

Arbitragem e as leis de jogo

CURSO DE TREINADOR DE FUTEBOL

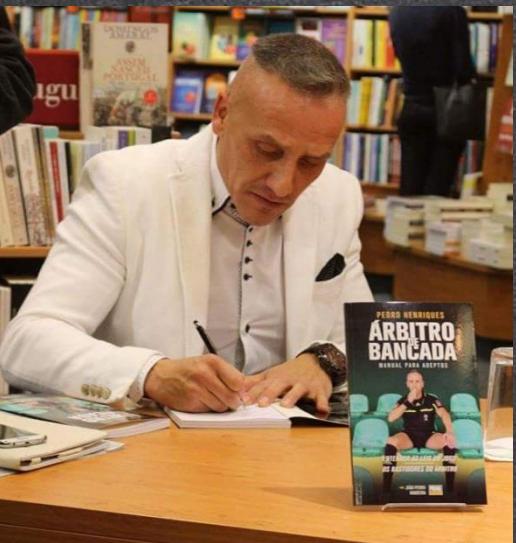
ÍNDICE

1^a Parte (3x3h)

- LEIS DE JOGO

2^a Parte (1x3h)

- O ÁRBITRO (Acesso, Perfil, Relacionamento Árbitro/Treinador)
- OBSERVADOR
- FORMAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO (ÁRBITRO/OBSERVADOR)
- AVALIAÇÃO (ÁRBITRO E OBSERVADOR)
- CONSELHO DE ARBITRAGEM
- ORGANIZAÇÃO VERTICAL



CURSO DE TREINADOR DE FUTEBOL

LEIS DE JOGO

INSTAGRAM
pedrohenriques_oficial

Tenente Coronel de Infantaria

Licenciado em Ciências Militares pela Academia Militar

Mestre em Gestão da Formação Desportiva pela Faculdade de Motricidade Humana

Doutorando Motricidade Humana – Treino Desportivo

Professor Especialista na área de Educação e Formação (Desporto)

Professor Organização e Gestão das Atividades Físicas, Nutrição (ISCE) e Leis de jogo Mestrado em Futebol (ISCE)

Professor (Nutrição) Escola de Massagem e Motricidade Aplicada (EMMA) e na Escola de Armas (Mafra)

Formador de Arbitragem dos Cursos de treinadores de Futebol (MEDIÁTICA e SAPIENTA)

Comentador para Assuntos de Arbitragem

Comentador Jornal PÚBLICO para Assuntos de Arbitragem

Comentador Revista Digital 4MEN para Assuntos de Arbitragem

Ex árbitro da 1ª categoria nacional (1990 – 2010)

Autor de 3 Livros (O treino da Tomada de Decisão do Árbitro; Ciência da Arbitragem "Co Autor"; Árbitro de Bancada)

Agenciado por OXY AGENCY

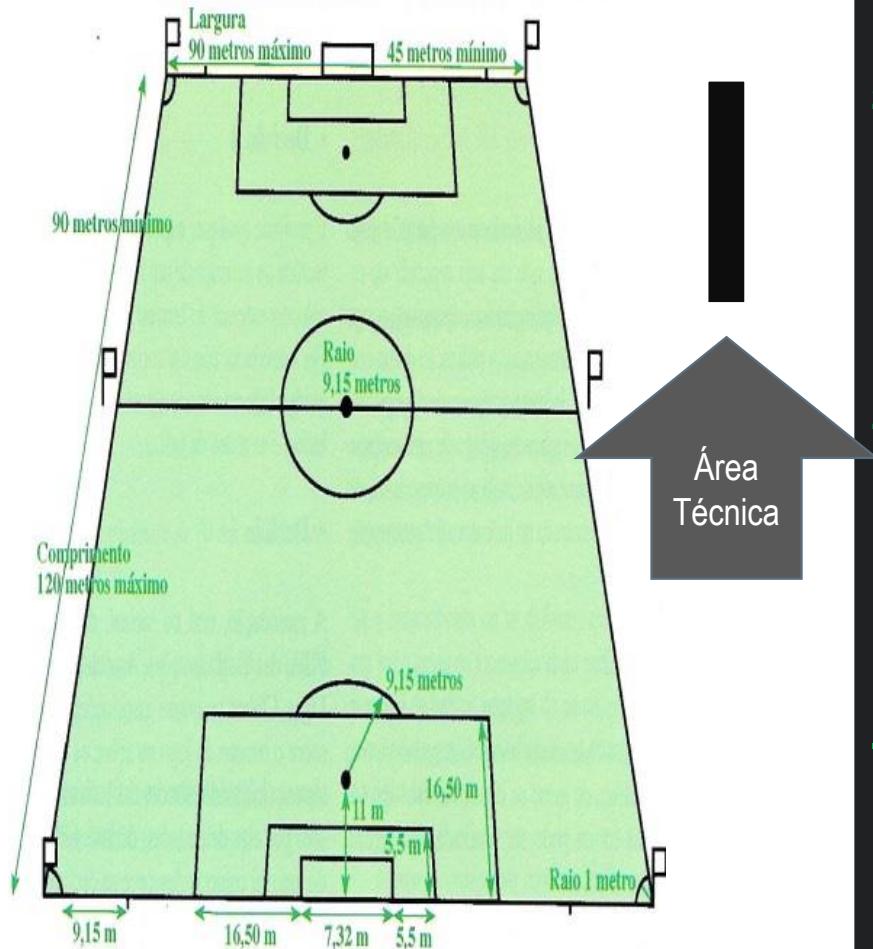
Embaixador , do Health Club FITNESSHUT, Lyfe Taste Vinhos, APPC Leiria, A80 Residência Sénior

Blog foradojogo.pt



LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

MEDIDAS DO SISTEMA MÉTRICO



LEI GERAL

Comprimento

Mínimo 90 a Máximo 120

Largura

Mínimo 45 a Máximo 90

JOGOS INTERNACIONAIS

Comprimento

Mínimo 100 a Máximo 110

Largura

Mínimo 64 a Máximo 75

TAÇA PORTUGAL & C.Portugal

Comprimento

Mínimo 100 a Máximo 105

Largura

Mínimo 64 a Máximo 68

1ª LIGA

Delimitam dimensões 105/68



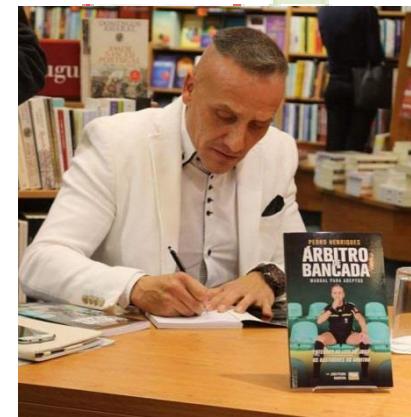
LEI 2 - A BOLA



- A Bola é esférica
- É feita de material adequado.
- Tem uma circunferência de 70 cm no máximo e 68 cm no mínimo.
- Pesa no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo de jogo.
- A sua pressão situa-se entre 0,6 e 1,1 atmosferas (600 - 1100 g/cm²)

- **Substituição da Bola Defeituosa**
- Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo: O jogo será interrompido. O jogo recomeça, com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou
- Se a bola rebenta ou se deforma quando não está em jogo antes da execução de um pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de grande penalidade ou dum lançamento de linha lateral: O jogo recomeça em conformidade. A bola só pode ser substituída durante o jogo com autorização do árbitro

LEI 2 - A BOLA



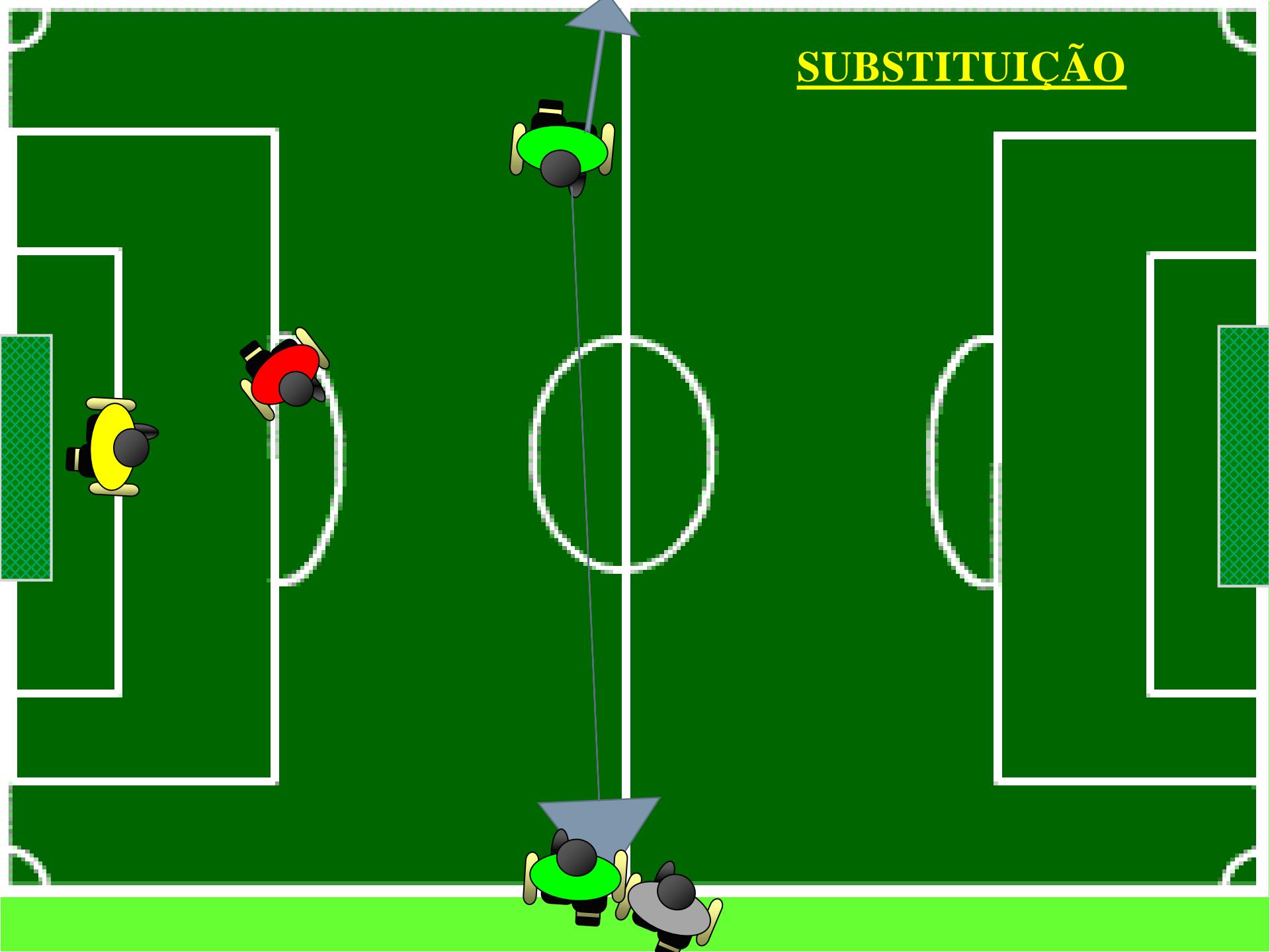
- Decisões do International Board
- "*FIFA QUALITY PRO*"
- "*FIFA QUALITY*"
- "*INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD*"
- Somente podem figurar:
 - O logotipo da competição
 - O nome do organizador da competição
 - A marca do fabricante da bola

LEI 3 – OS JOGADORES



- **Jogadores;**
 - Todos os jogos são disputados por duas equipas compostas cada uma de **11** jogadores no máximo, dos quais um será o guarda-redes.
 - Nenhum jogo pode ter lugar se uma das equipas dispuser de menos de 7 jogadores.
- **Competições Oficiais**
 - O número de substituições até um máximo de **5** que podem ser usadas em qualquer jogo de uma competição oficial
 - Competições de futebol masculino e feminino das equipas principais da mais alta divisão ou Seleções A em que o máximo é de **3**
 - O regulamento da competição deve precisar o número de substituições
 - Entre **3** (mínimo) e **12** (máximo)
- **Suplente adicional no Prolongamento**
- **Outros Jogos**
- **Seleções Nacionais A – Máximo de **6****

SUBSTITUIÇÃO

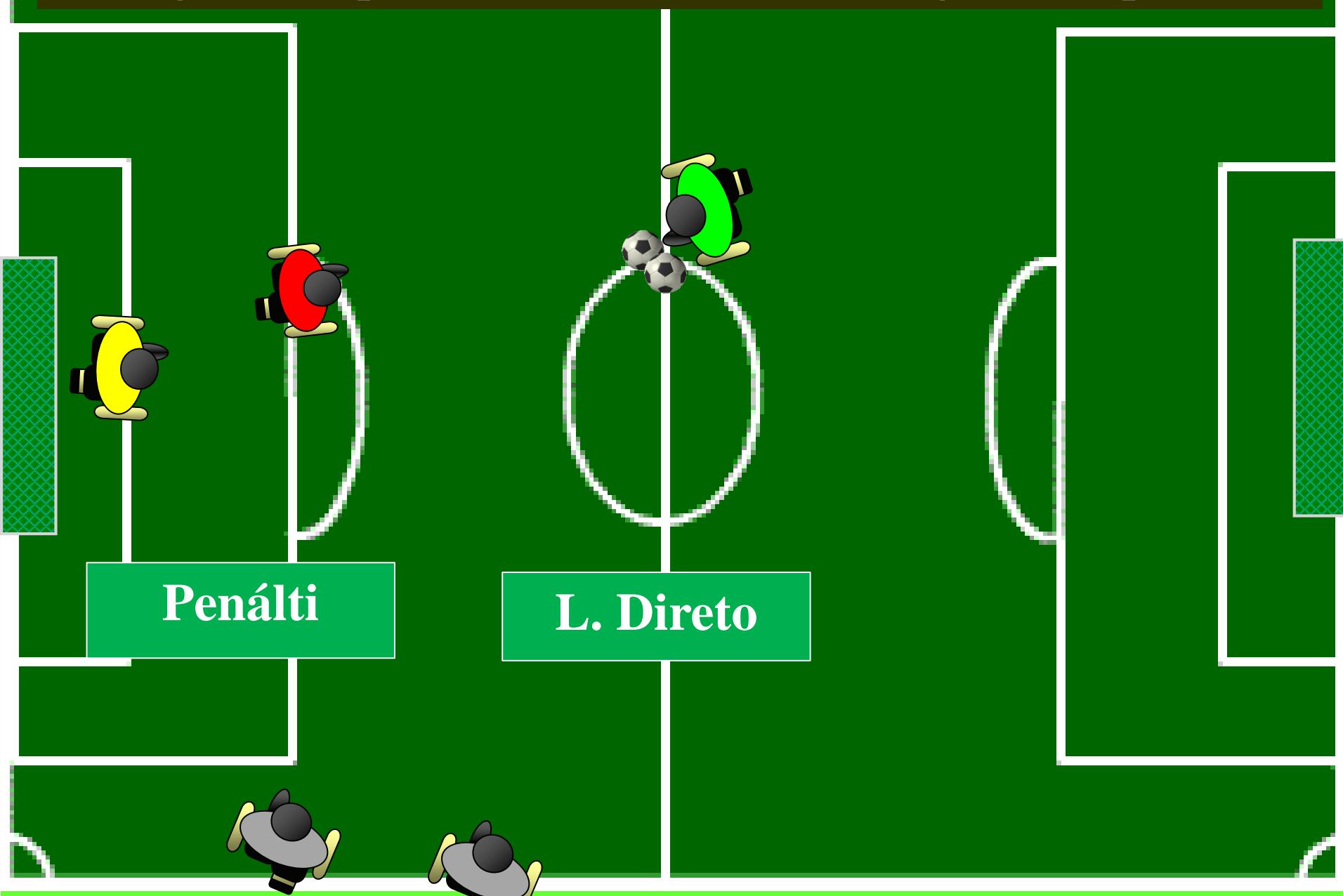


LEI 3 – OS JOGADORES



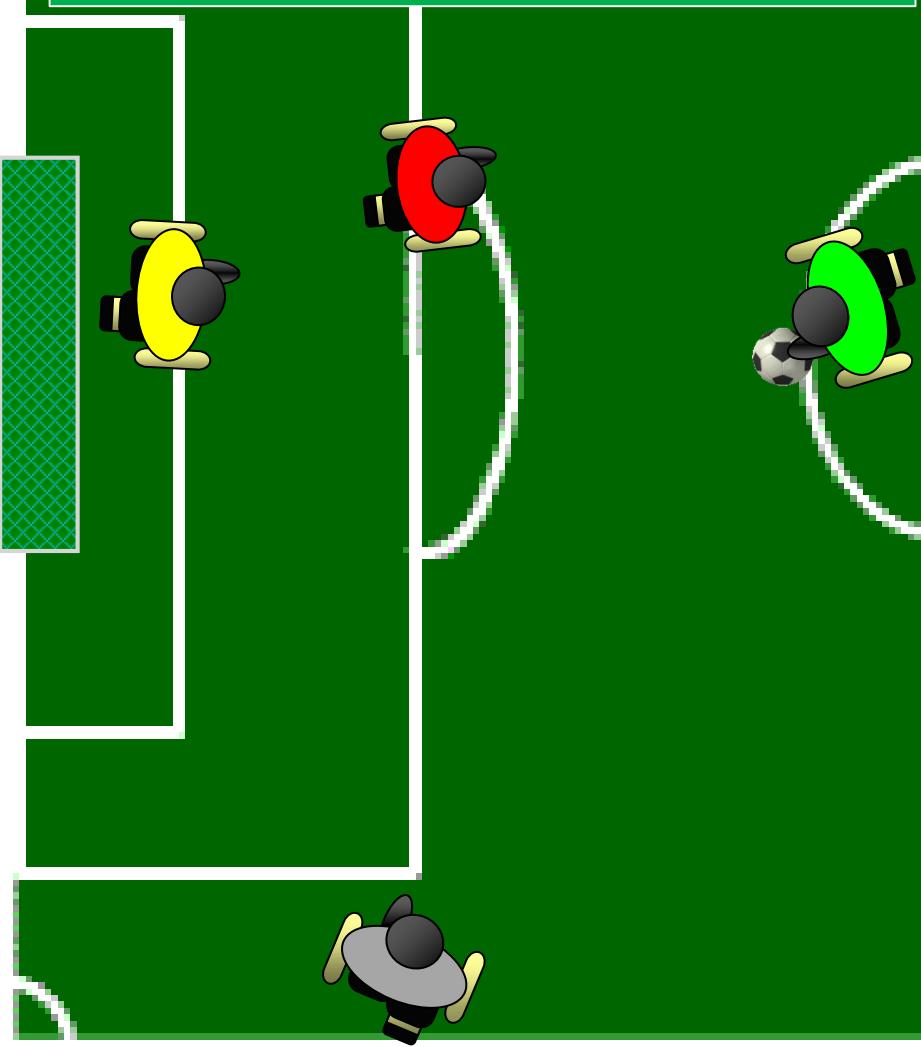
- O árbitro deve ser informado previamente de cada substituição pretendida
- **O suplente só pode penetrar no terreno de jogo depois da saída do jogador que vai substituir e após ser autorizado por um sinal do árbitro**
- O suplente só pode penetrar no terreno de jogo a partir da linha de meio-campo e durante uma paragem de jogo
- **A substituição considera-se consumada no momento em que o suplente penetra no terreno de jogo**
- O suplente torna-se então jogador e o jogador que ele substituiu deixa de ser jogador
- **Um jogador que foi substituído já não pode participar no jogo**
- **Todos os suplentes estão sujeitos à autoridade e decisões do árbitro, quer sejam ou não chamados a jogar**

Jogador Suplente, Elemento oficial, Jogador Expulso

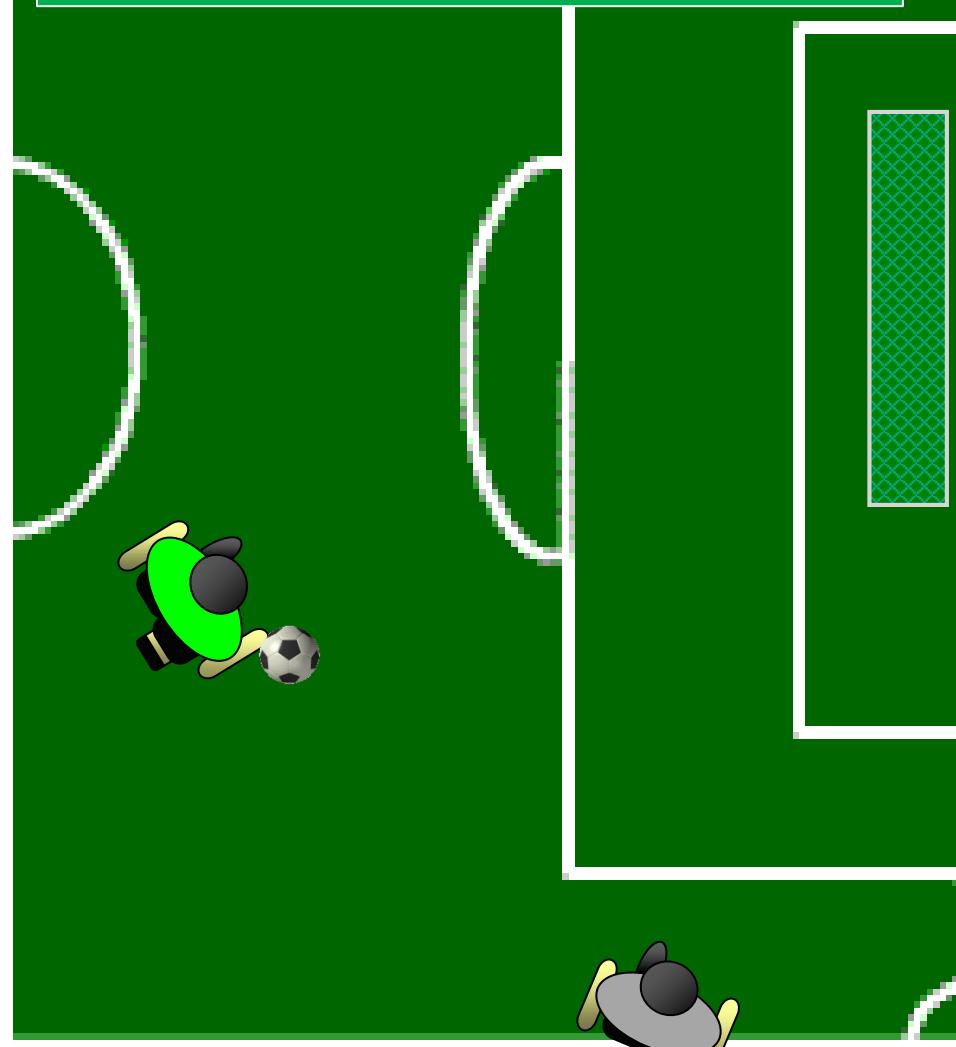


Alguma coisa ou alguém que não seja jogador

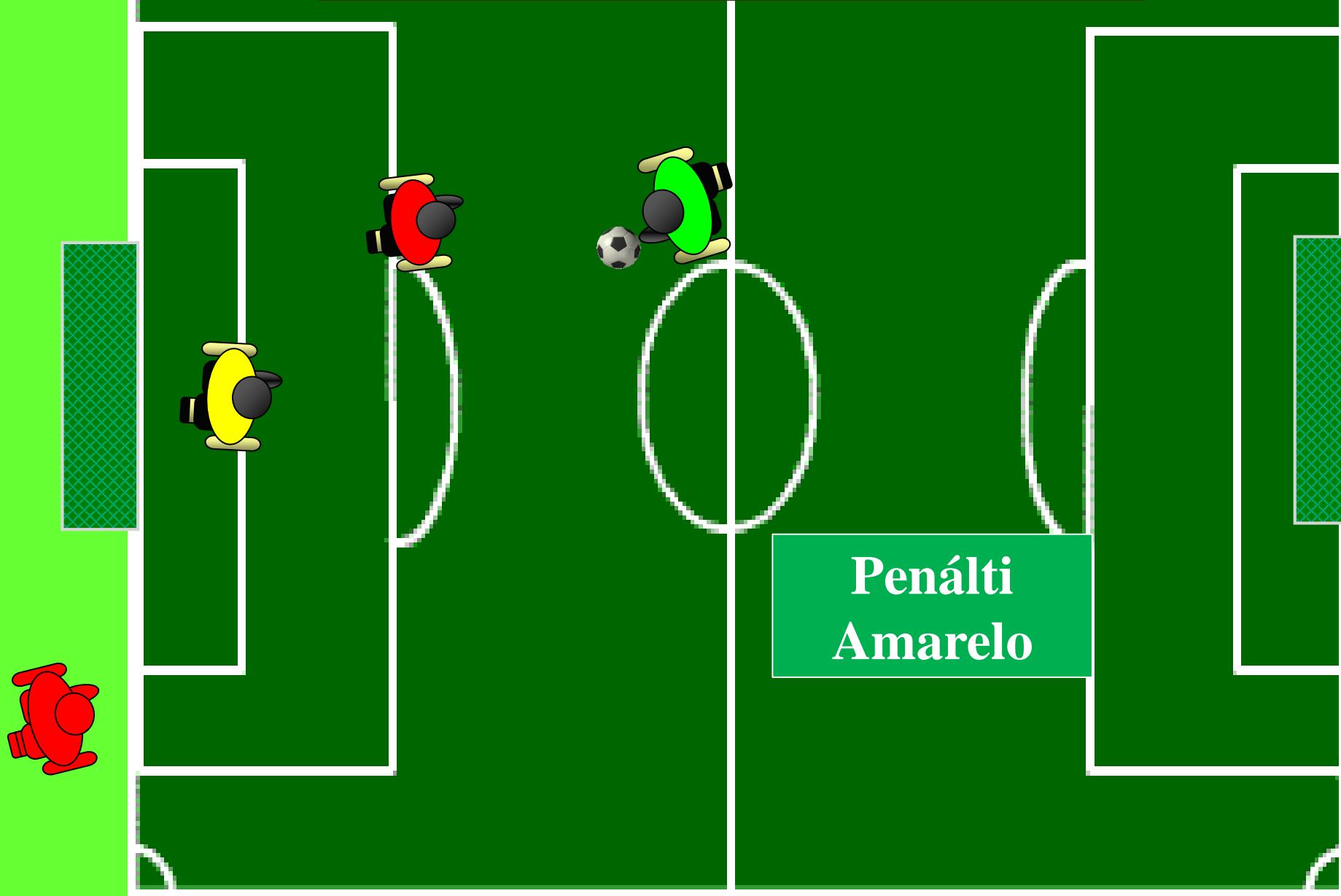
Bola ao Solo – Se interfere



Golo – Se toca entra e
não interfere



Jogador Suplente no aquecimento



LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES



- Camisola com mangas
- Calções
- Meias
- Caneleiras
- Calçado

LEI 4 – CALÇÕES TÉRMICOS

da mesma cor que os calções ou a sua parte terminal; a mesma cor deve s



LEI 4 – CAMISOLA DE AQUECIMENTO

da mesma cor que os calções ou a sua parte terminal; a mesma cor deve ser

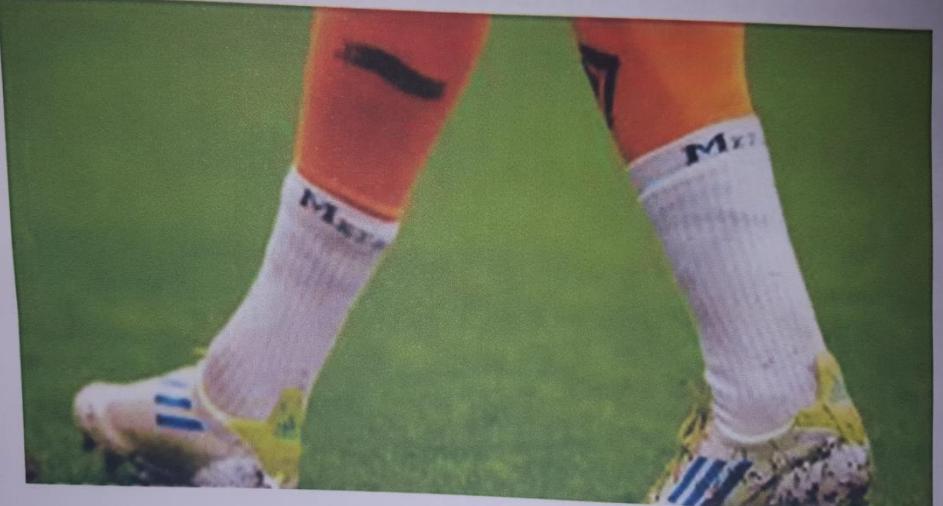
mesma cor



© zerozero.pt - Carlos Alberto Costa

LEI 4 – MEIAS

(em baixo mostram o que não será mais permitido)

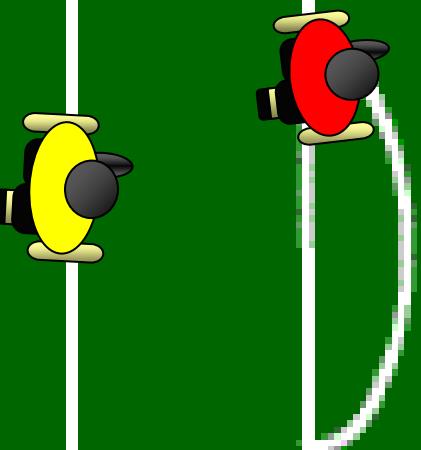


LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES



- **Guarda Redes**
- **Cores dos jogadores**
- **Proteções**
- **Sistemas eletrónicos**
- **Slogans, Mensagens, Imagem ou Publicidade**
- **Sair/Entrar terreno jogo troca equipamento**
- **Jóias**

Perder a Bota/Caneleira Acidentalmente



**Perde Bota/Caneleira
Acidentalmente**
Permite continuar
Até próxima interrupção
Depois volta a regularizar

LEI 5 – O ÁRBITRO



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 de Jogo no encontro para que tenha sido nomeado.

LEI 5 – O ÁRBITRO



Equipamento do Árbitro

- Apito, Relógio, Cartões Vermelho/Amarelo
- Bandeiolas Bip, Intercomunicadores, Sist. Electrónicos monitorização.

Proibidas

- Jóias e Câmaras.

Sinais do Árbitro

- LD, LI, PP, VANTAGEM, CV, CA, PC, PB
- . VERIFICAÇÃO CHECK, REVISÃO TV



Um jogador que se tenha lesionado numa falta
em que o adversário foi Advertido/Expulso
pode ser rapidamente assistido ou tratado e
Permanecer no terreno de jogo



Um jogador sai para regularizar equipamento

4º árbitro verifica

Árbitro dá sinal para entrar

Tudo isto com o jogo a decorrer

Jogador entra não precisa do jogo interrompido

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM



- ÁRBITROS ASSISTENTES
- ÁRBITROS ASSISTENTES ADICIONAIS
- 4º ÁRBITRO
- VAR
- AVAR
- ÁRBITROS ASSISTENTES DE RESERVA

Árbitros
Assistentes

Árbitro Assistente Reserva

4º Árbitro

VAR / AVAR

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM



Árbitros Assistentes

- Quando a bola sai completamente do terreno de jogo
- A que equipa pertence o lançamento da linha lateral, ou se há pontapé de canto ou de baliza
- Quando um jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora de jogo
- Quando é solicitada uma substituição
- Quando, nos pontapés de grande penalidade, o guarda-redes se move para a frente antes que a bola seja chutada e se a bola transpõe a linha
- Podem, nomeadamente, penetrar no terreno de jogo para garantir que a distância de 9,15m seja respeitada.

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 e estar em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo

- Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes que não deve exceder 15 minutos.
- É permitida uma pequena paragem para hidratação. Que não pode exceder 1 minuto.

Recuperação do tempo perdido

Cada parte deve ser prolongada para recuperar todo o tempo perdido ocasionado por:

- As substituições
- Avaliação das lesões ou transporte dos jogadores para fora do terreno de jogo
- Perdas de tempo
- Sanções disciplinares
- Paragens para hidratação
- Qualquer outra causa (atraso significativo do recomeço de jogo, celebração de golos)
- Checks e revisões efetuadas pelo VAR

Pontapé de Penálti (prolonga a duração de cada parte)

LEI 8 – O COMEÇO E O RECOMEÇO DO JOGO

Pontapé de saída

- **No começo do jogo, Depois de ser marcado um golo, No começo da segunda parte do jogo, No começo dos prolongamentos.**

Pontapé livre direto/indireto

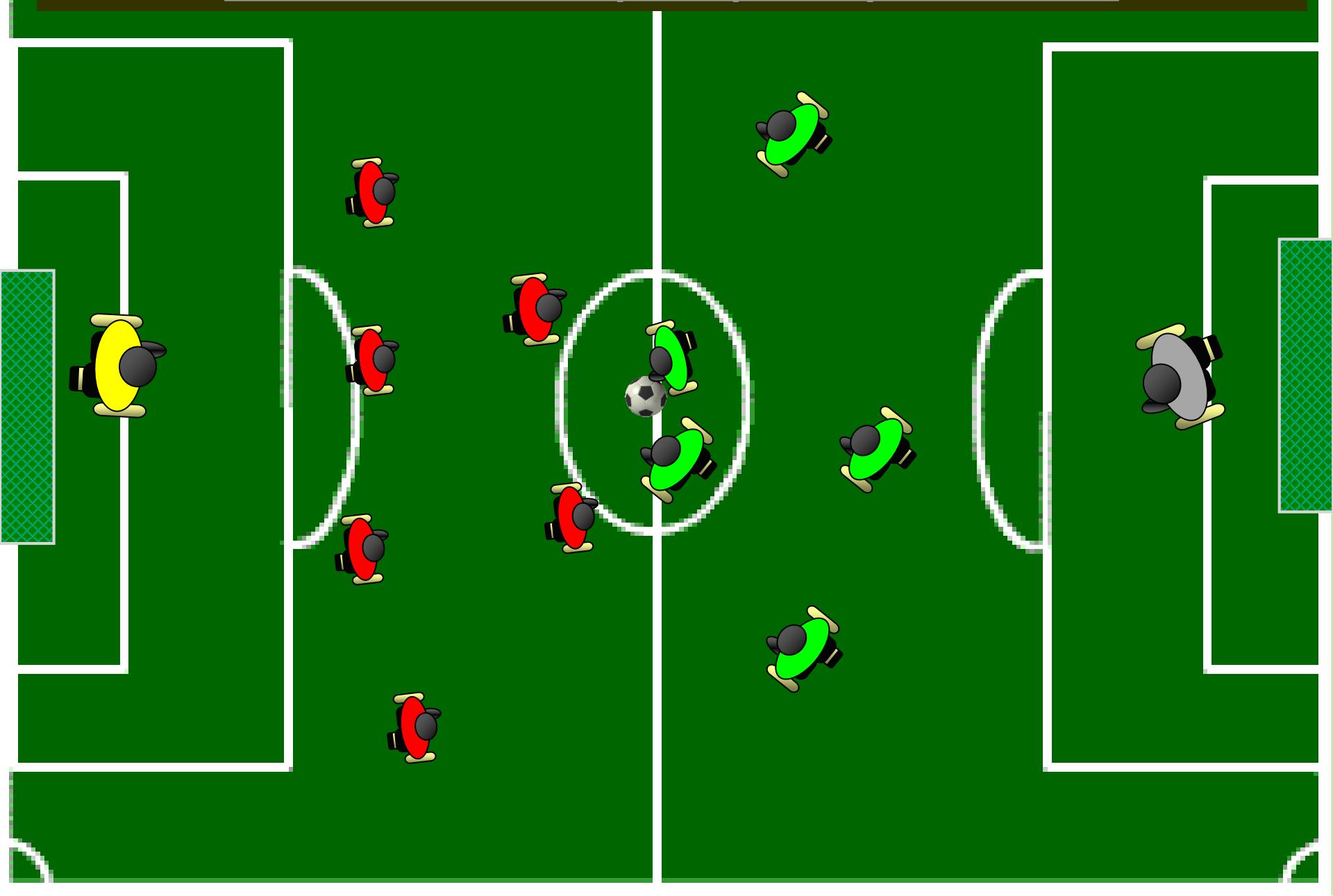
Pontapé de penálti

Lançamento linha lateral

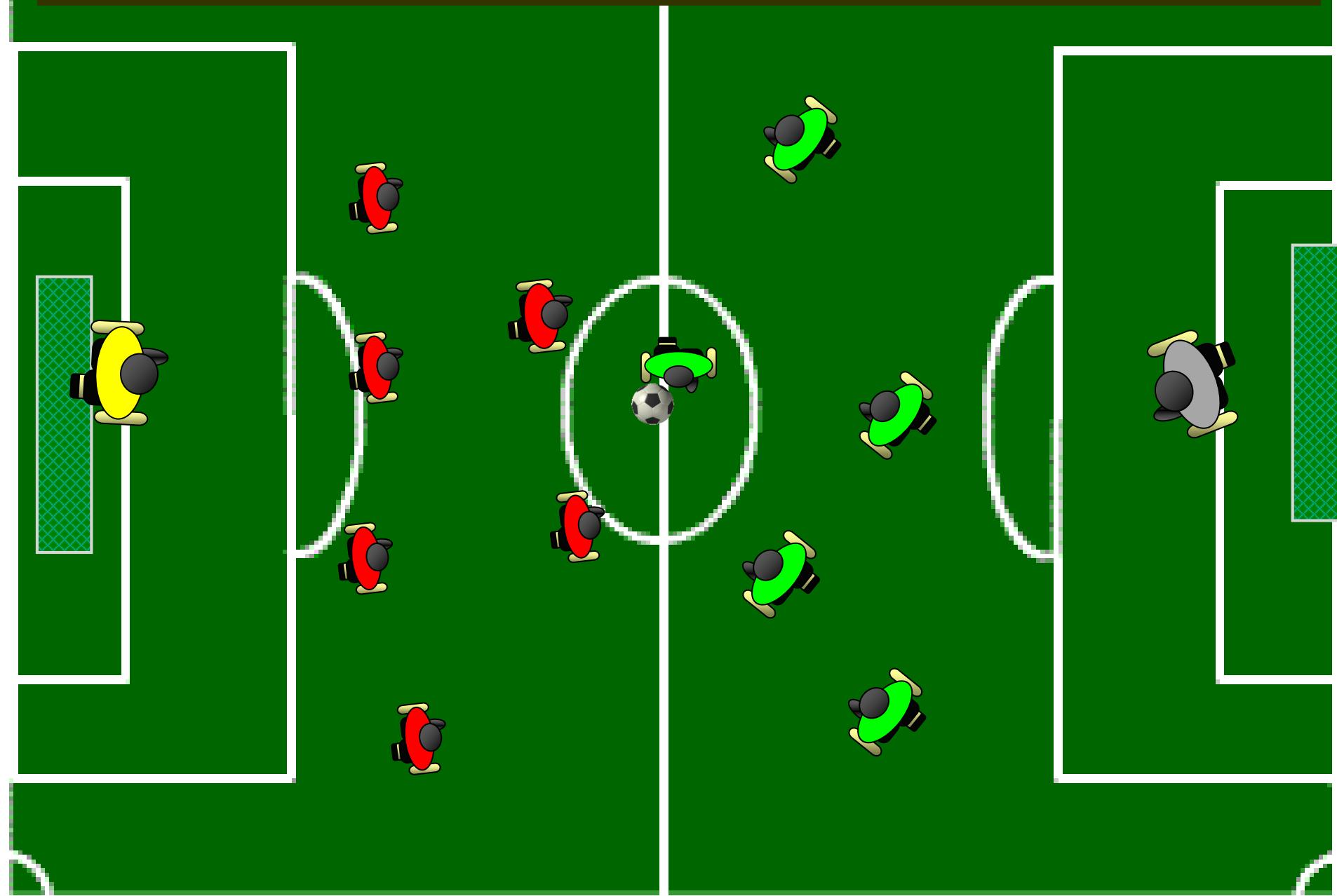
Pontapé de baliza e de canto

Bola ao solo

A bola tinha de ser pontapeada para a frente



A bola tem de se mover claramente para estar em jogo



LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

A bola está fora de 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

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:

- Ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeirola de canto
- Ressaltar para o terreno de jogo ou permanecer no terreno de jogo após ter tocado em qualquer elemento da equipa de arbitragem

LEI 10 – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DE UM JOGO

- Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infracção às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado.
- A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marquem nenhum, o jogo será declarado empatado
- Procedimentos após um jogo ou eliminatória a duas mãos para desempatar;
 - Regra dos golos marcados fora
 - 2 períodos iguais de prolongamento de 15 min
 - Pontapés de marca de penálti

Procedimento antes de os PP terem início

Moeda ao ar para escolher baliza

Moeda ao ar para 1º GP

GR pode ser substituído em qq altura

jogador lesionado fora pode participar

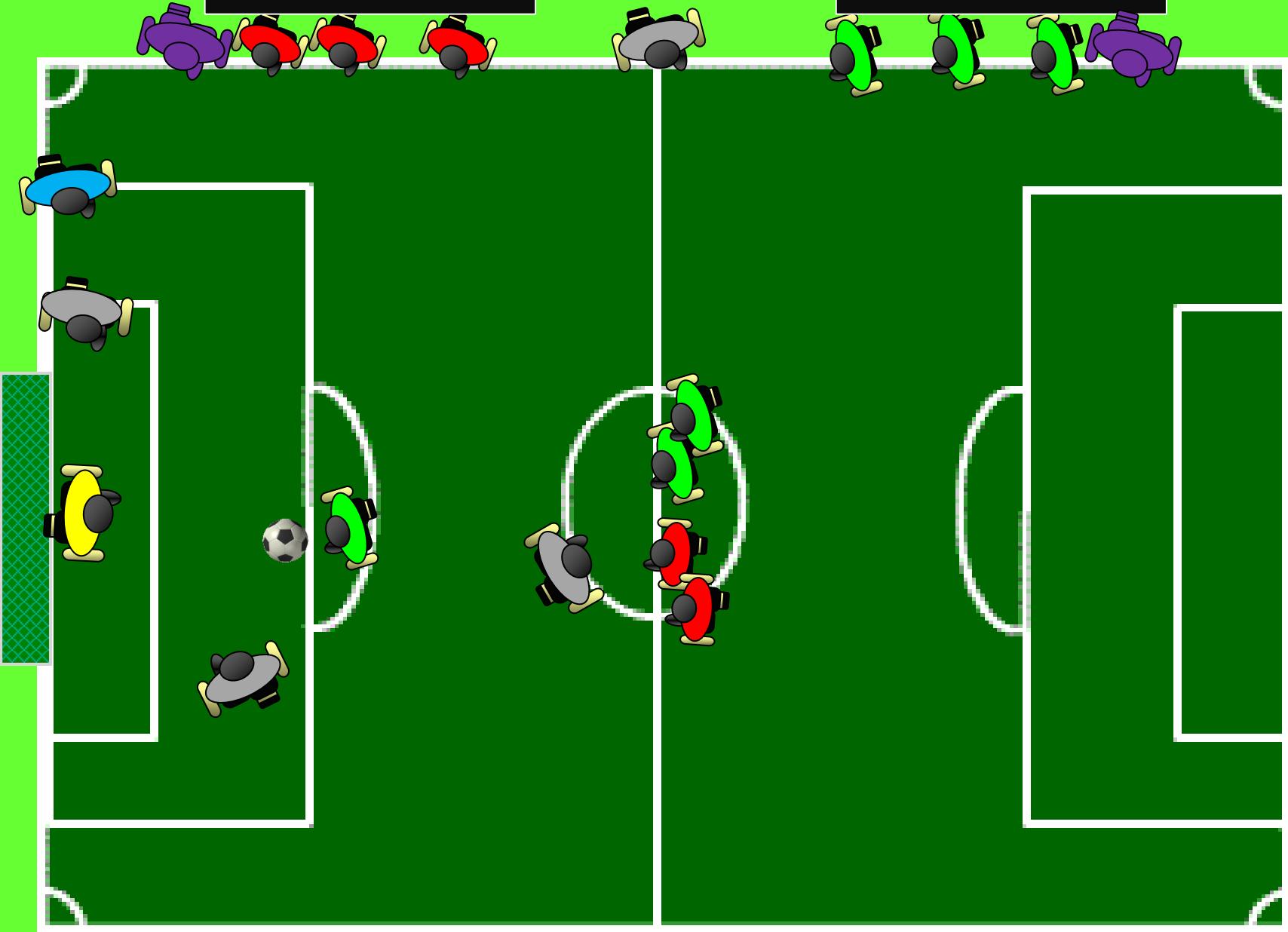
Mesmo número jogadores antes e durante

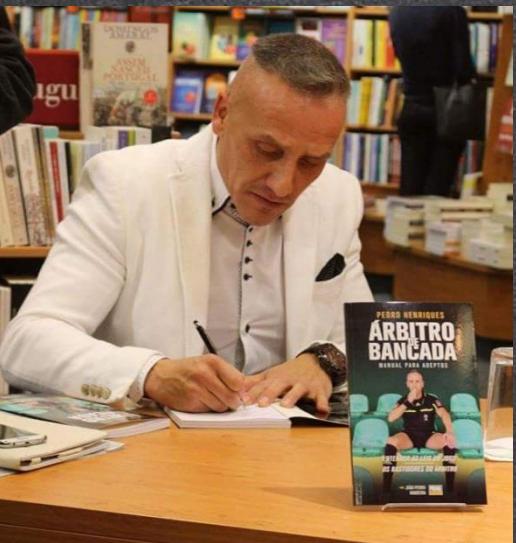
O árbitro não tem de saber a ordem e o número



BANCO

BANCO





CURSO DE TREINADOR DE FUTEBOL

LEIS DE JOGO

INSTAGRAM
pedrohenriques_oficial

Tenente Coronel de Infantaria

Licenciado em Ciências Militares pela Academia Militar

Mestre em Gestão da Formação Desportiva pela Faculdade de Motricidade Humana

Doutorando Motricidade Humana – Treino Desportivo

Professor Especialista na área de Educação e Formação (Desporto)

Professor Organização e Gestão das Atividades Físicas, Nutrição (ISCE) e Leis de jogo Mestrado em Futebol (ISCE)

Professor (Nutrição) Escola de Massagem e Motricidade Aplicada (EMMA) e na Escola de Armas (Mafra)

Formador de Arbitragem dos Cursos de treinadores de Futebol (MEDIÁTICA e SAPIENTA)

Comentador para Assuntos de Arbitragem

Comentador Jornal PÚBLICO para Assuntos de Arbitragem

Comentador Revista Digital 4MEN para Assuntos de Arbitragem

Ex árbitro da 1ª categoria nacional (1990 – 2010)

Autor de 3 Livros (O treino da Tomada de Decisão do Árbitro; Ciência da Arbitragem "Co Autor"; Árbitro de Bancada)

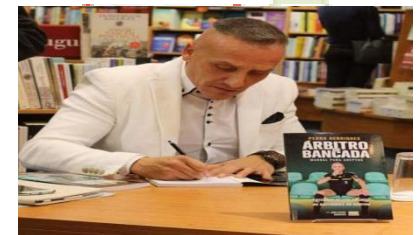
Agenciado por OXY AGENCY

Embaixador , do Health Club FITNESSHUT, Lyfe Taste Vinhos, APPC Leiria, A80 Residência Sénior

Blog foradojogo.pt



LEI 11 – FORA DE JOGO



- Estar em posição de fora de jogo não constitui por si só uma infracção.
- Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:
 - Qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver no meio campo adversário
 - Qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de baliza adversaria do que a bola e o penúltimo adversário
- As mãos e os braços de todos os jogadores, incluindo o guarda redes não são considerados
- Um jogador não se encontra em posição de fora de jogo se estiver em linha com o penúltimo adversário ou os dois últimos adversários.

LEI 11 – FORA DE JOGO

- Um jogador na posição de fora de jogo no momento em que a bola é jogada ou tocada por um colega de equipa só deve ser penalizado se tomar parte activa no jogo:
- Interferindo no jogo jogando ou tocando a bola passada ou tocada por um colega de equipa
- Interferindo com um adversário

impedir linha de visão

disputando a bola com o adversário

Jogar a bola que está perto qd a ação tiver impacto no adversário

Impacto na ação do adversário jogar a bola

- Ganhando vantagem dessa posição jogando a bola ou interferindo com o adversário quando a bola tenha;

ressaltado ou desviada de um poste, da barra, árbitro, adversário.

sido defendida deliberadamente por qq adversário

LEI 11 – FORA DE JOGO

Sem Infração:



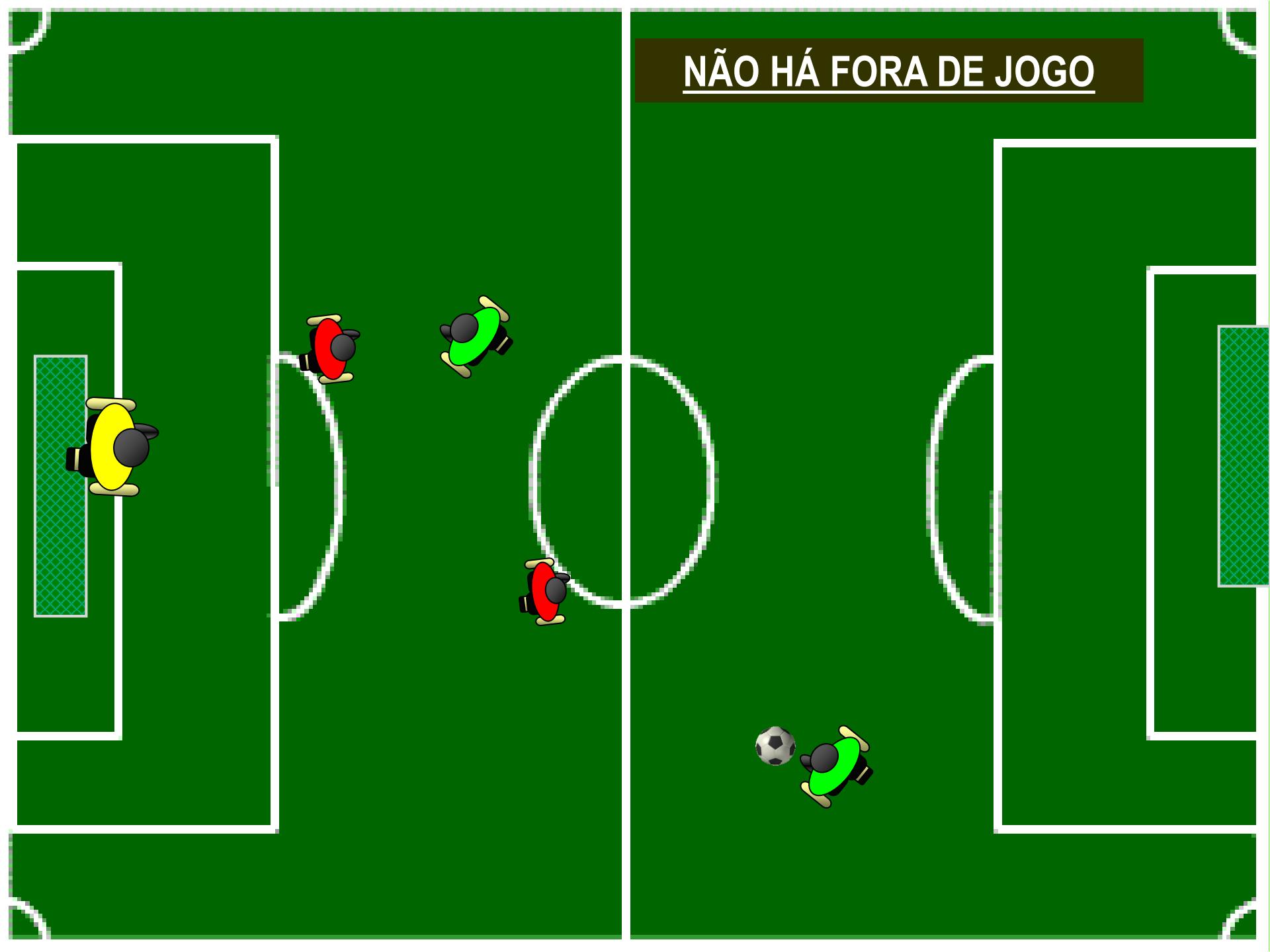
Não há infracção de fora de jogo quando um jogador recebe a bola diretamente de:

- Um pontapé de baliza.
- Um lançamento de linha lateral.
- Um pontapé de canto.

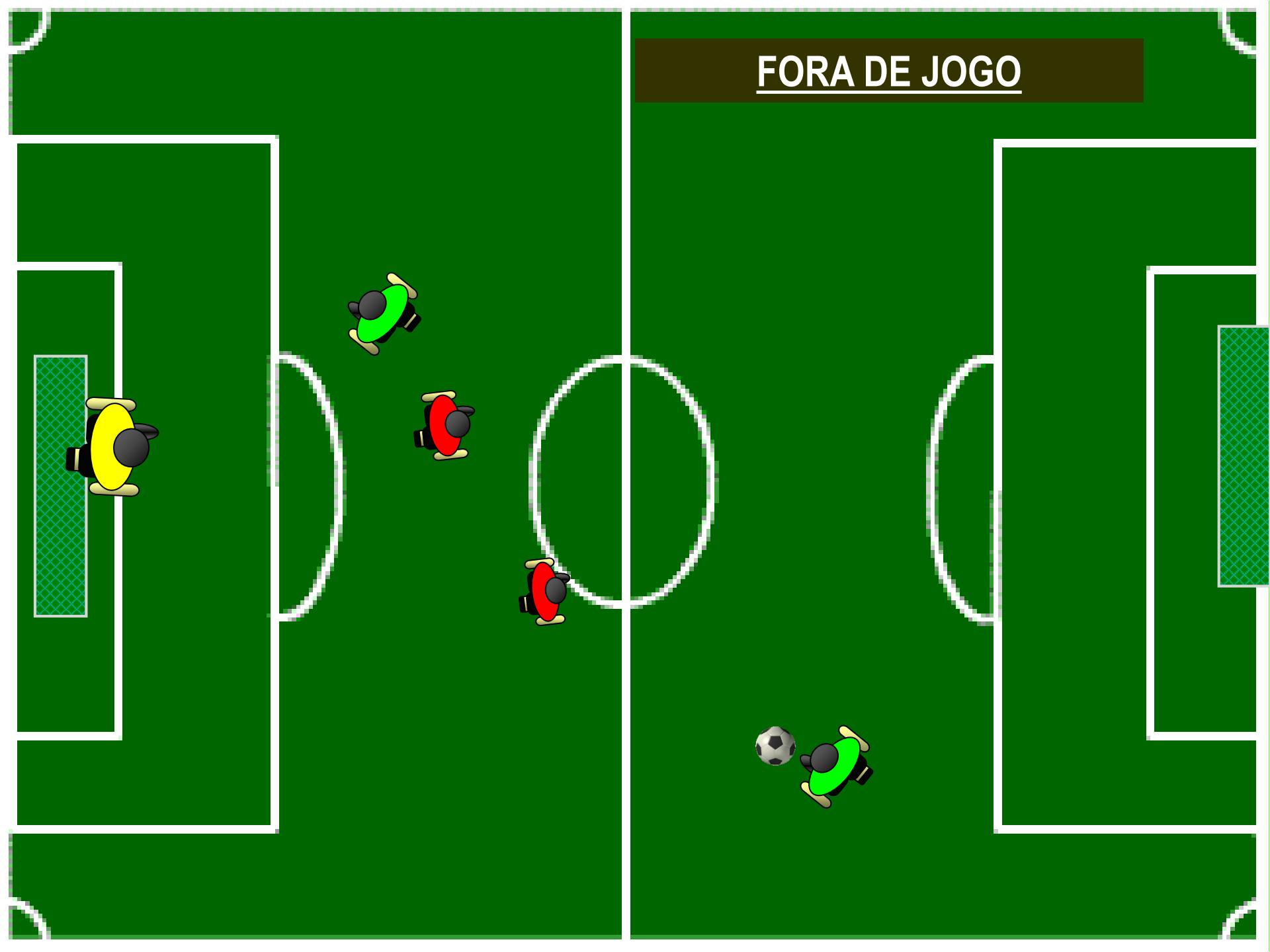
Infrações sanções:

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

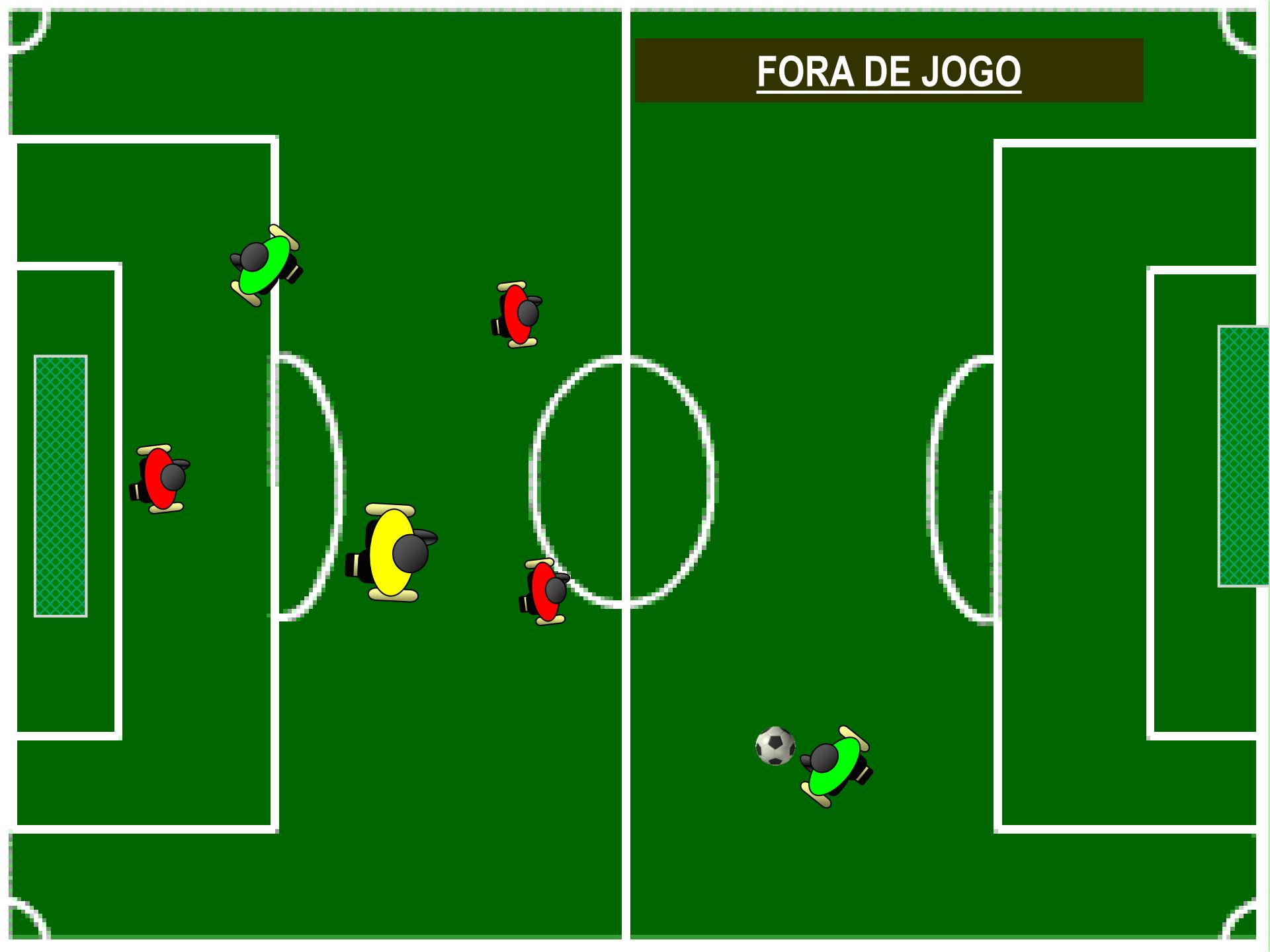
NÃO HÁ FORA DE JOGO



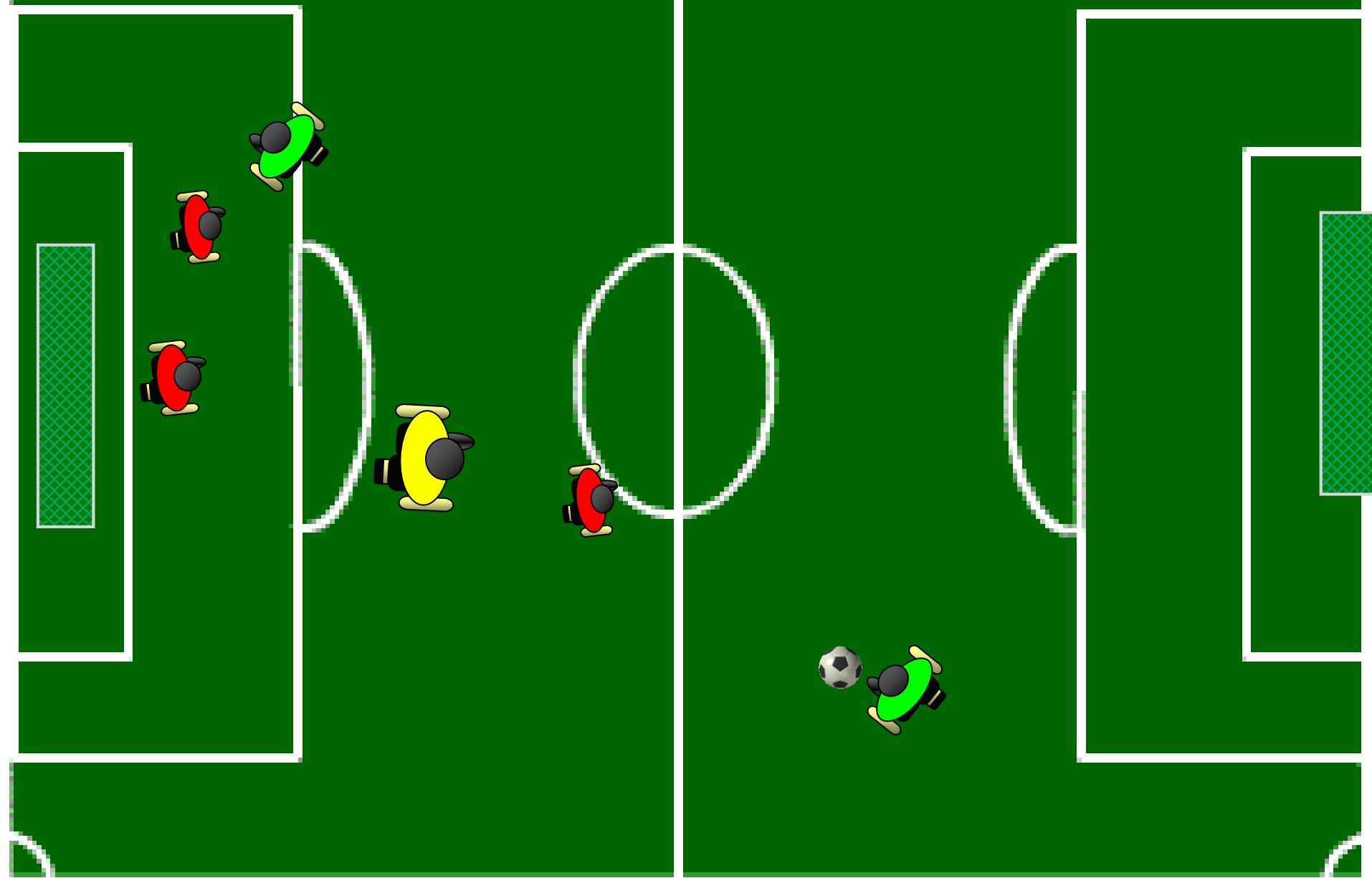
FORA DE JOGO



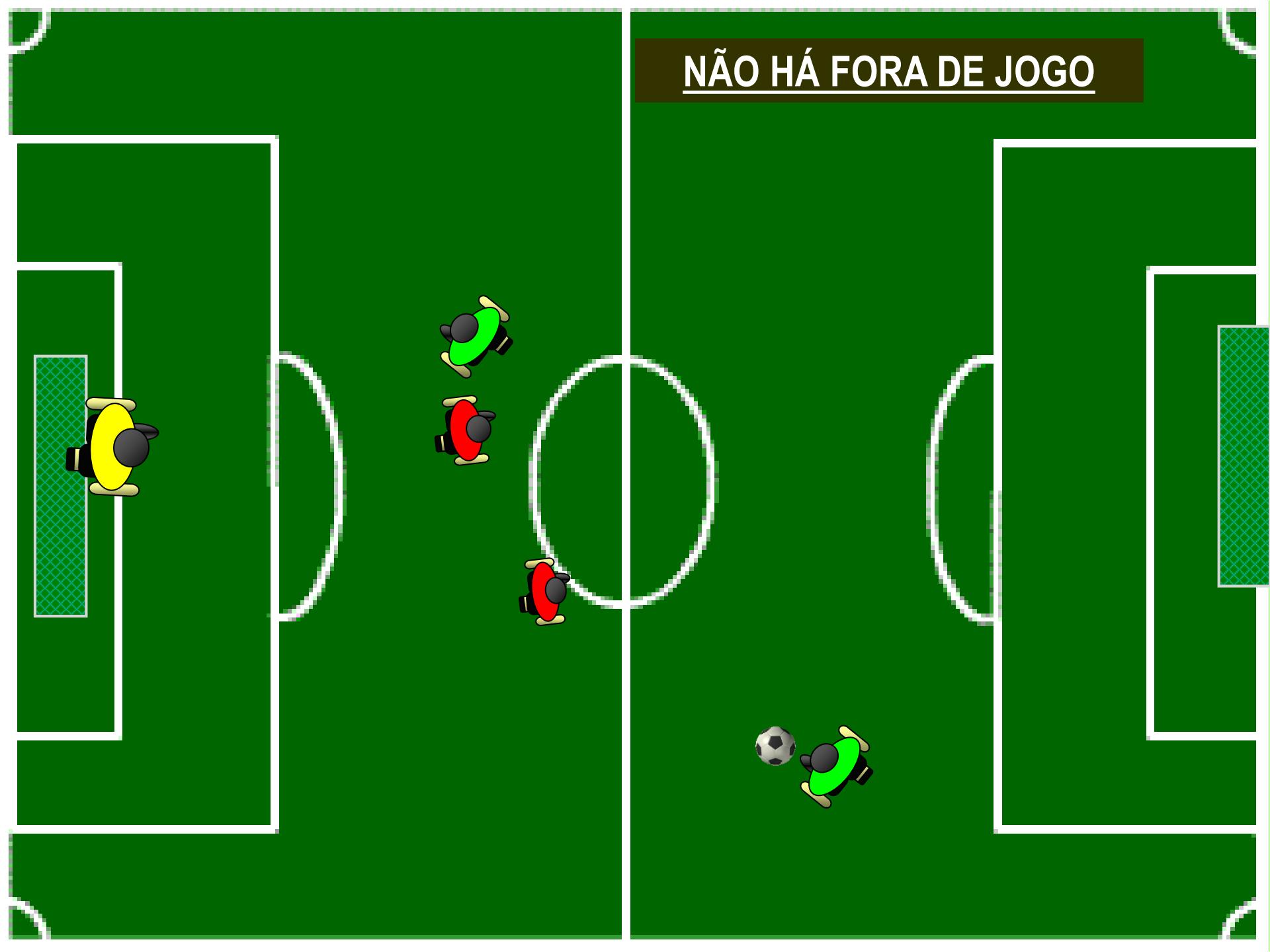
FORA DE JOGO



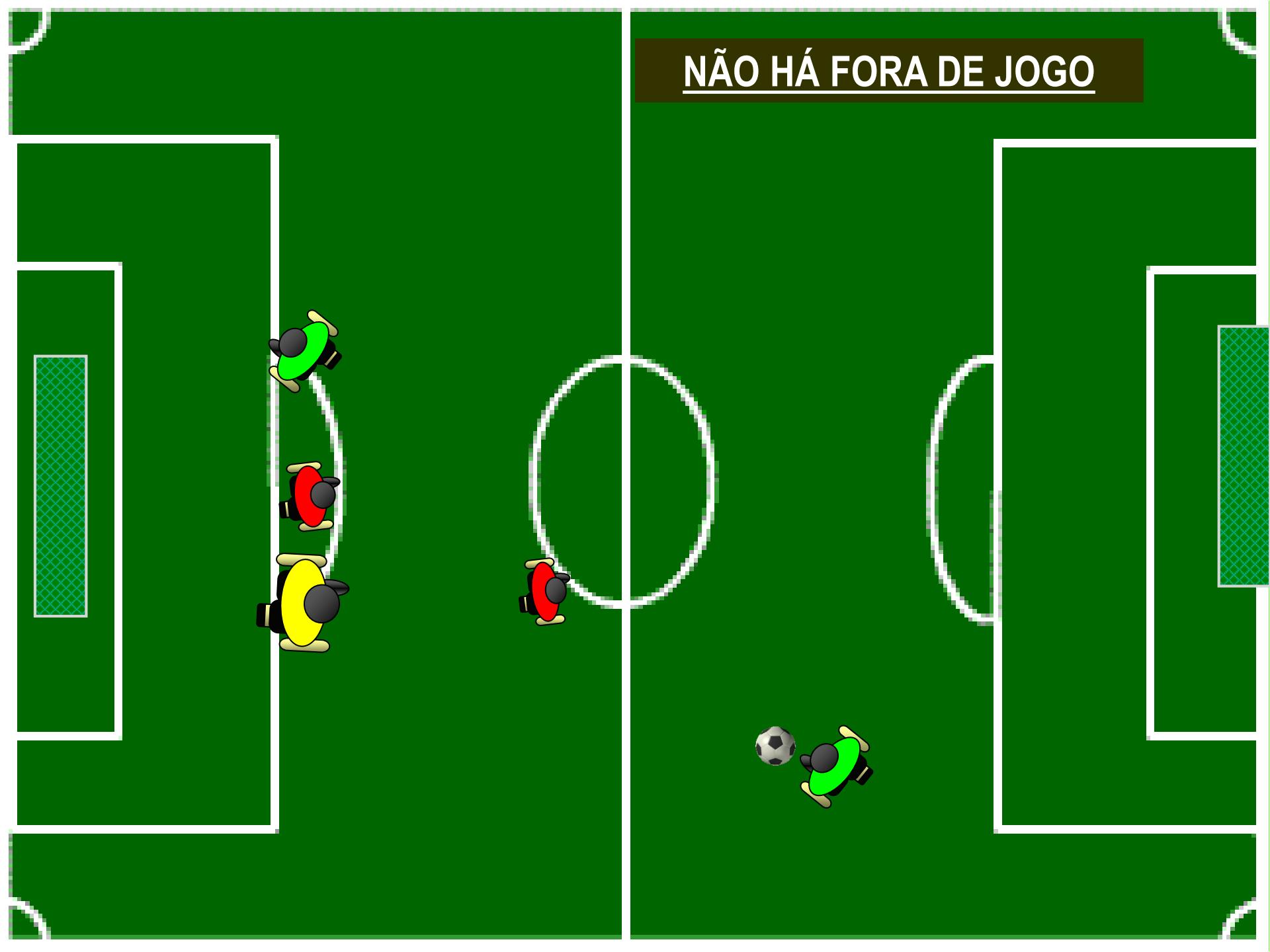
NÃO HÁ FORA DE JOGO



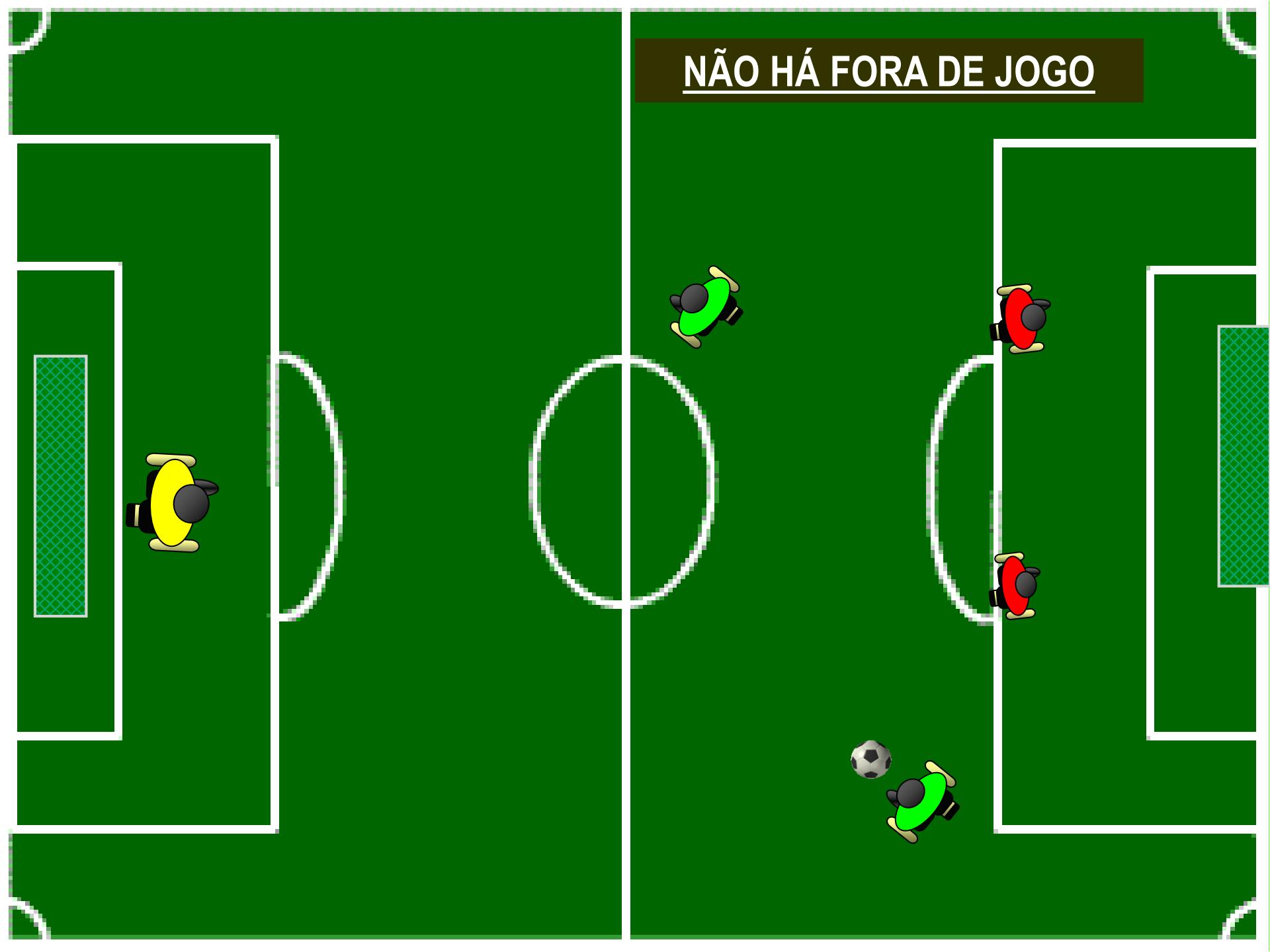
NÃO HÁ FORA DE JOGO



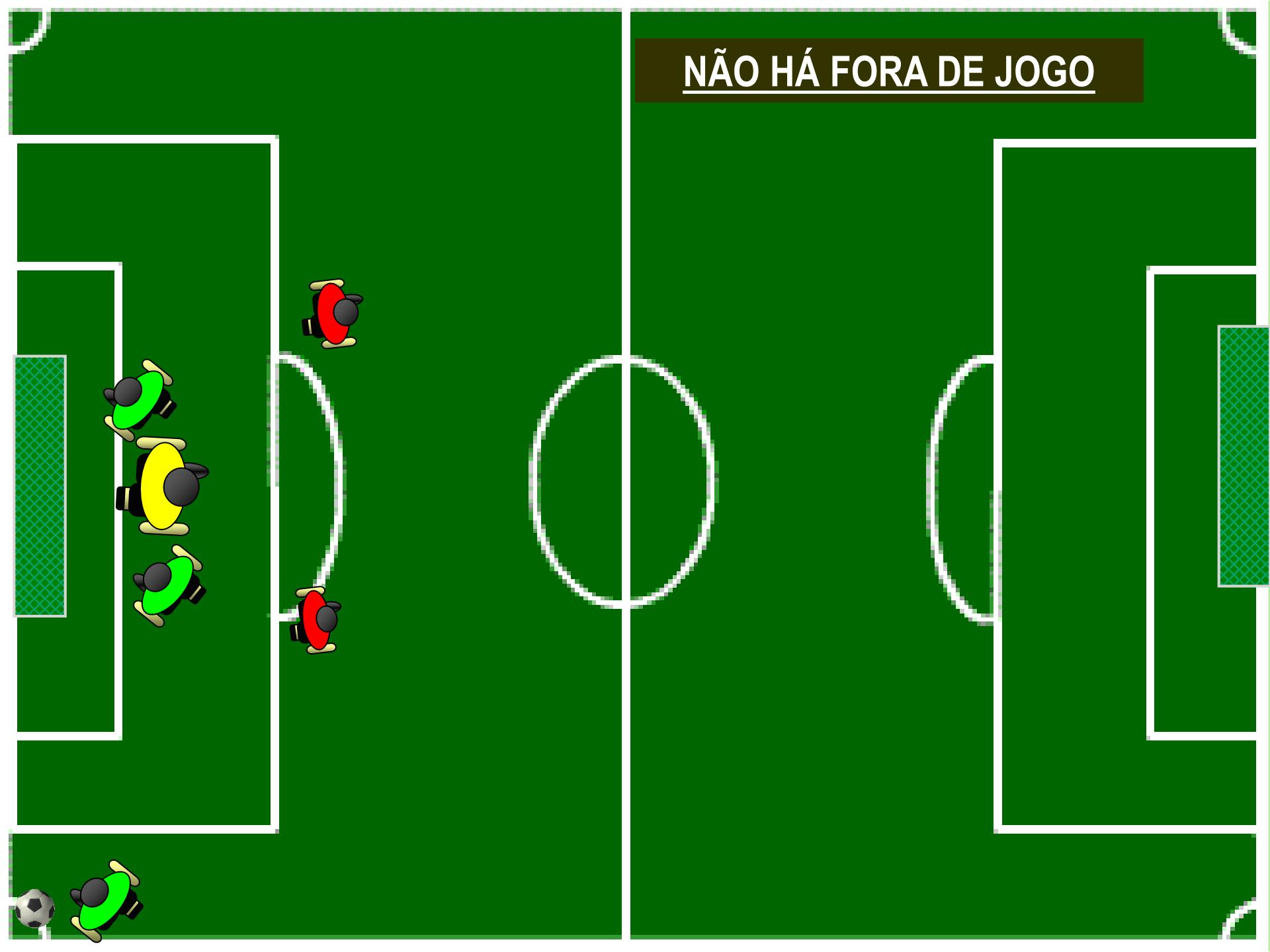
NÃO HÁ FORA DE JOGO



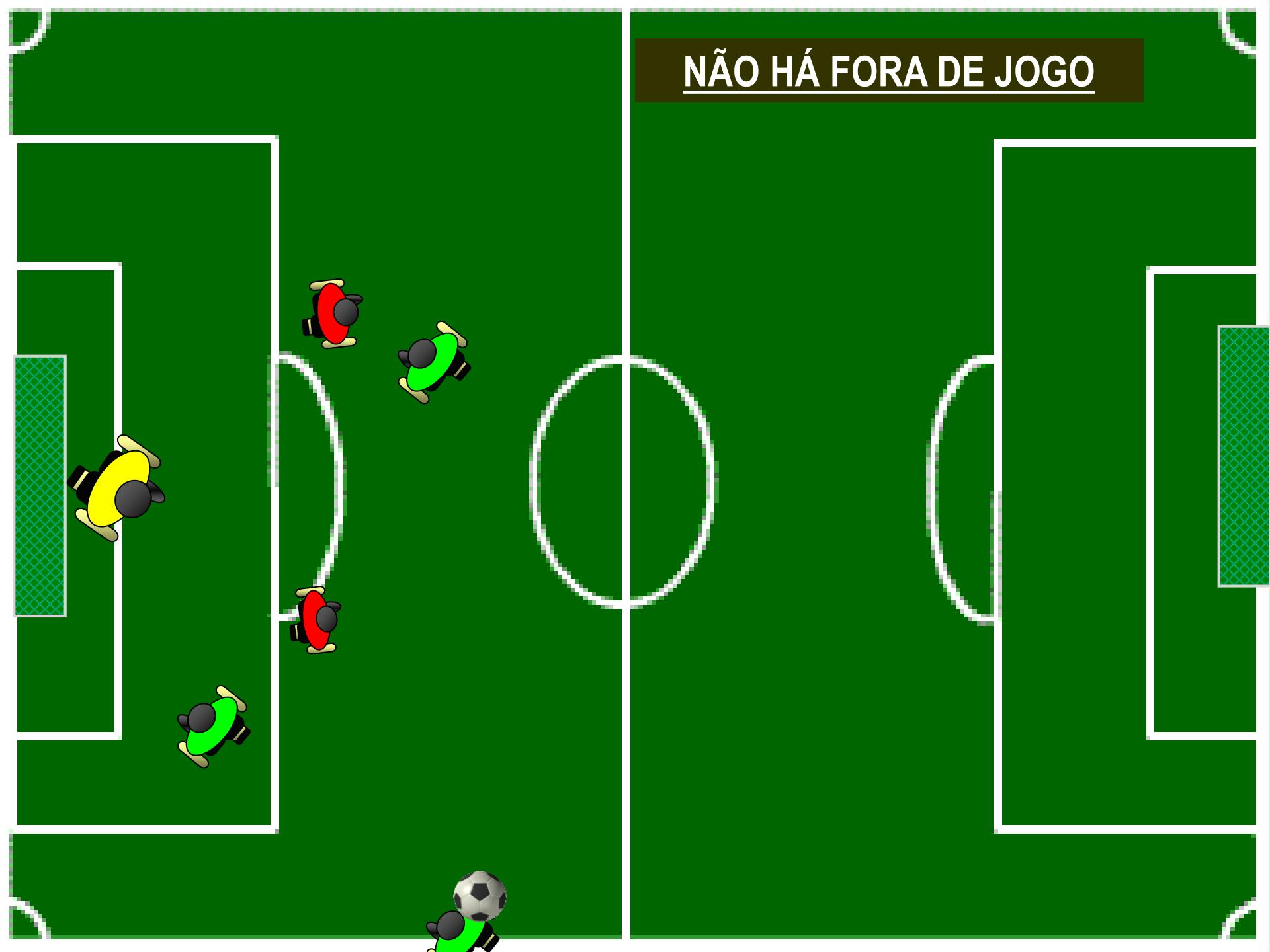
NÃO HÁ FORA DE JOGO



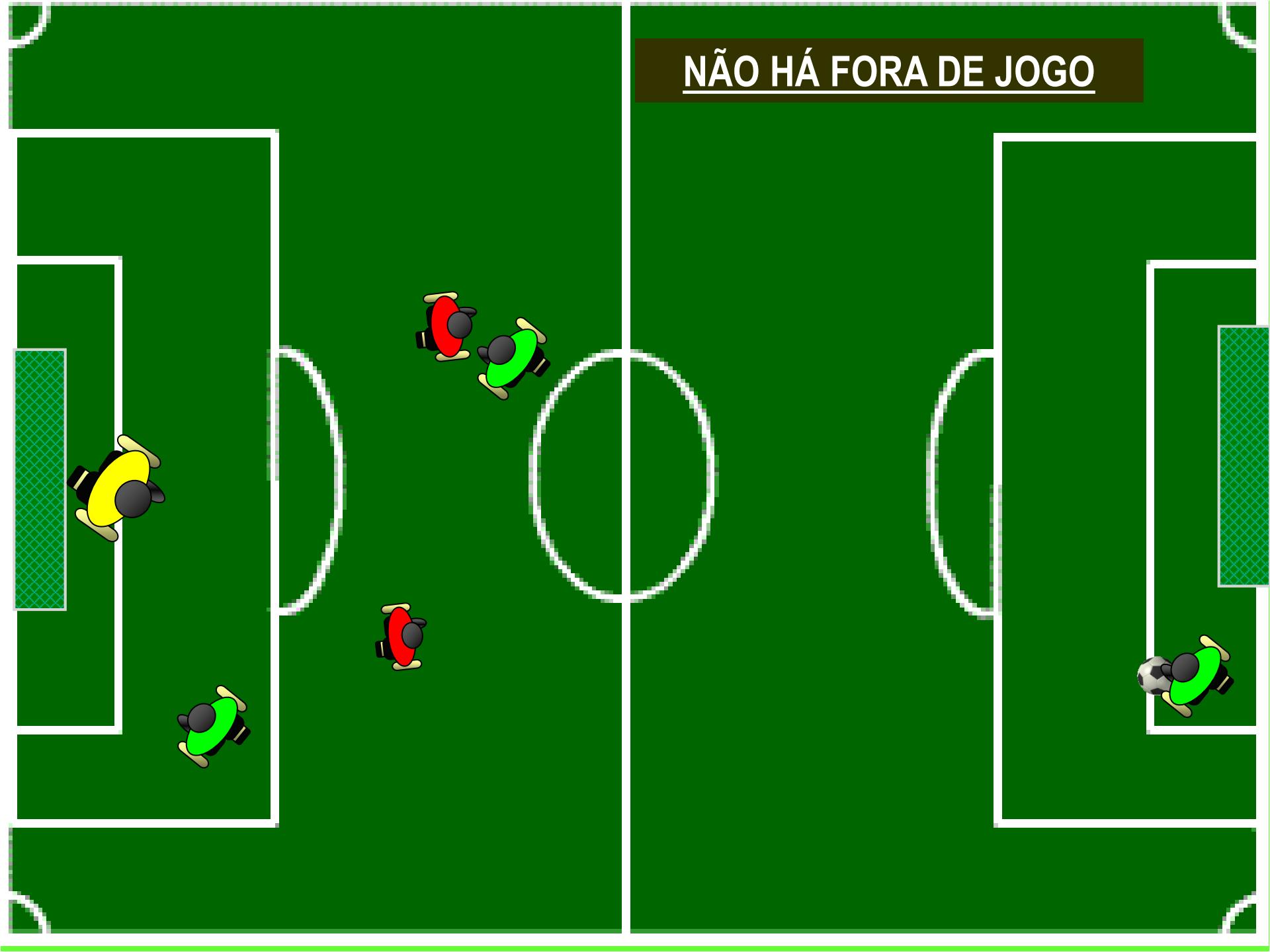
NÃO HÁ FORA DE JOGO



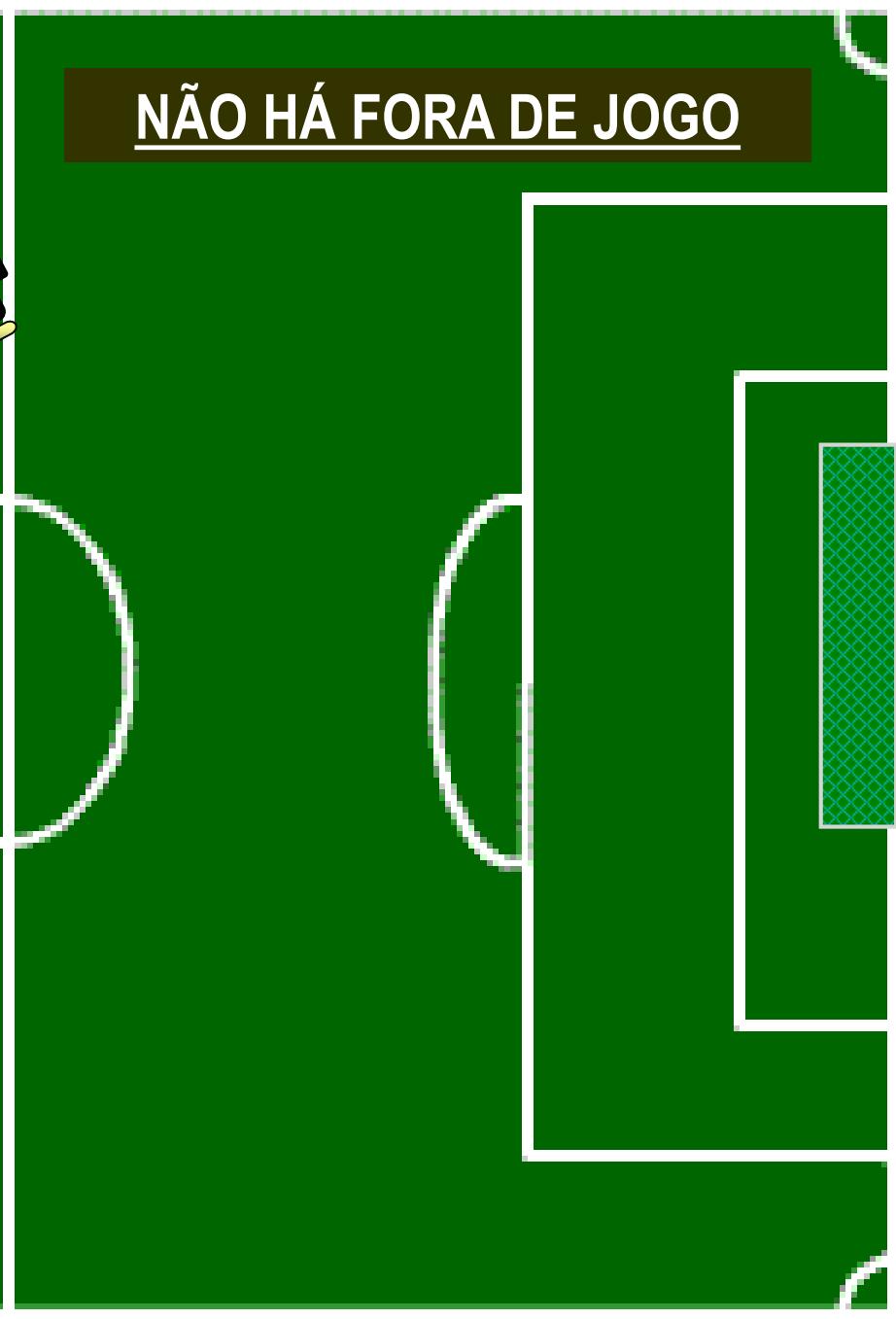
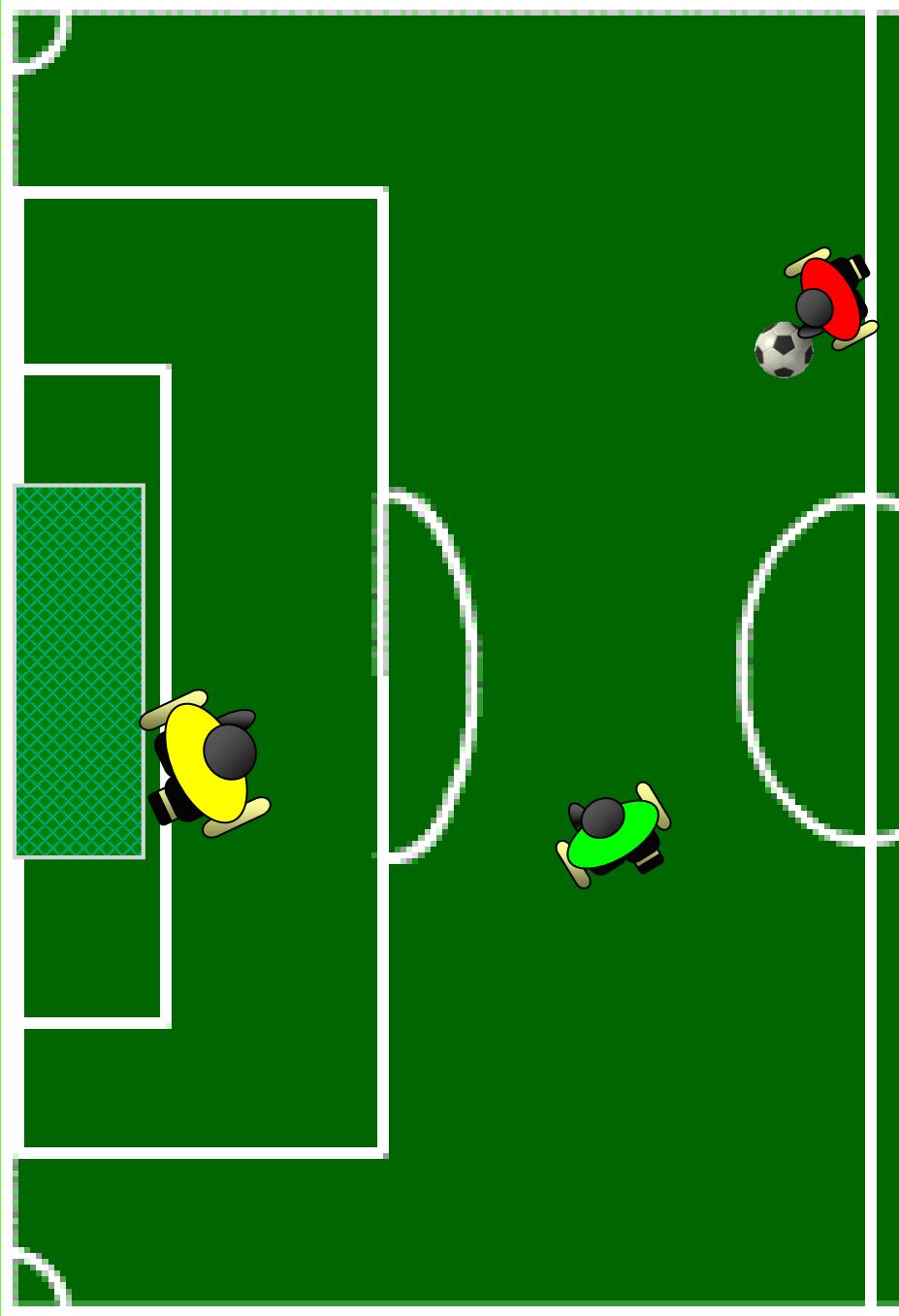
NÃO HÁ FORA DE JOGO



NÃO HÁ FORA DE JOGO



NÃO HÁ FORA DE JOGO



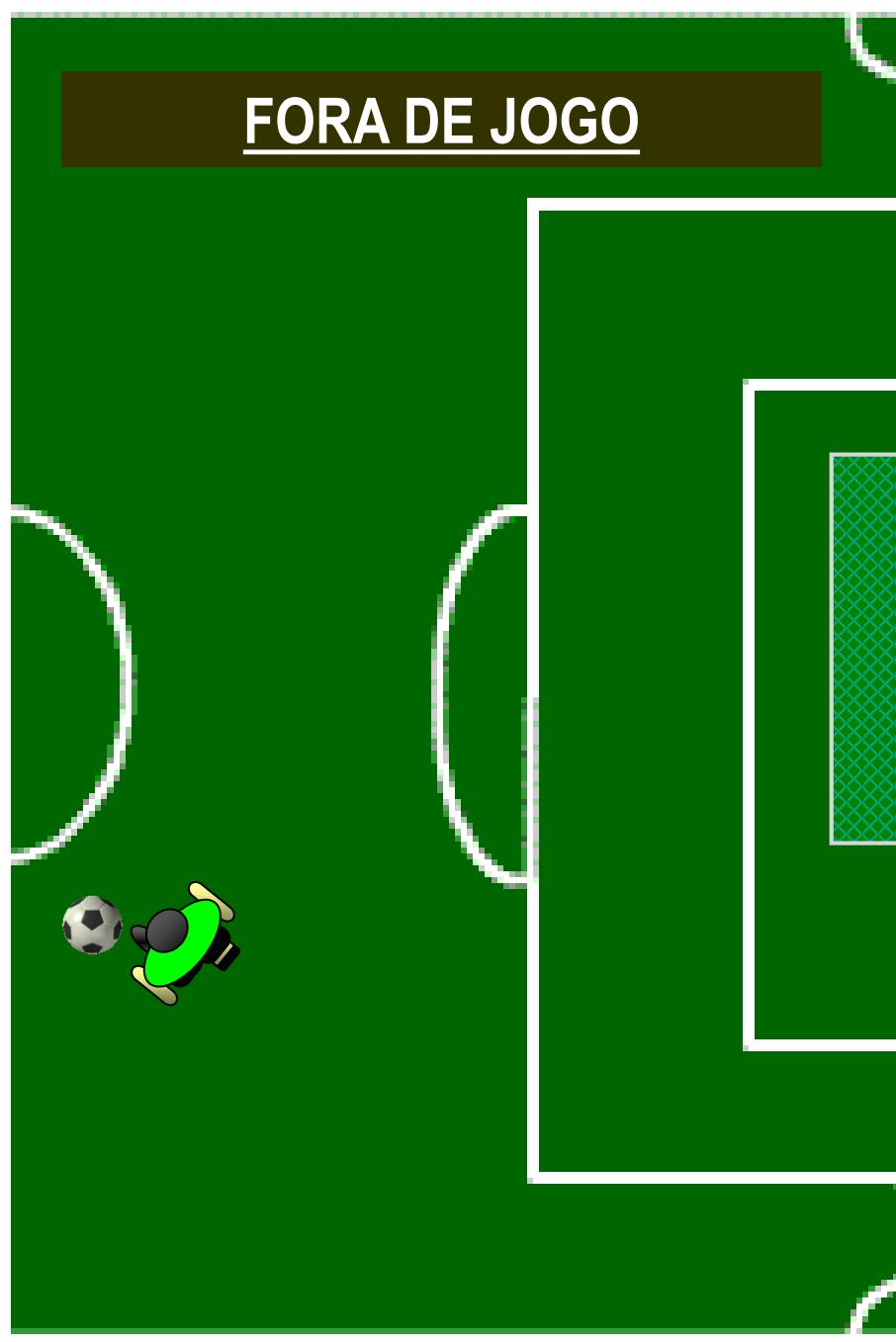
NÃO HÁ FORA DE JOGO

JOGOU A BOLA
DELIBERADAMENTE

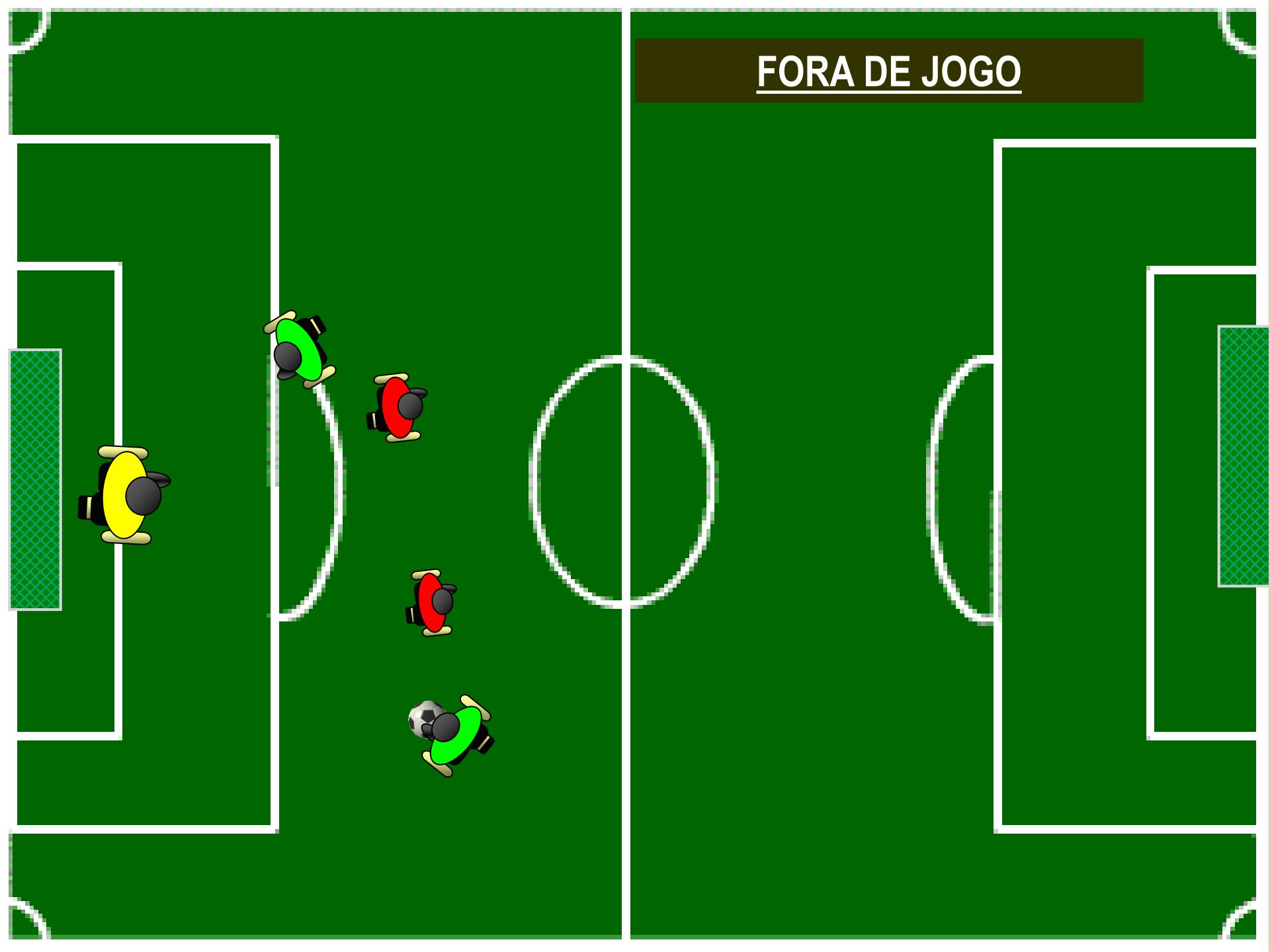


FORA DE JOGO

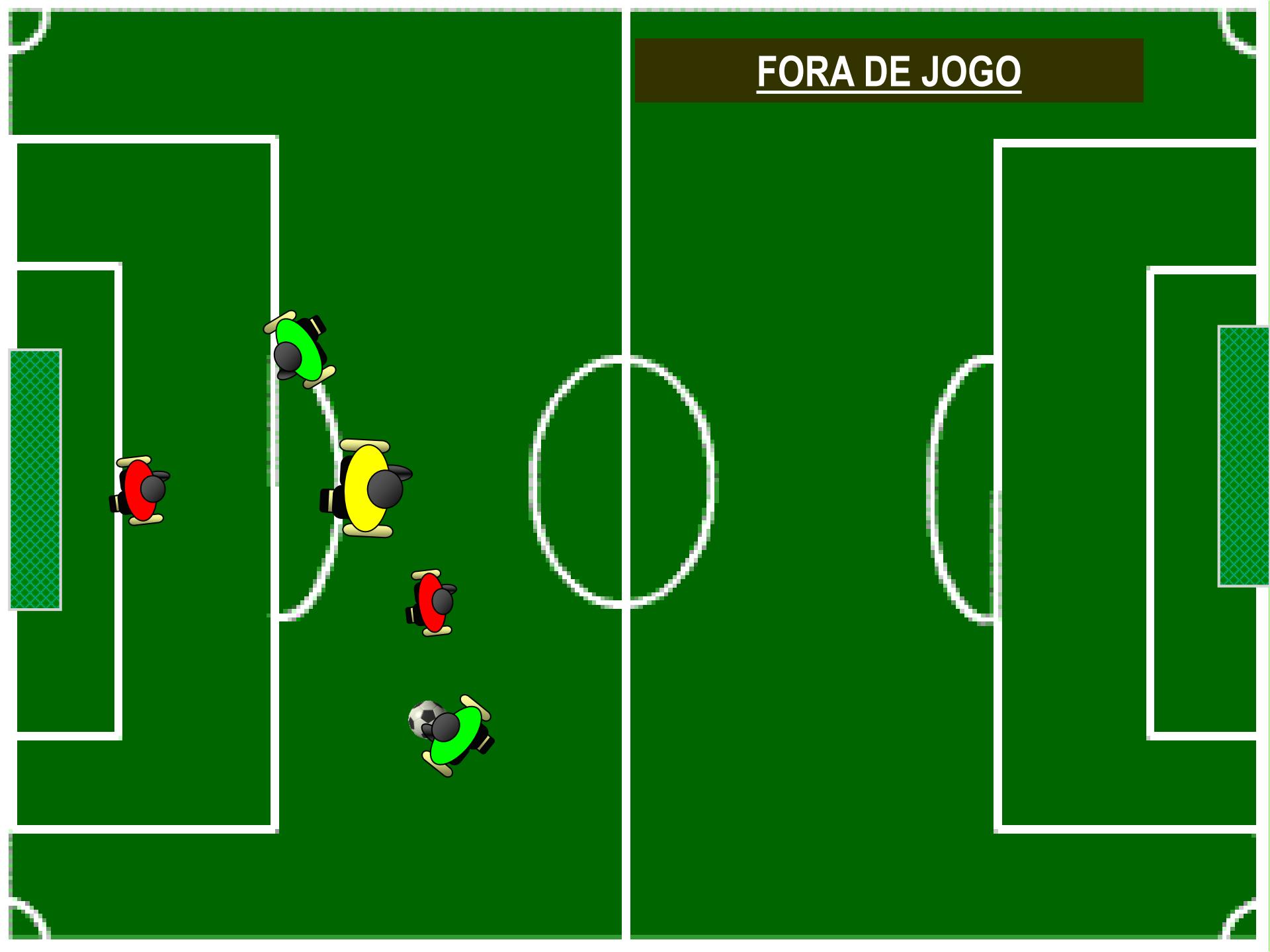
RESSALTO



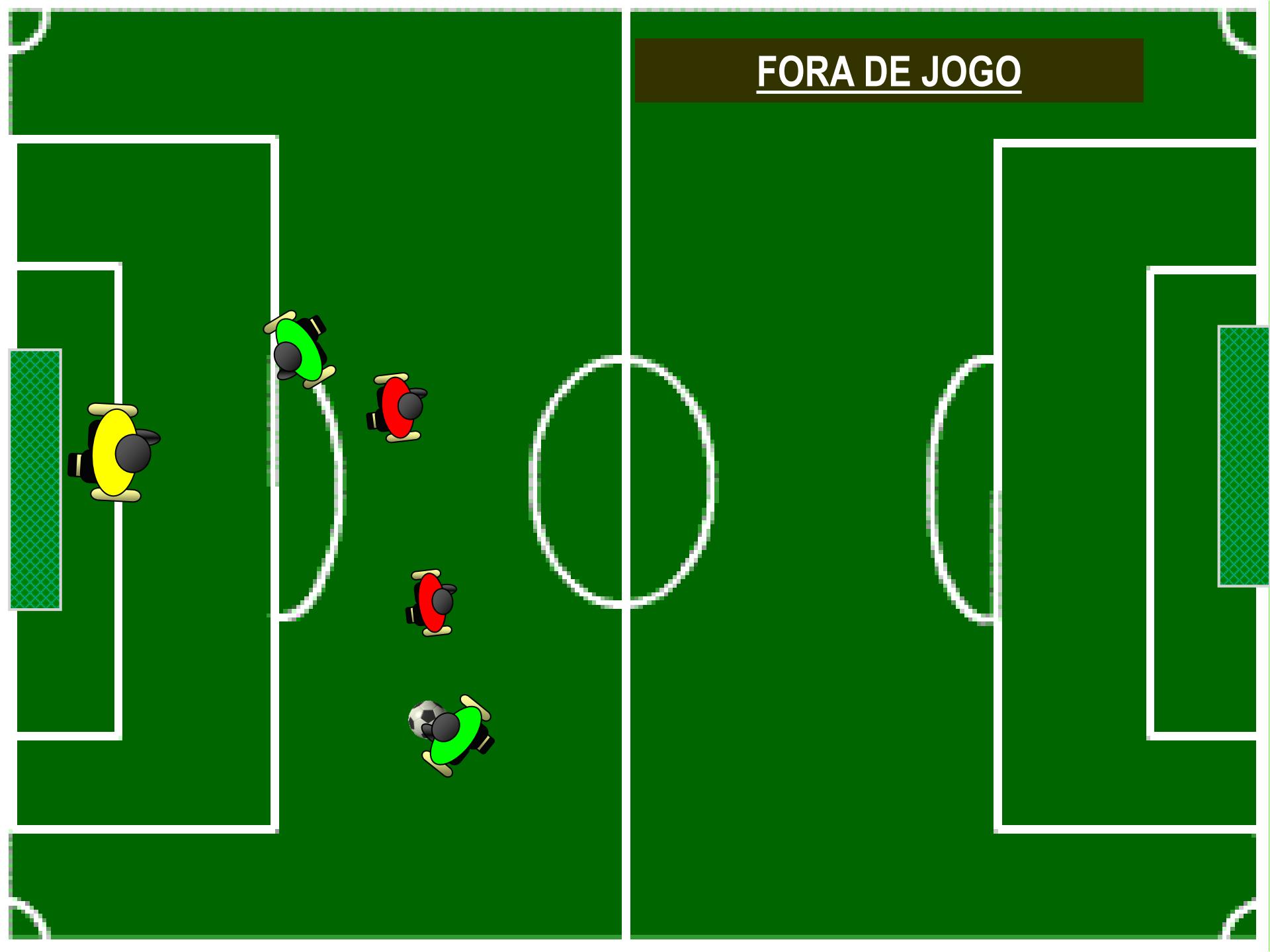
FORA DE JOGO



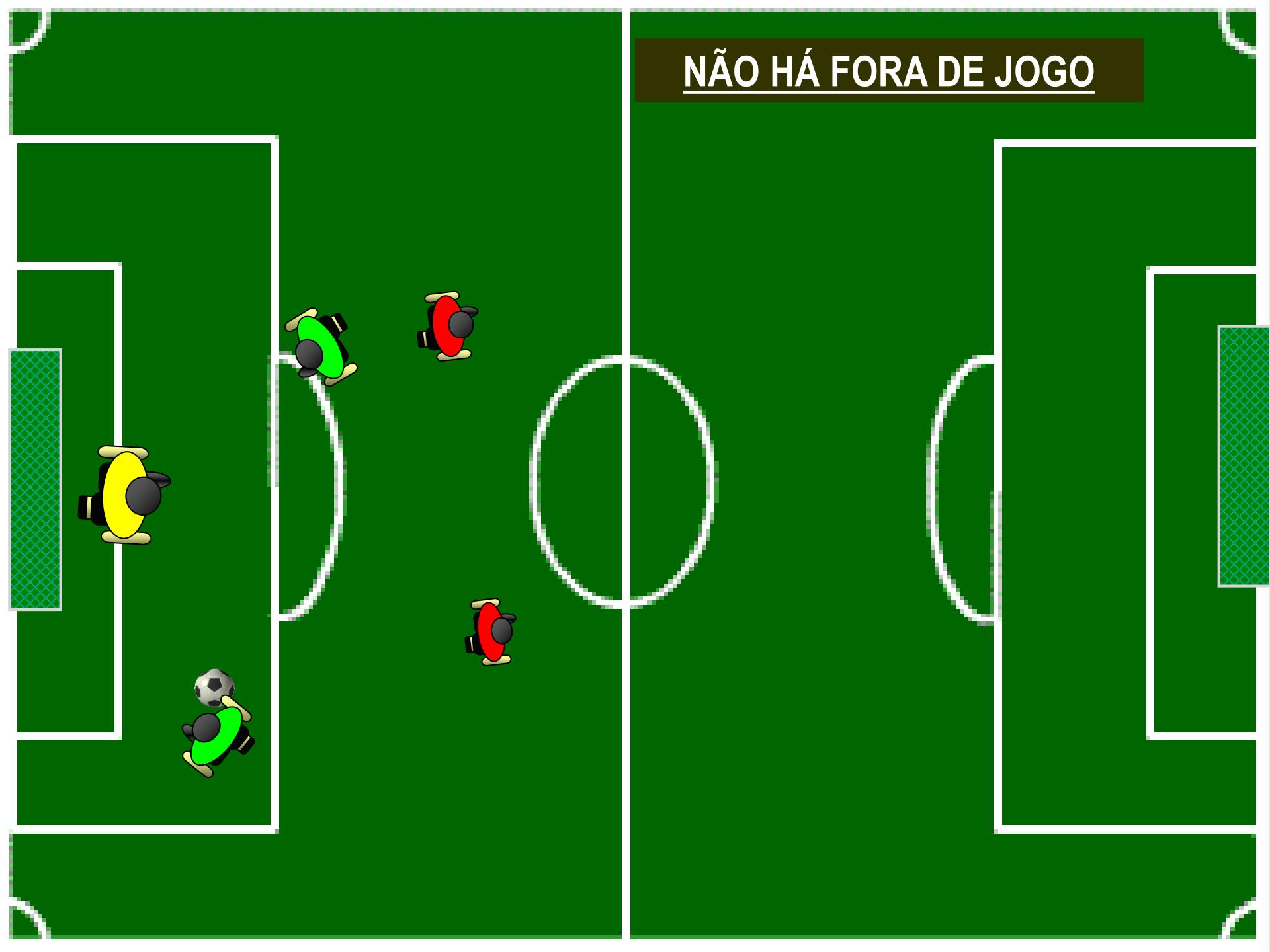
FORA DE JOGO



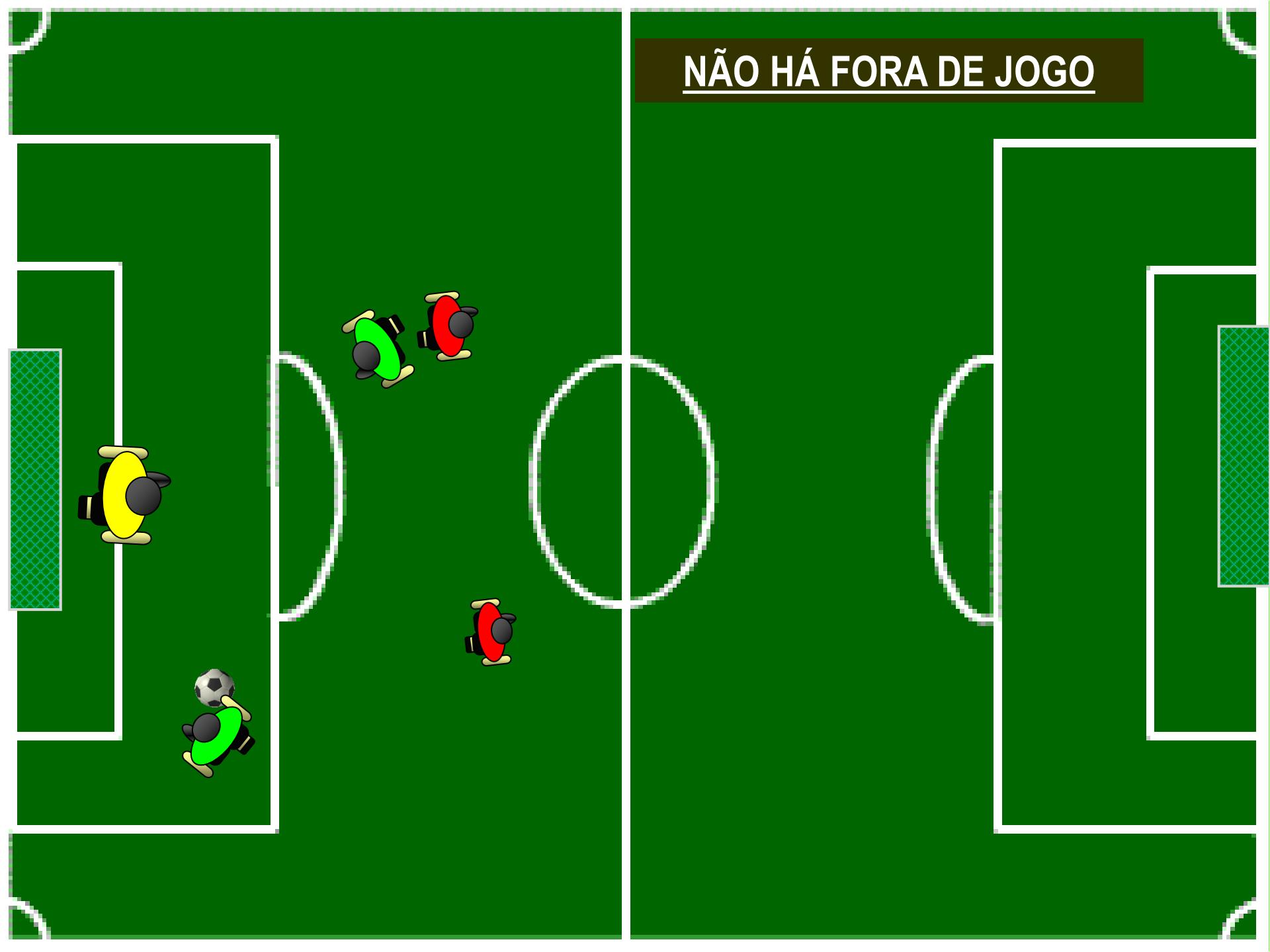
FORA DE JOGO



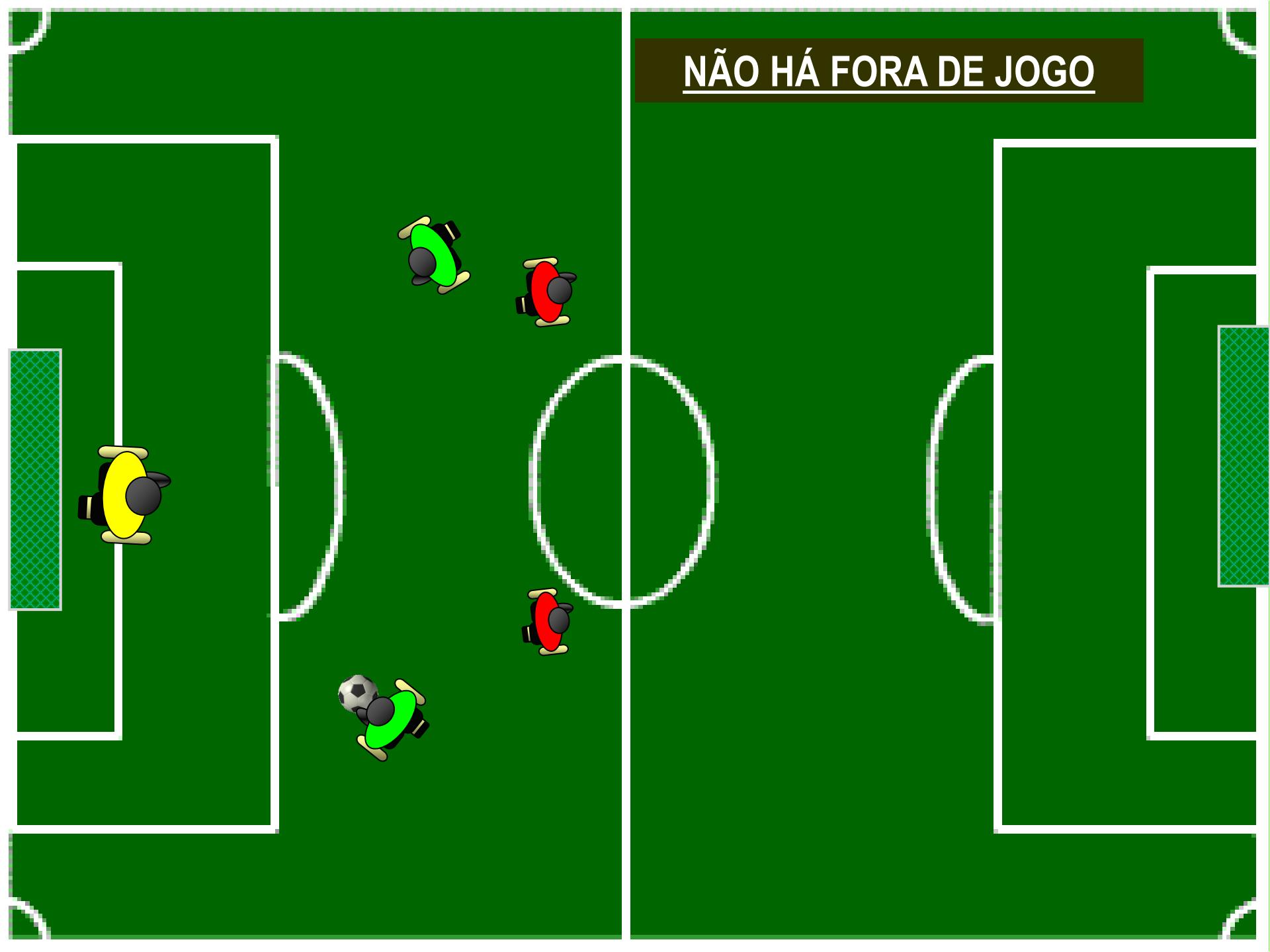
NÃO HÁ FORA DE JOGO



NÃO HÁ FORA DE JOGO



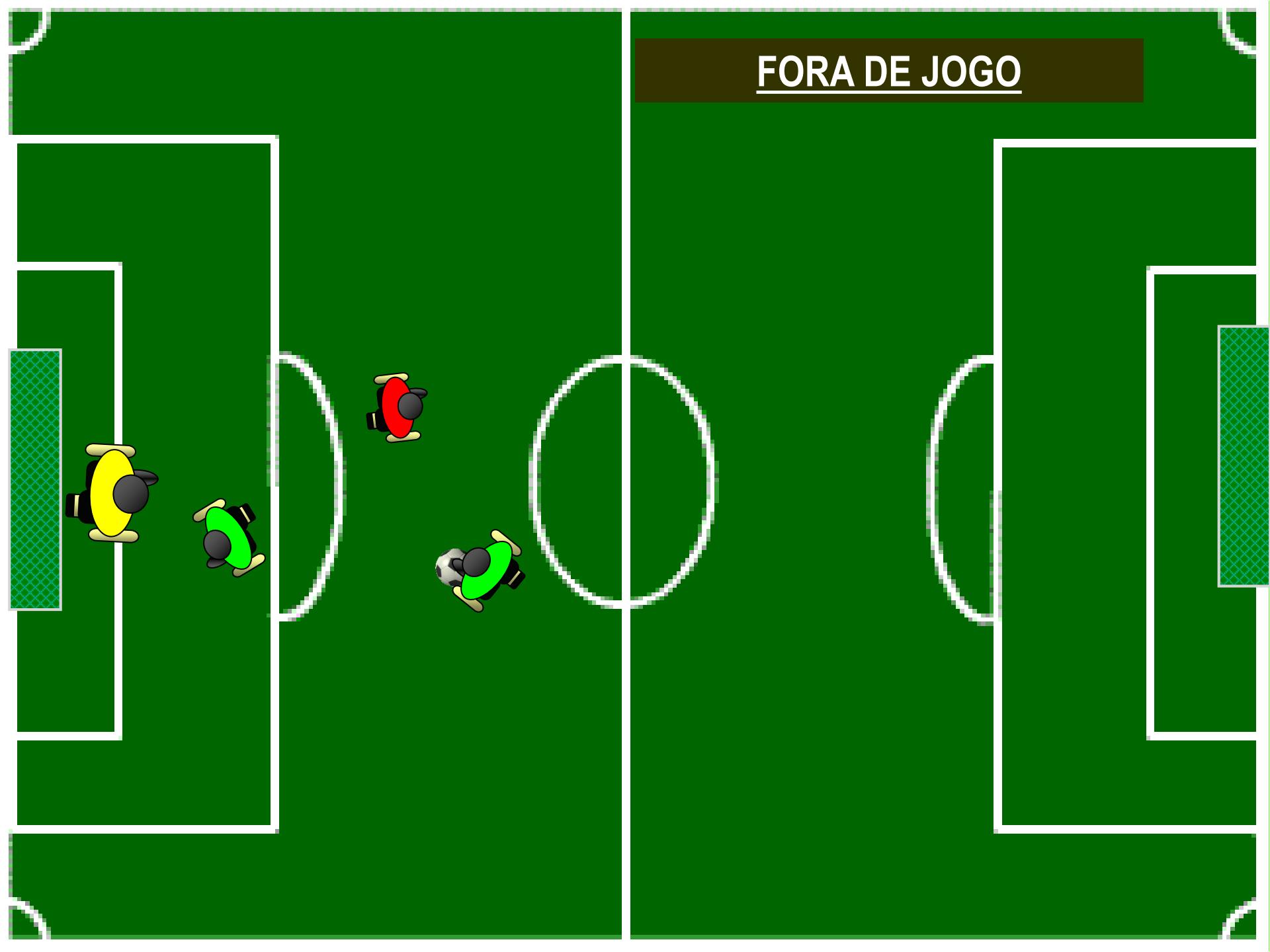
NÃO HÁ FORA DE JOGO



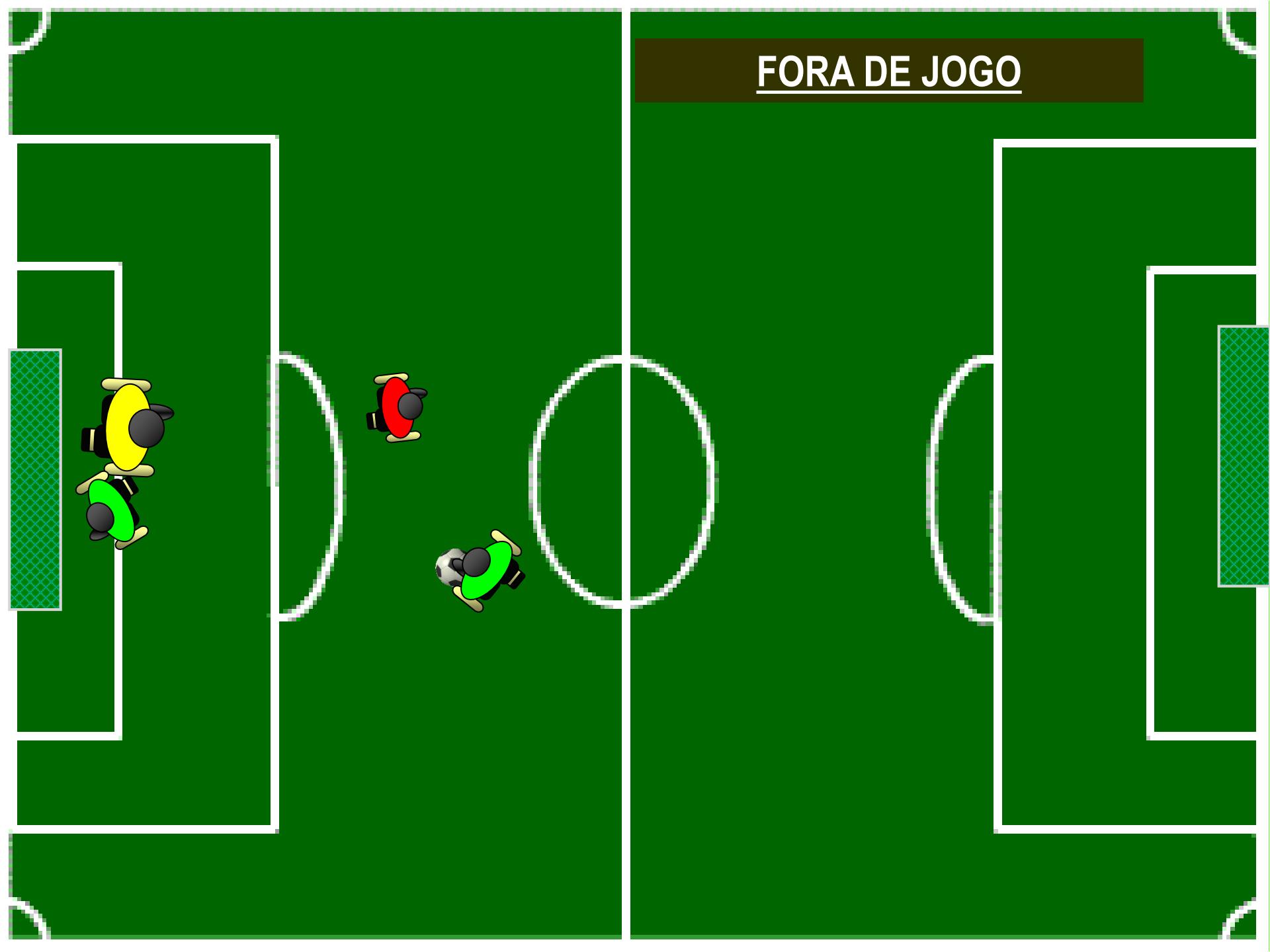
NÃO HÁ FORA DE JOGO



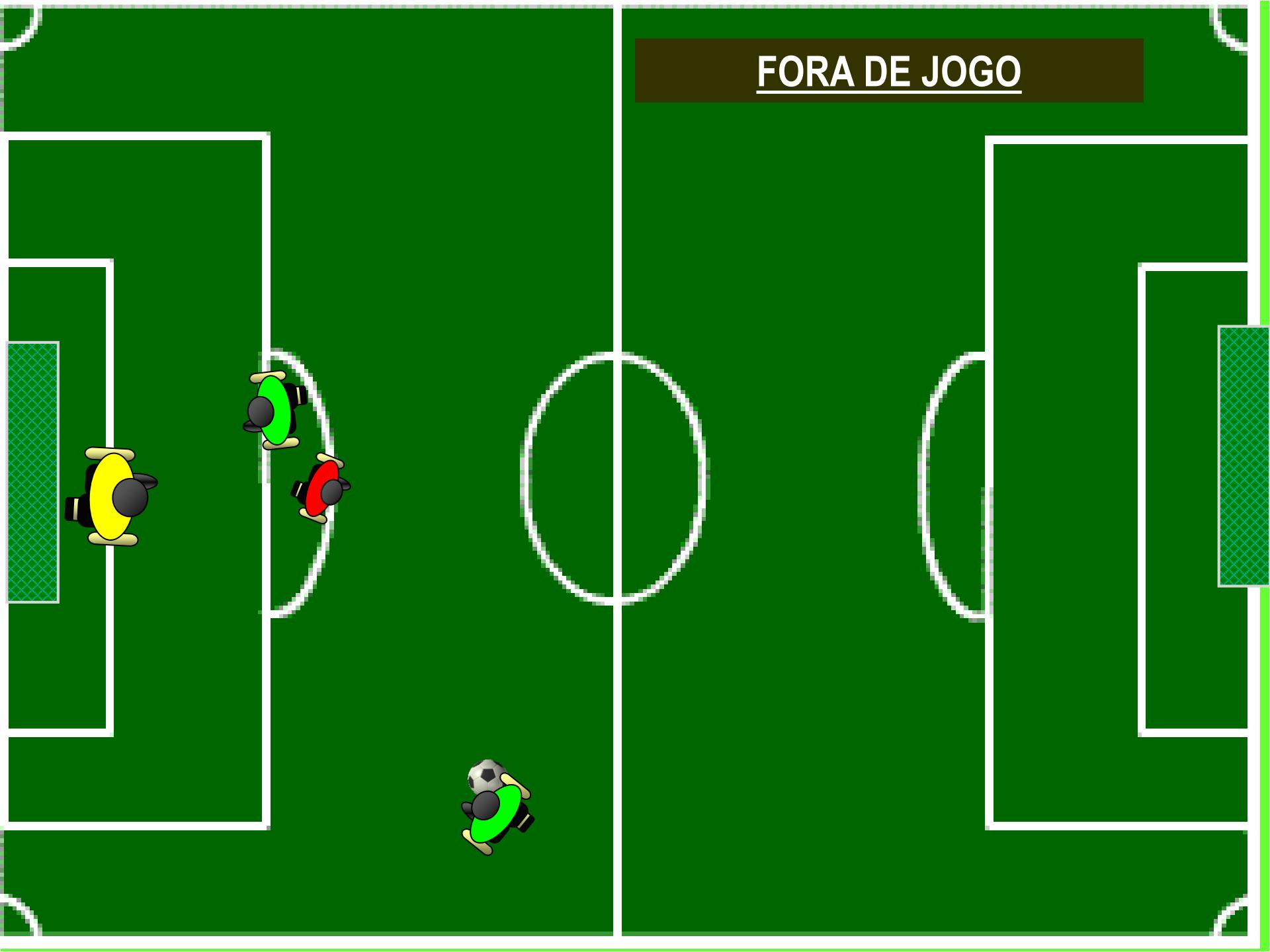
FORA DE JOGO



FORA DE JOGO

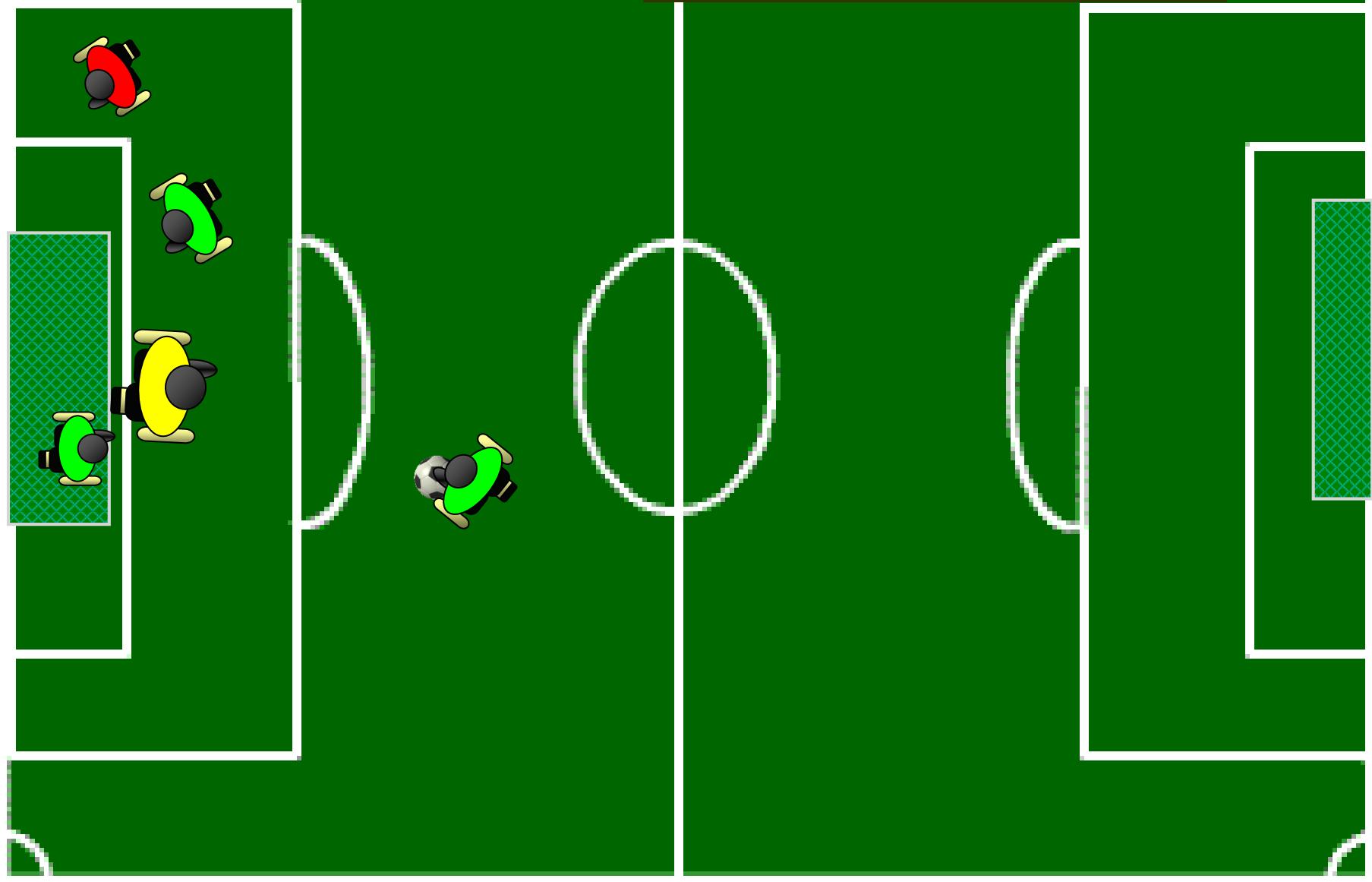


FORA DE JOGO

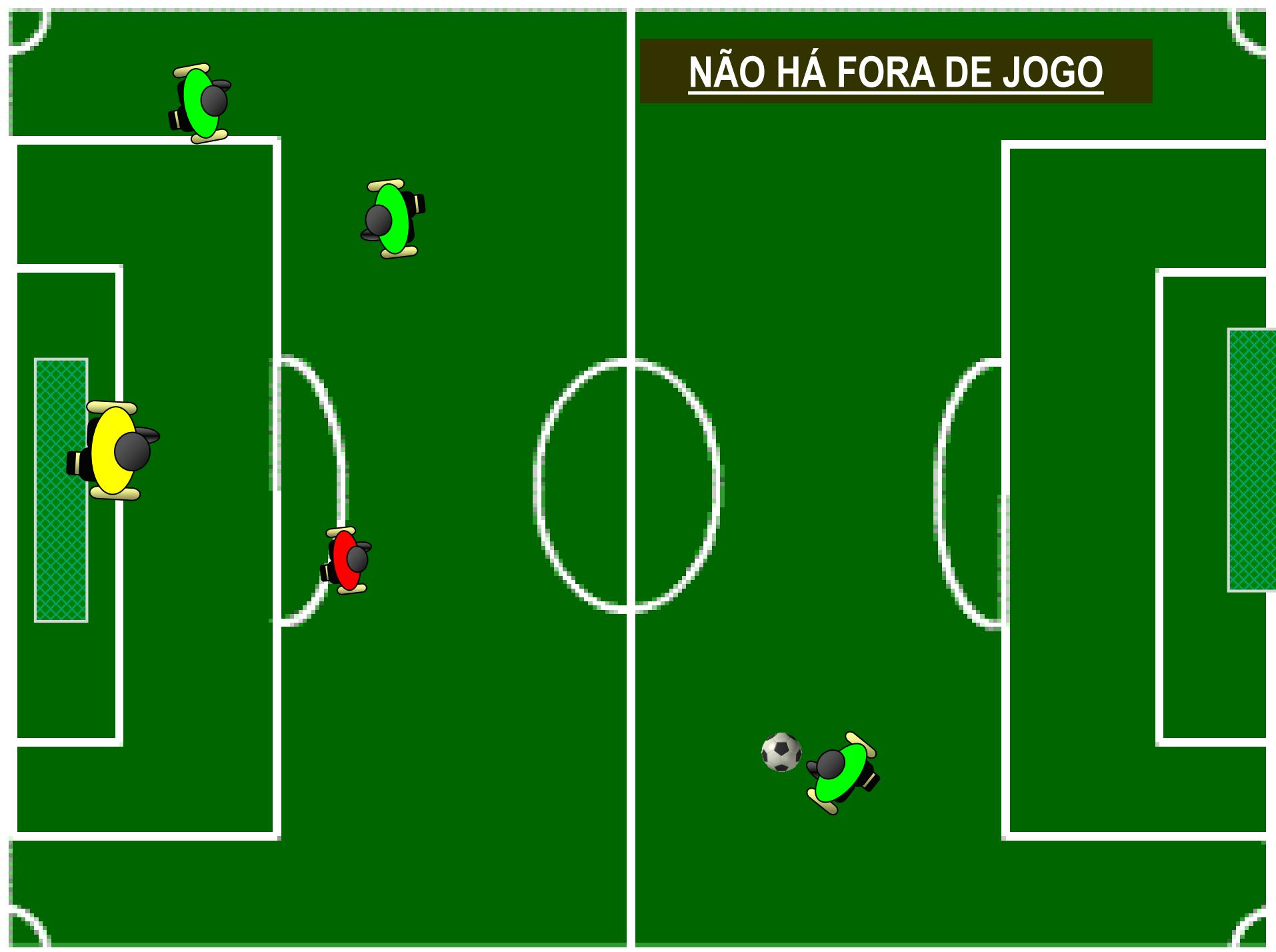


NÃO HÁ FORA DE JOGO

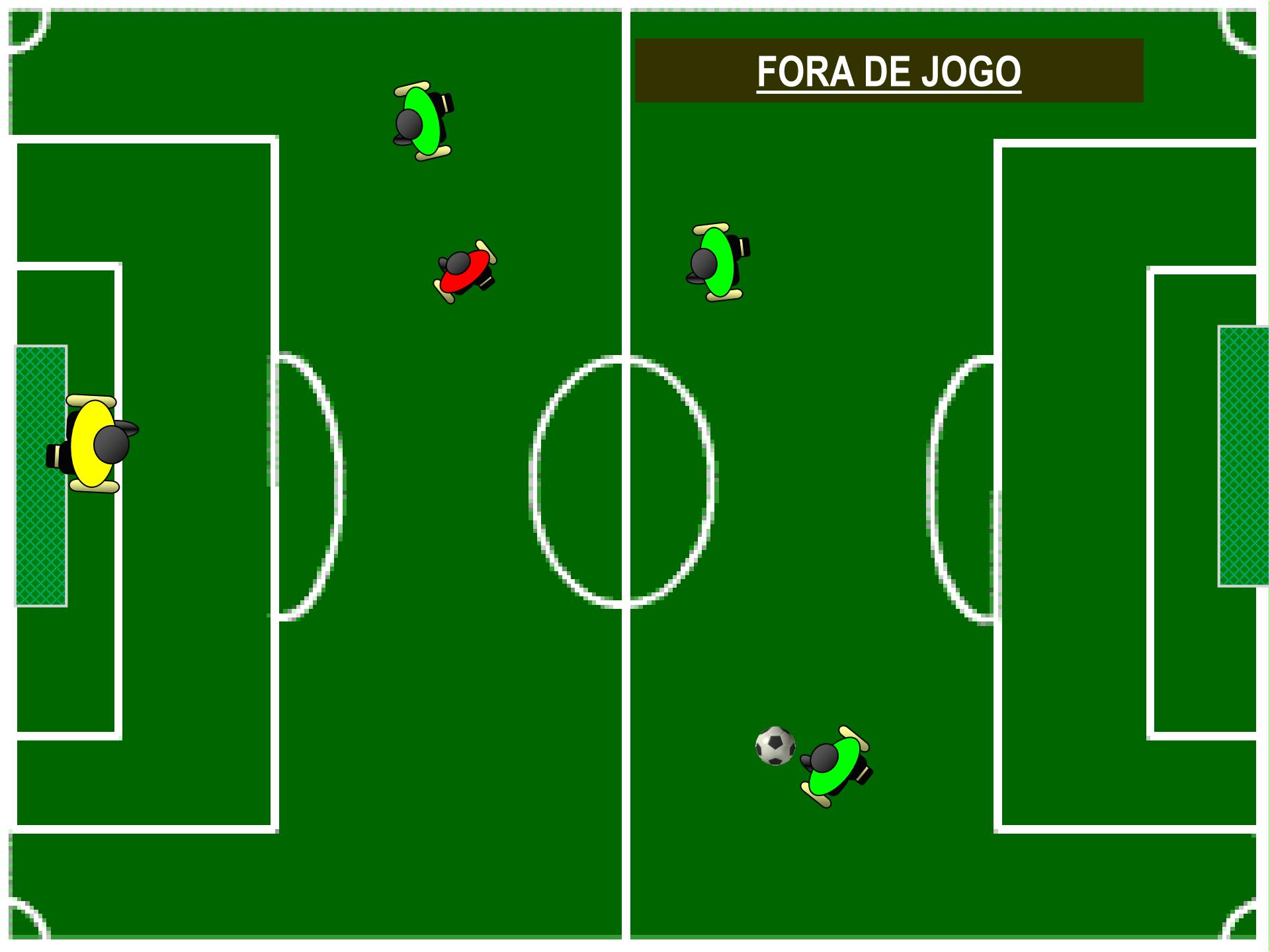
Se ficar imóvel



NÃO HÁ FORA DE JOGO



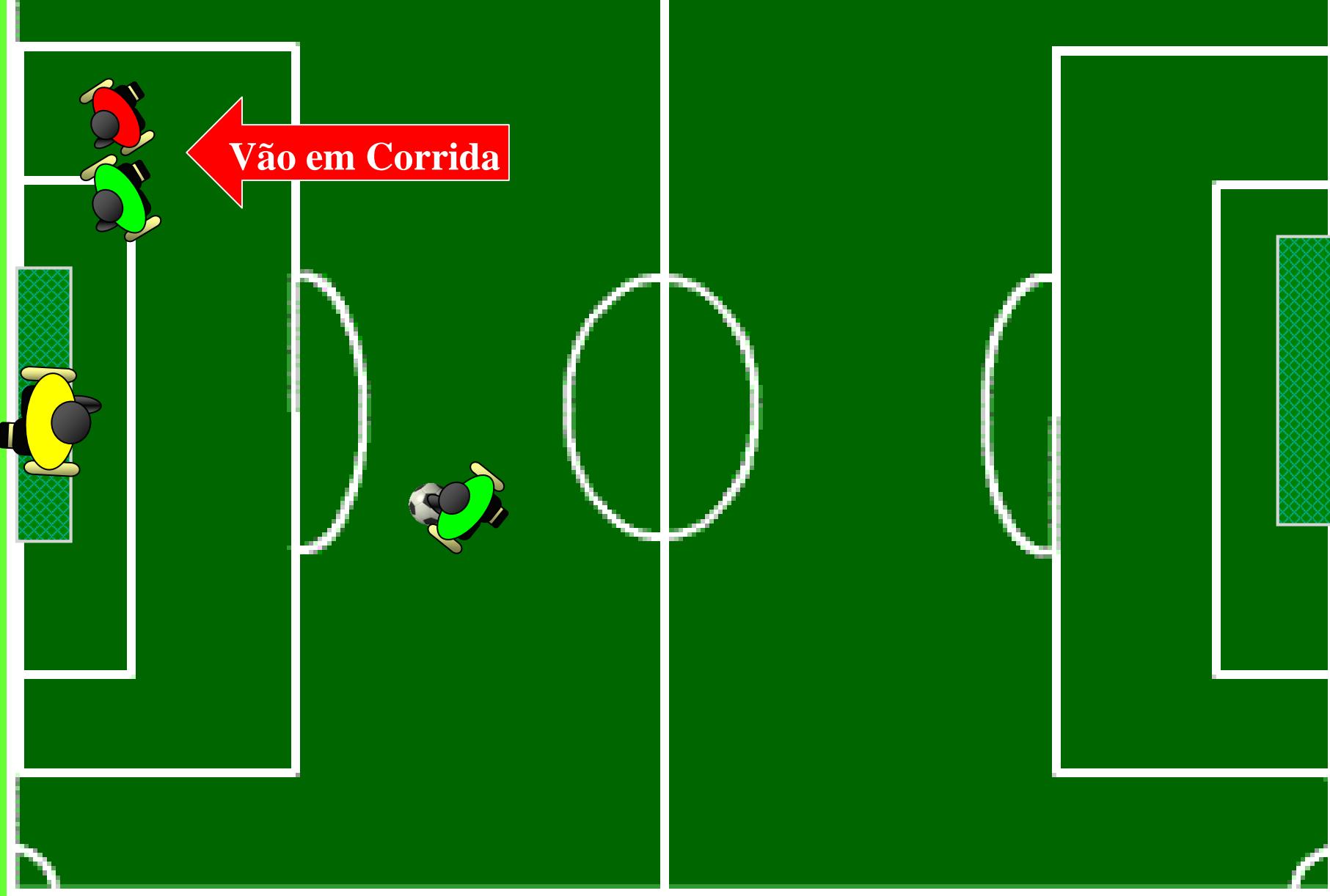
FORA DE JOGO



NÃO HÁ FORA DE JOGO

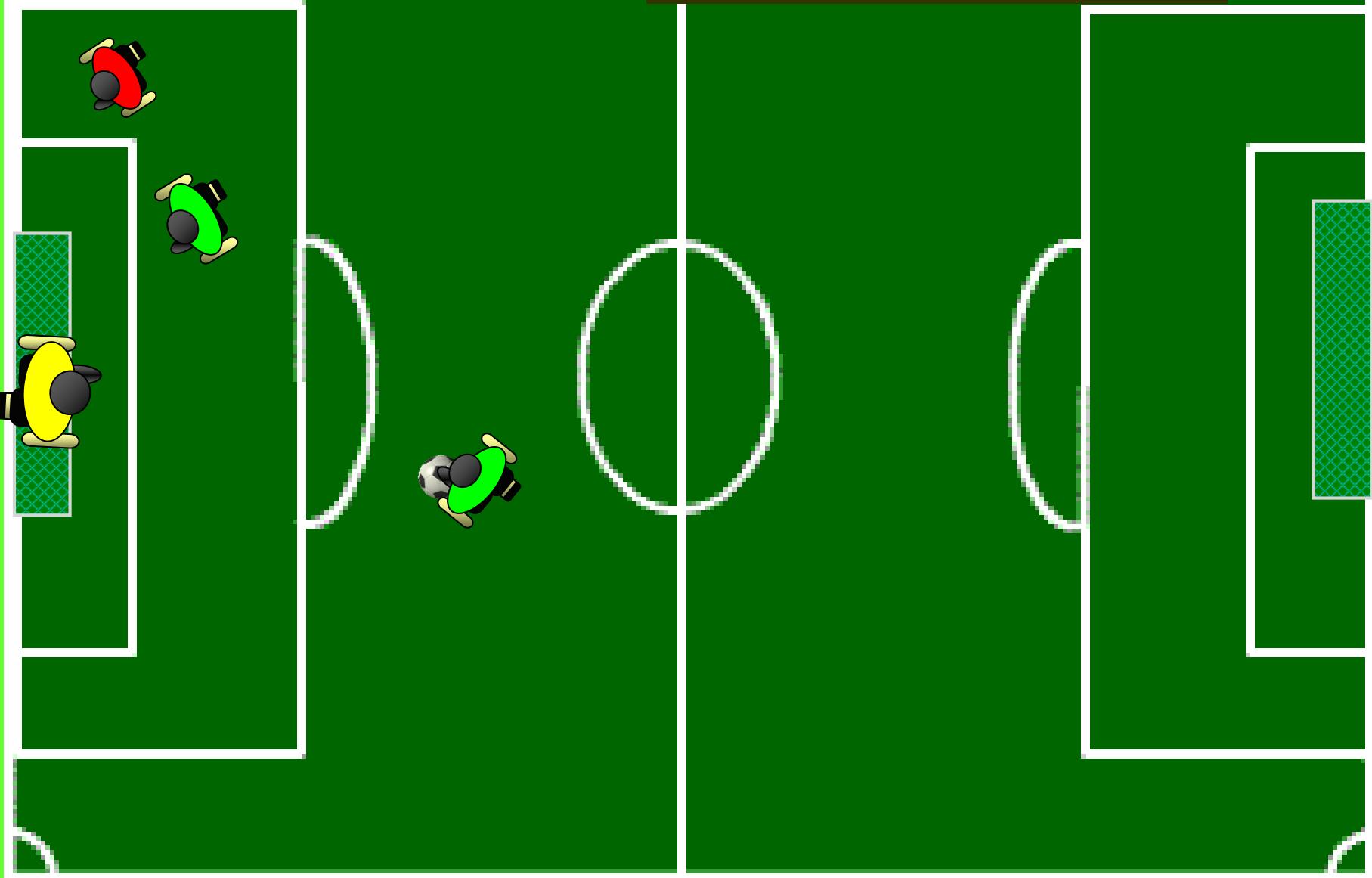


NÃO HÁ FORA DE JOGO



NÃO HÁ FORA DE JOGO

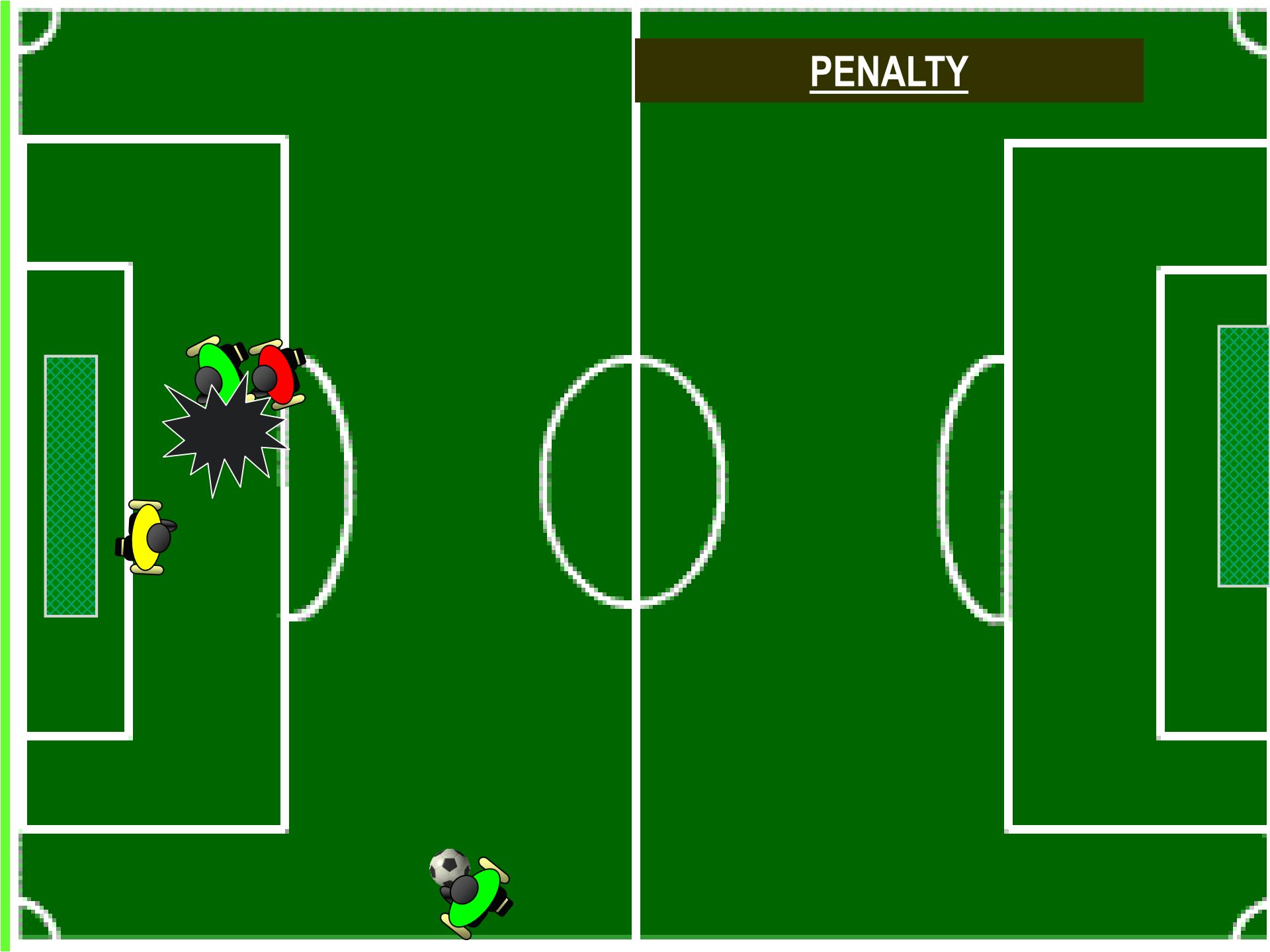
Jogador leva Amarelo



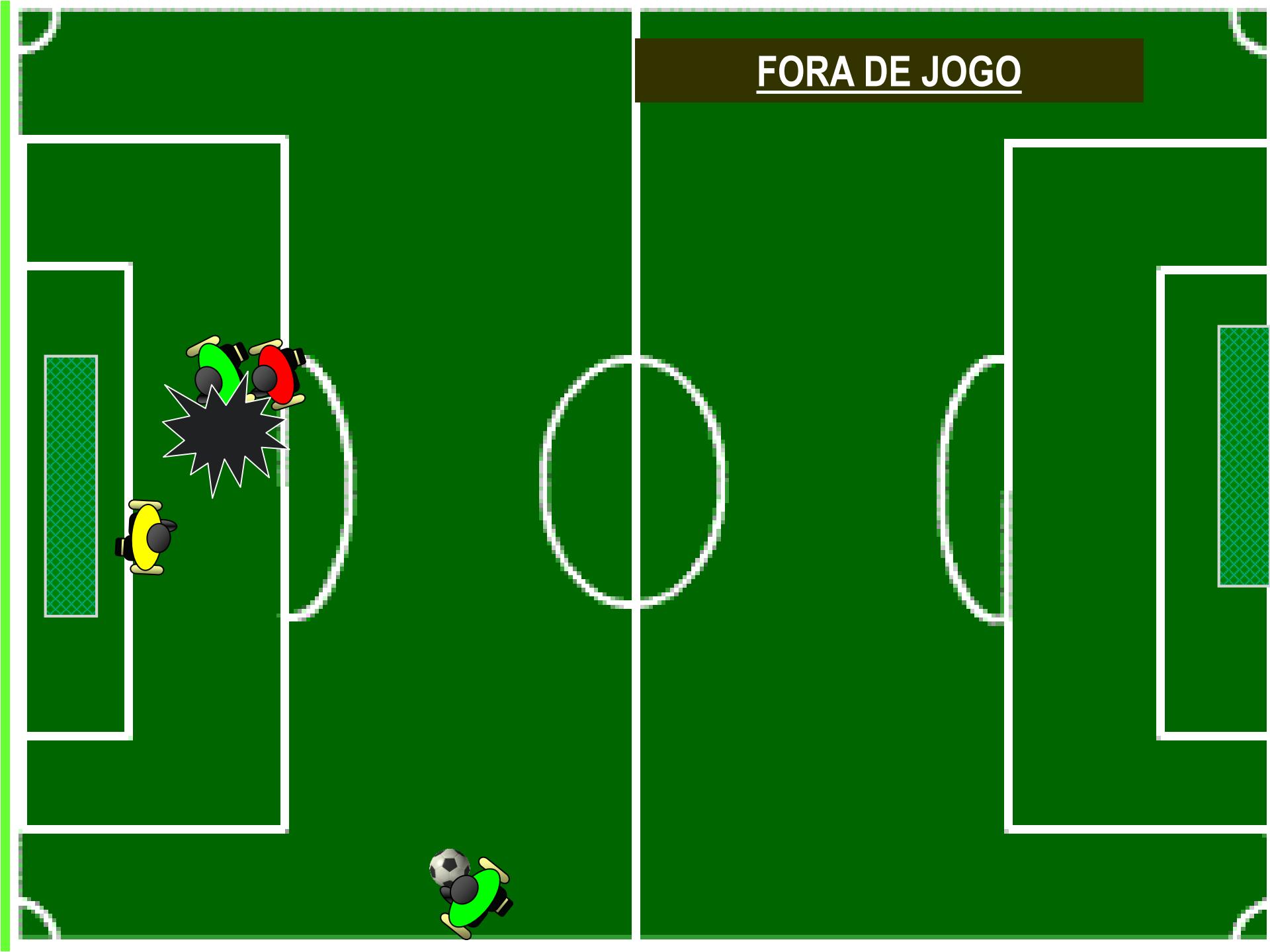
NÃO HÁ FORA DE JOGO



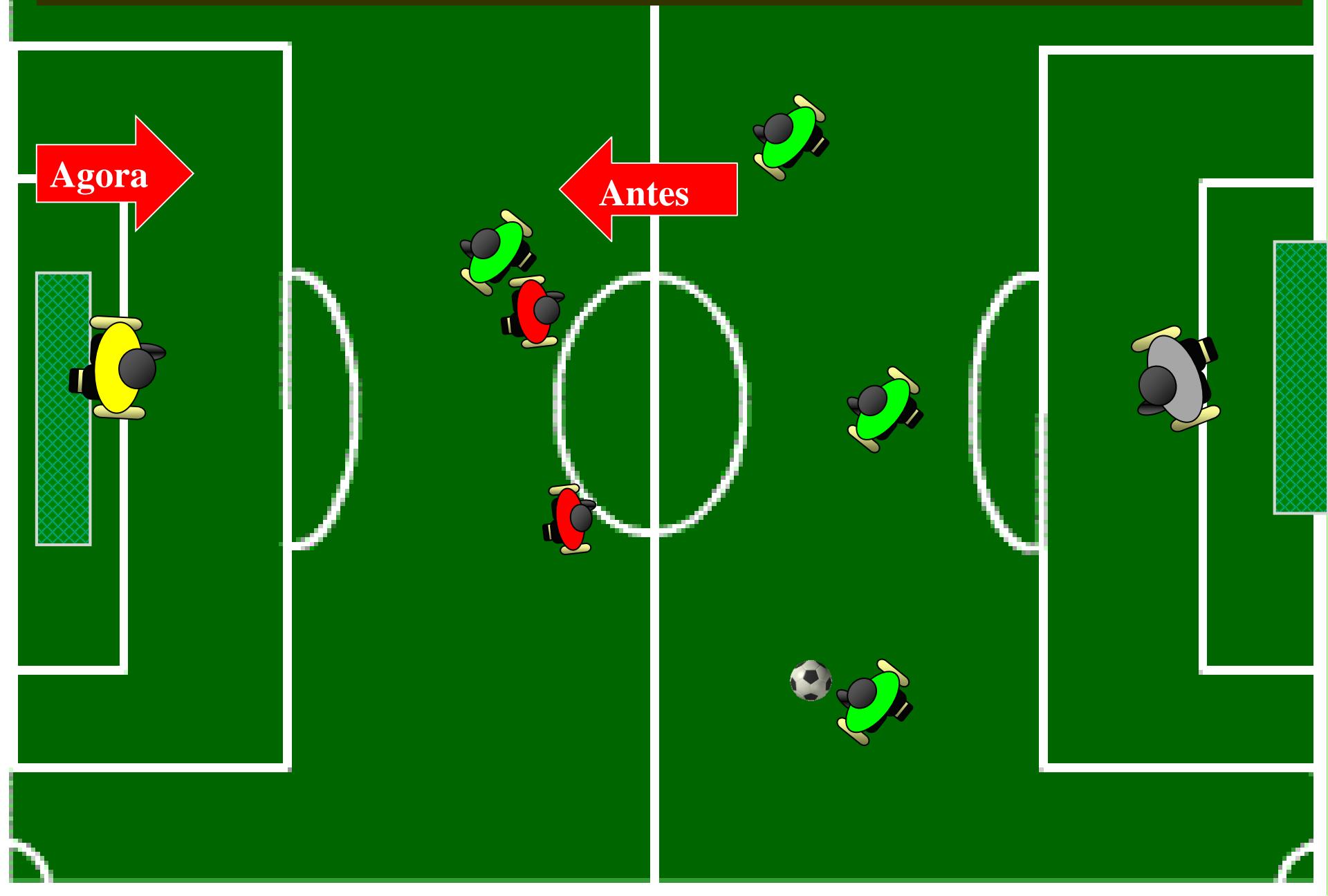
PENALTY



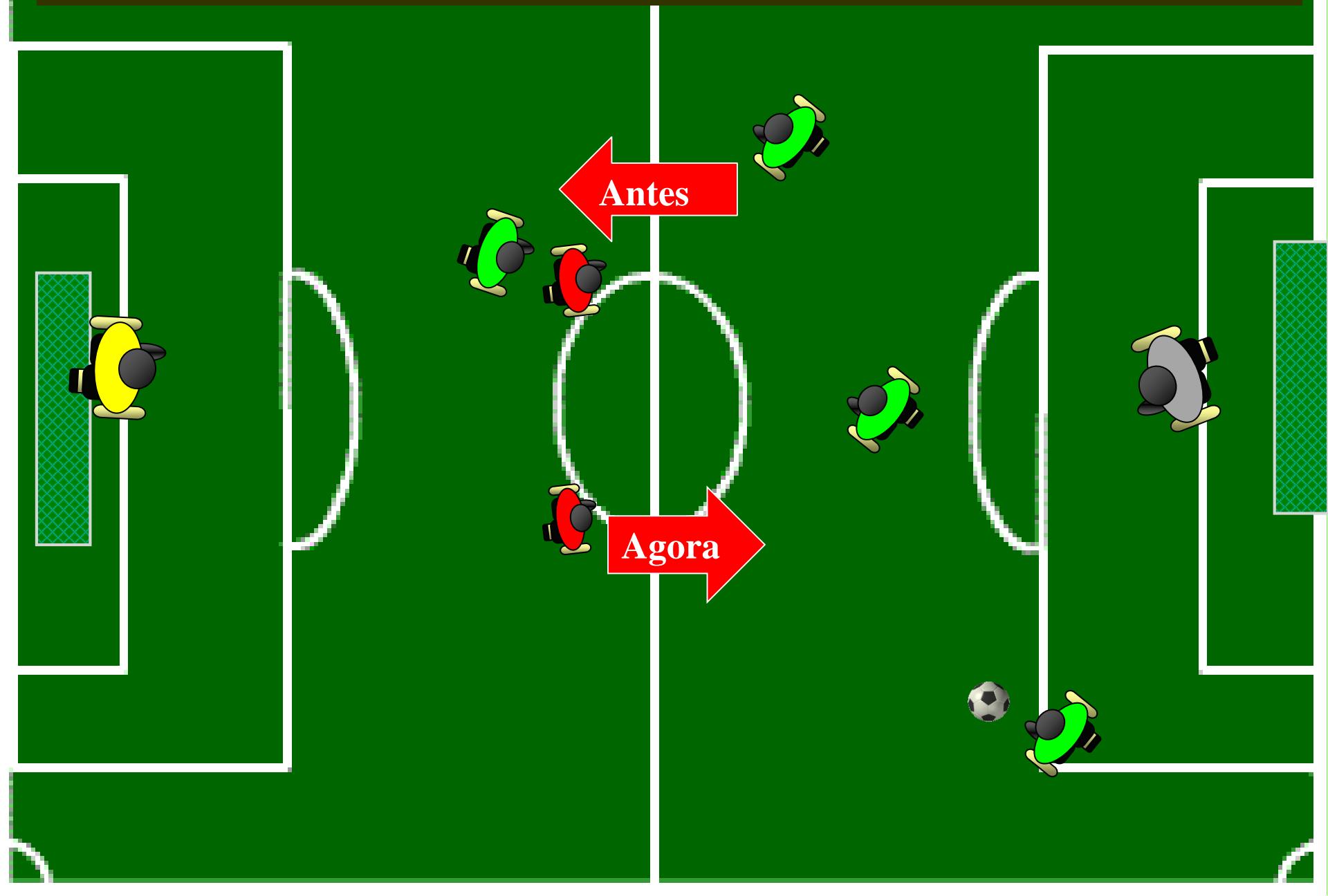
FORA DE JOGO



Antes/início da ação Agora/onde toca a bola



Antes/início da ação Agora/onde toca a bola



LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

LIVRE DIRETO

- Carregar
- Saltar sobre
- Dar ou tentar dar um pontapé
- Empurrar
- Agredir ou tentar agredir
- Entrar em tackle
- Passar ou tentar passar uma rasteira

- Tocar deliberadamente a bola com as mãos
- Impedir o movimento de um adversário com contacto
- Agarrar um adversário
- Cuspir ou morder sobre alguém
- Atirar objeto;
à bola, adversário, árbitros,
Contacto com bola
segurando objeto na mão.



LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

LIVRE INDIRETO



GUARDA REDES

- Manter a bola nas mãos durante mais de 6 segundos antes de a soltar.
- Tocar a bola com as mãos depois de;
 - A ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
 - Esta ter sido pontapeada deliberadamente para si por um seu colega de equipa
 - A receber diretamente de um lançamento lateral efectuado por um colega de equipa

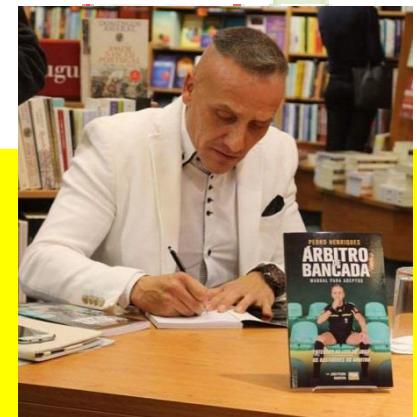
JOGADOR

- Jogar de maneira perigosa
- Impedir a progressão dum adversário sem qualquer contacto
- Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos, ou pontapeei ou tente pontapear a bola quando o GR está a soltá-la das mãos
- Cometer outras faltas não mencionadas anteriormente na Lei 12, pelas quais o jogo seja interrompido, a fim de advertir ou expulsar um jogador
- Manifestar desacordo usar linguagem ou gestos (I Of G) ou cometer infrações verbais.

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

INFRAÇÕES PASSÍVEIS DE ADVERTÊNCIA

- 1. Retardar o recomeço do jogo**
- 2. Manifestar desacordo por palavras ou por atos**
- 3. Entrar ou reentrar ou deliberadamente deixar o terreno de jogo sem autorização do árbitro**
- 4. Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com um pontapé de canto, um pontapé-livre ou um lançamento lateral.**
- 5. Infringir com persistência as Leis do Jogo**
- 6. Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo**
- 7. Entrar na RRA**
- 8. Utilizar o sinal de revisão de forma excessiva**



LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

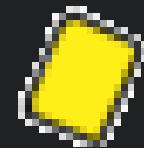
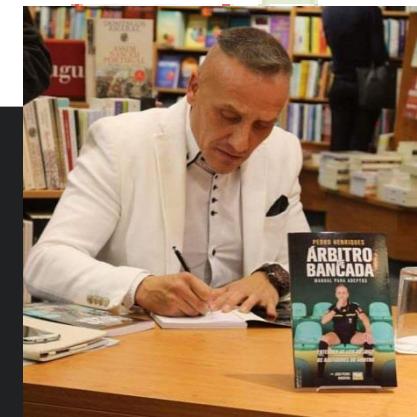
Infrações passiveis de Expulsão



1. Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade)
2. Anular uma clara oportunidade de golo dum adversário que se dirija para a sua baliza cometendo uma infração passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de penálti
3. Tornar-se culpado de uma falta grosseira
4. Cuspir ou Morder sobre Alguém
5. Tornar-se culpado de conduta violenta
6. Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e ou grosseiros
7. Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo
8. Entrar na sala de vídeo arbitragem (VOR)

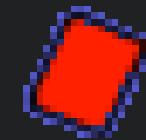
CLARAS OPORTUNIDADES DE GOLO

DENTRO DA ÁREA DE PENÁLTI



AMARELO

Quando o infrator tenta jogar a bola ou disputar a posse de bola com um adversário.



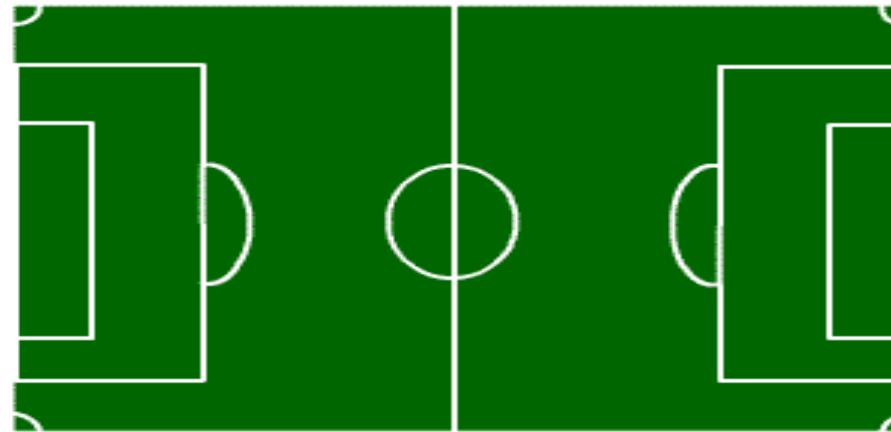
VERMELHO

Jogar a bola com a mão
Agarrar puxar ou empurrar
Rasteira deliberada sem intenção de jogar a bola
Faltas Grosseiras e Condutas Violentas

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES



- POSSE DE BOLA DO GUARDA REDES
- TOCAR A BOLA COM A MÃO
- JOGAR DE MANEIRA PERIGOSA / P. de BICICLETE ou de TESOURA
- CELEBRAÇÃO DE UM GOLO
- CLARA OPORTUNIDADE DE GOLO / ATAQUE PROMETEDOR
- COG COM LEI DA VANTAGEM COM OU SEM GOLO AMARELO
- FALTA GROSSEIRA / CONDUTA VIOLENTA
- 2 INFRAÇÕES DE AMARELO CURTO ESPAÇO DE TEMPO



LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

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

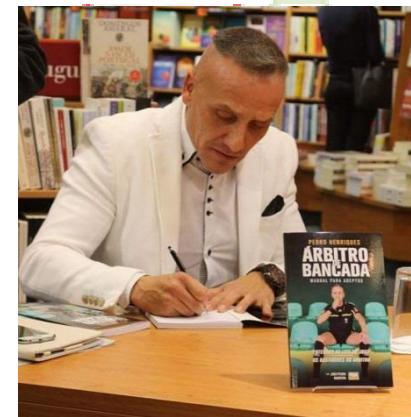
Pontapé-Livre Direto

- Se a bola penetra diretamente na baliza adversária, o golo é válido
- Se a bola entra em jogo e penetra diretamente na baliza da equipa do executante, um pontapé de canto deve ser concedido à equipa adversária

Pontapé-Livre Indireto

- Se a bola penetrar diretamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza a favor desta equipa
- Se a bola entrar em jogo e penetrar diretamente na baliza da equipa do executante, será concedido à equipa adversária um pontapé de canto
- Deve manter braço no ar até que toque num segundo jogador ou saia do terreno de jogo.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES



Pontapé-livre fora da área de Penálti

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 9,15 m da bola até que esta entre em jogo
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se move
- O pontapé-livre deve ser executado no local em que a falta foi cometida



- Diferença Entre:

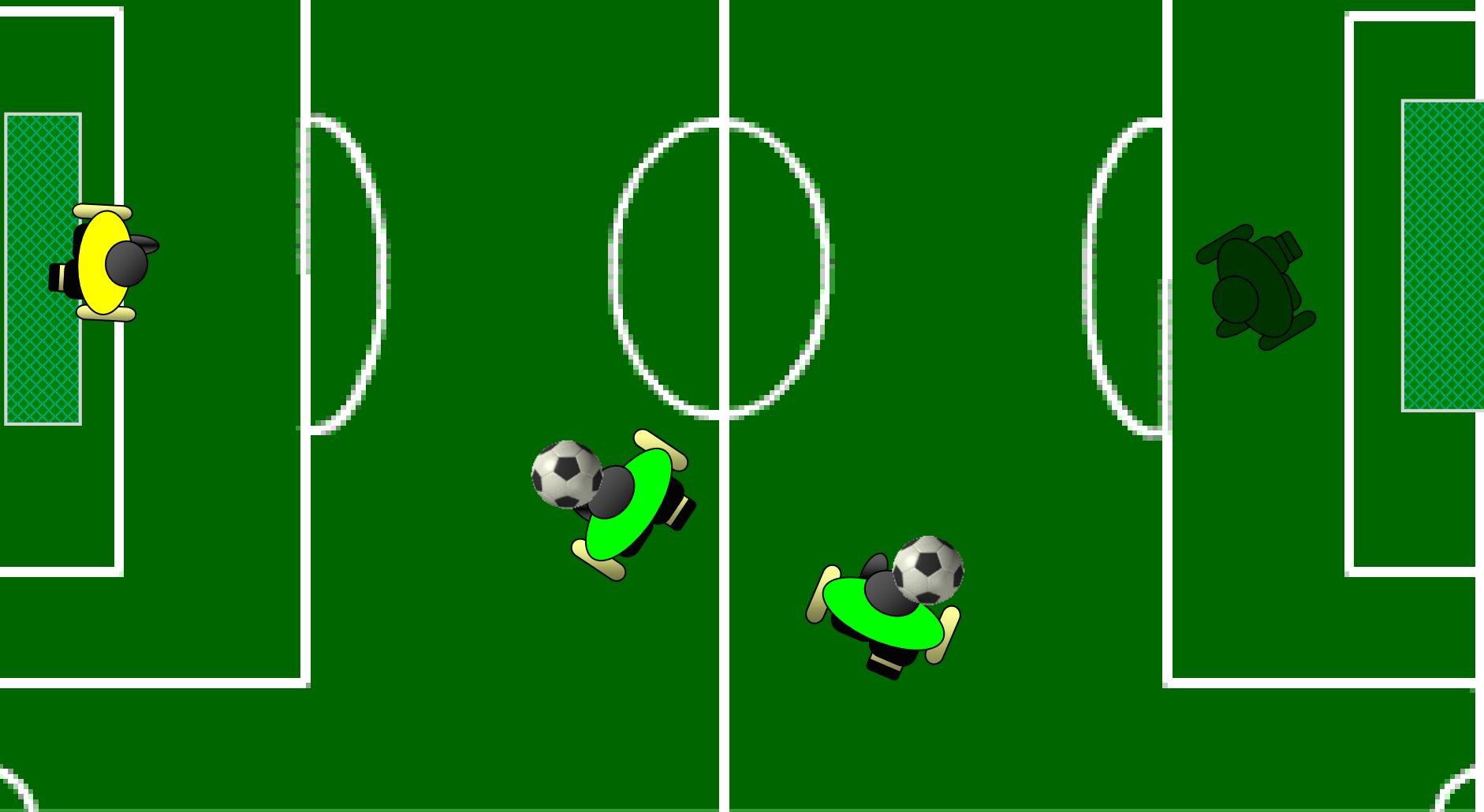
IMPEDIR a execução de um LD

INTERSETAR a bola depois do PL ser batido

LIVRE DIRETO

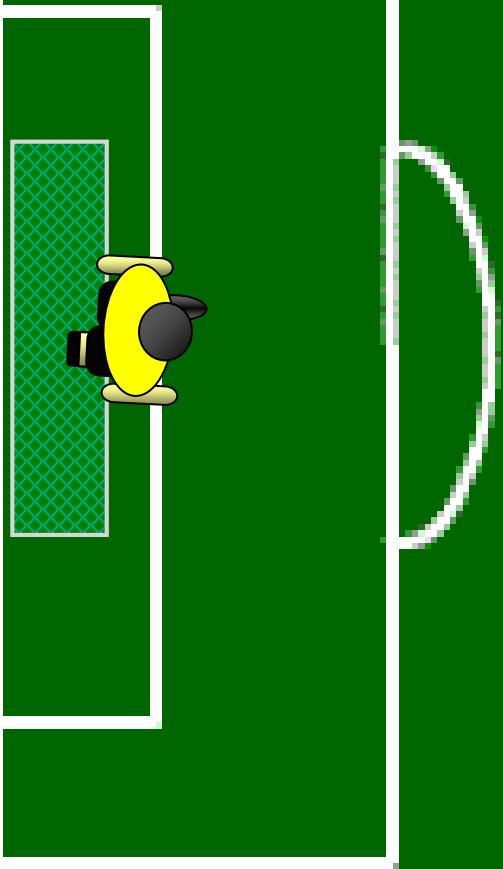
GOLO

Pontapé de Canto

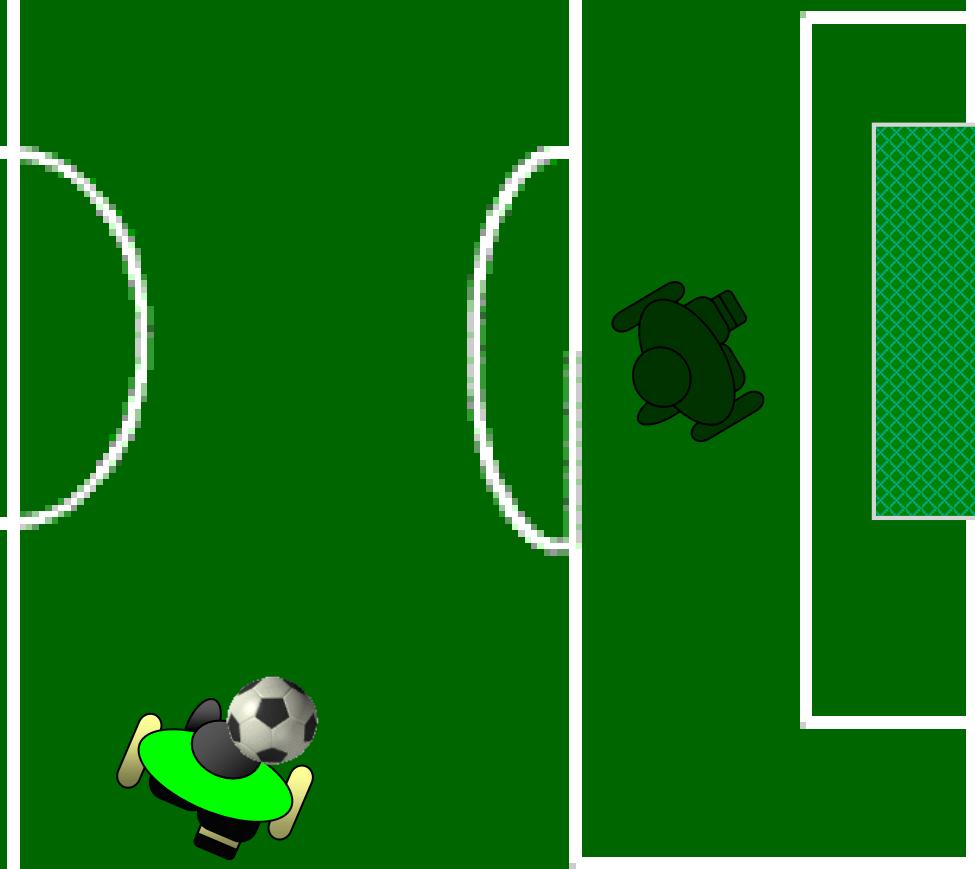


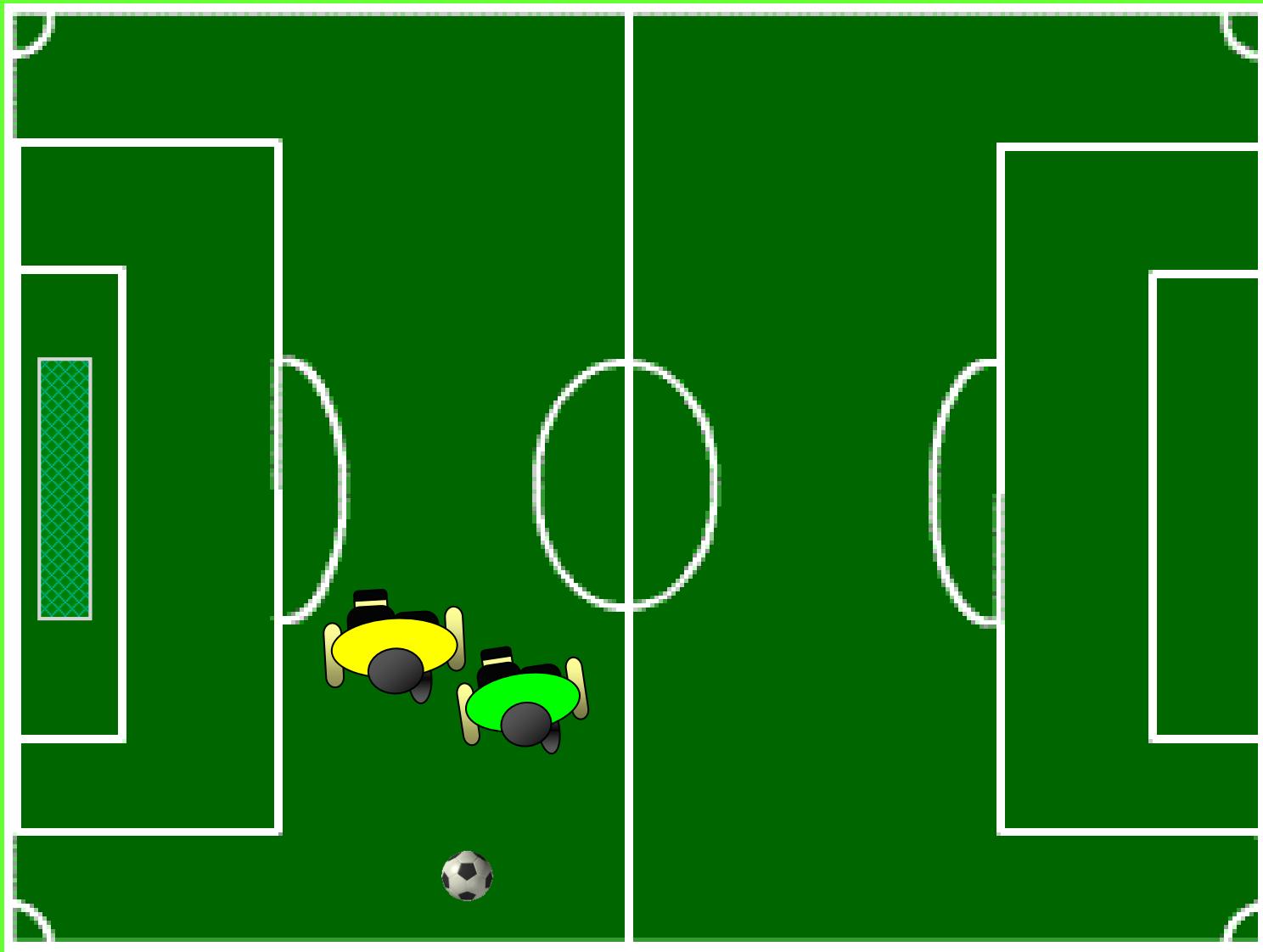
LIVRE INDIRETO

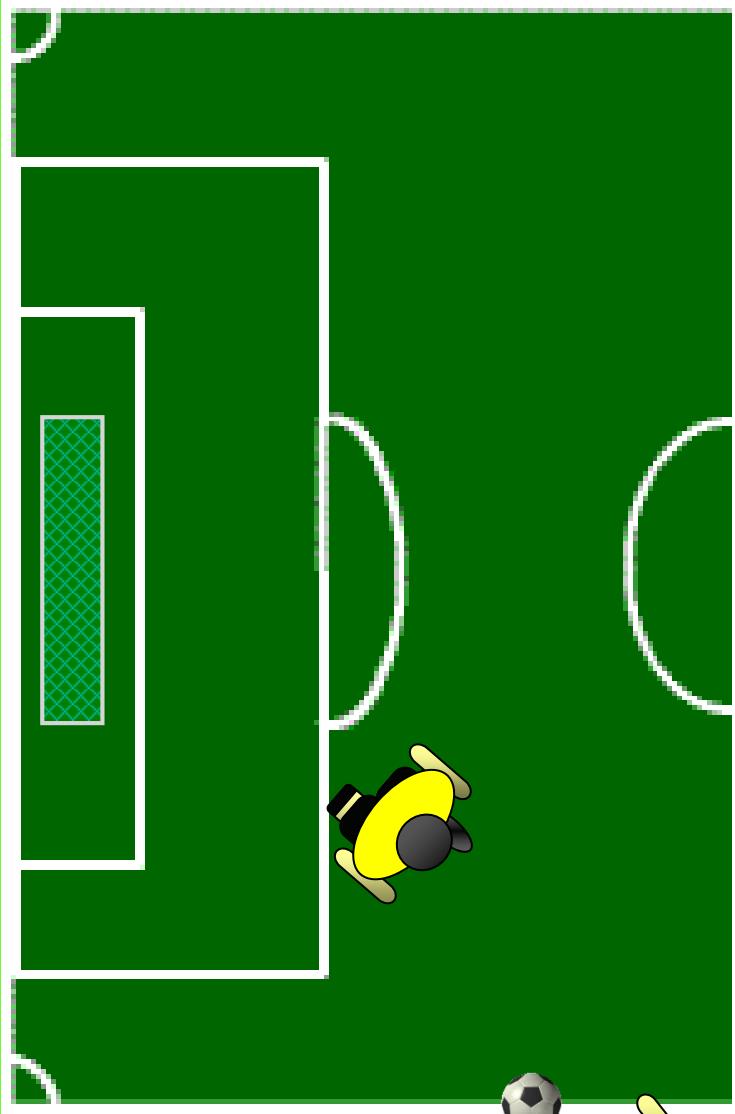
Pontapé de Baliza



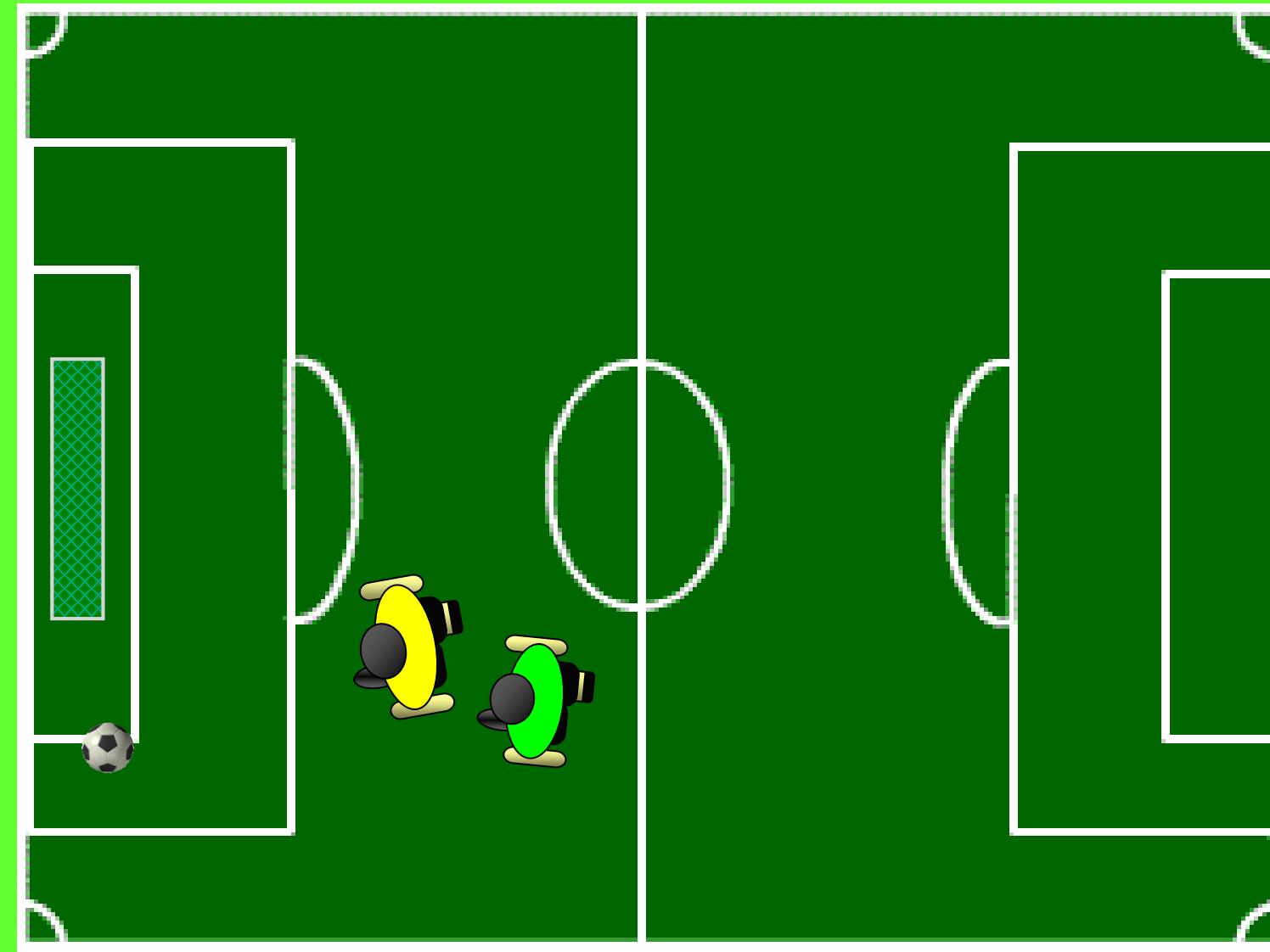
Pontapé de Canto

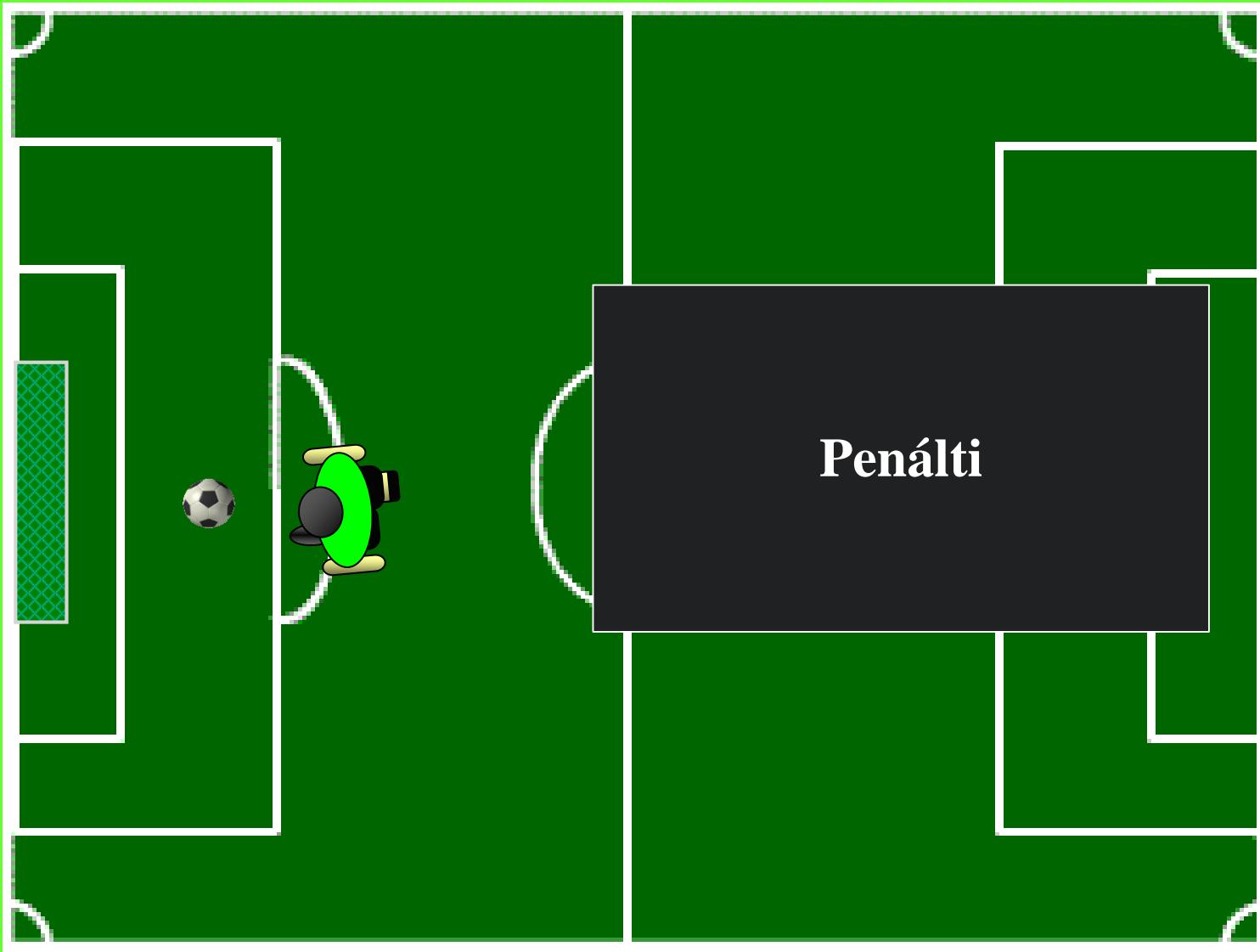






LIVRE DIRETO
Sob a linha lateral





LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENÁLTI

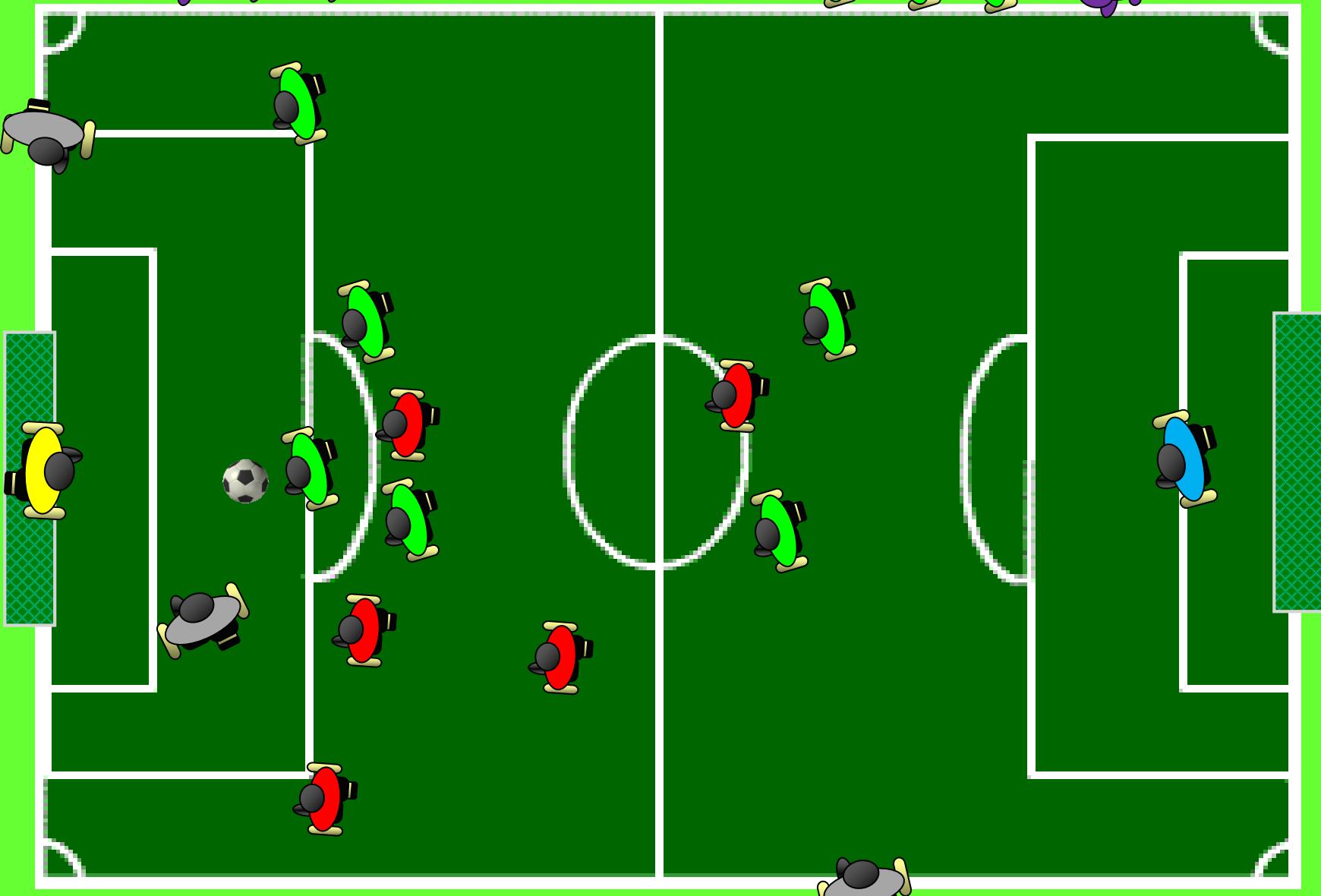
- Procedimento

- A bola imóvel na marca de penálти.
- Executante claramente identificado
- O guarda-redes deve permanecer sobre a linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ter sido pontapeada
- Os restantes jogadores devem encontrar-se:
 - Dentro do terreno de jogo
 - Fora da área de penálти.
 - Atrás da marca de penálти.
 - Pelo menos a 9,15 m da marca de penálти.



BANCO

BANCO

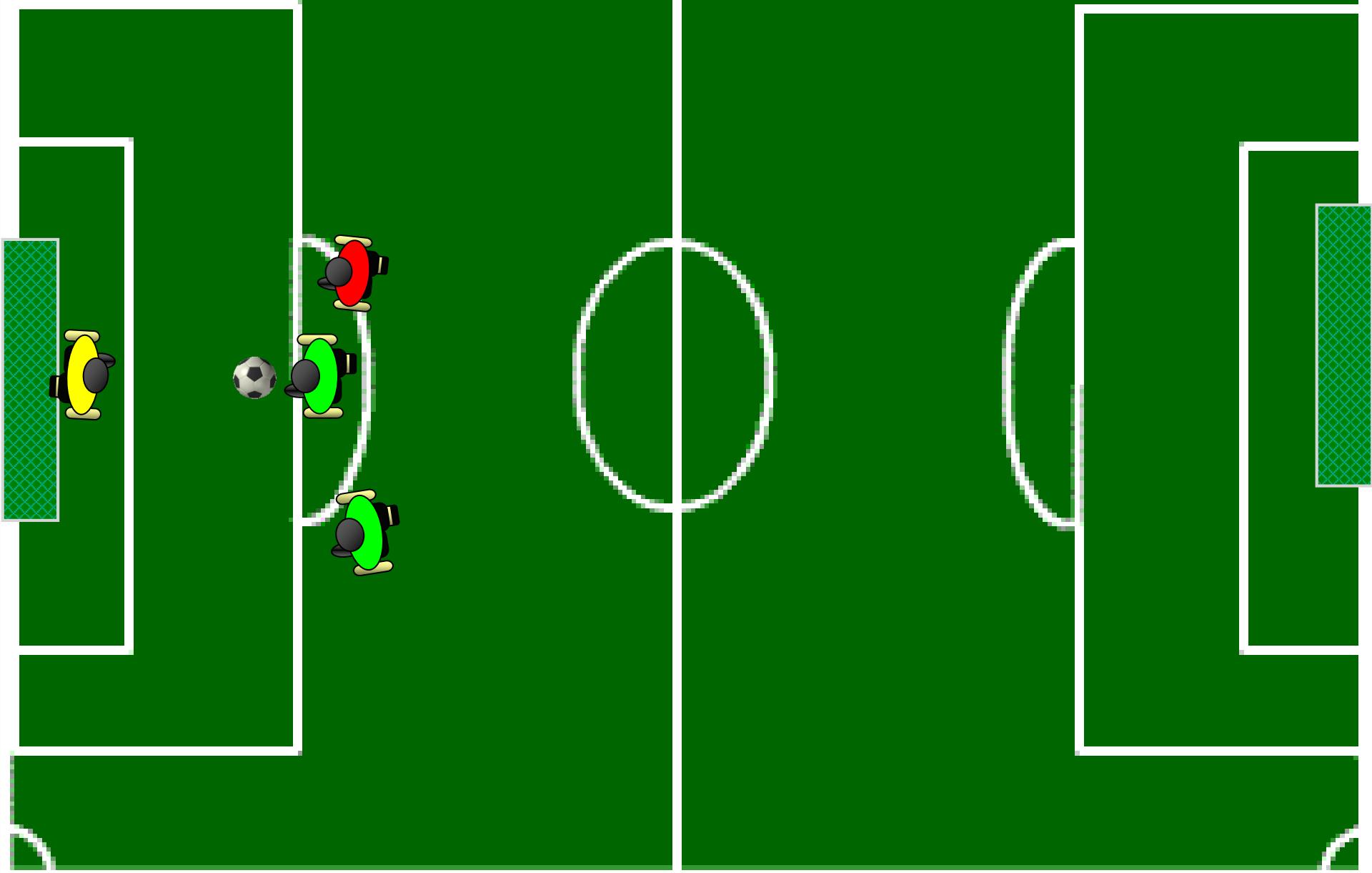


LEI 14 – O PONTAPÉ DE PENÁLTI



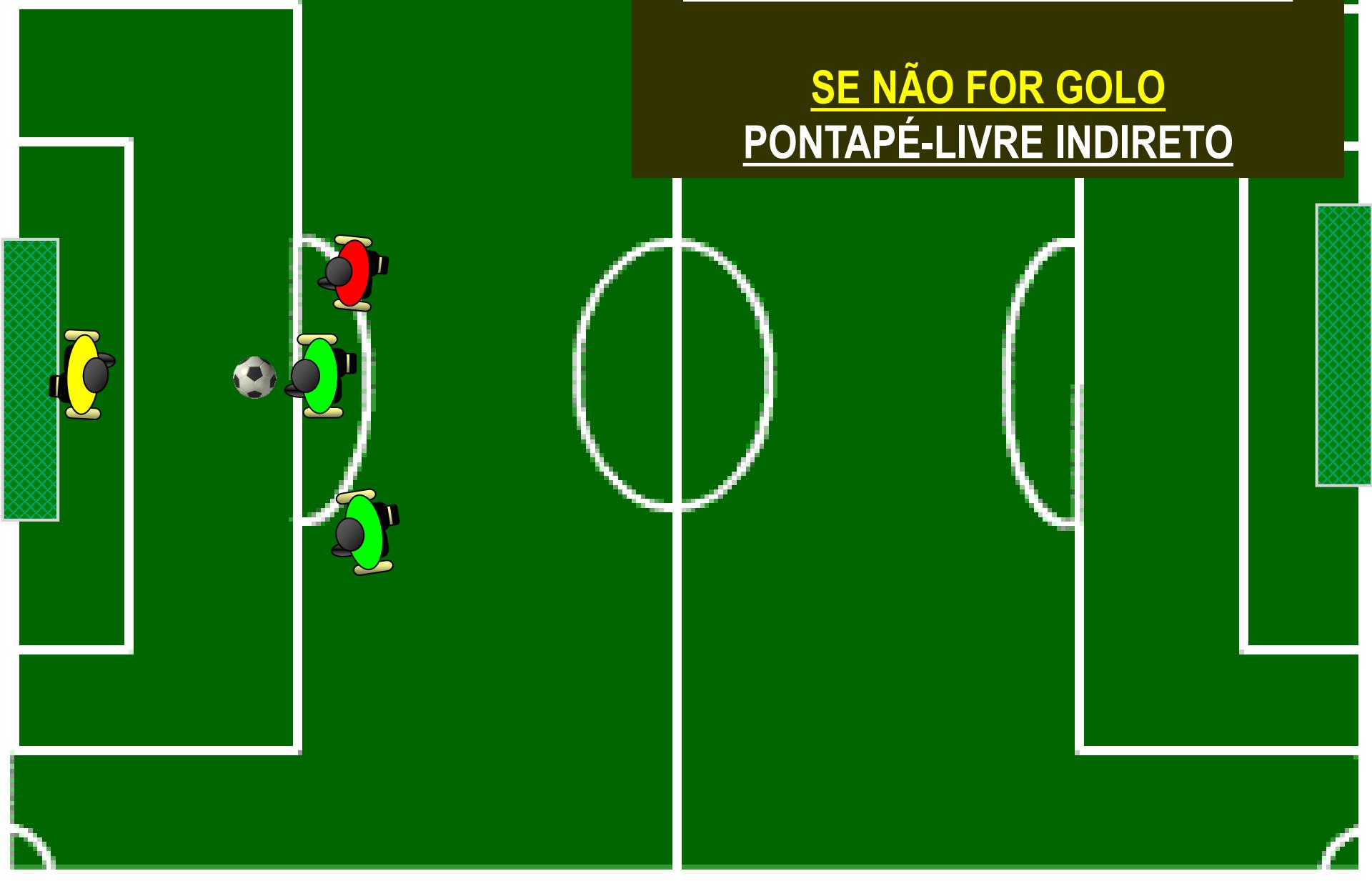
- Pontapear a bola para a frente
- Toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se move para a frente
- Bola em jogo pontapeada e se move claramente.
- O executante não deve jogar segunda vez sem que a bola tenha tocado num segundo jogador
- Um tempo suplementar deve ser concedido para que o pontapé de penálti deva ser executado

REPETE O PONTAPÉ DE PENÁLTI



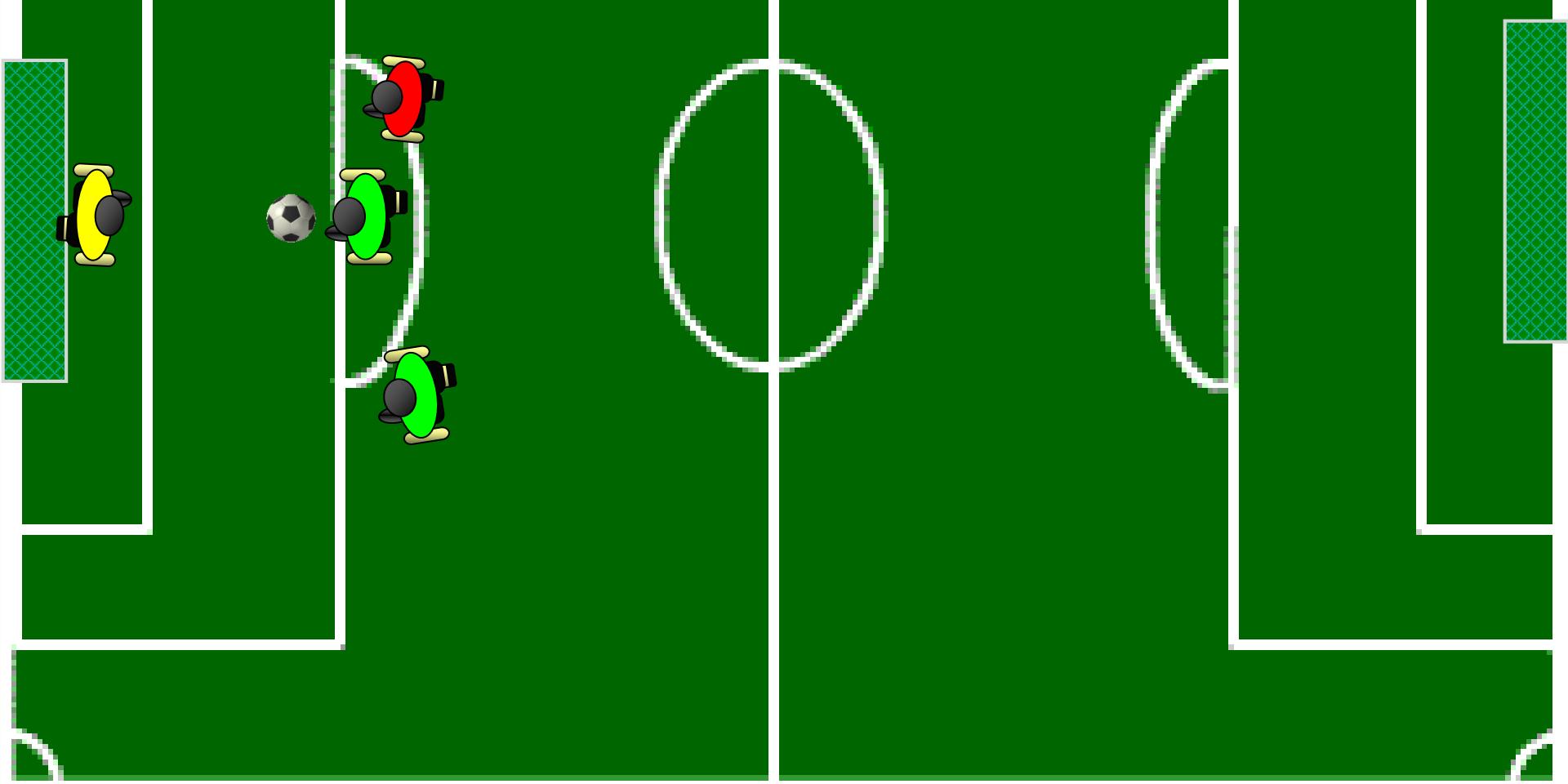
SE FOR GOLO
REPETE O PONTAPÉ DE PENÁLTI

SE NÃO FOR GOLO
PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO



SE FOR GOLO
VALIDA O GOLO

SE NÃO FOR GOLO
REPETE



SE NÃO FOR GOLO

REPETE

Ambos advertidos

SE FOR GOLO

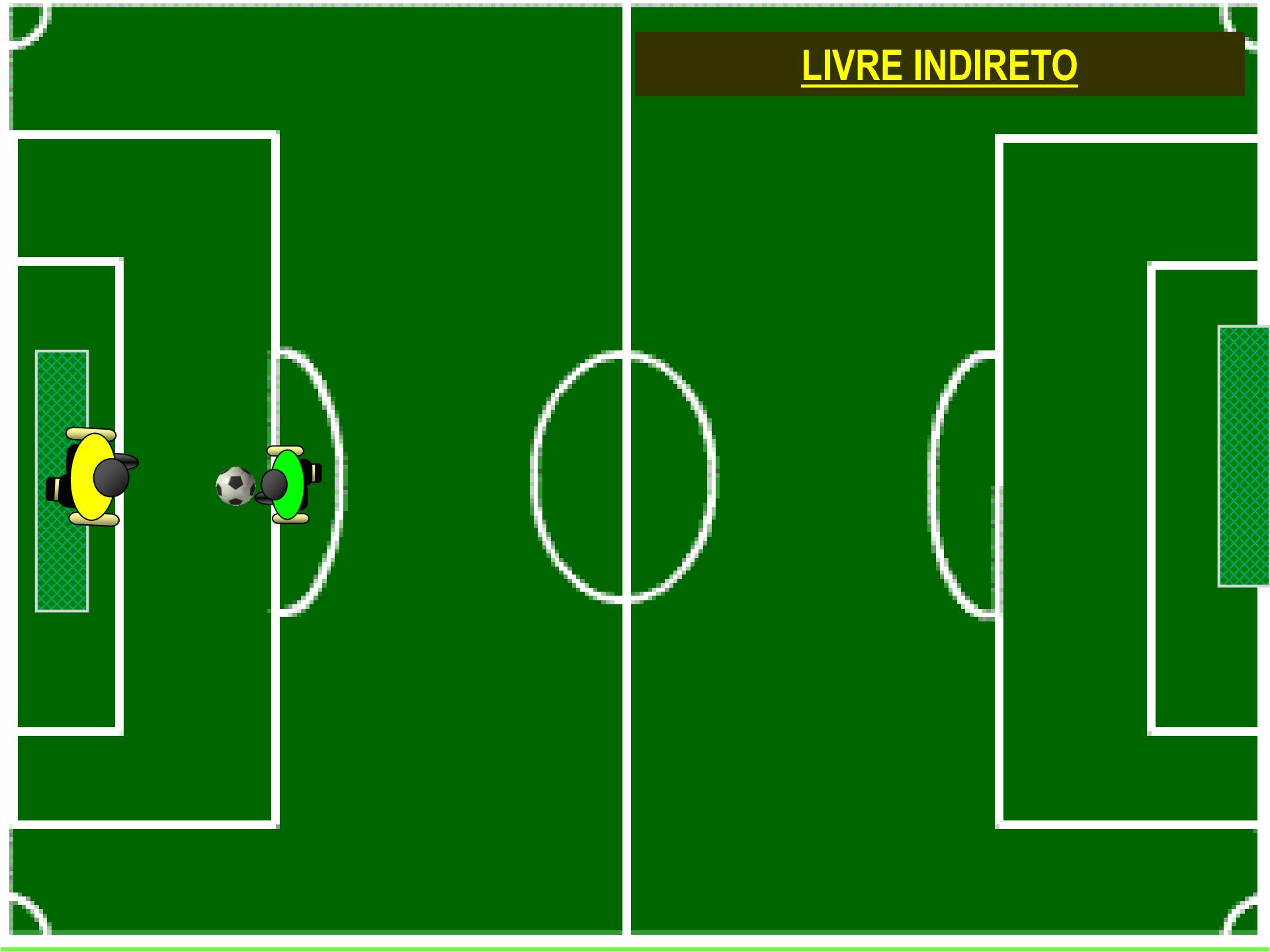
INVALIDA

Amarelo executante

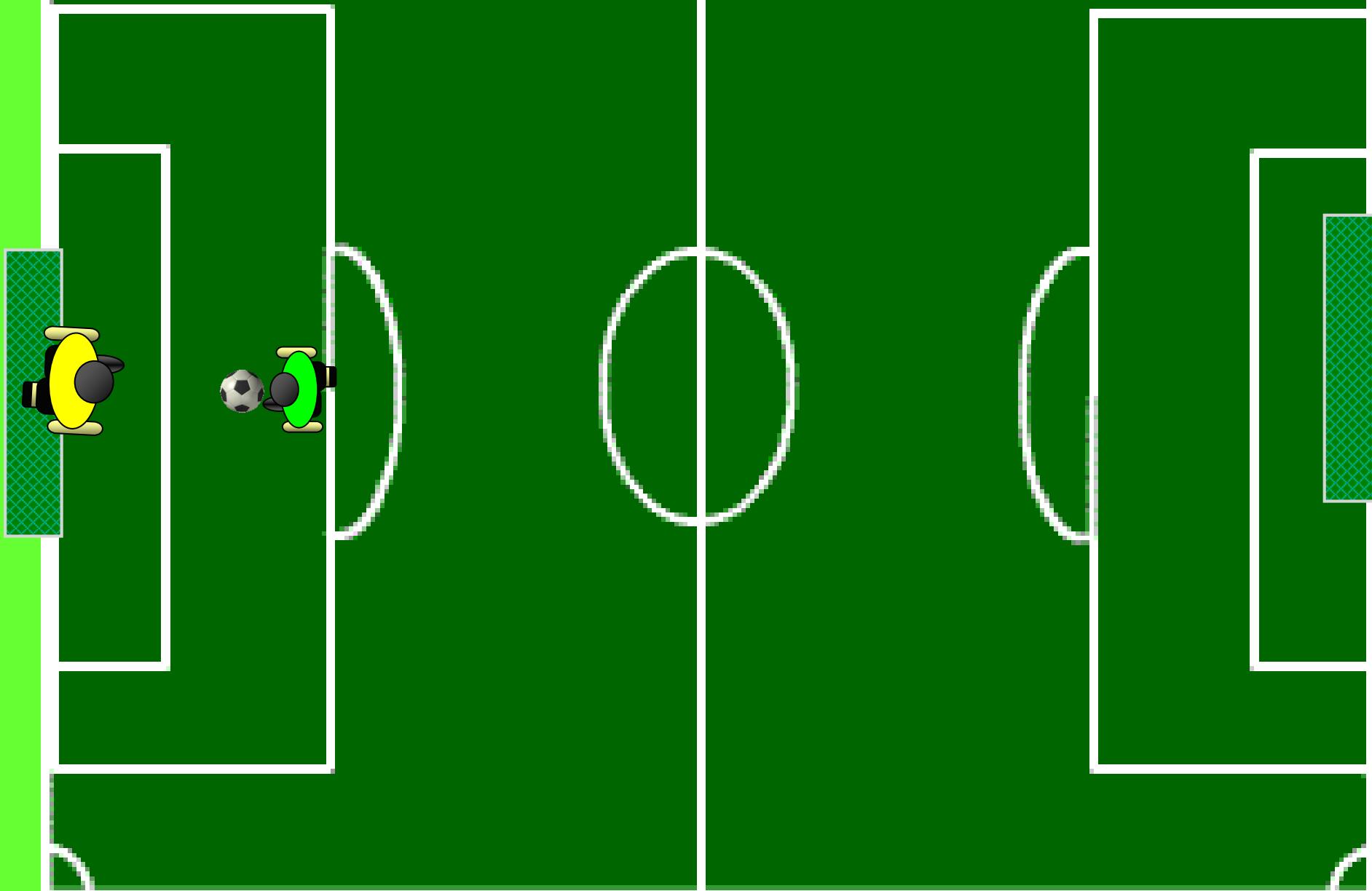
Livre indireto para defensor



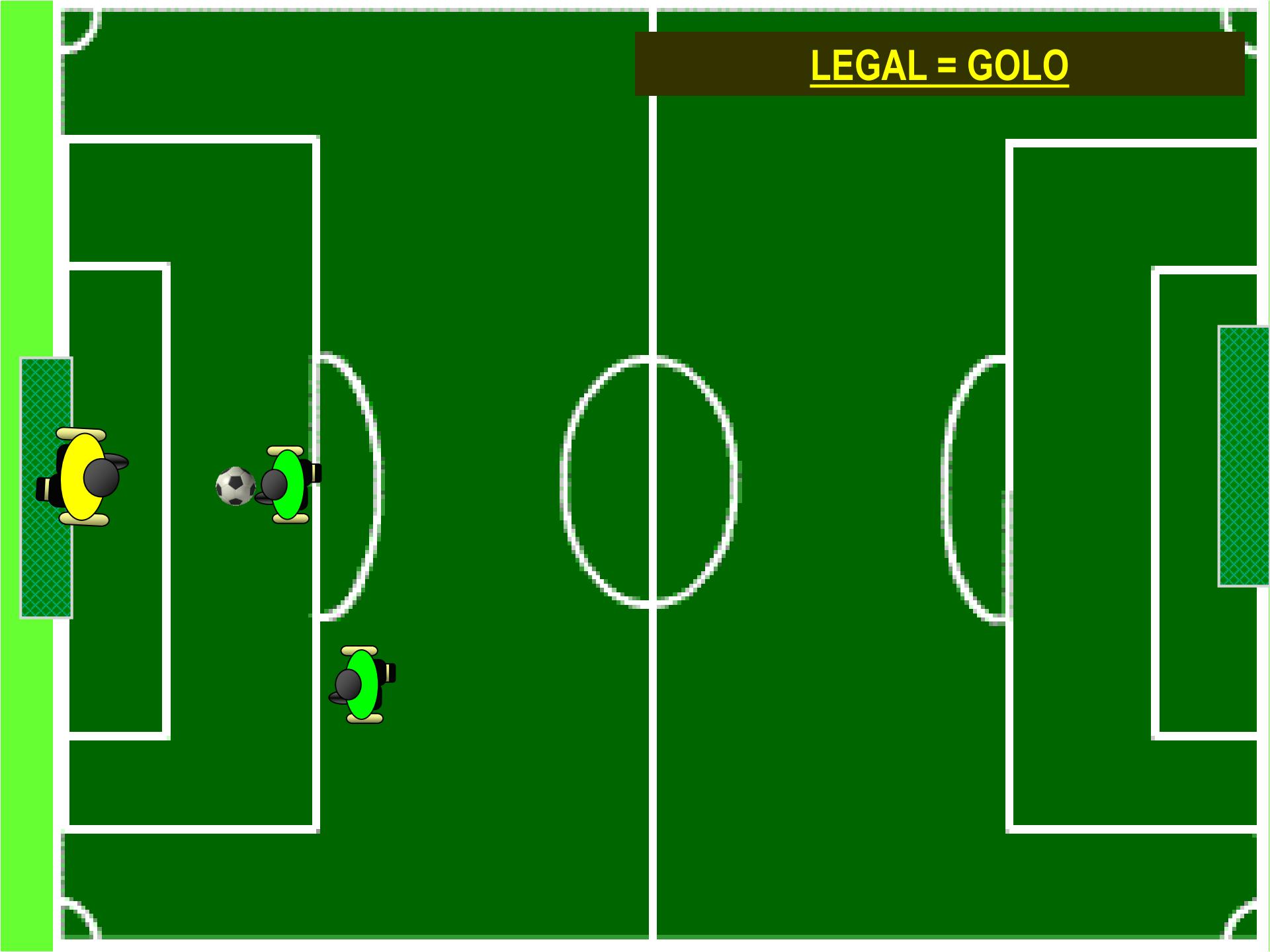
LIVRE INDIRETO



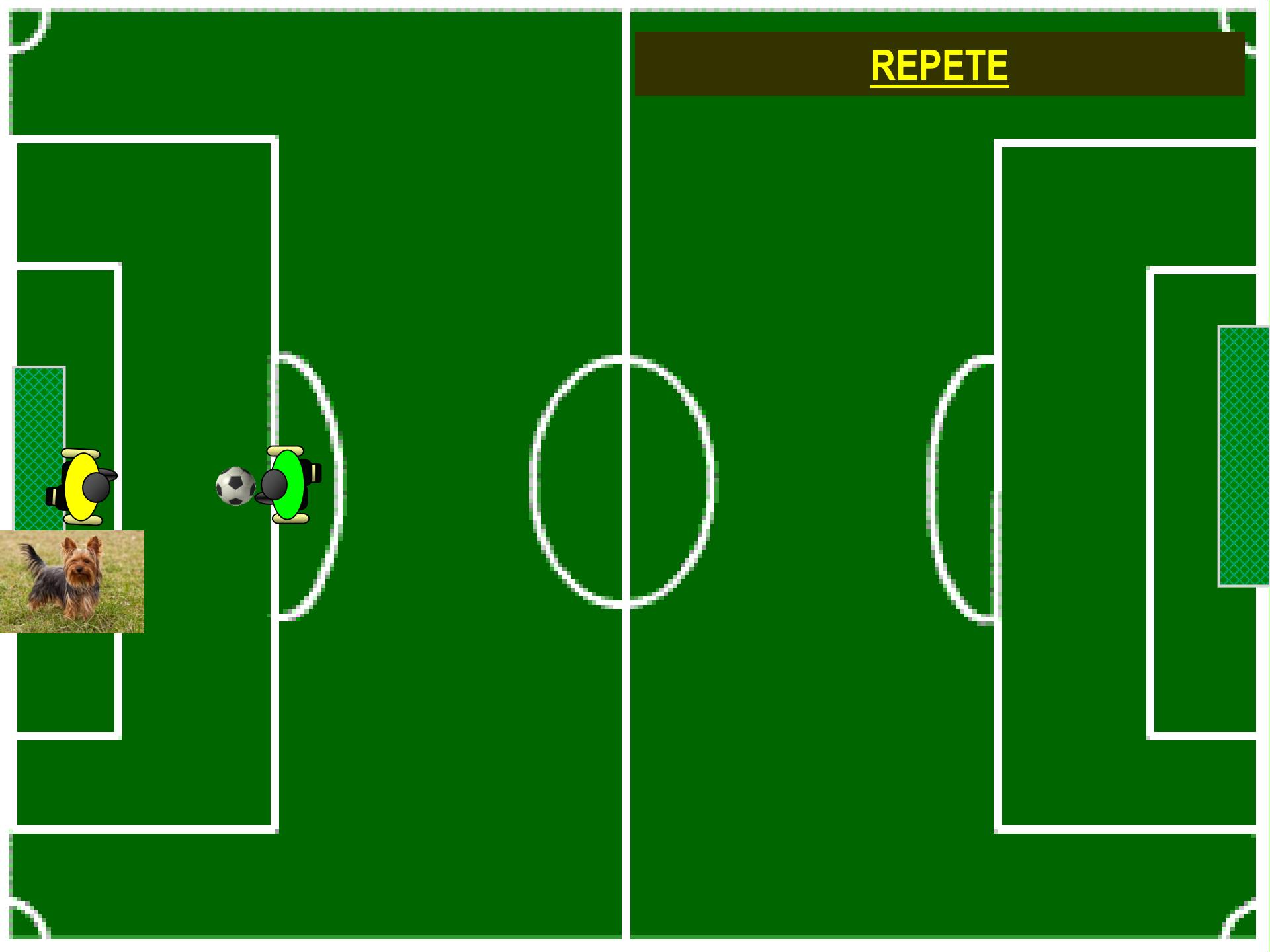
LIVRE INDIRETO



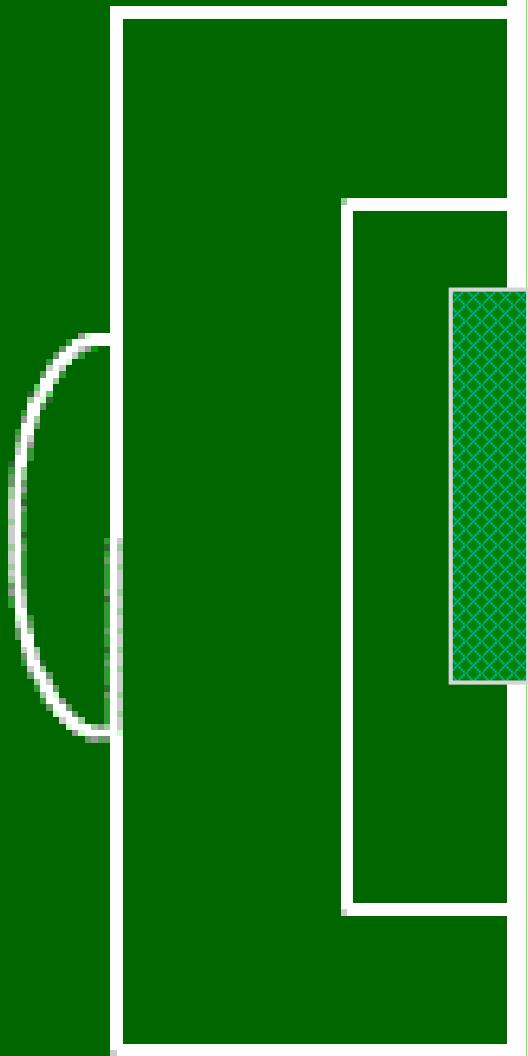
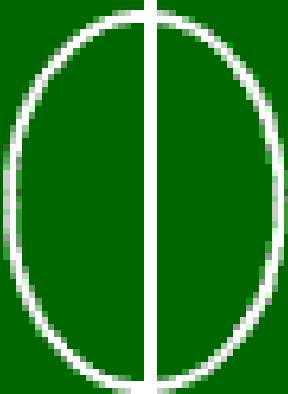
LEGAL = GOLO



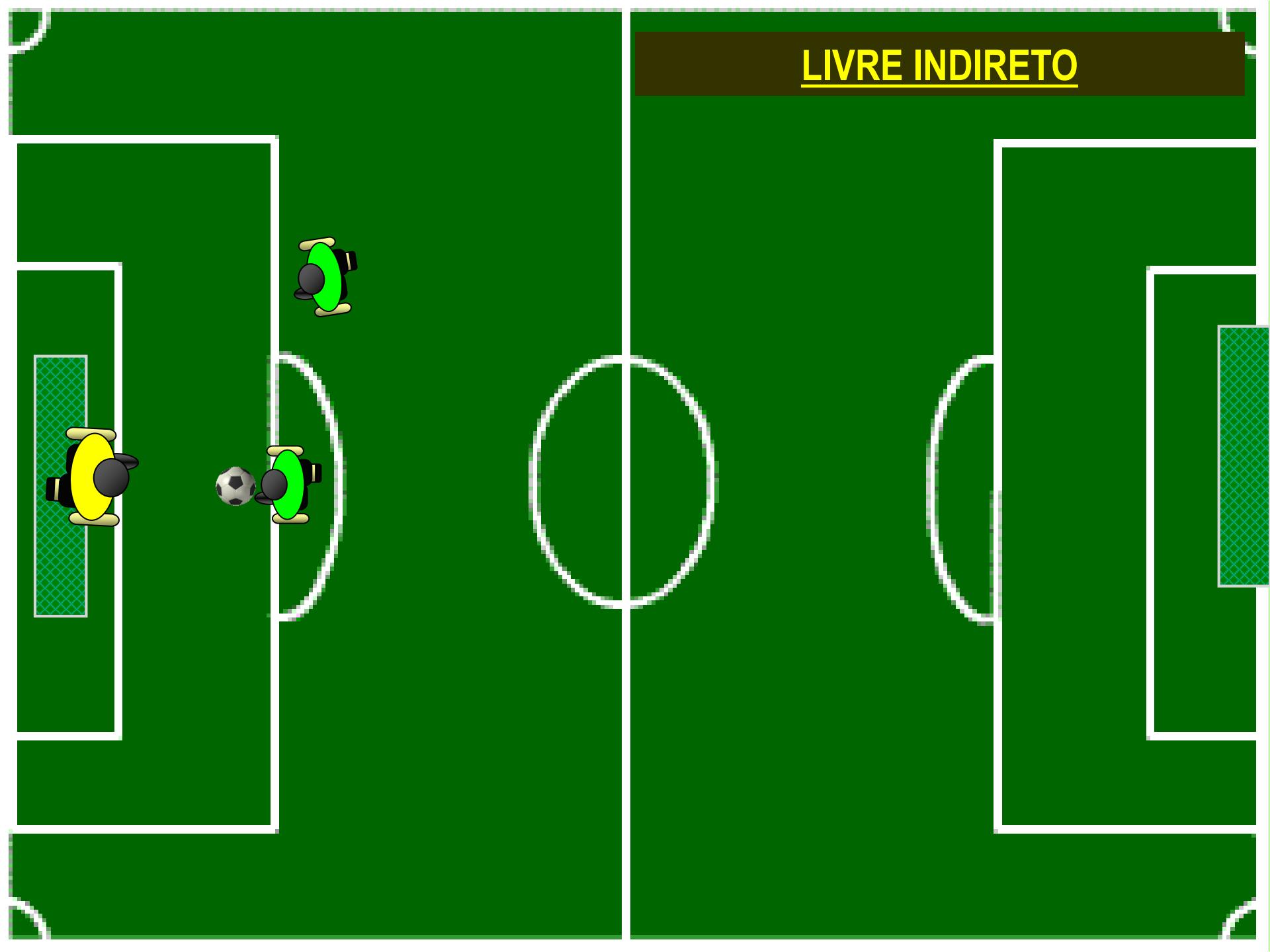
REPETE



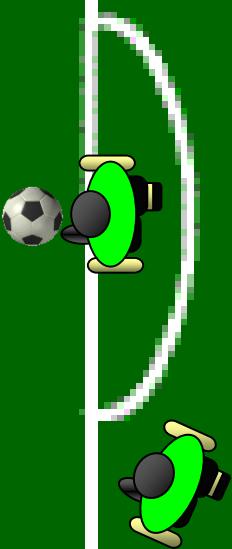
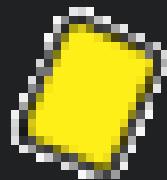
BOLA AO SOLO



LIVRE INDIRETO



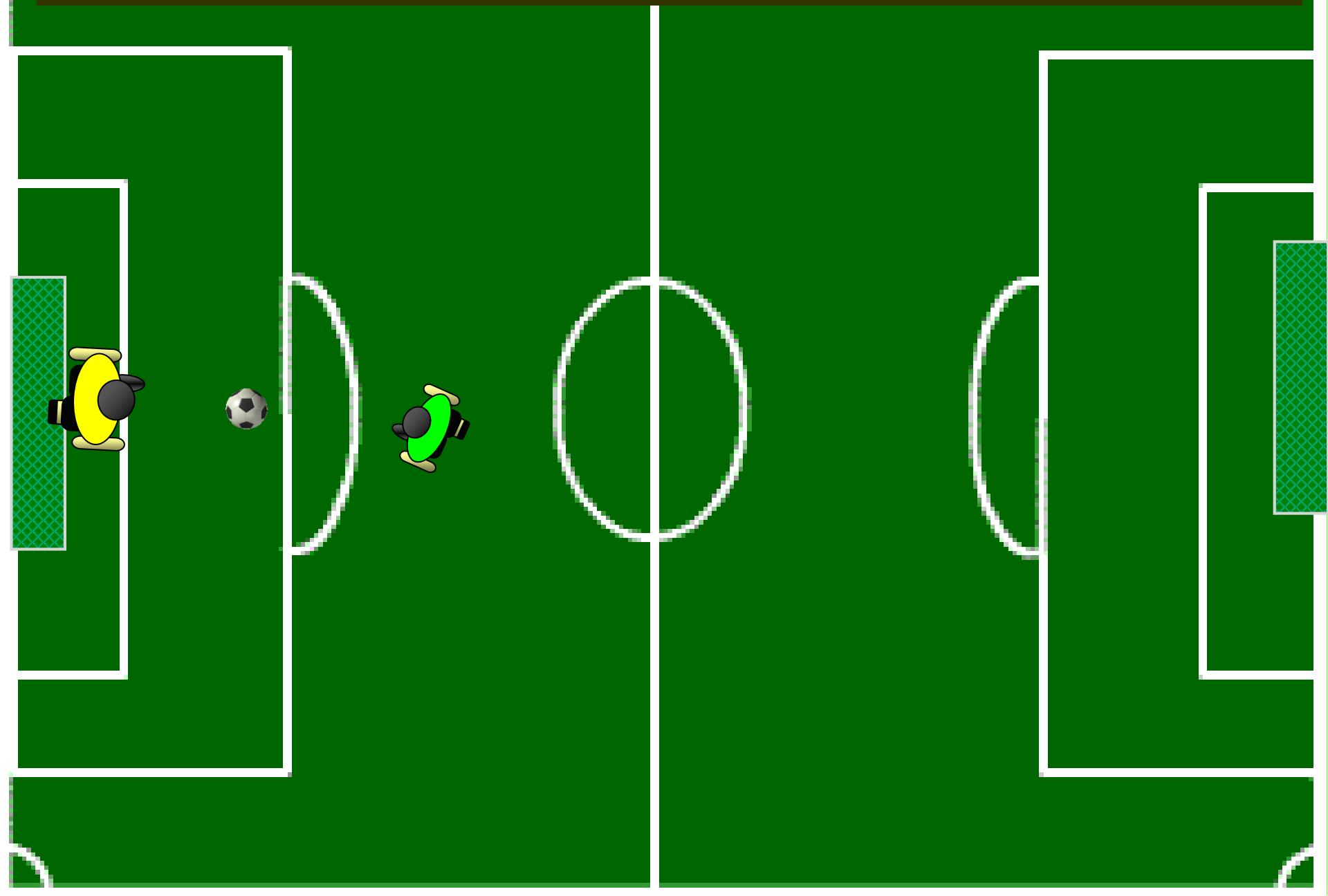
**Livre Indireto
Cartão Amarelo**



PONTAPÉ DE PENÁLTI - INFRAÇÃO SOBRE A BOLA

Livre Indireto
Cartão Amarelo

PONTAPÉ DE PENÁLTI - PARADINHA – LEGAL - GOLO



PONTAPÉ DE PENÁLTI - INFRAÇÃO GR



LEI 15 – LANÇAMENTO LATERAL



- O lançamento lateral é concedido:

- Ao adversário do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar a linha lateral pelo solo ou pelo ar.**
- Golo na baliza adversária recomeça com P. Baliza**
- Golo na própria baliza recomeça com P. de canto**
- Bola entra qd penetra terreno de jogo**
- Bola toca no solo antes de entrar REPETE**
- Lançamento incorreto PASSA para a outra equipa**
- Se volta a tocar antes de outro (Lind ou LD/P)**

LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

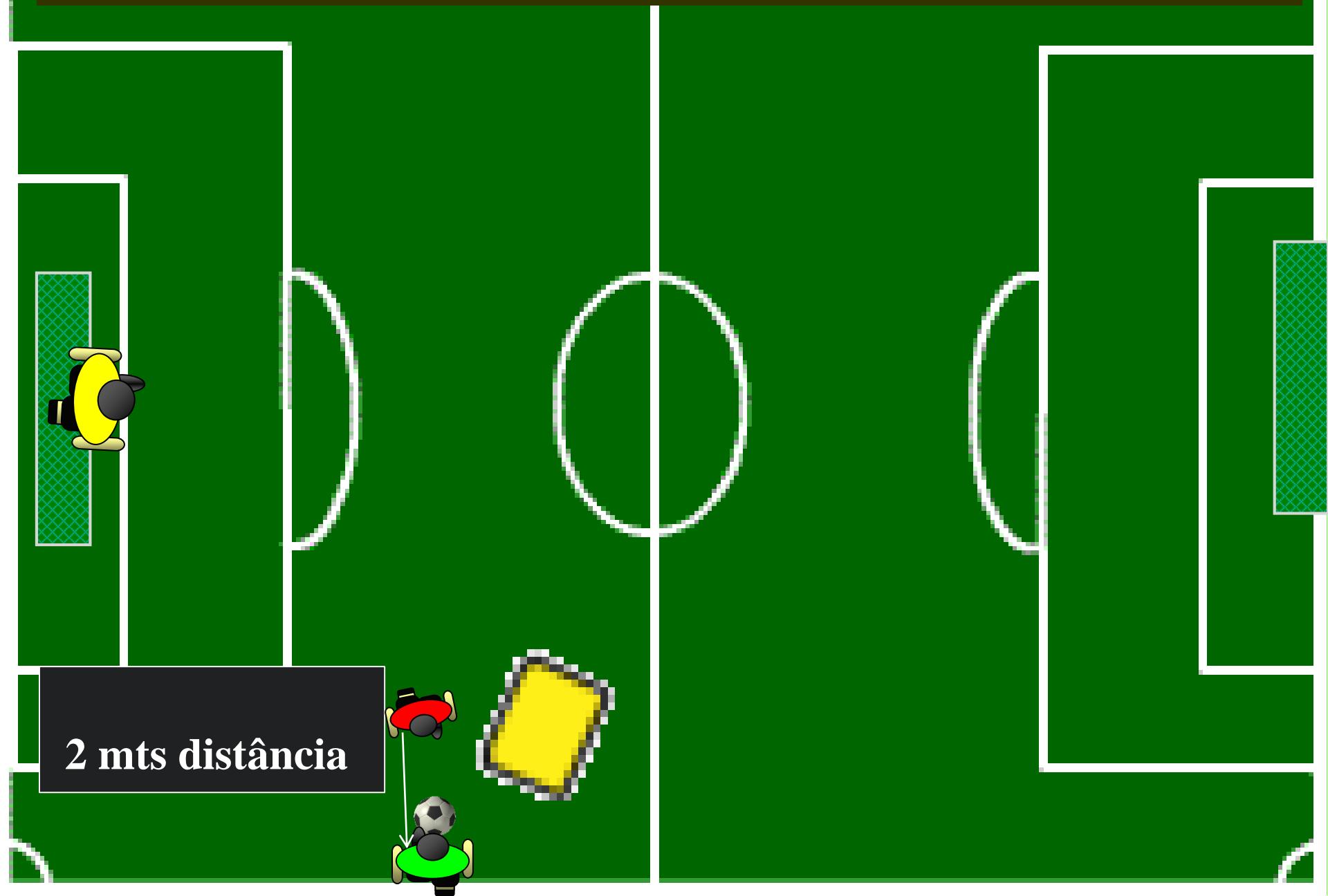


Execução

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

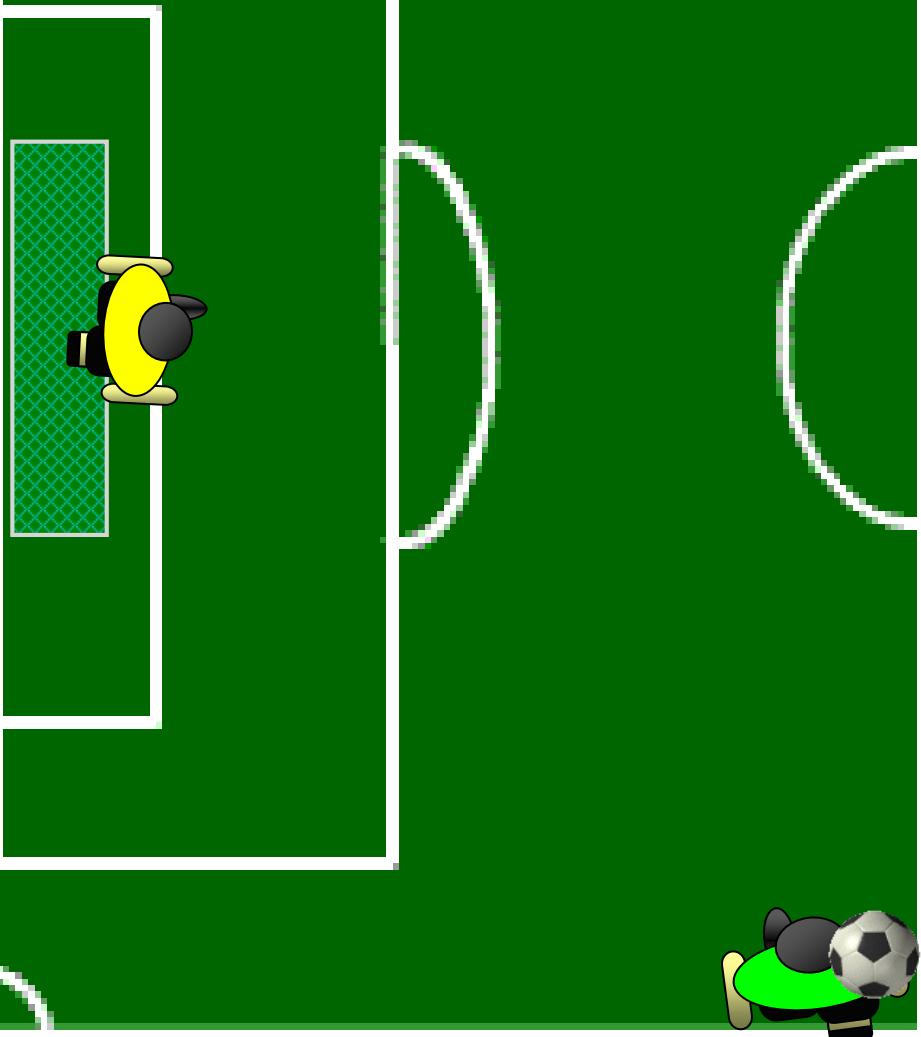
- Ficar de pé e de frente para o terreno.
- Ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a essa linha
- Lançar a bola com as duas mãos por detrás e por cima da cabeça onde ela saiu do terreno.

LANÇAMENTO LINHA LATERAL

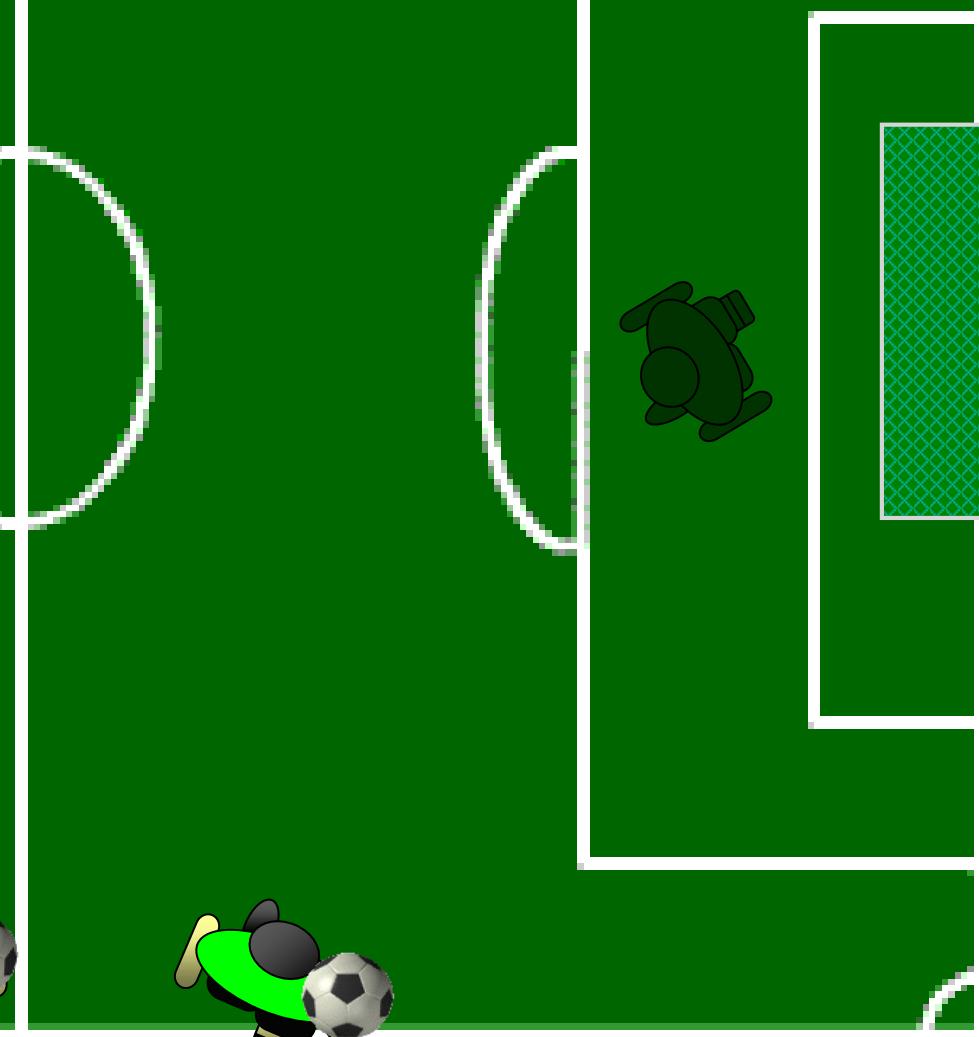


LANÇAMENTO LINHA LATERAL

Pontapé de Baliza



Pontapé de Canto



LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA



- Um pontapé de baliza será concedido quando:

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

- Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária.

LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

Execução

- A bola é pontapeada dum ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penálti até que a bola esteja em jogo
- A bola está em jogo quando for pontapeada diretamente para fora da área de penálti.

Infracções/Sanções

- Se a bola não for posta em jogo diretamente para fora da área de penálti:

“O pontapé de baliza será repetido”

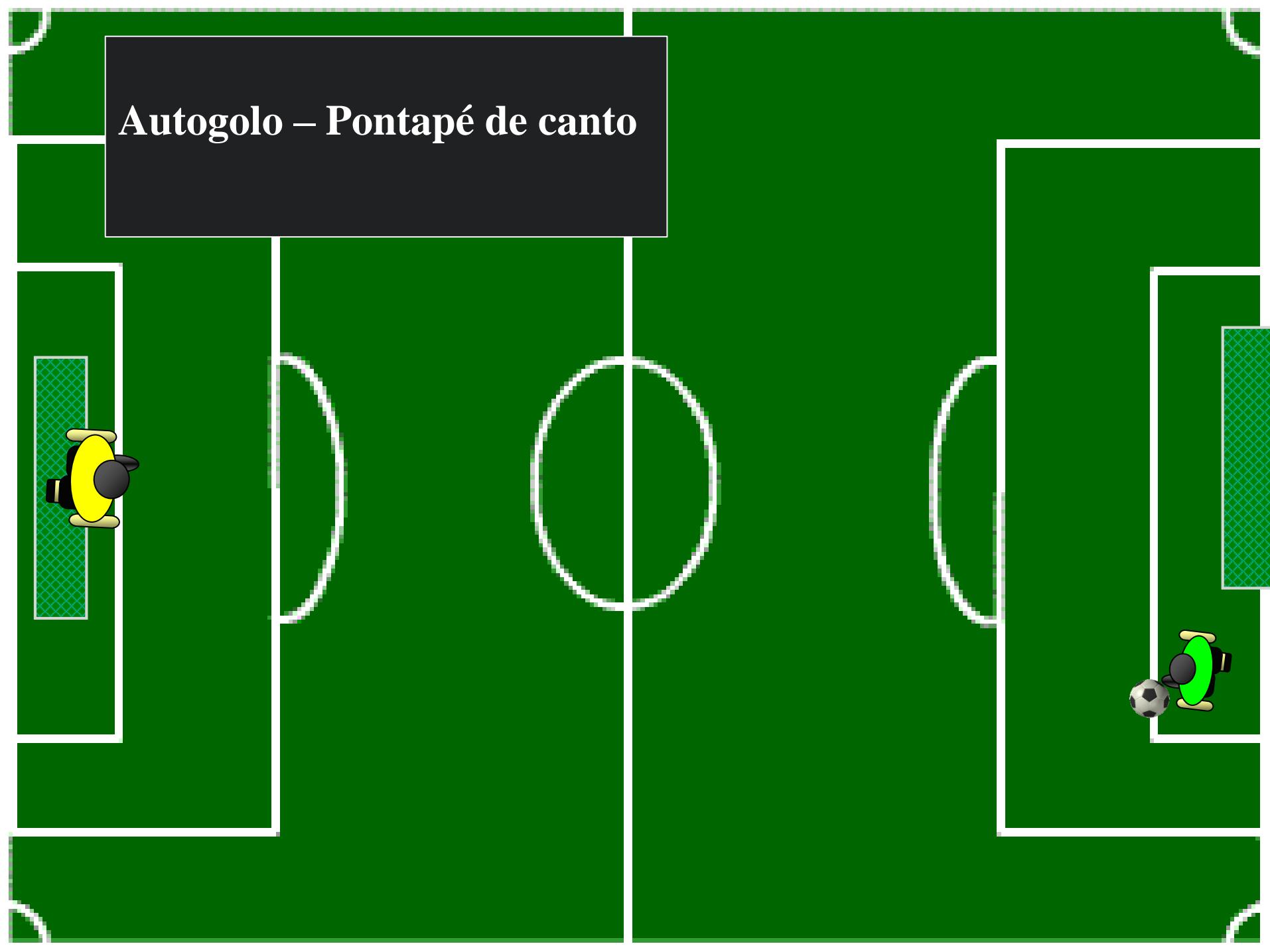
A bola tem de estar parada
Pode ser posta em qq parte da AB



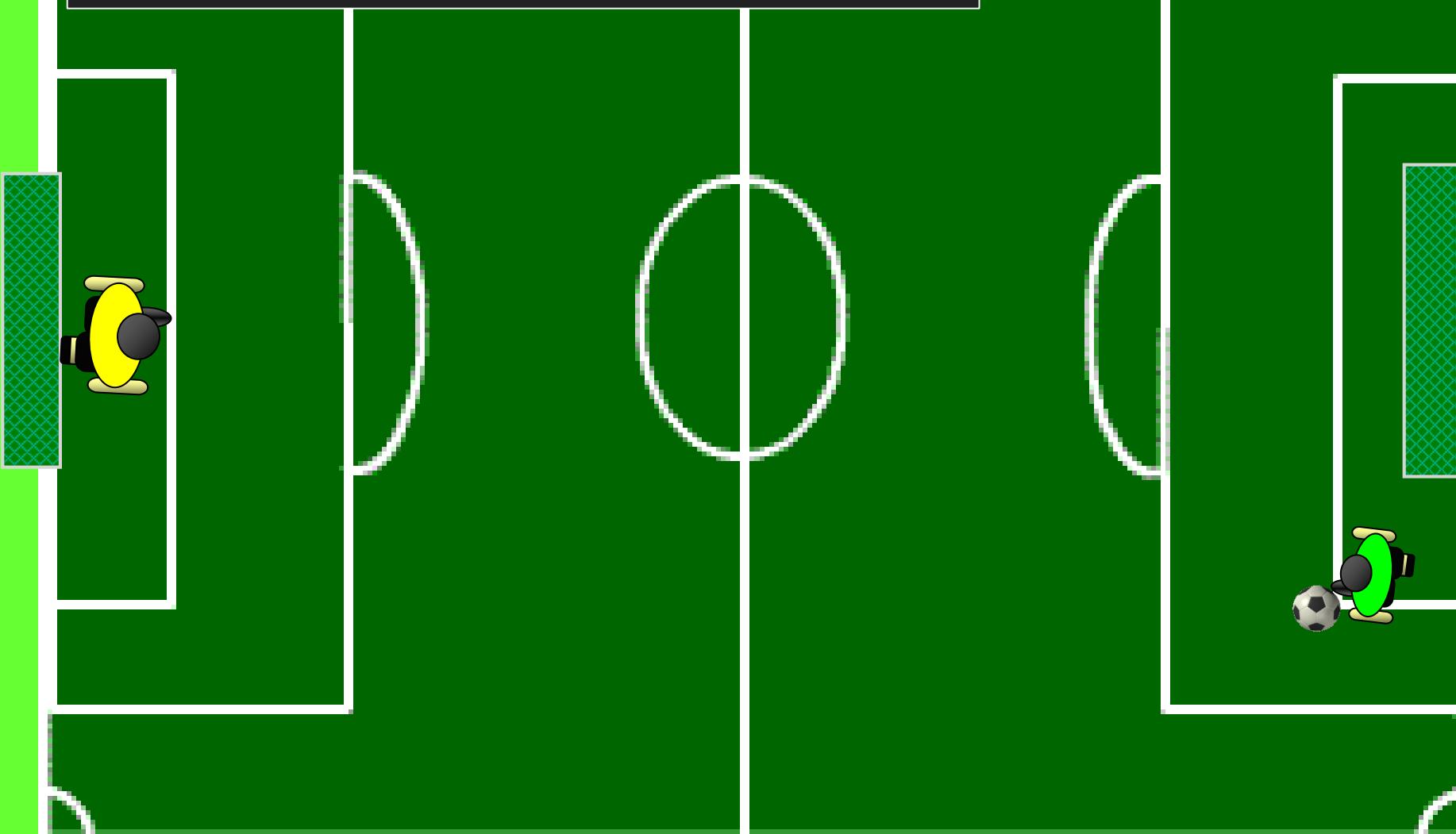
A bola tem de sair para fora da área



Autogolo – Pontapé de canto



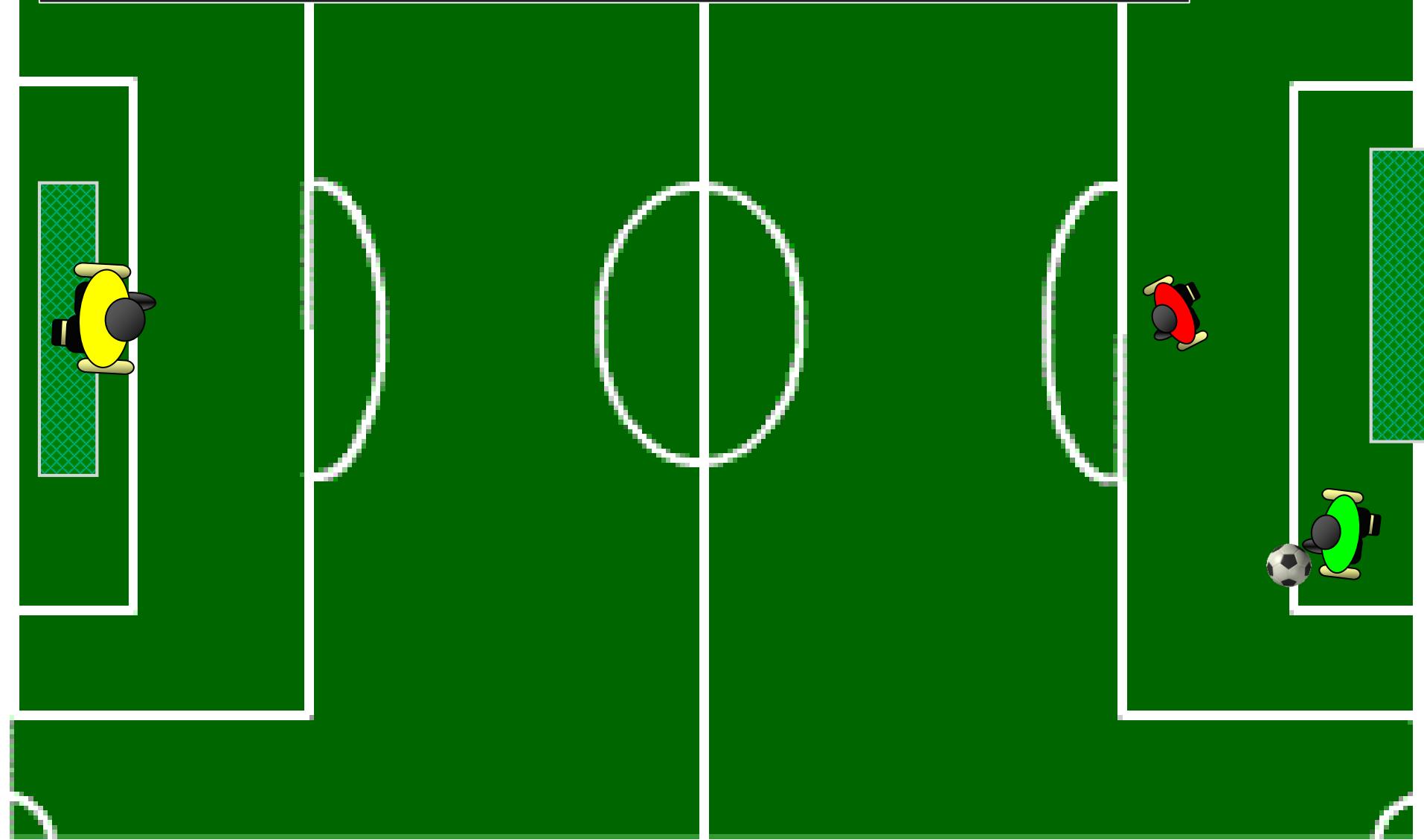
Pode ser obtido golo baliza adversária



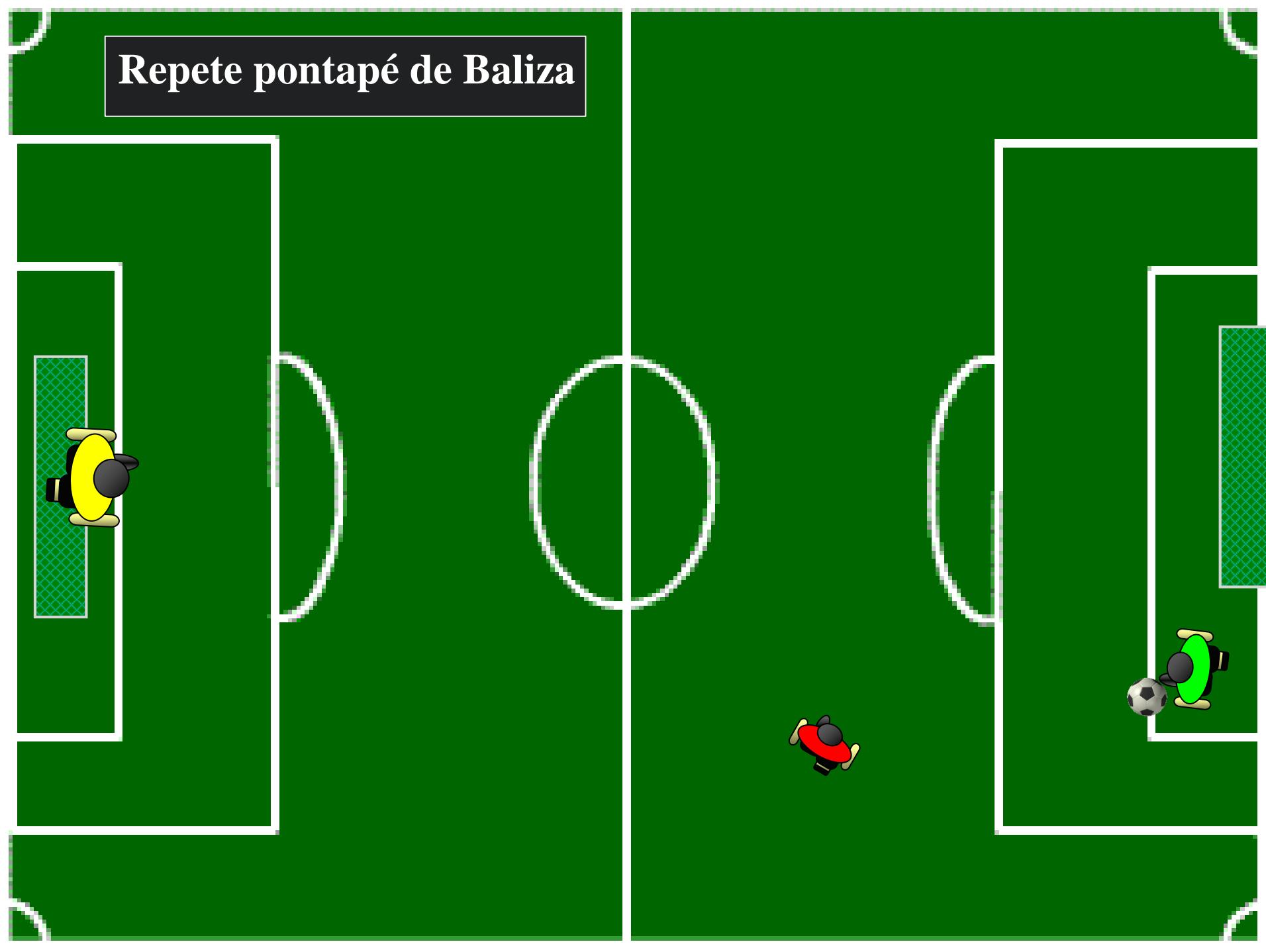
Adversário fora da Área de Penálti

Adversário na AP só pode tocar na bola depois de outro

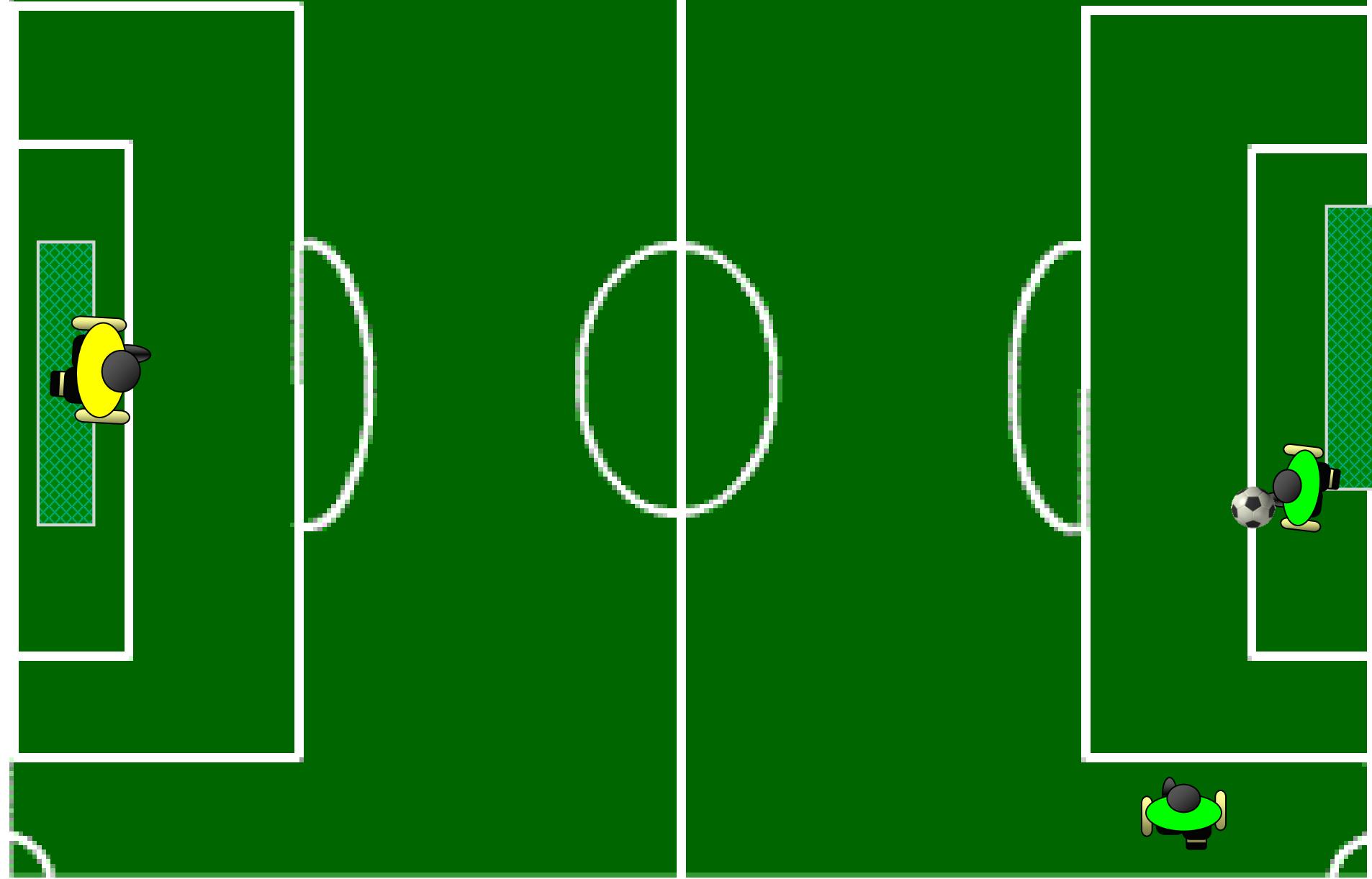
Se tocar repete P. baliza



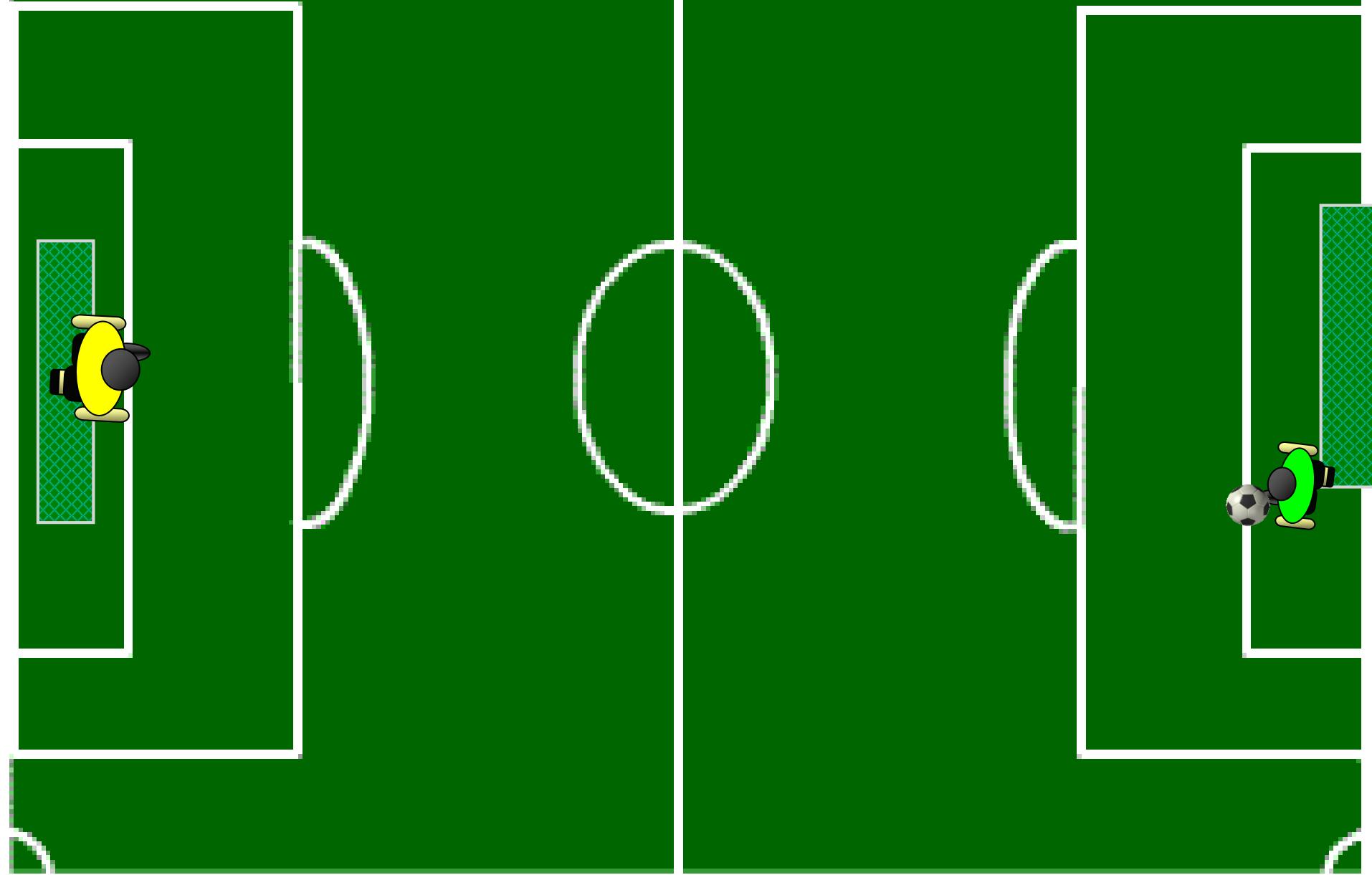
Repete pontapé de Baliza



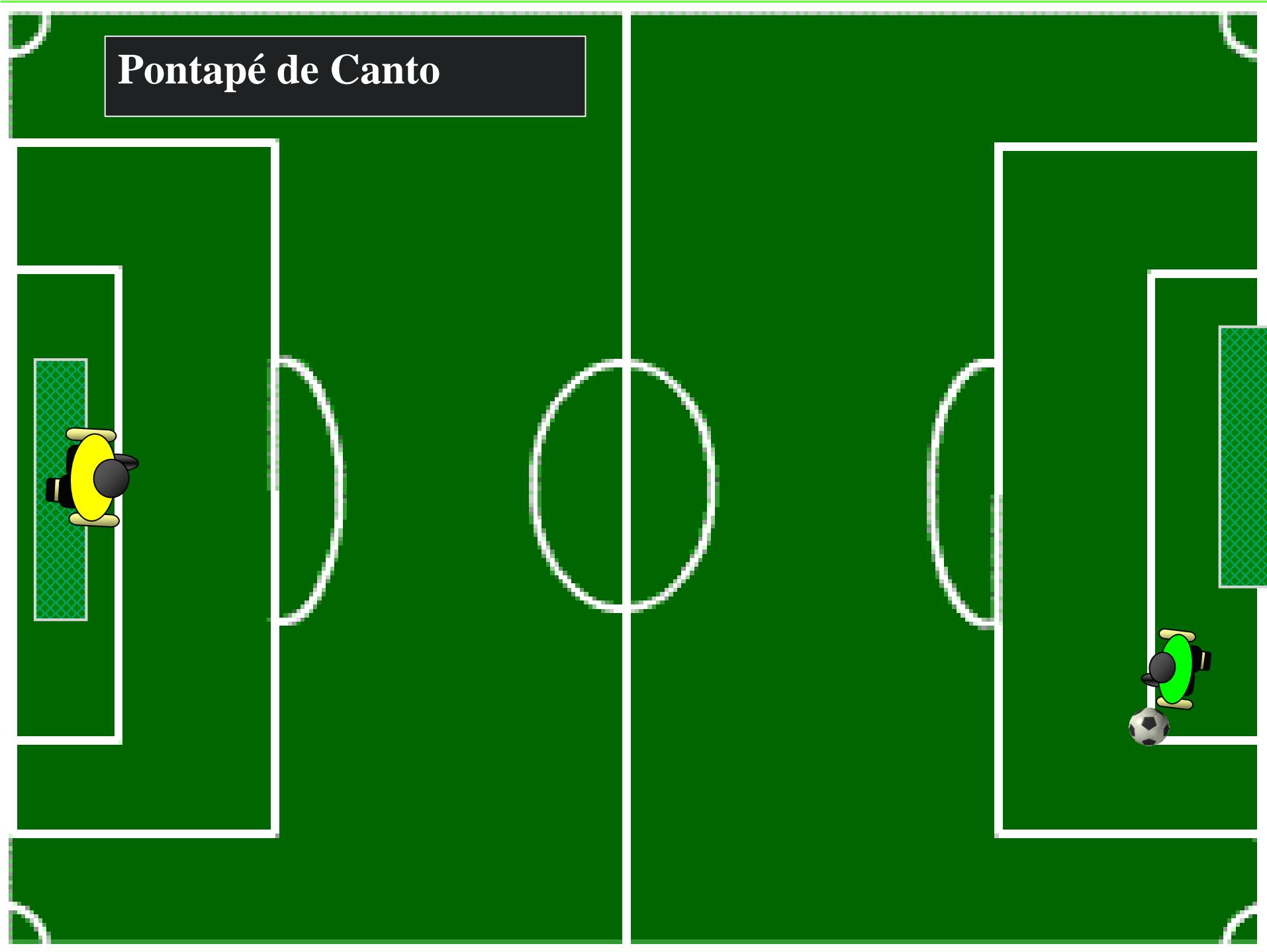
Repete pontapé de Baliza



Repete pontapé de Baliza



Pontapé de Canto

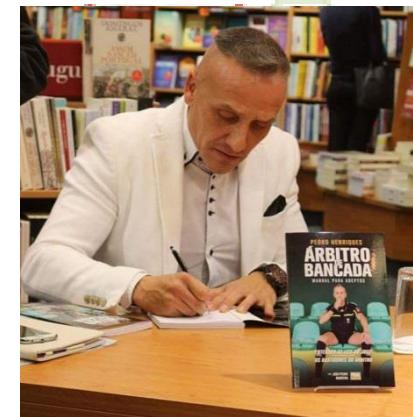


LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

O pontapé de canto

É uma forma de recomeçar do jogo.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.



Um canto é assinalado quando:

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

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO



Procedimento

- A bola é colocada dentro 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 bola até que ela esteja em jogo
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente não necessita de sair da área de canto

Pode ser obtido golo baliza adversária



Autogolo – Pontapé de canto

