



NÚCLEO
ÁRBITROS
FUTEBOL
JOSÉ FILIPE

GUIA DE ESTUDO FUTEBOL

ÉPOCA 2024/2025





ÍNDICE

Lei 1 – Terreno de Jogo	2
Lei 2 – A bola	5
Lei 3 – Os Jogadores	6
Lei 4 – O equipamento dos jogadores	10
Lei 5 – O Árbitro	12
Lei 6 – Outros elementos da equipa de arbitragem	16
Lei 7 – A duração do jogo	18
Lei 8 – Começo e recomeço do jogo	19
Lei 9 – Bola em jogo e fora do jogo	20
Lei 10 – Determinação do resultado do jogo	21
Lei 11 – Fora de jogo	22
Lei 12 – Faltas e incorreções	25
Lei 13 – Pontapés livres	32
Lei 14 – O Pontapé de penálti	34
Lei 15 – Lançamento lateral	35
Lei 16 – Pontapé de baliza	36
Lei 17 – Pontapé de canto	37
Situações práticas de jogo	38
Glossário	42

NOTA

SOLICITA-SE A QUANDO SEJA DETETADO UM ERRO SEJA REPORTADO ATRAVÉS DO EMAIL NAFBA@AFALGARVE.PT





LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

SUPERFÍCIE DE JOGO - O terreno de jogo deve ser uma superfície totalmente natural ou, se o regulamento da competição permitir, uma superfície totalmente artificial, exceto se o regulamento da competição permitir uma combinação integrada de materiais artificiais e naturais (sistema híbrido).
. A cor das superfícies artificiais deve ser verde. (não é obrigatório)

MARCAÇÃO DO TERRENO - O terreno de jogo deve ser retangular; marcado com linhas contínuas que não podem constituir qualquer perigo.

. Pode ser utilizado material artificial para marcação do terreno de jogo em terrenos naturais, desde que não seja perigoso.

NOTA: Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no terreno de jogo.

. Quando sejam utilizadas superfícies artificiais, são permitidas outras linhas desde que sejam de cor diferente e claramente distintas das linhas do futebol.

NOTA: Apenas são permitidas outras linhas no terreno de jogo em terrenos artificiais.

. As medidas são efetuadas a partir do exterior das linhas, uma vez que estas fazem parte da área que delimitam.

NOTA: Se estas não fazem parte da área que delimitam, as medidas são efetuadas a partir do interior das linhas.

. Marca de Pontapé de Penálти - 11m (medida a partir do centro da marca de penálти até ao limite exterior da linha de baliza).

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

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

NOTA: A marca para medir a distância num pontapé de canto, é situada a 10,15m da bandeira de canto.

. Todas as linhas devem ter a mesma espessura, que deve ser no máximo 12 centímetros.

DIMENSÕES / DIMENSÕES PARA JOGOS INTERNACIONAIS - O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

Comprimento (linha lateral)	Largura (linha de baliza)
Mínimo 90m	Mínimo 45m
Máximo 120m	Máximo 90m

Comprimento (linha lateral)	Largura (linha de baliza)
Mínimo 100m	Mínimo 64m
Máximo 110m	Máximo 75m

Os organizadores da competição podem determinar o comprimento da linha de baliza e da linha lateral (dentro dos limites acima indicados).



ÁREA DE BALIZA E ÁREA DE PENÁLTI - Área de Baliza 5,50m e Área de Penálti 16,50m (medidas a partir do interior dos postes até ao exterior da linha da respetiva área /medidas a partir do interior da linha de baliza até ao exterior da respetiva área).

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

ÁREA DE CANTO - A área de canto é definida por um quarto de círculo com um raio de 1m traçado a partir de cada bandeira de canto no interior do terreno de jogo (até ao exterior da linha da respetiva área).

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

NOTA: Não existe altura máxima para a bandeira de canto.

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

NOTA: São permitidas 4 bandeiras de canto (obrigatórias); 2 bandeiras de (meio-campo facultativas).

NOTA: Não existe qualquer cor recomendada para as bandeiras de canto / bandeiras de meio-campo.

ÁREA TÉCNICA - Os jogos disputados em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica, suplentes e jogadores substituídos e devem ser seguidas as orientações seguintes:

1. a área técnica estende-se 1 metro para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral;
2. devem ser utilizadas marcações para delimitar a área técnica;
3. o número de pessoas autorizadas a ter lugar na área técnica é definido no regulamento da competição.

NOTA: A largura do banco de suplentes não influênciaria o tamanho da área técnica.

4. Os ocupantes da área técnica: são identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição; devem manter um comportamento responsável; devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por exemplo, a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo para avaliar um jogador lesionado.

5. . Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica.

NOTA: Pode estar mais que um elemento de pé na área técnica, ou seja, não é obrigatório que os outros elementos estejam sentados. Apenas refere que só pode estar uma pessoa a dar instruções.

NOTA: A distância máxima entre as áreas técnicas das duas equipas é de 30 metros.

BALIZAS - Os postes e a barra transversal de ambas as balizas devem ser de um material aprovado; ter o mesmo formato que deve ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

NOTA: As balizas podem ter um formato híbrido, relativamente aos formatos permitidos, mas, as duas balizas têm de ser iguais (ou seja, as balizas podem ter um poste redondo e o outro retangular, apenas precisam de ser as duas iguais)



- A cor dos postes e da barra transversal deve ser de branca e devem ter a mesma largura e espessura, não devendo exceder os 12 cm (não é obrigatório).
- A distância entre os dois postes é de 7,32m e a distância do bordo inferior da barra transversal ao solo é de 2,44m (medidas interiores).

NOTA: O árbitro pode autorizar o início de um jogo sem redes nas balizas, pois as Leis de Jogo não obrigam redes nas balizas para iniciar o jogo.

- Não é permitido o uso de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave.
- Podem ser fixadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, desde que sejam colocadas convenientemente e não interfiram com o guarda-redes.
- SEGURANÇA - As balizas (incluindo as balizas móveis) devem ser fixadas ao solo de maneira segura.

PUBLICIDADE COMERCIAL - É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, na Área de Revisão do Árbitro (RRA), ou a menos de 1 metro das linhas delimitadoras do terreno, desde que as equipas entram no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até ao final do jogo.

- A publicidade comercial só é permitida nos nas zonas acima referidas quando as equipas não entraram no terreno de jogo e nos intervalos da partida.
- É proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto; nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode aí ser fixado.
- A publicidade vertical deve situar-se no mínimo a 1 metro das linhas laterais do terreno de jogo, a uma distância da linha de baliza que seja igual à profundidade da rede da baliza e a 1 metro de distância da rede de baliza.

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

VÍDEO ÁRBITROS (VARs) Um jogador, suplente, um jogador substituído ou elemento oficial que entre na VOR será expulso; um elemento oficial que entre na VOR será expulso da área técnica. Um jogador, suplente, jogador substituído ou elemento oficial que invada a RRA será advertido.



LEI 2 – A BOLA

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

NOTA: A Lei 2 não especifica cores para a bola, apenas tem de ser visível.

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

. É proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola, podendo nela figurar apenas:

1. logótipo da competição;
2. nome do organizador da competição;
3. marca do fabricante.

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

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

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

NOTA: A bola deforma-se e tem de ser realizado um lançamento de bola ao solo (Lei 2). A bola deforma-se e tem de ser realizado um lançamento de bola ao solo no local do último toque ou na área de penálti, caso a bola esteja no interior da mesma (Lei 8).

BOLAS SUPLEMENTARES - Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo árbitro (a pelo menos 1m de distância das linhas delimitadoras) para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfazam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.



LEI 3 – O JOGADORES

NÚMERO DE JOGADORES - Nenhum jogo pode começar ou continuar se uma das equipas tiver menos de sete jogadores.

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

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

NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES - O regulamento da competição permite um máximo de cinco substituições, para cada equipa, e um máximo de três oportunidades para substituições. Podendo adicionalmente fazer substituições ao intervalo. (se o regulamento da competição permitir)

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

PROLONGAMENTO - Se uma equipa não utilizou o número máximo de substituições e/ou oportunidades de substituição, quaisquer substituições não utilizadas e oportunidades de substituição podem ser usadas no prolongamento.

- Quando o regulamento da competição permitir que as equipas possam fazer uma substituição adicional no prolongamento, cada equipa passará a ter uma oportunidade de substituição adicional (4 oportunidades e 6 substituições durante a partida)
- As substituições também podem ser feitas no intervalo da partida, entre o tempo regulamentar, no início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento - estas não contam como oportunidade de substituições.
- O regulamento da competição deve precisar qual o número de suplentes que podem ser inscritos / indicados, desde 3 até 15; um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas).
- Em todos os jogos, é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que as equipas envolvidas cheguem a acordo quanto ao número máximo de substituições e o árbitro seja informado antes do início do jogo.
- Se o árbitro não for informado, ou se as equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidas mais de 6 substituições.

NOTA: Um suplente pode substituir um jogador para a marcação de um pontapé de penálti em tempo de prorrogação do tempo regulamentar, mas apenas se a sua equipa não tenha esgotado as substituições (Lei 10).



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

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

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

1. o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição;

Um jogador que é substituído:

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

NOTA: Um jogador que é substituído deve sempre receber autorização (\neq de mandar sair) do árbitro para abandonar o terreno de jogo, a menos que esteja fora do terreno de jogo.

O suplente só entra no terreno de jogo:

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

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

NOTA: Um jogador suplente que se prepare para entrar, mas antes agride um elemento estranho – como a substituição ainda não estava consumada, a equipa pode continuar com os 11 jogadores em campo.

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

TROCA DE GUARDA-REDES - Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar com o guarda-redes desde que:

1. o árbitro seja previamente informado da troca
2. a troca se efetue durante uma paragem de jogo



INFRAÇÕES E SANÇÕES - Se um suplente inicia o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não é informado dessa mudança:

1. o árbitro deve permitir que o suplente continue em jogo;
2. nenhuma sanção disciplinar será aplicada;
3. o jogador nomeado torna-se suplente designado;
4. o número de substituições não é reduzido;
5. o árbitro deve informar esse facto às autoridades competentes.

Caso a substituição seja efetuada durante o intervalo da , entre o tempo regulamentar, no início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento (sem o conhecimento do árbitro): o procedimento é o mesmo só que o número de substituições é reduzido e a questão é reportada às autoridades competentes.

NOTA: Se a substituição for efetuada e só depois o árbitro se apercebe, o jogador já não precisa de sair do terreno de jogo para consumar a substituição.

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

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

Por qualquer outra infração a esta Lei, o jogador em questão é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

JOGADORES E SUPLENTES EXPULSOS - Jogador expulso antes da entrega das fichas de jogo: não pode ser inscrito, seja em que qualidade for.

NOTA: Jogador expulso não pode ser inscrito na função de treinador (nem noutra função).

Depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo:

- Pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído e o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido.
- Jogador expulso após o início do jogo: não pode ser substituído.
- Um suplente inscrito (≠ suplente não designado) que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.

OUTRAS PESSOAS NO TERRENO DE JOGO – Um jogador suplente, jogador substituído, elemento oficial quem entre sem autorização no terreno de jogo: pontapé-livre direto ou pontapé de penálti.

NOTA: A diferença é que o elemento oficial é sempre expulso, seja com ou sem interferência.

NOTA: Um jogador efetivo nunca entra no terreno de jogo sem autorização, apenas

Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.



JOGADOR FORA DO TERRENO DE JOGO– Se um jogador que necessite de autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo, o fizer sem autorização do árbitro, este deve então:

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

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

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

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

CAPITÃO DE EQUIPA

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

Cada equipa deverá ter um capitão que usa uma braçadeira identificadora.



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

SEGURANÇA - Os jogadores não podem usar qualquer artigo ou equipamento que seja perigoso. É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO - O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas: camisola com mangas; calções; meias; caneleiras; calçado.

NOTA: Se fita adesiva ou qualquer outro material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre.

Caneleiras: devem ser feitas de um material e de tamanho apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e serem cobertas pelas meias. Os Jogadores são responsáveis tamanho e adequação das suas caneleiras.

O capitão da equipa deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da competição relevante, ou uma braçadeira de cor única que também pode conter a palavra “capitão” ou a letra “C” ou uma tradução da mesma, que também deve ser uma única cor

CORES - As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos elementos da equipa de arbitragem.

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

NOTA: Se a cor do equipamento da equipa de arbitragem for a mesma que a dos guarda-redes, quem tem de mudar de equipamento são os guarda-redes.

- As camisolas interiores devem: ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou um padrão/conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola do equipamento.
- Os calções interiores/collants devem: ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou ser da mesma cor da parte debaixo dos calções (os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor).

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



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

SLOGANS, MENSAGENS, IMAGENS OU PUBLICIDADE - O equipamento não pode conter slogans, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante. Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são

Nos equipamentos (incluindo indumentária) os seguintes casos são (geralmente) permitidos: Número do jogador, nome, emblema / logotipo da equipa, slogans / emblemas de iniciativas que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras de competição ou Federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA; os dados do jogo: equipas, data, competição / evento, local.

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



LEI 5 – O ÁRBITRO

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

DECISÕES DO ÁRBITRO - As decisões são tomadas o melhor possível pelo árbitro de acordo com as Leis do Jogo e o “espírito do jogo” e são baseadas na opinião do árbitro que tem poder discricionário para tomar as medidas adequadas no quadro das Leis do Jogo. (regulamentos)

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

O árbitro não pode alterar um recomeço relacionado com uma decisão se verificar que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se o árbitro tiver assinalado o final da primeira ou da segunda parte (incluindo prolongamento) e tiver deixado o terreno de jogo ou abandonado o jogo.

NOTA: Se após uma interrupção, o jogo recomeçar, o árbitro apenas pode voltar atrás para expulsar um jogador por conduta violenta, cuspir, morder ou infração grave, insultos e/ou gestos abusivos.

- (exceção) Contudo, se no final de uma das partes do jogo, o árbitro sair do terreno de jogo para ir à Área de Revisão (RRA) ou para instruir os jogadores para regressarem ao terreno de jogo, tal não impede que uma decisão seja alterada devido a um incidente ocorrido antes do final de uma das partes do jogo.
- Se o árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a direção dos outros elementos da equipa de arbitragem até que a bola deixe de estar em jogo.

NOTA: (Lei 5) o jogo pode continuar sob direção de outros elementos da equipa de arbitragem até que a bola deixe de estar em jogo. (Lei 6) indica que substitui o árbitro.

PODERES E DEVERES - O árbitro deve: velar pela aplicação das Leis do Jogo; controlar o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem; assegurar a função de cronometrista; tomar nota dos incidentes do jogo e remeter às autoridades competentes um relatório de jogo*; supervisionar e/ou indicar o recomeço do jogo.

*Relatório de Jogo – Onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.



MEDIDAS DISCIPLINARES

VANTAGEM → Permitir que o jogo continue quando é cometida uma infração, e a equipa que não cometeu a infração beneficiará da vantagem, e deve penalizar a infração se a vantagem não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos. (alguns momentos)

- Quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo, punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático.
- Tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que comete uma infração passiva de advertência ou expulsão.
- Tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo marcação de pontapés de penálti).
- Tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e os penáltis.
- O árbitro deve no que respeita a medidas disciplinares a aplicar a oficiais das equipas: tomar medidas contra elementos das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo avisá-los ou mostrar um cartão amarelo ou um cartão vermelho, retirando-os das instalações do jogo e das suas imediações. (caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área técnica irá receber essa sanção)
- Um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.

LESÕES – Deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado.

Parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar as medidas para este ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e só pode regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado.

NOTA: Se a bola está em jogo, o jogador deve regressar pela linha lateral, mas se a bola não está em jogo, o jogador pode regressar por qualquer linha delimitadora.

As exceções à obrigação de deixar o terreno de jogo são apenas quando:

- um guarda-redes se lesione;
- um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados;
- jogadores da mesma equipa tenham colidido e necessitem de cuidados;
- uma lesão grave ocorra;
- um jogador que se lesiona em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo: negligência ou falta grosseira), se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente;



- é concedido um pontapé de penálti e o jogador lesionado seja o jogador que irá executar o mesmo.

NOTA: Jogador pode executar o pontapé de penálti após sofrer falta, desde que a recuperação não seja demorada e a lesão tenha resultado na infração que originou o penálti ou caso tenha sido uma infração anterior sobre a qual o árbitro aplicou a lei da vantagem.

Garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro. que esteja a sangrar só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.

NOTA: Quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé (mesmo que não tenha sido assistido).

Quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair do terreno de jogo.

INTERFERÊNCIA EXTERNA - Parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por quaisquer infrações às Leis ou por razões de interferência externa, por exemplo se:

- a iluminação artificial é inadequada;
- um objeto lançado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador ou um elemento oficial das equipas, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente.

EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO - Os árbitros devem usar o seguinte equipamento: apito(s); relógio(s); cartões vermelhos e amarelos; bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo).

Os árbitros podem ser autorizados a usar: equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem (dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc); sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

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

RESPONSABILIDADES DOS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM - Um árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem não pode ser considerado responsável por:

- Qualquer lesão sofrida por um jogador, elemento oficial das equipas ou espectador;
- quaisquer danos materiais;



- qualquer outro prejuízo causado a uma pessoa física, clube, empresa, associação ou a qualquer outro organismo.

O árbitro pode:

- Permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude do estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas;
- decidir parar o jogo definitivamente seja por que razão for;
- decidir respetivamente ao estado dos acessórios do campo e bola utilizados durante o jogo;
- decidir interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores;
- decidir interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo para poder ser tratado;
- decidir exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo a fim de ser tratado;
- decidir permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos;
- decidir (desde que seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes das equipas ou do estádio, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os outros representantes da comunicação social) de estar na proximidade do terreno de jogo.

NOTA: O árbitro permitir ou proibir que qualquer pessoa esteja na proximidade do terreno de jogo, pois as leis de jogo preveem essa situação.

NOTA: O árbitro apercebe-se que uma das equipas está propositadamente a fazer para perder o jogo. Mas este deve deixar seguir o jogo, pois as leis do jogo não dão poderes ao árbitro para o suspender definitivamente por este motivo.



LEI 6 - OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

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

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

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

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

NOTA: Jogador regularizou o equipamento (situação em que foi resolvido o problema)

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

ÁRBITROS ASSISTENTES – Devem indicar quando:

- a bola sai completamente do terreno de jogo e a que equipa pertence o pontapé de canto, pontapé de baliza ou lançamento da linha lateral;
- jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora de jogo;
- é solicitada uma substituição;



- quando, nos pontapés de penálti, o guarda-redes se move para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza; se tiverem sido nomeados árbitros assistentes adicionais, o árbitro assistente coloca-se em linha com a marca de penálti;
- o árbitro assistente é também responsável por auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo;
- o árbitro assistente pode entrar no terreno de jogo para ajudar o árbitro a controlar a distância dos 9.15m.

4º ÁRBITRO – O quarto árbitro é responsável por:

- supervisionar o processo de substituição;
- verificar o equipamento de um jogador suplente;
- verificar o regresso de um jogador a seguir a um sinal de autorização por parte do árbitro;
- inspecionar a bola de substituição;
- indicar o tempo de jogo adicional mínimo que o árbitro pretende conceder no final de cada parte (incluindo prolongamento);
- informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos ocupantes da área técnica.

ÁRBITRO ASSISTENTE DE RESERVA – O único dever do árbitro assistente de reserva é substituir um árbitro assistente ou o quarto árbitro que não possa continuar a desempenhar as suas funções.



LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

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

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

NOTA: Está regulamentado que o intervalo de um jogo é obrigatório.

RECUPERAÇÃO DO TEMPO PERDIDO - Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo de jogo perdido ocasionado por:

S S P P C L O V

- S - substituições;
- S -sanções disciplinares;
- P - perdas de tempo;
- P -paragens médicas permitidas pelo regulamento da competição, p. ex., para hidratação (que não devem exceder 1 minuto) e paragens para arrefecimento (de 90 segundos a 3 minutos);
- C - celebração de golos.
- L - (lesões) avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo;
- O – (outros) qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo (por exemplo devido a uma interferência por um agente externo);
- V - (VAR) atrasos devido aos checks e revisões efetuadas pelo VAR;
- celebração de golos;

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

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

NOTA: 3 minutos de compensação, após o segundo minuto deste tempo, um jogador lesionou-se e o jogo esteve interrompido 6 minutos. Após o jogador ser assistido, deve-se jogar o minuto restante.

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

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



LEI 8 – COMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO

PONTAPÉ DE SAÍDA - O árbitro lança a moeda ao ar e a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída.

NOTA: Todos os jogadores, exceto o jogador que executa o pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo.

NOTA: Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se no seu próprio meio-campo pelo menos a uma distância de 9,15m da bola, até que ela entre em. Ou seja, todos os jogadores da equipa do executante, podem estar no círculo central.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se move claramente e após sinal do árbitro.

NOTA: Se num pontapé de saída, a bola não for tocada para a frente o árbitro deve deixar prosseguir o jogo.

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

BOLA AO SOLO

O árbitro executa um lançamento de bola ao solo (**jogador**) para um jogador da equipa que tenha tocado na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, elemento estranho ou conforme na (**Lei 9**), um elemento da equipa de arbitragem.

NOTA: A bola se encontra-se dentro da área de penálti, mesmo que o último toque tenha ocorrido for da mesma = Bola ao Solo no interior da área de penálti (executado para o guarda-redes).

NOTA: O guarda-redes pode agarrar a bola depois de executado um lançamento de bola ao solo.

. Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos 4m da bola até esta entrar em jogo.

NOTA: A bola entra em jogo quando toca no solo

NOTA: Para a bola entrar na baliza sem que tenha sido infração, a bola deve tocar em pelo menos 2 jogadores.



LEI 9 – BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO

BOLA FORA DE JOGO – A bola está fora do jogo quando:

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

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

NOTA: Um jogador passa a bola para o seu guarda-redes, e este ao tentar aliviar a bola, fê-lo de forma defeituosa ficando ao seu alcance, tendo-a agarrado = Segue Jogo

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



LEI 10 - DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DO JOGO

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

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

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

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

PENÁLTIS - Os penáltis têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo em questão. Avisos e cartões amarelos não são considerados

Procedimentos

Antes da marcação

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições do terreno, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados e outro para quem executa ou defende primeiro.
- À exceção do suplente de um guarda-redes que está impossibilitado de continuar, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou estão fora por (lesão, equipamento) estão habilitados.
- Equipa é que define quem e ordem da execução. Árbitro não tem de ser informado.
- Se uma equipa tiver menos jogadores a outra tem de igualar antes da marcação.
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés pode ser substituído por um jogador excluído, ou, se a sua equipa não tiver usado o número máximo de substituições autorizadas.
- Se o guarda-redes já executou o pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé até à próxima ronda de execuções

Durante a marcação

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



- O guarda-redes colega do executante deve estar fora da área de penálti, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de penálti
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno jogo ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez.
- O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados
- Se o guarda-redes cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, este será avisado na primeira infração e advertido em caso de reincidência.
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, esse pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido.
- Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido

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

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

Substituições e expulsões durante a execução dos penáltis

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



LEI 11 – FORA DE JOGO

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

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

Um jogador não se encontra em fora de jogo se estiver em linha com o penúltimo ou os dois últimos defensores.

INFRAÇÃO DE FORA DE JOGO – Jogador só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo.

- Interferindo jogando ou tocando na bola ou interferir com adversário (impedindo de este a jogar ou obstruir claramente a sua linha de visão ou ter impacto na ação do seu adversário) ou
- Ganhando vantagem da posição onde se encontrava após um ressalto ou desviado de poste, barra ou EO ou adversário. Ou sido deliberadamente defendido por qualquer adversário.

Jogar deliberado entende-se quando jogador tem controlo da bola, quando um defesa efetua um passe para um colega, ganhar a posse ou libertar-se da bola (chutando-a ou cabeceando-a).

Para ser considerado como ‘jogar deliberadamente’ a bola:

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

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

Em situações em que:

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



- uma infração é cometida contra um jogador que já se encontra em posição de fora de jogo a jogar ou a tentar jogar a bola, ou a disputar a bola com um adversário, a infração de fora de jogo é penalizada, uma vez que ocorreu antes da outra infração

Sem infração: Pontapé de baliza, pontapé de canto e lançamento lateral

Infrações e sanções

- Se for cometida infração, pontapé livre indireto no local da infração, inclusive no meio-campo do jogador.
- Jogador defensor sai do terreno de jogo sem autorização, é considerado em cima da linha de baliza ou lateral, para efeitos de fora de jogo, até a próxima interrupção ou a bola seja jogada da direção do meio-campo e saia da área de penálti. Jogador deve ser advertido.
- Atacante pode sair do terreno de jogo para não estar envolvido no jogo ativo. Se jogador regressar antes da interrupção e a bola não tenha sido jogada na direção do meio-campo e a jogar, deve ser punido por fora de jogo. Se jogador que regresse nem autorização é advertido.
- Golo deve ser validado se jogador entre os postes e no interior da baliza, a menos que cometa infração à lei 11 ou lei 12. (PLI ou PLD)



LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

PONTAPÉ-LIVRE DIRETO – Concedido se árbitro considerar imprudente, negligente ou força excessiva

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

“Imprudente” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar

“Negligente” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido

“Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso

Quando é concedido um pontapé livre direto à equipa adversária:

- Infração de mão na bola (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- Agarrar um adversário
- Impedir o movimento de um adversário com contacto
- Morder ou cuspir sobre alguém que conste nas fichas de jogo das equipas ou sobre um elemento da equipa de arbitragem
- Atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão

Ver também faltas na Lei 3

Tocar bola com a mão (Nem sempre constitui infração)

Considera-se infração quando:

- Tocar deliberadamente a bola com a mão/braço, movendo mão/braço na direção da bola
- Tocar com a mão/braço quando cria volumetria de forma não natural, considerando como tendo o seu corpo em volumetria não natural não é consequência ou justificável com a sua movimentação corporal para uma situação específica. Por ter em tal posição, corre o risco ser da mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.
- Marcar um golo na baliza adversária: diretamente ou imediatamente após um toque com a própria mão/braço, inclusive se for acidental.



Fora da sua área de penálti, o guarda-redes está sujeita as mesmas restrições. Se tocar dentro da sua área de penálti não estando autorizado, é punido com pontapé livre indireto (sem disciplina). Contudo, se a infração consiste em tocar 2.ª vez (utilizando ou não a mão) será punido em conformidade (COG ou AP).

PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Quando é concedido um pontapé livre indireto à equipa adversária:

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

Infrações cometidas pelo guarda-redes:

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

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

Jogar de maneira perigosa

Entende-se a ação do jogador que ao tentar jogar a bola põem em risco a integridade física de alguém (incluído ele próprio). É cometido nas proximidades do adversário, impedido este de jogar ou por receio de ser lesionado. “Tesouras e P. bicicleta” são autorizados desde que não constituam perigo.



Impedir progressão sem contacto

Colocar-se na trajetória do adversário para obstruir, bloquear ou abrandar a sua corrida, ou obrigá-lo a mudar de direção sem que bola esteja jogável.

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

Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

MEDIDAS DISCIPLINARES

Árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde a inspeção antes do jogo até que saia após final do jogo (incluindo penaltis).

Jogador ou elemento oficial cometa infração para expulsão antes inicio, árbitro tem autoridade para impedir a participação no jogo, relatando às autoridades.

Jogadores, suplentes e jogadores substituídos

Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão - árbitro decide exibir cartão, o jogo não deve recomeçar antes que seja aplicada, a menos que equipa que sofreu infração execute rapidamente o pontapé livre e criar uma evidente oportunidade de golo. A sanção deve ser assim aplicada na paragem seguinte, baixando a disciplina (ex. tratava-se de COG exibe CA, se o caso fosse AP não toma medida disciplinar)

Vantagem- Não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou 2.^a advertência, a menos que se trate de um COG. Se aplicar, deve aplicar a sanção na 1^a interrupção, mas caso o infrator tome parte no jogo (jogar a bola ou interfira com adversário) deve interromper e sancionar a equipa com pontapé livre indireto, a menos que cometa uma infração mais grave.

INFRAÇÕES PARA ADVERTÊNCIAS

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



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

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

Se cometer duas infrações merecedoras de CA o árbitro exibe 2 cartões e respetivo CV.

Advertências por comportamento anti-desportivo

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

Celebração de golos – coreografias são permitidas, sem perdas de tempo excessivas; deve ser advertido se:

- trepar vedação ou se aproximar dos espetadores, originando problemas de segurança
- faz gestos ou age de uma maneira provocatória, de traça ou inflamatória



- cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante ou tirar camisola ou cobre a cabeça com a camisola

Retardar recomeço de jogo

- apresentar-se para executar lançamento e deixa bola para colega
- demorar a sair no processo de substituição
- retardar excessivamente um recomeço
- pontapeando ou levando a bola para longe provocando uma confrontação
- executar pontapé livre em local errado

INFRAÇÕES PARA EXPULSÃO

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

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

- Jogador deve ser expulso, exceto se for assinalado um PP e a infração tenha sido na tentativa de jogar a bola.
- Quando a infração consista em jogar a bola com a mão de uma forma deliberada o jogador é sempre expulso, independente do local da infração.
- Se o jogador cometer uma infração de mão não deliberada e seja assinalado penalti deve ser advertido.

Análise de COG

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



Falta grosseira

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

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

Conduta violenta

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

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

ELEMENTOS OFICIAIS DAS EQUIPAS – Se árbitro não identificar o infrator o treinador irá receber a sanção

Advertência

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



Expulsões

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

RECOMEÇO DE JOGO APÓS FALTAS E INCORREÇÕES

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

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

VER INFRAÇÕES NA TABELA FINAL DO DOCUMENTO



LEI 13 – PONTAPÉS LIVRES

Árbitro nos pontapés livres indiretos deve manter levantado o braço ao alto por cima da cabeça até que seja executado e até que outro jogador toque na bola, saia do terreno de jogo ou seja claro que não seja possível obter golo diretamente.

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

Bola entra na baliza:

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

Pontapés-livres são executados a partir do local onde a infração, exceto quando dentro da área de baliza em que:

- A favor da equipa defensora: em qualquer ponta da referida área
- A favor da equipa atacante: no ponto mais próximo, em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza

Leis designem outros pontos a partir dos quais devem ser executados os pontapés-livres (ver tabela de situações de jogo no final do guia)

Na execução de um pontapé livre:

- A bola deve estar imóvel e jogador não poderá jogá-la novamente antes que outro jogador volte a jogar
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se move claramente (pode ser com um pé ou dois pés em simultâneo)
- Todos os adversários devem se encontrar pelo menos a 9.15m da bola (exceto nos executado nas áreas de baliza)
- Fazer fintas na sua execução são permitidas
- Jogador que executa pode jogar a bola novamente após pontapear a bola contra adversário deste que não o faça por imprudência, negligencia ou força excessiva.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Jogador que tente executar rapidamente e adversário intercete bola, árbitro deve deixar prosseguir. Contudo, se adversário deliberadamente impeça a execução deve ser advertido por retardar recomeço de jogo.



Se na execução adversário esteja a menos de 1 metro da barreira formada por 3 ou mais adversários é concedido um pontapé livre à equipa adversária.

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

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



LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENALTI

PROCEDIMENTO

A bola deve estar imóvel na marca de penálти, deve tocar ou sobrepor o centro da marca de penálти, e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis. O executante do pontapé de penálти deve ser claramente identificado.

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

Todos os jogadores, para além do executante e do guarda-redes, devem encontrar-se: Pelo menos a 9,15 m da marca de penálти; Atrás da marca de penálти; Dentro do terreno de jogo e Fora da área de penálти

Resultado do pontapé de penalti

	Golo	Não Golo
Invasão pelo jogador atacante	<u>Impacto: penálти é repetido</u> <u>Sem impacto: golo</u>	<u>Impacto: pontapé livre indireto</u> <u>Sem impacto: não se repete</u>
Invasão pelo jogador defensor	<u>Impacto: golo</u> <u>Sem impacto: golo</u>	<u>Impacto: penálти é repetido</u> <u>Sem impacto: não se repete</u>
Invasão pelo jogador defensor e atacante	<u>Impacto: penálти é repetido</u> <u>Sem impacto: golo</u>	<u>Impacto: penálти é repetido</u> <u>Sem impacto: não se repete</u>
Falta do guarda-redes	Golo	Não defendido: o penálти não é repetido (a menos que o guarda-redes tenha claro impacto) Defendido: o penálти é repetido e o guarda-redes é avisado; será advertido nas infrações seguintes
Infração do guarda-redes e executante ao mesmo tempo	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido



LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

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

PROCEDIMENTO

A execução deve:

- Ficar de pé e de frente para terreno de jogo
- Ter pelo menos parcialmente, os dois pés sobre linha ou no exterior
- Lançar a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça
- Ser executado no local onde a bola saiu

NOTA: Todo o adversário tem de estar a pelo menos 2 metros de distância

Bola entra em jogo quando penetra o terreno de jogo. Se bola tocar no solo antes de entrar no terreno de jogo o árbitro deve:

- Se for bem executado, deverá ordenar a repetição
- Se for mal executado, deverá assinalar lançamento para a equipa adversária

NOTA: Se jogador atira deliberadamente bola contra adversário para jogá-la, o árbitro deve permitir desde que não feito de forma imprudente, negligente ou força excessiva.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se executante jogar novamente a bola sem que outro jogador tenha tocado é assinalado pontapé livre indireto; se o lançador tocar de forma deliberada com a mão:

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

NOTA: Um adversário que impeça adversário de executar o lançamento (inclusive aproximar-se a menos de 2 metros) é advertido por comportamento antidesportivo. Se lançamento tenha sido executado o jogo recomeça com pontapé livre indireto.



LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

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

PROCEDIMENTO

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

INFRAÇÕES E SANÇÕES

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

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

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



LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

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

PROCEDIMENTO

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

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se executante jogar novamente a bola sem que outro jogador tenha tocado é assinalado pontapé livre indireto; se o executante tocar de forma deliberada com a mão:

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



SITUAÇÕES DE JOGO

	SITUAÇÃO	PUNIÇÃO TÉCNICA	DISCIPLINAR
1	JOGADORES TROCAM, DE CAMISOLAS, COM O JOGO A DECORRER ÁRBITRO INTERROMPE O JOGO NO MOMENTO DA TROCA	PLI NO LOCAL DA INFRAÇÃO	CA 2J
2	SUPLENTE FORA DO CAMPO AGRIDE UM ELEMENTO DA EQUIPA TÉCNICA ADVERSÁRIA ÁRBITRO INTERROMPE O JOGO	BOLA AO SOLO DE ACORDO LEI 8	CV
3	JOGADORES TROCAM, DE CAMISOLAS, COM O JOGO A DECORRER ÁRBITRO INTERROMPE O JOGO PASSADO ALGUM TEMPO DE TER OCORRIDO A TROCA	BOLA AO SOLO DE ACORDO LEI 8	CA
4	EQUIPA B, INICIA A 2º PARTE COM DOIS JOGADORES COM A CAMISOLA Nº2	NADA	NADA MANDA REGULARIZAR
5	JOGADOR DENTRO DO TERRENO DE JOGO USA DE LINGUAGEM INJURIOSA	PLI NO LOCAL DA INFRAÇÃO	CV
6	JOGADOR EFETIVO ESTÁ FORA DO TERRENO DE JOGO A RECEBER ASSISTÊNCIA, REENTRA NO TERRENO SEM AUTORIZAÇÃO USA LINGUAGEM INJURIOSA E/OU GROSSEIRA	PLD / PP LOCAL DA INTERFERÊNCIA	CV
7	SUPLENTE EM CIMA DA LINHA LATERAL OU EM CIMA DA LINHA DE BALIZA USA LINGUAGEM INJURIOSA E/OU GROSSEIRA CONTRA O ÁRBITRO	PLD / PP LOCAL DA INTERFERÊNCIA	CV
8	SUPLENTE A PARTIR DA SUA ÁREA TÉCNICA OFENDE O ÁRBITRO	PLI SOBRE A LINHA LATERAL	CV
9	ELEMENTO OFICIAL A PARTIR DA SUA ÁREA TÉCNICA OFENDE O ÁRBITRO	PLI SOBRE A LINHA LATERAL	CV
10	GR COM OBJETO NA MÃO DEFENDE BOLA E EVITA QUE A MESMA ENTRE NA SUA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
11	GR LANÇA OBJETO À BOLA E EVITA QUE A MESMA ENTRE NA SUA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
12	JOGADOR OU SUPLENTE COM OBJETO NA MÃO DEFENDE BOLA E EVITA QUE A MESMA ENTRE NA SUA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
13	JOGADOR OU SUPLENTE ATIRA OBJETO À BOLA E EVITA QUE ESTA ENTRE	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
14	JOGADOR QUE TINHA SIDO EXPULSO REENTRA EM CAMPO E EVITA QUE A BOLA ENTRE NA SUA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	MENCIONA NO RELATÓRIO
15	GR ATIRA OBJETO À BOLA, NÃO LHE ACERTA, E A BOLA NÃO ENTRA NA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE POSSIVEL CONTACTO	CA
16	JOGADOR ATIRA OBJETO À BOLA, NÃO LHE ACERTA, E A BOLA NÃO ENTRA NA BALIZA	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CA
17	JOGADOR SAI DO TERRENO PARA AGREDIR ELEMENTO ESTRANHO*	PLI SOBRE A LINHA	CV
18	JOGADOR SAI DO TERRENO PARA AGREDIR UM ADVERSÁRIO	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
19	JOGADOR DENTRO DO TERRENO DE JOGO AGRIDE ELEMENTO ESTRANHO	BOLA AO SOLO DE ACORDO LEI 8	CV
20	JOGADOR SUPLENTE, SUBSTITUÍDO ENTRA NO TERRENO DE JOGO E INTERFERE COM O JOGO	PLD / PP CONSOANTE	CA OU CV
21	JOGADOR EXPULSO ENTRA NO TERRENO DE JOGO E INTERFERE COM O JOGO	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	MENCIONA NO RELATÓRIO
22	JOGADOR MORDE ELEMENTOS INSCRITOS NO MODELO DE JOGO DENTRO DO TERRENO DE JOGO	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
23	JOGADOR REENTRA EM CAMPO SEM AUTORIZAÇÃO DO ÁRBITRO (NÃO INTERFERE COM O JOGO)	VANTAGEM OU PLI LOCAL BOLA	CA
24	JOGADOR REENTRA EM CAMPO SEM AUTORIZAÇÃO DO ÁRBITRO E INTERFERE COM O JOGO	PLD OU PP CONSOANTE LOCAL	CA + CA (SE ANULA AP) OU CV (COG)



25	JOGADOR FORA DO CAMPO A SER ASSISTIDO AGRIDE ELEMENTO OFICIAL DA SUA EQUIPA	PLI SOBRE A LINHA	CV
26	JOGADOR DE DENTRO DO CAMPO ATIRA UMA BOTA CONTRA UM SUPLENTE DA PRÓPRIA EQUIPA QUE ESTÁ NA ÁREA TÉCNICA	PLI SOBRE A LINHALATERAL	CA SENEGL OU CV
27	UM JOGADOR DE DENTRO DO TERRENO ATIRA UMA BOTA CONTRA UM SUPLENTE DA EQUIPA ADVERSÁRIO QUE ESTÁ NA ÁREA TÉCNICA	PLD SOBRE LINHA LATERAL PONTO MAIS PRÓXIMO	CA SE NEGLIGENTE OU CV
28	UM JOGADOR PONTAPEIA A BOLA PARA AGREDIR ELEMENTO DO BANCO DE SUPLENTES DA SUA EQUIPA (SUPLENTE OU ELEMENTO OFICIAL) QUE ESTÁ NA ÁREA TÉCNICA	PLI SOBRE LINHA LATERAL PONTO MAIS PRÓXIMO	CV
29	UM JOGADOR PONTAPEIA A BOLA PARA AGREDIR (CONDUTA VIOLENTA) ELEMENTO DO BANCO DE SUPLENTES DA EQUIPA ADVERSÁRIA (SUPLENTE OU ELEMENTO OFICIAL) QUE ESTÁ NA ÁREA TÉCNICA	PLD SOBRE LINHA LATERAL PONTO MAIS PRÓXIMO	CV
30	UM JOGADOR PONTAPEIA A BOLA PARA AGREDIR (CONDUTA VIOLENTA) ELEMENTO ESTRANHO QUE ESTÁ FORA DO TERRENO DE JOGO	PB, PC OU LL	CV
31	JOGADOR RETIRA BANDEIROLA DE CANTO	PLI LOCAL	CA
32	SUPLENTE RETIRA BANDEIROLA DE CANTO	PLD NO LOCAL (INTERFERÊNCIA)	CA
33	DOIS JOGADORES SUPLENTES ADVERSÁRIOS AGRIDEM-SE FORA DO TERRENO DE JOGO	BOLA AO SOLO DE ACORDO LEI 8	CV
34	DOIS ELEMENTOS OFICIAIS ADVERSÁRIOS AGRIDEM-SE FORA DO TERRENO	BOLA AO SOLO DE ACORDO LEI 8	CV
35	JOGADOR INSATISFEITO COM O ÁRBITRO SAI DO TERRENO DE JOGO E JÁ LÁ FORA OFENDE COM PALAVRAS INJURIOSAS O ÁRBITRO (igual se está já fora do TE) só difere se ele entra no TE e manda umas bocas - PLD)	PLI SOBRE LINHA LATERAL PONTO MAIS PRÓXIMO	CV
36	JOGADOR EXECUTA LL NA DIREÇÃO DA SUA BALIZA, FICANDO AVANÇADO ISOLADO EM COG. DEFENSOR CHUTA PARA EVITAR GOLO	PLI	CV
37	JOGADOR EXECUTA LL NA DIREÇÃO DA SUA BALIZA, TOCA UMA 2ª VEZ(PÉ) FAZENDO AUTOGOLO	PLI (NÃO VALIDA GOLO VISTO NÃO HAVER INTERVENÇÃO DE OUTROS JOGADORES)	NADA
38	DEFESA FAZ PASSE DELIBERADO AO SEU GR MAS ISOLA UM ATACANTE EM COG. GR ANTECIPA-SE E APANHA A BOLA COM AS MÃOS NA SUA AP	PLI	NADA
39	JOGADOR REENTRA SEM AUTORIZAÇÃO E CORTA COG	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CV
40	JOGADOR REENTRA SEM AUTORIZAÇÃO E ANULA ATAQUE PROMETEDOR	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CA+CA
41	JOGADOR REENTRA SEM AUTORIZAÇÃO. TENTA ANULAR ATAQUE PROMETEDOR FAZENDO FALTA IMPRUDENTE À QUAL O ÁRBITRO CONCEDE VANTAGEM	VANTAGEM	CA POR ENTRADA INDEVIDA
42	SUPLENTE PONTAPEIA BOLA PARA TERRENO DE JOGO E INTERFERE COM O MESMO	PLD / PP CONSOANTE LOCAL	CA+SE IMPEDIR ALGUMA SITUAÇÃO
43	GOLO OBTIDO COM UMA PESSOA A MAIS DA EQUIPA QUE SOFREU O GOLO	VALIDA O GOLO	CA E ORDEM DE SAÍDA À PESSOA A MAIS



44	GOLO OBTIDO COM UMA PESSOA A MAIS DA EQUIPA QUE MARCOU	NÃO VALIDA O GOLO E PP/PLD NO LOCAL DA PESSOA A MAIS	CA E ORDEM DE SAÍDA À
45	GOLO OBTIDO COM SUPLENTES DAS 2 EQUIPAS OU ELEMENTOS OFICIAIS DAS 2 EQUIPAS EM CAMPO	NÃO VALIDA O GOLO. PP/PLD CONTRA EQUIPA QUE MARCOU O GOLO NO LOCAL ONDE ESTAVAM SUPLENTES/ELEMENTOS	CA E ORDEM DE SAÍDA ÀS PESSOAS A MAIS
46	EQUIPA A TEM A BOLA, TOCA NO ÁRBITRO E PERMANECE NO TERRENO DE JOGO E UMA EQUIPA INICIA UM ATAQUE PROMETEDOR (MESMA DA SUA EQUIPA)	BOLA AO SOLO PARA EQUIPA A ONDE TOCOU NO ÁRBITRO (EXCETO SE A BOLA SE ENCONTRAVA NUMA AP, NESSE CASO A BOLA AO SOLO É PARA O GR DESSA ÁREA)	
47	EQUIPA A TEM A BOLA TOCA NO ÁRBITRO E A BOLA ENTRA DIRETAMENTE NUMA DAS BALIZAS	NÃO É GOLO. BOLA AO SOLO PARA EQUIPA A ONDE A BOLA TOCOU NO ÁRBITRO (EXCETO SE A BOLA SE	
48	EQUIPA A TEM A BOLA, TOCA NO ÁRBITRO E BOLA PASSA PARA A POSSE DA EQUIPA B	BOLA AO SOLO PARA A EQUIPA A, ONDE TOCOU NO ÁRBITRO (EXCETO SE A BOLA ESTAVA NO INTERIOR DE UMA DAS AP, NESSA SITUAÇÃO É PARA O GR DESSA ÁREA)	
49	JOGADOR EFETUA LL CORRETAMENTE PARA TERRENO DE JOGO E ÁRBITRO INTERROMPE PARA VERIFICAR JOGADOR LESIONADO. BOLA NÃO TOCOU EM NINGUÉM	BOLA AO SOLO PARA ESSA EQUIPA, SOBRE LINHA LATERAL	
50	ATACANTE ENTRA NA AREA B EM COG/ATP, A BOLA BATE AI NO ARBITRO E ELE CONTINUA E FAZ GOLO	BOLA AO SOLO PARA O GR	
51	GR DA EQUIPA A TEM A BOLA NO INTERIOR DA SUA AP, PONTAPEIA- A, E ESTA REBENTA, JÁ DEPOIS DE ENTRAR NA AP DA EQUIPA B	BOLA AO SOLO PARA O GR DA EQUIPA B (BOLA DETERIOROU-SE NA SUA ÁREA)	
52	GR DA EQUIPA A TEM A BOLA DENTRO DA ÁREA, PONTAPEIA A BOLA, E ESTA REBENTA NO MEIO CAMPO SEM QUE NINGUÉM LHE TENHA TOCADO	BOLA AO SOLO PARA GR DA EQUIPA A NA SUA AP	
53	GR DA EQUIPA A EXECUTA PB BATE NO ÁRBITRO QUE ESTÁ DENTRO DA SUA ÁREA E SAI DO TERRENO DE JOGO	RECOMEÇA COM PC OU LL PARA EQUIPA B	
54	GR DA EQUIPA A EXECUTA PB BATE NO ÁRBITRO QUE ESTÁ DENTRO DA ÁREA E O AVANÇADO FICA COM A BOLA E MARCA GOLO.	BOLA AO SOLO PARA O GR DA EQUIPA A ONDE A BOLA BATEU NO ÁRBITRO (MUDOU DE EQUIPA)	
55	ATACANTE DA EQUIPA A SEGUE COM A BOLA, ENTRA NA ÁREA DA EQUIPA B E A BOLA REBENTA	BOLA AO SOLO PARA O GR DA EQUIPA B NA SUA AP	
56	ATACANTE DA EQUIPA A SEGUE COM A BOLA E BATE NUM APANHA BOLAS QUE ESTAVA JUNTO À LINHA LATERAL DENTRO DO TJ	BOLA AO SOLO PARA A EQUIPA A NO LOCAL ONDE A BOLA BATEU NO APANHA BOLAS	
57	ATACANTE DA EQUIPA A SEGUE COM A BOLA E ESTA BATE NUM APANHA BOLAS (elemento estranho) QUE ESTAVA JUNTO DA LINHA DE BALIZA DENTRO DA ÁREA DA EQUIPA B	BOLA AO SOLO PARA O GR DA EQUIPA B NA SUA AP	
58	GR DA EQUIPA A EXECUTA PB E A BOLA BATE NUMA GARRAFA QUE ESTÁ DENTRO DA AP	BOLA AO SOLO PARA O GR DA EQUIPA A NA SUA AP	
59	BOLA VAI ENTRAR NA BALIZA DA EQUIPA A E BATEU NUM ELEMENTO ESTRANHO QUE ENTROU NA AP, SEM INTERFERIR/IMPEDIR A EQUIPA DEFENSORA DE JOGAR A BOLA.	GOLO	
60	GR DA EQUIPA A COM A BOLA NAS MÃOS AGRIDE UM APANHA BOLAS DENTRO DA SUA ÁREA DE PENALTY	BOLA AO SOLO NA AP DA EQUIPA A PARA UM NOVO	



61	EXECUÇÃO DE PENALTY. COLEGA DO ATACANTE INVADE E DÁ GOLO	REPETE PP	NADA
62	EXECUÇÃO DE PENALTY. COLEGA DO ATACANTE INVADE E NÃO DÁ GOLO	PLI	
63	GR DA EQUIPA A COM A BOLA NAS MÃOS AGRIDE UM APANHA BOLAS DENTRO DA SUA ÁREA DE PENALTY	BOLA AO SOLO NA AP DA EQUIPA A PARA UM NOVO GR	
64	EXECUÇÃO DE PENALTY. COLEGA DO ATACANTE INVADE E DÁ GOLO	SEM IMPACTO: GOLO	
65	EXECUÇÃO DE PENALTY. COLEGA DO ATACANTE INVADE E NÃO DÁ GOLO	PLI SE TIVER IMPACTO	NADA
66	EXECUÇÃO DE PENALTY. DEFESA INVADE E DÁ GOLO	GOLO	NADA
67	EXECUÇÃO DE PENALTY. DEFESA INVADE E NÃO DÁ GOLO	REPETE PP SE EXISTIR IMPOACTO	NADA
68	EXECUÇÃO DE PENALTY. GR INFRINGE E DÁ GOLO	VALIDA GOLO	NADA
69	EXECUÇÃO DE PENALTY. GR INFRINGE (NÃO INFLUÊNCIA O EXECUTANTE) E NÃO DÁ GOLO	SEGUE JOGO	NADA
70	EXECUÇÃO DE PENALTY. EXECUTANTE MARCA PARA TRÁS	PLI	NADA
71	EXECUÇÃO DE PENALTY. EXECUTANTE SIMULA REMATE SEJA GOLO OU NÃO	PLI	CA
72	EXECUÇÃO DE PENALTY. COLEGA DO EXECUTANTE AVANÇA E MARCA O PP	PLI	CA
73	EXECUÇÃO DE PENALTY. INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS DE GR E EXECUTANTE E É OBTIDO GOLO	PLI	CA APENAS AO EXECUTANTE
74	EXECUÇÃO DE PENALTY. INFRAÇÃO DO GR (COM INTERFERÊNCIA) E NÃO É OBTIDO GOLO	REPETE	1ª VEZ AVISA/REENCIDEN
75	DEFESA SAI DO TERRENO DE JOGO PARA COLOCAR ATACANTES EM FORA DE JOGO	SEGUE JOGO	1ª INT. CA
76	ATACANTE EM FORA DE JOGO IMÓVEL ENTRE OS POSTES DA BALIZA INTERFERE NO JOGO SENDO GOLO	PLI OU PLD CONSOANTE INFRAÇÃO LEI 11/12	NADA
77	ATACANTE EM FORA DE JOGO IMÓVEL ENTRE OS POSTES DA BALIZA NÃO INTERFERE NO JOGO SENDO OBTIDO GOLO	VALIDA	NADA
78	DEFESA PENDURA-SE NA BARRA DA SUA BALIZA E EVITA COM O PÉ OU CORPO QUE A BOLA ENTRE	PLI LINHA ÁREA BALIZA	CV
79	GR MARCA PONTAPÉ BALIZA, BOLA MOVE-SE E BATE NUM DEFESA E ENTRA NA PRÓPRIA BALIZA	GOLO	NADA
80	GR MARCA PONTAPÉ DE BALIZA RAPIDO AVANÇADO DENTRO NÃO TEVE TEMPO DE SAIR E É AGREDIDO	PP	CV



GLOSSÁRIO

- Abandonar o jogo:** Terminar/dar por terminado o jogo antes de ter terminado o tempo regulamentar
- Advertência:** Sanção oficial que é reportada a uma autoridade disciplinar; indicada pela exibição de um cartão amarelo; duas advertências num jogo resultam na expulsão de um jogador ou elemento oficial
- Agarrar:** Infração cometida apenas quando o contacto de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário dificulta o movimento deste.
- Área técnica:** Área definida (nos estádios) para os elementos oficiais das equipas que incluem lugares sentados (Ver Lei 1 para mais pormenores).
- Avaliação de jogador lesionado:** Rápida avaliação de uma lesão, normalmente por um médico, para determinar se um jogador necessita de tratamento.
- Brutalidade:** Um ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento
- Bola ao Solo:** Método de recomeço de jogo – o árbitro larga a bola para um jogador da equipa que tocou em ultimo lugar na bola (excepto na área de penálti, onde a bola é largada para o guarda-redes); a bola está em jogo logo que toque no solo
- Camisola:** Peça de vestuário usado sobre a parte superior do corpo de um jogador como parte do equipamento. Além do comprimento das mangas, a camisa de todos os jogadores de mesma equipa terão de ser iguais, exceto a do guarda redes, cuja camisa o distingue dos outros jogadores e dos árbitros
- Caneleira:** Peça do equipamento usado para ajudar a proteger a canela de um jogador contra lesões. Os jogadores são responsáveis por usar caneleiras feitas de material adequado e de tamanho apropriado para fornecer proteção razoável, e devem ser cobertas pelas meias
- Carregar (um adversário) :** Entrada física sobre um adversário, normalmente usando o ombro e a parte superior do braço (que é mantida junto ao corpo)
- Comportamento antidesportivo:** Ação ou comportamento incorreto; punível com advertência
- Conduta violenta:** Uma ação, que não seja na disputa pela bola, em que se usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador deliberadamente atinge alguém na cabeça ou na cara, a menos que a força usada seja insignificante
- Defesa:** Uma ação praticada por um jogador para parar ou tentar parar a bola quando esta se dirige ou está muito próxima da baliza usando qualquer parte do corpo, exceto as mãos/braços (salvo o guarda-redes dentro da sua própria área de penálti)
- Deliberado:** Uma ação que o jogador intencionava / pretendia fazer; não é uma reação "reflexa" ou não intencional
- Desacordo:** Discordância pública (verbal e/ou física) de uma decisão de um árbitro; punível com advertência (CA)
- Discrição:** Julgamento por parte do árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem ao tomar uma decisão
- Distância jogável:** Distância à bola que permite a um jogador tocar a bola estendendo o pé, a perna ou saltando ou, para o guarda-redes, saltando com os braços esticados. A distância depende da estatura física do jogador



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Insignificante: Não significativo, mínimo

Intencional: Uma ação deliberada (que não um acidente)

Intercetar: Impedir que a bola chegue ao destino pretendido

Interferência indevida: Ação ou influência que é desnecessária

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

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

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



Negligente

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sanção: Ação disciplinar tomada pelo árbitro

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



NOTAS



NOTAS



NOTAS



**NÚCLEO ÁRBITROS
FUTEBOL
JOSÉ FILIPE**