferecer às principais competições a possibilidade de aumentar de três para cinco o número máximo de substituições por equipe. Essa emenda passou a integrar as Regras do Jogo 2022/23 de forma definitiva. As substituições adicionais por concussão também continuam a ser objeto de testes, de modo que as equipes possam priorizar o bem-estar de um jogador com suspeita de concussão sem ficar em desvantagem numérica.

Embora seja inevitável que aconteçam acidentes, as Regras visam tornar o futebol o mais seguro possível, equilibrando o bem-estar dos jogadores e a equidade no esporte. Isso requer que os árbitros utilizem as Regras para tratar com firmeza um jogador cujas ações são agressivas ou perigosas demais. As Regras materializam a inadmissibilidade das práticas de jogo inseguras em sua terminologia disciplinar, como nas expressões "disputa temerária", "colocar em risco a integridade física de um adversário" ou "usar força excessiva".

IFAB
FIFA
M. DARWIS
23
M. ABUWA
17

A gestão das alterações nas Regras

O futebol deve continuar sendo atraente e prazeroso para os jogadores, a equipe de arbitragem e os técnicos, assim como para os espectadores, os torcedores e os dirigentes, independentemente de sua idade, gênero, raça, religião, cultura, etnia, orientação sexual ou deficiências.

Portanto, para que uma Regra seja alterada, a IFAB e todos os órgãos envolvidos no processo decisório devem estar convencidos de que sua alteração beneficiará o futebol. Isso, às vezes, significa que é necessário testar uma possível alteração.

Em cada proposta de alteração, o foco da análise recai sobre a equidade, a integridade, o respeito, a segurança, o divertimento dos participantes e dos espectadores e, quando for o caso, o uso da tecnologia para melhorar o jogo.

A IFAB continuará colaborando com a comunidade global do futebol para que as alterações nas Regras beneficiem o jogo em todos os níveis e em todas as partes do mundo, e para que se respeite, se valorize e se proteja a integridade do futebol, das Regras e da equipe de arbitragem.

O futuro

A IFAB dará continuidade aos trabalhos com seus painéis consultivos e aos amplos esforços de consulta que realiza, concentrando-se sempre no bem-estar dos jogadores, nos comentários procedentes dos testes com as substituições por concussão, e na criação de um futebol mais equitativo e atraente para os praticantes e os espectadores.

A IFAB valoriza enormemente o diálogo com interessados de todo o mundo e tem sempre grande satisfação em receber sugestões ou perguntas relacionadas com as Regras do Jogo. De fato, muitas das recentes alterações nas Regras procedem de sugestões vindas de diferentes partes do planeta.

Esperamos manter um relacionamento mais simples e intenso no futuro. Para mais informações, visite nossa página na internet: **www.theifab.com**.

Também é possível enviar sugestões, ideias e perguntas para: **lawenquiries@theifab.com**.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Notas e modificações

Notas sobre as Regras do Jogo

Línguas oficiais
A IFAB publica as Regras do Jogo em inglês, francês, alemão e espanhol. Se houver qualquer divergência na redação, prevalecerá a versão em inglês.

Outras línguas
As federações nacionais que traduzirem as Regras do Jogo podem obter o projeto gráfico da edição 2022/23 das Regras da IFAB escrevendo para **info@theifab.com**.

Incentivamos as federações nacionais que produzirem uma versão traduzida das Regras do Jogo usando este formato a enviar-nos uma cópia (indicando claramente na capa que se trata da tradução oficial da federação nacional em questão) para sua publicação na página da IFAB, de modo que outros possam utilizá-la.

Medidas
Se houver qualquer divergência entre as unidades do sistema métrico decimal e as do sistema métrico anglo-saxão, prevalecerão as unidades do sistema métrico decimal.

Aplicação das Regras
As mesmas Regras se aplicam a todos os jogos de todas as confederações, países, cidades ou vilarejos e, à exceção das modificações permitidas pela IFAB (consulte "Modificações gerais"), não devem ser alteradas nem modificadas, a não ser com a autorização da IFAB.

Os responsáveis pela formação de árbitros e outros participantes devem enfatizar que:

- os árbitros devem aplicar as Regras em conformidade com o "espírito" do jogo para ajudar a fomentar partidas justas e seguras;

- todos devem respeitar a equipe de arbitragem e suas decisões, lembrando e respeitando o fato de que os árbitros são humanos e cometem erros.

Os jogadores têm uma responsabilidade fundamental para com a imagem do futebol e o capitão da equipe deve desempenhar o importante papel de ajudar a garantir que as Regras e as decisões dos árbitros sejam respeitadas.

Legenda

As principais alterações nas Regras foram sublinhadas em amarelo e destacadas à margem.
As alterações editoriais foram sublinhadas.
CA: cartão amarelo (advertência); CV: cartão vermelho (expulsão).

IFAB
hummel
10
DBU

Modificações gerais

A universalidade das Regras do Jogo significa que o futebol é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todas as categorias. Além de criarem um ambiente justo e seguro para sua disputa, as Regras devem fomentar a participação e o divertimento.

Historicamente, a IFAB vem concedendo às federações nacionais de futebol certa flexibilidade para modificar as Regras organizacionais em determinadas categorias. No entanto, a IFAB acredita firmemente que as federações nacionais devem poder modificar alguns dos aspectos da forma como o futebol é organizado em seus respectivos países, se isso for benéfico para este esporte.

A maneira como o futebol é disputado e arbitrado deve ser a mesma em todos os campos de futebol do planeta, desde a final da Copa do Mundo da FIFA™ até o menor dos vilarejos. No entanto, as necessidades do futebol de cada país devem determinar a duração dos jogos, o número de participantes e a forma como certas condutas desleais são punidas.

Todas as federações nacionais de futebol, além das confederações e da FIFA, têm a possibilidade de modificar todas ou algumas das seguintes áreas organizacionais das Regras do Jogo para o futebol pelo qual são responsáveis:

Para todas as categorias do futebol:

- o número de substituições que cada equipe está autorizada a fazer, até o máximo de cinco*, exceto no futebol juvenil, em que o máximo será determinado pela federação nacional, a confederação ou a FIFA.

** Consulte também a Regra 3 para conhecer as condições que se aplicam aos jogos que vão para a prorrogação e os detalhes sobre as restrições aplicáveis às oportunidades de substituição.*

Para o futebol juvenil, amador, de veteranos e de pessoas com deficiência:

- as dimensões do campo de jogo;
- o tamanho, o peso e o material da bola;
- a distância entre as traves e a altura do travessão;
- a duração dos dois tempos (iguais) de jogo (e dos dois tempos iguais da prorrogação);
- o uso do retorno de jogadores substituídos;
- o uso das exclusões temporárias para algumas ou todas as advertências com CA.

Além disso, para conceder às federações nacionais uma maior flexibilidade, de modo a beneficiar e desenvolver o futebol de seus respectivos países, as seguintes alterações relacionadas com as diversas categorias do futebol estão autorizadas:

- as federações nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições etárias para o futebol juvenil e de veteranos;
- cada federação nacional determinará quais competições das divisões inferiores serão designadas como futebol "amador".

Autorização para outras modificações

As federações nacionais têm a possibilidade de aprovar diferentes modificações para cada competição — não há necessidade de aplicá-las universalmente nem de que todas sejam aplicadas. **No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a autorização da IFAB.**

Pede-se às federações nacionais que informem à IFAB a respeito do uso que fizerem dessas modificações e a quais categorias as aplicaram, já que essa informação — e, sobretudo, as razões pelas quais as modificações foram usadas — pode servir para identificar novas ideias ou estratégias de melhoria, que a IFAB pode compartilhar com outras federações para auxiliá-las no desenvolvimento do futebol.

A IFAB também tem muito interesse em conhecer outras possíveis modificações nas Regras do Jogo que aumentem a participação no futebol, o tornem mais atrativo e fomentem seu desenvolvimento em todo o mundo.

Orientações sobre as exclusões temporárias

A 131ª Assembleia Geral Anual da IFAB, realizada em Londres no dia 3 de março de 2017, aprovou o uso das exclusões temporárias para todas ou algumas advertências com CA no futebol juvenil, amador, de veteranos e de pessoas com deficiência, ainda que este uso esteja sujeito à aprovação do organizador da competição, seja a federação nacional, a confederação ou a FIFA.

É possível encontrar a referência para as exclusões temporárias em:

Regra 5 — O árbitro (Poderes e deveres):
Medidas disciplinares
O árbitro tem autoridade para mostrar cartões amarelos e vermelhos e, quando o regulamento da competição assim permitir, para excluir temporariamente um jogador desde o momento em que este entra em campo no início do jogo até depois de seu encerramento, incluindo o intervalo entre os tempos de jogo, a prorrogação e a disputa de pênaltis.

A exclusão temporária é uma punição que consiste em uma "suspensão" imediata, e impede um jogador que comete uma infração passível de advertência com CA de continuar disputando o jogo por determinado período. A filosofia por trás dessa exclusão é que uma "punição instantânea" pode ter uma influência positiva e imediata sobre o comportamento do jogador infrator e, possivelmente, sobre sua equipe.

A federação nacional, a confederação ou a FIFA deve aprovar, para a publicação no regulamento da competição, um protocolo de exclusão temporária em conformidade com as seguintes orientações:

Somente para jogadores

- As exclusões temporárias se aplicam a todos os jogadores (incluindo os goleiros), mas não às infrações passíveis de advertência com CA cometidas por um substituto ou um jogador substituído.

Sinal do árbitro

- O árbitro indicará uma exclusão temporária mostrando um cartão amarelo (CA) e, então, apontando claramente, com ambos os braços, para a área de exclusão temporária (geralmente, a própria área técnica da equipe do jogador).

Duração da exclusão temporária

- A duração da exclusão temporária é a mesma para todas as infrações;
- A exclusão temporária deve durar entre 10 % e 15 % do tempo total de jogo — isto é, dez minutos em um jogo de noventa minutos e oito minutos em um jogo de oitenta minutos;
- O período de exclusão temporária começa quando o jogo se reiniciar, após o jogador sair do campo de jogo;
- O árbitro deve incluir no período de exclusão temporária qualquer tempo perdido por paralisações — como substituições, atendimento médico etc. — que impliquem a concessão de tempo adicional ao final de cada tempo de jogo;
- O organizador da competição deve decidir quem ajudará o árbitro a cronometrar o período da exclusão temporária, o que poderia ser responsabilidade de um representante, do quarto árbitro ou de um árbitro assistente neutro, ou ainda do membro de alguma comissão técnica;
- Assim que o período de exclusão temporária for concluído, o jogador pode retornar ao campo de jogo pela linha lateral com a autorização do árbitro, que pode ser dada enquanto a bola estiver em jogo;
- O árbitro tem a decisão final sobre quando um jogador pode retornar ao campo;
- Um jogador excluído temporariamente pode ser substituído somente após o fim do período de exclusão temporária, desde que sua equipe ainda não tenha feito todas as substituições autorizadas;
- Se o período de exclusão temporária não for concluído antes do final do primeiro tempo (ou do segundo tempo, caso a prorrogação deva ser disputada), o restante da exclusão temporária deve ser cumprido a partir do início do segundo tempo (ou do início da prorrogação);
- Um jogador que ainda estiver cumprindo o período de exclusão temporária ao final do jogo está autorizado a participar da disputa de pênaltis.

Área de exclusão temporária

- Um jogador temporariamente excluído deve permanecer na área técnica (quando houver) ou com seu técnico ou sua comissão técnica, a não ser que esteja se aquecendo nas mesmas condições de um substituto.

Infrações durante a exclusão temporária

- Um jogador temporariamente excluído que cometer uma infração passível de advertência com CA ou de expulsão (CV) durante o período de exclusão temporária não voltará a participar do jogo nem poderá ser substituído.

Medidas disciplinares posteriores

- O organizador da competição ou a federação nacional decidirá se as exclusões temporárias devem ser relatadas às autoridades competentes e se alguma medida disciplinar posterior deve ser tomada — por exemplo, a suspensão pelo acúmulo de certo número de exclusões temporárias, como ocorre com as advertências com CA.

Sistemas de exclusão temporária

Uma competição pode contar com um dos seguintes sistemas de exclusão temporária:

- Sistema A: para todas as advertências com CA;
- Sistema B: somente para algumas advertências com CA.

Sistema A — Exclusão temporária para todas as advertências com CA

- Todas as advertências com CA são punidas com uma exclusão temporária;
- Um jogador que receber uma segunda advertência com CA no mesmo jogo:
    - receberá uma segunda exclusão temporária e não voltará a participar desse jogo;
    - poderá ser substituído após o fim do segundo período de exclusão temporária, desde que sua equipe ainda não tenha feito o número máximo de substituições. Isto se deve ao fato de essa equipe já ter sido "punida" ao atuar sem o jogador em questão por dois períodos de exclusão temporária.

Sistema B — Exclusão temporária somente para algumas advertências com CA*

- As infrações passíveis de advertência com CA incluídas em uma lista predefinida serão punidas com uma exclusão temporária;
- Todas as outras infrações passíveis de advertência serão punidas com CA;
- Um jogador que for temporariamente excluído e então receber uma advertência com CA poderá continuar jogando;
- Um jogador que receber uma advertência com CA e então receber uma exclusão temporária poderá continuar jogando após o fim do período de exclusão temporária;
- Um jogador que receber uma segunda exclusão temporária no mesmo jogo cumprirá a exclusão temporária e não voltará a participar do jogo. Esse jogador poderá ser substituído ao final do segundo período de exclusão temporária, desde que sua equipe não tenha feito o número máximo de substituições. Porém, se receber também uma advertência não passível de exclusão temporária (isto é, um CA), esse jogador não poderá ser substituído;
- Um jogador que receber uma segunda advertência com CA no mesmo jogo será expulso, e não voltará a participar do jogo nem poderá ser substituído.

** Alguns organizadores de competições podem considerar útil o uso das exclusões temporárias somente para as advertências com CA por infrações relacionadas com uma conduta "inadequada", como:*

- *simular;*
- *atrasar deliberadamente o reinício do jogo pela equipe adversária;*
- *expressar desaprovação ou fazer gestos ou comentários verbais;*
- *interromper ou interferir em um ataque promissor segurando, puxando ou empurrando um adversário, ou por um toque de mão na bola;*
- *realizar uma finta ilegal no momento do tiro penal.*

Orientações sobre o retorno de jogadores substituídos

Após sua aprovação na 131ª Assembleia Geral Anual da IFAB, realizada em Londres no dia 3 de março de 2017, o uso do retorno de jogadores substituídos está agora autorizado pelas Regras do Jogo no futebol juvenil, amador, de veteranos e de pessoas com deficiência, ainda que esse uso esteja sujeito à aprovação do organizador da competição, seja a federação nacional, a confederação ou a FIFA.

É possível encontrar a referência para o retorno de jogadores substituídos em:

Regra 3 — Os jogadores (Número de substituições):
O retorno de jogadores substituídos

- A utilização do retorno de jogadores substituídos somente é permitida no futebol juvenil, amador, de veteranos e de pessoas com deficiência, e está sujeita à aprovação da federação nacional de futebol, da confederação ou da FIFA.

No retorno de jogadores substituídos, um jogador que já atuou em um jogo e foi substituído — isto é, um jogador substituído — poderá voltar a atuar no mesmo jogo, substituindo outro jogador.

À exceção da possibilidade de que um jogador substituído volte a atuar em um mesmo jogo, todas as outras disposições da Regra 3 e das Regras do Jogo se aplicam ao retorno de jogadores substituídos. Em particular, deve-se seguir o procedimento de substituição descrito na Regra 3.

IFAB
AKRAM
25
15
umbro

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regras do Jogo 2022/23

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 1

O campo de jogo

1. A superfície do campo

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

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando as superfícies artificiais forem utilizadas nos jogos competitivos entre as seleções representantes das federações nacionais de futebol filiadas à FIFA ou em jogos de competições internacionais de clubes, a superfície deve cumprir os requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para a Grama Artificial, a não ser que a IFAB conceda uma dispensa especial.

2. Marcações do campo

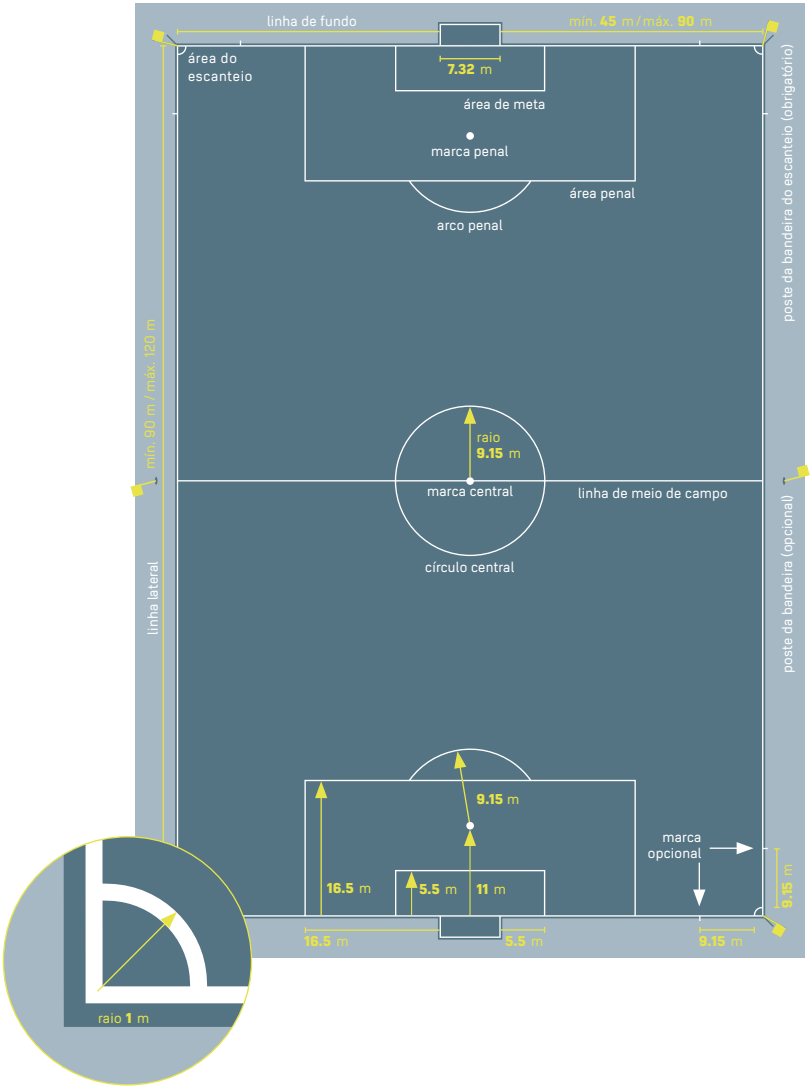
O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas, que não podem representar perigo. As marcações dos campos de grama natural poderão ser feitas com grama artificial, desde que isso também não represente perigo. Essas linhas são parte integrante das áreas delimitadas por elas.

Somente as linhas estipuladas na Regra 1 devem ser marcadas no campo de jogo. Quando forem utilizadas superfícies artificiais, outras linhas estão autorizadas, desde que sejam de cor diferente e se distingam claramente das linhas do futebol.

As duas linhas limítrofes mais longas se denominam "linhas laterais". As duas linhas mais curtas são as "linhas de fundo" ou "linhas de meta".

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

A marca central se situa no ponto médio da linha de meio de campo. Ao redor da marca central é traçado um círculo com um raio de 9,15 m.



- As medidas são tomadas a partir da borda externa das linhas, já que as linhas formam parte da área delimitada por elas.
- A distância da marca penal é medida a partir de seu centro até a borda externa da linha de fundo.

Também podem ser feitas marcas fora do campo de jogo, a 9,15 m a partir dos quartos de círculo do escanteio e perpendiculares às linhas de fundo e paralelas às linhas laterais.

Todas as linhas devem ter a mesma largura, que não pode ser superior a 12 cm. As linhas de fundo devem ter a mesma largura das traves e do travessão.

Se um jogador fizer marcas não autorizadas no campo de jogo, deve ser advertido com CA por conduta antidesportiva. Se o árbitro perceber isso durante o jogo, o infrator deve ser advertido com CA assim que a bola estiver fora de jogo.

3. Dimensões

As linhas laterais devem ser mais longas que as linhas de fundo.

- Comprimento (linhas laterais):
  mínimo: 90 m
  máximo: 120 m
- Comprimento (linhas de fundo):
  mínimo: 45 m
  máximo: 90 m

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas de fundo e das linhas laterais, desde que esteja dentro dos limites acima.

4. Dimensões para jogos internacionais

- Comprimento (linhas laterais):
  mínimo: 100 m
  máximo: 110 m
- Comprimento (linhas de fundo):
  mínimo: 64 m
  máximo: 75 m

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas de fundo e das linhas laterais, desde que esteja dentro dos limites acima.

5. Área de meta

São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a 5,5 m de distância do interior de cada trave. Essas linhas se prolongam para o interior do campo de jogo por 5,5 m e são unidas por uma linha paralela à linha de fundo. A área delimitada por essas linhas e pela linha de fundo constitui a área de meta.

6. A área penal

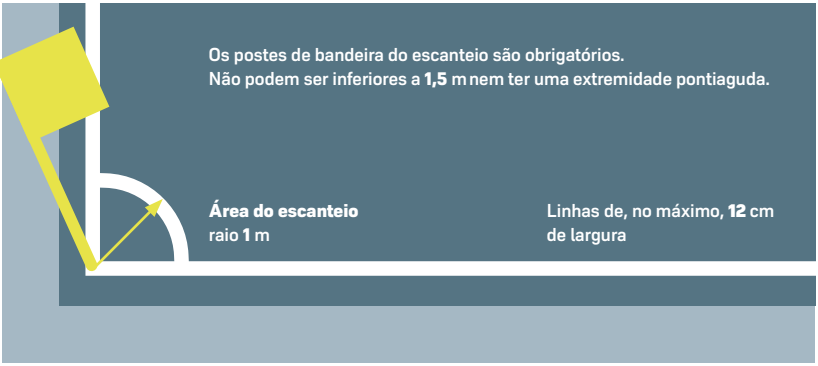
São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a 16,5 m de distância do interior de cada trave. Essas linhas se prolongam para o interior do campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha paralela à linha de fundo. A área delimitada por essas linhas e pela linha de fundo constitui a área penal.

Em cada área penal, a marca penal é marcada a 11 m de distância do ponto médio entre as traves.

Um arco de círculo com um raio de 9,15 m a partir do centro de cada marca penal é traçado no exterior da área penal.

7. A área do escanteio

A área do escanteio ou área de tiro de canto é delimitada por um quarto de círculo com um raio de 1 m a partir de cada poste de bandeira do escanteio, traçado no interior do campo de jogo.



8. Os postes de bandeira

Um poste de bandeira de, no mínimo, 1,5 m de altura, com uma extremidade superior não pontiaguda e uma bandeira deve ser posicionado nos vértices entre as linhas de fundo e as linhas laterais.

Os postes de bandeira também podem ser posicionados nas extremidades de cada linha de meio de campo, no exterior do campo de jogo, a pelo menos 1 m da linha lateral.

9. A área técnica

A área técnica se aplica aos jogos disputados em estádios com uma área específica com assentos para os membros da comissão técnica, os substitutos e os jogadores substituídos, conforme descrito abaixo:

- a área técnica deve se prolongar no máximo 1 m para cada lado da área de assentos, até uma distância de 1 m da linha lateral;
- essa área deve ser delimitada por marcações;
- o número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido no regulamento da competição;
- os ocupantes da área técnica:
  - devem se identificar antes do início do jogo, em conformidade com o regulamento da competição;
  - devem se comportar de maneira responsável;
  - devem permanecer dentro dos limites da área técnica, exceto em circunstâncias especiais, como quando o fisioterapeuta ou o médico deve entrar no campo de jogo, com a autorização do árbitro, para avaliar um jogador lesionado;
- somente uma pessoa por vez está autorizada a dar instruções táticas da área técnica.

10. Metas

As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo.

Cada meta consta de duas traves verticais equidistantes das bandeiras do escanteio, unidas no alto por um travessão horizontal. As traves e o travessão devem ser fabricados com materiais homologados e não podem representar perigo. As traves e o travessão de ambas as metas devem ter a mesma forma, seja ela quadrada, retangular, redonda, elíptica ou uma combinação destas.

Recomenda-se que todas as metas usadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou das confederações atendam os requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para Metas de Futebol.

A distância entre a parte interior das traves é de 7,32 m e a distância da borda inferior do travessão até o chão é de 2,44 m.

A posição das traves em relação à linha de fundo deverá se ajustar à que é apresentada nas ilustrações.

As traves e o travessão devem ser de cor branca e ter a mesma largura e profundidade, que não podem exceder 12 cm.

Se o travessão se deslocar ou se romper, o jogo será interrompido até que ele tenha sido reparado ou recolocado na posição original. O jogo, então, recomeçará com uma bola ao chão. Caso não seja possível repará-lo, o jogo deverá ser suspenso. Não é permitido substituir o travessão por uma corda nem outro material flexível ou que represente perigo.

Redes podem ser fixadas nas metas e no chão atrás delas. As redes devem ser presas de forma adequada e não podem interferir no goleiro.

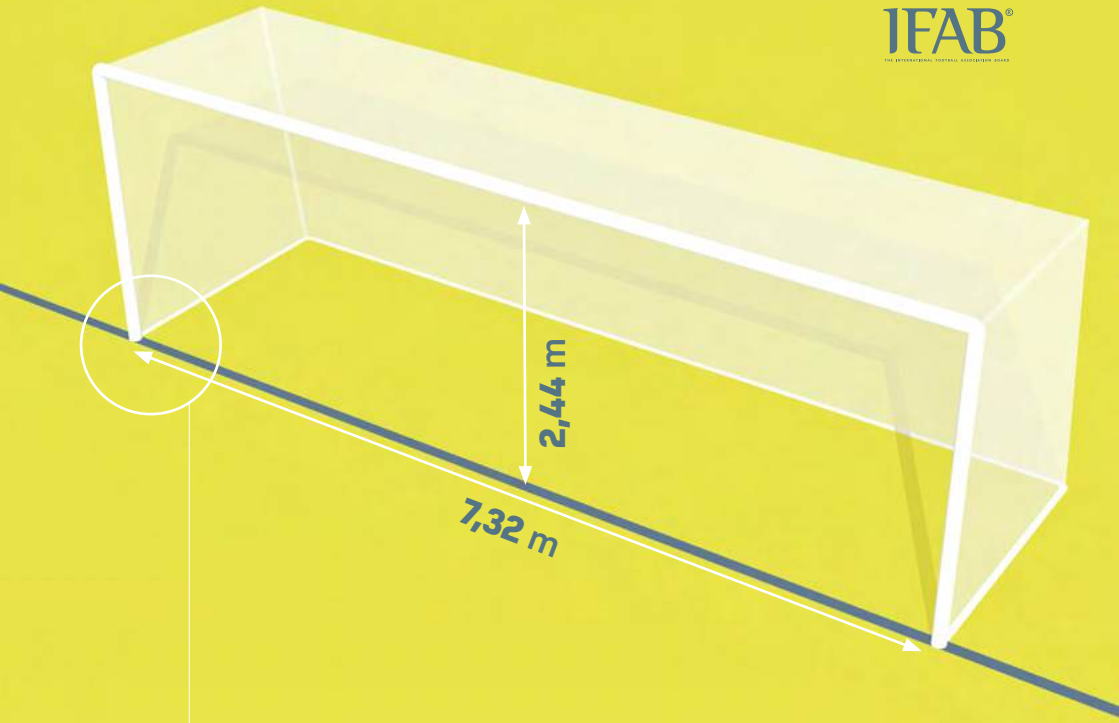
Segurança

As metas, incluindo as móveis, devem ser firmemente fixadas ao chão.

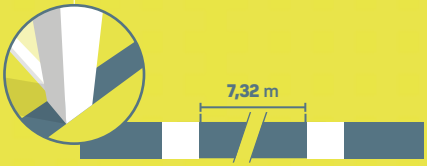
11. Tecnologia da linha do gol (TLG)

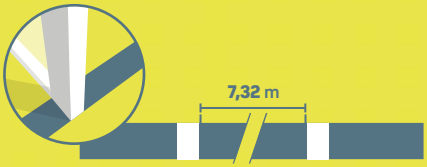
Um sistema de TLG pode ser usado para verificar se um gol foi marcado e, assim, servir de apoio para a decisão do árbitro.

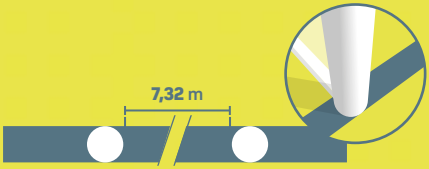
Seu uso deve estar estipulado no regulamento da competição.

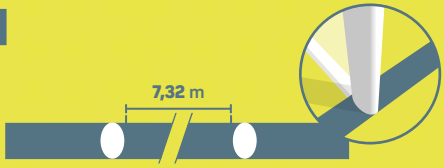


A posição das traves em relação à linha de fundo deverá se ajustar à que é apresentada nas ilustrações.









Princípios da TLG

A TLG se aplica unicamente à linha de fundo, somente para determinar se um gol foi marcado.

O sistema deve indicar se um gol foi marcado de maneira imediata e confirmá-lo automaticamente, no prazo de um segundo, somente para a equipe de arbitragem (por meio do relógio do árbitro, por vibração e sinal visual). O aviso também pode ser enviado à sala de operação de vídeo (VOR).

Requisitos e especificações da TLG

Se a TLG for usada em jogos competitivos, os organizadores devem assegurar que o sistema (incluindo qualquer possível modificação à estrutura da meta ou qualquer possível tecnologia no interior da bola) atenda aos requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para a TLG.

Sempre que a TLG for utilizada, o árbitro deverá testar seu correto funcionamento antes do jogo, de acordo com o manual de testes. Se o dispositivo não funcionar de acordo com esse manual, o árbitro não poderá utilizar a TLG e deverá comunicar o fato às autoridades competentes.

12. Publicidade comercial

Não é permitida nenhuma forma de publicidade comercial, seja real ou virtual, no campo de jogo, na superfície da área delimitada pelas redes das metas, na área técnica nem na área de revisão do árbitro (ARA), nem no chão a uma distância de 1 m das linhas limítrofes do campo, desde o momento em que as equipes entram no campo até que saem dele no intervalo entre os dois tempos de jogo, e do momento em que as equipes voltam a entrar no campo até o fim do jogo. Não é permitida nenhuma forma de publicidade nas metas, nas redes, nos postes de bandeira ou nas próprias bandeiras, nem em nenhum equipamento (câmeras, microfones etc.) anexado a esses itens.

Além disso, a publicidade vertical deve ser situada, pelo menos:

- a 1 m das linhas laterais;
- a uma distância da linha de fundo equivalente à profundidade das redes da meta;
- a 1 m das redes da meta.

13. Logotipos e emblemas

Durante o tempo de jogo, é proibida a reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, das confederações, das federações nacionais de futebol, das competições, dos clubes ou de outras entidades sobre o campo de jogo, os postes de bandeira, as metas, as redes das metas e a área por elas delimitada. No entanto, é permitida a reprodução de logotipos e emblemas nas bandeiras dos postes de bandeira.

14. Árbitros assistentes de vídeo (VAR)

Nos jogos em que o VAR for utilizado, deve-se contar com uma sala de operação de vídeo (VOR) e com ao menos uma área de revisão do árbitro (ARA).

Sala de operação de vídeo (VOR)

A VOR é o local onde trabalham o árbitro assistente de vídeo (VAR), o assistente do VAR (AVAR) e o operador de replay (OR). Ela pode se localizar no interior do estádio ou em suas proximidades, ou ainda em um lugar afastado. Durante o jogo, somente pessoas autorizadas podem entrar na VOR ou se comunicar com o VAR, o AVAR e o OR.

Qualquer jogador, substituto, jogador substituído ou membro da comissão técnica que entrar na VOR será expulso.

Área de revisão do árbitro (ARA)

Nos jogos em que o VAR for utilizado, deve haver ao menos uma área de revisão do árbitro (ARA), onde este poderá realizar revisões no campo de jogo. A ARA deve:

- estar situada fora do campo de jogo;
- ser claramente marcada.

Um jogador, substituto, jogador substituído ou membro da comissão técnica que entrar na ARA será advertido com CA.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 2

A bola

1. Características e medidas

Todas as bolas devem:

- ser esféricas;
- ser de material adequado;
- ter uma circunferência entre 68 cm e 70 cm;
- pesar entre 410 g e 450 g ao início do jogo;
- ter uma pressão entre 0,6 e 1,1 atmosferas (600 a 1.100 g/cm^2) ao nível do mar.

Todas as bolas usadas nos jogos de uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou das confederações devem cumprir os requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para Bolas de Futebol e exibir um de seus selos de qualidade.

Cada selo indica que a bola foi oficialmente examinada e cumpre todos os requisitos técnicos do selo em questão, que são suplementares às especificações mínimas estipuladas na Regra 2 e estão sujeitos à aprovação da IFAB.

Nas competições das federações nacionais, pode-se exigir o uso de bolas com um desses selos.

Nos jogos disputados em uma competição organizada sob os auspícios da FIFA, das confederações ou das federações nacionais, não é permitido que a bola exiba nenhum tipo de publicidade comercial, exceto pelo logotipo ou emblema da competição, do organizador da competição e da marca comercial autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e a quantidade dessas marcas.

2. Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola apresentar defeito:

- o jogo será paralisado; e
- reiniciado com uma bola ao chão.

Se a bola apresentar defeito no momento da execução de um tiro de saída, um tiro de meta, um escanteio, um tiro livre, um tiro penal ou um arremesso lateral, o reinício de jogo deve ser repetido.

Se a bola apresentar defeito no momento da execução de um tiro penal durante o tempo regulamentar ou durante a disputa de pênaltis, enquanto estiver se movendo para frente e antes de tocar em um jogador, o travessão ou as traves, o tiro penal deve ser executado novamente.

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

3. Bolas adicionais

Ao redor do campo de jogo, podem ser dispostas bolas adicionais, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Regra 2 e sua utilização seja controlada pelo árbitro.

IFAB
adidas
adidas
IFA.com/Quality
FIFA

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 3

Os jogadores

1. Número de jogadores

Os jogos são disputados por duas equipes compostas por, no máximo, onze jogadores, um dos quais deve ser o goleiro. Um jogo não pode começar nem continuar se uma ou ambas as equipes tiverem menos de sete jogadores.

Se uma equipe tiver menos de sete jogadores porque um ou mais jogadores abandonaram o campo de jogo deliberadamente, o árbitro não é obrigado a paralisar o jogo e pode conceder vantagem à equipe adversária. Porém, uma partida não deve ser reiniciada após a bola estar fora de jogo se uma das equipes não tiver, no mínimo, sete jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que todos os jogadores e substitutos devem ser inscritos antes do tiro de saída e uma equipe começar o jogo com menos de onze jogadores, somente os jogadores e os substitutos inscritos na relação da equipe poderão participar do jogo ao chegarem.

2. Número de substituições

Competições oficiais

O número de substituições que podem ser feitas em qualquer jogo disputado em uma competição oficial, até o máximo de cinco, será determinado pela FIFA, pelas confederações ou pelas federações nacionais. Nas competições masculinas e femininas que envolverem as equipes principais de clubes da primeira divisão ou nos jogos entre seleções adultas principais em que o regulamento da competição permitir a realização de, no máximo, cinco substituições, cada equipe:

- terá, no máximo, três oportunidades de substituição*;
- poderá fazer substituições adicionais no intervalo de jogo.

** Caso ambas as equipes realizem uma substituição ao mesmo tempo, uma oportunidade de substituição será subtraída de cada uma. Caso uma das equipes solicite ou realize diversas substituições na mesma paralisação do jogo, elas contarão como uma única oportunidade de substituição.*

Prorrogação

- Se as equipes não tiverem utilizado o número máximo de substitutos e/ou de oportunidades de substituição, todas as substituições e oportunidades de substituição restantes podem ser utilizadas na prorrogação;
- Quando o regulamento da competição autorizar o uso de outro substituto durante a prorrogação, ambas as equipes contarão com mais uma oportunidade de substituição;
- Também poderão ser feitas substituições no período entre o final do tempo regulamentar e o início da prorrogação, e ao final do primeiro tempo da prorrogação. Essas substituições não contarão como uma oportunidade de substituição.

O regulamento da competição deve estipular:

- o número máximo de substitutos que poderão ser inscritos, três a quinze, no máximo;
- se é possível utilizar um substituto adicional no caso de o jogo ir para a prorrogação (incluindo quando as equipes já tiverem feito todas as substituições permitidas).

Outros jogos

Nos jogos entre seleções principais adultas, será possível inscrever, no máximo, quinze substitutos, dos quais será possível utilizar, no máximo, seis.

Em todos os outros jogos, será possível utilizar um número maior de substitutos, desde que:

- as equipes cheguem a um acordo sobre esse máximo;
- o árbitro seja informado antes do jogo.

Se o árbitro não for informado ou se não se chegar a um acordo antes do jogo, a cada equipe será permitido utilizar no máximo seis substitutos.

Retorno de jogadores substituídos

O uso do retorno de jogadores substituídos só é permitido no futebol juvenil, amador, de veteranos e de pessoas com deficiência, e está sujeito à aprovação das federações nacionais, das confederações ou da FIFA.

3. Procedimento de substituição

Os nomes dos substitutos devem ser comunicados ao árbitro antes do início do jogo. Um substituto não inscrito até esse momento não poderá participar do jogo.

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

- o árbitro deve ser informado antes de se fazer qualquer substituição;
- o jogador a ser substituído:
  - deverá receber a autorização do árbitro para sair do campo de jogo, a não ser que já se encontre fora dele, e deverá sair pelo ponto mais próximo das linhas limítrofes do campo, exceto se o árbitro indicar que ele deve sair direta e imediatamente na altura da linha de meio de campo ou por outro ponto — por exemplo, por razões de integridade física ou segurança, ou por lesão;
  - deverá se dirigir imediatamente para a área técnica ou para o vestiário e não poderá participar mais do jogo, exceto nos casos em que o retorno de jogadores substituídos é permitido;
- se o jogador a ser substituído se recusar a sair do campo, o jogo deve continuar.

O substituto só pode entrar no campo:

- durante uma paralisação do jogo;
- na altura da linha de meio de campo;
- após a saída do jogador que está sendo substituído;
- após receber um sinal do árbitro.

A substituição é concluída quando o substituto entra no campo de jogo. A partir desse momento, o jogador que sai passa a ser um jogador substituído e o substituto passa a ser um jogador e pode participar de qualquer reinício de jogo.

Todos os jogadores substituídos e todos os substitutos, independentemente de jogarem na partida, estão sujeitos à autoridade do árbitro.

4. Troca do goleiro

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

- o árbitro seja informado antes de a alteração ser feita;
- a alteração seja feita durante uma paralisação do jogo.

5. Infrações e sanções

Se um atleta inscrito como substituto iniciar o jogo no lugar de um atleta inscrito como jogador e o árbitro não for informado dessa mudança:

- o árbitro permitirá que o substituto continue jogando;
- nenhuma medida disciplinar deverá ser tomada contra o substituto;
- o atleta inscrito como jogador poderá se tornar um substituto;
- o número de substituições não será reduzido;
- o árbitro relatará o incidente às autoridades competentes.

Se uma substituição for feita durante o intervalo do jogo ou antes da prorrogação, o procedimento deve ser concluído antes do reinício do jogo. Se o árbitro não for informado, o atleta inscrito como substituto poderá continuar jogando, nenhuma medida disciplinar será tomada e a questão será relatada às autoridades competentes.

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

- permitirá que o jogo continue;
- advertirá com CA ambos os jogadores assim que a bola sair de jogo, a não ser que a alteração tenha ocorrido no intervalo de jogo, no fim do primeiro tempo da prorrogação, no período entre o fim do tempo regulamentar e início da prorrogação ou antes da disputa de pênaltis.

No caso de qualquer outra infração:

- os jogadores serão advertidos com CA;
- o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto da posição em que a bola se encontrava no momento da paralisação do jogo.

6. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador que for expulso:

- antes da entrega da relação da equipe não poderá ser inscrito de forma alguma;

- após ser inscrito na relação da equipe e antes do tiro de saída, poderá ser substituído por um atleta inscrito como substituto, que, por sua vez, não poderá ser substituído; o número de substituições autorizadas a sua equipe não será reduzido;
- após o tiro de saída não poderá ser substituído.

Um atleta inscrito como substituto que for expulso antes ou depois do tiro de saída não poderá ser substituído.

7. Pessoas extras no campo de jogo

O treinador e todos os outros inscritos na relação da equipe, à exceção dos jogadores e dos substitutos, são considerados membros da comissão técnica. Qualquer pessoa não inscrita na relação da equipe como jogador, substituto ou membro da comissão técnica será considerada um agente externo.

Se um membro da comissão técnica, um substituto, um jogador substituído ou expulso, ou um agente externo entrar no campo de jogo, o árbitro deverá:

- paralisar o jogo somente se houver interferência;
- ordenar a retirada da pessoa em questão quando o jogo for paralisado;
- tomar as medidas disciplinares adequadas.

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

- um membro da comissão técnica, um substituto ou um jogador expulso ou substituído, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou um tiro penal;
- um agente externo, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão.

Se a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir um jogador defensor de tocar na bola, o gol deverá ser validado se a bola entrar, mesmo que tenha havido contato com ela, a não ser que a interferência tenha sido da equipe atacante.

8. Jogador fora do campo de jogo

Se um jogador que necessita de autorização do árbitro para retornar ao campo de jogo regressar sem ser autorizado, o árbitro deverá:

- paralisar o jogo, mas não imediatamente se o jogador em questão não interferir no jogo nem no trabalho de um membro da equipe de arbitragem, ou ainda se for possível conceder vantagem à equipe adversária;
- advertir com CA o jogador por entrar no campo de jogo sem autorização.

Se o árbitro paralisar o jogo, o reinício deverá ser feito com:

- um tiro livre direto do local onde ocorreu a interferência;
- um tiro livre indireto da posição em que a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, se não houve interferência.

Um jogador que atravessar uma linha limítrofe como parte da movimentação do jogo não comete uma infração.

9. Gol marcado com uma pessoa extra no campo de jogo

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

- deverá invalidar o gol se a pessoa extra era:
  - um jogador, um substituto, um jogador substituído ou expulso, ou um membro da comissão técnica da equipe que marcou o gol. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto da posição em que se encontrava a pessoa extra;
  - um agente externo que interferiu no jogo, a menos que o gol tenha sido marcado de acordo com a situação descrita acima, no item 7 (Pessoas extras no campo de jogo). O jogo deve ser reiniciado com uma bola ao chão.
- Deverá validar o gol se a pessoa extra era:
  - um jogador, um substituto, um jogador substituído ou expulso, ou um membro da comissão técnica da equipe que sofreu o gol.
  - um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, o árbitro deve ordenar que ela seja retirada do campo de jogo.

Se, após a marcação de um gol e o reinício do jogo, o árbitro perceber que uma pessoa extra se encontrava no campo de jogo quando o gol foi marcado, o gol não poderá ser invalidado. Se a pessoa extra ainda estiver no campo de jogo, o árbitro deverá:

- paralisar o jogo;
- ordenar que a pessoa extra seja retirada;
- reiniciar o jogo com uma bola ao chão ou com um tiro livre, conforme for apropriado.

O árbitro deverá relatar o incidente às autoridades competentes.

10. O capitão da equipe

O capitão de uma equipe não possui status especial nem privilégio algum, mas sim certo grau de responsabilidade pela conduta de sua equipe.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 4

O equipamento dos jogadores

1. Segurança

Os jogadores não poderão usar equipamentos nem qualquer artigo que for perigoso.

Todos os tipos de joias e adornos (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas de couro ou plástico etc.) são proibidos e devem ser retirados. Não é permitido o uso de fita adesiva para cobrir esses itens.

Os jogadores deverão ser inspecionados antes do início do jogo, assim como os substitutos antes de entrarem no campo de jogo. Se um jogador estiver usando qualquer equipamento perigoso ou não autorizado, o árbitro deverá ordenar ao jogador que:

- retire o item;
- saia de campo na paralisação seguinte do jogo, se não for possível retirar o item ou se o jogador não quiser cumprir a ordem.

Um jogador que se recusar a cumprir a ordem ou que voltar a usar o item deverá ser advertido com CA.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório de um jogador será composto separadamente pelos seguintes itens:

- uma camiseta com mangas;
- calções;
- meias — uma fita adesiva ou qualquer material aplicado ou usado no exterior das meias deverá ter a mesma cor da parte à qual for aplicado ou a qual cobrir;
- caneleiras, que deverão ser cobertas pelas meias e feitas de material apropriado para garantir uma proteção razoável;
- calçado.

Os goleiros poderão usar calças compridas.

Um jogador que perder acidentalmente o calçado ou uma caneleira deverá recompor o equipamento assim que possível ou, no máximo, quando a bola voltar a ficar fora de jogo; se, antes disso, o jogador tocar na bola e/ou marcar um gol, ele será validado.

3. Cores

- As duas equipes devem usar cores que as distingam uma da outra e da equipe de arbitragem;
- Cada goleiro deve usar cores que os distingam dos outros jogadores e da equipe de arbitragem;
- Se as camisetas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camiseta, o árbitro permitirá que o jogo seja disputado.

As camisetas interiores devem:

- ter uma única cor, que será a mesma que a cor principal da manga da camiseta;

ou

- ter uma estampa ou cores que reproduzam exatamente a manga da camiseta.

Os calções interiores ou as malhas térmicas devem ser da mesma cor predominante dos calções ou de sua barra; os jogadores de uma mesma equipe devem usar calções interiores ou malhas da mesma cor.

4. Outros equipamentos

Os equipamentos de proteção que não representem perigo, como protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras feitas de materiais macios, leves e acolchoados estão autorizados, assim como os bonés e os óculos desportivos usados pelos goleiros.

Protetores de cabeça

Quando usados, os protetores de cabeça:

- deverão ser negros ou da mesma cor predominante da camiseta, desde que todos os jogadores de uma equipe utilizem a mesma cor;

- deverão ser compatíveis com a aparência profissional do equipamento do jogador;
- não poderão estar unidos à camiseta;
- não poderão representar perigo nem ao jogador que os utiliza nem aos outros jogadores — por exemplo, o mecanismo de abertura e fechamento ao redor do pescoço;
- não poderão ter partes que sobressaiam da superfície; isto é, elementos protuberantes.

Comunicação eletrônica

Não é permitido aos jogadores, incluindo os substitutos, os jogadores substituídos e os expulsos, usar quaisquer equipamentos eletrônicos ou sistemas de comunicação, exceto quando um sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (SEDM) for permitido. É permitido o uso de todas as formas de comunicação eletrônica pelos membros da comissão técnica quando ela estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou a segurança dos jogadores, ou por razões de tática ou de treinamento, desde que sejam equipamentos pequenos, portáteis e de mão — por exemplo, microfones, fones de ouvido, pontos, celulares e relógios inteligentes, tablets ou computadores portáteis. Um membro da comissão técnica que usar um equipamento não autorizado ou que se comportar de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação será expulso.

Sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento (SEDM)

Quando, como parte de um sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (SEDM), algum tipo de tecnologia de uso corporal for utilizado em jogos disputados em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, das confederações ou das federações nacionais, o organizador da competição deverá se assegurar de que essa tecnologia anexada ao equipamento dos jogadores não representa perigo e cumpre os requisitos para os SEDM de uso corporal do Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM.

Quando o dispositivo de um SEDM for fornecido pelos organizadores do jogo ou da competição, é responsabilidade deles assegurar que a informação e os dados transmitidos pelo dispositivo para a área técnica durante os jogos disputados em uma competição oficial sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM oferecerá apoio aos organizadores de uma competição no processo de aprovação de sistemas eletrônicos de desempenho e monitoramento que sejam confiáveis e precisos.

5. Slogans, mensagens, imagens e publicidade

O equipamento não poderá conter nenhum slogan, mensagem nem imagem política, religiosa ou pessoal. Os jogadores não poderão exibir roupa interior que mostre slogans, mensagens, imagens nem publicidade que não seja o logotipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipe serão sancionados pelos organizadores da competição, pela respectiva federação nacional ou pela FIFA.

Princípios

- A Regra 4 se aplica a todo tipo de equipamento (incluindo as peças de roupa) usado pelos jogadores, os substitutos e os jogadores substituídos; seus princípios também serão aplicáveis a todos os membros da comissão técnica situados na área técnica.
- Os seguintes itens são, geralmente, permitidos:
  - o número do jogador, seu nome, o distintivo da equipe, slogans de alguma iniciativa, emblemas que promovam o futebol, o respeito e a integridade, assim como qualquer tipo de publicidade permitida pelo regulamento da competição ou da federação nacional, da confederação ou da FIFA;
  - as informações sobre um jogo: equipes, data, competição, estádio.
- Os slogans, as mensagens ou as imagens autorizadas devem se restringir à parte frontal da camiseta ou à braçadeira de capitão.
- Em alguns casos, o slogan, a mensagem ou a imagem podem aparecer somente na braçadeira do capitão.

Interpretação da Regra

Para decidir se um slogan, uma mensagem ou uma imagem pode ser autorizada, deve-se considerar o estipulado na Regra 12 (Faltas e condutas incorretas), que obriga o árbitro a agir caso um jogador seja responsável por:

- usar linguagem ou realizar ação ofensiva, insultante ou abusiva;
- agir de forma provocativa, debochada ou inflamatória.

Não serão autorizados slogans, mensagens nem imagens que estejam incluídos em qualquer uma dessas categorias.

Embora as categorias "religiosa" e "pessoal" sejam relativamente fáceis de definir, a categoria "política" não é tanto; porém, não serão permitidos os seguintes slogans, mensagens e imagens:

- de pessoas, vivas ou já falecidas, a não ser que formem parte do nome da competição;
- de partidos, entidades, grupos etc. de caráter político, sejam locais, regionais, nacionais ou internacionais.
- de governos locais, regionais ou nacionais ou de quaisquer dos seus departamentos, secretarias ou cargos;
- de nenhuma entidade de caráter discriminatório;
- de nenhuma organização cujos objetivos ou ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- de nenhum ato ou evento político específico.

Quando um evento relevante, seja nacional ou internacional, for celebrado, as sensibilidades da equipe adversária, incluindo sua torcida, e do público em geral deverão ser cuidadosamente consideradas.

O regulamento da competição poderá estipular outras restrições e limitações, relativas especialmente ao tamanho, o número e a posição dos slogans, mensagens e imagens autorizados. Recomenda-se resolver as disputas sobre os slogans, mensagens ou imagens antes do início de um jogo ou de uma competição.

6. Infrações e sanções

No caso de qualquer infração, não será preciso paralisar o jogo. Além disso:

- o árbitro ordenará ao jogador que saia do campo de jogo para corrigir o seu equipamento;
- o jogador sairá de campo quando o jogo for paralisado, a menos que já tenha corrigido o equipamento.

O jogador que sair do campo de jogo para corrigir ou trocar um equipamento deverá:

- submeter o equipamento à verificação de um membro da equipe de arbitragem antes de poder voltar a entrar;
- voltar a entrar somente com a autorização do árbitro, que poderá ser concedida com a bola em jogo.

O jogador que voltar a entrar no campo de jogo sem a autorização expressa do árbitro deve ser advertido com CA. Se for preciso paralisar o jogo para adverti-lo, um tiro livre indireto será concedido da posição em que a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que tenha havido uma interferência. Neste caso, um tiro livre direto (ou tiro penal) será concedido do lugar em que ocorreu essa interferência.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 5

O árbitro

1. A autoridade do árbitro

Todos os jogos são disputados sob o controle de um árbitro, que tem plena autoridade para fazer cumprir as Regras do Jogo.

2. As decisões do árbitro

O árbitro tomará suas decisões segundo seu critério e de acordo com as Regras do Jogo e o "espírito do jogo". As decisões terão por base a própria opinião do árbitro, que tem o poder discricionário para tomar medidas adequadas no âmbito das Regras do Jogo.

As decisões do árbitro sobre os fatos relacionados com o jogo, incluindo seu resultado ou a validação ou não de um gol, são finais. As decisões do árbitro e de todos os outros membros da equipe de arbitragem devem sempre ser respeitadas.

Se o árbitro já tiver reiniciado o jogo ou já tiver sinalizado o fim do primeiro ou do segundo tempo (incluindo a prorrogação) e tiver saído do campo ou suspendido definitivamente o jogo, ele não poderá mudar a decisão de reiniciar o jogo mesmo que perceba que ela era incorreta, ou que receba a indicação de outro membro da equipe de arbitragem a respeito disso. No entanto, se, ao término de um dos tempos de jogo, o árbitro sair do campo para se dirigir à área de revisão do árbitro (ARA) ou ordenar aos jogadores que retornem ao campo, continuará sendo possível alterar uma decisão relativa a um incidente ocorrido antes do fim desse tempo de jogo.

À exceção do estipulado na Regra 12, item 3, e no protocolo do VAR, uma vez que o jogo é reiniciado, uma sanção disciplinar só poderá ser aplicada no caso de que outro membro da equipe de arbitragem tenha detectado uma infração e tenha tentado comunicá-la antes do reinício de jogo. Nesses casos, o reinício de jogo correspondente à sanção disciplinar em questão não se aplica.

Se um árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a supervisão dos demais membros da equipe de arbitragem, até que a bola fique fora de jogo.

3. Poderes e deveres

O árbitro:

- fará com que as Regras do Jogo sejam cumpridas;
- controlará o jogo em colaboração com os outros membros da equipe de arbitragem;
- atuará como cronometrista, fará um registro do jogo e fornecerá uma súmula do jogo às autoridades competentes com informações sobre as medidas disciplinares que tomou e quaisquer incidentes que ocorreram antes, durante ou depois do jogo;
- supervisionará e/ou indicará o reinício do jogo.

Vantagem

- O árbitro permitirá que o jogo continue quando ocorrer uma infração e a equipe que a sofreu se beneficiar da vantagem; também marcará a infração se a vantagem esperada não for aproveitada no mesmo momento ou poucos segundos depois.

Medidas disciplinares

- Quando mais de uma infração ocorrer ao mesmo tempo, o árbitro punirá a mais grave delas, levando em consideração a sanção correspondente, o reinício de jogo, a gravidade física e as repercussões táticas das infrações;
- O árbitro tomará medidas disciplinares contra um jogador que cometer infrações passíveis de advertência com CA ou de expulsão;
- O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção prévia à partida até sair do campo após o fim do jogo, incluindo a disputa de pênaltis. Se, antes de sua entrada no campo de jogo ao início da partida, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que esse jogador participe do jogo (ver a Regra 3, item 6); o árbitro registrará na súmula quaisquer outras condutas incorretas;
- O árbitro tem autoridade para mostrar cartões amarelos e vermelhos e, quando o regulamento da competição permitir, para excluir temporariamente um jogador, desde o momento em que entra em campo no início do jogo até depois de seu encerramento, incluindo o intervalo de jogo, a prorrogação e a disputa de pênaltis;

- O árbitro poderá tomar medidas contra os membros da comissão técnica que não agirem de forma responsável e adverti-los verbalmente ou com CA, ou expulsá-los do campo de jogo e de seu entorno imediato, incluindo a área técnica; se o infrator não puder ser identificado, o treinador principal presente na área técnica receberá a sanção. No entanto, o médico da comissão técnica que cometer uma infração passível de expulsão poderá permanecer e atuar no caso de um jogador necessitar atendimento e sua equipe não contar com outro médico;
- Com relação aos incidentes que não observar, o árbitro atuará de acordo com as indicações dos outros membros da equipe de arbitragem.

Lesões

- Se um jogador sofrer uma lesão leve, o árbitro permitirá que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo;
- se um jogador sofrer uma lesão grave, o árbitro paralisará o jogo e se assegurará de que o atleta seja retirado de campo. Um jogador lesionado não poderá ser tratado no campo de jogo e somente poderá regressar ao campo após o reinício do jogo. Se a bola estiver em jogo, a entrada em campo deve ser feita por uma das linhas laterais; caso contrário, poderá ser feita por qualquer linha limítrofe. Exceções à obrigatoriedade de que um jogador lesionado saia do campo de jogo serão abertas somente quando:
    - um goleiro sofrer a lesão;
    - um goleiro e um jogador de linha colidirem e necessitarem atendimento médico;
    - dois ou mais jogadores da mesma equipe colidirem e necessitarem atendimento;
    - ocorrer uma lesão grave;
    - um jogador sofrer uma lesão como resultado de uma infração com contato físico — como uma disputa temerária ou uma disputa brusca grave — pela qual o adversário for advertido com CA ou expulso, desde que a avaliação ou o tratamento seja concluído rapidamente;
    - for concedido um tiro penal e o jogador lesionado for o batedor;
- O árbitro se assegurará de que qualquer jogador que estiver sangrando saia do campo de jogo. Esse jogador só poderá voltar a entrar quando receber um sinal

do árbitro, que verificará se o sangramento cessou e se não há sangue no equipamento do jogador;
- Se o árbitro autorizou a entrada de médicos e/ou de maqueiros, o jogador lesionado deve sair do campo na maca ou caminhando. O jogador que não acatar a ordem do árbitro deverá ser advertido com CA por conduta antidesportiva;
- Se o árbitro decidir advertir com CA ou expulsar um jogador lesionado que tem de sair do campo de jogo para receber tratamento, o cartão deve ser mostrado antes da sua saída;
- Se o jogo não tiver sido paralisado por outra razão ou se a lesão sofrida pelo jogador não for resultado de uma infração, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão.

Interferência externa

- O árbitro poderá paralisar ou suspender temporária ou indefinidamente o jogo por qualquer infração ou devido a uma interferência externa quando:
    - a iluminação artificial for insuficiente;
    - um objeto arremessado por um espectador atingir um membro da equipe de arbitragem, um jogador ou um membro da comissão técnica. Neste caso, o árbitro poderá permitir que o jogo continue ou paralisá-lo ou suspendê-lo temporária ou indefinidamente, dependendo da gravidade do incidente;
    - um espectador utilizar um apito que interfira no jogo. Neste caso, o jogo será interrompido e reiniciado com uma bola ao chão.
    - uma bola adicional, outro objeto ou um animal entrar em campo durante o jogo. Neste caso, o árbitro deve:
        - paralisar o jogo (e reiniciá-lo com uma bola ao chão) somente se houver interferência no jogo — a menos que a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir um jogador defensor de tocar na bola; neste caso, o gol deverá ser validado se a bola entrar na meta, ainda que tenha havido contato com ela, exceto se a interferência for de um integrante da equipe atacante.
        - permitir que o jogo continue se não houver interferência, e ordenar a retirada do objeto e/ou do animal na primeira oportunidade.
- O árbitro não permitirá a entrada de pessoas não autorizadas no campo de jogo.

4. Árbitro assistente de vídeo (VAR)

A utilização de árbitros assistentes de vídeo (VARs) será permitida somente quando o organizador do jogo ou da competição cumprir todos os requisitos do Programa de Aprovação e Assistência à Implantação do VAR (PAAI), conforme estipulado na documentação da FIFA para o PAAI, e tiver recebido uma autorização por escrito da FIFA.

O árbitro pode ser auxiliado por um árbitro assistente de vídeo (VAR) somente na eventualidade de um "erro claro e manifesto" ou de um "incidente grave despercebido" em relação a:

- uma situação de gol/não gol;
- uma situação de tiro penal/não tiro penal;
- cartão vermelho direto (e não uma segunda advertência com CA);
- erro de identificação, quando o árbitro adverte com CA ou expulsa o jogador errado da equipe infratora.

O auxílio do árbitro assistente de vídeo (VAR) se baseará na utilização do replay do incidente. O árbitro será quem toma a decisão final, que se baseará unicamente nas informações recebidas do VAR e/ou na revisão direta, pelo próprio árbitro, do replay (uma "revisão em campo").

Exceto em caso de um "incidente grave despercebido", o árbitro — e, quando pertinente, outro membro da equipe de arbitragem em campo — deve sempre tomar uma decisão, incluindo a de não punir uma possível infração; essa decisão não será alterada a não ser no caso de um "erro claro e manifesto".

Revisões após o reinício do jogo

Se o jogo for paralisado e, então, reiniciado, o árbitro pode somente realizar uma revisão e tomar as medidas disciplinares adequadas em casos de erro de identificação ou de uma eventual infração passível de expulsão por conduta violenta ou por cuspir, morder ou agir de forma extremamente ofensiva, insultante e/ou abusiva.

5. Equipamento do árbitro

Equipamento obrigatório

Os árbitros deverão contar com os seguintes equipamentos:

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

Outros equipamentos

Os árbitros poderão utilizar:

- Um equipamento para a comunicação entre os membros da equipe de arbitragem — dispositivos de vibração ou bandeiras sonoras eletrônicas, fones de ouvido etc.;
- Um sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (SEDM) ou um equipamento de monitoramento do condicionamento físico.

Os árbitros e outros membros de campo da equipe de arbitragem estão proibidos de usar joias e bijuteria ou qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras

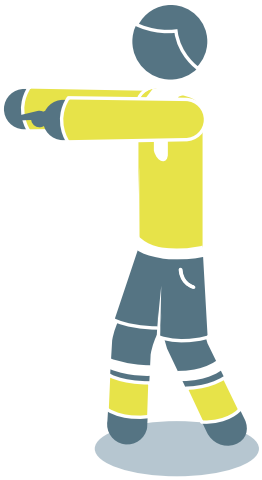
6. Sinais do árbitro

Consulte as ilustrações para conhecer os sinais aprovados para o árbitro.

Tiro **penal**

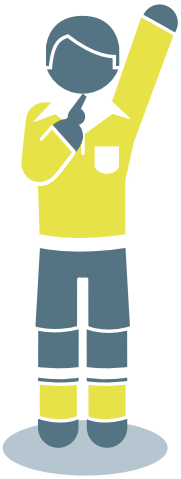
Escanteio

Vantagem (1)



Vantagem (2)

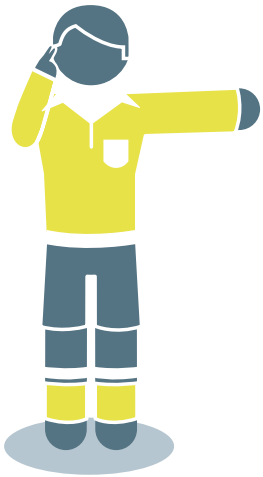
Tiro livre **direto**



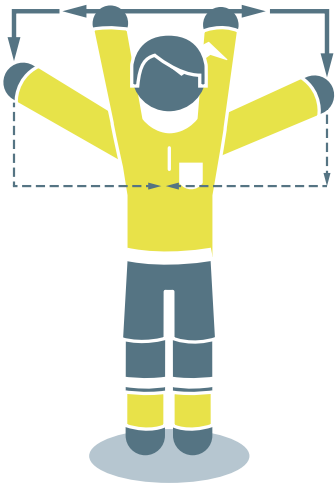
Tiro livre **indireto**

Tiro de **meta**

Cartão **amarelo** e **vermelho**



Checagem: um dedo no ouvido
e a outra mão/o outro braço estendido



Revisão: sinal de "tela de TV"

7. Responsabilidade da equipe de arbitragem

O árbitro e os outros membros da equipe de arbitragem não serão responsáveis por:

- nenhum tipo de lesão sofrida por um jogador, um membro da comissão técnica nem um espectador;
- nenhum dano material de qualquer natureza;
- nenhum prejuízo sofrido por qualquer pessoa, clube, empresa, federação ou outro órgão que decorra ou possa decorrer de qualquer decisão tomada pelo árbitro em conformidade com as Regras do Jogo ou com respeito ao procedimento normal requerido para realizar, disputar ou controlar um jogo.

Entre essas decisões, poderão estar:

- permitir ou não a disputa do jogo dependendo das condições do campo de jogo e das suas imediações ou das condições meteorológicas;
- suspender indefinidamente um jogo por qualquer razão que julgar adequada;
- determinar a adequação do equipamento de campo e da bola a serem usadas durante um jogo;
- paralisar ou não um jogo devido à interferência dos espectadores ou a qualquer problema nas áreas reservadas aos espectadores;
- paralisar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para receber atendimento;
- ordenar que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para receber atendimento;
- permitir ou não que um jogador utilize determinadas peças de roupa ou equipamentos;
- quando o árbitro tiver autoridade para tal, permitir ou não que qualquer pessoa, incluindo membros da comissão técnica, autoridades do estádio, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes da imprensa, estejam presentes nas imediações do campo de jogo;
- qualquer outra decisão tomada em conformidade com as Regras do Jogo ou de acordo com seus deveres segundo os termos da FIFA, da confederação, da federação nacional de futebol ou das regras ou do regulamento da competição sob o qual se disputa o jogo.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 6

Os outros membros da equipe de arbitragem

Poderão ser designados para um jogo outros membros da equipe de arbitragem: dois árbitros assistentes, um quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, um árbitro assistente de vídeo (VAR) e ao menos um assistente do VAR. Eles auxiliarão o árbitro a controlar o jogo em conformidade com as Regras do Jogo, embora a decisão final seja sempre tomada pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, o quarto árbitro, quaisquer árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente reserva são os árbitros de campo.

O VAR e o AVAR são os árbitros de vídeo e auxiliarão o árbitro em conformidade com as Regras do Jogo e o protocolo para o VAR.

Os outros membros da equipe de arbitragem atuam sob a direção do árbitro. No caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro prescindirá de seus serviços e informará o fato às autoridades competentes.

À exceção do árbitro assistente reserva, os membros de campo da equipe de arbitragem auxiliarão o árbitro a determinar as infrações quando tiverem um melhor ângulo de visão que o árbitro, e deverão enviar um relatório às autoridades competentes no caso de qualquer conduta incorreta grave ou de outros incidentes que nem o árbitro nem os outros membros da equipe de arbitragem tiverem visto. Eles devem avisar o árbitro e os outros membros da equipe de arbitragem a respeito de qualquer relatório elaborado.

Os membros de campo da equipe de arbitragem auxiliarão o árbitro a inspecionar o campo de jogo, as bolas e os equipamentos dos jogadores — incluindo para verificar que os problemas observados foram resolvidos — e a realizar o registro do tempo, dos gols, das condutas incorretas etc.

O regulamento da competição deve indicar claramente quem substituirá um membro da equipe de arbitragem que não puder iniciar ou continuar o jogo e qualquer mudança relacionada com isso. Em particular, no caso de o árbitro não

poder continuar seu trabalho, deverá deixar claro se quem assumirá sua função será o quarto árbitro, o primeiro árbitro assistente ou o primeiro árbitro assistente adicional.

1. Árbitros assistentes

Têm a tarefa de indicar:

- se a bola saiu completamente do campo de jogo e a qual equipe corresponde executar o escanteio, o tiro de meta ou o arremesso lateral;
- se um jogador em posição de impedimento deve ser punido;
- se uma substituição foi solicitada;
- se, em um tiro penal, o goleiro deixa a linha de fundo antes de a bola ser chutada e a bola cruza a linha; se foram designados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente deverá se situar na altura da marca penal.

O trabalho do árbitro assistente incluirá também a supervisão do procedimento de substituição.

O árbitro assistente poderá entrar no campo de jogo para ajudar a que se respeite a distância de 9,15 m.

2. Quarto árbitro

O trabalho do quarto árbitro também incluirá:

- supervisar o procedimento de substituição;
- verificar o equipamento dos jogadores e dos substitutos;
- controlar a entrada de um jogador em campo após o sinal ou a aprovação do árbitro;
- inspecionar as bolas reservas;
- indicar o tempo de acréscimo mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada tempo de jogo, incluindo os da prorrogação;
- informar o árbitro a respeito de qualquer conduta incorreta de um ocupante da área técnica.

3. Árbitros assistentes adicionais

Os árbitros assistentes adicionais poderão indicar:

- quando a bola ultrapassa completamente a linha de fundo, incluindo quando um gol é marcado;
- qual equipe tem direito de executar um tiro de meta ou um escanteio;
- se, nos tiros penais, o goleiro deixa a linha de fundo antes de a bola ser chutada e se a bola cruza a linha.

4. Árbitro assistente reserva

A única tarefa de um árbitro assistente reserva é substituir um árbitro assistente ou o quarto árbitro quando este não puder continuar exercendo sua função.

5. Árbitros de vídeo

Um árbitro assistente de vídeo (VAR) é um árbitro que pode auxiliar o árbitro principal a tomar uma decisão usando o replay somente para um "erro claro e manifesto" ou um "incidente grave despercebido" relacionado com uma situação de gol/não gol ou de tiro penal/não tiro penal, com um cartão vermelho direto (e não uma segunda advertência com CA) ou com um caso de erro de identificação, quando o árbitro adverte com CA ou expulsa o jogador errado da equipe infratora.

Um assistente do VAR (AVAR) é um membro da equipe de arbitragem que auxilia o VAR principalmente ao:

- assistir às imagens de televisão enquanto o VAR estiver ocupado com uma checagem ou uma revisão;
- registrar incidentes relacionados com o VAR e qualquer problema de comunicação ou tecnologia;
- auxiliar a comunicação do VAR com o árbitro, especialmente ao assumir a comunicação com o árbitro quando o VAR estiver realizando uma checagem ou uma revisão — por exemplo, para dizer ao árbitro que paralise o jogo, atrase o reinício etc.
- registrar o tempo "perdido" quando o reinício do jogo for atrasado por uma checagem ou uma revisão;
- comunicar as informações sobre uma decisão relacionada com o VAR às partes correspondentes.

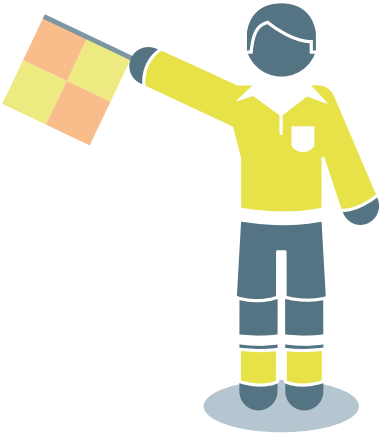
6. Sinais do árbitro assistente

Consulte as ilustrações para conhecer os sinais aprovados para o árbitro assistente.

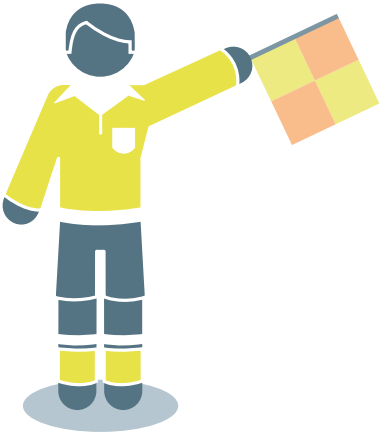
Substituição

Tiro livre para a equipe **atacante**

Tiro livre para a equipe **defensora**

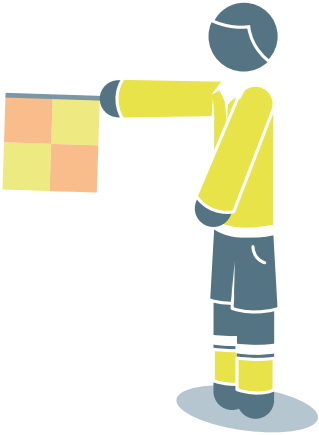


Arremesso lateral para a equipe **atacante**



Arremesso lateral para a equipe **defensora**

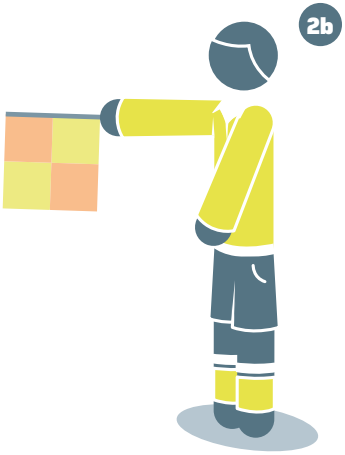
Escanteio



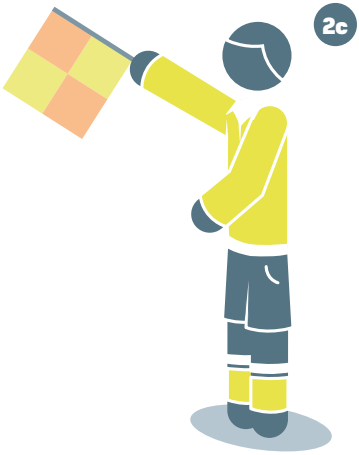
Tiro de meta

Impedimento

Impedimento nas **proximidades** do árbitro assistente



Impedimento no **centro** do campo



Impedimento em um **ponto distante** do árbitro assistente

7. Sinais adicionais do árbitro assistente

Gol
(a menos que a bola tenha ultrapassado muito claramente a linha de fundo)

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 7

A duração do jogo

1. Tempos de jogo

O jogo terá a duração de dois tempos iguais de 45 minutos, que só poderão ser reduzidos se houver acordo entre o árbitro e as duas equipes, antes do início do jogo e desde que em conformidade com o regulamento da competição.

2. Intervalo de jogo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre os dois tempos, que não deve exceder os 15 minutos. É permitida uma pequena parada para hidratação, que não deveria exceder um minuto, ao final do primeiro tempo da prorrogação. O regulamento da competição deve indicar a duração do intervalo de jogo, que só poderá ser alterada com a autorização do árbitro.

3. Recuperação do tempo perdido

O árbitro poderá prolongar cada tempo para recuperar as perdas devido a:

- substituições;
- avaliação ou retirada de um jogador lesionado;
- desperdício deliberado de tempo;
- sanções disciplinares;
- paradas médicas autorizadas pelo regulamento da competição, como as paradas para hidratação, que não deveriam exceder um minuto, e as paradas para resfriamento (noventa segundos a três minutos);
- atrasos relacionados com as checagens e as revisões do VAR;
- qualquer outra causa, incluindo o atraso significativo para o reinício do jogo — por exemplo, pela comemoração de um gol.

O quarto árbitro indicará o tempo mínimo de acréscimo decidido pelo árbitro ao final do último minuto de cada tempo de jogo. O tempo de acréscimo pode ser ampliado pelo árbitro, mas não reduzido.

O árbitro não poderá alterar a duração do segundo tempo para compensar um erro de cronometragem ocorrido no primeiro tempo.

4. Tiro penal

Se um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada tempo deverá ser prolongada até o tiro penal ser concluído.

5. Jogo suspenso indefinidamente

Um jogo suspenso indefinidamente será disputado novamente, a menos que o regulamento ou os organizadores da competição determinem o contrário.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD
55
60
05
12
2

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 8

O início e o reinício de jogo

Um tiro de saída dá início a cada um dos tempos de jogo, a cada um dos tempos da prorrogação e reinicia o jogo após um gol ser marcado. Os tiros livres (diretos ou indiretos), os tiros penais, os arremessos laterais, os tiros de meta e os escanteios são outras formas de reinício de jogo (veja as Regras 13 a 17).

Uma bola ao chão será a forma de reinício quando o árbitro paralisar o jogo e as Regras não exigirem um dos reinícios acima.

As infrações cometidas quando a bola não está em jogo não afetarão a forma em que o jogo é reiniciado.

1. Tiro de saída

Procedimento

- O árbitro lançará uma moeda ao ar e a equipe que ganhar o sorteio decidirá entre executar o tiro de saída ou escolher a meta que prefere atacar no primeiro tempo de jogo;
- dependendo do que for decidido pelo ganhador do sorteio, a equipe adversária executará o tiro de saída ou escolherá a meta que prefere atacar no primeiro tempo de jogo;
- a equipe que escolheu a meta que prefere atacar no primeiro tempo executará o tiro de saída no início do segundo tempo;
- no início do segundo tempo, as equipes mudarão de campo e atacarão a meta contrária à do primeiro tempo;
- quando uma equipe marcar um gol, o adversário executará o tiro de saída.

Em todos os tiros de saída:

- todos os jogadores, exceto aquele que executar o tiro de saída, deverão se encontrar na própria metade do campo;

- os adversários da equipe que executar o tiro de saída deverão se encontrar a, ao menos, 9,15 m da bola até que ela entre em jogo;
- a bola deverá estar imóvel sobre a marca central;
- o árbitro dará um sinal;
- a bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente;
- é permitido marcar um gol na equipe adversária diretamente a partir do tiro de saída; no entanto, se a bola entrar na meta da equipe que executa o tiro de saída, um escanteio será concedido à equipe adversária.

Infrações e sanções

Se o jogador que executar o tiro de saída voltar a tocar na bola antes de ela ser tocada por qualquer outro jogador, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária; no caso de uma infração por toque de mão na bola, será concedido um tiro livre direto à equipe adversária.

Se houver qualquer outra infração no procedimento, o tiro de saída deverá ser repetido.

2. Bola ao chão

Procedimento

- O árbitro concederá uma bola ao chão ao goleiro da equipe defensora em sua área penal, se, ao paralisar o jogo:
  - a bola se encontrava na área penal;
  - a bola foi tocada pela última vez no interior da área penal.
- Nos demais casos, o árbitro concederá uma bola ao chão ao jogador da equipe que tocou na bola por último na posição do último contato dela com um jogador, com um agente externo ou, conforme a Regra 9, item 1, com um membro da equipe de arbitragem.
- Os demais jogadores (de ambas as equipes) deverão permanecer a, pelo menos, 4 m de distância da bola até ela estar em jogo.

A bola estará em jogo quando tocar no chão.

Infrações e sanções

A bola ao chão será repetida se a bola:

- tocar em um jogador antes de tocar no chão;
- sair do campo de jogo após tocar no chão, sem ter tocado em nenhum jogador;

Se, após uma bola ao chão, a bola entrar na meta sem ter tocado em ao menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:

- um tiro de meta, se ela entrar na meta adversária;
- um escanteio, se ela entrar na meta da equipe do jogador que tocou na bola.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 9

A bola em jogo e fora de jogo

1. **Bola fora de jogo**

   A bola estará fora de jogo quando:

   - tiver ultrapassado completamente a linha de fundo ou a linha lateral, seja pelo chão ou pelo alto;
   - o jogo tiver sido paralisado pelo árbitro;
   - tocar em um membro da equipe de arbitragem, permanecer no campo de jogo e:
     - uma equipe iniciar um ataque promissor; ou
     - a bola entrar diretamente na meta; ou
     - houver a mudança da equipe que tem a posse da bola.

   Em todos esses casos, o jogo recomeçará com uma bola ao chão.

2. **Bola em jogo**

   A bola estará em jogo em todas as demais situações em que tocar em um membro da equipe de arbitragem, nas traves, no travessão ou nos postes da bandeira do escanteio e permanecer no campo de jogo.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 10

A determinação do resultado de um jogo

1. Gol válido

Um gol será considerado válido quando a bola tiver ultrapassado completamente a linha de fundo entre as traves e por debaixo do travessão, desde que a equipe que marcou o gol não tenha cometido uma infração.

Se o goleiro arremessa a bola com a mão diretamente na meta adversária, será concedido um tiro de meta.

Se o árbitro assinala um gol antes de a bola ter ultrapassado completamente a linha de fundo, o jogo recomeçará com uma bola ao chão.

2. Equipe vencedora

A equipe que tiver marcado o maior número de gols será a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, o jogo terminará empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipe seja declarada vencedora depois de um jogo terminar em empate ou uma série de jogos dentro e fora de casa terminar empatada, somente serão permitidos os seguintes procedimentos para determinar a equipe vencedora:

- a regra dos gols fora de casa;
- dois tempos iguais de prorrogação que não excedam os quinze minutos cada;
- a disputa de pênaltis.

Uma combinação dos procedimentos acima poderá ser utilizada.

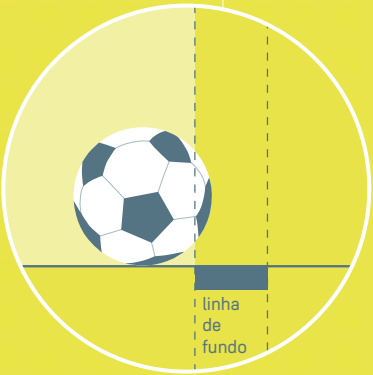
3. Disputa de pênaltis

A disputa de pênaltis será realizada após o fim do jogo e, a não ser que algo diferente seja estipulado, as Regras do Jogo pertinentes se aplicam a ela. Um jogador expulso durante o jogo não poderá participar da disputa de pênaltis. Por outro lado, as advertências verbais e as advertências com CA registradas durante o jogo não serão acumuladas para a disputa de pênaltis.

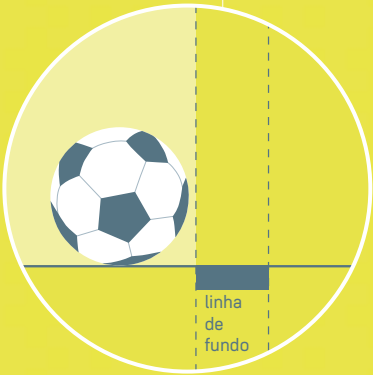
Gol

Não gol

Não gol



Gol



Procedimento

Antes de a disputa de pênaltis começar

- A não ser que haja outras considerações, como as condições do campo de jogo, a segurança etc., o árbitro realizará um sorteio lançando uma moeda ao ar para decidir a meta em que se realizará a disputa; essa decisão somente poderá ser modificada por razões de segurança ou se a meta ou a superfície do campo forem impraticáveis.
- O árbitro lançará novamente a moeda e a equipe que ganhar o sorteio decidirá se prefere executar o primeiro tiro ou o segundo.
- À exceção de um substituto para um goleiro que não tiver condições de continuar jogando, somente estarão autorizados a participar da disputa de pênaltis os jogadores que, ao final da partida, estavam no campo de jogo ou estavam temporariamente fora do campo (por lesão, para ajustar o equipamento etc.).
- Cada equipe será responsável por decidir a ordem em que os tiros serão executados pelos jogadores aptos para este fim. A ordem não será informada ao árbitro.
- Se, ao final do jogo e antes ou durante a disputa de pênaltis, uma equipe tiver mais jogadores que a adversária, deverá reduzir seu número para se equiparar ao da equipe adversária, informando ao árbitro o número e os nomes dos jogadores excluídos. Nenhum desses jogadores poderá participar da disputa de pênaltis, a não ser no caso descrito a seguir.
- O goleiro que não estiver em condições de continuar jogando antes ou durante a disputa de pênaltis poderá ser substituído por um jogador excluído para equiparar o número de jogadores, ou, se sua equipe não tiver usado o número máximo de substituições, por um jogador inscrito como substituto; um goleiro substituído não poderá voltar a participar da disputa nem executar nenhum tiro.
- Se esse goleiro já tiver executado um tiro, seu substituto não poderá executar outro até a série de tiros seguinte.

Durante a disputa de pênaltis

- Somente poderão permanecer no campo de jogo os jogadores aptos a participar da disputa de pênaltis e os membros da equipe de arbitragem.

- Todos os jogadores aptos a participar da disputa de pênaltis, exceto o batedor e os dois goleiros, devem permanecer no interior do círculo central.
- O goleiro da equipe do batedor deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal, na intersecção da linha de fundo com a linha limítrofe da área penal.
- Qualquer jogador apto a participar da disputa de pênaltis pode trocar de posição com o goleiro.
- O tiro será considerado concluído quando a bola parar de se mover, ficar fora de jogo ou o árbitro paralisar o jogo por qualquer infração; o batedor não poderá executar o tiro uma segunda vez.
- O árbitro registrará o resultado de todos os tiros.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como resultado disso, for necessário repetir o tiro, ele será advertido verbalmente na primeira infração e advertido com CA em caso de reincidência.
- Se o batedor for punido por uma infração cometida depois que o árbitro tiver dado o sinal para executar o tiro, este será registrado como perdido e o batedor será advertido com CA.
- Se tanto o goleiro quanto o batedor cometerem uma infração ao mesmo tempo, o tiro será registrado como perdido e o batedor será advertido com CA.

Cada equipe executará cinco tiros penais, sujeitos às condições explicadas abaixo

- As equipes deverão se alternar na execução dos tiros.
- Cada um dos tiros deverá ser executado por um jogador diferente; antes de poder executar um segundo tiro, todos os jogadores aptos a participar deverão ter executado um tiro.
- Se, antes de ambas as equipes executarem seus cinco tiros, uma delas marcar mais gols do que a adversária poderia marcar se executasse seus cinco tiros, nenhum outro tiro será executado.

- Se, depois de ambas as equipes executarem seus cinco tiros, o empate se mantiver, os tiros prosseguirão até que uma delas tenha marcado um gol a mais do que a outra após executados o mesmo número de tiros.
- A regra anterior se aplicará a qualquer série posterior de tiros, embora as equipes possam mudar a ordem dos batedores.
- A disputa de pênaltis não deverá ser atrasada por um jogador que sair do campo de jogo. Se esse jogador não voltar a tempo de executar o tiro, ele deverá ser registrado como perdido (não marcado).

Substituições e expulsões durante a disputa de pênaltis

- É possível advertir com CA ou expulsar jogadores, substitutos, jogadores substituídos ou membros da comissão técnica.
- Se um goleiro for expulso, deverá ser substituído por um jogador apto a participar da disputa de pênaltis.
- À exceção do goleiro, não será possível substituir nenhum outro jogador que não estiver em condições de continuar jogando.
- O árbitro não deverá suspender indefinidamente o jogo se uma equipe ficar com menos de sete jogadores.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 11

O impedimento

1. Posição de impedimento

Encontrar-se em posição de impedimento não é uma infração.

Um jogador estará em posição de impedimento se:

- qualquer parte de sua cabeça, seu corpo ou seus pés estiver no campo do adversário (excluindo-se a linha de meio de campo) e
- qualquer parte de sua cabeça, seu corpo ou seus pés estiver mais próxima da linha de fundo do campo do adversário do que a bola e o penúltimo adversário.

Nem as mãos nem os braços de nenhum jogador, incluindo os goleiros, serão considerados. Com a finalidade de determinar com clareza o impedimento, o limite superior do braço se alinha com o ponto inferior da axila.

Um jogador não estará em posição de impedimento se estiver na mesma linha:

- do penúltimo adversário; ou
- dos dois últimos adversários.

2. Infração por impedimento

Um jogador em posição de impedimento quando a bola for tocada* por um companheiro de equipe será punido somente se chegar a participar do jogo de forma ativa, ao:

- interferir no jogo por tocar em uma bola passada ou tocada por um companheiro; ou
- interferir em um adversário ao:
  - impedi-lo de tocar ou ter condições de tocar na bola por claramente obstruir o campo de visão do adversário; ou
  - disputar a bola com o adversário; ou

** Deverá ser considerado o primeiro ponto de contato ao tocar na bola.*

- claramente tentar tocar em uma bola que se encontrar próxima de si quando essa ação afetar um adversário; ou
- executar uma ação que claramente afete a possibilidade de um adversário tocar na bola

ou

- obter vantagem por tocar na bola ou interferir em um adversário quando a bola:
  - tiver desviado ou tocado nas traves, no travessão, em um membro da equipe de arbitragem ou em um adversário;
  - tiver como origem uma defesa deliberada feita por qualquer adversário.

Não se considerará que um jogador em posição de impedimento obteve vantagem quando receber a bola de um adversário que tocou deliberadamente nela, incluindo com um toque de mão deliberado, a menos de que se trate de uma defesa deliberada do adversário.

Uma "defesa deliberada" ocorre quando um jogador para ou tenta parar uma bola que se dirige para o interior da meta ou para muito próximo dela com qualquer parte do corpo exceto as mãos ou os braços, a não ser que o goleiro esteja dentro da área penal.

Nesse sentido, note-se que:

- se um jogador que sai da posição de impedimento ou se encontra nela estiver na trajetória de um adversário e interferir no movimento deste em direção à bola, isto será considerado infração por impedimento se afetar a capacidade do adversário de tocar na bola ou disputá-la; se um jogador se colocar na trajetória de um adversário e impedir seu avanço — por exemplo, obstruindo sua passagem —, a infração deverá ser punida de acordo com a Regra 12;
- se um jogador que se encontra na posição de impedimento se deslocar em direção à bola com a intenção de tocar nela e for objeto de uma falta antes de tocar ou tentar tocar na bola ou disputá-la com um adversário, essa falta será punida por ter sido cometida antes da infração por impedimento;

- se for cometida uma infração contra um jogador em posição de impedimento que já estiver com a bola, estiver tentando tocar nela, ou a estiver disputando com um adversário, a infração por impedimento será punida por ser anterior à disputa brusca.

3. Inexistência de infração

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

- um tiro de meta;
- um arremesso lateral;
- um escanteio.

4. Infrações e sanções

No caso de uma infração por impedimento, o árbitro concederá um tiro livre indireto no lugar da ocorrência, incluindo quando o jogador infrator se encontrar em sua própria metade do campo.

Com o propósito de determinar o impedimento, se um defensor sair do campo de jogo sem a autorização do árbitro, se considerará que está situado na linha de fundo ou na linha lateral até que o jogo seja novamente paralisado ou até que a equipe defensora tenha tocado na bola e a mandado em direção à linha de meio de campo e a bola se encontrar fora da sua área penal. Caso tenha saído deliberadamente do campo de jogo, o jogador deverá ser advertido com CA quando a bola voltar a ficar fora de jogo.

Os jogadores da equipe atacante poderão sair do campo de jogo ou permanecer fora dele para não participarem de forma ativa do jogo. Com o propósito de determinar o impedimento, se um jogador voltar a entrar em campo pela linha de fundo e participar do jogo antes de este voltar a ser paralisado, ou antes que a equipe defensora tenha tocado na bola e a mandado em direção à linha de meio de campo e a bola se encontrar fora da sua área penal, esse jogador será considerado como se estivesse situado na linha de fundo. Deverá ser advertido com CA todo jogador que sair deliberadamente do campo de jogo, voltar a entrar sem a autorização do árbitro e não for punido por impedimento, mas obtiver uma vantagem por isso.

Se um jogador da equipe atacante permanecer imóvel entre as traves e dentro da meta adversária no exato momento em que a bola entra nela, o gol será validado, a não ser que o jogador cometa uma infração por impedimento ou viole a Regra 12; neste caso, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou indireto.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 12

Faltas e condutas incorretas

Os tiros livres diretos e indiretos e os tiros penais podem ser concedidos somente para as infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Tiro livre direto

Um tiro livre direto será concedido se, segundo o julgamento do árbitro, um jogador cometer uma das seguintes infrações contra um adversário de maneira imprudente, temerária ou com o uso de força excessiva:

- realizar uma carga;
- saltar sobre o adversário;
- chutar ou tentar chutar;
- empurrar;
- golpear ou tentar golpear (incluindo com uma cabeçada);
- dar uma entrada ou disputar a bola;
- fazer tropeçar ou tentar fazer tropeçar.

Uma infração que envolver contato físico será punida com um tiro livre direto.

- "Imprudente" é toda ação em que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração, ou age sem precaução ao disputar a bola com um adversário. Não será necessária uma sanção disciplinar;
- "Temerária" é a ação em que um jogador atua desconsiderando o perigo ou as consequências para um adversário, razão pela qual deve ser advertido com CA;
- O "uso de força excessiva" ocorre quando um jogador se excede na força utilizada e põe em risco a integridade física de um adversário, razão pela qual deverá ser expulso.

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

- Uma infração por toque de mão na bola (à exceção do goleiro no interior da própria área penal);
- segurar um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato físico;
- morder ou cuspir em alguém inscrito na relação de ambas as equipes ou em um membro da equipe de arbitragem;
- arremessar um objeto na direção da bola, de um adversário ou de um membro da equipe de arbitragem, ou tocar na bola com um objeto.

Consulte também as infrações previstas na Regra 3.

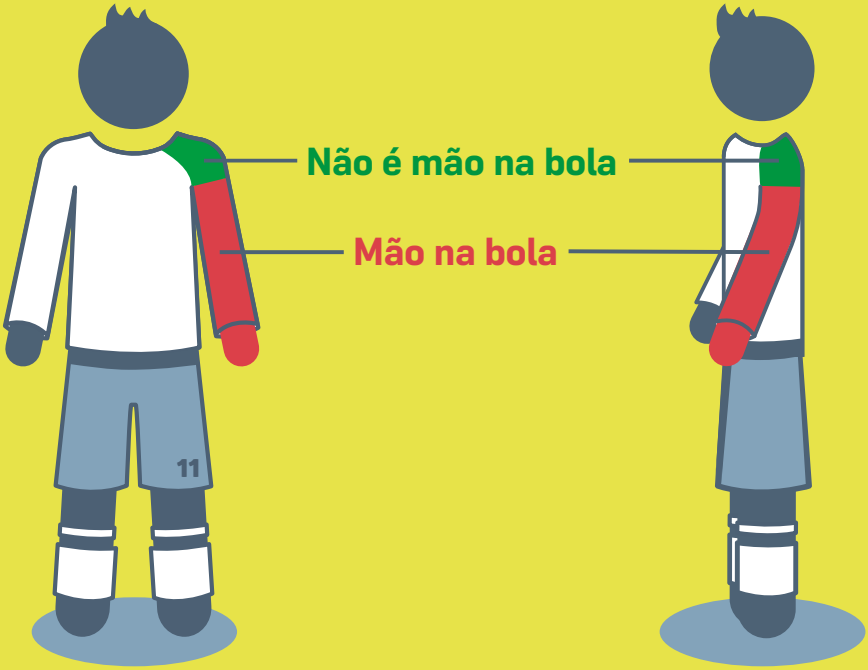
Tocar na bola com a mão ou o braço

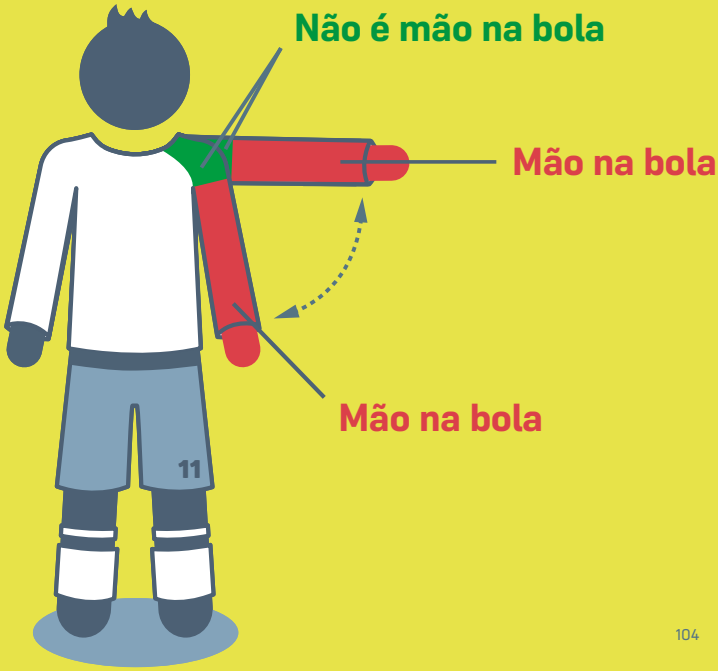
Com a finalidade de determinar com clareza as infrações por toque na bola com a mão, o limite superior do braço se alinha com o ponto inferior da axila. Nem todos os contatos da mão ou do braço de um jogador com a bola constituem uma infração.

No entanto, cometerá uma infração o jogador que:

- tocar na bola com sua mão ou seu braço deliberadamente; por exemplo, deslocando a mão ou o braço na direção da bola;
- tocar na bola com sua mão ou seu braço quando estes ampliarem o corpo do jogador de maneira antinatural. Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural quando a posição de sua mão ou seu braço não for consequência do movimento do corpo nessa ação específica ou não puder ser justificada por esse movimento. Ao colocar a mão ou o braço nessa posição, o jogador assume o risco de que a bola acerte essa parte de seu corpo e de que isso constitua uma infração;
- marcar um gol no adversário:
    - diretamente com a mão ou o braço, mesmo que em uma ação acidental, incluindo por parte do goleiro da equipe atacante;
    - imediatamente depois de a bola tocar na mão ou no braço, mesmo que de maneira acidental.

Fora da própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições que os demais jogadores em relação ao uso da mão ou do braço para tocar na bola. Se o goleiro tocar na bola com a mão no interior de sua área penal quando não estiver autorizado a fazer isso, um tiro livre indireto será concedido, mas não haverá sanção disciplinar. No entanto, se a infração for por tocar na bola uma segunda vez (com ou sem a mão ou o braço) após o reinício do jogo e antes que ela toque em outro jogador, o goleiro deve ser sancionado se a infração interromper um ataque promissor ou impedir um adversário ou a equipe adversária de marcar um gol ou negar a ela uma clara oportunidade de marcar.


Não é mão na bola
Mão na bola
11


Não é mão na bola
Mão na bola
Mão na bola
11

2. Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto se um jogador:

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o avanço de um adversário sem que haja contato físico;
- mostrar desaprovação por meio de uma linguagem ou uma ação ofensiva, insultante ou abusiva, ou outras ofensas verbais;
- impedir o goleiro de repor a bola em jogo com as mãos ou os pés, ou chutar ou tentar chutar a bola quando o goleiro está no processo de repô-la em jogo;
- iniciar uma ação deliberadamente enganosa para que a bola seja passada ao goleiro — incluindo a partir de um tiro livre ou um tiro de meta — com a cabeça, o peito, o joelho etc., para burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar na bola com as mãos; o goleiro deverá ser punido se for responsável por iniciar uma ação deliberadamente enganosa;
- cometer outra infração, mesmo que não mencionada nas Regras, devido à qual o jogo precise ser paralisado para que um jogador seja advertido com CA ou expulso.

Um tiro livre indireto será concedido se um goleiro cometer uma das seguintes infrações no interior da própria área penal:

- controlar a bola com a mão ou o braço por mais de seis segundos antes de repô-la em jogo;
- tocar na bola com a mão ou o braço após repô-la em jogo e antes de que ela toque em outro jogador;
- tocar na bola com a mão ou braço, a não ser que tenha claramente chutado ou tentado chutá-la para repô-la em jogo, depois de:
    - a bola ter sido deliberadamente chutada para o goleiro por um companheiro de equipe;
    - o goleiro a receber diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro de equipe;

Considera-se que um goleiro tem o controle da bola com a(s) mão(s) quando:

- a bola estiver entre suas mãos ou entre as mãos e qualquer superfície — por exemplo, o chão ou o próprio corpo do goleiro —, ou quando tocar na bola com qualquer parte das mãos ou dos braços, exceto se a bola escapar do controle do

goleiro ou este realizar uma defesa deliberada;
- segurar a bola com a palma da mão aberta;
- estiver quicando a bola no chão ou jogando-a para o alto.

Quando um goleiro estiver no controle da bola com as mãos, nenhum adversário poderá disputar a bola com ele.

Jogo perigoso
Considera-se "jogo perigoso" toda ação que, ao se tentar tocar na bola, represente o risco de lesão (até mesmo para o próprio jogador que realiza a ação) ou que impeça um adversário próximo de tocar na bola por receio de se lesionar.

Os voleios ou as bicicletas são permitidos, desde que não representem perigo para um adversário.

Impedir o avanço de um adversário sem que haja contato físico
Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho dele para obstruir seu avanço, bloqueá-lo, reduzir sua velocidade ou forçar uma mudança de direção por sua parte quando nenhum dos jogadores estiver próximo o suficiente da bola para tocar nela.

Todos os jogadores têm o direito de ocupar sua posição no campo de jogo; encontrar-se no caminho de um adversário não é o mesmo que colocar-se em seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre ela e o adversário, desde que a bola esteja perto o suficiente para ser tocada e esse jogador não segure o adversário com os braços ou o corpo. Se a bola estiver perto o suficiente para ser tocada, o adversário pode executar uma carga de maneira leal sobre o jogador.

3. Medidas disciplinares

O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção prévia à partida até sair do campo após o fim da partida, incluindo a disputa de pênaltis.

Se, antes de sua entrada no campo de jogo, ao início da partida, um jogador ou um membro da comissão técnica cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedi-lo de participar do jogo (consultar a Regra 3, item 6);

o árbitro registrará quaisquer outras condutas incorretas.

Um jogador ou um membro da comissão técnica que cometer uma infração passível de advertência com CA ou de expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, será sancionado em conformidade com a infração cometida.

Um cartão amarelo comunica uma advertência, enquanto o cartão vermelho comunica uma expulsão.

Os cartões amarelos e vermelhos só podem ser mostrados para um jogador, um substituto, um jogador substituído ou um membro da comissão técnica.

Jogadores, substitutos e jogadores substituídos

Atrasar o reinício de jogo para mostrar um cartão

Quando o árbitro decidir advertir com CA ou expulsar um jogador, o jogo não deverá ser reiniciado até que o respectivo cartão tenha sido mostrado, a não ser que a equipe que sofreu a infração execute o tiro livre rapidamente, tenha uma clara oportunidade de gol e o árbitro não tenha iniciado o procedimento de sanção disciplinar. Neste caso, o cartão será mostrado na paralisação seguinte. Se, com a infração, evitou-se uma clara oportunidade de gol, o jogador deverá ser advertido com CA; se a infração interrompeu ou interferiu em um ataque promissor, o jogador não será advertido.

Vantagem

Se o árbitro conceder vantagem depois de uma infração pela qual uma advertência com CA ou uma expulsão seria aplicada se o jogo tivesse sido paralisado, essa advertência ou expulsão deverá ser aplicada assim que a bola ficar fora de jogo. No entanto, se, com a infração, evitou-se uma clara oportunidade de gol, o jogador deverá ser advertido com CA por conduta antidesportiva; se a infração interrompeu ou interferiu em um ataque promissor, o jogador não será advertido.

A vantagem não deverá ser concedida em situações que envolvam jogo brusco grave, conduta violenta ou uma segunda infração passível de advertência com CA, a não ser que haja uma clara oportunidade de gol. O árbitro deverá expulsar o jogador quando a bola estiver fora de jogo. Porém, se o jogador tocar na bola, disputá-la com um adversário ou interferir nele, o árbitro paralisará o jogo, expulsará o jogador e reiniciará o jogo com um tiro livre indireto, a não ser que o

jogador tenha cometido uma infração mais grave.

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

Infrações passíveis de advertência com CA

Um jogador será advertido com cartão amarelo por:

- atrasar o reinício de jogo;
- desaprovar as decisões arbitrais com palavras ou ações;
- entrar, voltar a entrar ou sair deliberadamente do campo de jogo sem a autorização do árbitro;
- não respeitar a distância exigida quando o jogo for reiniciado com uma bola ao chão, um escanteio, um tiro livre ou um arremesso lateral;
- infringir persistentemente as Regras do Jogo (nenhum número ou padrão específico de infrações caracteriza uma "infração persistente");
- mostrar conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro (ARA);
- fazer excessivamente o sinal de "tela de TV" (revisão).

Um substituto ou um jogador substituído será advertido com cartão amarelo por:

- atrasar o reinício de jogo;
- desaprovar as decisões arbitrais com palavras ou ações;
- entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro;
- conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro (ARA);
- executar excessivamente o sinal de "revisão" (tela de TV).

Quando duas infrações passíveis de advertência com CA diferentes forem cometidas, ainda que em curto espaço de tempo, ambas devem resultar na aplicação de um cartão amarelo; por exemplo, se um jogador entra no campo de jogo sem a autorização necessária e executa uma entrada temerária ou interrompe um ataque promissor da equipe adversária cometendo uma falta ou tocando na bola com a mão.

Infrações por conduta antidesportiva

Há diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido com CA por

conduta antidesportiva, entre as quais:

- tentar enganar o árbitro — por exemplo, fingindo ter sofrido uma lesão ou ter recebido uma falta (simulação);
- trocar de posição com o goleiro com a bola em jogo ou sem a autorização do árbitro (consultar a Regra 3);
- cometer de forma temerária uma infração punível com um tiro livre direto;
- tocar na bola com a mão ou o braço para interromper ou interferir em um ataque promissor;
- cometer qualquer outra infração que interrompa ou interfira em um ataque promissor, exceto quando o árbitro concede um tiro penal por uma infração resultante de uma tentativa de disputar a bola;
- negar ao adversário uma clara oportunidade de gol por meio de uma infração resultante de uma tentativa de disputar a bola e quando o árbitro concede um tiro penal;
- tocar na bola com a mão ou o braço em uma tentativa de marcar um gol, independentemente de a tentativa ter êxito, ou no caso de uma tentativa malsucedida de evitar um gol;
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;
- tocar na bola enquanto estiver saindo do campo de jogo após receber autorização;
- mostrar falta de respeito pelo futebol;
- iniciar uma ação deliberadamente enganosa para que a bola seja passada ao goleiro — incluindo a partir de um tiro livre ou um tiro de meta — com a cabeça, o peito, o joelho etc. para burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar na bola com as mãos; o goleiro será advertido com CA se for responsável por iniciar uma ação deliberadamente enganosa;
- distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou em um reinício.

Comemoração dos gols

Os jogadores podem comemorar ao marcarem um gol, mas a comemoração não deve ser excessiva; as comemorações coreografadas não são incentivadas e não devem ocasionar uma perda excessiva de tempo.

Sair do campo de jogo para comemorar um gol não é uma infração passível de

advertência com CA, mas os jogadores devem retornar o quanto antes.

Ainda que o gol seja anulado, um jogador deverá ser advertido com CA por:

- subir no alambrado e/ou se aproximar dos espectadores de uma forma que cause riscos à integridade física e/ou à segurança;
- agir de forma provocativa, debochada ou inflamatória;
- cobrir a cabeça ou o rosto com uma máscara ou item similar;
- tirar a camiseta ou usá-la para cobrir a cabeça.

Atraso do reinício de jogo

Os árbitros devem advertir com CA os jogadores que atrasarem o reinício de jogo ao:

- fingir executar um arremesso lateral, mas repentinamente deixar a bola para que um companheiro de equipe o execute;
- atrasar a saída do campo de jogo ao ser substituído;
- atrasar excessivamente o reinício de jogo;
- chutar ou levar a bola para longe, ou provocar um enfrentamento por tocar na bola deliberadamente depois de o árbitro paralisar o jogo;
- executar um tiro livre da posição errada para forçar sua repetição.

Infrações passíveis de expulsão

Deverá ser expulso o jogador, substituto ou jogador substituído que cometer as seguintes infrações:

- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária ao tocar na bola com a mão ou o braço (à exceção do goleiro dentro da própria área penal);
- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol de um adversário que se dirige à meta do infrator por meio de uma infração punível com um tiro livre (a não ser nas situações descritas mais abaixo);
- jogo brusco grave;
- morder ou cuspir em alguém;
- conduta violenta;
- usar linguagem ou realizar ação ofensiva, insultante ou abusiva;

- receber uma segunda advertência com CA no mesmo jogo;
- entrar na sala de operação de vídeo (VOR).

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído que for expulso deve sair das imediações do campo de jogo e da área técnica.

Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário no interior da própria área penal que impeça uma clara oportunidade de gol do adversário e o árbitro conceder um tiro penal, o infrator será advertido com CA se a infração tiver sido uma tentativa de disputar a bola; em todas as demais circunstâncias — por exemplo, segurar, puxar, empurrar, não ter possibilidade alguma de disputar a bola etc. — o jogador infrator deverá ser expulso.

Quando impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária por tocar na bola com a mão ou o braço, um jogador será expulso independentemente de onde a infração ocorrer (exceto quando se tratar de um goleiro no interior da própria área penal).

Um jogador, um jogador expulso, um substituto ou um jogador substituído que entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro e interferir no jogo ou em um adversário e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária comete uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a meta;
- a direção em que a jogada se desenvolvia;
- a probabilidade de manter ou obter a posse da bola;
- a posição e o número de defensores.

Jogo brusco grave

Uma entrada ou uma disputa que põe em risco a integridade física de um adversário ou utiliza força excessiva ou brutalidade deverá ser sancionada como jogo brusco grave.

Todo jogador que, ao disputar a bola, arremeter com força excessiva contra um adversário pela frente, pelos lados ou por trás, usando uma ou ambas as pernas, ou que puser em risco a integridade física de um adversário pratica jogo brusco grave.

Conduta violenta

A conduta violenta ocorre quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra um companheiro de equipe, um membro da comissão técnica, um membro da equipe de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de haver contato físico.

Também se trata de conduta violenta quando um jogador que não estiver disputando a bola atingir deliberadamente um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou no rosto com a mão ou o braço, a não ser que a força empregada seja insignificante.

Membros da comissão técnica

Quando uma infração for cometida e o infrator não puder ser identificado, o principal técnico da equipe que estiver presente na área técnica receberá a sanção.

Advertência verbal

As seguintes infrações devem resultar normalmente em uma advertência verbal; as infrações reiteradas ou flagrantes devem resultar em uma advertência com CA ou em uma expulsão:

- entrar no campo de jogo de maneira respeitosa ou pacífica;
- não cooperar com um membro da equipe de arbitragem ao, por exemplo, ignorar uma ordem ou um pedido de um árbitro assistente ou do quarto árbitro;
- mostrar discordância leve ou de pouca intensidade com uma decisão, seja com palavras ou com gestos;
- sair ocasionalmente dos limites da área técnica sem cometer outra infração.

Advertência com CA

As infrações passíveis de advertência com CA incluem, mas não se limitam a:

- desrespeitar clara ou persistentemente os limites da própria área técnica;
- atrasar o reinício de jogo;
- entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária de forma pacífica;
- desaprovar as decisões arbitrais com palavras ou ações, incluindo:
    - arremessar ou chutar recipientes de bebidas ou outros objetos;
    - qualquer ação que mostre uma clara falta de respeito pela equipe de

arbitragem; por exemplo, aplaudir ironicamente;

- entrar na área de revisão do árbitro (ARA);
- gesticular persistente ou excessivamente para pedir um cartão amarelo ou vermelho;
- fazer excessivamente o sinal de "tela de TV" para pedir a revisão pelo VAR;
- agir de forma provocativa ou inflamatória;
- persistir em uma conduta inaceitável, incluindo a repetição de infrações passíveis de advertência verbal;
- mostrar falta de respeito pelo futebol.

Expulsão

As infrações passíveis de expulsão incluem, mas não se limitam a:

- atrasar o reinício de jogo pela equipe adversária ao, por exemplo, segurar a bola, chutá-la para longe ou obstruir o movimento de um jogador;
- sair deliberadamente da área técnica para:
  - mostrar desaprovação ou protestar com um membro da equipe de arbitragem;
  - agir de forma provocativa ou inflamatória;
- entrar na área técnica da equipe adversária de forma agressiva ou buscando confrontação;
- arremessar ou chutar deliberadamente um objeto para o interior do campo de jogo;
- entrar no campo de jogo para:
  - confrontar um membro da equipe de arbitragem, mesmo que durante o intervalo ou após o final do jogo;
  - interferir no jogo ou em um jogador ou um membro da equipe de arbitragem;
- entrar na sala de operação de vídeo (VOR);
- comportar-se de maneira agressiva ou intimidar fisicamente, incluindo ao cuspir ou morder, um jogador, um substituto ou um membro da comissão técnica adversária, um membro da equipe de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, como um gandula, um agente de segurança, um membro da organização da competição etc.;

- receber uma segunda advertência com CA no mesmo jogo;
- usar linguagem ou realizar ação ofensiva, insultante ou abusiva;
- utilizar um dispositivo eletrônico ou de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inapropriada como um dos resultados do uso desse dispositivo;
- conduta violenta;

Infrações em que um objeto (incluindo a bola) é arremessado
Em todos os casos, o árbitro tomará a medida disciplinar apropriada:

- de forma temerária: o infrator será advertido com CA por conduta antidesportiva;
- com força excessiva: o infrator será expulso por conduta violenta.

4. Reinício de jogo depois de uma falta ou conduta incorreta

Se a bola estiver fora de jogo, o jogo será reiniciado de acordo com a decisão tomada anteriormente.
Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração com contato físico dentro do campo de jogo contra:

- um adversário — o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou indireto ou um tiro penal;
- um companheiro de equipe, um substituto, um jogador substituído ou expulso, um membro da comissão técnica ou da equipe de arbitragem — o jogo será reiniciado com um tiro livre direto ou um tiro penal.

Todas as infrações de caráter verbal serão punidas com um tiro livre indireto.

Se o árbitro paralisar o jogo por uma infração cometida por um jogador contra um agente externo, seja dentro ou fora do campo, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão, a não ser que esse jogador tenha saído do campo de jogo sem a autorização do árbitro; neste caso, será concedido um tiro livre indireto, que será executado no ponto da linha limítrofe por onde o jogador saiu do campo.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- um jogador cometer uma infração contra um membro da equipe de arbitragem ou um jogador, um substituto, um jogador substituído ou expulso, ou um

membro da comissão técnica adversária fora do campo de jogo; ou
- um substituto, um jogador substituído ou expulso, ou um membro da comissão técnica interferir em ou cometer uma infração contra um jogador adversário ou um membro da equipe de arbitragem fora do campo de jogo,

o jogo será reiniciado com um tiro livre no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde a infração ou a interferência ocorreu; quando se tratar de infrações passíveis de um tiro livre direto, um tiro penal será concedido caso a infração ocorra no interior da área penal do infrator.

Se um jogador cometer uma infração fora do campo de jogo contra outro jogador, um substituto, um jogador substituído ou um membro da comissão técnica de sua própria equipe, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde a infração ocorreu.

Se um jogador fizer contato com a bola com um objeto (uma chuteira, uma caneleira etc.) que estiver segurando com as mãos, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou um tiro penal).

Se um jogador que estiver dentro ou fora do campo de jogo arremessar ou chutar um objeto (que não seja a bola do jogo) contra um jogador adversário, ou arremessar ou chutar um objeto (incluindo uma bola) contra um substituto adversário, um jogador substituído ou expulso adversário, um membro da comissão técnica adversária, um membro da equipe de arbitragem ou a própria bola do jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto do local em que o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa em questão ou a bola. Se o local estiver fora do campo de jogo, o tiro livre será executado no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde a infração ocorreu; um tiro penal será concedido se isso for dentro da área penal do infrator.

Se um substituto, um jogador substituído ou expulso, um jogador temporariamente fora do campo de jogo ou um membro da comissão técnica arremessar ou chutar um objeto para o interior do campo e esse objeto interferir no jogo ou em um adversário ou um membro da equipe de arbitragem, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou um tiro penal) no ponto em que o objeto interferiu no jogo, ou atingiu ou teria atingido o adversário, o membro da equipe de arbitragem ou a bola.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 13

Os tiros livres

1. Tipos de tiros livres

Os tiros livres diretos e indiretos são concedidos à equipe adversária de qualquer jogador, substituto, jogador substituído ou expulso, ou membro da comissão técnica que cometer uma infração.

Sinal de tiro livre indireto

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça. Deverá manter esse sinal até que o tiro seja executado e a bola toque em outro jogador, fique fora de jogo ou fique claro que um gol não pode ser marcado diretamente.

Um tiro livre indireto deverá ser executado novamente se o árbitro não sinalizar que se trata de um tiro indireto e a bola for chutada diretamente para dentro da meta.

A bola entra na meta

- Se, em um tiro livre direto, a bola for chutada diretamente para dentro da meta adversária, o gol deve ser validado;
- se, em um tiro livre indireto, a bola for chutada diretamente para dentro da meta adversária, será concedido um tiro de meta;
- se, em um tiro livre direto ou indireto, a bola for chutada diretamente para dentro da meta da própria equipe do batedor, será concedido um escanteio.

2. Procedimento

Todos os tiros livres serão executados no local em que ocorreu a infração, exceto nos seguintes casos:

- os tiros livres indiretos concedidos à equipe atacante por uma infração dentro da área de meta do adversário serão executados no ponto da linha da área de meta

paralela à linha de fundo que for mais próximo do local onde ocorreu a infração;
- os tiros livres concedidos à equipe defensora na própria área de meta podem ser executados de qualquer local dentro dessa área;
- os tiros livres por infrações que envolvam um jogador que entrar, voltar a entrar ou sair do campo de jogo sem a autorização do árbitro serão executados no local onde estava a bola quando o jogo foi paralisado. No entanto, se um jogador cometer uma infração fora do campo de jogo, a partida será reiniciada com um tiro livre no ponto da linha limítrofe mais próximo de onde a infração ocorreu; quando se tratar de uma infração punível com um tiro livre direto, um tiro penal será concedido caso essa infração ocorra no interior da área penal do infrator;
- os casos em que as Regras do Jogo indicam outro local (consulte as Regras 3, 11 e 12).

A bola:

- deverá estar imóvel e o batedor não poderá tocar nela novamente até que ela seja tocada por outro jogador;
- estará em jogo quando for chutada e se mover claramente.

Antes de a bola estar em jogo, todos os adversários deverão permanecer:

- a, pelo menos, 9,15 m de distância da bola, a não ser que estejam sobre a própria linha de fundo entre as traves;
- fora da área penal do adversário no caso de um tiro livre dentro dela.

Quando três ou mais jogadores da equipe defensora formarem uma barreira, todos os jogadores da equipe atacante deverão permanecer a, pelo menos, 1 m dela até que a bola esteja em jogo.

Um tiro livre pode ser executado ao se levantar a bola com um pé ou com os dois simultaneamente.

Realizar uma finta no momento de executar um tiro livre para confundir o adversário forma parte do futebol e é permitido.

Se, durante a execução correta de um tiro livre, um jogador chutar a bola deliberadamente contra um adversário para poder tocar nela novamente, mas não fizer isso de forma imprudente nem temerária, nem usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

3. Infrações e sanções

Se, durante a execução de um tiro livre, um jogador adversário se encontrar a uma distância da bola menor do que a regulamentar, o tiro livre deverá ser repetido, a não ser que possa ser concedida a vantagem; porém, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e um adversário que estiver a menos de 9,15 m da bola a interceptar, o árbitro permitirá que o jogo continue. No entanto, um jogador adversário que deliberadamente impedir a execução de um tiro livre deve ser advertido com CA por atrasar o reinício do jogo.

Se, quando um tiro livre for executado, um jogador da equipe atacante estiver a menos de 1 m da barreira formada por três ou mais jogadores da equipe defensora, será concedido um tiro livre indireto.

Se, quando um tiro livre for executado pela equipe defensora dentro da própria área penal, algum jogador adversário estiver dentro dela porque não teve tempo de sair, o árbitro permitirá que o jogo continue. Se um jogador adversário que estiver dentro da área penal quando um tiro livre for executado, ou que entrar na área penal antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de ela estar em jogo, o tiro livre será executado novamente.

Se, após a bola estar em jogo, o batedor tocar nela novamente antes de ela tocar em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto; mas, se o batedor cometer uma infração por toque de mão na bola:

- será concedido um tiro livre direto;
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do batedor, a não ser que o batedor seja o goleiro; neste caso, será concedido um tiro livre indireto.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 14

O tiro penal

Um tiro penal será concedido se um jogador cometer uma infração punível com um tiro livre direto dentro da própria área penal ou fora do campo como parte do jogo, conforme descrito nas Regras 12 e 13.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro penal.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel sobre a marca penal e nem as traves, nem o travessão nem a meta devem estar em movimento.

O jogador que executará o tiro penal deve ser claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer sobre a linha de fundo, de frente para o batedor, entre as traves, mas sem tocá-las, nem tocar o travessão ou a rede da meta até que a bola tenha sido chutada.

Todos os jogadores, exceto o batedor e o goleiro, devem estar:

- a, pelo menos, 9,15 m de distância da marca penal;
- atrás da marca penal;
- dentro do campo de jogo;
- fora da área penal.

Assim que os jogadores tiverem ocupado suas posições em conformidade com esta Regra, o árbitro dará o sinal para que o tiro penal seja executado.

O jogador que executa o tiro penal deve chutar a bola para frente; bater de calcanhar é permitido desde que a bola se mova para frente.

Quando a bola for chutada, o goleiro defensor deve ter, pelo menos, parte de um pé tocando a linha de fundo, alinhada com ela ou, ainda, atrás dela.
A bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente.

O batedor não poderá tocar na bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

O tiro penal será concluído quando a bola parar de se mover, ficar fora de jogo ou o árbitro paralisar o jogo por alguma infração.

Pode ser concedido tempo adicional no final de cada tempo de jogo ou da prorrogação para permitir que um tiro penal seja executado e concluído. Quando esse tempo adicional for concedido, o tiro penal estará concluído quando, depois de ter sido executado, a bola parar de se mover, ficar fora de jogo, for tocada por qualquer jogador, incluindo o batedor e à exceção do goleiro defensor, ou o árbitro paralisar o jogo por uma infração cometida pelo batedor ou pela equipe do batedor. Se um jogador da equipe defensora, incluindo o goleiro, cometer uma infração e o tiro penal for perdido ou defendido, ele será executado novamente.

2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro der o sinal, o tiro penal deverá ser executado; caso não seja, o árbitro poderá tomar medidas disciplinares antes de dar novamente o sinal para que ele seja executado.

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

- o jogador que executa o tiro penal ou um companheiro de equipe comete uma infração:
  - se a bola entrar na meta, o tiro será executado novamente;
  - se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisa o jogo e o reinicia com um tiro livre indireto;

  como exceção ao item anterior, nos casos a seguir, o jogo será paralisado e reiniciado com um tiro livre indireto, independentemente de um gol ser marcado:

  - o tiro penal for executado para trás;
  - o tiro penal for executado por um companheiro de equipe do jogador que tinha sido identificado como batedor; o árbitro advertirá com CA o jogador que executou o tiro;
  - ao terminar a corrida prévia ao tiro, o batedor fizer uma finta ao chutar a bola

(as fintas são permitidas durante a corrida); o árbitro advertirá com CA o batedor.

- o goleiro cometer uma infração:
  - se a bola entrar na meta, o gol será validado;
  - se a bola for para fora da meta ou tocar no travessão ou nas traves e voltar, o tiro será executado novamente somente se a infração do goleiro tiver interferido claramente no batedor;
  - se o goleiro evitar que a bola entre na meta, o tiro será executado novamente.

  Se a infração do goleiro resultar em uma nova execução do tiro, ele será advertido verbalmente na primeira infração que cometer no jogo, e será advertido com CA em caso de reincidência.

- um companheiro de equipe do goleiro cometer uma infração:
  - se a bola entrar na meta, o gol será validado;
  - se a bola não entrar na meta, o tiro será executado novamente;

- um jogador de cada equipe cometer uma infração, o tiro será executado novamente a não ser que um jogador cometa uma infração mais grave, como uma finta ilegal;
- tanto o goleiro quando o batedor cometerem uma infração ao mesmo tempo, o batedor será advertido com CA e o jogo se reiniciará com um tiro livre indireto para a equipe defensora.

Se, após o tiro penal ter sido executado:

- o batedor tocar na bola novamente antes de ela tocar em outro jogador:
  - será concedido um tiro livre indireto (ou um tiro livre direto, no caso de uma infração por toque de mão na bola);

- a bola for tocada por um agente externo enquanto estiver se movendo para frente:
  - o tiro será executado novamente se a bola estiver entrando na meta e a interferência não impedir o goleiro ou um jogador defensor de tocar na bola; neste caso, o gol deverá ser validado se a bola entrar (mesmo que tenha

havido contato com ela), a não ser que a interferência tenha sido da equipe atacante.

- a bola tocar no goleiro, no travessão ou nas traves e voltar para dentro do campo e então um agente externo tocar nela:
  - o árbitro paralisará o jogo;
  - o jogo será reiniciado com uma bola ao chão no local em que o agente externo tocou nela.

3. Quadro-resumo

	Resultado do tiro penal	
	Gol	**Não gol**
Invasão por um jogador atacante	Repete-se o tiro penal	Tiro livre indireto
Invasão por um jogador defensor	Gol	Repete-se o tiro penal
Invasão por um jogador atacante e um defensor	Repete-se o tiro penal	Repete-se o tiro penal
Infração do goleiro	Gol	Não defendido: não se repete o tiro penal (a não ser que tenha interferido claramente no batedor) Defendido: repete-se o tiro penal e o goleiro é advertido verbalmente; CA em caso de reincidência(s)
Goleiro e batedor cometem infração ao mesmo tempo	Tiro livre indireto e CA para o batedor	Tiro livre indireto e CA para o batedor
Bola chutada para trás	Tiro livre indireto	Tiro livre indireto
Finta ilegal	Tiro livre indireto e CA para o batedor	Tiro livre indireto e CA para o batedor
Batedor diferente do identificado	Tiro livre indireto e CA para o batedor incorreto	Tiro livre indireto e CA para o batedor incorreto

IFAB

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 15

O arremesso lateral

Será concedido um arremesso lateral aos adversários do jogador que tocou na bola pela última vez antes de a totalidade da bola ultrapassar a linha lateral, pelo chão ou pelo alto.

Um gol não pode ser marcado diretamente a partir de um arremesso lateral:

- se a bola entrar na meta adversária, será concedido um tiro de meta;
- se a bola entrar na meta da equipe do arremessador, será concedido um escanteio.

1. Procedimento

No momento de arremessar a bola, o arremessador deve:

- estar de pé e de frente para o campo de jogo;
- colocar parte de cada pé sobre a linha lateral ou no chão fora do campo de jogo;
- arremessar a bola com as duas mãos, passando-a por trás da cabeça e por cima dela, no ponto em que a bola saiu do campo de jogo.

Todos os adversários devem permanecer a, pelo menos, 2 m do ponto da linha lateral onde o arremesso lateral será executado.

A bola estará em jogo quando entrar no campo. Se a bola tocar no chão antes de entrar no campo, o arremesso lateral será repetido pela mesma equipe e no mesmo ponto. Se não for executado corretamente, o arremesso lateral será executado pela equipe adversária.

Se, ao executar um arremesso lateral corretamente, um jogador arremessar a bola deliberadamente contra um adversário para poder voltar a tocar nela, sem que seja de maneira imprudente nem temerária, nem usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

O arremessador não poderá tocar na bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o arremessador tocar nela novamente antes de ela tocar em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto; se o batedor cometer uma infração por toque de mão na bola:

- será concedido um tiro livre direto;
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do arremessador, a não ser que a bola seja tocada com as mãos pelo goleiro da equipe defensora; neste caso, será concedido um tiro livre indireto.

Um adversário que distrair ou impedir de maneira desleal o arremessador, incluindo por se aproximar a menos de 2 m do ponto em que o arremesso lateral deve ser executado, será advertido com CA por conduta antidesportiva; se o arremesso lateral já tiver sido executado, será concedido tiro livre indireto.

No caso de qualquer outra infração, o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe adversária.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD
adidas
adizero

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 16

O tiro de meta

Será concedido um tiro de meta quando a totalidade da bola ultrapassar a linha de fundo, pelo chão ou pelo alto, depois de ter tocado pela última vez em um jogador da equipe atacante, e um gol não tiver sido marcado.

É permitido marcar um gol diretamente a partir de um tiro de meta, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do batedor, será concedido um escanteio para os adversários.

1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel e será chutada de qualquer local no interior da área de meta por um jogador da equipe defensora.
- A bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente.
- Os adversários devem permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o batedor tocar nela novamente antes de ela tocar em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto; se o batedor cometer uma infração por toque de mão na bola:

- será concedido um tiro livre direto;
- será concedido um tiro penal se a infração tiver ocorrido dentro da área penal do batedor, a não ser que o batedor fosse o goleiro; neste caso, será concedido um tiro livre indireto.

Se, quando um tiro de meta for executado, algum jogador adversário estiver dentro da área penal porque não teve tempo de sair dela, o árbitro permitirá que o jogo continue. Se um jogador adversário estiver dentro da área penal quando um tiro de meta for executado, ou entrar na área penal antes de a bola estar em jogo, e tocar

ou disputar a bola antes de ela estar em jogo, o tiro de meta será executado novamente.

Se um jogador entrar na área penal antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer falta de um adversário, o tiro de meta será executado novamente e o infrator poderá ser advertido com CA ou ser expulso, dependendo da infração.

No caso de qualquer outra infração, o tiro de meta será executado novamente.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Regra 17

O escanteio

Será concedido um escanteio quando a totalidade da bola ultrapassar a linha de fundo, pelo chão ou pelo alto, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe defensora, e um gol não tiver sido marcado.

É permitido marcar um gol diretamente a partir de um escanteio, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do batedor, será concedido um escanteio para os adversários.

1. Procedimento

- A bola deve ser posicionada na área de escanteio mais próxima ao ponto em que ultrapassou a linha de fundo;
- a bola deverá estar imóvel e será chutada por um jogador da equipe atacante;
- a bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente; ela não precisa sair da área do escanteio;
- o poste da bandeira do escanteio não deve ser movido;
- os adversários devem permanecer a, pelo menos, 9,15 m do quarto de círculo do escanteio até que a bola esteja em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o batedor tocar nela novamente antes de ela tocar em outro jogador, será concedido um tiro livre indireto; se o batedor cometer uma infração por toque de mão na bola:

- será concedido um tiro livre direto;
- será concedido um tiro penal se a infração tiver ocorrido dentro da área penal do batedor, a não ser que o batedor fosse o goleiro; neste caso, será concedido um tiro livre indireto.

Se, durante a execução correta de um escanteio, um jogador chutar a bola deliberadamente contra um adversário para poder tocar nela novamente, mas não fizer isso de forma imprudente nem temerária, nem usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

No caso de qualquer outra infração, o escanteio será executado novamente.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Protocolo para o árbitro assistente de vídeo (VAR)

Protocolo — Princípios, aspectos práticos e procedimentos

O protocolo do VAR se adapta na medida do possível aos princípios e à filosofia das Regras do Jogo.

A utilização do árbitro assistente de vídeo (VAR) será permitida somente quando o organizador do jogo ou da competição cumprir todos os requisitos do Programa de Aprovação e Assistência à Implantação do VAR (PAAI), conforme estipulado na documentação da FIFA para o PAAI, e tiver recebido uma autorização por escrito da FIFA.

1. Princípios

A utilização do VAR em jogos de futebol se baseia em uma série de princípios, que devem ser aplicados em sua totalidade a todos os jogos em que houver um VAR.

1. O árbitro assistente de vídeo (VAR) é um membro da equipe de arbitragem que tem acesso independente às imagens do jogo e pode auxiliar o árbitro somente na eventualidade de um "**erro claro e manifesto**" ou de um "**incidente grave despercebido**" relativo:

   a. A uma **situação de gol/não gol;**
   b. A uma **situação de tiro penal/não tiro penal;**
   c. A um **cartão vermelho direto** (e não uma segunda advertência com CA);
   d. A um **erro de identificação** (quando o árbitro adverte com CA ou expulsa o jogador errado da equipe infratora).

2. O árbitro deverá sempre tomar uma decisão; isto é, não é permitido ao árbitro deixar de apresentar uma decisão e então recorrer ao VAR para tomá-la; a decisão de permitir que o jogo continue após uma suposta infração pode ser revisada.

3. A decisão original tomada pelo árbitro não será mudada, a não ser que a revisão das imagens mostre claramente que a decisão foi um "erro claro e manifesto".
4. Somente o árbitro pode iniciar uma revisão; o VAR (e os outros membros da equipe de arbitragem) podem somente recomendar uma revisão ao árbitro.
5. A decisão final sempre será tomada pelo árbitro, seja com base nas informações do VAR, seja após o próprio árbitro realizar uma revisão em campo.
6. Não há limite de tempo para o processo de revisão, já que a precisão é mais importante que a velocidade.
7. Os jogadores e os membros da comissão técnica não devem rodear o árbitro nem tentar influenciá-lo para que faça uma revisão, nem influenciar o processo de revisão ou a decisão final.
8. O árbitro deve permanecer "visível" durante o processo de revisão para garantir a transparência.
9. Se o jogo continuar depois de um incidente que posteriormente é revisado, nenhuma medida disciplinar necessária ou tomada durante o período após o incidente será cancelada, mesmo se a decisão original for alterada (exceto no caso de uma advertência com CA ou expulsão por interromper ou interferir em um ataque promissor ou impedir uma clara oportunidade de gol).
10. Se o jogo for paralisado e, então, reiniciado, o árbitro não pode realizar uma revisão, exceto em casos de erro de identificação ou de uma possível infração passível de expulsão por conduta violenta, cuspir, morder ou agir de forma extremamente ofensiva, insultante e/ou abusiva.
11. O tempo de jogo antes e depois de um incidente passível de revisão é determinado pelas Regras do Jogo e pelo protocolo do VAR.
12. Como o VAR checará automaticamente todas as situações ou decisões, não há necessidade de que técnicos nem jogadores solicitem uma revisão.

2. Incidentes e decisões passíveis de revisão que podem mudar o andamento de um jogo

O árbitro pode ser auxiliado pelo VAR somente no caso de quatro categorias de incidentes e decisões que podem mudar o andamento de um jogo. Em todas essas situações, o VAR somente poderá atuar *após o árbitro ter tomado uma decisão (inicial ou original)*, incluindo a de permitir que o jogo continue, ou no caso de que

um incidente grave não seja percebido/visto pela equipe de arbitragem.

A decisão original do árbitro não será alterada, a não ser que tenha havido um "erro claro e manifesto", incluindo qualquer decisão tomada pelo árbitro com base em informações recebidas de outros membros da equipe de arbitragem, como no caso de um impedimento.

As categorias de incidentes e decisões que podem ser revisados no caso de um possível "erro claro e manifesto" ou "incidente grave despercebido" são:

a. Situação de gol/não gol

- uma infração cometida pela equipe atacante na jogada do gol ou ao marcá-lo (toque de mão na bola, falta, impedimento etc.);
- uma bola fora de jogo antes do gol;
- decisões sobre uma situação de gol/não gol;
- uma infração cometida pelo goleiro e/ou o batedor na execução de um tiro penal ou a invasão por um atacante ou um defensor que se envolver diretamente na jogada se a bola tocar na trave, no travessão ou no goleiro e voltar após o tiro penal.

b. Situação de tiro penal/não tiro penal

- Uma infração cometida pela equipe atacante na jogada do incidente do tiro penal (toque de mão na bola, falta, impedimento etc.);
- uma bola fora de jogo antes do incidente;
- o local da infração (dentro ou fora da área penal);
- um tiro penal concedido incorretamente;
- uma infração punível com um tiro penal que não tenha sido punida.

c. Cartões vermelhos diretos (e não uma segunda advertência com CA)

- Impedir uma clara oportunidade de gol (especialmente o local da infração e a posição dos outros jogadores);
- jogo brusco grave (ou disputa temerária);
- conduta violenta, morder ou cuspir em outra pessoa;
- realizar ação ofensiva, insultante ou abusiva.

d. Erro de identificação (cartão amarelo ou vermelho)

Se o árbitro punir uma infração e então mostrar um cartão amarelo ou vermelho ao jogador errado da equipe infratora (que foi punida), a identidade do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista, a não ser que esteja relacionada com um gol, um incidente punível com um tiro penal ou um cartão vermelho direto.

3. Aspectos práticos

A utilização do VAR durante um jogo envolve as seguintes disposições práticas:

- o VAR assistirá ao jogo na sala de operação de vídeo (VOR) e será auxiliado por um assistente do VAR (AVAR) e um operador de replay (OR);
- dependendo do número de ângulos de câmera (e de outros fatores), poderá haver mais de um AVAR ou de um OR;
- durante o jogo, somente as pessoas autorizadas poderão entrar na VOR ou se comunicar com o VAR, o AVAR ou o OR;
- o VAR terá acesso independente às imagens da transmissão de TV e o controle sobre o replay;
- o VAR estará conectado ao sistema de comunicação utilizado pela equipe de arbitragem e poderá ouvir tudo que for dito por ela; o VAR poderá falar com o árbitro somente se pressionar um botão, para evitar que ele seja distraído pelas conversas na VOR;
- se o VAR estiver realizando uma checagem ou uma revisão, o AVAR poderá falar com o árbitro, principalmente se for preciso paralisar o jogo ou evitar que ele seja reiniciado;
- se o árbitro decidir ver o replay, o VAR escolherá o melhor ângulo e a melhor velocidade de replay; o árbitro poderá solicitar ângulos e velocidades alternativos ou adicionais.

4. Procedimento

Decisão inicial

- O árbitro e os outros membros da equipe de arbitragem devem sempre tomar uma decisão inicial, incluindo qualquer medida disciplinar, como se não houvesse um VAR (exceto no caso de um incidente "despercebido").

- O árbitro e os outros membros da equipe de arbitragem não estão autorizados a deixar de tomar uma decisão, já que isso acarretará uma arbitragem "fraca" ou "indecisa", um excesso de revisões e problemas significativos se houver uma falha tecnológica.
- O árbitro é a única pessoa que pode tomar a decisão final; o VAR ocupa a mesma posição na hierarquia que os outros membros da equipe de arbitragem e pode somente auxiliar o árbitro.
- Somente é permitido atrasar a sinalização de uma infração com o apito ou a bandeira em uma *situação de ataque muito clara*, em que um jogador estiver prestes a marcar um gol ou tiver caminho livre em direção à área penal adversária.
- No caso de atrasar a sinalização de uma infração com a bandeira, o árbitro assistente deverá erguê-la se a equipe atacante marcar um gol, tiver um tiro penal, um tiro livre, um escanteio ou arremesso lateral concedido a seu favor, ou mantiver a posse da bola após o fim do ataque inicial; nas demais situações o árbitro assistente deverá decidir se ergue ou não a bandeira, dependendo das exigências da partida.

Checagem

- O VAR checará automaticamente as imagens das câmeras de TV para detectar decisões ou incidentes reais ou potenciais relacionados com gols, tiros penais ou cartões vermelhos diretos, ou em casos de erro de identificação, usando diferentes ângulos de câmera e velocidades de replay.
- O VAR pode checar as imagens em velocidade normal e/ou em câmera lenta, mas, em geral, os replays em câmera lenta devem ser usados somente para os fatos, como o local da infração ou do jogador, o ponto de contato no caso de infrações com contato físico e por toque de mão na bola, uma bola fora de jogo (incluindo em situações de gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a "intensidade" de uma infração ou para decidir se houve uma infração por toque de mão na bola.
- Se a checagem não indicar um "erro claro e manifesto" nem um "incidente grave despercebido", normalmente se tratará de uma "checagem silenciosa" e não haverá a necessidade de que o VAR se comunique com o árbitro; no entanto, a confirmação do VAR de que não houve um "erro claro e manifesto" nem um

"incidente grave despercebido" ajudará o árbitro e/ou o árbitro assistente a administrar os jogadores e/ou o jogo.
- Se for preciso atrasar o reinício do jogo para realizar uma checagem, o árbitro indicará o fato apoiando claramente um dos dedos no fone de ouvido/ponto e estendendo o outro braço ou mão; esse sinal deverá ser mantido até que a checagem seja concluída, pois indica que o árbitro está recebendo informações (do VAR ou de outro membro da equipe de arbitragem).
- Se a checagem indicar um provável "erro claro e manifesto" ou um provável "incidente grave despercebido", o VAR comunicará a informação para o árbitro, que por sua vez decidirá iniciar ou não uma revisão.

Revisão

- O árbitro pode dar início a uma revisão por um possível "erro claro e manifesto" ou um possível "incidente grave despercebido" quando:
  - o VAR ou outro membro da equipe de arbitragem recomendar uma revisão;
  - o árbitro suspeitar que algo grave passou despercebido.
- Se o jogo já tiver sido paralisado, o árbitro atrasará seu reinício.
- Se o jogo ainda não tiver sido paralisado, o árbitro o paralisará assim que a bola estiver em uma área ou situação neutra (normalmente quando nenhuma equipe está realizando uma jogada de ataque) e fará o sinal de "tela de TV".
- O VAR descreverá para o árbitro o que é possível ver no replay das imagens de TV e, então, o árbitro:
  - fará o sinal de "tela de TV", se já não fez isso, e irá até a área de revisão do árbitro (ARA) para ver o replay — isto é, fará uma "revisão em campo" —, antes de tomar a decisão final. Os outros membros da equipe de arbitragem não revisarão as imagens, a não ser quando, em circunstâncias excepcionais, isso for solicitado pelo árbitro;
    ou
  - tomará a decisão final com base em sua própria percepção e nas informações do VAR, e, quando apropriado, nas informações de outros membros da equipe de arbitragem — uma "revisão exclusiva do VAR".
- No final de ambos os processos de revisão, o árbitro deve fazer o sinal de "tela de

TV", seguido imediatamente da decisão final.

- Para as decisões subjetivas — como a intensidade de uma disputa brusca, a interferência em um impedimento ou considerações sobre um toque de mão na bola —, é apropriado realizar uma "revisão em campo".
- Para decisões factuais — como o local da infração ou a posição de um jogador (impedimento), o ponto de contato (toque de mão na bola/falta), o local (dentro ou fora da área penal), uma bola fora de jogo etc. —, uma "revisão exclusiva do VAR" é normalmente apropriada, mas uma "revisão em campo" poderá ser realizada para uma decisão factual se isso ajudar a administrar os jogadores ou o jogo, ou a "vender" a decisão — por exemplo, uma decisão importante que pode definir o jogo no final da partida.
- O árbitro pode solicitar outros ângulos de câmera ou velocidades de replay, mas, em geral, os replays em câmera lenta devem ser usados somente para fatos, como o local da infração ou do jogador, o ponto de contato no caso de infrações com contato físico e por toque de mão na bola, uma bola fora de jogo (incluindo situações de gol/não gol); a velocidade normal deve ser usada para a "intensidade" de uma infração ou para decidir se houve uma infração por toque de mão na bola.
- Para decisões/incidentes relacionados com gols, uma situação de tiro penal/não tiro penal e cartões vermelhos por impedir uma clara oportunidade de gol, pode ser necessário revisar a jogada de ataque que levou diretamente à decisão ou ao incidente; isso pode incluir a maneira como a equipe atacante ganhou a posse da bola quando ela estava em jogo.
- As Regras do Jogo não permitem que as decisões sobre o reinício de jogo (escanteios, arremessos laterais etc.) sejam alteradas quando o jogo já tiver sido reiniciado; portanto, elas não poderão ser revisadas.
- Se o jogo for paralisado e, então, reiniciado, o árbitro pode realizar uma revisão e tomar as medidas disciplinares adequadas somente em casos de erro de identificação ou de uma eventual infração passível de expulsão por conduta violenta, cuspir, morder ou agir de forma extremamente ofensiva, insultante e/ou abusiva.
- O processo de revisão deverá ser concluído da forma mais eficiente possível, mas

é mais importante a precisão da decisão final, e não sua rapidez. Por esta razão e porque algumas situações são complexas, com diversas decisões e/ou incidentes passíveis de revisão, não haverá limite de tempo para o processo de revisão.

Decisão final

- Quando o processo de revisão for concluído, o árbitro deverá fazer o sinal de "tela de TV" e comunicar a decisão final.
- O árbitro, então, tomará, alterará ou anulará a medida disciplinar (quando for apropriado) e reiniciará o jogo em conformidade com as Regras do Jogo.

Jogadores, substitutos e membros da comissão técnica

- Como o VAR checa automaticamente todas as situações ou incidentes, não há necessidade de que técnicos nem jogadores solicitem uma **checagem** ou uma **revisão**.
- Os jogadores, os substitutos e os membros da comissão técnica não devem tentar influenciar nem interferir no processo de revisão, incluindo no momento em que a decisão final for comunicada.
- Durante o processo de revisão, os jogadores deverão permanecer no campo de jogo; os jogadores e os membros da comissão técnica deverão permanecer fora dele.
- Os jogadores, substitutos ou membros da comissão técnica que fizerem o sinal de "tela de TV" excessivamente ou entrarem na ARA serão advertidos com CA.
- Os jogadores, substitutos ou membros da comissão técnica que entrarem na VOR serão expulsos.

Validade de um jogo

Em princípio, um jogo não será invalidado por nenhum dos motivos a seguir:

- mal funcionamento da tecnologia do VAR (assim como da tecnologia da linha do gol (TLG));
- decisões erradas que envolvam o VAR (já que o VAR é um membro da equipe de arbitragem);
- decisões de não revisar um incidente;
- revisões de uma situação ou uma decisão não passível de revisão;

VAR, AVAR ou operador de replay incapacitado de exercer sua função

A Regra 6 — Os outros membros da equipe de arbitragem estipula: "O regulamento da competição deve indicar claramente quem substituirá um membro da equipe de arbitragem que não puder iniciar ou continuar o jogo e qualquer mudança relacionada com isso". Nos jogos em que houver um VAR, isso também se aplica aos operadores de replay.

Como são necessários treinamento e qualificações especiais para se tornar um árbitro de vídeo ou um operador de replay, os seguintes princípios devem ser incluídos no regulamento da competição:

- Um VAR, um AVAR ou um operador de replay que não puder dar início ou continuar com seus trabalhos somente poderá ser substituído por uma pessoa qualificada para a função.
- Se não for possível dispor de um substituto qualificado para o VAR ou o operador de replay*, o jogo deverá ser disputado ou continuar sem o VAR.
- Se não for possível dispor de um substituto qualificado para o AVAR*, o jogo deverá ser disputado ou continuar sem o VAR, a não ser que, em circunstâncias excepcionais, ambas as equipes concordem por escrito que o jogo seja disputado ou continue somente com o VAR e o operador de replay.

** Isto não se aplica quando houver mais de um AVAR ou um operador de replay.*

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Programa de Qualidade da FIFA

Programa de Qualidade da FIFA

Com base em pesquisas bem fundamentadas, o Programa de Qualidade da FIFA estabelece os critérios para as tecnologias, as superfícies de jogo e os produtos usados no futebol. Além dos requisitos de qualidade obrigatórios em alguns âmbitos de aplicação, ele oferece recomendações uniformes em outras áreas, com base nas quais os organizadores das competições podem especificar seus próprios regulamentos.

Instituições independentes de testes verificam as funcionalidades dos produtos, das superfícies de jogo e das tecnologias, em conformidade com os respectivos padrões. As instituições que realizam os testes estão sujeitas à aprovação da FIFA. Os seguintes selos de qualidade identificam os produtos, as superfícies de jogo e as tecnologias que foram testadas e certificadas de acordo com os requisitos vigentes:

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

FIFA Basic*
Os requisitos para os testes deste padrão foram elaborados para identificar produtos que cumprem os critérios básicos de desempenho, precisão, segurança e durabilidade para o futebol. O objetivo é estabelecer padrões mínimos e, ao mesmo tempo, tornar esses produtos acessíveis, para que possam ser utilizados em todas as categorias do futebol.

FIFA Quality
Os requisitos dos testes enfatizam a durabilidade e a segurança dos produtos, das superfícies de jogo e das tecnologias, ainda mais do que no padrão FIFA Basic.

Embora os critérios básicos de desempenho e precisão também sejam testados, o objetivo principal é garantir um uso prolongado.

FIFA Quality Pro

A ênfase dos requisitos dos testes recai sobre um desempenho, uma precisão e uma segurança de primeira. Os produtos, as superfícies de jogo e as tecnologias com este selo de qualidade são elaborados para um desempenho ideal e para serem usados em altíssimo nível.

Para mais informações sobre o Programa de Qualidade da FIFA, seus padrões e os produtos, as superfícies de jogo e as tecnologias certificadas, acesse **https://www.fifa.com/technical/football-technology.**

** O selo FIFA Basic substitui o International Match Standard (IMS). As bolas de futebol e as superfícies de jogo testadas de acordo com o padrão anterior podem continuar sendo utilizadas até o vencimento de sua certificação.*

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Alterações nas Regras 2022/23

Resumo das alterações nas Regras

Regra 3 — Os jogadores

- A emenda temporária que dava às competições de nível mais alto a opção de permitir que as equipes utilizem até cinco substitutos (com oportunidades de substituição limitadas) se tornou parte da Regra 3.
- O regulamento das competições pode agora permitir a inscrição de, no máximo, quinze substitutos.

Regra 8 — O início e o reinício de jogo

- Esclarecimento sobre o lançamento da moeda ao ar pelo árbitro para determinar os campos e o tiro de saída.

Regra 10 — A determinação do resultado de um jogo

- Esclarecimento sobre a possibilidade de advertir com CA ou expulsar um membro da comissão técnica durante a disputa de pênaltis.

Regra 12 — Faltas e condutas incorretas

- Esclarecimento a respeito das infrações do goleiro por toque de mão na bola na própria área penal.

Regra 12 — Faltas e condutas incorretas

- Esclarecimento a respeito do local de um tiro livre concedido quando um jogador sai do campo de jogo sem a autorização do árbitro e então comete uma infração contra um agente externo.

Regra 14 — O tiro penal

- Esclarecimento a respeito da posição do goleiro antes e durante a execução de um tiro penal.

Detalhes de todas as alterações nas Regras

A seguir, são apresentadas as alterações das Regras do Jogo para a edição 2022/23. Em cada alteração, o texto novo/modificado/adicional é apresentado, juntamente com o texto antigo, quando apropriado, seguido de uma explicação sobre a alteração.

Regra 3 — Os jogadores: substitutos adicionais nas principais competições (p. 45)

2. Número de substituições

Texto modificado

Competições oficiais

O número de substituições que podem ser feitas em qualquer jogo disputado em uma competição oficial, até o máximo de cinco, será determinado pela FIFA, pelas confederações ou pelas federações nacionais. ~~exceto~~

Nas competições masculinas e femininas que envolverem as equipes principais de clubes da primeira divisão ou nos jogos entre seleções adultas principais, ~~em que o máximo será de três substitutos~~ em que o regulamento da competição permitir a realização de, no máximo, cinco substituições, cada equipe:

- terá, no máximo, três oportunidades de substituição*;
- poderá fazer substituições adicionais no intervalo de jogo.

** Caso ambas as equipes realizem uma substituição ao mesmo tempo, uma oportunidade de substituição será subtraída de cada uma. Caso uma das equipes solicite ou realize diversas substituições na mesma paralisação do jogo, elas contarão como uma única oportunidade de substituição.*

Prorrogação

- Se as equipes não tiverem utilizado o número máximo de substitutos e/ou de oportunidades de substituição, todas as substituições e oportunidades de substituição restantes podem ser utilizadas na prorrogação;
- Quando o regulamento da competição autorizar o uso de outro substituto durante a prorrogação, ambas as equipes contarão com mais uma oportunidade de substituição;

- Também poderão ser feitas substituições no período entre o final do tempo regulamentar e o início da prorrogação, e ao final do primeiro tempo da prorrogação. Essas substituições não contarão como uma oportunidade de substituição.

O regulamento da competição deve estipular:

- o número máximo de substitutos que poderão ser inscritos, três a ~~doze~~ quinze, no máximo;
- se é possível utilizar um substituto adicional no caso de o jogo ir para a prorrogação (incluindo quando as equipes já tiverem feito todas as substituições permitidas).

Outros jogos

- Nos jogos entre seleções ~~nacionais~~ principais adultas, será possível inscrever, no máximo, ~~doze~~ quinze substitutos, dos quais será possível utilizar, no máximo, seis.

(...)

Consulte também a seção de "Modificações gerais" relacionadas com o número de substituições (p. 20).

Explicação

A modificação temporária da Regra 3, que dava às competições entre as equipes principais dos clubes da primeira divisão ou as seleções principais a opção de permitir que essas equipes usassem até cinco substitutos por jogos (com um limite para as oportunidades de substituição) agora se torna parte da Regra 3.

Além disso, o regulamento das competições pode agora permitir a inscrição de, no máximo, quinze substitutos.

Regra 8 — O início e o reinício de jogo: o árbitro lança uma moeda ao ar (p. 82)

1. Tiro de saída

Texto modificado

Procedimento

- O árbitro lançará uma moeda ao ar e a equipe que ganhar o sorteio ~~lançamento de uma moeda~~ decidirá (...)

Explicação

O lançamento de uma moeda ao ar para determinar a escolha dos campos e o tiro de saída é responsabilidade do árbitro, e o texto deve ser coerente com a Regra 10.

Regra 10 — A determinação do resultado de um jogo: membros da comissão técnica (p. 93)

3. Disputa de pênaltis

Texto modificado

Substituições e expulsões durante a disputa de pênaltis

- É possível advertir com CA ou expulsar jogadores, substitutos, ~~ou~~ jogadores substituídos ou membros da comissão técnica.

Explicação

Confirmação da possibilidade de advertir com CA ou expulsar um membro da comissão técnica durante a disputa de pênaltis.

Regra 12 — Faltas e condutas incorretas: toque de mão na bola pelo goleiro (p. 111)

3. Medidas disciplinares
Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol

Texto adicional

Quando impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária por tocar na bola com a mão ou o braço, um jogador será expulso independentemente de onde a infração ocorrer (exceto quando se tratar de um goleiro no interior da própria área penal).

Explicação

A referência às infrações por toque de mão na bola na seção sobre impedir uma clara oportunidade de gol do adversário na Regra 12 poderia ser mal interpretada como significando que um goleiro pode ser expulso por uma infração por toque de mão na bola na própria área penal; por esta razão, foi acrescentada a ressalva usada na seção sobre as infrações passiveis de expulsão da Regra 12.

Regra 12 — Faltas e condutas incorretas: sair do campo de jogo para cometer uma infração contra um agente externo (p. 114)

4. Reinício de jogo depois de uma falta ou conduta incorreta

Texto adicional

(…)
Se o árbitro paralisar o jogo por uma infração cometida por um jogador contra um agente externo, seja dentro ou fora do campo, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão, a não ser que esse jogador tenha saído do campo de jogo sem a autorização do árbitro; neste caso, será concedido um tiro livre indireto, que será executado no ponto da linha limítrofe por onde o jogador saiu do campo.

Explicação

A Regra é clara a respeito de que um tiro livre não pode ser concedido por uma infração contra um agente externo. No entanto, se um jogador sair do campo de jogo sem a autorização do árbitro e então cometer uma infração dessa natureza enquanto a bola está em jogo, um tiro livre indireto será concedido pela infração de sair do campo de jogo sem a autorização do árbitro, no ponto da linha limítrofe em que o jogador saiu do campo de jogo.

Regra 14 — O tiro penal: posição do goleiro (p. 122)

1. Procedimento

Texto modificado

(...) Quando a bola for chutada, o goleiro defensor deve ter, pelo menos, parte de um pé tocando a linha de fundo, ~~ou~~ alinhada com ela ou, ainda, atrás dela.

Explicação

Anteriormente, exigia-se que o goleiro tivesse parte de ao menos um dos pés sobre ou acima da linha de findo no momento da execução de um tiro penal (ou de um tiro durante a disputa de pênaltis). Consequentemente, se o goleiro tivesse um pé em frente à linha de fundo e outro atrás dela, isso tecnicamente constituía uma infração, embora não se ganhasse nenhuma vantagem desleal. O texto foi modificado para evitar que essa situação fosse punida.

A explicação para esta modificação deveria enfatizar que o "espírito" da Regra exige que o goleiro tenha ambos os pés sobre ou acima da linha até o momento da execução do tiro penal; isto é, o goleiro não pode se posicionar nem atrás nem à frente da linha de fundo.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Glossário

Este glossário contém palavras ou expressões que requerem esclarecimento ou uma explicação mais detalhada que a incluída em cada Regra ou que nem sempre são facilmente traduzidas a outras línguas.

Entidades do futebol

IFAB — The International Football Association Board
Entidade composta pelas quatro federações de futebol britânicas e pela FIFA, e que é responsável pelas Regras do Jogo em todo o mundo. Em princípio, as alterações nas Regras podem ser aprovadas somente na Assembleia Geral Anual, normalmente realizada em fevereiro ou março.

FIFA — Fédération Internationale de Football Association
Entidade dirigente e responsável pelo futebol em todo o mundo.

Confederação
Entidade responsável pelo futebol em um continente. As seis confederações são: AFC (Ásia), CAF (África), Concacaf (América Central, América do Norte e Caribe), CONMEBOL (América do Sul), OFC (Oceania) e UEFA (Europa).

Federação nacional de futebol
Entidade responsável pelo futebol em um país.

Termos de futebol

A

Advertência (> caution)
Sanção disciplinar informada às autoridades competentes; é comunicada mostrando-se um cartão amarelo (CA) ao infrator; duas advertências com CA no mesmo jogo resultam na expulsão de um jogador ou de um membro da comissão técnica.

Agente externo (> outside agent)
Qualquer animal, objeto, estrutura etc., assim como qualquer pessoa que não for um membro da equipe de arbitragem nem estiver inscrito na relação da equipe (jogadores, substitutos e membros da comissão técnica).

Área técnica (> technical area)
Área definida (nos estádios) para os membros da comissão técnica que conta com assentos (consulte a Regra 1 para mais detalhes).

Avaliação de jogador lesionado (> assessment of injured player)
Exame rápido de uma lesão, normalmente por um médico, para verificar se um jogador requer tratamento.

B

Bola ao chão (> dropped ball)
Método de reinício do jogo. O árbitro deixa a bola cair diante de um jogador da equipe

que tocou nela pela última vez (exceto na área penal, onde o árbitro deixa a bola cair para o goleiro); a bola estará em jogo quando tocar no chão.

Brutalidade (> brutality)
Ação brutal, cruel ou deliberadamente violenta.

C

Campo de jogo (> field of play)
A área de jogo delimitada pelas linhas laterais e as linhas de fundo (e as redes das metas, quando utilizadas).

Carga (> charge)
Disputa física com um adversário, normalmente usando o ombro e a parte superior do braço, quando este é mantido junto ao corpo.

Chute (> kick)
Ação executada pelo jogador ao entrar em contato com a bola com o pé e/ou com o tornozelo; o mesmo que tiro.

Colocar em risco a integridade física de um adversário (> endanger the safety of an opponent)
Colocar um adversário em perigo ou em risco (de se lesionar).

Comissão técnica (> technical staff)
Membros da equipe que não jogam, mas estão inscritos na relação oficial da equipe — por exemplo, o técnico, o fisioterapeuta, o médico (consulte "Membro da comissão técnica").

Conduta antidesportiva (> unsporting behaviour)
Ação ou comportamento contrários ao fair play; punível com uma advertência com cartão amarelo.

Conduta violenta (> violent conduct)
Uma ação que não é uma disputa pela bola e na qual se faz uso ou se tenta fazer uso de força excessiva ou de brutalidade contra um adversário, ou uma ação em que um

jogador deliberadamente atinge alguém na cabeça ou no rosto, a não ser que a força usada seja insignificante.

D

Defesa deliberada (> save)
Ação em que um jogador para ou tenta parar uma bola que se dirige para o interior da meta ou para muito próximo dela com qualquer parte do corpo, exceto as mãos ou os braços (a não ser que se trate do goleiro dentro de sua própria área penal).

Deliberado (> deliberate)
Ato que um jogador quis ou teve a intenção de fazer; não se trata de um "reflexo" nem de uma reação involuntária.

Desaprovação (> dissent)
Protesto ou discordância públicos (verbal e/ou fisicamente) da decisão de um membro da equipe de arbitragem; punível com uma advertência com cartão amarelo.

Disputa (> challenge)
Ação em que um jogador compete pela bola ou a disputa com um adversário.

Disputa de pênaltis (> kicks from the penalty mark)
Método para determinar o resultado de um jogo em que cada equipe executa tiros penais alternadamente, até que uma delas tenha marcado um gol a mais e ambas tenham executado o mesmo número de tiros (a não ser que, durante a série inicial de cinco tiros para cada equipe, uma delas já não puder igualar o marcador da outra mesmo se marcar gols em todos os seus tiros restantes).

Distrair (> distract)
Perturbar, confundir ou chamar a atenção (normalmente ignorando o fair play).

E

Enganar (> deceive)
Ação que ilude ou induz o árbitro a tomar uma decisão incorreta ou aplicar uma sanção disciplinar incorreta que beneficia o jogador que realiza essa ação e/ou sua equipe.

Entrada (> tackle)
Uma disputa pela bola com o pé (no chão ou pelo alto).

Espírito do jogo (> spirit of the game)
Conjunto de princípios ou valores éticos próprios do futebol como esporte, mas também de um jogo específico (consulte a Regra 5).

Exclusão temporária (> temporary dismissal)
Suspensão temporária durante parte do jogo para um jogador que cometer algumas ou quaisquer infrações passíveis de advertência com CA (dependendo do regulamento da competição).

Expulsão (> sending-off)
Medida disciplinar em que se exige que um jogador saia do campo pelo restante do jogo por ter cometido uma infração passível de expulsão; comunicada com um cartão vermelho; se o jogo já tiver sido iniciado, o jogador não poderá ser substituído.
Um membro da comissão técnica também pode ser expulso.

F

Finta (> feinting)
Ação que procura confundir um adversário. As Regras diferenciam entre fintas autorizadas e "ilegais".

Força excessiva (> excessive force)
O uso de força ou energia superior ao necessário.

I

Impedir (> impede)
Atrasar, bloquear ou evitar uma ação ou um movimento de um adversário.

Infração (> offence)
Uma ação que fere ou infringe as Regras do Jogo.

Insignificante (> negligible)
Irrisório, mínimo.

Interceptar (> intercept)
Evitar que a bola chegue ao destino pretendido.

Interferência indevida (> undue interference)
Ação ou influência desnecessária.

J

Jogo brusco grave (> serious foul play)
Entrada ou disputa pela bola que coloca em risco a integridade física de um adversário ou faz uso de força excessiva ou de brutalidade; punível com expulsão (cartão vermelho).

L

Linguagem ou ação ofensiva, insultante ou abusiva (> offensive, insulting or abusive language/action)
Conduta verbal ou física rude, prejudicial ou desrespeitosa; punível com expulsão (cartão vermelho).

M

Membro da comissão técnica (> team official)
Qualquer pessoa que não seja um jogador inscrita na relação da equipe — por exemplo, o técnico, o fisioterapeuta, o médico etc. (consulte "Comissão técnica").

P

Parada para hidratação (> drinks break)
O regulamento da competição pode autorizar as paradas para hidratação (que não durem mais de um minuto) para que os jogadores se reidratem; é diferente de uma parada para resfriamento.

Parada para resfriamento (> cooling break)
No interesse do bem-estar e da segurança dos jogadores, em certas condições climáticas (umidade e temperatura altas), o regulamento da competição pode autorizar paradas para resfriamento (normalmente entre noventa segundos e três minutos) para possibilitar a redução da temperatura corporal; é diferente da parada para hidratação.

Poder discricionário (> discretion)
Interpretação utilizada pelo árbitro ou outro membro da equipe de arbitragem no momento de tomar uma decisão.

Posição de reinício (> restart position)
A posição de um jogador no reinício do jogo é determinada pela posição de seus pés ou de qualquer parte de seu corpo que estiver em contato com o chão, à exceção do estipulado na Regra 11 — O impedimento.

Prorrogação (> extra time)
Método para tentar determinar o resultado de uma partida que envolve dois períodos adicionais de jogo que não excedam quinze minutos cada.

Punir (> penalise)
Sancionar, normalmente paralisando o jogo e concedendo um tiro livre ou um tiro penal à equipe adversária (consulte "Vantagem").

R

Regra dos gols fora de casa (> away goals rule)
Método para decidir um jogo ou série de jogos quando ambas as equipes marcaram o mesmo número de gols; os gols marcados fora de casa valem o dobro.

Reinício (> restart)
Qualquer método para reiniciar o jogo após sua paralisação.

Relação da equipe (> team list)
Documento oficial da equipe normalmente usado para inscrever os jogadores, substitutos e membros da comissão técnica.

S

Sanção (> sanction)
Medida disciplinar tomada pelo árbitro.

Segurar (> holding offence)
Infração que ocorre quando o contato que um jogador realiza contra o corpo ou o equipamento de um adversário impede o movimento deste.

Simulação (> simulation)
Ação que gera a impressão errada ou falsa de que algo ocorreu, quando não foi o caso (consulte "Enganar"); praticada por um jogador para obter uma vantagem injusta.

Sinal (> signal)
Indicação física por parte do árbitro ou qualquer membro da equipe de arbitragem;

normalmente envolve um movimento da mão, do braço e da bandeira, ou o uso do apito (somente no caso do árbitro).

Sistema eletrônico de desempenho e monitoramento (SEDM) (> electronic performance and tracking system)
Sistema que registra e analisa dados sobre o desempenho físico e psicológico de um jogador.

Sistema híbrido (> hybrid system)
Combinação de materiais naturais e artificiais para criar uma superfície de jogo que requer luz do sol, água, ventilação e corte.

Suspender indefinidamente (> abandon)
Finalizar ou terminar um jogo antes do tempo previsto.

Suspender temporariamente (> suspend)
Paralisar um jogo por um período com a intenção de eventualmente reiniciá-lo — por exemplo, devido a uma tempestade, à chuva forte, à neblina ou a uma lesão grave.

T

Tecnologia da linha do gol (TLG) (> goal line technology)
Sistema eletrônico que informa imediatamente ao árbitro que um gol foi marcado — isto é, que a bola ultrapassou completamente a linha de fundo dentro da meta (consulte a Regra 1 para mais detalhes).

Temerário (> reckless)
Qualquer ato (normalmente uma entrada ou disputa) por parte de um jogador que desconsidera (ignora) o perigo ou as consequências para o adversário.

Tempo adicional (> additional time)
Tempo concedido no final de cada tempo de jogo pelo tempo "perdido" com substituições, lesões, medidas disciplinares, comemorações de gol etc.

Tiro livre direto (> direct free kick)
Um tiro livre a partir do qual um gol pode ser marcado chutando-se a bola diretamente para dentro da meta adversária sem a necessidade de que ela toque em nenhum outro jogador.

Tiro livre indireto (> indirect free kick)
Um tiro livre a partir do qual um gol somente pode ser marcado se outro jogador (de qualquer equipe) tocar na bola após ela ter sido chutada.

Tiro livre rápido (> quick free kick)
Um tiro livre executado rapidamente (com a permissão do árbitro) após a paralisação do jogo.

V

Vantagem (> advantage)
O árbitro permitirá que o jogo continue quando ocorrer uma infração se isso beneficiar a equipe que a sofreu.

Termos de arbitragem

Membro da equipe de arbitragem
Termo geral para uma pessoa responsável por controlar um jogo de futebol em nome da federação de futebol e/ou da competição sob cuja jurisdição se disputa esse jogo.

Árbitro
Principal membro da equipe de arbitragem de um jogo, que atua dentro do campo de jogo. Os outros membros da equipe de arbitragem atuam sob o controle e a direção do árbitro. As decisões tomadas pelo árbitro são finais e definitivas.

Outros membros da equipe de arbitragem
Árbitros de campo
Os organizadores das competições podem nomear outros membros da equipe de arbitragem para auxiliar o árbitro:

- **Árbitro assistente**
  Membro da equipe de arbitragem que dispõe de uma bandeira, posicionado em uma metade da linha lateral para auxiliar o árbitro, principalmente nas situações de impedimento e nas decisões sobre tiros de meta, escanteios e arremessos laterais.
- **Quarto árbitro**
  Membro da equipe de arbitragem com a responsabilidade de auxiliar o árbitro em tarefas executadas tanto dentro quanto fora de campo, como supervisar a área técnica, controlar os substitutos etc.
- **Árbitro assistente adicional**
  Membro da equipe de arbitragem posicionado na linha de fundo para auxiliar o árbitro assistente adicional, principalmente nas situações dentro ou ao redor da área penal e nas decisões sobre a existência ou não de um gol.

- **Árbitro assistente reserva**
  Um árbitro assistente que substituirá um assistente (e, se o regulamento da competição autorizar, um quarto árbitro e/ou um árbitro assistente adicional) que não estiver em condição de continuar.

Árbitros de vídeo

Equipe formada pelo VAR e o AVAR, que auxiliam o árbitro em conformidade com as Regras do Jogo e o protocolo do VAR.

- **Árbitro assistente de vídeo (VAR)**
  Árbitro na ativa ou ex-árbitro nomeado para auxiliar o árbitro comunicando informações das imagens do replay somente a respeito de um "erro claro e manifesto" ou um "incidente grave despercebido" em uma das categorias passíveis de revisão.

- **Assistente do árbitro assistente de vídeo (AVAR)**
  Árbitro ou árbitro assistente na ativa, ex-árbitro ou ex-árbitro assistente nomeado para auxiliar o árbitro assistente de vídeo (VAR).

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Orientações práticas para a equipe de arbitragem

Introdução

Estas orientações contêm conselhos práticos para a equipe de arbitragem, que complementam as informações na seção sobre as Regras do Jogo.

Na Regra 5, faz-se referência ao fato de os árbitros operarem dentro da estrutura das Regras do Jogo e do "espírito do jogo". Espera-se que os árbitros usem o bom senso e apliquem o "espírito do jogo" ao aplicar as Regras do Jogo, principalmente quando tomarem decisões a respeito de se um jogo deve ser realizado e/ou se deve continuar.

Isso vale principalmente para as categorias inferiores do futebol, nas quais pode nem sempre ser possível aplicar a Regra de maneira estrita. Um exemplo disso é que, a não ser que haja problemas de segurança, o árbitro deve permitir que uma partida comece ou continue se:

- uma ou mais bandeiras do escanteio **estiverem** faltando;
- houver uma pequena imprecisão nas marcações do campo de jogo, como a área do escanteio, o círculo central etc.
- as traves e/ou o travessão não forem de cor branca.

Nesses casos, e com a concordância das equipes, o árbitro deve permitir que o jogo seja disputado ou que continue, e deve informar o fato às autoridades competentes.

Legenda:

- AA: árbitro assistente
- AAA: árbitro assistente adicional

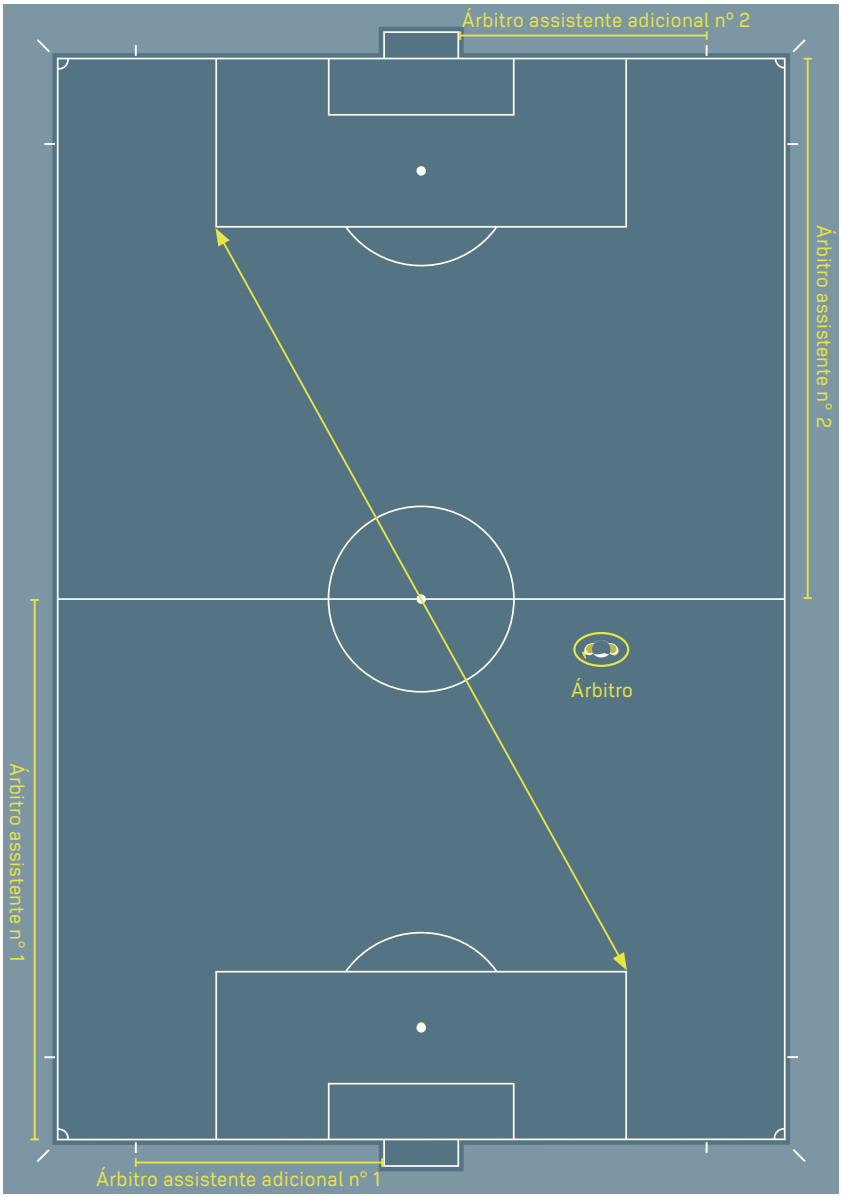
Posicionamento, movimentação e trabalho em equipe

1. **Posicionamento e movimentação geral**
   A melhor posição é aquela na qual o árbitro pode tomar a decisão correta. Todas as recomendações sobre posicionamento devem ser adaptadas usando informações específicas a respeito das equipes, dos jogadores e dos eventos que acontecem no jogo.

   As posições recomendadas nas ilustrações são orientações básicas. As posições recomendadas são áreas nas quais é provável que o árbitro seja mais eficaz. Essas áreas podem ser maiores, menores ou ter formas diferentes, dependendo das circunstâncias exatas do jogo.

   Recomendações:

   - O jogo deve se desenvolver entre a posição do árbitro e a posição do árbitro assistente (AA) mais próximo.
   - O AA mais próximo deve se encontrar no campo de visão do árbitro, que deve utilizar o sistema em diagonal em sua movimentação.
   - Posicionar-se fora da jogada torna mais fácil manter no seu campo de visão a jogada em si e o AA mais próximo.
   - O árbitro deve se encontrar suficientemente perto para observar a jogada sem interferir nela.
   - "Aquilo que é preciso observar" nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também deve prestar atenção em:
     - confrontos entre jogadores sem a bola;
     - possíveis infrações na área para a qual a jogada está se dirigindo;
     - infrações que ocorrerem depois de a bola ser tocada para longe.


Árbitro assistente adicional nº 2
Árbitro assistente n° 2
Árbitro
Árbitro assistente n° 1
Árbitro assistente adicional n° 1

Posicionamento dos árbitros assistentes e dos árbitros assistentes adicionais
O árbitro assistente deve se posicionar na altura do penúltimo defensor ou da bola, se esta estiver mais próxima da linha de fundo que o penúltimo defensor. Deve também estar sempre de frente para o campo de jogo, mesmo durante a corrida. Os movimentos laterais devem ser utilizados para distâncias curtas. Esses movimentos são particularmente importantes para avaliar as situações de impedimento, já que dão ao AA um melhor campo de visão.

O árbitro assistente adicional (AAA) se posicionará atrás da linha de fundo, exceto quando for necessário se posicionar sobre ela para avaliar uma situação de gol/não gol. O AAA não está autorizado a entrar no campo de jogo, a não ser em circunstâncias especiais.

Goleiro

Defensor

Atacante

Árbitro

Árbitro
assistente

Árbitro
assistente adicional

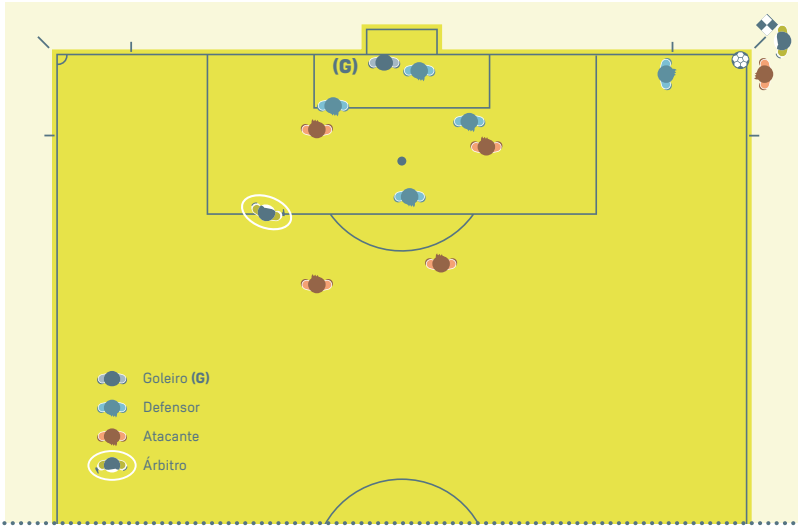
2. Posicionamento e trabalho em equipe

Consultas

Para consultas sobre questões disciplinares, o contato visual e um sinal discreto de mão por parte do AA para o árbitro são normalmente suficientes. Quando uma consulta direta for necessária, o AA pode entrar 2 a 3 metros no campo de jogo. Enquanto conversam, o árbitro e o AA devem estar de frente para o campo de jogo, para evitar serem ouvidos por outros, e para observar os jogadores e o campo.

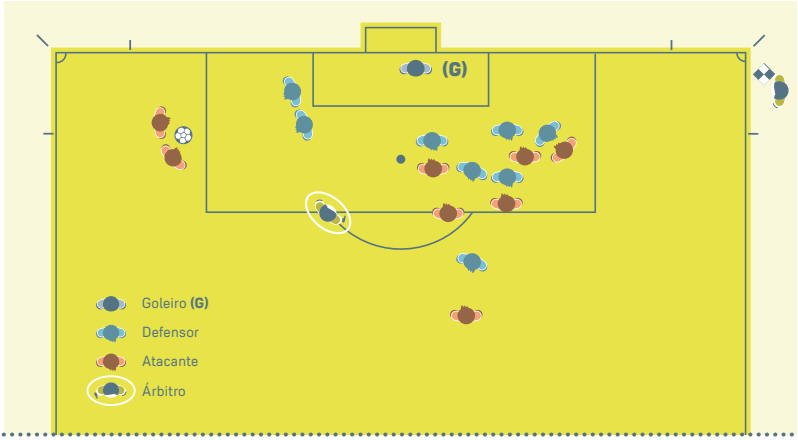
Escanteios

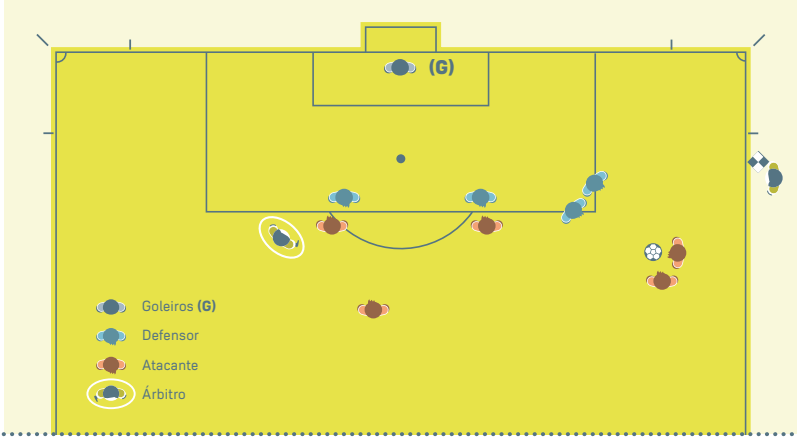
Durante um escanteio, o AA deve se posicionar atrás da bandeira do escanteio, na altura da linha de fundo. Porém, não deve interferir no jogador que executa o escanteio e deve verificar que a bola está devidamente posicionada na área do escanteio.

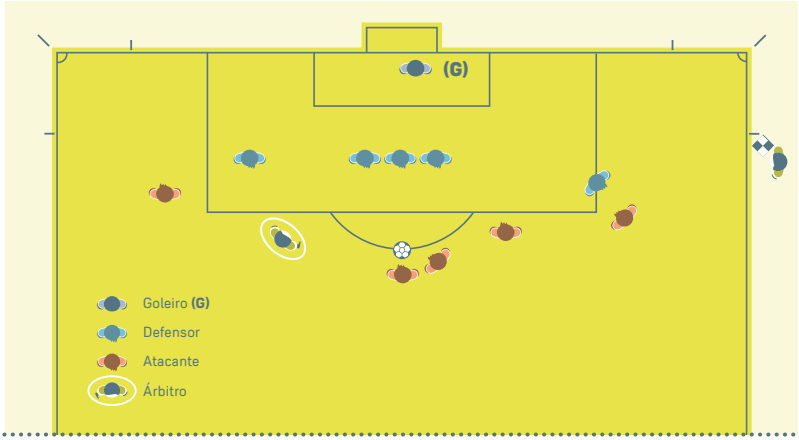


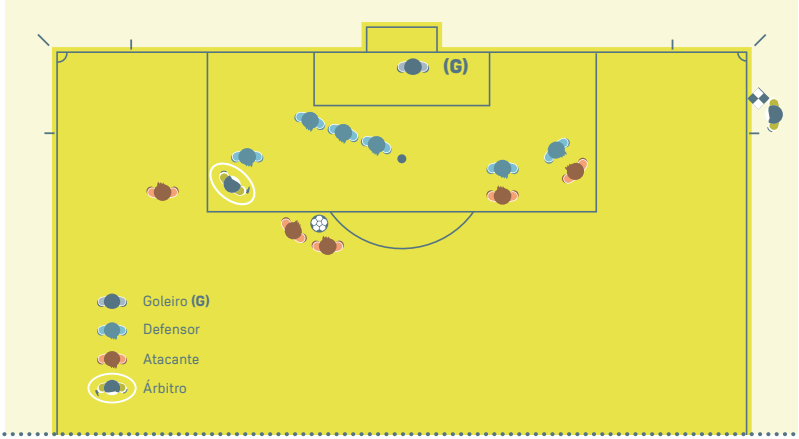
Tiros livres

Na execução de um tiro livre, o AA deve se posicionar na altura do penúltimo defensor, para controlar se há impedimento. No entanto, deve estar pronto para seguir a trajetória da bola, correndo ao longo da linha lateral até à bandeira do escanteio, no caso de haver um chute direto à meta.






(G)
Goleiro (G)
Defensor
Atacante
Árbitro

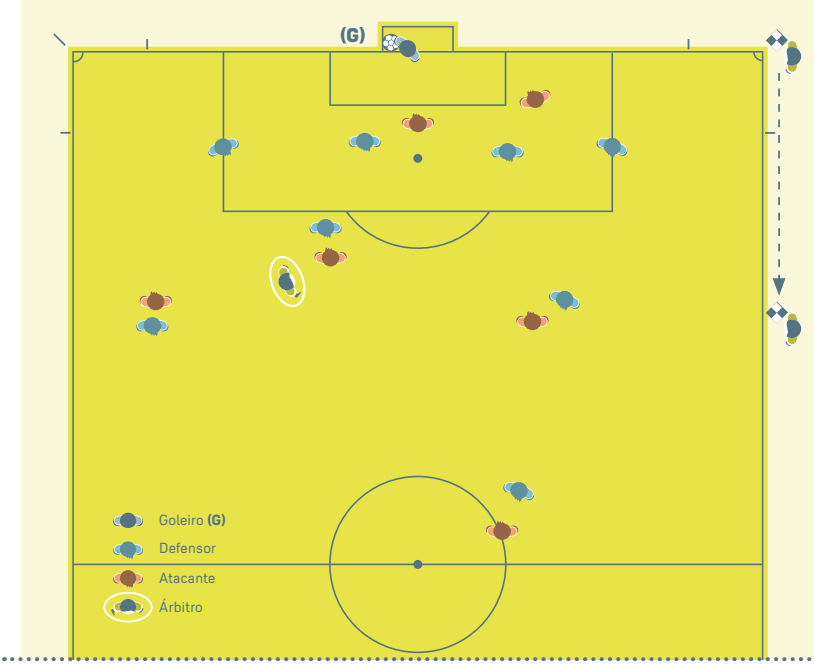

(G)
Goleiro (G)
Defensor
Atacante
Árbitro

Situação de gol/não gol

Quando um gol for marcado e não houver dúvida a respeito da decisão, o árbitro e o AA devem fazer contato visual e o AA deve então correr rapidamente ao longo da linha lateral por 25 a 30 metros, em direção à linha de meio de campo, sem levantar a bandeira.

Quando um gol for marcado, mas parecer que a bola continua em jogo, o AA deve primeiro levantar a bandeira para chamar a atenção do árbitro e, então, dar continuidade ao procedimento habitual, correndo rapidamente ao longo da linha lateral por 25 a 30 metros, em direção à linha de meio de campo.

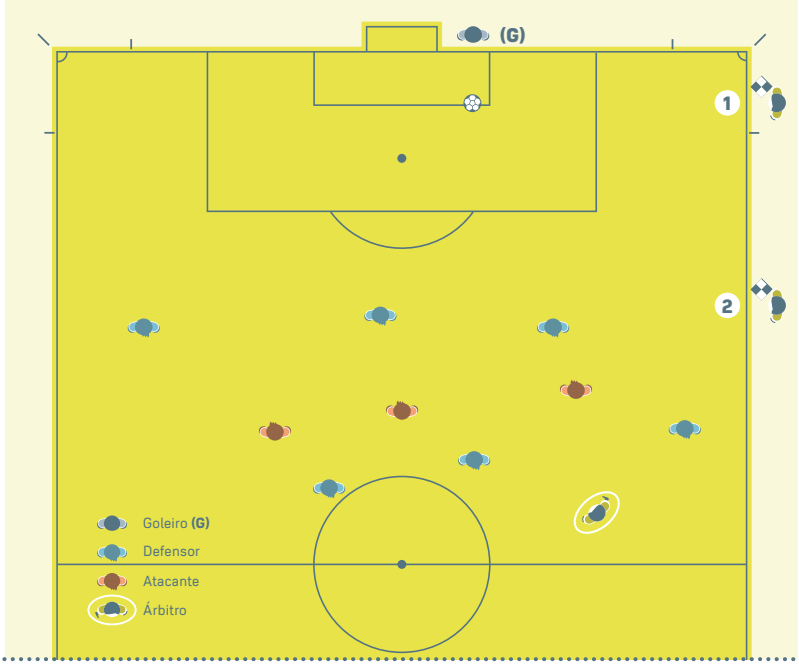
Nas ocasiões em que a bola não cruzar totalmente a linha de fundo e o jogo continuar normalmente porque um gol não foi marcado, o árbitro deve fazer contato visual com o árbitro assistente e, se necessário, um sinal discreto com a mão.



Tiros de meta

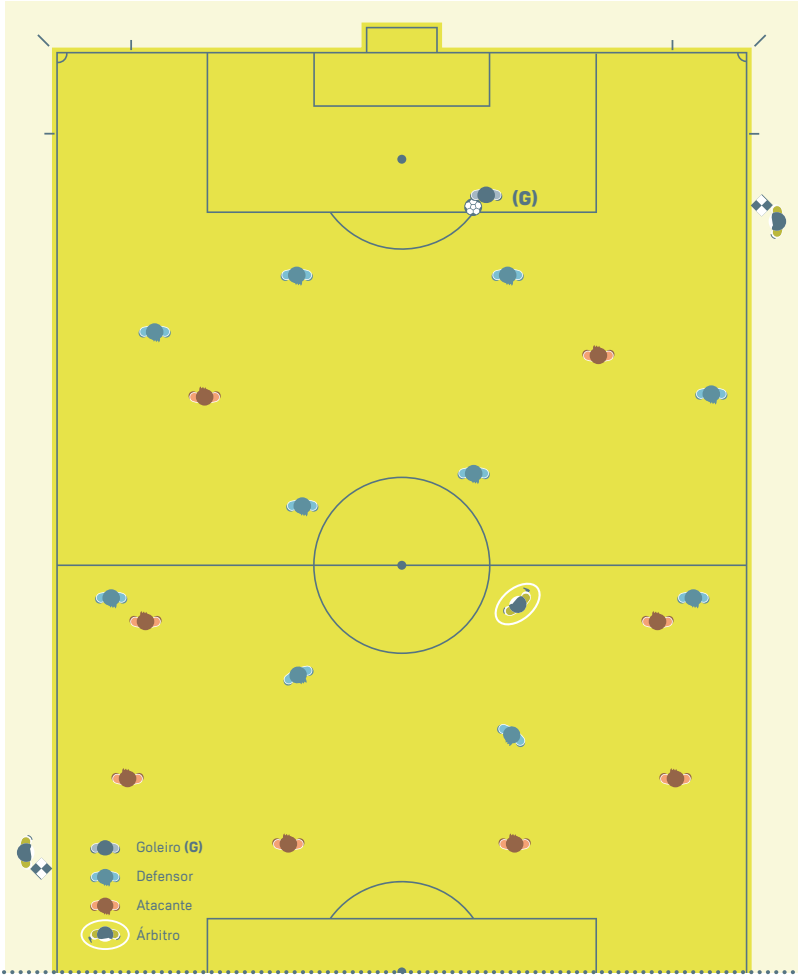
O AA deve primeiro verificar se a bola está dentro da área de meta. Se a bola não estiver no local correto, o AA não deve se mover de sua posição, e deve fazer contato visual com o árbitro e levantar sua bandeira. Assim que a bola estiver no local correto dentro da área de meta, o AA deve se deslocar para uma posição que lhe permita controlar o impedimento.

No entanto, se houver um AAA, o AA deve se deslocar para a altura da linha de impedimento, enquanto o AAA deve se posicionar na intersecção da linha de fundo com a área de meta, e verificar se a bola está dentro da área de meta. Se a bola não estiver no local correto, o AAA deve comunicar o fato ao árbitro.



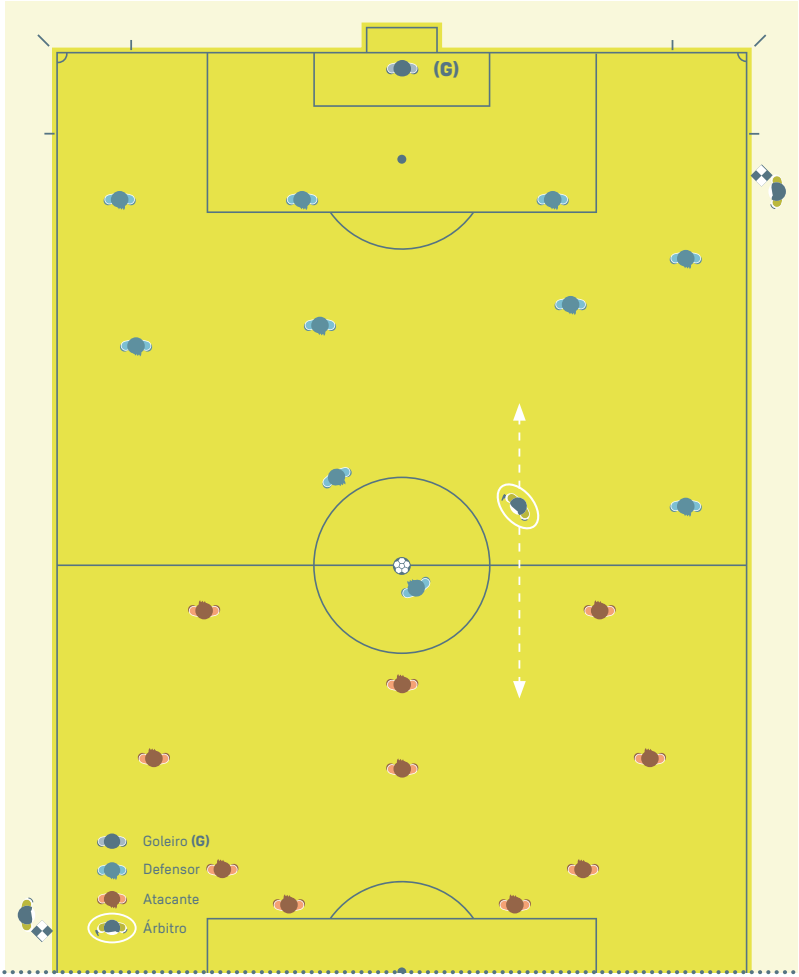
Reposição de bola pelo goleiro

O AA deve assumir uma posição na altura da borda da área penal e verificar que o goleiro não segura a bola com as mãos fora da área penal. Assim que o goleiro soltar a bola, o AA deve se deslocar para uma posição que lhe permita controlar o impedimento.



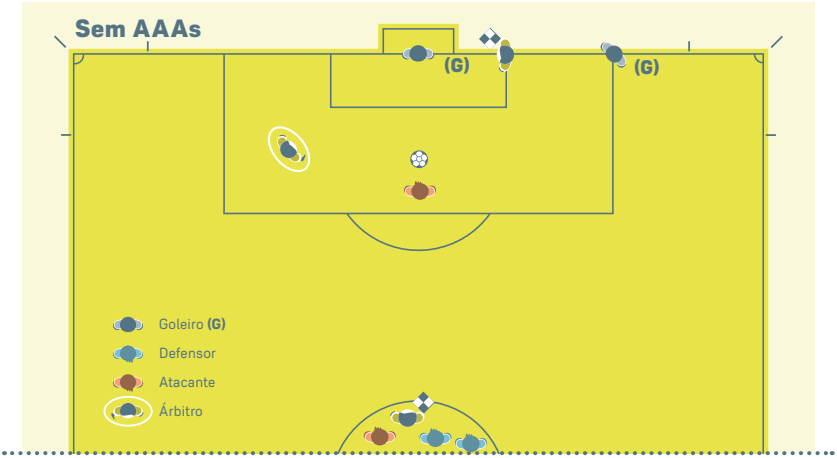
Tiros de saída

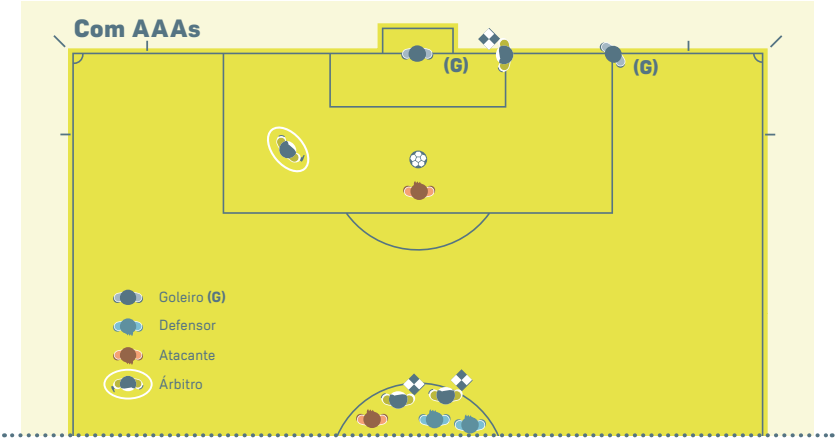
Os AAs devem se posicionar na altura do penúltimo defensor.



Disputas de pênaltis

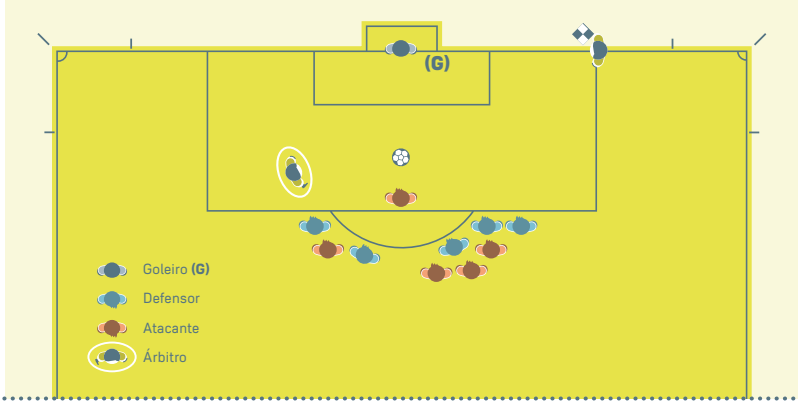
Um AA deve se posicionar na intersecção da linha de fundo com a área de meta. O outro AA deve se situar no círculo central, para controlar os jogadores. Se houver AAAs, eles devem se posicionar em cada intersecção da linha de fundo com a área de meta, à direita e à esquerda da meta, respectivamente. Quando a TLG estiver sendo utilizada, somente um AAA é necessário. Neste caso, o AAA 2 e o AA 1 devem monitorar os jogadores no círculo central e o AA 2 e o quarto árbitro devem monitorar as áreas técnicas.



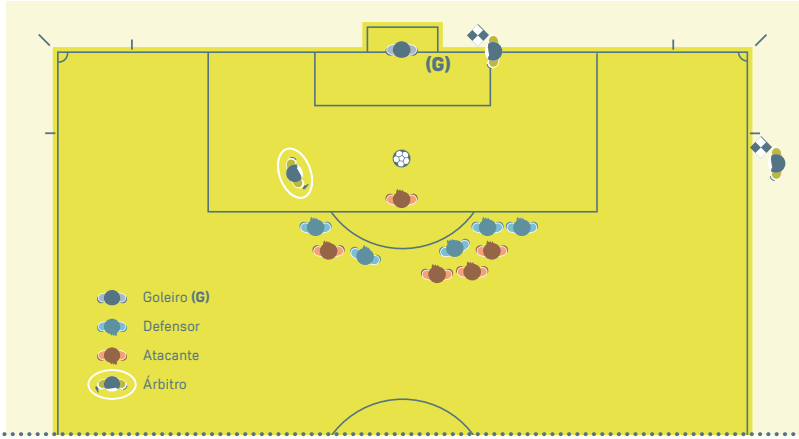


Tiros penais

O AA deve se posicionar na intersecção da linha de fundo com a área penal.



Quando houver AAAs, um AAA deve se posicionar na intersecção da linha de fundo e da área de meta e um AA deve se posicionar na altura da marca penal (que constitui a linha de impedimento).



Confrontos entre vários jogadores

Nas situações de confronto entre vários jogadores, o AA mais próximo pode entrar no campo de jogo para auxiliar o árbitro. O outro AA deve observar e registrar os detalhes do incidente. O quarto árbitro deve permanecer nos arredores das áreas técnicas.

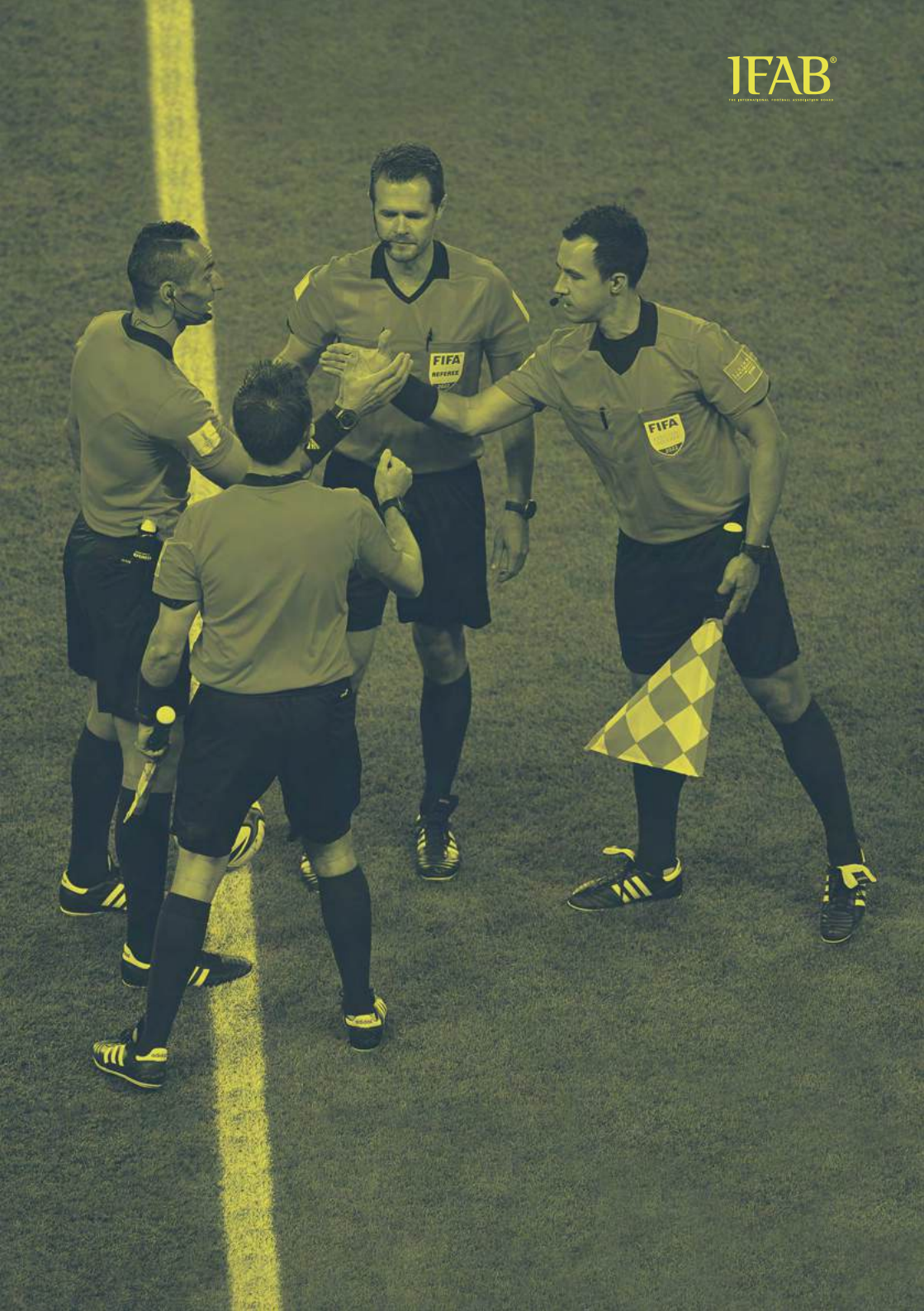
Distância regulamentar

Quando um tiro livre for concedido nas proximidades da linha lateral, o AA pode entrar no campo de jogo (normalmente, a pedido do árbitro) para ajudar a garantir que os jogadores estejam posicionados a, pelo menos, 9,15 m de distância da bola. Neste caso, o árbitro deve esperar até que o AA retome sua posição antes de reiniciar o jogo.

Substituições

Se não houver um quarto árbitro, o AA se desloca até a linha de meio de campo para auxiliar no procedimento de substituição; o árbitro deve esperar que o AA tenha retomado sua posição para, então, reiniciar o jogo.

Se houver um quarto árbitro, não é necessário que o AA se desloque até a linha de meio de campo, já que o quarto árbitro realizará o procedimento de substituição, a não ser que haja várias substituições ao mesmo tempo; neste caso, o AA se deslocará até a linha de meio de campo para auxiliar o quarto árbitro.


IFAB
FIFA
REFEREE
FIFA

Linguagem corporal, comunicação e apito

1. Árbitros

Linguagem corporal

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

- ajudar a controlar o jogo;
- mostrar autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal por si só não é suficiente para explicar uma decisão.

Sinais

Consulte a Regra 5 para as ilustrações dos sinais.

Apito

O apito é necessário para:

- iniciar o jogo (no primeiro e no segundo tempos de jogo e da prorrogação) e reiniciá-lo depois de um gol;
- paralisar o jogo:
  - para assinalar um tiro livre ou um tiro penal;
  - se o jogo for suspenso temporária ou indefinidamente;
  - ao final de cada tempo de jogo;
- reiniciar o jogo em caso de:
  - tiros livres, quando for necessário que os jogadores estejam a uma distância adequada;
  - tiros penais;
- reiniciar o jogo após ter sido paralisado por:

- uma advertência com CA ou uma expulsão;
- uma lesão;
- uma substituição.

O apito NÃO é necessário para:

- paralisar o jogo:
  - em um caso claro de tiro de meta, um escanteio, um arremesso lateral ou um gol;
- para reiniciar o jogo:
  - após um tiro de meta, um escanteio, um arremesso lateral, uma bola ao chão ou a maioria dos tiros livres.

Um apito usado com demasiada frequência ou de maneira excessiva terá menos impacto quando for necessário.

Se quiser que os jogadores esperem pelo apito antes de reiniciar o jogo — por exemplo, quando está se assegurando de que os defensores estão a 9,15 m de distância da bola em um tiro livre —, o árbitro deve informar claramente aos jogadores da equipe atacante que esperem pelo apito.

Se o árbitro apitar por engano e o jogo for paralisado, ele será reiniciado com uma bola ao chão.

2. Árbitros assistentes

Sinal sonoro eletrônico

O sinal sonoro eletrônico é um sinal adicional usado somente para chamar a atenção do árbitro. Entre as situações em que o sinal sonoro eletrônico pode ser útil, estão:

- um impedimento;
- infrações (fora do campo de visão do árbitro);
- um arremesso lateral, um escanteio, um tiro de meta ou um gol (decisões difíceis).

Sistema eletrônico de comunicação

Quando um sistema de comunicação eletrônica for utilizado, o árbitro indicará aos AAs antes do jogo quando seu uso é adequado, acompanhado de um sinal físico ou até mesmo sem este.

Técnica com a bandeira

A bandeira do AA deve sempre estar desfraldada e visível para o árbitro. Isso normalmente significa que o AA a carrega na mão mais próxima ao árbitro. Quando fizer um sinal, o AA deve interromper a corrida, se posicionar de frente para o campo de jogo, fazer contato visual com o árbitro e levantar a bandeira com um movimento deliberado (sem precipitação nem exagero). A bandeira deve ser tratada como uma extensão do braço. O AA deve levantar a bandeira usando a mão que será utilizada para o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudarem e a outra mão precisar ser usada, o AA deve passar a bandeira para a mão oposta por baixo da linha da cintura. Se o AA assinalar que a bola está fora de jogo, o sinal deve ser mantido até que o árbitro se dê conta dele.

Se o AA assinalar uma infração passível de expulsão e o sinal não for visto imediatamente:

- se o jogo tiver sido paralisado, o reinício poderá ser alterado de acordo com as Regras (tiro livre, tiro penal etc.);
- se o jogo tiver sido reiniciado, o árbitro ainda poderá tomar medidas disciplinares, mas já não poderá punir a infração com um tiro livre nem um tiro penal.

Gestos

Em geral, o AA não deve fazer gestos evidentes com as mãos. No entanto, em alguns casos, um sinal discreto com as mãos pode auxiliar o árbitro. O sinal com as mãos deve ter um significado claro, que deveria ser acordado na reunião prévia ao jogo.

Sinais

Consulte a Regra 6 para as ilustrações dos sinais.

Escanteios e tiros de meta

Quando a bola ultrapassar completamente a linha de fundo, o AA levantará a

bandeira com a mão direita (o que lhe dá um melhor campo de visão) para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo. Além disso, se ela estiver:

- perto do AA, este indicará se se trata de um tiro de meta ou de um escanteio;
- longe do AA, este fará contato visual e seguirá a decisão do árbitro.

Quando a bola ultrapassa claramente a linha de fundo, o AA não precisa levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do campo de jogo. Se a decisão a respeito de um tiro de meta ou de um escanteio for evidente, não é necessário fazer um sinal, principalmente quando o árbitro já tiver feito um sinal.

Faltas

O AA deve levantar a bandeira em caso de falta ou conduta incorreta em suas proximidades ou fora do campo de visão do árbitro. Em todas as outras situações, o AA deve esperar e dar sua opinião se isso for solicitado, e então informar o árbitro sobre o que foi visto e ouvido, e quais jogadores estavam envolvidos.

Antes de assinalar uma infração, o AA deve determinar se:

- a infração ocorreu fora do campo de visão do árbitro ou se o campo de visão do árbitro estava obstruído;
- o árbitro não concedeu a vantagem.

Quando ocorrer uma infração que exija um sinal do AA, este deverá:

- levantar a bandeira com a mesma mão que será utilizada no restante da sinalização — isto indica com clareza para quem o árbitro deve conceder o tiro livre;
- fazer contato visual com o árbitro;
- agitar ligeiramente a bandeira para frente e para trás, evitando qualquer movimento excessivo ou agressivo.

O AA deve utilizar a técnica de "esperar e ver", para permitir que o jogo continue e para não levantar a bandeira quando a equipe contra o qual foi cometida uma infração pode se beneficiar da vantagem; portanto, é muito importante que o AA faça contato visual com o árbitro.

Faltas dentro da área penal

Quando uma falta for cometida por um defensor dentro da área penal e fora do campo de visão do árbitro, especialmente quando próximo da posição do AA, este deve primeiro fazer contato visual com árbitro para ver onde ele está e que medida tomou. Se o árbitro não tiver tomado nenhuma medida, o AA deve sinalizar com a bandeira, utilizar o sinal sonoro eletrônico e, finalmente, se deslocar claramente ao longo da linha lateral até a bandeira do escanteio.

Faltas fora da área penal

Quando uma falta for cometida por um defensor fora da área penal, mas perto de sua linha limítrofe, o AA deve fazer contato visual com o árbitro, ver onde ele está e que medida tomou, e sinalizar com a bandeira, se necessário. Nas situações de contra-ataque, o AA deve ser capaz de fornecer informações como: se uma falta foi ou não cometida, se foi cometida dentro ou fora da área penal, e que medida disciplinar deveria ser tomada. O AA deve se deslocar claramente ao longo da linha lateral em direção à linha de meio de campo para indicar que a infração ocorreu fora da área penal.

Situação de gol/não gol

Quando for claro que a bola ultrapassou completamente a linha de fundo ao entrar na meta, o AA deve fazer contato visual com o árbitro sem qualquer sinal adicional.

Quando um gol for marcado, mas não ficar claro que a bola ultrapassou a linha de fundo, o AA deve primeiro levantar a bandeira para chamar a atenção do árbitro e então confirmar o gol.

Impedimentos

A primeira ação do AA para indicar um impedimento é levantar a bandeira (utilizando a mão direita, o que oferece um melhor campo de visão) e, a seguir, se o árbitro paralisar o jogo, usar a bandeira para indicar a área do campo de jogo em que a infração ocorreu. Se a bandeira não for vista imediatamente pelo árbitro, o AA deve mantê-la levantada até que o árbitro se dê conta ou a equipe defensora tenha claramente a posse da bola.

Tiros penais

Se o goleiro se adiantar flagrantemente da linha de fundo antes de a bola ser chutada e evitar que um gol seja marcado, o AA deve indicar a invasão seguindo as

instruções dadas pelo árbitro na reunião prévia ao jogo.

Substituições
Assim que for informado (pelo quarto árbitro ou por um membro da comissão técnica) de que uma substituição foi solicitada, o AA deve sinalizar o fato para o árbitro na paralisação seguinte.

Arremesso lateral
Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral:

- perto do AA, este fará um sinal direto para indicar a direção do arremesso lateral;
- longe do AA, mas a direção do arremesso lateral for evidente, o AA fará um sinal direto para indicar a direção do arremesso lateral;
- longe do AA e este estiver em dúvida a respeito da direção do arremesso lateral, o AA deverá levantar a bandeira para informar ao árbitro que a bola está fora de jogo, fazer contato visual com o árbitro e seguir sua sinalização.

3. Árbitros assistentes adicionais

Os AAAs utilizam um sistema de radiocomunicação (e não bandeiras) para se comunicar com o árbitro. Se o sistema de radiocomunicação não funcionar, os AAAs utilizarão uma haste de bandeira dotada com o sistema de sinal sonoro eletrônico. Os AAAs normalmente não fazem sinais evidentes com as mãos, mas, em alguns casos, um sinal discreto com elas oferece uma ajuda valiosa para o árbitro. O sinal com as mãos deve ter um significado claro, que deveria ser acordado na reunião prévia ao jogo.

Quando determinar que a bola ultrapassou completamente a linha de fundo ao entrar na meta, o AAA deve:

- informar imediatamente ao árbitro, por meio do sistema de comunicação, que o gol deveria ser validado.
- fazer um sinal claro com o braço esquerdo, perpendicular à linha de fundo e apontando para o centro do campo; também é necessário segurar a haste de bandeira na mão esquerda. Este sinal não é necessário quando a bola tiver ultrapassado a linha de fundo muito claramente.

O árbitro tomará a decisão final.

Outras recomendações

1. **Vantagem**
   O árbitro pode conceder vantagem sempre que ocorrer uma infração, mas deve considerar as seguintes circunstâncias ao decidir se aplica a vantagem ou se paralisa o jogo:

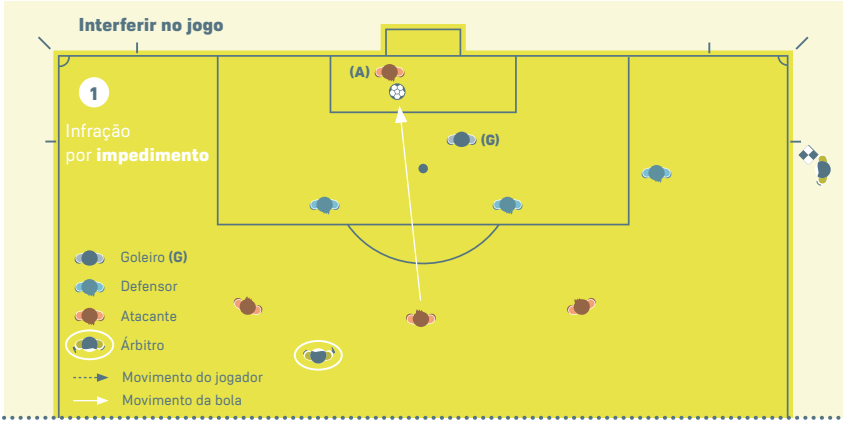
   - a gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve paralisar o jogo e expulsar o jogador, a não ser que haja uma clara oportunidade de marcar um gol;
   - o local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da meta adversária, mais efetiva pode ser a vantagem;
   - as chances de um ataque promissor imediato;
   - o ambiente do jogo.

2. **Recuperação do tempo perdido**
   Muitas paralisações no jogo são completamente normais — por exemplo, arremessos laterais, tiros de meta etc. O tempo perdido somente deverá ser recuperado quando os atrasos forem excessivos.

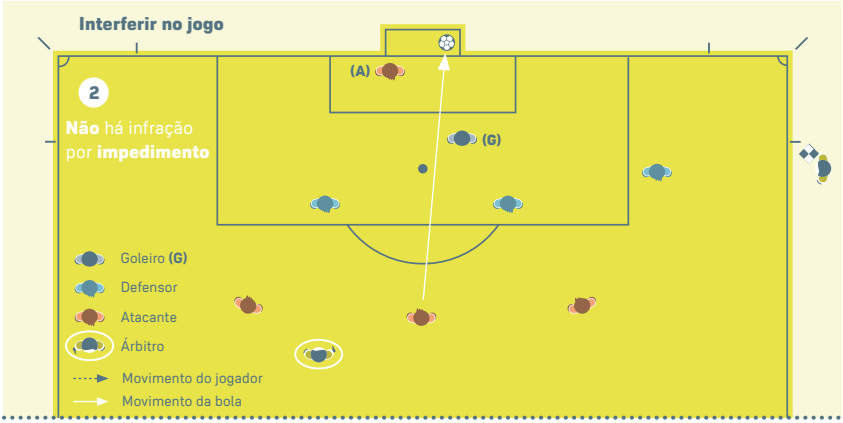
3. **Segurar um adversário**
   Recomenda-se aos árbitros intervir com rapidez e lidar com firmeza com as infrações por segurar um adversário, especialmente dentro da área penal nos escanteios e tiros livres. Para lidar com essas situações, o árbitro deve:

   - advertir verbalmente qualquer jogador que estiver segurando um adversário antes de a bola estar em jogo;
   - advertir com CA um jogador que continue a segurar o adversário antes de a bola estar em jogo;
   - conceder um tiro livre direto ou um tiro penal e advertir com CA o jogador se a infração ocorrer depois de a bola estar em jogo.

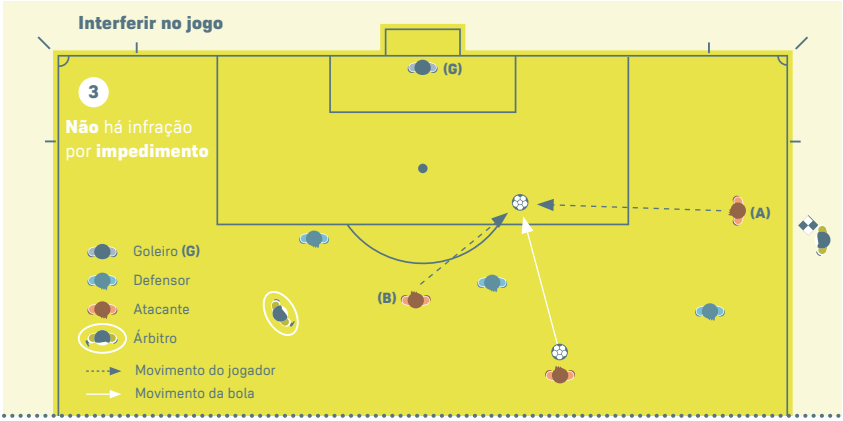
4. Impedimento



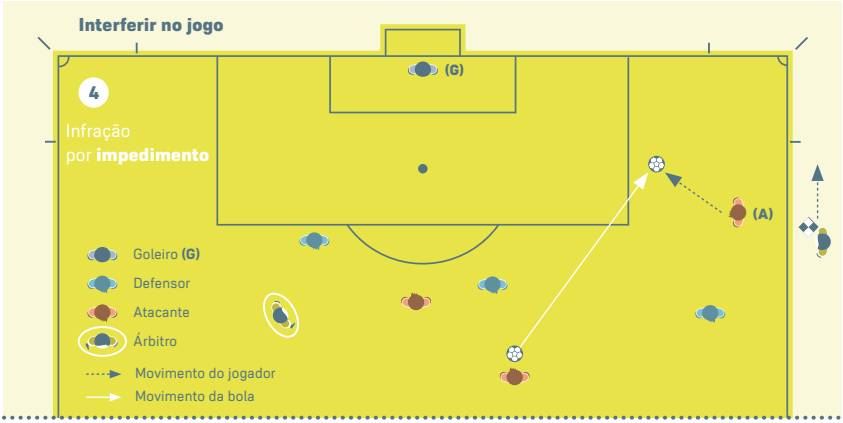
Um atacante **em posição de impedimento** (A), mas que não está interferindo em um adversário, **toca na bola**. O árbitro assistente deverá levantar a bandeira quando o jogador **tocar na bola**.



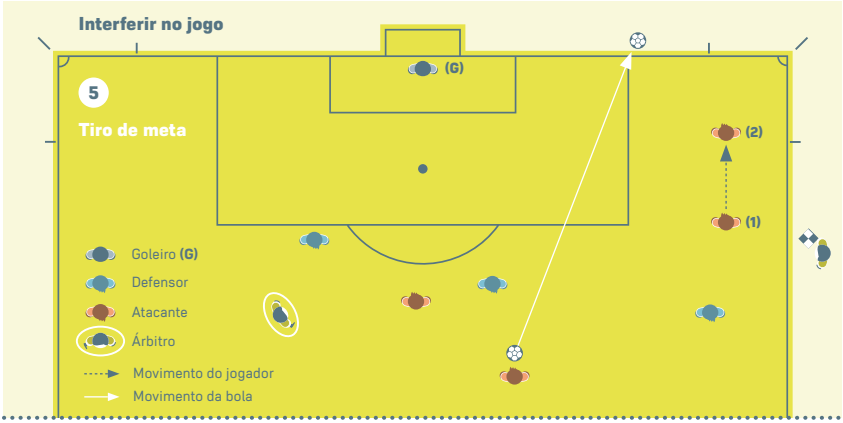
Um atacante **em posição de impedimento** (A), mas que não está interferindo em um adversário, **não toca na bola**. Como o jogador não tocou na bola, não poderá ser punido.



Um atacante **em posição de impedimento** (A) corre em direção à bola e um companheiro de equipe **em posição legal** (B) também corre em direção à bola e toca nela. Como o jogador (A) não tocou na bola, não poderá ser punido.



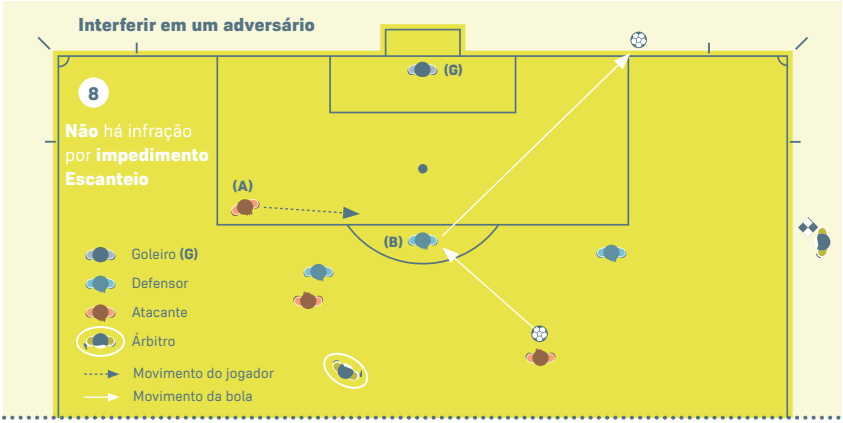
Um jogador **em posição de impedimento** (A) poderá ser punido antes de disputar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro companheiro de equipe em posição legal tiver oportunidade de tocar na bola.



Um atacante **em posição de impedimento** (1) corre em direção à bola, mas **não** toca nela. O árbitro assistente deverá sinalizar um **tiro de meta**.

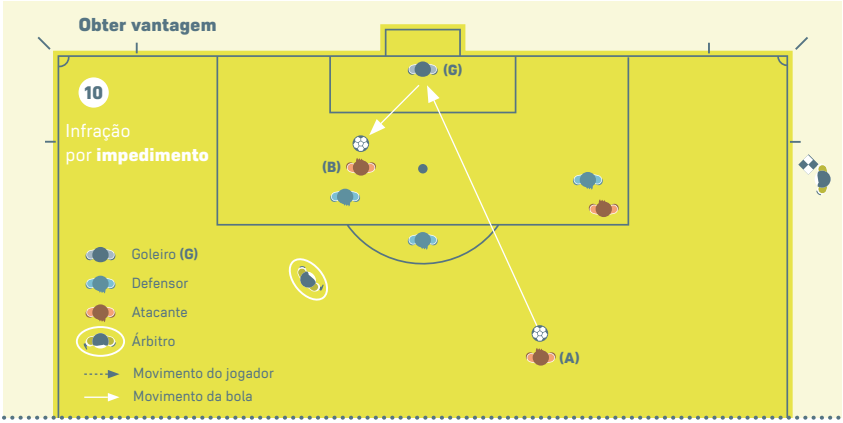
Um atacante **em posição de impedimento** (A) está claramente obstruindo o campo de visão do goleiro. O jogador deverá ser punido por impedir um adversário de disputar ou ter condições de disputar a bola.

Um atacante **em posição de impedimento** (A) **não** está claramente obstruindo o campo de visão do goleiro nem disputando a bola com um adversário.

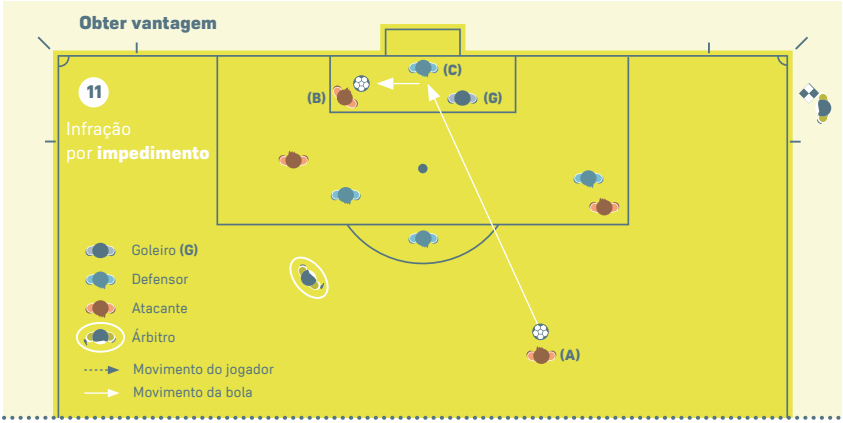


Um atacante **em posição de impedimento** (A) corre em direção à bola, mas não impede o adversário de disputar nem de estar em condição de disputar a bola.
O jogador (A) **não** está disputando a bola com um adversário (B).

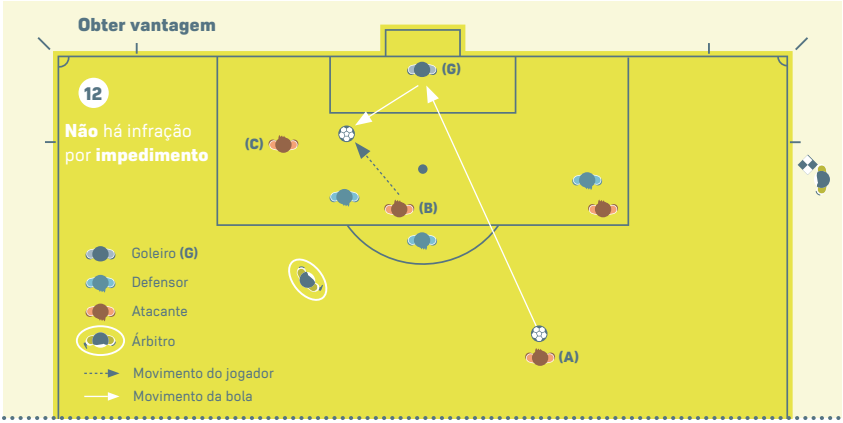
Um atacante **em posição de impedimento** (A) corre em direção à bola, impedindo o adversário (B) de jogar ou de estar em condição de jogar ao disputar a bola com ele. O jogador (A) está disputando a bola com um adversário (B).



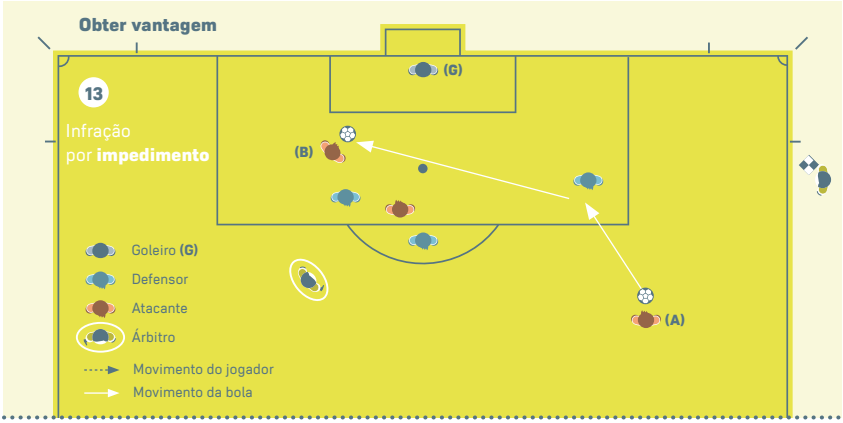
Um atacante **em posição de impedimento** (B) será punido por **disputar ou tocar em uma bola** que foi desviada ou tocada, ou que sobrar após uma defesa deliberada do goleiro, se já estava **em posição de impedimento** na última vez em que um companheiro de equipe controlou a bola ou tocou nela.



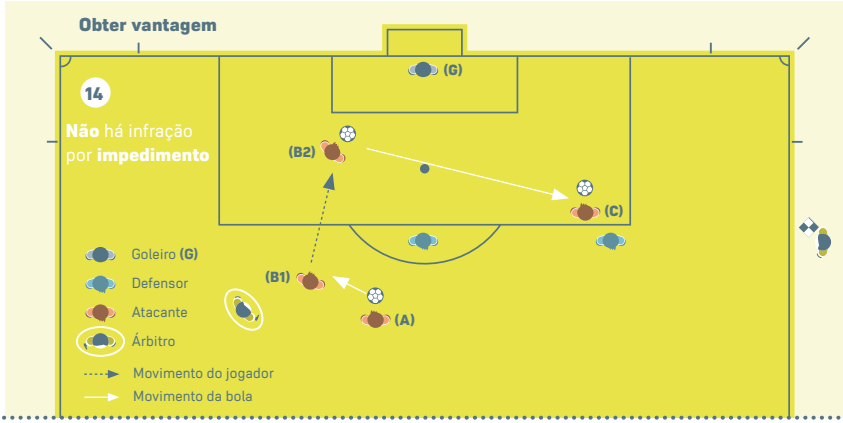
Um atacante **em posição de impedimento** (B) será punido por **disputar ou tocar em uma bola** que for desviada ou sobrar após uma defesa deliberada de um jogador da equipe defensora (C), se esse atacante já estava **em posição de impedimento** na última vez em que um companheiro de equipe controlou a bola ou tocou nela.



A bola sobra após o goleiro defender o chute de um companheiro de equipe (A) e o jogador (B), que está em posição legal, controla a bola. O jogador (C), que estava **em posição de impedimento**, não será punido porque não obteve vantagem por estar nessa posição, já que não tocou na bola.



A bola sobra após o chute de um companheiro de equipe (A) ou é desviada por um adversário e vai para o jogador (B). Este será punido se **controlar a bola ou tocar nela** porque antes estava **em posição de impedimento**.



Um jogador atacante (C) está **em posição de impedimento** sem interferir em um adversário, quando um companheiro de equipe (A) passa a bola para o jogador (B1), em posição legal, que por sua vez corre em direção à meta adversária e passa a bola (B2) para o companheiro (C). O jogador da equipe atacante (C) estava **em posição legal** quando a bola foi passada e, portanto, não poderá ser punido.

5. **Lesões**

A segurança dos jogadores é de importância primordial e o árbitro deve facilitar o trabalho da equipe médica, especialmente no caso de uma lesão grave e/ou da avaliação de uma lesão na cabeça. Isso implicará respeitar e auxiliar nos protocolos de tratamento e/ou avaliação.

6. **Tratamento e/ou avaliação depois de uma advertência com CA ou expulsão**

Antigamente, todo jogador lesionado que recebesse atendimento médico dentro do campo de jogo tinha de sair do campo antes do reinício do jogo. Isso poderia ser injusto se fosse um adversário que tivesse causado a lesão, já que a equipe infratora teria vantagem numérica quando o jogo fosse reiniciado.

No entanto, a exigência da saída do jogador lesionado foi adotada porque estes frequentemente usavam a lesão de maneira antidesportiva, para atrasar o reinício por razões táticas.

Para encontrar um equilíbrio entre essas duas situações injustas, a IFAB decidiu que, somente nos casos de uma infração com contato físico em que o adversário foi advertido com CA ou expulso, o jogador lesionado poderá ser avaliado e/ou tratado rapidamente e permanecer no campo de jogo.

Em princípio, o atraso não deve ser superior ao tempo necessário para que um ou vários médicos entrem em campo para avaliar uma lesão. A diferença é que o momento em que o árbitro costumava ordenar aos médicos e ao jogador que saíssem do campo passa a ser o momento em que os médicos se retiram, mas o jogador pode permanecer.

Para assegurar que o jogador lesionado não use ou prolongue esse tempo de maneira injusta, recomenda-se que os árbitros:

- tenham em conta a situação do jogo e as possíveis razões táticas para atrasar seu reinício;
- informem ao jogador lesionado que, se necessitar de tratamento médico, ele deverá ser breve;
- façam sinais para os médicos (e não para os maqueiros) e, se possível, recordem a eles que devem ser rápidos.

Quando o árbitro decidir que o jogo deve ser reiniciado:

- os médicos saem do campo e o jogador fica; ou
- o jogador sai do campo para continuar a ser avaliado e/ou atendido (pode ser necessário fazer um sinal para os maqueiros).

Como norma geral, o reinício não deve ser atrasado por mais de 20 a 25 segundos além do momento em que todos estão prontos para o reinício do jogo, exceto no caso de uma lesão grave e/ou a avaliação de uma lesão na cabeça.

O árbitro deverá compensar toda a paralisação.

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD
FA WALES
FIFA