

Leis do Jogo 2006

Julho de 2006

Autorizadas pelo International Football Association Board
Tradução autorizada pela FIFA

Publicado pela Fédération International de Football Association
Hitzigweg 11, 8030 Zúrich, Suíça

Tradução de
Prof. João Jorge Pombo

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiça)
Secretário Geral: Urs Linsi (Suiça)
Direcção: Sede da FIFA, Strasse 20
8044 Zúrich, Suiça
Tel.: 41-(0)43-222 7777
Telefax: 41-(0)43-222 7878
Internet: www.FIFA.com

INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Membros:

The Football Association
The Scottish Football Association
The Football Association of Wales
Irish Football Association
(1 voto cada uma)

Fédération Internationale
de Football Association (FIFA)
(4 votos)

Próxima reunião do International F. A. Board:
Manchester, Inglaterra, 2-4 de Março de 2007

NOTAS RELATIVAS ÀS LEIS DO JOGO

Modificações

Com o acordo da respectiva Federação Nacional e o respeito pelos princípios fundamentais das Leis do Jogo, podem introduzir-se modificações na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de futebol feminino e de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas as seguintes modificações:

- Dimensão do terreno de jogo
- Circunferência, peso e matéria da bola
- Dimensões das balizas
- Duração dos períodos do jogo
- Substituições

Qualquer outra alteração só pode ser efectuada com autorização do International Football Association Board.

Homens e Mulheres

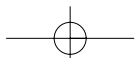
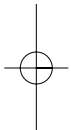
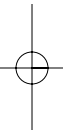
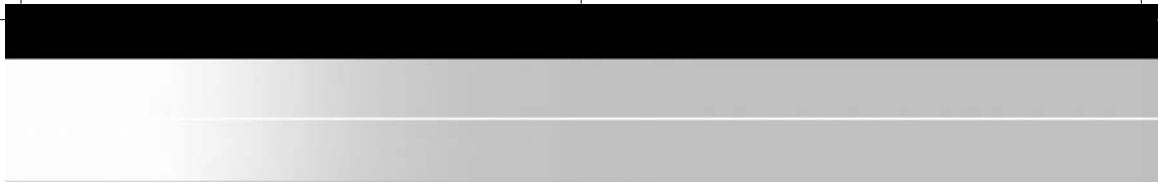
Qualquer referência ao género masculino nas Leis do Jogo quando se refere aos árbitros, árbitros assistentes, jogadores e funcionários oficiais equivale (para simplificar a leitura) tanto a homens como a mulheres.

Símbolos

Ao longo do texto das Leis do Jogo são utilizados os seguintes símbolos:

* Salvo as condições particulares da Lei 8 – Pontapé de saída e recomeço do jogo

Um traço vertical indica as modificações introduzidas na Lei



SUMÁRIO

Lei	Página
1 O terreno de jogo	6
2 A bola	14
3 Número de jogadores	16
4 Equipamento dos jogadores	20
5 O Árbitro	22
6 Os Árbitros assistentes	26
7 Duração do jogo	27
8 Pontapé de saída e recomeço do jogo	29
9 Bola em jogo e bola fora	32
10 Marcação de golos	33
11 Fora-de-jogo	34
12 Faltas e incorrecções	36
13 Pontapés-livres	41
14 Pontapé de grande penalidade	44
15 Lançamento lateral	47
16 Pontapé de baliza	49
17 Pontapé de canto	51
Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória	53
Área técnica	56
O quarto árbitro	57
Sinais do árbitro	58
Sinais do árbitro assistente	59
Lei 11 – Diagramas 1 a 13	60
Instruções suplementares para árbitros, árbitros assistentes e quarto árbitro	67
Torneios FIFA 2005 Instruções para as equipas participantes	75
Regulamento do I.F.A.Board	81

LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

Superfície de jogo

Os jogos podem jogar-se em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.

Dimensões

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

Comprimento:	mínimo	90 m
	máximo	120 m
Largura:	mínimo	45 m
	máximo	90 m

Jogos internacionais

Comprimento:	mínimo	100 m
	máximo	110 m
Largura:	mínimo	64 m
	máximo	75 m

Marcação do terreno

O terreno de jogo deve ser marcado com linhas. Estas linhas fazem parte integrante das áreas que delimitam.

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

Todas as linhas têm uma largura máxima de 12 cm.

O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo.

O ponto central é marcado ao meio da linha de meio campo, à volta do qual é traçado um círculo de 9,15 m de raio.

Área de baliza

Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, da seguinte maneira:

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

Área de grande penalidade

Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade, da seguinte maneira:

São traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,5 m do interior de cada posta da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de grande penalidade.

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

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

As bandeiras

Em cada canto do terreno deve ser colocado um poste não pontiagudo com uma bandeira. A altura mínima do poste será de 1,50 m..

Bandeiras semelhantes podem igualmente ser colocadas em cada extremidade da linha de meio campo, pelo menos a 1 metro da linha lateral, no exterior do terreno de jogo.

Área de canto

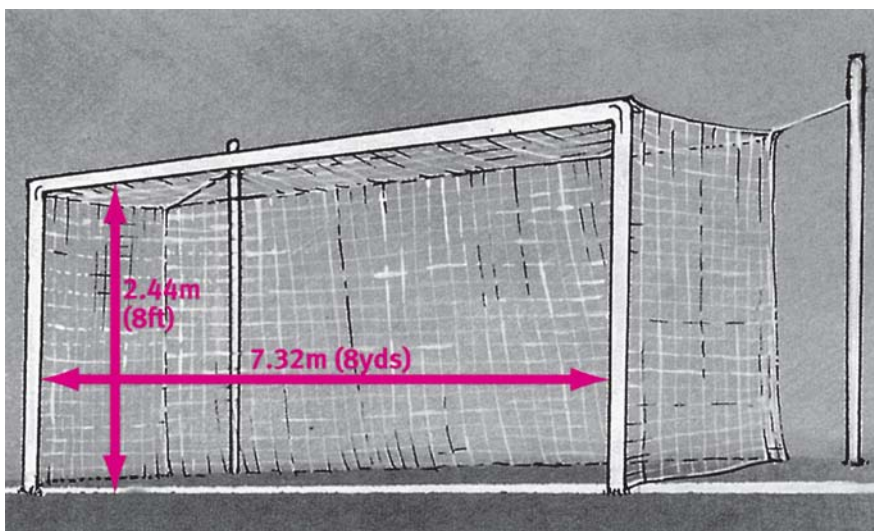
De cada bandeira de canto é traçado um quarto de círculo com um raio de 1 m no interior do terreno de jogo.

As balizas

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

Elas são constituídas por dois postes verticais colocados a igual distância das bandeiras de canto unidos ao alto por uma barra transversal.

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



Os dois postes e a barra devem ter a mesma largura e espessura, que não devem exceder 12 cm. A linha de baliza deve ter a mesma largura que os postes e a barra transversal. Poderão ser aplicadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, com a condição de serem convenientemente colocadas de maneira a não prejudicar o guarda-redes.

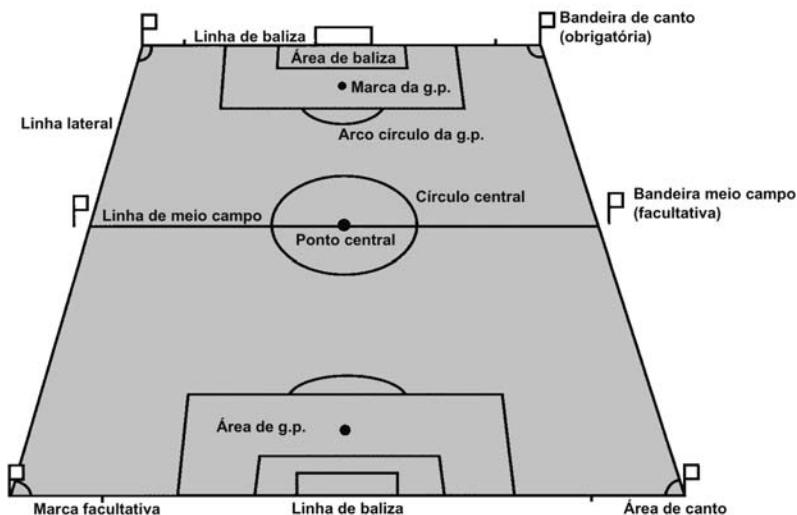
Os postes da baliza e a barra transversal devem ser de cor branca.

Segurança

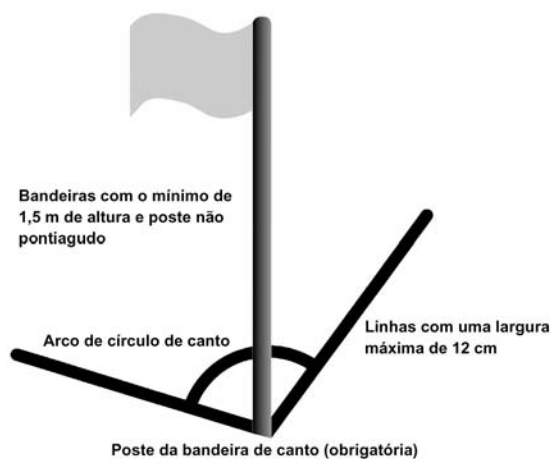
As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. Poderão ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam esta exigência.

LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

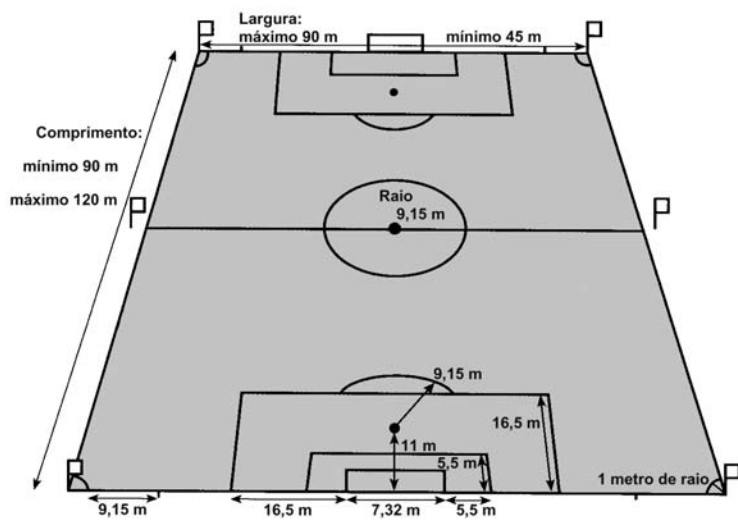
O terreno de jogo



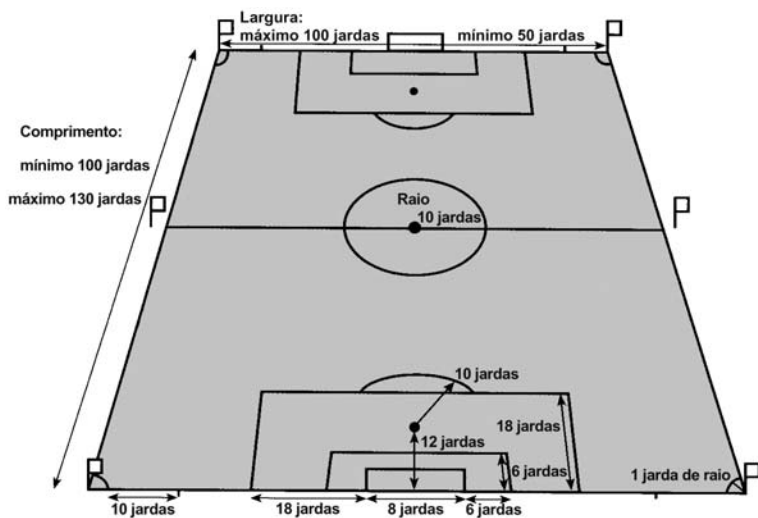
Bandeira de canto



Medidas em metros



Medidas em jardas



LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

*Se a barra transversal se deslocar ou partir, o jogo deve ser suspenso até que ela seja reparada ou reposta no lugar. Se a reparação for impossível, o jogo deve ser dado por terminado. A utilização duma corda em substituição da barra transversal não é permitida. Se a barra for reparada, o jogo deverá recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. *(ver p. 3)*

Decisão 2

Os postes das balizas e as barras transversais devem ser de madeira, de metal ou doutro material aprovado. A sua forma pode ser quadrada, rectangular, circular ou elíptica e não deve constituir perigo para os jogadores.

Decisão 3

Qualquer espécie de publicidade comercial real ou virtual é proibida sobre o terreno de jogo e sobre os acessórios do terreno (incluindo as redes das balizas e as áreas no solo por elas delimitadas), e isso desde o momento em que as equipas entram no terreno até que saiam ao intervalo, e desde o seu regresso ao terreno até ao fim do encontro. Em particular é proibido colocar qualquer material publicitário nas balizas, redes e nas bandeiras ou sua haste. Material estranho ao futebol (câmaras, microfones) não pode ser fixado nestes acessórios.

Decisão 4

É proibida qualquer espécie de publicidade na área técnica ou a menos de um metro da linha lateral, no solo, no exterior do terreno de jogo. Por outro lado, não é autorizada qualquer forma de publicidade na área compreendida entre a linha de baliza e as redes da baliza.

Decisão 5

A reprodução, real ou virtual, dos logotipos da FIFA, das Confederações, Associações Nacionais, Ligas, Clubes ou outras associações são proibidas sobre o terreno de jogo ou sobre os acessórios do terreno (incluindo as redes das balizas e as áreas no solo por elas delimitadas) durante toda a duração do jogo tal como se descreve na decisão 3.

Decisão 6

Pode traçar-se uma marca no exterior do terreno de jogo, a 9,15 m do arco de círculo de canto, perpendicularmente à linha de baliza, para materializar a distância a observar pelo adversário, quando da execução dum pontapé de canto.

Decisão 7

Quando forem utilizadas superfícies artificiais nos jogos de competição entre selecções nacionais das federações membros da FIFA ou em jogos de competições internacionais de clubes, as superfícies devem corresponder às exigências do Conceito de Qualidade da FIFA para Relvado Artificial ou do Padrão Internacional de Relvado Artificial, salvo derrogações excepcionais que possam ser concedidas pela FIFA.

Decisão 8

A área técnica deve corresponder às normas aprovadas pelo International F.A. Board que constam do presente livro das Leis do Jogo.

LEI 2 – A BOLA

Características e dimensões

A bola:

- é esférica
- é feita de couro ou de outro material equivalente
- tem uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo
- pesa no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo do jogo
- tem uma pressão equivalente a 0,6 - 1,1 atmosferas (600 - 1100g/cm²) ao nível do mar

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
* (ver p. 3)

Se a bola rebenta ou se deforma quando não está em jogo antes da execução dum pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de grande penalidade ou dum lançamento da linha lateral:

- o jogo recomeça em conformidade

A bola só pode ser substituída durante o jogo com autorização do árbitro.



Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Nos jogos de competição, só são autorizadas bolas que satisfaçam as especificações mínimas estipuladas na Lei 2.

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas Confederações, só são autorizadas bolas que possuam um dos três logotipos abaixo indicados:

o logotipo oficial “FIFA APPROVED”

o logotipo oficial “FIFA INSPECTED”

a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”

Estes logotipos ou referências indicam que a bola satisfaz as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A lista das especificações suplementares exigidas para cada uma das categorias consideradas deve ser aprovada pelo International F.A.Board. As instituições habilitadas a efectuar os testes em questão devem ser aprovadas pela FIFA.

As Associações Nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam um destes três logotipos.

Em todos os outros jogos, a bola utilizada deve satisfazer as exigências estipuladas na Lei 2..

Decisão 2

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou das competições organizadas pelas Confederações e das Associações Nacionais, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logotipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. Os regulamentos das competições podem impor restrições quanto ao tamanho e ao número destas menções.



LEI 3 – NÚMERO DE 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 sete jogadores.

Competições oficiais

Em todos os jogos disputados no quadro de competições oficiais da FIFA ou de competições organizadas pelas Confederações e Associações Nacionais, é possível recorrer a três suplentes no máximo.

O regulamento da competição deve precisar o número de suplentes - entre três no mínimo e sete no máximo - que é possível designar nessa qualidade.

Outros jogos

Em jogos da Selecção “A” é possível recorrer no máximo a seis substituições.

Em todos os outros jogos, é possível recorrer a um maior número de substituições desde que:

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

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

Todos os jogos

Em qualquer jogo, o nome dos suplentes deve ser comunicado ao árbitro antes do início do encontro. Um suplente não designado desta forma não poderá participar no encontro.



Processo da substituição

A substituição dum jogador por um suplente deve obedecer ao processo seguinte:

- 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.
- A partir desse momento 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

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

Troca de guarda-redes

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

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

Infracções / Sanções

Se um suplente penetra no terreno de jogo sem autorização do árbitro:

- o jogo será interrompido
- o suplente em causa será advertido (cartão amarelo) e deve deixar o terreno de jogo
- o jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo. *(ver p. 3)

Se um jogador trocar com o guarda-redes sem que o árbitro seja previamente informado:

- o jogo continua
- os jogadores em questão serão advertidos (cartão amarelo) logo que a bola deixe de estar em jogo

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- o jogador em questão será advertido (cartão amarelo)

Recomeço do jogo

Se o jogo foi interrompido pelo árbitro para fazer uma advertência:

- o jogo recomeça por um pontapé-livre indirecto executado por um jogador da equipa adversária no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo. *(ver p. 3)

Expulsões de jogadores ou de suplentes

Um jogador que foi expulso antes do pontapé de saída do jogo só pode ser substituído por um dos suplentes designados nessa qualidade.

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

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Desde que os princípios da Lei 3 sejam respeitados, o número mínimo de jogadores duma equipa fica ao critério das Associações Nacionais.

O International Board é entretanto de opinião que o jogo não deve prosseguir se uma das equipas tiver menos de sete jogadores.

Decisão 2

Um técnico da equipa pode comunicar aos jogadores as suas instruções táticas no decurso do jogo, mas deve retomar o seu lugar após ter dado as instruções. Todos os técnicos devem permanecer dentro dos limites da área técnica, desde que exista. Todos são obrigados a manter um comportamento responsável.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

O equipamento usado pelos jogadores não deve em nenhum caso apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a objectos de todos os géneros.

Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- camisola ou camisa
- calções - se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções
- meias
- caneleiras
- calçado

Caneleiras

- devem ser inteiramente cobertas pelas meias
- devem ser de matéria adequada (caoutchouc, plástico, ou matérias similares)
- devem oferecer um grau de protecção apropriado

Guarda-redes

Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.



Infracções / Sanções

Por qualquer infracção a esta Lei:

- o jogo não deve necessariamente ser interrompido
- o jogador infractor deve ser convidado pelo árbitro a deixar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento
- o jogador infractor deve deixar o terreno de jogo na próxima interrupção do jogo, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento
- qualquer jogador que tenha deixado o terreno para corrigir o seu equipamento não poderá regressar sem ter sido previamente autorizado pelo árbitro
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a regressar ao terreno de jogo
- o jogador só pode regressar ao terreno de jogo numa paragem do jogo

Um jogador que tiver sido convidado a deixar o terreno de jogo por ter infringido esta Lei e que regressa ao terreno de jogo sem prévia autorização do árbitro deve ser sancionado com uma advertência (cartão amarelo).

Recomeço do jogo

Se o jogo foi interrompido pelo árbitro para fazer uma advertência:

- o jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto executado por um jogador da equipa adversária no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo* (ver p. 3)

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

- *Os jogadores não estão autorizados a exhibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior.*

Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.

- *As camisolas devem ter mangas*

LEI 5 – O ÁRBITRO

A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controle dum árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no quadro do jogo que é chamado a dirigir.

Competências e obrigações

O árbitro deve:

- velar pela aplicação das Leis do Jogo
- assegurar o controle do jogo em colaboração com os árbitros assistentes e, se for caso disso, com o quarto-árbitro
- assegurar-se que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2
- assegurar-se que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei 4
- assegurar a função de cronometrista e redigir um relatório do jogo
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, à sua discrição, por cada infracção às Leis
- parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores, quaisquer que eles sejam
- parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recommençado
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo e, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado
- fazer com que todo o jogador que tenha uma ferida a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só poderá regressar após receber um sinal do árbitro depois deste se assegurar que a hemorragia parou
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar
- sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente várias faltas

- tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão. O árbitro não é obrigado a actuar imediatamente, mas terá de o fazer na próxima interrupção de jogo
- tomar medidas disciplinares contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável, e, se entender necessário, expulsá-los do terreno de jogo e das suas imediações
- intervir sob indicação dos seus árbitros assistentes no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo
- dar o sinal de recomeço do jogo após uma interrupção
- remeter às autoridades competentes um relatório donde conste as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores e/ou elementos oficiais, assim como qualquer do incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo

Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo não têm apelo.

O árbitro só pode revogar uma decisão se ele verifica ser incorrecta ou por aviso do árbitro assistente, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

LEI 5 – O ÁRBITRO

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Um árbitro (ou se for caso, um árbitro assistente ou o quarto árbitro) não pode ser considerado responsável:

por nenhuma lesão sofrida por um jogador, um dirigente ou um espectador

por qualquer estrago material

por nenhum prejuízo causado a uma pessoa física, a um clube, a uma companhia, a uma associação ou a qualquer outro organismo e que seja imputado ou possa ser imputado a uma decisão tomada conforme as leis do jogo ou aos processos normais requeridos para organizar um jogo, disputá-lo ou controlá-lo.

Isto refere-se à:

- *decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude da estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas*
- *decisão de parar o jogo definitivamente por qualquer que seja a razão*
- *decisão, qualquer que seja, respeitante ao estado dos acessórios do campo utilizados durante o jogo, incluindo os postes das balizas, as barras transversais, as bandeiras de canto e a bola*
- *decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores*
- *decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo para poder ser tratado*
- *decisão de exigir com insistência o transporte de um jogador lesionado para fora do terreno de jogo a fim de ser tratado*
- *decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certos objectos ou equipamentos*

- *decisão (desde que ela seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes das equipas ou do estádio, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os outros representantes da comunicação social) de se encontrarem na proximidade do terreno de jogo*
- *decisão, qualquer que o árbitro possa tomar, em conformidade com as Leis do Jogo ou as suas obrigações tais como elas são definidas nos regulamentos da FIFA, das Confederações, das Associações Nacionais ou das Ligas sob a responsabilidade das quais se disputa o jogo*

Decisão 2

Nos torneios e competições para os quais é designado um quarto árbitro o seu trabalho e obrigações devem ser em conformidade com as directivas aprovadas pelo International F. A. Board e que constam deste livro

Decisão 3

Um golo ser ou não ser marcado e o resultado do jogo são decisões de facto em relação ao jogo.

LEI 6 – OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres

Serão designados dois árbitros assistentes, que têm por missão, salvo decisão contrária do árbitro, assinalar:

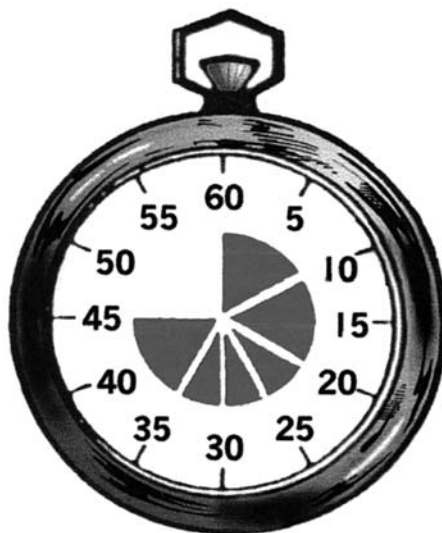
- Quando a bola sai completamente do terreno de jogo
- a que equipa pertence o lançamento lateral, ou se há pontapé de canto ou de baliza
- quando um jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição de fora-de-jogo
- quando é solicitada uma substituição
- quando um comportamento condenável ou qualquer outro incidente aconteça fora do campo de visão do árbitro
- quando forem cometidas faltas em que os árbitros assistentes estejam mais perto da acção que o árbitro (incluindo, excepcionalmente, qualquer falta cometida na área de grande penalidade)
- quando, nos pontapés de grande penalidade, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola seja chutada e se a bola transpõe a linha

Assistência

Os árbitros assistentes ajudam também o árbitro a velar pela aplicação das Leis do jogo. Podem nomeadamente, penetrar no terreno de jogo para garantir que a distancia de 9.15 m seja respeitada.

Em caso de ingerência ou de comportamento incorrecto de um árbitro assistente, o árbitro demiti-lo-á das suas funções e fará um relatório às autoridades competentes.

LEI 7 – 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. Qualquer acordo respeitante a mudar a duração do jogo (por exemplo uma redução de cada parte a 40 minutos devido a razões de iluminação insuficiente) deve imperativamente ser feita antes do pontapé de saída e estar em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo

Os jogadores têm direito a um descanso entre as duas partes.

O intervalo não deve exceder os 15 minutos.

Os regulamentos das competições devem claramente definir a duração do intervalo entre as duas partes.

A duração do intervalo só pode ser modificada com o consentimento do árbitro.

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

Recuperação do tempo perdido

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

- substituições
- exame das lesões dos jogadores
- transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo
- manobras visando deliberadamente a perda de tempo
- qualquer outra causa

A duração do tempo de recuperação perdido com as paragens de jogo é à discrição do árbitro.

Pontapé de grande penalidade

Se um pontapé de grande penalidade tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada parte deve ser prolongada para permitir a sua execução.

Interrupção definitiva do jogo

Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo disposição contrária estipulada no regulamento da competição.

LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

Introdução

A escolha dos campos é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacam durante a primeira parte.

À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

A equipa que escolheu o campo efectuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.

No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de campo e atacam na direcção contrária.

Pontapé de saída

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou recomeçar o jogo:

- no início do jogo
- depois de ser marcado um golo
- no começo da segunda parte da jogo
- no começo de cada período dos prolongamentos, se for caso disso

Pode obter-se um golo directamente dum pontapé de saída.

Procedimento

- todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio campo
- os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 9,15m da bola, até que ela entre em jogo
- a bola é colocada no solo sobre o ponto central
- o árbitro dá o sinal do pontapé de saída
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente
- o executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador

Quando uma equipa marcar um golo, será a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

Infracções / Sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária no local em que a infracção foi cometida* (ver p. 3)

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída:

- o pontapé de saída será repetido

Bola ao solo

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas Leis do Jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo.



Procedimento

O árbitro deixa cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção.* (ver p. 3)

O jogo recomeça logo que a bola toque no solo.

Infracções / Sanções

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- a bola é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo
- a bola sair do terreno de jogo depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado

Circunstâncias particulares

Um pontapé-livre concedido à equipa defensora na sua própria área de baliza pode ser executado em qualquer ponto da área de baliza.

Um pontapé-livre indirecto concedido à equipa atacante dentro da área de baliza do seu adversário deve ser executado sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza e no ponto mais próximo do local em que a infracção foi cometida.

Um lançamento de bola ao solo destinado a recomeçar o jogo depois de uma paragem temporária, quando a bola se encontrava dentro da área de baliza deve ser executado sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza e no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo.

LEI 9 – BOLA EM JOGO E BOLA FORA

Bola fora de jogo

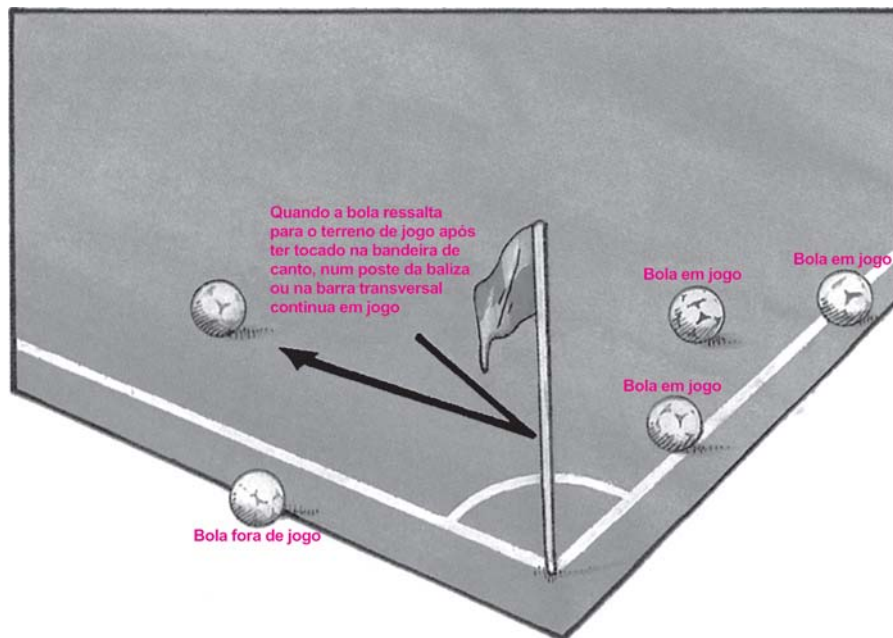
A bola está fora de jogo quando:

- atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo, quer pelo ar
- o jogo seja interrompido pelo árbitro.

Bola em jogo

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 após ter tocado no árbitro ou num árbitro assistente quando este se encontre dentro do terreno de jogo.



LEI 10 – MARCAÇÃO DE GOLOS

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 infracção às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado.

Equipa vencedora

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.

Regulamento das competições

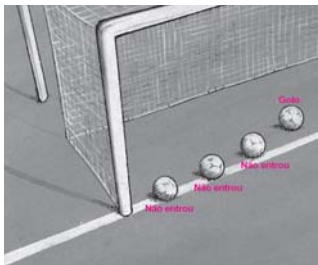
Sempre que o regulamento das competições exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só serão permitidos os seguintes procedimentos aprovados pelo International F. A. Board:

- regra dos golos marcados fora
- prolongamentos
- pontapés da marca de grande penalidade

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Só podem ser incluídos no regulamento das competições os procedimentos para determinar o vencedor de um jogo que sejam aprovados pelo International F. A. Board e que constem neste livro.



LEI 11 – FORA-DE-JOGO

Posição de 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 estiver mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário

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

- estiver no seu próprio meio campo ou
- estiver em linha com o penúltimo adversário ou
- estiver em linha com os dois últimos adversários

Infracção

A posição de fora-de-jogo só deve ser sancionada se, no momento em que a bola é tocada por um colega ou é jogada por um deles, o jogador toma, na opinião do árbitro, parte activa do jogo:

- intervindo no jogo ou
- influenciando um adversário ou
- tirando vantagem dessa posição

Não há infracção

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

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

Infracções / Sanções

Por qualquer infracção à Lei do fora-de-jogo o árbitro concederá à equipa adversária um pontapé-livre indirecto que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. * (ver p. 3)

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Na definição de fora-de-jogo, “mais perto da linha de baliza adversária” significa que qualquer parte da sua cabeça, corpo ou pés está mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário. Os braços não estão incluídos nesta definição.

Decisão 2

As definições dos elementos de envolvimento no jogo activo são as seguintes:

- intervir no jogo significa jogar ou tocar a bola passada ou tocada por um colega de equipa*
- influenciar um adversário significa impedir um adversário de jogar ou de poder jogar a bola, obstruindo claramente a linha de visão ou os movimentos que, na opinião do árbitro, iluda ou distraia o adversário.*
- tirar vantagem dessa posição significa jogar uma bola que ressalta na sua direcção após ter batido num poste ou na barra, estando em posição de fora-de-jogo ou jogar a bola que ressalta na sua direcção, vinda de um adversário, estando em posição de fora-de-jogo.*

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

As faltas e comportamentos antidesportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

Pontapé-livre directo

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário
- saltar sobre um adversário
- carregar um adversário
- agredir ou tentar agredir um adversário
- empurrar um adversário

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- entrar em tackle sobre um adversário para se apoderar da bola tocando nele antes de a jogar
- agarrar um adversário
- cuspir sobre um adversário
- tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade)

Todos os pontapés-livres directos devem ser executados no local em que as faltas foram cometidas* (ver p. 3)

Pontapé de grande penalidade

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas dez faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Pontapé-livre indirecto

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que, encontrando-se na sua própria área de grande penalidade, cometa uma das quatro faltas seguintes:

- manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos
- tocar uma nova vez a bola com as mãos depois de a ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
- tocar a bola com as mãos vindo de um passe atirado deliberadamente com o pé por um seu colega de equipa
- tocar a bola com as mãos vinda directamente de um lançamento lateral efectuado por um colega de equipa

Um pontapé-livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro:

- jogue de uma maneira perigosa
- faça obstrução à progressão de um adversário
- impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos
- cometa outras faltas não mencionados anteriormente na Lei 12, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a infracção foi cometida.* (ver p. 3)

Sanções disciplinares

O cartão amarelo ou vermelho só pode ser exibido a um jogador efectivo, a um suplente ou a um jogador que tenha sido substituído.

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde que penetra no terreno de jogo até que abandona o terreno de jogo, após o apito final.

Faltas passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

- tornar-se culpado de comportamento antidesportivo
- manifestar desacordo por palavras ou por actos
- infringir com persistência as Leis do Jogo
- retardar o recomeço do jogo
- não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, de um pontapé-livre ou de um lançamento lateral
- entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro
- abandonar deliberadamente o terreno de jogo

Um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das três seguintes faltas:

- tornar-se culpado de comportamento antidesportivo
- manifestar desacordo por palavras ou por actos
- retardar o recomeço do jogo

Faltas passíveis de expulsão

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

- tornar-se culpado dum acto de brutalidade . tornar-se culpado de conduta violenta
- cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- 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)
- destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

Um jogador, um suplente ou um jogador que tenha sido substituído que tenha sido expulso (cartão vermelho) deve abandonar a proximidade do terreno de jogo e a área técnica.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Decisões do International F. A. Board

Decisão 1

Um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo, que cometa uma falta passível de advertência ou de expulsão com respeito a um adversário, a um colega de equipa, ao árbitro, a um árbitro assistente ou a qualquer outra pessoa deve ser sancionado conforme a natureza da infracção cometida;

Decisão 2

O guarda-redes está de posse da bola quando a detém nas suas mãos ou braços. Está igualmente de posse da bola quando a faz ressaltar nas mãos ou nos braços. Pelo contrário, não está de posse da bola quando, no entender do árbitro, a bola toca acidentalmente no guarda-redes, por exemplo depois de uma defesa.

Decisão 3

Em conformidade com os termos da Lei 12, um jogador pode efectuar um passe para o guarda-redes da sua equipa, mas unicamente com a cabeça, o peito ou o joelho, etc. No entanto, se no entender do árbitro, um jogador utiliza deliberadamente um meio ilegal para contornar a Lei, o jogador em questão torna-se culpado de comportamento antidesportivo. Ele deve ser advertido (cartão amarelo). Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária no local em que a falta foi cometida. (ver p. 3)*

Se o jogador utiliza deliberadamente um meio ilegal para contornar a Lei aquando da execução de um pontapé-livre, ele torna-se culpado de comportamento antidesportivo (cartão amarelo). O pontapé-livre deve ser repetido.

Em tais circunstâncias, o facto do guarda-redes tocar ou não de seguida a bola com as mãos não tem nenhuma importância, porque o infractor é o jogador que comete a falta com o fim de iludir a letra e o espírito da Lei 12.

Decisão 4

Um tackle que ponha em perigo a integridade física de um adversário deve ser sancionado como brutalidade.

Decisão 5

Todo o acto de simulação que tenha lugar no terreno de jogo com a finalidade de enganar o árbitro deve ser sancionado como comportamento antidesportivo.

Decisão 6

Um jogador que dispa a camisola ao celebrar um golo será advertido por comportamento antidesportivo.



LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres classificam-se em directos e indirectos.

Tanto para o pontapé-livre directo como para o indirecto, a bola deve estar imóvel no momento de a pontapear e o executante não deve tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido jogada por um outro jogador

Pontapé-livre directo

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

Pontapé-livre indirecto

Sinal do árbitro

O árbitro assinala um pontapé-livre indirecto levantando o braço por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até à execução do pontapé-livre e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

A bola penetra na baliza

O golo só pode ser válido se a bola penetrar na baliza depois de ter tocado num outro jogador.

- se a bola penetrar directamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza a favor desta equipa
- se a bola entrar em jogo e penetrar directamente na baliza da equipa do executante, será concedido à equipa adversária um pontapé de canto

Local de execução do pontapé-livre

Pontapé-livre na área de grande penalidade

Pontapé-livre directo ou indirecto a favor da equipa defensora:

- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 9,15 m da bola
- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade
- um pontapé-livre concedido dentro da área de baliza pode ser executada em qualquer ponto dessa área

Pontapé-livre indirecto a favor da equipa atacante:

- todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a 9,15 m da bola até que esta esteja em jogo, salvo se eles se encontram sobre a sua própria linha de baliza entre os postes
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova
- um pontapé-livre indirecto concedido dentro da área de baliza deve ser executado em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a infracção foi cometida

Pontapé-livre fora da área de grande penalidade

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

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

Infracções / Sanções

Quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória quando da execução de um pontapé-livre:

- o pontapé-livre deve ser repetido

Quando a bola não for posta directamente em jogo pela equipa defensora, sendo o pontapé-livre executado na sua própria área de grande penalidade:

- o pontapé-livre deve ser repetido

Pontapé-livre executado por outro jogador sem ser o guarda-redes

Quando a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez (sem ser deliberadamente com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver p. 3)

Quando a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver p. 3)
- um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

Pontapé-livre executado pelo guarda-redes

Quando a bola entra em jogo e que o guarda-redes toca (sem ser com as mãos) a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver p. 3)

Quando a bola entra em jogo e o guarda-redes toca a bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre directo deve ser executado no local em que a falta foi cometida. * (ver p. 3)
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida na área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a falta foi cometida. * (ver p. 3)

LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Pontapé de grande penalidade

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de grande penalidade e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé-livre directo.

Um golo pode ser marcado directamente dum pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que o pontapé de grande penalidade deva ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.

Posição da bola e dos jogadores

A bola:

- é colocada sobre a marca do pontapé de grande penalidade

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

- deve estar claramente identificado

O guarda-redes da equipa defensora:

- deve colocar-se sobre a linha de baliza, frente ao executante, entre os postes da baliza, até ao momento em que a bola seja chutada

Os restantes jogadores, excepto o executante, devem encontrar-se:

- dentro dos limites do terreno de jogo
- fora da área de grande penalidade
- atrás da marca da grande penalidade
- pelo menos a 9,15 m da marca da grande penalidade

O árbitro

- não deve dar o sinal de execução antes que os jogadores tenham tomado as suas posições conforme a Lei
- decidirá quando o pontapé de grande penalidade é considerado executado

LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Execução

- o executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola em direcção da baliza
- ele não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária

Quando um pontapé de grande penalidade é executado ou repetido durante o tempo regulamentar ou durante o prolongamento previsto no final da primeira parte ou no final do jogo para permitir a sua execução, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- a bola tocar num ou noutro, ou nos dois postes e/ou na barra transversal e/ou no guarda-redes

Infracções / Sanções

Se o árbitro deu o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade e que, antes da bola estar em jogo, aconteçam as seguintes situações:

O jogador executante do pontapé de grande penalidade infringe as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indirecto, no local em que a infracção ocorreu, a favor da equipa que defende.

O guarda-redes transgride as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado
- se a bola não entra na baliza o pontapé de grande penalidade deve ser repetido

| Um colega do executante infringe as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido
- se a bola não entra na baliza, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indirecto, no local onde a infracção ocorreu a favor da equipa que defende.

| Um colega do guarda-redes infringe as Leis do Jogo:

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o golo será validado
- se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido

Um ou vários jogadores de cada equipa infringem as Leis do Jogo:

- a execução deve ser repetida

Se depois de efectuado o pontapé de grande penalidade:

O executante toca a bola uma segunda vez (mas não com a mão) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

O executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

A bola, na sua trajectória, entra em contacto com um corpo estranho:

- o pontapé de grande penalidade será repetido

A bola, depois de ter batido no guarda-redes, num poste da baliza ou na barra transversal, ressalta para terreno de jogo, onde tem então contacto com um corpo estranho:

- o árbitro interrompe o jogo
- o jogo recomeça com um lançamento de bola o ao solo no local em que se encontrava a bola no momento em que teve contacto com o corpo estranho* (ver p. 3)

LEI 15 – LANÇAMENTO LATERAL

O lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo directamente:

O lançamento lateral é concedido:

- quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar
- no local em que a bola ultrapassou a linha lateral
- à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar

Execução

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- fazer frente ao terreno
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a esta linha
- segurar a bola com as duas mãos
- lançar a bola por detrás da nuca e por cima do cabeça

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

Todos os adversários têm de estar a pelo menos 2 metros do local onde é executado o lançamento lateral.

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo.



Infracções / Sanções

Lançamento executado por um jogador sem ser o guarda-redes

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve executá-lo no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé de grande penalidade será concedido se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

Lançamento executado pelo guarda-redes

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes toca (sem ser com as mãos) uma segunda vez a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes toca a bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária quando a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre directo deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária quando a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se o executante do lançamento lateral foi importunado ou obstruído por um jogador da equipa adversária:

- o jogador da equipa adversária será sancionado com uma advertência (cartão amarelo) por comportamento antidesportivo.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- o lançamento lateral será repetida por um jogador da equipa adversária

LEI 16 – PONTAPÉ DE BALIZA

O pontapé de baliza é uma das formas de recomeço do jogo.

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

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 em conformidade com a Lei 10.

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 grande penalidade até que a bola esteja em jogo
- o executante não pode voltar a jogar a bola sem que esta tenha tocado noutro jogador
- a bola está em jogo quando for pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade

Infracções / Sanções

Se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade:

- o pontapé de baliza será repetido

Pontapé de baliza executado por um jogador sem ser o guarda-redes

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o executante lhe toca deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

Pontapé de baliza executado pelo guarda-redes

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes tocar (sem ser com as mãos) uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes lhe toca deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre directo deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- o pontapé de baliza será repetido

LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um golo pode ser marcado directamente 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 em conformidade com a Lei 10.

Execução

- a bola é colocada dentro do arco de círculo de canto mais próximo
- a bandeira de canto não pode ser removida
- os jogadores da equipa adversária devem colocar-se pelo menos a 9,15 m do quarto de círculo até que a bola esteja em jogo
- a bola é pontapeada por um jogador da equipa atacante
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova
- o executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador



Infracções / Sanções

Pontapé de canto executado por um jogador de campo

Se a bola entra em jogo e o executante toca na bola (excepto intencionalmente com as mãos) uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta for cometida dentro da área de grande penalidade do executante

Pontapé de canto executado pelo guarda-redes

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes (sem ser com as mãos) toca uma segunda vez na bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador:

- um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre directo deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)
- um pontapé-livre indirecto será concedido se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indirecto deve ser executado no local em que a falta foi cometida* (ver p. 3)

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- o pontapé de canto será repetido

PROCEDIMENTOS PARA ENCONTRAR O VENCEDOR DE UM JOGO

Os golos marcados fora, os prolongamentos e os pontapés da marca de grande penalidade são métodos para determinar o vencedor, sempre que o regulamento da competição exigir que haja uma equipa vencedora no final de um jogo, ou de uma eliminatória, que tenha terminado empatado.

Golos marcados fora

O regulamento das competições pode prever que, no caso das equipas se defrontarem em duas mãos (casa e fora) e, se no final do segundo jogo o resultado estiver empatado, todos os golos marcados fora contarão a dobrar.

Prolongamento

O regulamento das competições pode prever jogar-se um prolongamento de dois períodos iguais que não ultrapassem os 15 minutos cada.

Nessa circunstância serão as condições estipuladas na Lei 8 que serão aplicadas.

Pontapés da marca de grande penalidade

Execução

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés são executados.
- O árbitro procede, com os capitães das equipas, a um sorteio com uma moeda. A equipa que vence o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé.
- O árbitro regista por escrito o resultado de cada pontapé.
- As duas equipas executam cada uma cinco pontapés, observando as disposições a seguir mencionadas.
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.
- Se antes das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.
- Se depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

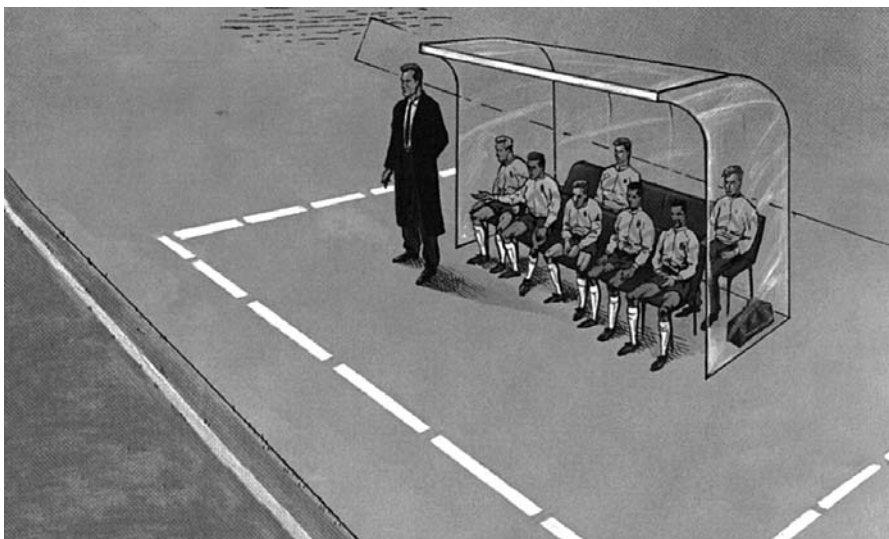
- Se um guarda-redes se lesionar durante a execução dos pontapés, ficando impossibilitado de continuar, pode ser substituído por um suplente inscrito, desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas pelo regulamento da competição.
- À excepção do caso precedente, só os jogadores que se encontram no terreno de jogo no final do encontro, ou no caso de prolongamento no final deste, são autorizados a executar os pontapés da marca de grande penalidade.
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.
- Qualquer jogador habilitado pode substituir o guarda-redes durante a execução dos pontapés.
- Só os jogadores habilitados poderão permanecer no terreno de jogo durante a execução dos pontapés.

EXECUÇÃO DOS PONTAPÉS DE GRANDE PENALIDADE



- Todos os jogadores, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central durante a execução dos pontapés.
- O guarda-redes, colega do executante, deve permanecer no terreno de jogo, fora da área de grande penalidade onde decorre a execução, sobre a linha de baliza, junto da intercepção desta com a linha da área de grande penalidade.
- Sem prejuízo de outras disposições contrárias, são as correspondentes às Leis do Jogo e às decisões do I. Board que devem ser aplicadas na execução dos pontapés.
- Se ao terminar o jogo, uma equipa tiver mais jogadores que a equipa adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária, comunicando ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. O capitão será o responsável por esta tarefa.
- Antes do início da execução dos pontapés de grande penalidade, o árbitro deve certificar-se que no círculo central se encontra o mesmo número de jogadores de ambas as equipas para executarem os pontapés.

A ÁREA TÉCNICA



A área técnica tal como vem definida na Lei 3, decisão 2 do International F. A. Board, refere-se particularmente aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para as pessoas do quadro técnico e para os suplentes, como adiante se descreve.

As áreas técnicas podem ser diferentes de um estádio para o outro e ter, por exemplo, dimensões ou localização variáveis. As notas que seguem fornecem indicações de ordem geral.

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado do banco e para a frente até 1 metro da linha lateral
- Recomenda-se que se proceda à marcação da área técnica
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na área técnica é definida no regulamento das competições.
- As pessoas autorizadas a tomar lugar na área técnica devem ser identificadas antes do começo do jogo conforme o regulamento das competições.
- Uma só pessoa está autorizada a dar instruções técnicas. Depois de o fazer deverá regressar ao seu lugar no banco dos técnicos.
- O treinador e os outros elementos devem permanecer dentro da área técnica, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo para cuidar de um jogador lesionado.
- O treinador e as outras pessoas ocupantes da área técnica devem manter um comportamento correcto.

O QUARTO ÁRBITRO

- o quarto árbitro é designado de acordo com o regulamento das competições. Ele entra em funções no caso de qualquer dos árbitros oficiais do encontro estar incapacitado de prosseguir o seu trabalho. Ele assiste o árbitro em todas as circunstâncias.
- O organizador deve indicar claramente antes do início da competição, qual, de entre o 4.º árbitro e o árbitro assistente mais qualificado, substitui o árbitro designado no caso de indisponibilidade do último. Se for o árbitro assistente, o quarto árbitro torna-se então árbitro assistente.
- O quarto árbitro está encarregado de auxiliar o árbitro, a pedido deste, em todos os trabalhos administrativos antes, durante e após o jogo.
- Ele está encarregado de auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo.
- Se necessário controla as bolas de substituição. Se a bola tiver de ser substituída no decurso do jogo, ele fornecerá, a pedido do árbitro, outra bola, tendo em conta que a perda de tempo deve ser reduzida ao mínimo.
- Ele é encarregado de controlar o equipamento dos substitutos antes de penetrarem no terreno de jogo. Se o seu equipamento não estiver em conformidade com as Leis do Jogo, ele informará o árbitro dessa anomalia.
- Deve indicar ao árbitro se um jogador errado recebe uma advertência devido a uma identificação incorrecta desse jogador ou se um jogador não é expulso depois de lhe ser feita uma segunda advertência ou se ele é culpado de um acto de conduta violenta fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes. No entanto o árbitro mantém a autoridade para decidir sobre todos os factos em relação ao jogo.
- Depois do jogo, o quarto árbitro remeterá às autoridades competentes um relatório sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes.
- O quarto árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido.
- Ele é encarregado de chamar a atenção do árbitro no caso de comportamento impróprio de um ou mais ocupantes da área técnica.

SINAIS DO ÁRBITRO



Pontapé-livre indirecto



Lei da vantagem



Pontapé-livre directo



Advertência



Expulsão

SINAIS DO ÁRBITRO ASSISTENTE



Substituição



Fora-de-jogo



Lançamento lateral



Fora-de-jogo deste
lado do terreno



Fora-de-jogo no
centro do terreno

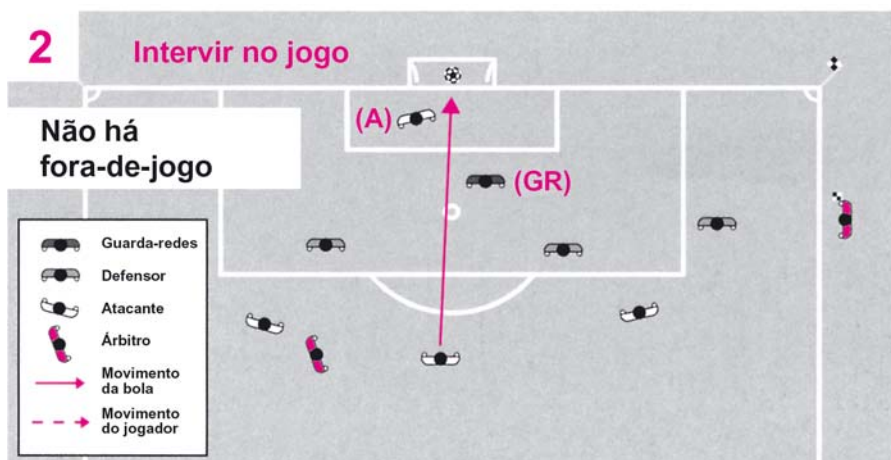


Fora-de-jogo do
outro lado do terreno



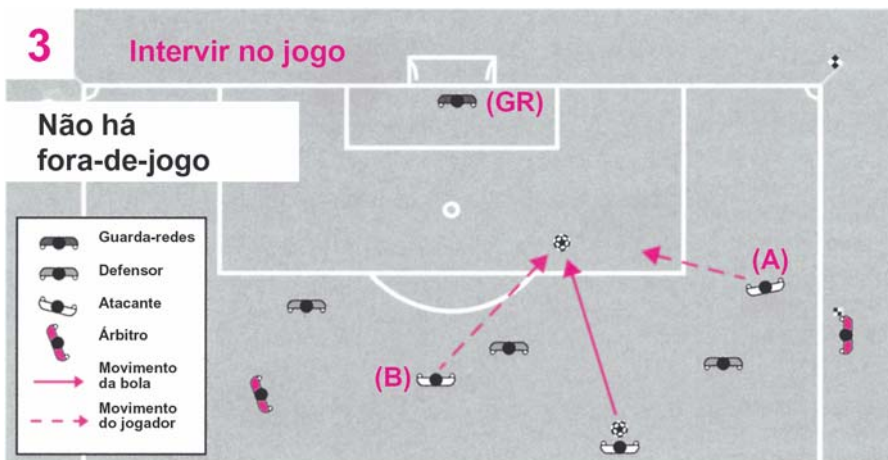
Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo (A)** sem influenciar um adversário, **toca a bola**.

O árbitro assistente deve levantar a bandeira quando o jogador **toca na bola**.



Um atacante está **em posição de fora-de-jogo (A)**, sem influenciar o adversário, **não toca na bola**.

O jogador não pode ser punido porque não toca na bola.





Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo** corre para a bola e não toca na bola.

O árbitro deve assinalar **pontapé de baliza**

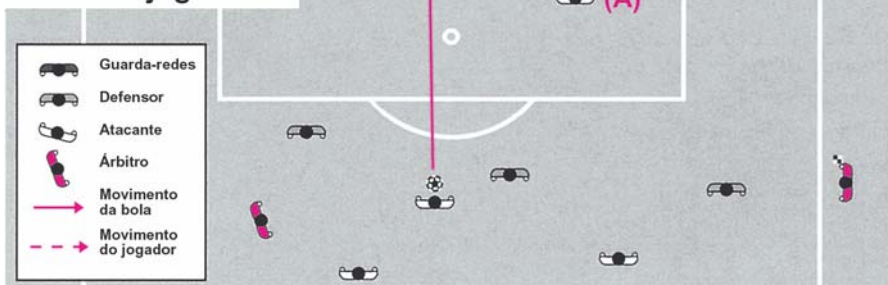


Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo (A)** impede o campo de visão do guarda-redes.

O atacante deve ser punido porque tem influência na acção do adversário, não o deixando jogar ou poder jogar a bola.

7 Influenciar o adversário

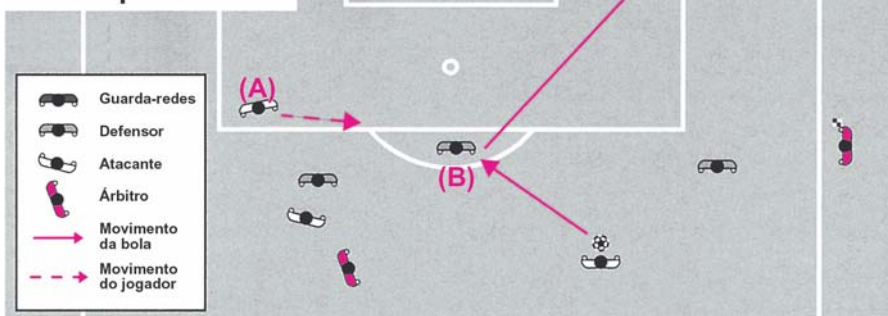
Não há
fora-de-jogo



Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo (A)** **não** impede o campo de visão do guarda-redes, nem faz gestos ou movimentos que o engane ou distraia.

8 Influenciar o adversário

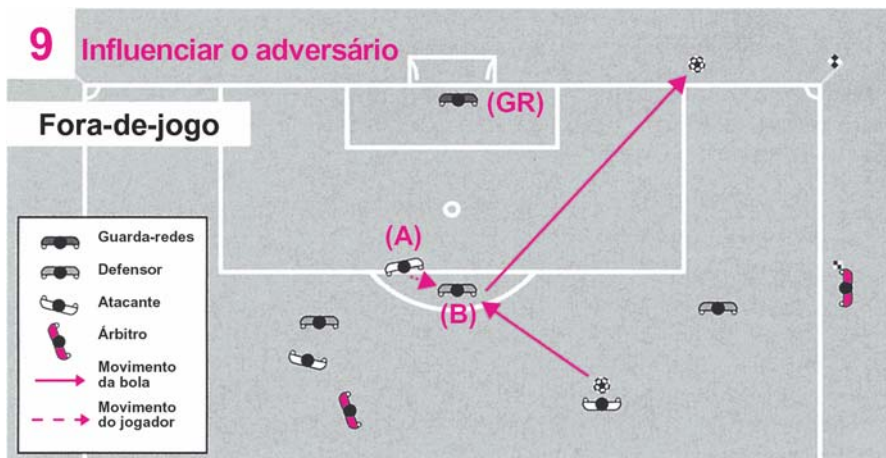
Pontapé de canto



Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo (A)** corre para a bola, mas **não** impede que o adversário jogue ou possa jogar a bola, nem faz gestos ou movimentos que o engane ou distraia.

9 Influenciar o adversário

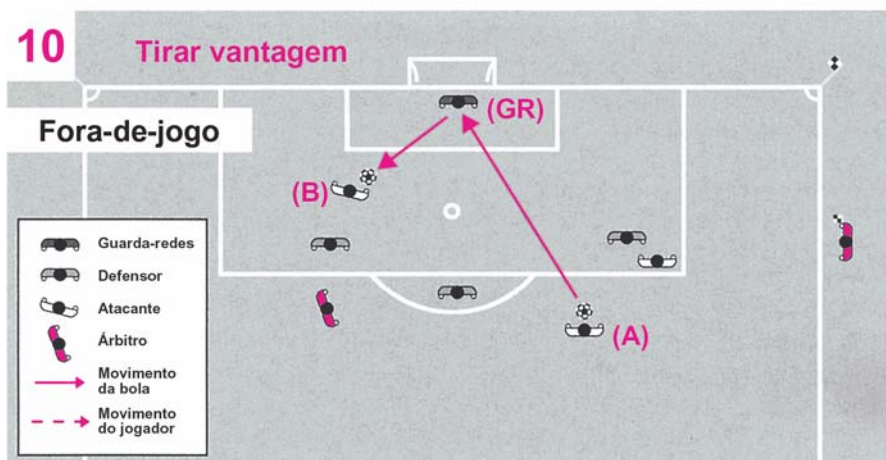
Fora-de-jogo



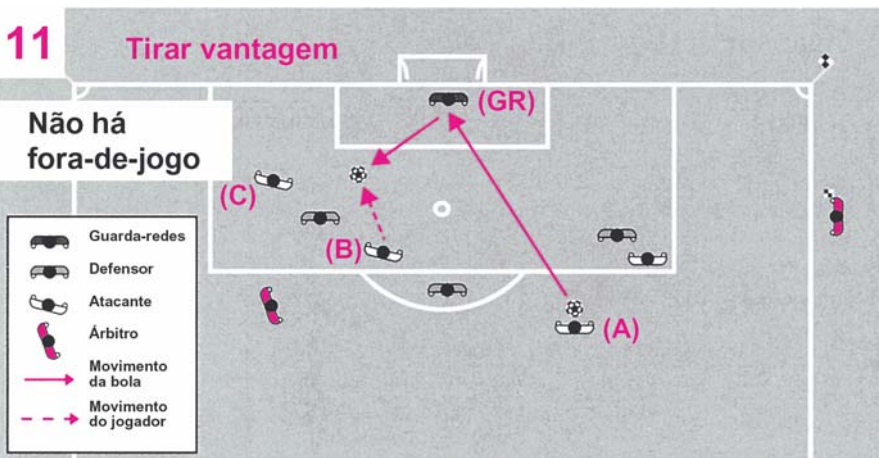
Um atacante que está **em posição de fora-de-jogo** (A) corre para a bola e impede que o avançado jogue ou possa jogar a bola.

10 Tirar vantagem

Fora-de-jogo

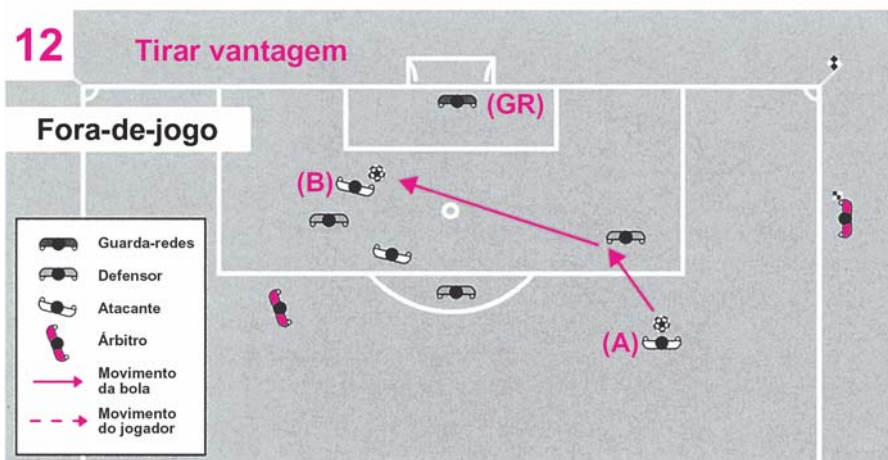


O remate do colega (A) ressalta do guarda-redes para o jogador (B), que é punido por **jogar a bola, tirando vantagem da posição de fora-de-jogo**

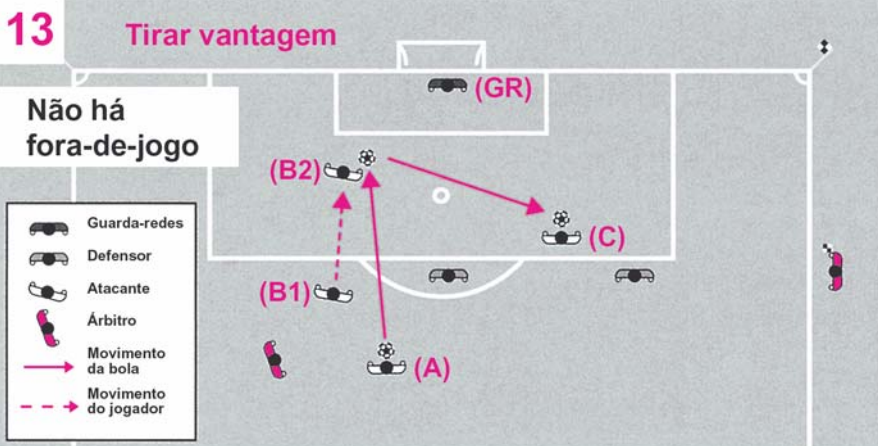


O remate do jogador (A) ressalta no guarda-redes. O jogador (B), que está em posição correcta, joga a bola.

O jogador (C) **em posição de fora-de-jogo** não é punido porque **não tirou vantagem** dessa posição, já que não tocou na bola.



O remate do jogador (A) ressalta num adversário para o atacante (B) que é punido por **jogar a bola** na posição de **fora-de-jogo**.



Um atacante (C) que está **em posição de fora-de-jogo** não tem influência na acção do adversário no momento em que o colega (A) passa a bola ao jogador (B1) em posição correcta, o qual corre para a baliza do adversário e passa a bola ao colega (C).

O atacante (C) não pode ser punido porque quando o seu colega (B) lhe passa a bola **não estava em posição de fora-de-jogo**.

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS ÁRBITROS ASSISTENTES E QUARTOS ÁRBITROS

A finalidade destas instruções suplementares para árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros é a de clarificar certos pontos, para facilitar uma melhor aplicação das Leis do Jogo.

O futebol é um desporto de competição em que o contacto físico entre os jogadores é um facto normal e aceitável. Contudo os jogadores devem respeitar as Leis do Jogo e os princípios do Fair-Play.

Tornar-se culpado de conduta violenta ou brutalidade são duas faltas que, de acordo com a Lei 12, são passíveis de expulsão, tendo em conta que se trata de uma inaceitável agressão física.

Brutalidade

Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um seu adversário na disputa da bola.

Um jogador que, na disputa da bola, entre sobre um adversário pela frente, de lado ou por detrás, com força excessiva e pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de brutalidade.

Conduta violenta

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do terreno de jogo, estando ou não a bola em jogo. Um jogador torna-se culpado de conduta violenta se empregar uma força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que a bola esteja a ser disputada entre eles.

Ele também se torna culpado de conduta violenta quando utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa ou qualquer outra pessoa.

Faltas sobre o guarda-redes

Recorda-se aos árbitros que:

- é falta se um jogador impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos.
- um jogador deve ser punido por jogo perigoso se chutar ou tentar chutar a bola quando o guarda-redes a vai soltar.
- é proibido impedir os movimentos do guarda-redes quando se procede à marcação de um pontapé de canto.

Proteger a bola

Não existe infracção se um jogador com a bola a protege com o corpo, sem utilizar os braços.

Pelo contrário, se ele impede o adversário de disputar a bola utilizando, de forma ilegal, as mãos, os braços, as pernas ou qualquer outra parte do corpo, será punido com um pontapé-livre directo ou grande penalidade se a infracção for cometida dentro da área de grande penalidade.

Tesoura ou pontapé de bicicleta

A tesoura ou pontapé de bicicleta é permitida se, na opinião do árbitro, não constituir perigo para o adversário.

Tocar deliberadamente a bola com as mãos

Recorda-se aos árbitros que tocar deliberadamente a bola com as mãos é punido com pontapé-livre directo ou grande penalidade se a infracção ocorreu na área de grande penalidade. Esta infracção não é, normalmente, castigada com advertência ou expulsão.

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS ÁRBITROS ASSISTENTES E QUARTOS ÁRBITROS

Impedir a equipa adversária de marcar um golo

Pelo contrário, um jogador é expulso se impedir a equipa adversária de marcar um golo tocando deliberadamente a bola com as mãos. O castigo previsto na Lei não resulta do facto do jogador tocar deliberadamente a bola com as mãos, mas da sua intervenção inaceitável e desleal, ao impedir a equipa adversária de marcar um golo.

Advertências por comportamento antidesportivo por Toque deliberado da bola com as mãos

Há situações em que, para além de ser concedido um pontapé-livre directo à equipa adversária, o jogador deve ser também advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo, quando:

- tocar deliberadamente e ostensivamente a bola com as mãos para impedir a posse da bola por um adversário.
- tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos.

Agarrar um adversário

Uma crítica muito comum feita aos árbitros é a sua incapacidade de identificar e sancionar correctamente a infracção de agarrar um adversário. Essa incapacidade de avaliar adequadamente a acção de agarrar um adversário pela camisola ou pelo braço pode dar lugar a situações conflituosas. Por isso, se recomenda aos árbitros a sua intervenção rápida e firme em conformidade com a Lei 12.

Geralmente um pontapé-livre directo é punição suficiente, mas em certas circunstâncias impõe-se uma sanção suplementar, como por exemplo:

- um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo quando agarrar o adversário para o impedir de se apossar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa.
- um jogador será expulso se anular uma clara ocasião de golo por ter agarrado um adversário.

Execução de pontapés-livres

Recorda-se aos árbitros que um jogador deve ser advertido se:

- retardar o recomeço do jogo.
- não respeitar a distância exigida.

Pontapé de grande penalidade

Penetrar na área de grande penalidade antes do pontapé ser executado constitui uma infracção. O guarda-redes também infringe as leis do jogo se ele se deslocar da linha de baliza antes da bola ser jogada. Os árbitros devem tomar as medidas apropriadas quando os jogadores infringem esta lei.

Sinais de fora-de-jogo

Estar em posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infracção. Os árbitros assistentes só devem assinalar quando o jogador deve ser penalizado por tomar parte activa no jogo.

Infracções do guarda-redes

Recorda-se aos árbitros que o guarda-redes não está autorizado a manter a bola nas mãos por mais de seis segundos. Esta infracção será punida com um pontapé-livre indirecto.

Infracções persistentes

Os árbitros deverão estar sempre atentos aos jogadores que infringem persistentemente as Leis do Jogo. Nestas condições, ainda que um jogador cometa infracções diferentes, deverá ser advertido por infringir com persistência as Leis do Jogo.

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS ÁRBITROS ASSISTENTES E QUARTOS ÁRBITROS

Comportamento para com os árbitros

O capitão de equipa não tem um estatuto ou privilégio especial nas Leis do Jogo, mas, em certa medida, ele é responsável pelo comportamento da sua equipa.

Um jogador que manifeste desacordo da decisão do árbitro, por palavras ou por actos, terá de ser advertido.

Um jogador, que agrida ou tente agredir o árbitro, ou que use linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros, deve ser expulso.

Simulação

Um jogador que tente enganar o árbitro, fingindo que está lesionado, ou fazendo-se vítima de falta, torna-se culpado de simulação e deve ser advertido por comportamento antidesportivo.

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem o recomeço do jogo, recorrendo a artificios tais como:

- executar um pontapé-livre de local errado com a exclusiva intenção de obrigar o árbitro à sua repetição.
- simular pretender efectuar um lançamento lateral e de repente deixar a bola para outro colega de equipa o efectuar.
- chutar a bola para longe ou levá-la nas mãos depois do árbitro ter interrompido o jogo.
- retardar excessivamente a execução de um lançamento lateral ou de um pontapé-livre.
- demorar a saída do campo quando for substituído.
- Provocar um confronto, tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo.

Comemoração de um golo

É permitido os jogadores festejarem a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva.

Na circular n.º 579, a FIFA concedeu autorização de celebrar de forma razoável um golo. No entanto, não se deverá permitir a prática de celebrações “coreografadas” quando impliquem uma perda de tempo excessiva, devendo os árbitros intervir nesses casos.

Um jogador será advertido se, na opinião do árbitro:

- faz gestos ofensivos, de troça ou provocadores.
- trepa as redes de vedação para comemorar o golo que se acaba de marcar.
- Tira a camisola por cima da sua cabeça ou cobre a cabeça com a camisola

Sair do terreno de jogo para comemorar um golo não é, por si só, uma falta passível de advertência, mas os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Pretende-se que os árbitros adoptem uma atitude preventiva, demonstrando bom senso neste género de situações.

Ingestão de líquidos

Os jogadores estão autorizados a ingerir bebidas refrescantes durante uma interrupção do jogo, mas apenas junto da linha lateral. Não é permitido arremessar garrafas de plástico ou qualquer outro recipiente para o terreno de jogo.

Jóias

Recorda-se aos árbitros que, de acordo com a Lei 4, os jogadores não devem usar qualquer tipo de jóias que sejam perigosas para eles ou qualquer outro jogador. Se é perigosa não poderá usá-la nem tapá-la com adesivo.

INSTRUÇÕES SUPLEMENTARES PARA ÁRBITROS ÁRBITROS ASSISTENTES E QUARTOS ÁRBITROS

Indicação do tempo adicional

Relembrem-se os quartos árbitros que, por indicação do árbitro, a exibição da placa com os minutos adicionais para recuperação do tempo perdido no final de cada período, deverá ser feita no último minuto do mesmo período.

Assistência a jogadores lesionados

No caso de lesão de um jogador, o árbitro deve seguir as seguintes instruções:

- deixar o jogo prosseguir se, no seu entender, um jogador está ligeiramente lesionado.
- parar o jogo se entender que um jogador está seriamente lesionado.
- após interrogar o jogador lesionado se necessita de assistência, autoriza um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no terreno de jogo para avaliar o tipo de lesão do jogador e procederem rapidamente à sua retirada do terreno com toda a segurança.
- os maqueiros deverão penetrar no terreno de jogo com uma maca, ao mesmo tempo que a equipa médica, para permitir a saída do jogador o mais rápido possível.
- o árbitro deve cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do terreno com toda a segurança.
- o jogador lesionado não está autorizado a ser tratado dentro do terreno de jogo.
- um jogador que tenha uma ferida a sangrar deve sair do terreno de jogo e não poderá regressar sem receber um sinal de autorização do árbitro depois deste se ter assegurado que a hemorragia parou. Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue.
- desde que o árbitro autorize a equipa médica a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deverá ser advertido por comportamento antidesportivo.
- o jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo depois do jogo ter recommçado.
- quando a bola está em jogo, o jogador lesionado poderá ingressar novamente no terreno de jogo, mas só o poderá fazer pela linha lateral. Quando a bola não está em jogo, o jogador lesionado pode entrar por qualquer das linhas que limitam o terreno de jogo.

- apenas o árbitro poderá autorizar o jogador lesionado a reentrar no terreno de jogo, quer a bola esteja ou não em jogo.
- se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infracção às Leis do Jogo, o árbitro recomençará o jogo com a execução de um lançamento de bola ao solo.
- o árbitro deve compensar todo o tempo perdido devido a lesões no final de cada período do jogo.

Excepções

Estas regras admitem apenas as seguintes excepções:

- lesão do guarda-redes.
- choque entre o guarda-redes e um jogador de campo, necessitando de cuidados imediatos.
- lesões graves como engolir a língua, uma comoção cerebral, uma perna partida, etc.

Área Técnica

Espera-se que o quarto árbitro controle a área técnica de maneira preventiva e sem procurar confrontações.

Contudo se os ocupantes da área técnica tomarem atitudes de comportamento antidesportivo graves, ele deve informar o árbitro imediatamente.

| TORNEIOS FIFA 2006 DIRECTRIZES PARA AS EQUIPAS PARTICIPANTES

A finalidade das presentes directrizes é aclarar algumas situações que se apresentam em comum e ajudar as equipas que participam nos torneios da FIFA a interpretarem correctamente as Leis do Jogo.

O objectivo principal é dar lugar ao jogo limpo e conseguir uma interpretação uniforme e correcta das Leis do Jogo, a fim de evitar conflitos, lesões e situações controversas.

Os esclarecimentos que constam mais adiante baseiam-se nas Leis do Jogo e nas decisões do International Football Association Board.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Equipamento base

Guarda-redes:

- Cada guarda-redes vestirá cores que o diferenciem dos restantes jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.

Equipamento opcional

- Um jogador não pode usar qualquer equipamento que ponha em perigo a integridade física dele próprio ou dos restantes jogadores.
- O moderno equipamento protector, tal como, protectores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitas de material maleável e leve não são considerados perigosos e como tal são permitidos.
- A nova tecnologia fez com que os óculos desportivos sejam mais seguros não só para os próprios jogadores como para os outros.



Segurança

Um jogador não deve levar ou usar qualquer equipamento que se torne perigoso para ele próprio ou para os outros jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Jóias

Todas as jóias são potencialmente perigosas. O termo perigoso pode, em certos casos, parecer ambíguo e controverso. Por esse motivo, a fim de manter uma linha uniforme e correcta, todo o tipo de jóias deve ser proibido.

Não é permitido que os jogadores usem fita adesiva para as cobrir. Uma jóia coberta com fita adesiva não oferece uma protecção adequada.

Os anéis, os brincos, as pulseiras em couro ou plástico não são necessárias para jogar e podem causar lesões.

A fim de evitar problemas de “última hora” os jogadores devem ser avisados antecipadamente.



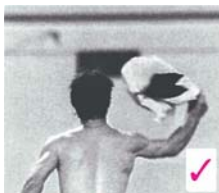
! Por favor, evite as lesões !

Colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc, são proibidos.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

Despir a camisola

- O jogador que dispa a camisola para celebrar um golo deve ser advertido por comportamento antidesportivo.
- A atitude de despir a camisola depois de marcar um golo é desnecessária e os jogadores devem evitar celebrações excessivas.
- Considera-se despir a camisola passá-la por cima da cabeça ou cobrir a cabeça com ela.



Cartão amarelo



Cartão amarelo



Cartão amarelo



Correcto

LEI 14 – GRANDE PENALIDADE

Constitui uma infracção às leis do jogo entrar na área de grande penalidade antes que o pontapé tenha sido efectuado.

O guarda-redes também infringe as leis se se desloca para a frente da linha de baliza antes que o pontapé seja efectuado.

Os árbitros devem garantir que seja adoptada a medida adequada quando os jogadores infringem esta lei.



Não



Sim

A área técnica

Apenas uma pessoa de cada vez pode dar instruções técnicas, devendo regressar imediatamente ao seu lugar.



Bebidas refrescantes

É permitido que os jogadores consumam bebidas refrescantes durante uma interrupção do jogo, mas somente junto à linha lateral. Não é permitido atirar garrafas de plástico ou outros recipientes com água para o terreno de jogo.



REGULAMENTO DO INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

(Aprovado e adoptado pelo I.F.A.Board em Fevereiro de 1993)

Nome e composição

A designação do Board é “International Football Association Board”. As Federações Nacionais de Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte e a Federação Internacional de Futebol (FIFA) - organismos que no presente regulamento passam a designar-se por “Associações” constituem o I. Board. Cada uma delas é representada por quatro delegados.

Fins

O objectivo do Board é discutir e decidir propostas de modificação às Leis do Jogo, bem como quaisquer outras questões relativas às Leis. Estas devem ser submetidas ao Board após terem sido examinadas nas Assembleias gerais anuais ou noutras reuniões apropriadas pelas Associações que constituem o Board, pelas Confederações ou pelas restantes Federações Nacionais.

Reuniões do Board

O Board reúne duas vezes por ano. A assembleia geral tem lugar entre 14 de Fevereiro e 14 de Março. A reunião de trabalho anual realiza-se no mês de Setembro ou no mês de Outubro, conforme decisão tomada em tempo determinado. A data e o lugar da assembleia geral anual e da reunião de trabalho anual são fixados aquando da assembleia geral anual antecedente.

A mesma Associação organizará a assembleia geral anual e a reunião de trabalho anual realizadas no ano em curso. Presidirá às reuniões um representante da Associação onde elas se realizam.

Cada Associação assumirá, em regime de rotação a responsabilidade de organizar as duas reuniões.

Assembleia Geral anual

A assembleia geral anual está habilitada a discutir e a decidir propostas de modificação às Leis do Jogo e quaisquer outras questões relativas às Leis que caibam no âmbito da competência do Board.

Reunião de trabalho anual

A reunião de trabalho anual realiza-se em Setembro ou Outubro, conforme decisão tornada em tempo determinado. Está habilitada a debater assuntos gerais submetidos ao Board. Pode tomar decisões relativas a esses assuntos, mas não está autorizada a modificar as Leis do Jogo.

Processo

Assembleia Geral anual

Cada Associação envia, por escrito, até dia 1 de Dezembro, o mais tardar, ao Secretário da Associação onde se realizará a reunião, as sugestões ou propostas de modificação às Leis do Jogo, requerimentos relativos a experiências sobre as Leis do Jogo ou qualquer outro assunto de discussão.

Estas devem ser impressas e distribuídas até 14 de Dezembro, o mais tardar. Qualquer modificação às propostas acima mencionadas deve ser submetida por escrito ao Secretário da Associação onde se vai realizar a assembleia até 14 de Janeiro, o mais tardar. Tais modificações devem também ser impressas e distribuídas pelas Associações, para estudo, até 1 de Fevereiro, o mais tardar.

Reunião de trabalho anual

Cada Associação envia por escrito ao Secretário da Associação onde se realiza a reunião todas as propostas, requerimentos de experiências relativas às Leis do Jogo e qualquer outro assunto objecto de discussão, o mais tardar até quatro semanas antes da reunião.

REGULAMENTO DO INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

A Ordem do Dia, assim como os documentos a ela relativos, são distribuídos a todas as Associações membros do Board duas semanas antes da reunião.

Cada Confederação ou cada Federação Nacional pode submeter, por escrito, ao Secretário-geral da FIFA, as propostas, requerimentos ou temas de discussão dentro de um prazo que permita à FIFA examiná-los, se for caso disso, remetê-los ao Secretário da Associação onde vai ter lugar a reunião, o mais tardar até quatro semanas antes da sua realização.

Acta

O Secretário da Associação tem a seu cargo a organização do processo acta. Esta será reproduzida integralmente no livro oficial das actas que será seguidamente enviado, antes de 1 de Fevereiro do ano seguinte à Associação que se segue no regime de rotação.

Quórum e direito de voto

Os assuntos de uma reunião não serão discutidos sem que estejam representadas quatro Associações, sendo uma delas a FIFA. A FIFA tem quatro votos e as Associações britânicas um voto cada uma. Uma proposta só será admitida ao recolher três quartos dos votos presentes.

Alterações às Leis do Jogo

Quaisquer modificações das Leis do Jogo só poderão ser decididas na assembleia geral anual do Board e desde que obtenham a aprovação de três quartos dos votos presentes.

Sessões extraordinárias

Se a Associação onde se realizam as reuniões do Board do ano em curso*. receber solicitação escrita assinada pela FIFA ou por duas Associações Britânicas, ela deve convocar uma reunião extraordinária do Board. A solicitação escrita deve ser acompanhada de uma cópia das propostas a examinar. A reunião deverá realizar-se dentro dos 28 dias seguintes à solicitação formulada, devendo as Associações que compõem o Board receber dentro de 21 dias a respectiva comunicação, acompanhada de um exemplar das propostas.

Decisões do Board

Se outra coisa não for decidida, as decisões tomadas na reunião de trabalho anual do Board entrarão em vigor desde a data da reunião. As decisões da assembleia geral anual relativas às modificações das Leis de Jogo entram obrigatoriamente em vigor para as Confederações e para as Federações Nacionais no dia 1 do mês de Julho seguinte a cada reunião da assembleia geral anual do Board.

Todavia as Federações Nacionais cujas épocas não tenham ainda terminado até 1 de Julho, podem aguardar o início da época seguinte para introduzir, nas suas competições, as modificações decididas.

As Confederações e as Federações Nacionais só podem introduzir alterações às Leis do Jogo desde que tenham sido aprovadas pelo Board.**

* O ano em curso começa no dia seguinte ao da reunião da assembleia geral anual.

** Para os jogos internacionais, todas as decisões consideram-se em vigor desde o dia 1 de Julho seguinte à reunião da assembleia geral do Board em que tenham sido tomadas.

Leis do Jogo

Perguntas e respostas

2006

ÍNDICE**Perguntas e respostas 2005 – Leis do Jogo**

Lei	Respostas	Página
1	O terreno de jogo	
	1. – 7.	4
2	A bola	
	1. – 3.	6
3	Número de jogadores	
	1. – 29.	7
4	Equipamento dos jogadores	
	1. – 11.	15
5	O árbitro	
	1. – 15.	17
6	Os árbitros assistentes	
	Não há perguntas	
7	Duração do jogo	
	1. – 4.	20
8	Pontapé de saída e recomeço do jogo	
	1. – 4.	21
9	Bola em jogo e bola fora	
	Não há perguntas	
10	Marcação de golos	
	1.	22
11	Fora-de-jogo	
	1. – 8.	23
12	Faltas e incorrecções	
	1. – 37.	25

ÍNDICE

Leis	Perguntas	Página
13	Pontapés-livres	
	1. – 9.	33
14	Grande penalidade	
	1. – 13.	35
	Pontapés da marca de grande penalidade para determinar o vencedor	
	a. – m.	38
15	Lançamento lateral	
	1. – 8.	41
16	Pontapé de baliza	
	1. – 4.	43
17	Pontapé de canto	
	1. – 2.	44

NOTA:

Ao longo do texto é utilizado o seguinte símbolo:

* salvo as circunstâncias particulares da Lei 8

LEI 1 – O TERRENO DE JOGO

1. Se num jogo oficial a barra transversal se partir ou tornar defeituosa e não houver possibilidade de ser reparada ou de a colocar no seu lugar, deve o jogo terminar?

Sim. A barra transversal faz parte da baliza e deve estar sempre no seu lugar.

2. É permitida a marcação do terreno de jogo com linhas tracejadas ou com sulcos?

Não.

3. O guarda-redes ou outro jogador traça com os pés marcações não autorizadas no terreno de jogo. Como deve proceder o árbitro?

Se o árbitro verificar isso antes do jogo começar, deverá advertir imediatamente o jogador infractor por comportamento antidesportivo. Se o árbitro o constatar durante o jogo, deverá advertir o jogador por comportamento antidesportivo na primeira interrupção do jogo.

4. Podem existir no terreno de jogo linhas distintas das que são estabelecidas na Lei 1?

Não. Sobre o terreno de jogo não poderão existir linhas distintas das estabelecidas na Lei 1.

5. Vai ser executado um pontapé de canto. Podem os defensores adiantar-se à marca optativa que pode ser traçada fora do terreno de jogo, a 9,15 metros do quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza?

Não. Estas marcas são opcionais e servem para ajudar o árbitro. Todos os jogadores da equipa defensora deverão manter-se pelo menos a 9,15 metros do quarto de círculo até que a bola entre em jogo.

6. As redes das balizas são obrigatórias?

Não, mas aconselha-se a sua utilização e podem ser exigidas pelo regulamento da competição.

7. A decisão 4 da Lei 1 estabelece que não é permitido qualquer tipo de publicidade a menos de 1m da linha lateral. Tal medida também se aplica à linha de baliza?

Sim. Qualquer tipo de publicidade terá de estar a mais de 1m das linhas que delimitam o terreno de jogo.

LEI 2 – A BOLA

1. Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para uso durante o jogo?

Sim, desde que estejam de acordo com os requisitos da Lei 2 e o seu uso esteja sob o controlo do árbitro.

2. Se usada para atingir um adversário, a bola é considerada como um objecto?

Sim.

3. Durante o jogo, outra bola entra dentro do terreno de jogo. Deverá o árbitro interromper o jogo imediatamente?

*A bola que está a mais deverá ser considerada como um elemento estranho, e o árbitro deverá interromper o jogo se a bola interferir no jogo. O jogo deverá ser recomeçado através de um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. **
Em qualquer caso, o árbitro providenciará para que essa bola seja retirada o mais depressa possível.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

1. Um jogador ultrapassa acidentalmente uma das linhas limites do terreno de jogo. Deve ser considerado como tendo abandonado o terreno de jogo sem autorização do árbitro?

Não.

2. Um jogador de posse da bola transpõe a linha de baliza ou a linha lateral para fintar um adversário, mas sem que a bola saia dos limites do terreno de jogo. Como deve reagir o árbitro?

Deve deixar prosseguir o jogo. A saída momentânea considera-se como fazendo parte da jogada. No entanto, regra geral, os jogadores devem permanecer dentro do terreno de jogo.

3. Quando é que um suplente se torna um jogador efectivo?

Imediatamente após ter penetrado no terreno de jogo, desde que o processo das substituições tenha sido respeitado.

4. Antes do início de um jogo oficial, um jogador foi substituído por um suplente, sem que o árbitro tenha sido informado. Pode este suplente continuar a participar no jogo?

*Sim. O jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo. Se não puder aplicar a lei da vantagem, o árbitro interrompe o jogo, recomeçando o mesmo através de um pontapé-livre indirecto contra a equipa do infractor no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. **

5. Um suplente, que não participa no jogo, entra dentro do terreno de jogo e agride um adversário. Que decisão deve o árbitro tomar?

*O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o suplente exibindo-lhe o cartão vermelho e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. **

6. Um jogador que vai ser substituído recusa-se a sair do terreno de jogo. Que decisão deve o árbitro tomar?

Deixar que o jogo continue, pois o assunto não é da sua jurisdição.

7. O árbitro autoriza um suplente, que não foi indicado como tal, a entrar no terreno de jogo. Este mais tarde acaba por marcar um golo. Que decisão deve tomar o árbitro:

- 7.1 Se se aperceber do seu erro antes do jogo ser recomeçado?

O golo não é válido. Deve exigir que o jogador saia do terreno de jogo. O jogador que tinha sido substituído poderá regressar ao terreno de jogo, ou poderá ser substituído por outro suplente inscrito. O jogo deverá recomeçar com um lançamento de bola ao solo, executado sobre a linha de área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo por onde a bola entrou na baliza.

- 7.2 Se se aperceber do erro depois do jogo ter recomeçado?

O golo é válido. Deve exigir que o jogador saia do terreno de jogo. O jogador que tinha sido substituído poderá regressar ao terreno de jogo, ou poderá ser substituído por outro suplente inscrito. Deverá continuar o jogo e relatar os factos às autoridades competentes. Se o jogo for interrompido por esse motivo será recomeçado com um pontapé-livre indirecto a executar no local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

- 7.3 Se se aperceber do erro depois do jogo ter terminado?

O golo é válido. Deve relatar o sucedido às autoridades competentes.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

8. Um suplente entra no terreno de jogo sem autorização do árbitro e a sua equipa joga com um jogador a mais. Com o jogo a decorrer, um adversário agride-o. Que decisão deve o árbitro tomar?

*O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta, advertir o suplente por comportamento antidesportivo e ordenar a sua saída do terreno de jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto, contra a equipa do suplente, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. **

9. O jogador com a camisola n.º 8 vai ser substituído pelo jogador com a n.º12. O jogador n.º 8 deixa o terreno de jogo. Antes de entrar no terreno, o jogador n.º12 agride um adversário que se encontrava sobre a linha lateral. Que decisão deve tomar o árbitro?

O suplente n.º12 é expulso por conduta violenta com a exibição do cartão vermelho. O jogador com a camisola n.º 8 pode ser substituído por outro suplente ou pode continuar como jogador efectivo, visto que a substituição não foi consumada.

- 10.1 Um jogador efectivo troca de posição com o guarda-redes sem darem conhecimento ao árbitro. Como deve proceder o árbitro quando der pelo facto?

- 10.2 O novo guarda-redes toca a bola com as mãos dentro da sua própria área de grande penalidade. Como deverá proceder o árbitro?

Em ambos os casos deverá deixar prosseguir o jogo e na primeira interrupção advertir ambos os jogadores por comportamento antidesportivo.

11. Um jogador que vai ser substituído abandona o terreno de jogo e o árbitro faz sinal ao suplente para entrar. Entretanto, antes de entrar no terreno de jogo, o suplente efectua um lançamento lateral, não cumprindo o processo das substituições previsto na lei 3. É permitida esta situação?

Não. Primeiro tem que completar o processo das substituições previsto na Lei 3. O jogador deve entrar no terreno de jogo, numa interrupção de jogo, pela linha de meio campo.

12. Qual deve ser o procedimento a tomar quando ao intervalo se pretende efectuar uma substituição?

O suplente deverá entrar no terreno de jogo pela linha de meio campo, depois do árbitro ter sido avisado da substituição.

13. Um suplente que está a fazer exercícios de aquecimento atrás da sua baliza, entra dentro do terreno de jogo e evita com um pontapé que a bola entre na sua baliza. Como deverá proceder o árbitro?

*O árbitro deverá interromper o jogo, advertir o suplente por comportamento antidesportivo. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do infractor no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. **

- 13.1 E se o fizesse com a mão de forma deliberada?

O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar o suplente por anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do suplente no local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

14. Um suplente, sem ser o guarda-redes, está a jogar como efectivo sem o árbitro ter sido informado e joga deliberadamente a bola com as mãos. Como deve proceder o árbitro?

*O árbitro deverá interromper o jogo, advertir o suplente por comportamento antidesportivo. O jogador deverá abandonar o terreno de jogo para que o processo da substituição seja realizado de forma correcta. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador suplente no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. **

15. Um suplente que está a jogar como efectivo, sem o árbitro ter sido informado, sofre uma falta cometida por um jogador adversário. Como deve proceder o árbitro?

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

*O árbitro deverá interromper o jogo, advertir o suplente por comportamento antidesportivo e ordenar a sua saída do terreno para que o processo da substituição seja correctamente executado. Deverá advertir, expulsar ou não tomar medidas disciplinares, consoante a gravidade da falta, contra o jogador que cometeu a infracção sobre o suplente. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do suplente no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. **

16. Um jogador que foi substituído, entra no terreno de jogo sem autorização do árbitro. Como deve agir o árbitro?

*Se não houver lugar à lei da vantagem, o árbitro deverá interromper o jogo, advertir o jogador por comportamento antidesportivo e ordenar a sua saída do terreno de jogo. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa desse jogador no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. **

17. Um suplente que entrou no terreno de jogo sem autorização do árbitro, marca um golo. O árbitro apercebe-se desta situação antes de recomeçar o jogo. Como deve proceder?

O golo não é válido. O jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e sair do terreno de jogo para que o processo da substituição possa ser correctamente executado. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador suplente na área de baliza da equipa defensora.

- 17.1 E se o golo for marcado pela equipa contrária?

O golo será considerado válido. O jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e sair do terreno de jogo para que o processo da substituição possa ser correctamente executado. O jogo será recomeçado através de um pontapé de saída.

18. Um jogador que vai ser substituído tem de sair pela linha do meio campo?

Não.

19. É permitido que o guarda-redes efectue um lançamento lateral, um pontapé de canto, um pontapé de grande penalidade, etc.?

Sim, para esse efeito é um jogador como qualquer outro.

20. Durante o jogo, o guarda-redes sai da sua baliza ao encontro de um adversário para tentar impedir o seu avanço, conseguindo afastar a bola para fora pela linha lateral. Devido à sua velocidade o guarda-redes vai parar fora do terreno de jogo e antes de conseguir regressar, um atacante, explorando a situação, executa rapidamente o lançamento lateral ainda com o guarda-redes fora do terreno de jogo e da jogada acaba por resultar um golo. Que atitude deverá tomar o árbitro?

Nenhuma infracção foi praticada. O golo é válido.

21. O Regulamento de uma competição estabelece que todos os jogadores têm que ser designados antes do pontapé de saída. Uma equipa indica apenas 9 jogadores e o jogo começa. Podem, dois outros jogadores que chegaram mais tarde, completar a sua equipa depois de iniciado o jogo?

Não.

22. Uma equipa não indicou nenhum suplente e um dos seus jogadores foi expulso antes do pontapé de saída. Poderá ser completada com um jogador que chegue nesse momento?

| *Sim.*

23. Uma equipa indica ao árbitro antes do início do jogo o nome dos suplentes, mas estes apenas chegam depois do jogo já ter começado. Pode o árbitro permitir que participem no jogo?

Sim.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

24. Uma equipa que só tem 7 elementos é punida com uma grande penalidade e como consequência um dos seus jogadores é expulso, ficando apenas com 6 elementos. Deve o árbitro permitir a marcação da grande penalidade ou deve o jogo ser dado por terminado antes da execução do pontapé?

O jogo deve ser dado por terminado sem que o pontapé seja executado, a não ser que a Federação Nacional tenha decidido de outra forma quanto ao número mínimo de jogadores. Na opinião do International F. A Board, um jogo não deve prosseguir se houver menos de 7 elementos em qualquer das equipas.

25. Um jogador de uma equipa que só tem 7 jogadores abandona o terreno de jogo para receber assistência médica. Que decisão deve o árbitro tomar?

O jogo será interrompido até que o jogador tenha recebido tratamento e volte ao terreno de jogo.

Se o jogador não puder voltar, o jogo deve ser dado como terminado, a não ser que a Federação Nacional tenha decidido outro número mínimo de jogadores.

26. O IFAB é de opinião que um jogo não deve prosseguir se uma das equipas tiver menos de 7 jogadores. Numa competição em que tal limitação se aplique, uma equipa com 11 jogadores joga contra outra só com 7 elementos. Quando a equipa com 11 jogadores estiver prestes a obter um golo, um jogador da equipa de 7 elementos sai deliberadamente do terreno de jogo:

- 26.1 Deve o árbitro interromper o jogo imediatamente?

Não, a lei da vantagem deve ser aplicada.

- 26.2 E se for marcado um golo deve o árbitro validá-lo?

Sim

- 26.3 Que outras medidas devem ser tomadas pelo árbitro?

Se o jogador que abandonou o terreno de jogo deliberadamente não regressar para o pontapé de reinício após o golo ter sido marcado, o jogo é dado por terminado e o comportamento do jogador deve ser registado no relatório a enviar à autoridade competente. Se regressar deverá ser advertido por ter abandonado deliberadamente o terreno de jogo sem autorização do árbitro.

27. Uma equipa joga com 12 jogadores e marca um golo, tendo o árbitro dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como deve agir?

*O golo não é válido. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador a mais executado dentro da área de baliza da equipa defensora. * O jogador que está a mais será advertido por comportamento antidesportivo e deverá sair do terreno de jogo.*

28. Uma equipa joga com 12 jogadores sofre um golo, tendo o árbitro dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como deve agir?

O golo é válido. O jogador que está a mais será advertido por comportamento antidesportivo e deverá sair do terreno de jogo.

29. Pode um jogador sair deliberadamente do terreno de jogo para se dessedentar?

É permitido aos jogadores beberem líquidos, mas apenas durante uma interrupção de jogo e junto à linha lateral.

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. Se a cor das camisolas dos dois guarda-redes for igual e se nenhum deles tiver outra de cor diferente que deve o árbitro fazer?

O árbitro deve autorizar a realização do jogo.

2. De acordo com a Lei 4, os jogadores de cada equipa, bem como os guarda-redes, devem usar camisolas ou camisas de cores diferentes para se distinguirem dos outros jogadores. Devem os guarda-redes usar camisolas com cores diferentes do árbitro e dos árbitros assistentes?

Sim. Os jogadores, incluindo os guarda-redes, devem usar camisolas que os distinga do árbitro e dos árbitros assistentes.

3. Como deve agir o árbitro quando um jogador despe a camisola e verifica que usa uma igual por baixo?

O árbitro deve advertir o jogador por comportamento antidesportivo.

4. Os guarda-redes podem utilizar calças compridas como parte do seu equipamento base?

Sim.

5. Pode um jogador usar equipamento que o proteja contra lesões?

Os jogadores podem usar equipamento de protecção como joelheiras ou cotoveleiras, máscaras para a cara ou protectores para a cabeça, desde que tal equipamento cumpra o disposto da Lei 4 (isto é – se não forem perigosos para eles próprios ou para os outros jogadores).

6. Pode o árbitro permitir o uso de óculos por parte dos jogadores?

Os óculos modernos desportivos, feitos de plástico ou material similar, não são normalmente considerados perigosos e espera-se que em tais circunstâncias os árbitros permitam a sua utilização.

7. O árbitro ordena que um jogador tire as jóias. Passados alguns minutos o árbitro apercebe-se que o jogador continua com elas. Como deve proceder o árbitro?

O jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e mandá-lo sair do terreno de jogo para retirar as jóias. Se o jogo foi interrompido por isso, deve ser recomeçado com um pontapé-livre indirecto a executar no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

8. É permitido que os jogadores usem adesivos para tapar jóias consideradas perigosas?

Não.

9. Se devido a um choque fortuito com um adversário um jogador perder uma bota e imediatamente marcar golo, o golo é válido?

Sim, o jogador não jogou intencionalmente descalço, pois perdeu a bota acidentalmente.

10. É permitida a comunicação via rádio entre os jogadores e os seus técnicos?

Não

11. Podem as Federações membros introduzir modificações na Lei 4 no âmbito das suas competições?

Não. A Lei 4 não está incluída nas modificações autorizadas nas notas das Leis do Jogo.

LEI 5 – O ÁRBITRO

1. Se a bola bater na cara do árbitro e depois entrar na baliza enquanto o árbitro está temporariamente incapacitado, deve o golo ser validado, apesar do árbitro não ter visto?

Sim, se na opinião dos árbitros assistentes e do 4.º árbitro o golo foi correctamente obtido.

2. Durante o jogo o árbitro, um dos árbitros assistentes ou um jogador é atingido por um objecto atirado pelos espectadores. O jogo é interrompido para que a pessoa visada possa ser assistida. Deve o árbitro dar continuidade ao jogo?

O árbitro, segundo a gravidade do incidente, pode decidir se o jogo deve continuar, se deve suspendê-lo temporariamente ou pará-lo definitivamente. Em qualquer dos casos deve relatar os factos pormenorizadamente para as entidades competentes.

3. Está o árbitro autorizado a interromper o jogo se na sua opinião a intensidade da iluminação artificial for insuficiente?

Sim.

4. Pode um capitão de equipa expulsar um dos seus colegas por uma incorrecção punível com expulsão?

Não. Só o árbitro pode expulsar um jogador.

5. Tem o capitão de equipa, o direito de contestar as decisões do árbitro?

Não, nem o capitão de equipa nem qualquer outro jogador tem o direito de manifestar desacordo com as decisões do árbitro.

6. Um jogador comete uma infracção punível com advertência ou expulsão, mas o árbitro permite que o jogo prossiga para dar uma vantagem à equipa adversária. Quando deve o jogador ser advertido ou expulso?

O jogador deverá ser advertido ou expulso na próxima interrupção de jogo.

7. O árbitro permite que o jogo prossiga quando um jogador comete uma infracção passível de advertência. Pouco depois o jogo é interrompido para marcar um pontapé-livre a favor da equipa que cometeu a primeira infracção. O jogador da equipa beneficiada com esse pontapé-livre procura executar de forma rápida o pontapé. Tal situação deverá ser permitida?

Não. O árbitro não deve permitir a execução rápida do pontapé. O jogador que cometeu a falta inicial deverá ser advertido antes que o jogo seja reiniciado.

8. Pode o árbitro exhibir o cartão amarelo ou vermelho durante o intervalo ou depois do jogo terminar?

Pode fazê-lo até que, ele próprio, abandone o terreno de jogo.

9. Que deve o árbitro fazer se os dois capitães de equipa chegarem a acordo em não fazer intervalo e um dos seus jogadores insistir no seu direito ao intervalo?

Os jogadores têm direito a um intervalo e o árbitro a obrigação de o garantir.

10. Tem o árbitro poderes para expulsar elementos oficiais de uma equipa das imediações do terreno de jogo?

Sim. O árbitro tem poderes para tomar tais medidas, mesmo que o jogo se realize num campo público.

11. Um elemento oficial não tem um comportamento responsável. Que atitude deverá ter o árbitro?

Expulsar esse elemento da área técnica e suas imediações, para além da vedação e relatar o facto no relatório de jogo.

12. Um árbitro assistente assinala que a bola atravessou completamente a linha lateral. Antes que o árbitro a tenha considerado fora, um jogador defensor dentro da área de grande penalidade agride um jogador atacante. Que atitude deve o árbitro tomar?

O jogador defensor deve ser expulso por conduta violenta, exibindo-lhe o cartão vermelho. O jogo deve ser recomeçado com um lançamento lateral, pois a bola estava fora quando a infracção ocorreu.

13. Como deve o árbitro actuar se durante o jogo se aperceber que uma das equipas está propositadamente a tentar perder o jogo. Deverá chamar a atenção da equipa em questão para o facto de que dará o jogo por terminado se continuarem a proceder dessa forma?

O árbitro não tem poderes para dar o jogo por terminado neste caso.

14. Com a bola em jogo, dois jogadores adversários cometem duas infracções simultâneas. Como deve agir o árbitro?

*Deve interromper o jogo e, dependendo da infracção cometida, adverte, expulsa ou não toma qualquer medida disciplinar. O jogo deverá recomeçar com um lançamento de bola ao solo executado no local onde esta se encontrava quando o jogo foi interrompido. **

15. Um espectador dá uma apitadela e um defensor, no interior da sua área de grande penalidade, agarra a bola com as mãos, supondo tratar-se do apito do árbitro. Como deve proceder o árbitro?

*O árbitro deve considerar o som do apito como uma interferência externa no jogo, devendo interromper a partida e recomeçar com uma bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido. **

LEI 7 – DURAÇÃO DO JOGO

1. É um poder discricionário do árbitro se deve ou não prolongar o jogo para recuperar o tempo perdido devido a lesões ou outras causas?

Não. Os árbitros têm que adicionar a cada parte do jogo todo o tempo perdido. Todavia a determinação da duração desse tempo é à discricção do árbitro.

2. Quando se tem de recorrer a um prolongamento para determinar o vencedor de uma partida ou uma eliminatória, os jogadores têm direito a um intervalo a meio do prolongamento?

Aceita-se que os jogadores tenham um intervalo entre o fim do tempo normal de jogo e o prolongamento. Não é normal que haja outro intervalo entre os dois períodos do prolongamento, salvo se o Regulamento da Competição o estipule.

3. Os minutos de compensação, exibidos no final de uma parte correspondem ao tempo exacto a cumprir?

Não, é apenas uma indicação do tempo mínimo que o árbitro se compromete a adicionar, no final da 1.ª parte, no final do jogo ou dos períodos de prolongamento, mas que pode ser aumentado se o árbitro considerar apropriado.

4. Pode o árbitro compensar um erro na contagem do tempo da 1ª parte, adicionando ou subtraindo tempo na 2ª parte?

Não.

LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

1. Pode o pontapé de saída ser executado por outra pessoa que não um dos jogadores intervenientes no jogo?

Não. Em certos jogos (caridade ou de gala) procede-se à cerimónia de uma pessoa, que não toma parte no jogo, dar um pontapé de saída simbólico.

A bola deve tornar a ser colocada no centro do terreno e o pontapé ser depois efectuado de harmonia com as leis do jogo.

2. Pode um guarda-redes juntar-se aos outros jogadores, numa situação de lançamento de bola ao solo?

Sim. Qualquer jogador pode participar.

3. Quando um jogo vai ser recomeçado através de um lançamento de bola ao solo, os jogadores de uma das equipas recusam-se a participar no mesmo. Como deve o árbitro agir?

O árbitro deve efectuar o lançamento. Não é necessário que ambas as equipas estejam presentes num recomeço de bola ao solo.

4. Após um lançamento de bola ao solo, a bola sai do terreno de jogo sem que tivesse tocado em qualquer jogador. O que deve fazer o árbitro?

Deverá repetir o lançamento de bola ao solo no mesmo local.

LEI 10 – MARCAÇÃO DE GOLOS

1. O árbitro apita para assinalar um golo antes da bola ter ultrapassado completamente a linha de baliza, mas imediatamente se apercebe do seu erro. Como deve proceder?

*Deve recomençar o jogo com um lançamento de bola ao solo. **

LEI 11 – FORA-DE-JOGO

1. Um jogador que corre rapidamente em direcção à baliza adversária é punido por se encontrar em posição de fora-de-jogo. Onde é que deve ser marcado o respectivo pontapé-livre indirecto?

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local onde o jogador infractor se encontrava quando o seu colega lhe passou a bola.

2. Deve o árbitro punir um jogador que se encontra em posição de fora-de-jogo, mas sai claramente do terreno de jogo para mostrar ao árbitro que não quer tomar parte na jogada?

Não. Estar em posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infracção, pelo que não era necessário o jogador sair do terreno de jogo. No entanto, se o árbitro considerar que o jogador saiu do terreno de jogo por razões táticas e que, desse facto, tirou vantagem ilegal por ter regressado logo ao terreno de jogo, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo.

3. Um jogador defensor desloca-se para fora da sua própria linha de baliza de forma a colocar um atacante em posição de fora-de-jogo. Como deve agir o árbitro?

O árbitro deve permitir que a jogada continue e o defensor será advertido na próxima interrupção de jogo, por abandonar deliberadamente o terreno de jogo sem sua autorização.

4. Devido à velocidade que levava, um atacante vai cair dentro das redes da baliza e ao mesmo tempo um seu colega chuta a bola à baliza e obtém golo. Como deve o árbitro actuar se:

- a) o jogador que se encontra dentro da baliza permanecer sem se mexer enquanto a bola entra?

O golo deve ser validado, por não haver qualquer acção por parte do jogador que estava dentro da baliza.

- b) o comportamento do jogador perturbar a acção dos adversários?

*O golo deve ser invalidado e o jogador advertido por comportamento antidesportivo, visto que a infracção foi cometida fora do terreno de jogo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. **

5. É permitido a um colega de equipa do executante estar em posição de fora-de-jogo durante a execução de um pontapé de grande penalidade?

Não. Todos os jogadores têm de estar atrás da marca de grande penalidade.

6. O Jogador A passa a bola ao seu colega de equipa B, que está em jogo, apesar de existir outro atacante, C em posição de fora-de-jogo. A jogada continua e noutra fase da jogada, o jogador B passa a bola ao jogador C, que agora se encontra em jogo. Ele marca um golo. Como deve o árbitro proceder?

O golo deve ser validado, porque quando o jogador B passou a bola ao C, este já se encontrava em posição legal. Ele não deve ser punido na primeira fase da jogada por estar fora-de-jogo, porque não tomou parte activa no jogo.

7. Um jogador passa a bola a um seu colega que se encontra em posição de fora-de-jogo, mas um defensor intercepta deliberadamente a bola com as mãos. Como deve agir o árbitro?

*Se na opinião do árbitro, o jogador em posição de fora-de-jogo participa activamente na jogada, deve interromper o jogo para punir o fora-de-jogo e recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa desse jogador executado no local da infracção. **

No entanto, se na opinião do árbitro o jogador não participa activamente na jogada, deve interromper o jogo e conceder um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade contra a equipa do jogador defensor que jogou a bola com as mãos.

8. Um jogador em posição de fora-de-jogo, mas sem interferir com nenhum adversário, corre para a bola que foi jogada por um colega de equipa. Deverá o árbitro esperar até que ele toque na bola para punir o fora-de-jogo?

Sim. O árbitro deverá esperar para ver se o jogador em posição de fora-de-jogo interfere neste, tocando a bola.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

1. Num lançamento de bola ao solo dentro da área de grande penalidade um jogador defensor agride um adversário antes da bola tocar no solo. Como deve agir o árbitro?

Deve expulsar o jogador agressor por conduta violenta e reiniciar o jogo com um novo lançamento de bola ao solo no mesmo local.

2. Com a bola em jogo, dois jogadores da mesma equipa tornam-se culpados de comportamento antidesportivo ou de conduta violenta um contra o outro dentro do terreno de jogo. Como deve o árbitro agir?

*O árbitro deve interromper o jogo, adverti-los ou expulsá-los e recomençar o jogo com um pontapé-livre indirecto a beneficiar a equipa adversária no local onde a infracção foi cometida. **

3. Com a bola em jogo o guarda-redes agride um adversário dentro da baliza, no espaço delimitado pela linha de baliza e as redes da baliza. Como deve agir o árbitro?

*O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o guarda-redes por conduta violenta e recomençar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção. **

Não é assinalado um pontapé de grande penalidade porque o local onde ocorreu a infracção situa-se fora do terreno de jogo.

4. Um atacante finta o guarda-redes e chuta a bola para a baliza deserta. Um defensor atira uma bota ou outro objecto, que acerta na bola e evita que esta entre na baliza. Como deve agir o árbitro?

A bota ou outro objecto é considerado um prolongamento da mão do jogador. O jogo deve ser interrompido, o jogador infractor expulso por evitar um golo da equipa adversária ao jogar a bola de forma deliberada com a mão e o jogo deve recomençar com um pontapé de grande penalidade contra a equipa do infractor.

5. Um atacante finta o guarda-redes e chuta a bola para a baliza deserta. O guarda-redes atira uma bota ou outro objecto, que acerta na bola e evita esta de entrar na baliza. Como deve agir o árbitro?

*O guarda-redes deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indirecto no local onde a bota ou outro objecto tocou na bola. **

6. Um jogador, sem ser o guarda-redes, encontra-se dentro da sua área de grande penalidade com uma caneleira na mão e toca com ela na bola, evitando assim que ela entre na baliza. Como deve actuar o árbitro?

Deve assinalar uma grande penalidade e o jogador em questão deve ser expulso por evitar um golo.

A caneleira é considerada como uma extensão da mão do jogador.

7. O que acontece se numa situação semelhante à anterior, o jogador em questão for o guarda-redes?

*O árbitro deve interromper o jogo, advertir o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomendar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária. **

8. Um jogador que saiu do terreno de jogo para receber assistência médica, rasteira um adversário que se encontrava dentro do terreno de jogo. Como deve actuar o árbitro?

O jogador deve ser advertido por reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro. Se a rasteira for merecedora de advertência, o árbitro deverá expulsá-lo por receber duas advertências no mesmo jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre directo ou grande penalidade.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

9. Um jogador entra no terreno de jogo sem autorização do árbitro e toca deliberadamente a bola com as mãos. Como deve agir o árbitro?

O jogador deve ser advertido por ter entrado no terreno de jogo sem autorização. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre directo ou grande penalidade a punir a ofensa mais grave.

Se na opinião do árbitro o jogador é também culpado de comportamento antidesportivo, por jogar deliberadamente a bola com as mãos, é então expulso por receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

O jogador será expulso se evitou um golo ou uma ocasião clara de golo.

10. Um jogador, com a bola em seu poder, ao ver um defensor à sua frente, corre por fora do terreno de jogo para o evitar e poder continuar com a jogada. O adversário então impede-o de passar, mas fora da linha lateral. Como deve proceder o árbitro?

O jogo deve ser interrompido e o defensor advertido por comportamento antidesportivo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção.

11. Com a bola em jogo, um jogador de dentro da sua área de grande penalidade atira um objecto a um adversário que se encontrava fora daquela área de grande penalidade. Como deve agir o árbitro?

Deve interromper o jogo e expulsar o jogador que atirou o objecto por conduta violenta. O jogo é recomeçado com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária, no local onde ocorreu a infracção, isto é, no local onde o objecto atingiu ou poderia ter atingido o adversário.

12. Um jogador atira um objecto, por exemplo uma das suas botas, contra uma pessoa sentada no banco da área técnica. Como deve actuar o árbitro?

O jogo deve ser interrompido, o jogador expulso por conduta violenta e o jogo reiniciado com um pontapé-livre indirecto no local onde o objecto foi lançado.

13. Com a bola em jogo um suplente atira um objecto (uma bota) a um jogador adversário que se encontrava dentro do terreno de jogo. Como proceder?

*O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do suplente no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção. **

14. Um jogador dentro da sua área de grande penalidade agride o árbitro. Que procedimento se deve tomar?

*O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do jogador agressor no local onde ocorreu a infracção. **

15. O guarda-redes que se encontrava dentro da sua área de grande penalidade com a bola nas mãos, coloca-a no chão e leva-a para fora da área de grande penalidade. Decide depois voltar a entrar na área de grande penalidade e agarrar a bola com as mãos uma segunda vez. Como deve agir o árbitro?

*Deve assinalar um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária do guarda-redes. **

16. Um guarda-redes com a bola em seu poder bate com ela no solo antes de a chutar. Bater a bola no solo constitui uma infracção?

Não. No espírito das leis do jogo, neste caso, não se considera que tivesse deixado de ter a bola em seu poder.

17. Estando um guarda-redes a bater a bola no solo, pode um adversário jogar a bola quando esta toca no chão, desde que não o faça de forma perigosa?

Não.

18. Após ter defendido a bola, o guarda-redes mantém a mesma na palma da mão. Um adversário aproxima-se por detrás dele e com uma cabeçada tira-lhe a bola da mão. Tal é permitido?

Não.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

19. Quando o guarda-redes solta a bola das mãos para a repor em jogo, um adversário intercepta a bola antes que ela toque no chão. Esta situação é permitida?

Não. Constitui infracção impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos. O soltar a bola das mãos e o pontapear a bola é considerado como um acto único.

20. Um jogador toca deliberadamente a bola com o braço dentro da sua área de grande penalidade. Como deve agir o árbitro?

Deve assinalar um pontapé de grande penalidade. A infracção de tocar deliberadamente a bola com a mão inclui o uso ilegal tanto da mão como do braço ou antebraço.

21. Um lançamento linha lateral é efectuado pela equipa atacante e a bola vai ao encontro do guarda-redes defensor. O guarda-redes não consegue interceptar nem tocar na bola e um seu colega de equipa soca-a por cima da barra. Que decisão deve tomar o árbitro?

Deve assinalar um pontapé de grande penalidade e advertir o defensor por comportamento antidesportivo. O jogador não impede uma clara oportunidade de golo, uma vez que um golo não pode ser obtido directamente de um lançamento lateral.

22. Um jogador tenta evitar que a bola entre na sua baliza, jogando deliberadamente a bola com as mãos, sem conseguir o seu objectivo. Como deve agir o árbitro?

O golo é válido e o jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo

23. Um jogador toca deliberadamente a bola com a mão para evitar que chegasse a um adversário. Contudo não consegue impedir que o seu adversário fique com a posse da bola. Como deve o árbitro agir?

Se houver lugar à aplicação da lei da vantagem, o jogador será advertido por comportamento antidesportivo na primeira interrupção de jogo.

24. Um jogador é carregado não estando a bola a uma distância jogável. Como deve o árbitro agir?

Se o árbitro considerar que a carga foi feita de forma negligente, deve assinalar um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade.

25. Um jogador impede a progressão de um adversário através de contacto físico. Que decisão deve o árbitro tomar?

O jogador infractor deve ser punido com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade por agarrar um adversário.

26. É permitido ao árbitro mostrar o cartão vermelho a um suplente para indicar que ele tem que abandonar a área técnica e ir para o balneário, quer tenha ou não participado no jogo, por usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros?

Sim, todos os jogadores efectivos e suplentes estão sob a jurisdição do árbitro quer estejam ou não no terreno de jogo. O uso do cartão vermelho é para indicar claramente que uma sanção disciplinar foi imposta.

27. Um jogador deita-se intencionalmente sobre a bola durante um certo tempo. Que acção deve o árbitro ter?

*Deve interromper o jogo, advertir o jogador por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto. **

28. Um árbitro adverte um jogador que prontamente pede desculpa pelo seu comportamento. Pode o árbitro omitir essa advertência no relatório?

Não. Todas as advertências devem constar no relatório.

29. Um atacante salta para a bola, entrando em contacto com o guarda-redes dentro da área de baliza deste. É permitida esta acção?

Saltar para a bola com o guarda-redes é uma acção permitida. O jogador só deve ser punido se ao saltar o carregue de forma imprudente, negligente ou com força excessiva.

LEI 12 – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

30. É permitido que dois ou mais jogadores disputem a posse da bola, saltando ao mesmo tempo com um adversário?

Sim, desde que a disputa seja legal.

31. Um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de grande penalidade, mas acaba dentro da área grande penalidade. Que decisão deve o árbitro tomar?

Deverá assinalar um pontapé de grande penalidade.

32. Um jogador joga de forma perigosa levantando uma perna quando o adversário tenta cabecear a bola e atinge-o na cabeça. Como deve agir o árbitro?

Deverá punir a equipa do infractor com um pontapé-livre directo ou uma grande penalidade

33. Um jogador encontra-se em posição de fora-de-jogo e o árbitro assistente levanta a sua bandeira. O árbitro não vê o sinal e o defensor, cometendo uma infracção, anula uma ocasião clara de golo. O árbitro interrompe o jogo e só nesse instante é que vê o sinal do seu assistente. Como deve proceder?

*a) Se ele aceita o sinal de fora-de-jogo feito pelo árbitro assistente, não deve expulsar o defensor; pois não evitou nenhuma ocasião de golo. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora. * O jogador poderá ser advertido ou expulso se na opinião do árbitro a falta que cometeu fosse motivo duma dessas sanções.*

b) Se não aceita o sinal do árbitro assistente, o defensor deve ser expulso por ter anulado uma clara ocasião de golo e o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade a favor da equipa atacante

34. Um jogador está em posição de fora-de-jogo e o árbitro assistente levanta a bandeira. O árbitro não vê aquele sinal e um defensor agride um adversário. O árbitro interrompe o jogo e nesse momento vê o sinal do árbitro assistente. Como deve proceder?

- a) *Se ele aceita o sinal do fora-de-jogo feito pelo árbitro assistente, deve expulsar o defensor por conduta violenta e recomendar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa defensora.*
- b) *Se não aceita o sinal do fora-de-jogo do árbitro assistente, deve expulsar o defensor por conduta violenta e recomendar o jogo com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade favorável à equipa atacante.*

35. Um jogador pede para sair do terreno de jogo e, no momento em que vai sair, a bola surge junto dele. Este pontapeia-a e marca um golo. Como deve proceder o árbitro?

*O jogador será advertido por comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indirecto executado por um jogador da equipa adversária no local onde a infracção foi cometida. **

36. Um árbitro assistente assinala que um jogador se tornou culpado de um acto de conduta violenta. O árbitro não viu, nem a infracção, nem o sinal do árbitro assistente e a equipa do jogador infractor marca um golo. Nesse instante é que o árbitro vê o sinal do seu assistente. Como deve proceder?

Se o jogo ainda não recomeçou, deve anular o golo, expulsar o jogador culpado e recomendar o jogo com um pontapé-livre directo.

37. Foi obtido um golo. Nesse momento o árbitro vê um sinal do árbitro assistente que o informa que segundos antes da bola ter entrado na baliza, o guarda-redes da equipa que obteve o golo deu um soco num adversário dentro da sua própria área de grande penalidade. Como deve proceder o árbitro?

Deve invalidar o golo, expulsar o guarda-redes por conduta violenta e conceder um pontapé de grande penalidade à equipa contrária.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

1. Um jogador marca um pontapé-livre fora da sua área de grande penalidade e depois toca novamente na bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador. Como deve actuar o árbitro?

Deve punir a infracção mais grave, assinalando um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade no caso da infracção ter ocorrido dentro da área de grande penalidade.

2. Uma equipa é beneficiada com um pontapé-livre directo dentro da sua própria área de grande penalidade. O jogador executante chuta a bola para o seu guarda-redes que falha e deixa a bola entrar na baliza. Como proceder?

O pontapé-livre deve ser repetido visto que a bola não está em jogo enquanto não sair da área de grande penalidade.

3. Quando um pontapé de baliza ou pontapé-livre é marcado dentro da área de grande penalidade do jogador executante, quando é que os jogadores adversários podem entrar na área de grande penalidade?

Não podem entrar enquanto a bola não sair completamente da área de grande penalidade.

4. Pode um pontapé-livre ser marcado levantando a bola com o pé ou com ambos os pés ao mesmo tempo?

Sim, a bola está em jogo logo que seja pontapeada e se mova.

5. Aquando da execução de um pontapé-livre podem os jogadores da equipa do executante usar táticas de simulação para confundir os seus adversários?

Sim, tal é permitido e faz parte do futebol. Contudo se alguns dos adversários se aproximarem da bola a menos de 9,15 metros antes que esteja em jogo devem ser advertidos por não respeitarem a distância regulamentar.

6. Um pontapé-livre indirecto é assinalado a beneficiar a equipa atacante fora da área de grande penalidade. O árbitro esquece-se de levantar o braço a indicar de que se trata de um pontapé-livre indirecto e a bola é rematada e entra directamente na baliza. Como deve o árbitro agir?

O pontapé-livre deverá ser repetido porque a infracção inicial, castigada com um pontapé-livre indirecto, não pode ser anulada por um erro do árbitro.

7. Um jogador executa um pontapé-livre de forma rápida e a bola entra na baliza. O árbitro não teve oportunidade de indicar que o pontapé-livre era indirecto. Que decisão deve tomar o árbitro?

Deve mandar repetir o pontapé-livre indirecto no mesmo local, já que não teve tempo de indicar que o mesmo era indirecto.

8. Um pontapé-livre é assinalado e o jogador decide executar rapidamente o pontapé. Um adversário que se encontra a menos de 9.15 metros intercepta a bola. Como deve agir o árbitro?

Deve deixar prosseguir o jogo.

9. Um pontapé-livre é assinalado e o jogador decide executar rapidamente o pontapé. Um adversário que se encontra junto da bola impede-o de realizar o pontapé. Como proceder?

O jogador deverá ser advertido por retardar o recomeço de jogo.

LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

1. O árbitro manda repetir um pontapé de grande penalidade porque o guarda-redes se adiantou para a frente da sua linha de baliza antes da bola partir. Pode ser outro o jogador a executar o pontapé de grande penalidade?

Sim.

2. Quando um pontapé de grande penalidade está a ser executado o guarda-redes avança antes que a bola seja rematada e intercepta-a à frente da linha de baliza. Como deve o árbitro actuar?

O pontapé de grande penalidade deve ser repetido.

3. Um jogador executa um pontapé de grande penalidade antes do árbitro autorizar. Como deve proceder o árbitro?

Ordenar que o pontapé de grande penalidade seja repetido.

4. Quando um pontapé de grande penalidade vai ser executado e depois do árbitro ter dado o sinal para a sua marcação, um colega de equipa do jogador identificado como executante de grande penalidade, de repente, avança para a frente e marca ele a grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?

O árbitro deve interromper o jogo e assinalar um pontapé-livre indirecto contra a equipa que marcou o pontapé de grande penalidade no local em que a infracção foi cometida, isto é, onde o jogador se encontrava a menos de 9,15 metros da bola.

O árbitro deve advertir o colega do executante por comportamento antidesportivo.

5. Na execução de um pontapé de grande penalidade a bola bate no poste e/ou na barra e rebenta. Como deve actuar o árbitro?

Se a bola entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo será válido.

*Se a bola não entra directamente na baliza após ressaltar dos postes ou da barra o golo não será válido. A bola deve ser substituída e o jogo recomeça com uma bola ao solo. **

Se o jogo tivesse sido prolongado no final de cada meio tempo ou no final dos períodos complementares para permitir a marcação do pontapé de grande penalidade, o jogo terminava.

6. Vai ser executado ou repetido um pontapé de grande penalidade em prolongamento de tempo, ou um pontapé da marca de grande penalidade, para se encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória. Como deverá proceder o árbitro se a bola se esvazia ou rebenta antes de tocar nos postes, na barra ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza. Que decisão deve o árbitro tomar?

O pontapé de grande penalidade deverá ser repetido com uma nova bola.

7. O árbitro dá ordem para a execução de um pontapé de grande penalidade. Um jogador da equipa beneficiada com o pontapé de grande penalidade agride um adversário fora da área de grande penalidade. O árbitro repara na agressão. Como deve agir o árbitro neste caso?

O árbitro deve aguardar a execução do pontapé. Se foi golo, a grande penalidade deve ser repetida. No caso contrário, deve interromper o jogo e recomençar com um pontapé-livre indirecto a executar no local da infracção, expulsando o infractor por conduta violenta.

8. Um jogador que vai executar uma grande penalidade toca a bola para trás para um colega de equipa que então remata à baliza. Como deve actuar o árbitro?

O árbitro interrompe o jogo e ordena o seu recomeço com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do executante no local da marca de grande penalidade. Esta acção considera-se como uma infracção ao procedimento da Lei 14.

9. Um jogador executante de um pontapé de grande penalidade toca a bola para a frente para um colega de equipa que corre, chuta e faz golo. Isso é permitido?

Sim, desde que os procedimentos da marcação de uma grande penalidade sejam respeitados.

10. Um defesa na sua área de grande penalidade agride um adversário enquanto a bola está em jogo na área de grande penalidade contrária. Como deve actuar o árbitro?

Deverá interromper o jogo, expulsar o defensor por conduta violenta e ordenar a marcação de um pontapé de grande penalidade contra a equipa

LEI 14 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

11. Devido ao facto do campo estar alagado um jogador coloca a bola ao lado da marca de grande penalidade. Tal situação é permitida?

Não.

12. Um jogo é prolongado para permitir a marcação de um pontapé de grande penalidade. Pode o guarda-redes ser substituído antes da execução do pontapé?

Sim, o guarda-redes pode ser substituído por um dos jogadores efectivos ou por um suplente desde que o número de substituições não esteja esgotado.

13. Um jogador na execução de uma grande penalidade finta o guarda-redes antes de rematar a bola. Tal é permitido?

Sim.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE

- a) A marcação dos pontapés da marca de grande penalidade para achar o vencedor faz parte do jogo?

Não.

- b) Os capitães de ambas as equipas chegam a acordo e decidem não proceder à execução dos pontapés da marca de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória, apesar de tal estar estipulado nos regulamentos da competição. Como deve proceder o árbitro?

Deve relatar o facto às autoridades competentes.

- c) Quem é que é responsável pela escolha dos jogadores que irão proceder à execução dos pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor de um jogo ou eliminatória?

Cada equipa é responsável pela escolha dos jogadores e pela ordem pela qual estes irão proceder à execução dos pontapés de grande penalidade de entre os jogadores que se encontravam no terreno de jogo quando este terminou.

- d) Aquando da execução de pontapés de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória, a bola rebenta ao bater num dos postes ou na barra. Deve o pontapé ser repetido?

Não.

- e) Pode um jogador ser dispensado da marcação de grandes penalidades para encontrar o vencedor de um jogo ou eliminatória, se estiver lesionado?

Sim, mas não pode ser substituído por outro jogador.

- f) No fim do jogo ou do prolongamento, alguns jogadores abandonam o terreno de jogo e não regressam para a marcação de pontapés de grande penalidade para determinar um vencedor de um jogo ou eliminatória. Como deve o árbitro agir?

Todos os jogadores que não estejam lesionados têm de participar na execução dos pontapés da marca de grande penalidade. Se eles não regressarem ao terreno de jogo os pontapés de grande penalidade não serão executados e os factos serão relatados às entidades competentes.

- g) Pode um jogador ser advertido ou expulso durante a marcação dos pontapés de grande penalidade para determinar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória?

Sim.

- h) Pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor de um jogo ou eliminatória vão ser executados. Pode alguma das equipas que não esgotou as substituições, substituir um ou mais jogadores antes de se proceder à execução dos pontapés de grande penalidade?

Não. Apenas podem participar os jogadores que se encontravam no terreno de jogo quando este terminou.

- i) A iluminação é interrompida já depois do prolongamento e antes ou durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor. Como deve actuar o árbitro?

O árbitro deve esperar um tempo razoável para que as luzes possam ser reparadas, mas se tal não for possível o resultado será decidido de acordo com as regras da competição.

- j) Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade o guarda-redes é expulso. Pode ele ser substituído por um suplente?

Não

- k) Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade o guarda-redes lesiona-se e não pode continuar. Pode ele ser substituído por um suplente?

Sim, desde que as substituições da sua equipa não tenham ainda sido esgotadas.

- l) Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade uma equipa tem menos do que 7 jogadores. Deverá o árbitro suspender a marcação dos pontapés de grande penalidade?

Não. Os pontapés da marca de grande penalidade continuam, pois não fazem parte do jogo.

PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE

- m) Enquanto se está a executar pontapés da marca de grande penalidade para decidir o resultado de um jogo, um ou mais jogadores lesionam-se ou são expulsos. Deve o árbitro fazer com que igual número de jogadores de cada equipa permaneça dentro do círculo central para executar os pontapés?

Não. A situação em que deverá existir igual número de jogadores de cada equipa aplica-se apenas no início da marcação dos pontapés de grande penalidade.

LEI 15 – LANÇAMENTO LATERAL

1. A bola saiu pela linha lateral. Antes de ser executado o lançamento lateral um jogador agride um adversário. Como deve o árbitro actuar?

Deve expulsar o jogador infractor por conduta violenta e recomençar o jogo com um lançamento lateral.

2. Um jogador executa um lançamento lateral. A bola não entra no terreno de jogo e permanece fora. Como deve actuar o árbitro?

O lançamento deve ser repetido.

3. Um jogador executa correctamente um lançamento, mas atira intencionalmente a bola contra um adversário. Como deve o árbitro actuar?

O árbitro deve interromper o jogo. Se, na opinião do árbitro, o jogador for culpado de comportamento antidesportivo ou conduta violenta deve ser advertido ou expulso. O jogo deve recomençar com um pontapé-livre directo ou um pontapé de grande penalidade a beneficiar a equipa adversária do jogador infractor marcado no local onde ocorreu a infracção, isto é, no local onde a bola atinge o adversário.

4. Existe alguma distância máxima a respeitar em relação à linha lateral onde o lançamento pode ser executado?

Não. O lançamento deve ser executado no local onde a bola saiu do terreno de jogo.

5. Um jogador executa um lançamento com parte dos pés em cima ou atrás da linha lateral ou com parte do pé dos pés dentro do terreno de jogo e com os calcanhares em cima da linha. Tudo isto é permitido?

Sim, desde que tenha pelo menos parte dos dois pés assentes no solo sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a esta linha.

6. Um lançamento executado incorrectamente faz com que a bola vá parar a um adversário. A jogada pode continuar, aplicando-se a lei da vantagem?

Não, o lançamento deve ser repetido por um jogador da equipa adversária.

7. É permitido que um jogador execute um lançamento de joelhos ou estando sentado?

Não, um lançamento só é permitido se os procedimentos contidos nas leis do jogo forem respeitados.

8. Um lançamento é efectuado por um jogador. Ele atira a bola para o seu guarda-redes que tenta evitar que a bola entre na baliza, tocando-lhe com as mãos. No entanto a bola acaba por entrar na baliza. Como deve agir o árbitro?

Deverá ser aplicada a lei da vantagem e validar o golo.

LEI 16 – PONTAPÉ DE BALIZA

1. Um jogador que executou correctamente um pontapé de baliza, joga a bola deliberadamente com as mãos quando a bola saiu da área de grande penalidade, mas antes que tenha sido tocada por outro jogador. Como deve proceder o árbitro?

O árbitro deve conceder um pontapé-livre directo, marcado a favor da equipa adversária e o jogador infractor pode ser sancionado disciplinarmente conforme o determinado nas leis do jogo.

2. Após a execução de um pontapé de baliza, mas antes que esta tenha saído da área de grande penalidade, um jogador adversário entra na área de grande penalidade e sofre uma falta cometida por um jogador defensor. Como deve proceder o árbitro?

O jogador infractor deve ser advertido ou expulso de acordo com a natureza da infracção e o pontapé de baliza deve ser repetido.

3. Num pontapé de baliza, a bola toca no árbitro no interior da área de grande penalidade e sai da referida área, continuando em jogo. Como deve proceder o árbitro?

Não deve tomar qualquer atitude, visto que a bola entrou correctamente em jogo, mesmo tocando no árbitro.

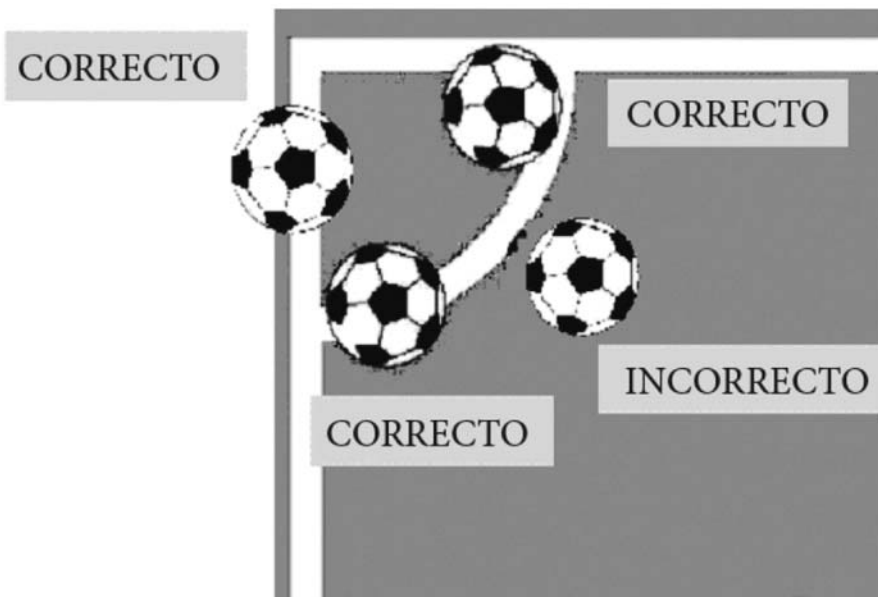
4. Um jogador marca um pontapé de baliza e a bola transpõe a linha de baliza sem ter saído da área de grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?

O pontapé de baliza é repetido.

LEI 17 – PONTAPÉ DE CANTO

1. Quando um pontapé de canto é executado, qual é a forma correcta para colocar a bola dentro do quarto de círculo de canto?

O diagrama ilustra as posições correctas e incorrectas



2. É necessário que a bola saia do quarto de círculo para estar em jogo?

Não. A bola entrará em jogo no momento em que for pontapeada e se mover.