

Resumo

Inclui Alterações (a sublinhado)



Leis
do Jogo

25/26



Download
Laws of the Game App



1
Tiago Bolegas

Resumo não Oficial:

Em caso de dúvida contactar Tbolegas@gmail.com



Lei
1

O Terreno de Jogo

- 1 – Superfície:
 - Totalmente natural, ou, se o reg comp permitir, totalmente artificial (verde) ou sistema híbrido (combinação dos 2);
- 2 – Marcação do Terreno:
 - Retangular com linhas continuas que não sejam perigosas; Pode ser utilizado material artificial em tjs naturais, desde que não seja perigoso. Linhas fazem parte das áreas que delimitam.
 - Em tjs artificiais são permitidas outras linhas de cores diferentes e claramente distintas das de futebol;
 - Medidas feitas a partir do exterior das linhas, pois fazem parte da área; marca de pp medida a partir do centro da marca até limite exterior da linha de baliza;
 - Centro do campo marcado com um ponto na linha de meio-campo (ponto central), à volta do qual é traçado círculo com raio de 9,15m;
 - Linhas todas com mesma espessura (máx 12cm), linha de baliza deve ter mesma espessura que postes e barra da baliza.
 - Jogador leva CA por CAD se fizer marcas não autorizadas. (ADV só quando bola deixar de estar em jogo)

- 3/4 – Dimensões:

• Comprimento (linha lateral):	• Largura (linha de baliza):	4. Dimensões para jogos internacionais
mínimo 90 m máximo 120 m	mínimo 45 m máximo 90 m	• Comprimento (linha lateral): mínimo 100 m máximo 110 m

• Largura (linha de baliza):
mínimo 64 m máximo 75 m

- 5 – Área de Baliza:
 - Traçadas 2 linhas perpendiculares à linha de baliza, a 5,50m co interior de cada poste da baliza.
- 6 – Área de Penálти:
 - Traçadas 2 linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,50m co interior de cada poste da baliza.
- 7 – Área de Canto:
 - Definida por um quarto de círculo com raio de 1m.
- 8 – Bandeiras:
 - Bandeira de Canto obrigatória – pelo menos 1,5m; haste não pontiaguda.

• 9 – Área Técnica:

- Refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos inscritos no jogo e devem ser seguidas as seguintes orientações:
 - Estende-se 1m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1m da LL;
 - Devem ser utilizadas marcações para delimitá-la;
 - O númr de pessoas autorizadas a tomar lugar é definido no reg das comp;
 - Os ocupantes:
 - são identificados antes do começo do jogo, de acordo com o reg da comp;
 - devem manter um comportamento responsável
 - devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por ex a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no tj para avaliar um jogador lesionado.
 - Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica

• 10 – Balizas:

- Devem ser brancas e ter o mesmo formato – quadrado, retangular, redondo, elíptico ou híbrido dessas opções;
- 7,32m entre os postes e 2,44m do bordo inferior da barra ao solo;

• 12 – Publicidade Comercial:

- Proibida no TJ, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, na RRA, ou a menos de 1m das linhas delimitadoras do TJ, desde que as equipas entram no campo até saírem para o intervalo e desde que regressam, após o intervalo, até final do jogo;
- Proibido nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto, nenhum equipamento pode ser ai fixado;
- Publicidade deve situar-se no mí:
 - 1m das LL;
 - Distância da linha de baliza igual à profundidade da rede da baliza;
 - 1m da rede da baliza.

• 13 – Logótipos e Emblemas:

- Proibida a reprodução de logos e emblemas representativos da FIFA, confederações, federações nacionais, competições, clubes ou outros órgãos no tj, nas redes das balizas e nas áreas, nas balizas e nas hastas das bandeiras de canto, durante o tempo de jogo. Elas são permitidas nas bandeiras que estão nas hastas.

Lei
2

A Bola



- 1 – Características e Medidas:

- Esférica;
- Feita de material Adequado;
- Circunferência – 68cm a 70cm;
- Peso 410g a 450g no começo do jogo;
- Pressão 0,6 a 1,1 atmosferas (600.1100 g/cm²) ao nível do mar.
- Nos jogos disputados nas competições da FIFA, das confederações ou das federações nacionais, é proibida publicidade comercial na bola. Só é permitido o logo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola. O reg da comp pode impor restrições quanto ao tamanho e númr destas menções.

- 2 – Substituição de bola defeituosa:

- Se ficar – Jogo interrompido e recomeça com BS;
- Se deformar durante execução de pontapé saída, baliza, canto, PL, PP ou durante os penáltis, quando é pontapeada para a frente e sem tocar em ninguém ou nos postes / barra da baliza, é repetido.

- 3 – Bolas suplementares:

- Podem ser colocadas em redor do TJ desde que satisfaçam exigências da lei 2 e sejam controladas pelo árbitro.



Lei
3
Os Jogadores⁸

- 1 – Númr de Jogadores – Máx 11 jogadores, mín 7 (1 GR).
 - Se o reg da comp determinar que devem ser indicados os nomes de todos os jogadores e suplentes e uma equipa começar um jogo com menos de 11, somente os que indicados no alinhamento inicial podem tomar parte no jogo quando chegarem.
- 2 – Númr de Subs – Máx de 5 em jogos oficiais em 3 oportunidades (Quando ambas as equipas fizerem uma subs ao mesmo tempo, isso contará como uma oportunidade usada para ambas. Múltiplas subs (e solicitações) por uma equipa durante a mesma paragem do jogo contam como uma oportunidade usada.);
 - Prolongamento - Se uma equipa não utilizou o númr máx de subs e/ou oportunidades de subs, podem ser usadas no prolongamento. Quando o reg da comp permitir que as equipas possam fazer uma sub adicional no prolongamento, cada equipa passará a ter uma oportunidade de subs adicional. As Subs feitas no período entre o tempo regulamentar e o início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento não contam como oportunidades de subs utilizadas.
 - O reg da comp deve precisar qual o númr de suplentes, desde 3 até 15; um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento.
 - Outros jogos - Em jogos internacionais séniores “A”, poderão ser indicados um númr máx de 15, mas no máx, só 6 poderão ser utilizados. Em todos os outros jogos, é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que as equipas envolvidas cheguem a acordo quanto ao númr máx de subs e o árbitro seja informado antes do início do jogo. Se alguma das permissas não ocorrer, não são permitidas mais de 6 subs.
 - Subs ilimitadas - O recurso a subs 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.
 - Subs adicional permanente devido a concussão cerebral - As comp poderão incluir de forma permanente a subs adicional devido a concussão cerebral de acordo com o protocolo previsto nas ‘Notas e modificações’.

- 3 – Procedimento de subs:
 - o árbitro deve ser informado previamente de cada subs;
 - um jogador que é substituído:
 - recebe autorização do árbitro para abandonar o TJ, exceto se já se encontrar fora deste e deve abandoná-lo 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;
 - deve sair do TJ imediatamente para a área técnica ou balneário e já não poderá voltar a participar no jogo, exceto nos casos em que as subs ilimitadas sejam permitidas.
 - Se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua.
 - O suplente só entra no terreno de jogo durante uma paragem do jogo, pela linha de meio-campo, depois de o jogador que é substituído ter saído do TJ, após receber um sinal do árbitro. A subs considera-se consumada no momento em que o suplente penetra no TJ; a partir desse momento, o jogador que saiu torna-se jogador substituído e o suplente torna-se jogador e pode efetuar qualquer recomeço.
 - Se suplente começar de inicio em vez de efetivo tudo OK, árbitro informa as autoridades competentes. Se subs for feita ao intervalo e árbitro não for informado tudo OK, subs contabilizada e reporta-se às autoridades competentes.
- 4. Troca de GR- Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar com o GR desde que o árbitro seja previamente informado da troca e a troca se efetue durante uma paragem. (Caso haja infração CA para ambos quando bola deixar de estar em jogo, exceto intervalo)

- 5 – Infrações e Sanções: Por qualquer infração à lei 3 CA e PLI na bola.
- 6 – Jogadores e suplentes expulsos – Antes de entregar a ficha não pode ser inscrito; depois de inscrito e antes do inicio do jogo pode ser subs por um suplente, sendo que este não pode ser subs. O número de subs não é reduzido; após inicio do jogo não pode ser subs. Suplente expulso nunca pode ser subs.
- 7 – Outras pessoas no TJ - O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais. Qualquer pessoa que não conste da ficha é elemento estranho. Se um elemento oficial de uma equipa, um suplente, um jogador expulso ou um elemento estranho entra no TJ, o árbitro deve apenas interromper se houver interferência, ordenar a sua saída na paragem seguinte e tomar as medidas disciplinares apropriadas

	Interferência	Sem Interferência (Não interromper, mas se o fizer)
Pessoas inscritas exceto efetivos	PLD ou PP na Interferência	BS
Elementos estranhos	BS	BS

- Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede defesa de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo com contacto com a bola), salvo se a interferência foi causada pelo ataque.

- 8 – Jogador fora do TJ – Se um jogador que necessite de autorização para reentrar, o fizer sem, o árbitro deve interromper (não se este não interferir ou se houver vantagem) e CA por entrar sem autorização. Se interromper PLD na interferência ou PLI na bola.
- 9 – Golo obtido com uma pessoa a mais no TJ – Após recomeçar golo não pode ser invalidado.

	Interferência	Sem Interferência
Equipa Atacante	NÃO Golo - PLD ou PP local pessoa	Golo
Equipa Defensora	Golo	Golo
Elemento Estranho	BS	Golo

- 10 – Capitão de Equipa - Cada equipa deverá ter um capitão que usa uma braçadeira identificadora. Não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.
- As competições podem implementar as orientações ‘Apenas o capitão’ previstas em ‘Notas e modificações’.



Lei



**O Equipamento
dos Jogadores**

- 1 – Segurança – Não podem usar artigos perigosos. Se tiverem o árbitro ordena ao jogador que retire o artigo em questão e saia do TJ, na próxima interrupção, se ele não pode ou não quis retirá-lo. Se recusar-se a obedecer ou volte a usar o artigo CA.
- 2 – Equipamento Obrigatório: (Peças separadas)
 - Camisola com mangas;
 - Calções;
 - Meias
 - Caneleiras - devem ser feitas de material e de tamanho apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e serem cobertas pelas meias. Os Jogadores são responsáveis tamanho e adequação delas.
 - Calçado;
 - O capitão deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da comp, 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.
- 3 – Cores – Devem todos distinguir-se uns dos outros. Se as camisolas dos 2 GR forem da mesma cor e não houver alternativa, permite-se realização do jogo.
 - Camisola Interior – Única cor igual à cor das mangas ou padrão/conjunto de cores exatamente igual à manga;
 - Calções/collants – Mesma cor da predominante dos calções ou da parte debaixo dos calções.
- 4 – Outro Equipamento - Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, luvas, protetores de cabeça (pretos ou da cor da camisola, conformidade com aspecto profissional, separados da camisola, não constituir perigo para ninguém e não ter partes que se destaquem da superfície), máscaras faciais, joelheiras e cotoveloiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de GR e óculos desportivos, são autorizados. O GR pode usar calças de fato de treino.
- 5 – Infrações e Sancções – Não deve ser interrompido e jogador deve ser instruído a deixar o TJ para corrigir o equipamento, devendo deixar o mesmo na interrupção seguinte, a menos que já tenha corrigido o equipamento.
 - Um jogador que deixa o TJ deve ter o equipamento verificado por um elemento da equipa de arb antes de receber autorização para reentrar e apenas reentrar com autorização do árbitro.
 - Jogador que entre sem autorização é CA e se for interrompido para exhibir o CA é PLI na bola (sem interferência) ou PLD ou PP na interferência.



Lei
5
O Árbitro

- 1. A autoridade do árbitro - O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no encontro para que tenha sido nomeado.
- 2. Decisões do árbitro - 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.
 - 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.
 - 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 1^a ou da 2^a parte (inc prolongamento) e tiver deixado o TJ ou abandonado o jogo. Contudo, se no final de uma das partes do jogo, o árbitro sair do TJ para ir à RRA ou para instruir os jogadores para regressarem ao TJ, tal não impede que uma decisão seja alterada devido a um incidente ocorrido antes do final de uma das partes do jogo.
 - Uma sanção disciplinar só pode ser exibida após o jogo ter sido reiniciado, se o incidente tiver sido detetado por qualquer outro elemento da equipa de arb e comunicado antes do jogo ter sido reiniciado; o reinício associado à infração não é aplicável.
 - Se o árbitro ficar incapacitado, o jogo pode continuar sob a direção dos outros elementos da equipa de arb até que a bola deixe de estar em jogo.
- 3 – Poderes e Deveres:
 - Velar pela aplicação das Leis de Jogo;
 - controlar o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arb
 - assegurar a função de cronometrista, tomar nota dos incidentes do jogo e remeter às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo
 - supervisionar e/ou indicar o recomeço do jogo

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

- **Medidas disciplinares**

- punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo
- tomar medidas disciplinares contra todo jogador que cometa infração passível de CA ou CV;
- tem autoridade para aplicar medidas disciplinares, desde o momento que entra no TJ para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (inc penáltis). Se, antes de entrar no TJ no início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de CV, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe no jogo;
- tem autoridade para exibir CA e CV e, quando o reg da comp o permitir, expulsar temporariamente um jogador, desde que entra no TJ para o começo do jogo até depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e os penáltis.
- tomar medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo avisá-los, mostrar um CA ou CV, retirando-os do terreno de jogo e das suas imediações, incluindo a área técnica; caso não seja possível identificar o infrator, o treinador deverá receber essa sanção; um elemento da equipa médica que cometa uma infração CV pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica.
- intervir por indicação dos outros elementos da equipa de arb, no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar

- **Lesões** - deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está ligeiramente lesionado ou parar o jogo, se um jogador está seriamente lesionado, e tomar medidas para este ser transportado para fora do TJ. O jogador lesionado não pode ser tratado no TJ e só pode regressar ao TJ após o jogo ter recomeçado; bola em jogo, deve regressar pela LL, mas se a bola não em jogo, pode regressar por qualquer linha.

- As exceções à obrigação de deixar o TJ são apenas quando:
 - um GR se lesione;
 - um GR 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 lesionou em resultado de uma falta com contacto físico pela qual o adversário é CA ou CV se a avaliação ou assistência tiver lugar rapidamente
 - é concedido um PP e o jogador lesionado seja o jogador que irá executar.
- garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o TJ. só pode regressar após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento
- quando o árbitro tiver autorizado a equipa médica e/ou maqueiros a penetrar no TJ, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções CA por CAD.
- quando o árbitro tenha decidido CA ou CV o jogador lesionado, e este tenha de deixar o TJ para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes de este sair.

• 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 arb, um jogador ou um elemento oficial das equipas, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente
- um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo – o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com BS;
- se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrar no TJ o árbitro deve interromper (e recomeçar com BS) apenas se interferir, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola, o golo deve ser validado se esta entrar na baliza, exceto se foi causada pelo ataque; permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível;
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no TJ.

• 5. Equipamento do árbitro - Equipamento obrigatório:

- Apito(s)
- Relógio(s)
- CA e CV;
- Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)
- Outro equipamento:
 - Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arb –dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores etc.
 - Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho
- Proibido utilizar joias ou outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

Lei
6

**Os outros Elementos da
Equipa de Arbitragem**

- Assistirão o árbitro a controlar o jogo de acordo com as LJ, mas a decisão final será sempre do árbitro. Os elementos da equipa de arb 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 arb “no TJ” 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 arb. Devem informá-los de qualquer relatório elaborado.
 - Ajudam o árbitro a inspecionar o TJ, as bolas e o equipamento dos jogadores (inclusive nas situações em que foram resolvidos problemas) e a fazer o registo do tempo, golos, comportamento incorreto, etc.
 - O reg da comp deve indicar claramente quem é que substitui um elemento da equipa de arb que está impossibilitado de começar ou continuar o jogo e as alterações que a subs implica. O reg deve indicar claramente se deve ser o 4ºArb ou o AA mais qualificado ou o AAA mais qualificado a assumir o controlo do jogo.
- 1. Árbitros assistentes - Devem indicar quando:
- a bola sai completamente do TJ e a que equipa pertence o pontapé de canto, baliza ou LL
 - jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora de jogo
 - é solicitada uma subs
 - quando, nos PP, o GR se move para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza;
 - O árbitro assistente é também responsável por auxiliar o árbitro no processo de subs durante o jogo.
 - O árbitro assistente pode entrar no TJ para ajudar o árbitro a controlar a distância dos 9.15m.

- 2. 4º Árb - é também responsável por:
 - supervisionar o processo de subs;
 - verificar o equipamento de um jogador ou suplente;
 - verificar o regresso de um jogador a seguir a um sinal de autorização por parte do árbitro;
 - inspecionar a bola de substituição;
 - indicar o tempo de jogo adicional mín que o árbitro pretende conceder no final de cada parte;
 - informar o árbitro de qualquer comportamento irresponsável por parte dos ocupantes da área técnica;
- 3. AAA - podem indicar:
 - quando a bola atravessa completamente a linha de baliza, inclusive quando um golo é marcado;
 - a que equipa pertence um pontapé de canto ou baliza;
 - quando, nos PP, o GR se move para a frente antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza.
- 4. Árbitro assistente de reserva - pode substituir um AA, 4ºArb ou AAA que não possa continuar a desempenhar as suas funções, e pode também assistir o árbitro do mesmo modo que os outros elementos da equipa de arb “no TJ”

Lei
7

A Duração do Jogo

- 1. Partes do jogo - 2 partes de 45 min cada, 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 reg da comp.
- 2. Intervalo - Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes, que não deve exceder os 15 min: permitida paragem para hidratação (que não pode exceder 1min) durante o intervalo do prolongamento. Os reg das comp devem definir a duração do intervalo entre as duas partes e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro
- 3. Recuperação do tempo perdido:
 - substituições,
 - avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do TJ;
 - perdas de tempo;
 - sanções disciplinares;
 - paragens médicas permitidas pelo reg da comp, p. ex., para hidratação (que não devem exceder 1 min) e arrefecimento (de 90 seg a 3 min);
 - atrasos devido aos checks e revisões efetuadas pelo VAR;
 - celebração de golos;
 - qualquer outra causa, incluindo qualquer atraso significativo num recomeço de jogo

O 4ºArb deve indicar o tempo adicional mín decidido pelo árbitro no final do último min de cada período. O tempo adicional pode ser aumentado, mas não reduzido. O árbitro não pode compensar um erro de cronometragem ocorrido na 1ª parte aumentando ou reduzindo a duração da 2ª parte.

- 4. PP - Se um PP tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada parte deve ser prolongada até que o PP seja concluído.
- 5. Interrupção definitiva do jogo - Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo disposição contrária estipulada no reg da comp ou se os organizadores da comp determinarem o contrário.



Lei

8

- Um pontapé de saída começa ambas as partes do jogo, ambos os períodos do prolongamento e após a marcação de um golo. Também pode ser recomeçado com um PLD ou PLI, PP, LL, pontapé de baliza ou canto. O recomeço do jogo é feito com BS quando o árbitro interrompe o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas.

- 1. Pontapé de saída - Procedimento:

- o árb lança a moeda ao ar e a equipa que vence o sorteio efetuado pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a 1^a parte ou se faz o pontapé de saída, à outra equipa o oposto;
- depois de uma equipa marcar um golo, é a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.
- Em cada pontapé de saída:
 - todos os jogadores, exceto o jogador que executante, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo
 - os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a 9,15 m da bola, até que ela entre em jogo
 - a bola é colocada no solo sobre o ponto central, o árbitro dá o sinal do pontapé de saída e a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se move claramente.
 - pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária.
- Infrações e sanções - Se o executante jogar a bola uma 2^a vez antes que esta seja tocada por outro jogador, PLI ou PLD de mão na bola. Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

- 2. BS - Procedimento:

- Se, quando o jogo foi interrompido: a bola estava dentro da área de pp, o árb efetua BS para o gr da equipa defensora na sua área de pp; a bola estava fora da área de pp, o árb efetua BS para um jogador da equipa que ganhou/teria ganho a posse de bola, se tal for possível determinar pelo árbitro. Caso contrário, a BS é efetuada para um jogador da equipa que tocou na bola em último lugar. A BS é efetuada no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção
- Nos restantes casos, o árbitro executa o BS para um jogador da equipa que tenha tocada na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, elemento estranho ou , um elemento da equipa de arb.
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 4m da bola até esta entrar em jogo. A bola entra em jogo quando toca no solo.
- Infrações e sanções - BS é novamente lançada se é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo; se sair do TJ depois de entrar em contato com o solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado. Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com: um pontapé de baliza se entrar na baliza adversária e um pontapé de canto se entrar na própria baliza.



Lei
9

A Bola em Jogo e Fora do Jogo

- 1. Bola fora do jogo - A bola está fora do jogo quando:
 - atravessar completamente a linha de baliza ou a LL, quer junto ao solo quer pelo ar;
 - o jogo seja interrompido pelo árbitro
 - toca num elemento da equipa de arb e permanece no TJ e:
 - uma equipa inicia um ataque prometedor
 - a bola entra diretamente numa das balizas ou
 - muda a equipa que tinha a posse de bola
 - Nestes casos, o jogo é reiniciado com BS
- 2. Bola em jogo - A bola está em jogo em todas as outras situações, após ter embatido num elemento da equipa de arb ou ressaltar num poste, na barra transversal ou na bandeira de canto e permanece no interior do TJ.
- Se, sem a intenção de interferir no jogo de uma forma injusta, um elemento oficial, suplente, substituído, jogador expulso ou um jogador que esteja temporariamente fora do tj (por lesão, a corrigir o seu equipamento, etc.) tocar na bola enquanto ela está em jogo, mas está claramente a sair do tj, a sua equipa é penalizada com um pli, não existindo sanção disciplinar.



Lei
10

**Determinação do Resultado de
Jogo**

- **1. Golo marcado** - Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado. Se um GR lançar a bola diretamente para a baliza adversária e esta entrar, é pontapé de baliza à equipa defensora. Quando o árb assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha de baliza, jogo deve recomeçar com BS.
- **2. Equipa vencedora** - A equipa que marcar maior númr de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo númr de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado. Se o reg da comp exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos:
 - regra dos golos marcados fora;
 - 2 períodos iguais de prolongamento que não excedam 15 min cada;
 - pênaltis;

Pode ser usada combinação d procedimentos acima mencionados.

- **3. Penáltis** - Têm lugar após jogo terminar e, salvo estipulação em contrário, aplicam-se as LJ. Os jogadores expulsos durante o jogo não poderão participar. Por outro lado, avisos e CA, registados durante o jogo a jogadores e a elementos oficiais das equipas não serão considerados.
 - Procedimento - Antes dos penáltis terem início
 - A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por ex, condições do terreno, segurança, etc.), efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou do tj ficarem inutilizáveis;
 - procede a um novo sorteio e a equipa vencedora decide se pretende executar o 1º ou o 2º pontapé;
 - À exceção do suplente de um GR que está impossibilitado de continuar, apenas os jogadores que se encontram no terreno de jogo ou que estão temporariamente fora do terreno de jogo no final do jogo estão habilitados a executar pontapés;
 - Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que vão executar os pontapés de entre os habilitados no TJ no final da partida, assim como por decidir a ordem pela qual esses jogadores os vão executar. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem.
 - Se, no final do jogo e antes ou durante os pontapés, uma equipa tiver mais jogadores do que adversária, deve reduzir o seu númr para ficar igual à adversária e o árbitro deve ser informado do nome e númr de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não pode participar nos pontapés (exceto no caso descrito abaixo)
 - Um GR que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante pode ser substituído por um jogador excluído para ficar com o mesmo númr de jogadores ou, se a sua equipa não tiver usado máx de subs autorizadas, por um suplente inscrito, mas o GR substituído não pode continuar a participar e não pode executar; Se já executou o pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé até à próxima ronda de execuções.

- Durante os pênaltis:
 - Só os jogadores habilitados e os elementos da equipa de arb podem permanecer no TJ; Todos os jogadores habilitados, exceto o executante e os 2 GR, devem permanecer no círculo central;
 - O GR colega do executante deve permanecer no TJ, fora da área de PP onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da interceção desta com a linha da área de PP;
 - Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o GR
 - O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do TJ ou o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis; o executante não pode jogar a bola uma 2^a vez.
 - O árbitro toma nota de todos os pontapés efetuados.
 - Se o GR cometer uma infração e, por consequência, o pontapé for repetido, este será avisado na 1^a infração e CA em caso de reincidência.
 - Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução, é considerado como falhado e CA.
 - Se o GR e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado falhado e o executante CA.
- 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 habilitados terem executado um 1º pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um 2º pp.
- • 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 5 pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo númer de golos ou não tiverem 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. É considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé
- Substituições e expulsões durante a execução dos penáltis
 - Um jogador, suplente, substituído ou elemento oficial pode CA ou CV
 - Um GR que é CV pode ser substituído por um jogador habilitado
 - Um jogador que não seja o GR 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 7 jogadores



Lei

11

Fora de Jogo

- 1. Posição de fora de jogo - Estar em posição não constitui por si só infração. Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:
 - qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio-campo adversário (exc linha de meio-campo) e
 - qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário.
 - As mãos e os braços de todos os jogadores, inc o GR, não são considerados. Para efeitos de determinar com mais clareza a posição de fora de jogo, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.
 - Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se estiver em linha com o penúltimo adversário ou os dois últimos adversários.
- 2. Infração de fora de jogo - Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada (considerado 1º ponto de contacto com a bola, no entanto, quando a bola é lançada pelo guarda-redes, deve ser utilizado o último ponto de contacto) por colega só deve ser penalizado se tomar parte ativa no jogo:
 - interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa;
 - interferindo com um adversário impedindo um adversário de jogar ou poder jogar a bola obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou disputando a bola com o adversário ou tentando claramente jogar a bola que se encontra perto quando esta ação tiver impacto num adversário ou tomando uma ação óbvia que tenha um impacto claro na capacidade de o adversário jogar a bola;
 - ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com um adversário quando a bola tenha ressaltado ou tenha sido desviada de um poste, da barra, de um elemento da equipa de arbitragem ou de um adversário sido deliberadamente defendida por qualquer adversário.

- Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora de jogo quando recebe a bola de um adversário que jogou* a bola deliberadamente, inc infração deliberada de mão na bola, a menos que se trate de uma defesa (ocorre quando jogador detém a bola, ou tenta, 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 GR dentro da sua área de PP).
 - *‘Jogar deliberadamente’ (excluindo a infração deliberada de mão na bola) acontece quando jogador tem o controlo da bola e com a possibilidade de efetuar um passe para um colega de equipa; ganhar a posse da bola; ou libertar-se da bola (i.e. chutando-a ou cabeceando-a).
 - Se o passe, a tentativa de obter a posse da bola ou o movimento para afastá-la por parte do jogador que tem o controle da bola for impreciso ou mal sucedido, isso não anula o fato de que esse jogador ‘jogou deliberadamente’ a bola. critérios:
 - A bola percorreu 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 + fácil de jogar que vindo pelo ar.
 - 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.

- 3. Sem infração - Não há infração de fora de jogo quando um jogador recebe a bola diretamente de um pontapé de baliza, canto ou LL
- 4. Infrações e sanções - PLI no local onde a infração foi cometida, inclusive se for no meio-campo do jogador.
 - Qualquer jogador defensor que saia do TJ sem autorização do árbitro deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou LL, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo ou até que a defesa tenha jogado a bola na direção da linha de meio-campo e até a bola estar fora da área de PP. Se o jogador abandona deliberadamente o TJ CA (Abandonar sem autorização) quando a bola deixe de estar em jogo.
 - Um jogador atacante pode sair do TJ para não estar envolvido no jogo ativo. Se o jogador regressa a partir da linha de baliza e se envolve no jogo antes da interrupção seguinte do jogo, ou a equipa defensora tiver jogado a bola na direção da linha de meio-campo e a bola se encontrar fora da sua área de PP, deverá considerar-se que o jogador está posicionado sobre a linha de baliza para efeitos de fora de jogo. Um jogador que deixe deliberadamente o TJ, regresse sem a autorização, não seja penalizado por fora de jogo e tire uma vantagem, CA (CAD). Se um atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e no interior da baliza, o golo deve ser validado, a menos que o jogador cometa uma infração de fora de jogo ou uma infração à Lei 12. Nesse caso, PLD ou PLI.



Lei

12

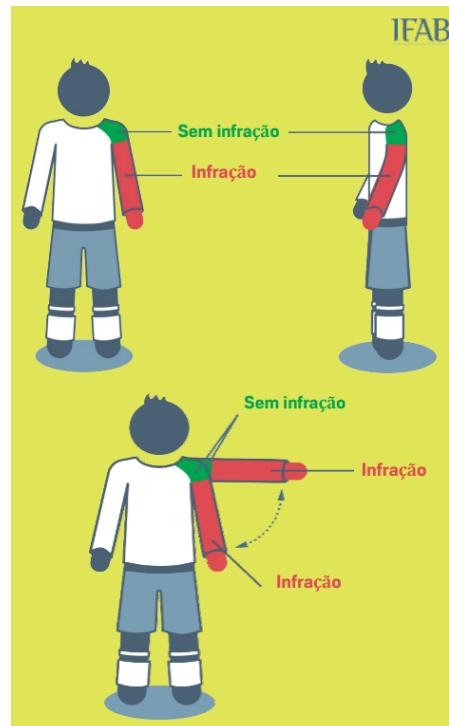
Faltas e Incorreções

- PLI, PLD e PP só podem ser assinalados por faltas e infrações cometidas quando a bola está em jogo.

PLD (Imp, Neg e FE) contra adversários	PLD	PLI	PLI (GR)
Carregar	Mão na Bola (exceto gr na sua área)	Jogar de uma maneira perigosa	tocar a bola com a mão/braço depois de a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
Saltar sobre	Agarrar um adversário	impedir a progressão de um adversário sem contacto	
Dar ou tentar dar pontapé	Impedir movimento do adversário com contacto	manifestar desacordo, usar linguagem e/ou ação(ões) ofensivo(s), injuriosos e/ou grosseiros ou cometer outras infrações verbais	
Empurrar	Morder ou cuspir sobre alguém conste nas fichas de jogo ou sobre um elemento da equipa de arb	Impedir o GR de soltar a bola das mãos ou pontapeie ou tente pontapear a bola quando o GR está a soltá-la das mãos	tocar a bola com as mãos/braços, exceto se o GR 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 ou a receber diretamente de LL da sua equipa
Agredir ou tentar agredir / atingir (inc cabeçada)	Atirar um objeto à bola, adversário ou elemento oficial, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão	Iniciar deliberadamente um meio ilegal para a bola ser passada ao seu GR com a cabeça, peito, joelho, etc. a fim de contornar a Lei	
Entrar em tackle ou entrar sobre		Cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas Leis, pela qual o jogo seja interrompido para CA ou CV	
Rasteirar ou tentar rasteirar			

Será concedido um pontapé de canto se o GR, dentro da sua própria área de penálti, controlar a bola com a(s) sua(s) mão(s)/braço(s) durante mais de oito segundos antes de a libertar. Considera-se que o GR tem a bola com a(s) mão(s) em seu poder quando detenha a bola nas mãos ou quando a bola se encontre entre a mão e qualquer superfície (por ex, o solo, o seu corpo) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola ressaltar do GR ou se tiver feito uma defesa; tenha a bola na palma da mão aberta ou faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar. Se GR tem a bola em seu poder com a(s) mão(s), nenhum adversário pode disputá-la.

- “Imprudente” - jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Sem cartão
- “Negligente” - jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário - CA
- “Força excessiva” - jogador faz um uso excessivo da força colocando em perigo a segurança de um adversário – CV
- Tocar a bola com a mão - limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila. Nem todo o toque da mão/braço de um jogador com a bola é infração. Considera-se infração se um jogador:
 - tocar deliberadamente a bola com a mão/braço, por ex movendo a mão/braço na direção da bola;
 - tocar a bola com a mão/braço quando isso cria uma volumetria de forma não natural. Um jogador é considerado como tendo o seu corpo em volumetria de forma não natural quando a posição da sua mão/braço não é consequência ou justificável com a sua movimentação corporal para aquela situação específica. Por ter a sua mão/braço em tal posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado;
 - marcar um golo na baliza adversária diretamente após o toque na própria mão/braço, inclusive se for acidental, inc o GR; imediatamente após o toque na própria mão/braço, mesmo se for acidental.
 - Fora da sua área de PP, o GR está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. Se o GR tocar a bola com a mão dentro da sua própria área de PP quando não está autorizado a fazê-lo, PLI sem cartão. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma 2.^a vez (utilizando ou não, a mão/braço) depois desta estar em jogo e antes que seja tocada por outro jogador, GR será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe CAP ou COG.



Jogar de maneira perigosa - Toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de alguém (inc ele próprio). É cometido na proximidade de um adversário, impedindo-o de jogar a bola por receio de ser lesionado. Os pontapés de “tesoura” ou de “bicicleta” são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

Impedir a progressão de um adversário sem contato - Colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum. Todos os jogadores têm direito à sua posição no TJ; encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que movimentar-se para se colocar no seu caminho. Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre a uma distância jogável e que não agarre o adversário fazendo uso dos braços ou do corpo. Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

- 3. Medidas disciplinares - Árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no TJ para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (inc penáltis).
 - Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão - Quando o árbitro decide exibir CA ou CV, jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada, a menos que a equipa que sofreu a infração executar rapidamente um PL e criar uma evidente oportunidade de golo, e se o árbitro não tiver iniciado o procedimento da sanção disciplinar, sendo que a sanção deve ser aplicada na paragem seguinte. Se a infração negar uma COG é CA; contudo, o jogador se for CAP não há cartão.
 - Vantagem - No caso de o árbitro aplicar a vantagem por uma falta que teria implicado CA ou CV se o jogo tivesse sido interrompido, esta CA ou CV deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo. Contudo, se a infração consiste em COG, é CA por CAD; em consonância, se for CAP não há cartão. A vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou 2ª infração passível de advertência, a menos que se trate de uma COG. O árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se o jogador jogar a bola ou disputar a bola com um adversário ou interferir com o adversário, o árbitro interrompe o jogo, CV e recomeça o jogo com um PLI, a menos que o jogador tenha cometido infração mais grave.

Advertências (CA) – (S = suplente)	Expulsões (CV)
Retardar o recomeço do jogo (S)	Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma COG, cometendo uma infração deliberada de mão na bola
Manifestar desacordo por palavras ou por atos (S)	Impedir um golo ou anular uma COG de um adversário cujo movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de PL
Entrar ou reentrar (S) ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro	Tornar-se culpado de uma falta grosseira
Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com BS, um pontapé de canto, PL ou LL	Morder ou cuspir sobre alguém
Infringir com persistência as Leis do Jogo	Tornar-se culpado de conduta violenta
Comportamento antidesportivo (CAD) (S)	Usar linguagem e/ou ação(ões) ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
Entrar na RRA (S)	Receber um 2ª CA no decurso do mesmo jogo
Utilizar o sinal de revisão (Sinal de TV) de modo excessivo (S)	Entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

Advertências por comportamento antidesportivo

Tenta enganar o árbitro, simulando uma lesão ou ser vítima de uma falta (simulação)
Troca de lugar com o GR durante o jogo sem autorização do árbitro
Comete, por negligência, uma infração sancionada com um PLD
Toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou CAP, exceto quando árbitro assinalar PP devido infração de mão da bola não deliberada
Anula um golo à equipa adversária ou anula COG e o árbitro assinalar PP devido infração não deliberada de mão da bola
Comete outra infração com o propósito de interferir ou CAP exceto se árbitro assinalar PP por infração que consistiu tentativa jogar ou disputar bola
Anula uma COG ao cometer uma infração que consistiu numa tentativa de jogar ou disputar a bola e o árbitro assinalar um PP
Toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo
Traça marcas não autorizadas no TJ
Joga a bola quando vai sair do TJ, 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 ao seu GR a fim de contornar a Lei (GR é penalizado se for o responsável)
Distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço

- **Celebração de um golo - CA se (mesmo que golo seja anulado) :**
 - trepa as redes da vedação e/ou se aproxima 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;
 - tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.
- **RRJ - CA se:**
 - apresentando-se para executar LL e de repente deixando a bola para outro colega de equipa o efetuar;
 - demorando a saída do TJ quando for substituído;
 - retardando excessivamente um recomeço;
 - pontapeando bola para longe, levando-a nas mãos para longe ou provocando confrontação tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo;
 - executando PL em local errado com a intenção de forçar o árbitro a ordenar a sua repetição

- Impedir a marcação de um golo ou anular COG - Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área PP que anula uma COG e o árbitro assinala PP, o jogador infrator CA se a infração tiver sido numa tentativa de jogar ou disputar a bola; em todas as outras circunstâncias CV. Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma COG, cometendo uma infração deliberada de mão na bola, CV independentemente do local onde a infração foi cometida (exceto um GR na sua área). Um jogador, jogador expulso, suplente ou jogador substituído que entre no TJ sem a autorização e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule COG é CV. Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular COG, cometendo uma infração não deliberada de mão na bola e assinalar PP é CA.
 - Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias (COG):
 - a distância entre o local da infração e a baliza
 - a direção da jogada
 - a possibilidade de manter ou controlar a bola
 - a posição e o número de defensores
- Falta grosseira - Um tackle ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira. Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de 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 arb, 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.
- Faltas cometidas com o lançamento de um objeto (ou a bola) - Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas - negligência – CA por CAD; usando força excessiva – CV por conduta violenta.

Elementos Oficiais das Equipas - cometida infração cometida e não identifica infrator, o treinador principal recebe sanção

Aviso	Advertência	Expulsão
Entrar no TJ de uma forma respeitosa/não conflituosa	<p>Não respeitar de forma clara/persistente os limites da respetiva área técnica</p> <p>RRJ da sua própria equipa</p>	<p>RRJ da equipa adversária, p.ex agarrar bola, chutar bola para longe, obstruir movimentos de jogador...</p> <p>Sair deliberadamente da área técnica para protestar ou discutir com um elemento da equipa de arb; agir de forma provocatória ou inflamatória</p>
Não cooperar com um elemento da equipa de arb, p.ex, ignorar uma instrução/pedido de AA ou 4ºArb	<p>Entrar deliberadamente na área técnica da equipa adversária (sem provocar confrontos)</p> <p>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 arb(p. ex. bater as palmas de forma sarcástica)</p> <p>Entrar na área de revisão do árbitro (RRA)</p>	<p>Entrar na área técnica da equipa adversária de uma forma agressiva ou de confrontação</p> <p>Lançar/pontapear deliberadamente um objeto para o interior do TJ</p> <p>Entrar no TJ para confrontar um elemento da equipa de arb; interferir com o jogo, um adversário ou um elemento da equipa de arb</p>
Menor/ligeiro protesto (palavras ou atos) relativamente a uma decisão	<p>Realizar gestos de forma excessiva/persistente relativamente a CA ou CV</p> <p>Realizar de forma excessiva o sinal de TV para uma revisão do “VAR”</p>	<p>Entrar na sala de videoárbitro (VOR)</p> <p>Comportamento físico ou agressivo (incluindo cuspir ou morder)</p>
Ultrapassar ocasionalmente os limites da área técnica sem cometer qualquer outra infração.	<p>Realizar gestos ou ações de forma provocatória ou inflamatória</p> <p>Comportamento inaceitável persistente (incluindo infrações que resultam em avisos)</p> <p>Mostrar falta de respeito pelo jogo</p>	<p>Receber 2ºCA durante o mesmo jogo</p> <p>Utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva, insultuosa ou abusiva</p> <p>Utilizar equipamento eletrónico ou equipamentos de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento</p> <p>Tornar-se culpado de um ato de conduta violenta</p>

- 4. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

- Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada.
- Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro do TJ contra:
 - um adversário – PLI, PLD ou PP
 - um colega de equipa, um suplente, um jogador substituído, expulso, um elemento oficial das equipas ou um elemento da equipa de – PLD ou PP;
- Infrações verbais PLI onde foram ditas;
- Jogador, contra um elemento estranho, BS exceto PLI no ponto da linha limite onde deixou o TJ por abandonar o tJ sem autorização
- Se a bola está em jogo:
 - Alguém inscrito comete uma infração fora do TJ contra um elemento da equipa de arb ou alguém da equipa adversária - PL na linha delimitadora mais próxima do local onde ocorreu a infração/interferência; PP se for um PLD na área do infrator.
 - Infração fora do TJ por jogador contra alguém da própria equipa PLI em cima da linha limite do TJ no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu.
 - Contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão PLD ou PP.
 - Lançar ou pontapear um objeto - PLD a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se este local for fora do TJ, o PL executado no local mais próximo na linha delimitadora; PP se tal ocorrer dentro da área de PP.

Lei

13

Pontapés-livres⁴³

- 1. Tipos de PL - PLD e PLI são concedidos à equipa adversária do jogador, suplente, substituído ou jogador expulso, ou elemento oficial que cometa a infração.

- Sinal de PLI - O árbitro indica um PLI levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o PL seja executado e até que a bola toque noutro jogador, saia do TJ ou seja claro que não será possível obter golo diretamente.
- PLI repete, se o árbitro não assinalar que o PL é indireto e a bola for pontapeada diretamente para a baliza.
- Bola entra na baliza - PLD baliza adversária GOLO; PLI baliza adversária pontapé de baliza; PLD e PLI própria baliza Pontapé de Canto.

- 2. Procedimento - Todos os PL são executados a partir do local onde a infração foi cometida exceto:

- PLI a favor da equipa atacante por uma infração cometida dentro da área de baliza adversária são executados a partir do ponto mais próximo da linha da área de baliza paralela à linha de baliza;
- PL a favor da equipa defensora na sua área de baliza podem ser executados a partir de qualquer ponto nessa área;
- PL resultantes do facto de um jogador entrar, reentrar ou deixar o TJ sem autorização do árbitro são executados a partir do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Contudo, se um jogador cometer uma infração fora do TJ, este recomeça com um PL executado na linha delimitadora do terreno mais próxima do local onde a infração foi cometida; nas infrações sancionadas com PLD, deve ser PP, se cometida na linha de baliza na zona que delimita a área de PP do infrator.
- A bola deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador e entra em jogo logo que seja pontapeada e se move claramente.
- Até que a bola esteja em jogo todos os adversários devem encontrar-se pelo menos a 9,15 m da bola, a menos que se encontrem na sua própria linha de baliza entre os postes da baliza; fora da área de PP nos pontapés dentro da área de PP adversária.
- Quando uma barreira é formada por 3 ou mais defensores, todos os atacantes adversários devem permanecer a, pelo menos, 1 m de distância da barreira até que a bola entre em jogo.

- 3. Infrações e sanções

- Se, ao executar PL, um adversário se encontra mais próximo da bola que distância regulamentar, repete, a menos que possa ser aplicada vantagem; mas, se um jogador executar rapidamente e um adversário, que se encontre a menos de 9,15 m da bola, a intercetar, deve deixar o jogo prosseguir. Contudo, um adversário que deliberadamente impeça a execução de um PL, CA por RRJ.
- Se, na execução de PL, um atacante estiver a menos de 1m da barreira defensiva formada por 3 ou mais defensores, PLI para defesa.
- Se, na execução de PL por parte da defesa dentro da sua área de PP, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área porque não tiveram tempo para sair, jogo segue. Se um adversário que se encontra na área de PP onde o PL é marcado ou entra na área antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, repete.



Lei

14

O Pontapé de Penálti

- PP deve ser assinalado se um jogador cometer uma infração punida com PLD dentro da sua própria área de PP ou fora do TJ numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.
- 1. Procedimento
 - A bola deve estar imóvel, deve tocar ou sobrepor o centro da marca de PP e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis.
 - O executante do PP deve ser claramente identificado.
 - O GR deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ser pontapeada. O GR não deve comportar-se de forma a distrair deslealmente o executante, por ex. atrasar a execução do PP ou tocar nos postes, na trave ou na rede da baliza.
 - Todos os jogadores, para além do executante e do GR, devem encontrar-se:
 - pelo menos a 9,15 m da marca de PP;
 - atrás da marca de PP;
 - dentro do TJ;
 - fora da área de PP.
 - Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o PP seja executado. O executante do PP deve pontapear a bola para a frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se move para a frente. Quando a bola é pontapeada, o GR deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar, alinhado ou atrás da linha de baliza.
 - A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se move claramente.
 - O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado outro jogador.
 - O PP está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do TJ ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.
 - Deve ser concedido tempo adicional para permitir que um PP seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento. Quando é concedido tempo adicional, o PP está concluído quando, depois de o pontapé ter sido marcado, a bola termina o seu movimento, deixa de estar em jogo, é jogada por qualquer jogador (inc o executante) que não o GR que defende, ou o árbitro interrompe o jogo devido a uma infração por parte do executante ou da equipa do executante. Se um jogador da equipa que defende (inc GR) cometer uma infração e o PP for falhado/defendido, Repete PP.

Resultado do pontapé de penálti

	Golo	Não golo
Invasão pelo jogador atacante	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: pontapé livre indireto Sem impacto: não se repete
Invasão pelo jogador defensor	Impacto: golo Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: não se repete
Invasão pelos jogadores defensor e atacante	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: não se repete
Infração do guarda-redes	Golo	Não defendido: penálti é repetido (a menos que o guarda-redes tenha claro impacto) Defendido: penálti é repetido e guarda-redes é avisado; será advertido na(s) infração(ões) seguinte(s)
Infração do guarda-redes e do executante ao mesmo tempo	Pontapé livre indireto e executante advertido	Pontapé livre indireto e executante advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé livre indireto	Pontapé livre indireto
Simulação ‘ilegal’	Pontapé livre indireto e executante advertido	Pontapé livre indireto e executante advertido
Executante errado	Pontapé livre indireto e executante errado advertido	Pontapé livre indireto e executante errado 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 LL não pode ser marcado golo diretamente:
 - se a bola entra na baliza adversária – é assinalado um pontapé de baliza
 - se a bola entra na baliza do executante – é assinalado um pontapé de canto
- 1. Procedimento - No momento do LL, o executante deve:
 - ficar de pé e de frente para o TJ;
 - ter, pelo menos parcialmente, os 2 pés sobre a LL ou sobre o terreno exterior a esta linha;
 - lançar a bola com as 2 mãos por detrás e por cima da cabeça, no local onde ela saiu do TJ.
 - Todos os adversários têm de estar pelo menos a 2m da LL no local onde será executado o LL.
 - A bola entra em jogo no momento em que penetra no TJ. Se a bola tocar no solo antes de entrar no TJ, LL repetido pela mesma equipa, mesmo local. Se o LL não tiver sido efetuado corretamente, é executado por um jogador da equipa contrária.
 - Se um jogador, efetua forma correta um LL, atira a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga. O executante não deve jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.
- 2. Infrações e sanções - Se, após a bola estar em jogo, o lançador tocar a bola novamente antes de esta ter sido tocada por outro jogador, é PLI ou PLD ou PP se mão na bola, exceto GR na sua área que é PLI.
 - Um adversário que distraia ou impeça de forma incorreta o executante (inclusive aproximando-se a menos de 2m da LL do local onde vai ser executado o lançamento) é CA por CAD e, se o LL tiver sido executado, é PLI.
 - Por qualquer outra infracção a esta Lei, o LL é repetido por um jogador da equipa adversária



Lei
16

O Pontapé de Baliza⁵⁰

- É assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um atacante, sem que um golo tenha sido marcado (ver também as Leis 8, 10, 13 e 15). Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, só contra a equipa adversária; se bola entrar diretamente na baliza do executante, é pontapé de canto à equipa adversária.
- 1. Procedimento:
 - A bola deve estar imóvel e é pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora;
 - A bola está em jogo logo que pontapeada, se move claramente;
 - Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de PP até que a bola esteja em jogo.
- 2. Infrações e sanções - Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes de esta ter sido tocada por outro jogador, é PLI ou PLD ou PP se mão na bola, exceto GR na sua área que é PLI.
 - Se, após a execução de um pontapé de baliza, estiverem adversários no interior da área de PP por não terem tempo de sair da mesma, o jogo deve prosseguir. Se um adversário que se encontra dentro da área de PP no momento em que o pontapé de baliza é executado, ou entrar na área de PP antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé de baliza é repetido. Se um jogador entrar na área de PP antes de a bola estar em jogo e cometer uma falta ou sofrer uma falta, é repetido e o jogador infrator pode ser CA ou CV, dependendo da infração. Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza é repetido.



Lei

17

O Pontapé de Canto

- É assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um defesa, sem que um golo tenha sido marcado (ver também as Leis 8, 12, 13, 15 e 16). Um golo pode ser marcado diretamente, mas só contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, pontapé de canto à equipa adversária.

- 1. Procedimento:

- A bola deve ser colocada dentro da área de canto mais próxima do local por onde a bola passou completamente a linha de baliza ou da posição do gr quando penalizado;
- 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.

- 2. Infrações e sanções - Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes de esta ter sido tocada por outro jogador, é PLI ou PLD ou PP se mão na bola, exceto GR na sua área que é PLI.



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 ca; dois ca 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.
- 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 - Recomeço do jogo quando o mesmo for interrompido pelo árbitro sem que tenha sido cometida uma infração, por exemplo uma lesão, bola defeituosa, etc. (ver Lei 8)
- 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 gr, 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 ca
- 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 gr dentro da sua própria área de pp)
- 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 CA
- Discrição - Julgamento por parte do árbitro ou outro elemento da equipa de arb 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 gr, 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 arb e que não conste nas fichas de jogo 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.
- 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.
- 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 CV ; se o jogo tiver começado, o jogador não pode ser substituído. Um Elemento Oficial 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 ca (em função do reg da comp)
- 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 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 incorrecto, lesivo, desrespeitoso; punível com 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 Reg das Comp podem permitir, sob certas condições climatéricas (alta humidade e temperatura), paragens para arrefecimento (entre 90seg e 3min) para permitir baixar a temperatura corporal.
- Paragem para hidratação - Os Reg das Comp podem permitir paragens para hidratação (não mais de 1min) para permitir aos jogadores se hidratarem.
- Penalizar - Punir, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um PL ou PP à equipa adversária.
- Pêñaltis - Anteriormente PMP - Método de decidir resultado de 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 5 pontapés para cada equipa, uma delas não pode igualar o resultado da outra, mesmo que tenha marcado em todos os pontapés restantes).
- Pontapé - Bola é pontapeada quando jogador estabelece contacto com bola com pé e/ou tornozelo
- PLD - PL a partir do qual pode ser marcado golo pontapeando bola diretamente para baliza adv
- PLI - Um PL a partir do qual só pode ser marcado um golo se outro jogador (de qualquer equipa) tocar na bola após esta ter sido pontapeada
- PL rápido - PL executado (com autorização árb) muito rapidamente após 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 Lei 11)
- 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 ; praticada por um jogador para obter uma vantagem injusta
- Sinal - Indicação física por parte de um árbitro ou qualquer elemento da equipa de arb; normalmente implica movimento da mão ou braço ou bandeira, ou utilização do apito
- Sistema híbrido - Uma combinação de materiais artificiais e naturais para se criar um terreno de jogo, que requer luz solar, água, circulação do ar e que se corte a relva.
- Suspender - Interromper um jogo por um certo período de tempo com a intenção de o recomeçar, por ex, em caso de nevoeiro, chuva forte, trovoada, lesão grave.
- Tackle - Uma disputa de bola com o pé (no solo ou no ar).
- Tempo adicional - Tempo concedido no final de cada parte do jogo para compensar tempo “perdido” devido a subs, lesões, sanções disciplinares, celebração de golos, etc.
- Terreno de jogo (campo) - área de jogo que está delimitada pelas LL, linhas baliza e redes balizas
- Vantagem - O árbitro permite que o jogo prossiga quando é cometida uma infração se esta beneficiar a equipa não infratora.



Diretrizes Práticas Para os elementos da equipa de arbitragem

Posicionamento, Movimentação e Trabalho de Equipa

• 1 – Posicionamento Geral e Movimentação:

- A melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão. Todas as recomendações referentes ao posicionamento devem ser adaptadas em função das informações específicas sobre as equipas, os jogadores e os acontecimentos surgidos durante o jogo.
- Recomendações:
 - O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o aa mais próximo
 - O aa mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal
 - Acompanhar o jogo numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo e manter o aa mais próximo no seu campo de visão
 - O árbitro deve encontrar-se suficientemente perto da jogada para observar o jogo, mas sem interferir no mesmo
 - “O que é preciso ver” nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também tem que prestar atenção:
 - aos confrontos de jogadores sem bola
 - às possíveis infrações na zona para onde se dirige o jogo
 - às infrações que são cometidas depois da bola ter sido afastada

- Posicionamento dos AA e AAS:
 - Aas - Linha do penúltimo defensor ou da bola. Devem estar sempre de frente para o TJ, mesmo durante a corrida- Laterais devem ser utilizados para distâncias curtas, pois são importantes para ajuizar foras de jogo e garantir um melhor campo de visão;
 - AAAs – atrás da linha de baliza, exceto quando têm que mover-se para a linha de baliza para ver um golo não golo. Não estão autorizados a entrar no TJ, exceto em circunstâncias excepcionais.
- 2 – Posicionamento e Trabalho de Equipa
 - Consulta:
 - No que se refere a consultas sobre questões disciplinares, um olhar e um sinal discreto de mão do aa para o árbitro são normalmente suficientes. No caso de ser necessária uma consulta direta, o aa pode penetrar 2-3m no tj. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do tj, para evitar que a sua conversa possa ser entendida e para observar os jogadores e o tj.
 - Pontapé de canto - Durante a execução de um pontapé de canto, o AA deve colocar-se atrás da bandeira, no enfiamento da linha de baliza. Nesta posição, ele deve ter o cuidado de não interferir com o executante. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro da área de canto.
 - PL - o AA deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o fora de jogo. Entretanto ele deve estar pronto para seguir a trajetória da bola, correndo ao longo da LL, até à bandeira de canto, no caso de o remate ser direto à baliza.
 - Situações de “golo ou não golo“ :
 - Se foi obtido um golo sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o AA devem estabelecer contacto visual e o AA deve correr rapidamente ao longo da ll 25 a 30m na direção da linha de meio-campo, sem levantar a sua bandeira.
 - Se foi obtido um golo, mas a bola parece, entretanto, continuar em jogo, o AA deve primeiramente levantar a sua bandeira para chamar a atenção do árbitro e depois seguir o procedimento habitual, correndo rapidamente ao longo da ll 25 a 30m na direção da linha de meio-campo.
 - Se a bola não tiver atravessado totalmente a linha de baliza e o jogo tiver prosseguido normalmente porque não foi golo, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o AA e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.

- Pontapé de baliza - Os AA devem primeiro controlar se a bola está dentro da área de baliza. Se a bola não se encontra no local correto, o AA não deve mover-se da sua posição, deve estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira. Logo que a bola se encontre no local correto dentro da área de baliza, o AA desloca-se para a posição que lhe permita verificar a linha de fora de jogo. Contudo, se houver AAA, o AA deve colocar-se na linha de fora de jogo e o AAA deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza, e verificar se a bola é colocada dentro da área de baliza. Se a bola não for colocada corretamente, o AAA deve comunicá-lo ao árbitro
- GR solta a bola das mãos - Os AA devem colocar-se no enfiamento da linha da área de pp e verificar se o GR toca a bola com as mãos fora da área de PP. Logo que o GR solte a bola das mãos, os AA devem colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo.
- Pênaltis - Um dos AA deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza. O outro AA deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores. Se houver AAA, estes devem colocar-se em cada interseção da linha de baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da baliza respetivamente, exceto quando é usada tecnologia da linha de golo, quando só é necessário um AAA. Neste caso o AAA 2 e o AA 1 devem controlar os jogadores no círculo central e o AA 2 e o 4ºArb devem controlar as áreas técnicas.
- PP - O AA deve colocar-se na interseção da linha de baliza com a área de PP. Nos casos em que a tecnologia possa ser utilizada para avaliar o adiantamento do gr ou uma situação de golo/não golo (p. ex. TLG ou VAR), recomenda-se que o AA se posicione na LL em linha com a marca de pp (que é a linha de fora de jogo), uma vez que estar posicionado na linha de baliza cria um risco acrescido de não conseguir regressar a uma posição correta para ajuizar uma eventual posição de fora de jogo se a bola ressaltar. Se houver AAA estes devem colocar-se na interseção da linha de baliza com a área de baliza e o AA deve colocar-se em linha com a marca de pp (que está na linha do fora de jogo).
- Confrontações em grupo - Em situações de confrontações em grupo de jogadores, o AA mais próximo pode penetrar no tj para ajudar o árbitro. O outro AA deve observar e tomar nota dos pormenores do incidente. O 4ºArb deve permanecer nas proximidades das áreas técnicas.
- Distância exigida - Quando haja um PL muito perto da LL, onde se encontra o AA, este pode entrar no tj (normalmente a pedido do árbitro) para se assegurar que os jogadores estão a 9,15m da bola. Neste caso, o árbitro deve esperar até que o AA retome o seu lugar antes de recomeçar o jogo.
- Substituição - Se não existir 4ºArb, o AA deve mover-se para a linha de meio-campo para ajudar no processo de subs; o árbitro deve esperar que ele retome o seu lugar antes de recomeçar o jogo. Se existir 4ºArb, o AA não tem necessidade de se deslocar até à linha de meio-campo, porque o processo da subs é executado pelo 4ºArb, a menos que decorram várias subs simultaneamente; neste caso o AA move-se para a linha de meio-campo para ajudar o 4ºArb.

Linguagem Corporal, Comunicação e Apito

- 1 – Árbitros:

- Linguagem corporal – Ferramenta que usa para ajudar a controlar o jogo e a mostrar autoridade e autodomínio. Não deve ser usada para explicar uma decisão.

- Apito –

- Necessário para:

- o pontapé de começo (1^a e 2^a partes e do prolongamento) ou o recomeço após um golo;
 - a interrupção do jogo para PL ou PP;
 - suspender ou dar o jogo por terminado;
 - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo;
 - o recomeço de jogo nos PL, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar e nos PP;
 - o recomeço do jogo depois de uma interrupção devida a CA ou CV, lesão ou subs.

- NÃO é necessário para:

- a interrupção do jogo para um evidente pontapé de baliza, pontapé de canto, LL ou golo;
 - O recomeço do jogo depois de a maior parte dos PL, pontapé de baliza, pontapé de canto, LL ou BS.
- Se o árbitro pretende que o(s) jogador(es) espere(m) pelo apito antes de recomeçar(em) o jogo (por ex, enquanto se assegura que os jogadores defensores estão a 9,15 m da bola num PL), o árbitro deve anunciar claramente ao(s) jogador(es) atacante(s) que o jogo não recomeça enquanto ele não apitar.

• 2 – AA:

- Sinal BEEP – Só utilizado em caso de necessidade, por ex:
 - Fora de jogo;
 - Faltas (fora do campo de visão do árbitro);
 - LL, pontapés de canto, baliza ou golos (situações difíceis).
- SCA - Nos casos em que é usado um SCA, o árbitro informa os AA antes do jogo quando é apropriado o uso do SCA a complementar um sinal físico, ou em vez do mesmo.
- Técnica da bandeira - A bandeira do AA deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro. Isto normalmente significa que o AA mantém a bandeira na mão mais próxima do árbitro. Para fazer um sinal, o AA deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o terreno de jogo, estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero). A bandeira deve ser como uma extensão do braço. O AA deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o AA deve mudar a bandeira de mão por baixo do nível da cintura. Se o AA assinala que a bola saiu do TJ, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba.
 - Se o AA assinala uma infração punível com CV e o seu sinal não foi visto imediatamente pelo árbitro:
 - se o jogo foi interrompido, deve recomeçar, de acordo com as Leis do Jogo (PL, PP, etc.)
 - se o jogo já recomeçou, o árbitro pode tomar medidas disciplinares, mas não pode conceder um PL ou PP
- Gestos - Regra geral, os AA devem abster-se de qualquer sinal feito com a mão de forma ostensiva. No entanto, em certos casos, um sinal discreto com a mão livre poderá ser uma preciosa ajuda para o árbitro. Esse sinal com a mão deve ser claro e inequívoco, devendo ser definido e aprovado na reunião preparatória do jogo.
- Pontapé de Canto/Pontapé de Baliza - Se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza o AA deve levantar a bandeira com a mão direita para indicar ao árbitro que a bola saiu do TJ e no caso de ter saído:
 - perto do AA - indicar se se trata de um pontapé de baliza ou pontapé de canto.
 - longe do AA - estabelecer contacto visual com o árbitro e seguir a sua decisão.
 - Se a bola ultrapassa claramente a linha de baliza, o AA não necessita de levantar a bandeira para indicar que a bola saiu do TJ. Se a decisão de pontapé de baliza ou pontapé de canto for óbvia, não é necessário fazer um sinal, especialmente quando o árbitro faz um sinal.

- Faltas - O AA deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma infração seja cometida perto dele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as outras situações, ele só deve intervir quando lhe seja pedido. Então transmite ao árbitro o que viu e ouviu, indicando os jogadores implicados. Antes de assinalar uma infração, o AA deve assegurar-se se:
 - a infração foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou se o campo de visão do árbitro estiver obstruído
 - o árbitro não teria aplicado a lei da vantagem
- Quando uma falta ou uma infração é cometida, que requeira um sinal por parte do AA, este deve Levantar a sua bandeira com a mesma mão que vai utilizar para indicar a direção, de maneira a indicar claramente ao árbitro quem cometeu a falta; estabelecer contacto visual com o árbitro e agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos)
- Faltas dentro da área de PP - Se uma falta é cometida por um defensor dentro da área de PP, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do AA, este deve, em 1º lugar estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e se tomou alguma decisão. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão, o AA deve então levantar a sua bandeira e fazer o sinal “beep”, deslocando-se depois ao longo da LL em direção à bandeira de canto.
- Faltas fora da área de PP - Se uma falta é cometida por um defensor fora da área de PP (perto da linha limite), o AA deve estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou, e levantar a bandeira, se necessário. Em situações de contra-ataque, o AA deve ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta e se foi dentro ou fora da área de PP. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar. O AA deve mover-se claramente ao longo da LL em direção à linha de meio-campo para indicar se a infração foi cometida fora da área de PP.
- Situações de golo - não golo - Se for claro que a bola atravessou totalmente a linha, o AA deve estabelecer um contacto visual com o árbitro, sem fazer qualquer sinal adicional. Nas situações em que seja marcado golo, mas não seja claro se a bola atravessou a linha, o AA deve 1º levantar a bandeira para atrair a atenção do árbitro e depois confirmar o golo.
- Fora de jogo - A primeira ação de um AA para assinalar um fora de jogo é levantar a sua bandeira. Em seguida, se o árbitro tiver interrompido o jogo, deve usar a bandeira para indicar a zona do terreno de jogo em que ocorreu a infração. Se o árbitro não vir imediatamente a bandeira, o AA deve manter o sinal até que o árbitro se aperceba ou até que a bola seja claramente controlada pela equipa defensora.
- PP - Se o GR se adianta declaradamente antes de a bola ser pontapeada e evita que o golo seja marcado, o AA deve indicar que o GR se adiantou, de acordo com as instruções transmitidas pelo árbitro antes do início do jogo.
- Substituição - Logo que o AA tenha sido informado (pelo 4ºArb ou elemento oficial da equipa) que uma subs foi solicitada, o AA deve assinalá-lo ao árbitro na interrupção seguinte.
- LL - Se a bola ultrapassou a LL:
 - perto do AA – este deve assinalar diretamente a direção do LL
 - longe do AA e que o LL é evidente – o AA deve assinalar diretamente o LL
 - longe do AA, mas este tem dúvidas acerca da direção– deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto visual com ele e seguir o seu sinal

- 1. Vantagem:
 - gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente COG;
 - local em que a infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa;
 - oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária;
 - ambiente em que o jogo decorre.
- 2. Recuperação do tempo perdido - Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida. Apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.
- 3. Agarrar um adversário - Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de PP por ocasião dos pontapés de canto e dos PL. Nestas situações, o árbitro deve:
 - chamar a atenção de todo o jogador que agarre um adversário antes de a bola estar em jogo
 - CA o jogador se ele continua a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo
 - conceder um PLD ou um PP e CA o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo
- 5. Lesões - A segurança dos jogadores é o mais importante; por este motivo, o árbitro deve facilitar a missão das equipas médicas, especialmente nos casos de uma lesão de grave ou quando ocorre uma lesão na cabeça.
- 6. Avaliação e tratamento após uma infração punível com CA ou CV -
 Anteriormente, um jogador lesionado que fosse objeto de atenção por parte do médico no TJ tinha de sair antes do recomeço. Isto pode ser injusto se um adversário tiver causado a lesão, já que a equipa infratora tem vantagem numérica quando o jogo recomeça. Contudo, esta exigência foi introduzida porque os jogadores usavam frequentemente de maneira antidesportiva uma lesão para RRJ por razões táticas.
 - Para encontrar um equilíbrio entre estas duas situações injustas, o IFAB decidiu que só quando se trata de uma infração física em que o adversário é CA ou CV é que um jogador pode ser avaliado e tratado rapidamente e permanecer no TJ.
 - Em princípio, o atraso não deve ser maior do que quando um médico ou médicos entra(m) no terreno para avaliar uma lesão. A diferença é que antes o árbitro costumava fazer entrar o(s) médico(s) e fazer sair o jogador e agora o(s) médico(s) sai/saem, mas o jogador pode ficar.
 - De modo a garantir que o jogador lesionado não usa ou prolonga o atraso de modo incorreto, os árbitros devem estar atentos à situação do jogo e a qualquer potencial razão tática para RRJ; informar o jogador lesionado que, se for necessária atenção médica, o processo deve ser rápido e fazer sinal ao(s) médico(s) (não aos maqueiros) e, se possível, recordar-lhes que devem ser rápidos.
 - Como orientação geral, o recomeço não deve ser retardado por mais de cerca de 20-25 seg depois de todos estarem prontos para o jogo recomeçar, exceto no caso de uma lesão grave e/ou na avaliação de uma lesão na cabeça.



IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATION FOOTBALL



Tiago
Bolegas

