# AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**ADELINO ANTUNES, JOSÉ FILIPE e VÍTOR REIS**

# NOTA INTRODUTÓRIA

**Deu-nos um prazer enorme escrever este livro, num trabalho simultaneamente persistente, meticuloso e gratificante.**

**No início deste texto há contudo que esclarecer o seguinte: não obstante ter sido pensado para ser editado e posto à venda no circuito comercial, tal não foi possível porque não foi possível obter um apoio/patrocínio indispensável.**

**Devemos referir que a publicação pelas editoras de determinados livros técnicos mais especializados (como é o caso) é feita nos nossos dias e na esmagadora maioria dos casos mediante uma "sponsorização" que mais não visa do que minimizar os respetivos custos. A esse desiderato, alia-se a possibilidade das entidades patrocinadoras verem o seu nome interligado a determinados trabalhos e projetos, podendo inclusivamente estar suportadas pelo designado mecenato cultural.**

**É importante deixar aqui escrito, para memória futura, que tendo sido a Federação Portuguesa de Futebol contatada para o referido apoio, na pessoa do seu Presidente, a resposta obtida, não obstante as nossas tentativas, foi aquilo que habitualmente se designa por "um silêncio ensurdecedor". É certo que nenhum dos autores está atualmente integrado em nenhuma Comissão federativa, mas há um princípio basilar nestas questões: teríamos preferido uma resposta negativa à ausência de qualquer resposta. E era o mínimo que se poderia exigir. Fomos votados ao ostracismo, nada justificando esse comportamento. Não podemos por isso deixar de manifestar a nossa estupefação e estranheza, até porque temos imensa pena que uma entidade (como a FPF) que poderia beneficiar, em visibilidade, de um projeto desta natureza, tenha preferido, por razões que desconhecemos, alhear-se completamente do mesmo. Provavelmente, para a nossa Federação de Futebol o trabalho realizado não foi considerado estruturante nem interessante e muito menos digno de ser apoiado. Ao fim de muito tempo de espera, a hombridade que pomos em tudo o que realizamos e a dignidade pessoal que nunca se pode nem deve perder em qualquer circunstância, levou-nos a comunicar ao Presidente da FPF a desistência do referido apoio.**

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Nesta oportunidade, queremos explicar a ideia deste trabalho.**

**Assim que dois dos autores (Vitor Reis e José Filipe) foram afastados da CAR (Comissão de Análise e Recurso), no início da época de 2014/2015, num processo que não enobreceu o próprio Conselho de Arbitragem, decidimos que poderíamos contribuir para que todo o setor da arbitragem nacional e regional pudesse dispor de um instrumento de trabalho sobre as "Leis do Jogo", devidamente estruturado e atualizado. Cada um de nós (autores) tem uma vasta experiência no setor da arbitragem, juntando tanto um conhecimento vivido como um conhecimento teórico.**

**Nenhum de nós gosta ou é adepto de premonições, mas no extenso Relatório Final de Atividades da CAR (Época 2013/2014) que 2 dos autores redigiram e enviaram ao Conselho de Arbitragem da FPF foi escrito que "o estado negativo em que está mergulhado o setor [arbitragem] deriva, entre outras situações, da falta de respeito de muitos agentes desportivos pelos árbitros (e que não são devidamente punidas), por uma ausência gritante de liderança do Conselho de Arbitragem da FPF, a que se alia uma falta de coesão dos seus membros, e por uma regulamentação anquilosada em diversos parâmetros que só é alterada ou pensada em alterar por pressão". Mais claros não poderíamos ter sido.**

**Libertados então do trabalho da CAR, a ideia do livro nasceu naturalmente. E devemos "agradecer" ao Conselho de Arbitragem da FPF por nos ter "empurrado" para este projeto. Gostamos de escrever sobre esta matéria e pensamos, sem qualquer imodéstia, que o fazemos bem.**

**E assim se foi desenvolvendo o trabalho ao longo de vários meses, com persistência, entrega, forte coesão de equipa e sem pressas, assim aprontámos o livro no início de Julho deste ano. Quisemos que fosse diferente, pretendemos que ficasse como uma referência, pelo que a sua esquematização obededeu ao seguinte:**

- **Nota introdutória dos autores;**
- **Prefácio, pelo Prof° Manuel Sérgio;**
- **Transcrição (do que foi possível apurar e obter) das Regras Originais do Futebol, publicadas em 1863;**
- **Explicação detalhada das 17 "Leis do Jogo";**
- **Capítulo relacionado com a Observação de um jogo de Futebol;**
- **Conjunto de 274 perguntas e respostas sobre as "Leis do Jogo", todas elas no sistema de escolha múltipla;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Expressões utilizadas na arbitragem em inglês e francês e a sua equivalência em português;**
- **"Memorandum" sobre o "Internacional Football Association Board", entidade que superintende sobre todas as alterações verificadas nas "Leis do Jogo" (Regulamento e Estatutos);**
- **Reuniões do "Internacional Football Association Board" – 1914/2015;**
- **Posfácio, pelo Dr. António Montiel.**

**Este livro destina-se a toda a estrutura da arbitragem nacional e distrital/regional. Representará ainda, estamos convictos, um instrumento de estudo para árbitros, árbitros-assistentes, treinadores, jogadores, alunos das faculdades de desporto, elementos da comunicação social e outros agentes do futebol, proporcionando a todos uma reflexão aprofundada sobre esta temática. Acreditamos pois que constitua uma referência no panorama desportivo nacional e uma mais-valia não só para todo o setor da arbitragem como também para quem gosta de futebol, simples estudiosos e até para os que fazem do futebol a sua profissão. Quem o ler e consultar encontrará uma escrita simples, simultaneamente explicativa, didática e pedagógica, com os esclarecimentos adequados às suas dúvidas. É, seguramente, um livro apetecível, porque julgamos ter feito uma incursão bem conseguida em toda a teoria e prática das "Leis do Jogo".**

**Julgamos igualmente que o título do próprio livro é elucidativo: "AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR". E a explicação também é simples: "AMARELO, VERMELHO E GOLO" simbolizará aquilo que acontece num jogo de futebol, fazendo a ponte entre a arbitragem do futebol e o jogo em si. "AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR" significará que até hoje este é o livro mais completo sobre as regras do futebol já escrito em Portugal.**

**A arbitragem do futebol tem constituído desde sempre um campo de permanente controvérsia. Discutem-se as decisões dos árbitros com a mesma intensidade com que se opina sobre assuntos de política ou questões judiciais. Há uma enorme estesia em criticar todos aqueles que num campo de futebol têm por missão aplicar as leis. Faz parte da "sociedade do futebol", até porque ter opinião sobre qualquer lance (por mais ou menos controverso que possa ser) contém em si uma significativa carga simbólica. Ter opinião sobre as regras do futebol – mesmo que não se conheçam em profundidade – serve de escape e de evasão para as tensões que se vão acumulando durante o jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**O Dr. Luciano de Jesus, sociólogo, escreveu em tempos que "*quando olhamos para o papel do árbitro no jogo, verificamos que ele é alguém que representa a autoridade, aquele que é a garantia de que o espetáculo se desenrolará segundo um conjunto de normas, regras e valores aceites por todas as partes que as devem respeitar. Essa é a lógica da arbitragem*". Podemos afirmar com a mesma certeza que o árbitro é aquele agente do futebol que entra em campo sem qualquer grupo de apoiantes e numa posição minoritária, exercendo as suas funções com cargas de responsabilidade elevadíssimas. A equipa de arbitragem nunca é aplaudida à entrada, sendo muitas vezes (demasiadas vezes) assobiada, vaiada e insultada à saída.**

**O futebol encerra determinados fenómenos que nalgumas situações são até difíceis de explicar, porque não se consegue conhecer a sua génese. Quando os adeptos discutem as decisões dos árbitros, algumas vezes em manifestações de violência, soltam emoções e frustrações do jogo e do dia-a-dia. Não havendo serenidade nessse comportamentos, esquecem-se atenuantes importantes nos erros dos árbitros, como sejam o fator humano ou as circunstâncias do próprio jogo.**

**Há em todo o texto do livro uma enorme componente formativa. Mas existe também um objetivo bem definido. Assim sendo, toda a redação deste trabalho servirá, estamos certos, para compreender a enorme responsabilidade que recai nos árbitros quando dirigem um qualquer jogo de futebol e entender as decisões que têm de ser tomadas em cada instante. Não obstante o título escolhido, a arbitragem do futebol nunca se poderá resumir ao "amarelo", ao "vermelho" e ao "golo" – isso seria reduzi-la a meras generalidades - ela é muito mais abrangente, mas todos os que a ela estão ligados deverão contribuir na exata medida dos seus conhecimentos para que os adeptos a encarem como uma componente indispensável da própria competição.**

**Foi o que procurámos fazer. Pelos conhecimentos técnicos que temos, explicar as regras e interligá-las com certos apontamentos históricos revelou-se aliciante e um desafio permanente. E com essa vontade desejamos somente que a arbitragem não esteja sempre condenada a ser o parente pobre do futebol.**

**Este trabalho representou muitas horas de escrita e pesquisa, com uma enorme preocupação de compaginar um texto que fosse percetível e entendível. Merecia ser publicado em livro, temos essa certeza e essa profunda convição. Não pudemos fazer o que queríamos, fizemos o que pudemos. Ora, não tendo sido possível a sua edição/publicação, entendemos que não faria qualquer sentido ficarmos de posse de**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**um trabalho com este alcance. DECIDIMOS OFERECÊ-LO. Queremos que todos disfrutem do seu conteúdo e daquilo que escrevemos.**

**No que diz respeito estritamente às "Leis do Jogo" há que salvaguardar que este livro não faz lei, não substituindo as "Leis do Jogo" porque é esse texto publicado pelas instâncias internacionais que superintendem na matéria, que vale como oficial. Este trabalho é meramente explicativo, tem só a nossa marca pessoal e representa uma análise aprofundada de todo o texto das Leis, revelando unicamente os nossos conhecimentos técnicos.**

**Uma palavra final que pretendemos extensiva a toda a estrutura da arbitragem nacional. Já expressámos que a redação e estruturação deste livro começou naturalmente, mas também é a concretização de um sonho. Sonho de se tornar uma referência e um guia atualizado e o mais completo possível sobre as "Leis do Jogo", animando as discussões que se hão-de produzir sobre tantos lances de outros tantos jogos e permitindo ainda uma reflexão profunda e até crítica sobre a matéria.**

**Obrigado.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# PREFÁCIO

**Preâmbulo:**

**Quando o Vítor Reis, principal inspirador e organizador desta obra, teve a bondade de convidar-me a prefaciá-la, não encontrei outra resposta que não esta: "Agradeço vivamente o convite, mas eu de arbitragem do futebol pouco, ou nada, sei". Desde Maio de 1979, quando o Sr. José Maria Pedroto me questionou, durante um seminário de Medicina Desportiva, em Espinho (acompanhava-o a sua filha, a Profª. Isabel Pedroto, hoje médica de consagrados méritos): "Há-de fazer o favor de explicar-me por que não há Educação Física e o treino desportivo é bem possível que esteja errado" - desde Maio de 1979, que tenho sempre a mesma resposta ao alentado número de "agentes do futebol", que procuram dialogar comigo: "De futebol, pouco, ou nada, sei". Então, com saber tão exíguo, o que estou eu aqui a fazer, como prefaciador de um livro que vai fazer história, no estudo e na investigação da arbitragem do futebol, em Portugal? O Vítor Reis que já conquistou um lugar de relevo, na teorização da arbitragem, menos por assalto e demolição, que pela consciencialização do que ela representa no futebol e na sociedade mesmo, deu-me a resposta: "O meu amigo não prefacia este livro por saber muito de arbitragem, mas porque foi até hoje um dos estudiosos, na lusofonia, que mais nos tentou ensinar o que é o desporto, como ciência e consciência. E (acrescentou, com um sorriso fraterno) porque é pública a sua simpatia pela causa da arbitragem". Nunca tirei de alguns factos isolados a conclusão otimista de que me coubesse na vida um destino glorioso, que ficasse gravado, com escultural perfeição, na memória dos dias. O Borges não cessa de avisar-nos que o nosso futuro não passa de um inevitável esquecimento. Quem se lembra ainda do José Travaços (Sporting), do Rogério (Benfica), do Hernâni (Porto), do Matateu (Belenenses)? Bem poucos! E, no entanto, todos tinham lugar indiscutível (no meu modesto entender logicamente) entre os convocados à atual seleção nacional de futebol. A versão mais espalhada pelos comentaristas e a mais geralmente admitida pelo "senso comum" é a de que o Cristiano Ronaldo é melhor do que o Eusébio, ou o João Moutinho melhor do que o José Travassos, ou o Pedro Proença melhor do que o Joaquim Campos, etc., etc., sem terem em conta que "eu sou eu e a minha circunstância" e a "circunstância" dos**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**árbitros e jogadores doutros tempos não é a de hoje, necessariamente...**

**Volto ao pensamento inicial deste preâmbulo: em princípio, seria eu uma das pessoas menos indicadas, para prefaciar este livro. Não que não admire e respeite os seus autores, especialistas de invulgar erudição desta vasta problemática da arbitragem. Mas porque vivemos na Sociedade do Conhecimento e, nesta área, os "trabalhadores do conhecimento" são eles e não eu. E, assim, diante da minha ignorância, pedindo agasalho ao saber que emerge do Adelino Antunes, do José Filipe e do Vítor Reis, duas razões eu encontro para a minha presença, e com destaque, nesta obra: sinto-me um amigo de cada um dos árbitros de futebol portugueses e vejo na arbitragem, mais do que a sua prática, indispensável ao correto funcionamento do jogo – vejo a defesa de um ideal e de uma unidade moral! Nas causas mais íntimas e profundas da arbitragem há uma vontade de construção de um mundo-outro, da criação de um homem novo. O desporto (e o futebol, embora por vezes não pareça, no entender de alguns dirigentes e comentaristas, é modalidade desportiva como as restantes) deverá estudar-se e praticar-se, no meu pensar, como um dos aspetos da motricidade humana, ou seja, do movimento, intencional e em equipa, da transcendência. E transcendência não unicamente física, mas também intelectual e moral. Por isso, para mim, não há educação física, mas a educação de pessoas no movimento, intencional e em equipa, da transcendência. Também não há preparação física, no âmbito do treino do futebol porque, em movimento, é a complexidade humana que se movimenta e não só o anátomo-fisiológico ou o bio-médico. "Por qué? (questiona Paco Seirulo, treinador-adjunto do Barcelona) En fútbol, lo mismo que tú utilizas para movilizarte lo usas para jugar y tienes que estar concentrado en ti mesmo y en el equipo" (Marca, Madrid, 24 de Novembro de 2007). Na motricidade humana, é preciso sacudir as névoas metafísicas do dualismo antropológico cartesiano. É o homem todo que está em tudo.**

**Ora, se "é o homem todo que está em tudo" agir eticamente toca as raias do essencial, na prática desportiva. E é o árbitro, mais do que qualquer outro "agente do futebol", quem faz da ética a razão do seu comportamento, durante o espetáculo desportivo. Por outras palavras: é mais fácil, no futebol-espetáculo, encontrar, no árbitro, uma "personalidade moral" (Rawls), do que no dirigente, ou no treinador, ou no jogador. As estruturas são demasiado estáticas e conservadoras. No futebol, acontece outro tanto. E, no futebol, ainda com uma desvantagem: porque não se sabe o que é o desporto, nos modelos sociais em que grande parte dos dirigentes e dos treinadores e dos jogadores se movimentam, não se descobre um mínimo de evolução ao nível da consciência moral. E o melhor é não alimentarmos sobre este assunto grandes ilusões. No futebol, o árbitro vive permanentemente rodeado por pessoas**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**obcecadas pela vitória a qualquer preço, acossadas por pressões de massas associativas e de adeptos, que lhes exigem mais o impossível do que o possível. E até por outras pessoas medíocres que fazem da sua passagem pela Comunicação Social mais uma forma de mediocridade, ou seja, falam muito do que sabem pouco! O Adelino Antunes, o José Filipe e o Vítor Reis têm da arbitragem tanto um conhecimento vivido como um conhecimento teórico. O Vítor Reis já escreveu outras obras sobre a arbitragem, onde manifestou também um temperamento literário (e a literatura não é só uma aptidão ou um hábito, é também uma segunda natureza). Mas o Adelino Antunes, o José Filipe e o Vítor Reis merecem de todos nós, amantes do futebol, árbitros ou não, estudiosos, jornalistas, treinadores, jogadores, técnicos de saúde, simples entusiastas deste inigualável espetáculo desportivo – os autores deste livro merecem de todos nós, amantes do futebol, sincera admiração pelo seu talento, respeito pelo seu multiforme saber acerca da arbitragem do futebol e o preito do nosso reconhecimento pelo trabalho, pelo esforço que deram à criação e publicação desta obra, autêntico "vade mecum" de qualquer árbitro diligente e consciente.**

**Paul Claudel, nome grande da poesia e do teatro, como se sabe, costumava dividir a humanidade, em dois grupos: os que jamais conhecera e os que já não conhecia. Há, hoje, muita gente que faz suas estas palavras deste eminente escritor e diplomata francês. O Adelino Antunes (82 anos de idade, árbitro internacional, com obra também na teorização da arbitragem e que eu ainda vi arbitrar nas Salésias e no Restelo), o José Filipe (68 anos de idade, árbitro algarvio, monitor dos cursos de treinador de futebol e dos cursos de candidatos a árbitros de futebol) e o Vítor Reis (57 anos de idade, antigo árbitro da primeira categoria nacional e autor de livros sobre a arbitragem, de oportunidade incontestável) são pessoas naturalmente amigas. Vivem para a amizade (a amizade é um estado de alma). Por isso, dão-nos a sensação que conhecem toda a gente. Por isso, aqui estou eu, seu discípulo nestas coisas da arbitragem, a escrever o prefácio de um livro original e brilhantemente português. Um livro que anima, fecunda e projeta no tempo o momento alto que a história da nossa arbitragem do futebol atravessa. Estou certo que o Adelino Antunes, o José Filipe e o Vítor Reis encontrarão, no aplauso público e na crítica dos especialistas, a consagração que merecem o seu esforço e o seu talento. Nunca em Portugal se editou um livro, sobre as regras do futebol, tão minucioso e completo. Todos os encómios são devidos, portanto, aos seus editor e autores. É verdade que a cidadania vai além da aquisição do conhecimento de conteúdos sistematizados. Mas deve começar na reflexão crítica que livros, como este, proporcionam. Do que venho de escrever se infere que este é um livro para ser, também, folheado, estudado, meditado, nos cursos para árbitros e para treinadores, na Faculdade de Motricidade Humana e nas**

AMARELO, VERMELHO E COLO. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Faculdades de Desporto. Com ele, nele e por ele, o futebol não procura apenas reviver – procura viver!**

**MANUEL SÉRGIO**
**(Filósofo)**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# "LEIS DO JOGO" ORIGINAIS

**PREÂMBULO:**

**Não obstante todas as tentativas feitas para se obterem as Leis/Regras do Futebol na sua versão original, tal e qual foram esquematizadas em 1863, não foi possível fazê-lo atendendo a que esse documento não se encontra disponível para qualquer consulta.**

**Por esse facto, acedemos a um vasto conjunto de informações muito dispersas e nessa pesquisa conseguimos compilar de uma forma tão sistematizada quanto possível as primeiras 13 "Leis do Jogo" formuladas na já célebre reunião de 26 de Outubro de 1863 na "Freemason's Tavern" ("Taberna dos Operários Livres"), no centro de Londres.**

**Em termos históricos estas primeiras Leis serviram de base para a formulação das 17 atuais "Leis do Jogo". No que respeita a esse conjunto de regras, aquela reunião constituiu, sem dúvida, o seu momento fundador, porque se estabeleceu um rigoroso código de normas. Foram assim escritas e definidas as primeiras regras do "Football Association", por um conjunto de 11 clubes de futebol e escolas da região de Londres.**

**É preciso recordar que até essa data a diversidade de regras dificultava a evolução do jogo e impedia que muitos jogadores disputassem qualquer desafio com outros intervenientes oriundos de outras escolas e universidades segundo um conjunto uniforme de orientações e normas, originando muitas vezes enormes discussões e uma tensão latente entre os jogadores.**

**Antes de 1863 tinham já surgido inúmeros clubes por toda a Inglaterra, formados maioritariamente por trabalhadores da indústria pesada ou dos caminhos-de-ferro que nunca tinham passado pelas denominadas "Public Schools" (Colégios públicos de educação de qualidade) e muito menos pelas escolas privadas ou universidades e que assumindo-se como massa operária e pequena burguesia eram amantes do jogo de futebol, recorrendo contudo a regras e orientações que não tinham uma estruturação elementar.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

A modalidade estava assim mergulhada numa confusão de normas em que uns jogavam um género de futebol onde predominavam as fintas, os passes para a frente e o jogo com os pés e outros praticavam um outro tipo de jogo em que se usavam as mãos e as placagens, algo que seria muito mais parecido com o "rugby" atual.

Foi esta mescla de Regras ou Leis de uma modalidade já então muito popular entre vários clubes oriundos do mundo académico e não só que despertaram a necessidade imperiosa de se estabelecer um conjunto uniforme de Leis que pudessem tornar compreensível para todos o jogo de futebol. Deve recordar-se que as diversas reuniões ocorridas na "Freemason's Tavern" entre Outubro e Dezembro desse ano de 1863 marcaram a rutura definitiva entre os apoiantes do "Football" e os do "Rugby", o que veio a ajudar a preservar a identidade própria de cada modalidade. O futebol começava assim a organizar-se, deixando de ser até considerado como uma luta em que mais imperava o jogo físico baseado na coragem e bravura dos jogadores para se tornar num desporto muito mais atraente e popular.

É então nesse célebre encontro de 26 de Outubro de 1863 que foram escritas as primeiras 13 leis ou regras do futebol ("Football Association") por Ebenezer Cobb Morley, Secretário-Geral da Federação Inglesa, que as redige no denominado "FA Minute Book", unanimemente considerado como o momento em que se cria o futebol moderno. A redação desse documento representou um marco histórico, baseando-se nas antigas "Regras de Cambridge" (consideradas as primeiras regras comuns), contribuindo de um modo decisivo para a definição de um jogo que passou a reger-se por um conjunto de normas muito objetivas. As novas "Leis do Futebol" de 1863 são claramente a "Magna Carta" desta modalidade. Em Inglaterra é unânime a opinião de que se esse livro (FA Minute Book) não tivesse existido, o jogo em si, tal como o conhecemos hoje, poderia também não existir.

E neste texto introdutório é conveniente referir um outro aspeto deveras interessante: entre 1863 e 2015 foram efetuadas cerca de (só) 40 alterações às "Leis do Jogo". Mais uma prova evidente da visão revolucionária daquele conjunto de dirigentes que estudaram e definiram as regras iniciais do futebol.

Os oito fundadores do futebol realizaram um trabalho crucial para regulamentar o jogo como o conhecemos na atualidade, tornando-o fantástico em todo o mundo, pelo que é da mais elementar justiça que aqui fiquem devidamente referenciados:

- Ebenezer Cobb Morley (1831-1924);

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Arthur Pember (1835-1886);**
- **Charles William Alcock (1842-1907);**
- **Francis Maule Campbell (1843-1920);**
- **John Forster Alcock (1841-1910);**
- **Herbert Thomas Steward (1839-1915);**
- **George Twizell Wawn (1840-1914);**
- **James Turner (-----).**

**Mesmo correndo o risco de alguns erros involuntários na sua transcrição (pelo que e desde já nos penitenciamos), as leis ou regras do futebol foram então estabelecidas nesse já longínquo ano de 1863 da seguinte forma:**

**<u>LEI 1:</u>**

- **O comprimento máximo do campo não deve ultrapassar os 180 mts (200 jardas) e a largura não deve exceder os 90 mts (100 jardas);**
- **As marcações do comprimento e da largura devem ser feitas com bandeiras;**
- **As balizas devem ser definidas pela colocação de dois postes verticais, separados por 7,32 mts (8 jardas), sem qualquer fita/tira ou barra entre si.**

**<u>LEI 2:</u>**

- **O jogo começará com um pontapé de bola parada no centro do campo pela equipa que vencer o sorteio por "cara ou coroa". A equipa adversária não poderá aproximar-se da bola num raio de 9,15 mts (10 jardas) até que esse pontapé inicial tenha sido dado;**
- **Sempre que houver um golo, o jogo recomeçará com um pontapé efetuado pela equipa que o tiver sofrido. A outra equipa também deve manter-se afastada 9,15 mts (10 jardas) até a bola ser tocada para o recomeço.**

**<u>LEI 3:</u>**

- **Depois de ter sido marcado um golo, a equipa que o sofrer tem direito a recuperar a posse da bola;**
- **Quando houver um golo, as equipas deverão trocar a metade do campo que defendem.**

**<u>LEI 4:</u>**

- **Um golo é marcado sempre que a bola passar entre os dois postes verticais da baliza ou sobre o espaço entre os mesmos postes, seja a que altura for;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A bola não deve ser transportada, arremessada, socada ou carregada com as mãos no momento em que transpõe a linha.**

**LEI 5:**

- **Quando a bola estiver fora do campo, o jogador que reiniciar a partida deverá fazê-lo arremessando ou lançando a bola desde o ponto da linha lateral por onde saiu do campo, numa direção tal que forme um ângulo reto com a linha lateral;**
- **A bola não estará em jogo até que toque no chão.**

**LEI 6:**

- **Um jogador estará impedido quando se colocar à frente da linha da bola;**
- **Quando um jogador rematar a bola, qualquer colega seu que esteja mais adiantado em relação à linha do pontapé será considerado em fora-de-jogo. Não poderá, por isso, tocar na bola nem evitar ou influenciar outro jogador a fazê-lo até voltar a estar em jogo.**

**LEI 7:**

- **Se a bola ultrapassar a linha de fundo, sem ser considerado golo, a primeira equipa a apanhá-la terá direito à marcação de uma falta (pontapé livre) de um ponto no campo situado a aproximadamente 14 mts (15 jardas) fora da linha de fundo, oposto do local onde a bola tiver sido tocada.**

**LEI 8:**

- **Se um jogador sofrer uma carga terá direito a uma falta. Terá de fazer uma marca com o seu calcanhar no chão, para assinalar o local do pontapé, podendo recuar os metros (jardas) que entender para ganhar balanço. Nenhum jogador adversário pode interferir com a sua ação até ela ser efetuada;**

**LEI 9:**

- **Nenhum jogador poderá correr com a bola;**
- **Um jogador terá contudo permissão de correr com a bola em direção à baliza adversária se a dominar no primeiro limite do campo.**

**LEI 10:**

- **Rasteiras e caneladas não serão toleradas e nenhum jogador poderá usar as mãos ou os cotovelos para agarrar, segurar ou empurrar um adversário.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**DEFINIÇÕES:**

- **RASTEIRAR – Ato de derrubar o adversário, sem dar canelada ou investir contra ele, por intermédio do ombro, do peito ou do corpo, sem usar as mãos ou as pernas;**
- **CANELADA – Pontapear/chutar o adversário na parte da frente da perna, abaixo do joelho.**

**LEI 11:**

- **Aos jogadores não será permitido atirar ou passar a bola com as mãos, seja para um colega de equipa ou para um adversário.**

**LEI 12:**

- **Nenhum jogador será autorizado a jogar ou pegar a bola do chão com as mãos enquanto o jogo estiver a decorrer, seja em que circunstâncias for.**

**LEI 13:**

- **Nenhum jogador poderá usar ferros, pregos ou agulhas nas solas ou nos saltos das suas botas.**

**MENSAGEM FINAL:**

- **Estas foram as Regras ou Leis originais. Se já referimos que as mesmas se ficaram a dever à visão revolucionária de um grupo de amantes do futebol, também teremos de compreender que haja quem as apelide de primitivas. Trata-se unicamente de conceitos que deverão ser respeitados na sua génese e essência;**
- **A seguir à redação desse código de normas original, desenvolveu-se até aos dias de hoje um processo de aperfeiçoamento das "Leis do Jogo", sempre com um sentido humanista de manter o interesse e a motivação numa modalidade em que imperam três variantes fundamentais: espetacularidade, imprevisibilidade e beleza;**
- **Mesmo que alguns critiquem o suposto conservadorismo dos homens do futebol e mais em concreto dos elementos que têm vindo a constituir desde sempre o "International Football Association Board", o que é um facto objetivo é que as "Leis do Jogo" já passaram de 13 para 17, com toda a sua estruturação que também foi sendo alterada, mas mais importante do que isso, foram-se adaptando às realidades do futebol e do seu desenvolvimento, sem nunca desvirtuarem a essência original do próprio jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 1 - O TERRENO DE JOGO

*O campo, segundo a lei,*
*Tem um feitio definido.*
*A forma rectangular,*
*Menos largo que comprido.*

*Existem nas cabeceiras*
*Dois paus metidos no chão,*
*Onde se encontra um fulano*
*Armado em guarda-portão.*

*Entre esses paus há um espaço,*
*Duns sete metros e tal.*
*E quando a bola lá entra,*
*É goal certo, fatal.*

*Se dentro desse rectângulo*
*Um prédio se edificar,*
*Logicamente que o campo*
*Não serve para jogar.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Os jogos de futebol podem disputar-se em superfícies (terrenos de jogo) uniformemente planas, naturais ou artificiais, de acordo com o respetivo regulamento da competição.**

- **O terreno de jogo deve ser retangular. O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.**

- **Se qualquer jogo se realizar em superfícies artificiais, a cor destas deve ser verde.**

- **As "Leis do Jogo" referem explicitamente que "Quando se utilizem superfícies artificiais em jogos de competição entre equipas representativas de Federações filiadas na FIFA, ou em jogos internacionais de competições de clubes, a superfície deverá cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para relva de futebol ou do *International Artificial Turf Standard*, salvo se a FIFA autorizar uma dispensa especial". Este texto vem clarificar que em determinados níveis de competição internacionais as normas da FIFA para as superfícies artificiais devem ser respeitadas, sendo que o progresso**

**tecnológico permitiu o aparecimento de superfícies (relvados) de excelente qualidade, inteiramente aceitáveis em qualquer nível de jogo.**

- **Nos jogos internacionais, as dimensões dos terrenos de jogo são:**
  - **Comprimento máximo (linhas laterais) – 110 mts;**
  - **Comprimento mínimo (linhas laterais) – 100 mts;**
  - **Largura máxima (linhas de baliza) – 75 mts;**
  - **Largura mínima (linhas de baliza) – 64 mts.**

- **Nos jogos da Liga Portugal (Futebol Profissional), Campeonato Nacional de Seniores (FPF) e Taça de Portugal, as dimensões dos terrenos de jogo são:**
  - **Comprimento máximo (linhas laterais) – 105 mts;**
  - **Comprimento mínimo (linhas laterais) – 100 mts;**
  - **Largura máxima (linhas de baliza) – 68 mts;**
  - **Largura mínima (linhas de baliza) – 64 mts.**

- **Nos jogos de outras provas organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol, designadamente as competições jovens (Juniores-A), as dimensões dos terrenos de jogo são:**
  - **Comprimento máximo (linhas laterais) – 120 mts;**
  - **Comprimento mínimo (linhas laterais) – 100 mts;**
  - **Largura máxima (linhas de baliza) – 90 mts;**
  - **Largura mínima (linhas de baliza) – 64 mts.**

  **<u>Nota:</u>**
  **A regulamentação em vigor para os Campeonatos Nacionais de Juniores-B (Juvenis) e Juniores-C (Iniciados) refere unicamente que os jogos serão disputados em relvados "com as medidas regulamentares".**

- **Nos jogos organizados por outras entidades, concretamente nas competições distritais das Associações de Futebol, as dimensões dos terrenos de jogo são:**
  - **Comprimento máximo (linhas laterais) – 120 mts;**
  - **Comprimento mínimo (linhas laterais) – 90 mts;**
  - **Largura máxima (linhas de baliza) – 90 mts;**
  - **Largura mínima (linhas de baliza) – 45 mts.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Não obstante o que já ficou referido nos parágrafos anteriores, as "Leis do Jogo", explicitam devidamente, com exceção dos jogos internacionais, que em todas as outras categorias as dimensões dos terrenos de jogo são:**
  - **Comprimento máximo (linhas laterais) – 120 mts;**
  - **Comprimento mínimo (linhas laterais) – 90 mts;**
  - **Largura máxima (linhas de baliza) – 90 mts;**
  - **Largura mínima (linhas de baliza) – 45 mts.**

- **O terreno de jogo deve ser marcado com linhas. Estas fazem parte integrante das áreas que delimitam. Não é permitida a marcação do campo de jogo com linhas tracejadas ou com sulcos feitos na superfície do terreno.**

- **As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas designam-se por linhas de baliza.**

- **Todas as linhas do terreno de jogo deverão ter a mesma espessura (largura), com o limite máximo de 12 cms.**

- **O terreno de jogo é dividido em duas metades iguais, pela linha de meio-campo (linha comum aos dois meios-campos), unindo-se assim os pontos médios das linhas laterais. O ponto central é marcado ao meio da linha de meio-campo, à volta do qual é traçado um círculo de 9,15 mts de raio.**

- **Em cada topo do terreno do jogo é marcada uma área de baliza da seguinte maneira: são traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 5,50 mts do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 5,50 mts 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.**

- **Igualmente em cada topo do terreno de jogo é marcada uma área de grande penalidade, da seguinte forma: são traçadas duas linhas perpendiculares à linha de baliza, a 16,50 mts do interior de cada poste da baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 16,50 mts 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.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em cada área de grande penalidade é feita uma marca para o pontapé de grande penalidade, a 11 mts do meio da linha que une os dois postes da baliza e equidistantes desses postes. No exterior de cada área de grande penalidade é traçado um arco de círculo de 9,15 mts de raio, tendo por centro a marca de grande penalidade.**

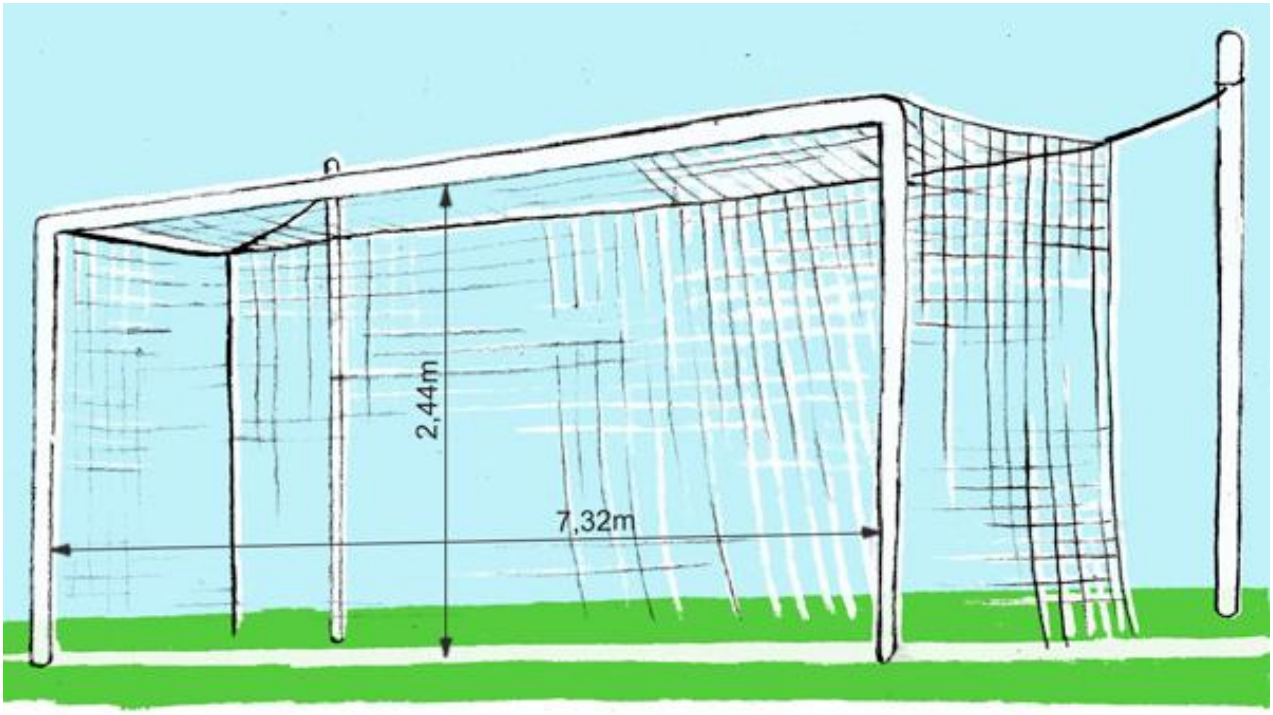
- **Em cada canto do terreno de jogo, deve ser colocada uma bandeira não pontiaguda (de preferência arredondada na extremidade) arvorada com um pano/tecido. A altura mínima da bandeira será de 1,50 mts. Podem ser colocadas bandeiras semelhantes em cada extremidade da linha de meio-campo, pelo menos a 1 mt da linha lateral, no exterior do terreno de jogo.**

- **Nenhuma bandeira de canto pode ser removida ou retirada para facilitar a execução de um pontapé de canto. Se algum jogador assim proceder, será advertido por comportamento antidesportivo.**

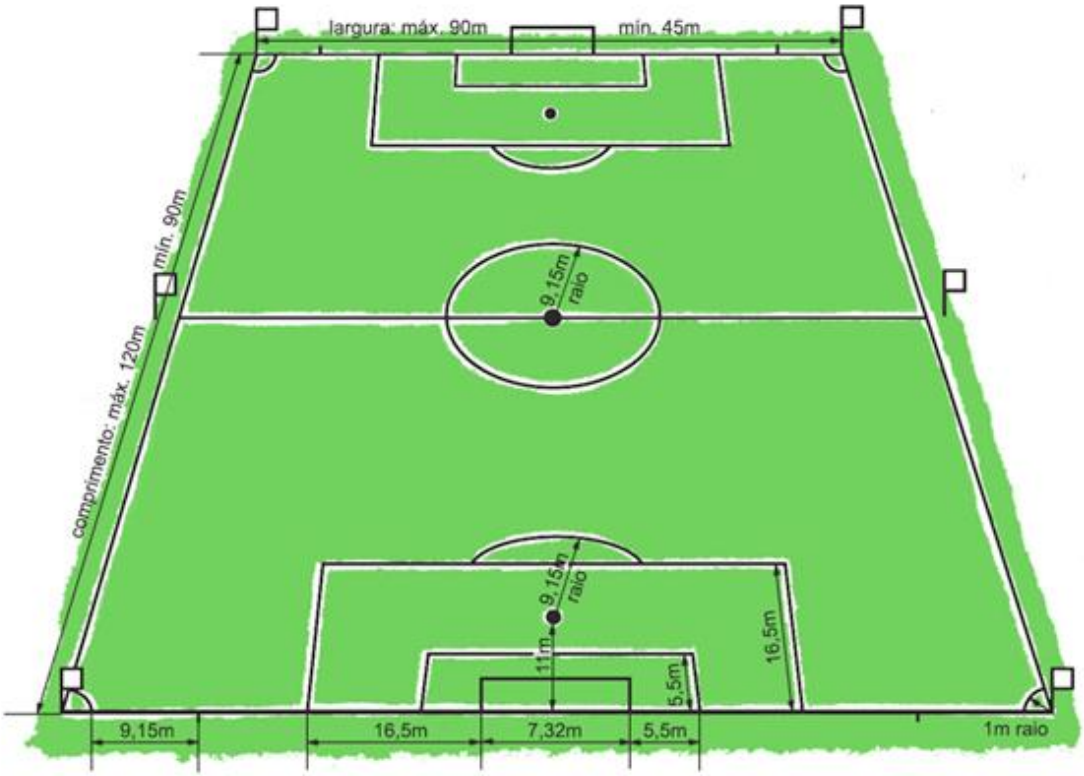
- **De cada bandeira de canto, isto é, a partir da interceção da linha de baliza com a linha lateral, é traçado um arco/quarto de círculo (área de canto) com um raio de 1 mt no interior do terreno de jogo.**

- **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 unidas ao alto (parte superior) por uma barra transversal horizontal. A distância entre os dois postes (medidas interiores) é de 7,32 mts, e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2,44 mts do solo.**

AMARELO, VERMELHO E OURO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR


2,44m
7,32m

linha de baliza
área de baliza
marca de g.p.
bandeira de canto (obrigatória)
círculo central
linha de meio campo
ponto central
bandeira de meio campo (facultativa)
arco círculo de g.p.
área de g.p.
linha lateral
linha de baliza
marca facultativa
área de canto


largura: máx. 90m
mín. 45m
mín. 90m
comprimento: máx. 120m
9,15m
raio
9,15m
raio
11m
16,5m
5,5m
9,15m
16,5m
7,32m
5,5m
1m raio

Bandeiras com o minino
de 1,5 metros de altura e
poste não ponteagudo
Área canto
Linhas com uma largura
máxima de 12 cm
A bandeira de canto é obrigatória

- **A posição dos postes em relação à linha de baliza estão definidas nas "Leis do Jogo" através de esquemas gráficos que aqui não serão reproduzidos, devendo no entanto atender-se ao seguinte:**
  - **Se a forma dos postes é quadrada (vista de cima), os lados devem ser paralelos ou perpendiculares à linha de baliza. Os lados da barra devem ser paralelos ou perpendiculares ao plano de campo;**
  - **Se a forma dos postes é elíptica (vista de cima), o maior eixo deve ser perpendicular à linha de baliza. O maior eixo da barra deve ser paralelo ao plano do campo;**
  - **Se a forma dos postes é retangular (vista de cima), o lado maior deve ser perpendicular à linha de baliza. O lado maior da barra deve ser paralelo ao plano de campo.**

- **Os dois postes e a barra devem ter a mesma largura e espessura, não podendo exceder 12 cms. A linha de baliza tem a mesma largura que os postes e a barra transversal.**

- **Está definido nas "Leis do Jogo" que poderão ser aplicadas redes fixadas às balizas e ao solo por trás de cada uma, com a condição de serem convenientemente colocadas de maneira a não prejudicar os movimentos dos guarda-redes na sua zona de ação.**

- **Os postes da baliza e a barra transversal devem estar pintados de branco.**

- **As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira sólida e segura. Poderão ser utilizadas balizas móveis ou portáteis desde que satisfaçam esta exigência.**

- **Se a barra transversal se deslocar ou partir, o jogo deve ser suspenso (interrompido) até que seja reparada ou reposta outra no seu lugar. Se esta situação for exequível, o jogo recomeçará com a execução de um lançamento de bola ao solo a executar no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Caso a reparação seja**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**impossível, o jogo deve ser dado por terminado. A utilização duma corda em substituição da barra transversal não é permitida.**

- **Os postes das balizas e as barras transversais devem ser de madeira, de metal ou de outros materiais aprovados. Deverão ter a forma quadrada, retangular, redonda (circular) ou elíptica e não deverão constituir qualquer perigo para os jogadores.**

- **No entanto, nos campeonatos nacionais e distritais realizados em Portugal, é obrigatória que os postes e as barras sejam redondos, já desde a época desportiva de 1972/1973.**

- **É proibida qualquer espécie de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço englobado pelas redes das balizas, nas "Áreas Técnicas" ou a menos de 1 mt das linhas laterais, desde o momento em que as equipas entram no terreno de jogo, até saírem para o intervalo e quando regressam após esse intervalo até ao final do jogo. Assim, não é possível colocar publicidade nos postes, barras, bandeiras de canto ou de meio-campo (se as houver). Além disso, outro tipo de materiais como câmaras ou microcâmaras de televisão e microfones não podem ser fixados nos acessórios de campo indicados.**

  **<u>Nota:</u>**
  **A regulamentação vigente, tanto no âmbito da Liga Portugal como da Federação Portuguesa de Futebol permite a existência de publicidade nas coberturas dos "Bancos dos Técnicos/Suplentes" situados nas "Áreas Técnicas".**

- **No que respeita à denominada publicidade vertical, há que ter em atenção que deve situar-se no mínimo a:**
  - **A 1 mt das linhas laterais do terreno de jogo;**
  - **À mesma distância da linha de baliza quanto à profundidade das redes das balizas, e;**
  - **A 1 mt das redes das balizas.**

- **Atendendo ao que é referido nas "Leis do Jogo", a reprodução, real ou virtual, dos logótipos e emblemas representativos da FIFA, das Confederações,**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Federações Nacionais, Ligas, Clubes ou outras Associações ou Órgãos são proibidas sobre o terreno de jogo, nas balizas, nos postes, bandeiras de canto, bandeiras de meio-campo (se houver) ou sobre os acessórios do terreno (incluindo as redes das balizas e as áreas no solo por elas delimitadas), durante o tempo de jogo.

- Pode traçar-se uma marca facultativa no exterior do terreno de jogo, a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto (área de canto), perpendicular à linha de baliza e à linha lateral, para materializar a distância a observar pelo adversário, aquando da execução/marcação de um pontapé de canto. Deve ter-se em atenção que essas marcas facultativas não devem "tocar" as linhas de baliza ou laterais.

- Os materiais que podem ser usados para a marcação de um terreno de jogo são a "cal apagada/líquida", denominada igualmente "cal não viva" (é a mais utilizada), pó de tijolo e pó de carvão. Todavia, em terrenos relvados (relva natural ou artificial) usa-se quase exclusivamente a "cal apagada". Admite-se que desde que a natureza do terreno o aconselhe, as marcações do terreno de jogo possam ser feitas a negro ou a vermelho. Não são permitidos a "cal viva" (não queimada, que em contacto com a água pode originar queimaduras graves), a serradura de madeira (que facilmente se eleva do solo) ou outros quaisquer produtos perigosos.

- As vedações podem ser de madeira, ferro, cimento ou cabos metálicos:
  - Se forem de madeira, devem estar situadas a 1,5 mts da linha lateral e a 2 mts da linha de baliza;
  - Se forem de ferro ou cimento, devem estar situadas a 2 mts da linha lateral e a 3 mts da linha de baliza;
  - Se forem de cabos metálicos, devem estar situadas a 2,5 mts da linha lateral e a 3,5 mts da linha de baliza. Por outro lado, não podem ter um diâmetro inferior a 0,015 mts.

    <u>Nota:</u>
    A altura das vedações é no mínimo de 1 mt. Os postes de suporte devem estar separados 2 mts uns dos outros.

- No que concerne aos terrenos de jogo da 1ª e 2ª Ligas (competições profissionais), as linhas laterais e as linhas de baliza devem distar, no mínimo,

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

das vedações/separações com as áreas destinadas ao público, respetivamente, 2 e 3 mts.

- A espessura da linha de baliza tem de obedecer ao seguinte:
  - Espessura máxima – 12 cms;
  - Espessura mínima – 10 cms.

  Notas:

  1) A espessura destas linhas tem de ser igual ao diâmetro dos postes e da barra;
  2) As "Leis do Jogo" determinam que todas as linhas do terreno de jogo devem ter a mesma espessura, no máximo de 12 cms, pelo que existe uma razão concreta para que as linhas de baliza tenham uma espessura que poderá variar entre 10 e 12 cms: acompanharem integralmente o diâmetro definido para os postes das balizas.

- Em relação a outras marcações (áreas de baliza, de canto, de grande penalidade, linha de meio-campo, círculo central, arco de círculo da área de grande penalidade, linhas laterais), a espessura das linhas é a seguinte:
  - Espessura máxima – 12 cms;
  - Espessura mínima – 10 cms.

- Antes do início do jogo, o árbitro deve verificar com atenção o estado do terreno, as marcações, as bandeiras de canto, as balizas, as redes, as vedações, as placas numeradas ou "placards" luminosos para as substituições e a existência de macas e maqueiros para transporte de jogadores lesionados.

- O terreno de jogo pode ser considerado impraticável pelo árbitro em caso de:
  - Chuva – Se uma qualquer parte do terreno de jogo ficar submersa, originando que a bola flutue, isto é, não tome contacto com o solo;
  - Lama – Se o terreno de jogo estiver lamacento, se a bola não ressaltar ou ficar "colada" ao solo, não permitindo que os jogadores e a equipa de arbitragem se movimentem;
  - Neve – Se depois de uma queda de neve as marcações ficarem invisíveis, ou se não for possível fazer de novo as referidas marcações ou ainda se o terreno de jogo oferecer perigo para os intervenientes por efeito do gelo acumulado;

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Gelo – Se o terreno de jogo apresentar um aspeto endurecido por efeito do gelo acumulado, por representar muito perigo para jogadores e elementos da equipa de arbitragem.

- Sempre que haja nevoeiro, o árbitro só deve começar o jogo ou continuá-lo (caso tenha sido momentaneamente interrompido) se de uma das balizas conseguir ver a outra.

- Os designados "Bancos dos Técnicos/Suplentes" destinados ao(s) Delegado(s) ao jogo, Treinador/Treinador-Adjunto/Preparador Físico/Secretário Técnico, Médico, Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista e jogadores devem ser colocados ao longo da linha lateral, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio-campo e com acesso direto ao terreno de jogo. O "Banco dos Técnicos/Suplentes" da equipa visitante, sempre que possível, deve estar no lado oposto onde estiverem concentrados os sócios do clube visitado. A distância do "Banco dos Técnicos/Suplentes" à linha lateral não pode ser inferior a 1 mt, conforme determinação da FIFA. Esses "Bancos dos Técnicos/Suplentes" deverão ainda ser iguais e fabricados de materiais resistentes, não perfuráveis nem estilhaçáveis.

- Nas provas organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol apenas podem ser autorizadas a permanecer no "Banco dos Técnicos/Suplentes" as seguintes pessoas, devidamente identificadas: 1 ou 2 Delegados ao jogo, Treinador/Treinador-Adjunto/Preparador Físico/Secretário Técnico, Médico, Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista e Suplentes, no máximo de 7. Pode ainda ser autorizada a colocação de um "Banco Suplementar", com capacidade até 4 pessoas, junto ao "Banco dos Técnicos/Suplentes", no qual poderão permanecer 2 funcionários do clube visitado e 2 elementos da equipa técnica ou médica.

- Um dos Delegados ao jogo poderá ser substituído no "Banco dos Técnicos/Suplentes" pelo Treinador-Adjunto, Preparador Físico ou Secretário Técnico, mantendo-se, porém, o número estabelecido de 12 elementos (total) que podem permanecer nesse espaço.

- Nas competições de índole profissional organizadas pela Liga Portugal, deve ter-se em atenção que durante o tempo regulamentar apenas poderão

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**permanecer no "Banco dos Técnicos/Suplentes" no máximo, se o espaço o permitir:**

- **2 Delegados ao jogo;**
- **3 Treinadores;**
- **1 Médico;**
- **1 Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista;**
- **7 Jogadores suplentes.**

- **Relativamente aos jogos das provas profissionais, os "Bancos dos Técnicos/Suplentes" deverão estar equidistantes da linha de meio-campo, com acesso direto ao terreno de jogo e situados no máximo a:**
  - **3 mts da linha de meio-campo;**
  - **4 mts da linha lateral.**

- **Nas mesmas competições poderão existir 2 "Bancos Suplementares" (1 para cada equipa), colocados preferencialmente a 3 mts dos "Bancos dos Técnicos/Suplentes", neles permanecendo, se o espaço o permitir, um máximo de 5 elementos, nomeadamente 1 funcionário, 1 técnico de equipamentos e 2/3 elementos da equipa técnica e/ou médica, todos devidamente identificados com braçadeiras, os quais não terão, em caso algum direito de acesso ao retângulo de jogo, nem poderão manifestar-se, seja de que maneira for, junto da equipa de arbitragem.**

- **Os jogadores após terem sido substituídos podem permanecer no "Banco dos Técnicos/Suplentes" utilizando um equipamento que os possa distinguir dos jogadores efetivos, um fato de treino, camisola ou colete de cor diferente. Trata-se de uma norma de aplicação obrigatória com o objetivo claro de se evitarem confusões com os jogadores de campo.**

- **No caso de comportamento antidesportivo passível de advertência ou expulsão de jogadores, o árbitro deverá fazer uso dos cartões amarelo ou vermelho. Em qualquer competição ou prova, de âmbito nacional ou distrital/regional, com exceção dos jogadores (suplentes ou substituídos), todos os outros elementos do "Banco dos Técnicos/Suplentes" terão de possuir uma braçadeira com a indicação da função exercida.**

- **Os protestos sobre as condições do terreno de jogo só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro antes do começo do encontro,**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

pelo delegado do clube ao jogo, salvo se incidirem sobre factos ocorridos durante o jogo, caso em que, nessa hipótese, deverá o delegado ao jogo, na primeira interrupção do encontro, prevenir o árbitro de que no final da partida fará o seu protesto. Não são de admitir protestos quanto ao estado do terreno de jogo propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições para se jogar.

- Antes do início do jogo, caso um delegado do clube declare ao árbitro que pretende protestar o jogo por o campo não estar nas condições regulamentares, o árbitro deverá certificar-se se o motivo ou os motivos alegados têm ou não fundamento. Caso as anomalias apresentadas e constatadas não possam ser regularizadas a tempo, o árbitro não poderá dar início ao jogo, relatando em pormenor todos os factos verificados no seu "Relatório do Jogo". O delegado do clube que protestar tem de assinar o relatório do árbitro em local apropriado do mesmo.

- Se, ao contrário, as anomalias verificadas puderem ser retificadas a tempo de se iniciar o jogo, o árbitro ordenará que se proceda às necessárias regularizações, dando depois início ao jogo, tendo ainda que elaborar um relatório pormenorizado de tudo o que tiver ocorrido. Nestas condições não aceitará o protesto feito pelo delegado ao jogo desse clube.

- As redes das balizas poderão ser de juta, cânhamo ou "nylon", não têm cores estabelecidas e são obrigatórias. Devem manter-se em bom estado de conservação, sendo aplicadas aos postes e à barra por detrás das balizas, deslizando até ao solo onde se prendem devidamente, a uma distância da linha de baliza de maneira que o guarda-redes na sua possível zona de ação não possa ser prejudicado nos seus movimentos. A espessura mínima dos fios das redes deve ser de 2,5 mm. Em relação à malhagem das redes, nada está estabelecido, havendo contudo uma determinação transmitida aos árbitros (de há largos anos a esta parte) de que a bola mais pequena utilizada nas competições oficiais não poderá passar através delas.

- Quando num terreno de jogo existirem várias marcações "estranhas", isto é, relativas a outros desportos, as marcações de futebol têm de ser feitas utilizando-se a cor branca. As "Leis do Jogo" permitem a utilização de outras linhas, quando forem utilizadas superfícies artificiais, desde que sejam de uma outra cor e claramente distinguíveis das linhas utilizadas para o futebol.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Com relação ao explicitado no parágrafo anterior, e não se realizando o jogo em relvados sintéticos, só as linhas indicadas nesta Lei devem ser marcadas no terreno de jogo.**

- **A linha de meio-campo que, como já se referiu em parágrafo anterior, é comum aos dois meios-campos, serve, em termos de avaliação:**
    - **Para o árbitro verificar, nos pontapés de saída, se os jogadores se encontram nos respetivos meios-campos;**
    - **Para o árbitro visualizar se, nos referidos pontapés, a bola é atirada para a frente ou para o lado da equipa atacante;**
    - **Para facilitar igualmente a apreciação dos foras-de-jogo pela equipa de arbitragem.**

- **Um guarda-redes ou outro qualquer jogador não estão autorizados a traçar ou fazer com os pés marcações não autorizadas no terreno de jogo. Se o árbitro verificar esse facto antes do jogo começar, advertirá imediatamente o jogador infrator por comportamento antidesportivo. Se o árbitro só constatar isso durante o decorrer do jogo, advertirá também esse jogador por comportamento antidesportivo na primeira interrupção de jogo. Se o árbitro interromper inadvertidamente o jogo por esse motivo, após a advertência ao jogador infrator, o jogo recomeçará com a execução de um lançamento de bola ao solo a executar no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**

- **A "Área Técnica" deve corresponder às normas e cumprir os requisitos aprovados pelo "International Football Association Board" e que estão definidas adiante nesta Lei. É facultativa, mas a FIFA recomenda a sua existência.**

- **As "Leis do Jogo" apresentam a definição de "Área Técnica". É esse texto que aqui se reproduz na íntegra.**
    - **A "Área Técnica" refere-se particularmente aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para as pessoas do quadro técnico e para os suplentes. Embora o tamanho e a colocação das "Áreas Técnicas" possam ser diferentes de um estádio para o outro, as seguintes indicações devem servir de orientação geral:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- A "Área Técnica" estende-se 1 mt para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 mt da linha lateral;
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a "Área Técnica";
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na "Área Técnica" é definido no regulamento das competições;
- Em conformidade com o regulamento da competição, as pessoas autorizadas a tomar lugar na "Área Técnica" devem ser identificadas antes do começo do jogo;
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a "Área Técnica";
- O treinador e os outros elementos devem permanecer dentro dos limites da "Área Técnica", salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do enfermeiro/fisioterapeuta/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 responsável.

- De acordo com o disposto nas "Normas e Instruções para Árbitros de Futebol", Edição de 2014, nos jogos disputados no âmbito das provas federativas, a "Área Técnica", se existir, estende-se, para os lados, a 1 mt de cada lado dos lugares sentados e, para a frente até 1 mt da linha lateral, devendo ser colocados ao longo da linha lateral até ao limite máximo de 16 mts da linha de meio-campo.

- Em seguimento da reunião do "International Football Association Board", em 5 de Julho de 2012, em Zurique (Suíça), foram tomadas algumas decisões quanto aos princípios de utilização da Tecnologia da Linha de Baliza (TLB) e as suas implicações:
  - Os membros do "International Football Association Board" aprovaram por unanimidade a utilização da TLB numa base não obrigatória, específica da competição, ficando dependente do processo de licenciamento e certificação a implementar;
  - A introdução da tecnologia seria apenas para a linha de baliza, não sendo apoiada qualquer outro tipo de tecnologia para além da TLB;
  - A referida Tecnologia da Linha de Baliza (TLB) serviria apenas como uma ajuda para os árbitros, cujas decisões continuariam a ser finais.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A Decisão 2 do "International Football Association Board" explicita de uma forma clara que "Quando a Tecnologia da Linha de Baliza (TLB) é utilizada, podem ser permitidas alterações à estrutura da baliza. Estas alterações têm de estar de acordo com as especificações estipuladas no Programa de Qualidade da FIFA para a Tecnologia da Linha de Baliza (FIFA Quality Programe for Goal-Line Technology – Testing Manual 2014".**

- **Com referência ao que ficou expresso no parágrafo anterior, a já denominada TLB, designada em inglês por GLT (Goal-Line Technology), está em constante desenvolvimento e aperfeiçoamento. O novo Manual entrou em vigor em Abril de 2014, com um período de transição de 6 meses, durante o qual todas as instalações desportivas onde o sistema viesse a ser instalado teriam de cumprir integralmente os rígidos padrões técnicos definidos no documento "FIFA Quality Programme for Goal-Line Technology – Testing Manual 2014". Há que reter portanto que estes sistemas tecnológicos podem ser instalados em diferentes tipos de estádios e ambientes.**

- **Os membros do "International Football Association Board" estabeleceram que será a entidade responsável pela organização da competição que decidirá se usa ou não a Tecnologia da Linha de Baliza (TLB/GLT) nas suas competições. Ficou unanimemente acordado que se essa tecnologia estiver disponível num estádio, deve ser utilizada uma vez que não coloca uma equipa em posição de vantagem face à outra.**

- **Importa ainda referir que o "International Football Association Board" aprovou em primeiro lugar, em 5 de Julho de 2012 (já referida em parágrafo anterior), o uso da TLB/GLT, e depois as mudanças necessárias no Manual de Testes 2014, definindo-se um padrão mais rígido da margem de erro (+/- 1,5 cms) para a precisão dos sistemas de TLB/GLT, o que demonstra uma grande funcionalidade e precisão. Até então, conforme constava no Manual de Testes 2012, a referida margem de erro poderia ser no máximo de +/- 3 cms.**

- **Em termos resumidos, qualquer sistema de TLB/GLT funciona com um determinado número de câmaras de alta velocidade dispostas pelo campo, sendo que a posição da bola é continuamente registada de uma forma quadrimensional, uma vez que é calculada em três coordenadas, a que se junta a velocidade. Quando a bola ultrapassa na totalidade a linha de baliza entre os postes ou quando a bola não chega a entrar na baliza, a unidade central do**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**sistema envia em menos de 1 segundo após a ocorrência um sinal codificado (vibratório e/ou visual) para o relógio recetor do árbitro, informando "Goal" ou "No Goal" (1).**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**NOTA IMPORTANTE:**

**Relativamente a algumas medidas e outros aspetos do terreno de jogo foi efetuada uma pesquisa exaustiva no sentido de verter para o texto desta Lei todas as informações corretas e atualizadas, que deverão ser consideradas à data da publicação deste livro. No entanto, os números apresentados poderão variar em função da regulamentação específica de cada competição/prova, pelo que se aconselha aos árbitros e demais leitores a realizarem uma consulta pormenorizada aos "sites" da Liga Portugal (www.ligaportugal.pt), da Federação Portuguesa de Futebol (www.fpf.pt) ou das Associações Distritais/Regionais.**

**(1) O documento "FIFA Quality Programme for Goal-Line Technology – Testing Manual 2014" pode ser consultado e estudado no "site" www.fifa.com.**

# LEI 2 – A BOLA

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*A bola é sonho que passa,*
*É um ai que se desfaz.*
*Há quem a jogue de graça,*
*Mas agora, por desgraça,*
*Já ninguém disso é capaz.*

*Porque a lei é muito clara,*
*P'ra não haver gerigonças:*
*A bola deve pesar,*
*Entre treze e quinze onças.*

*O material de que é feita*
*- Coiro, sola ou entretela –*
*Deve ser muito macio,*
*P'ra o jogador que dá nela*
*Não sentir nesses momentos*
*Algum gentil arrepio,*
*Desses muito violentos.*

- **A bola:**
  - **É esférica;**
  - **É feita de couro ou de outro material equivalente;**
  - **Em jogos de futebol masculino tem uma circunferência de 70 cms no máximo e de 68 cms no mínimo, e pesa 450 grs no máximo e 410 grs no mínimo no começo do jogo, nas categorias de Seniores, Juniores-A, Juniores-B (Juvenis) e Juniores-C (Iniciados) (Bola nº 5);**
  - **Em jogos de futebol masculino tem uma circunferência de 66 cms no máximo e 62 cms no mínimo, e pesa 390 grs no máximo e 340 grs no mínimo no começo do jogo, nas categorias de Juniores-D (Infantis), Juniores-E (Benjamins), Juniores-F (Traquinas) e Juniores-G (Petizes) (Bola nº 4);**

- Em jogos de futebol feminino tem uma circunferência de 70 cms no máximo e 68 cms no mínimo, e pesa 450 grs no máximo e 410 grs no mínimo no começo do jogo, nas categorias de Seniores, Juniores-A, Juniores-B (Juvenis) e Juniores-C (Iniciados) (Bola nº 5);
- Em jogos de futebol feminino tem uma circunferência de 66 cms no máximo e 62 cms no mínimo, e pesa 390 grs no máximo e 340 grs no mínimo no começo do jogo, nas categorias de Juniores-D (Infantis), Juniores-E (Benjamins), Juniores-F (Traquinas) e Juniores-G (Petizes) (Bola nº 4);
- Tem uma pressão entre 0,6 e 1,1 atmosferas, isto é, de 600 a 1.100 g/cm2 ao nível do mar.

- Nada está regulamentado quanto à cor e desenhos que uma bola possa apresentar.

- Se a bola rebentar ou ficar defeituosa no decurso do jogo, este será interrompido e recomeçará com uma nova bola, através de um lançamento de bola ao solo que será executado no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou, a não ser que o jogo tivesse sido interrompido dentro da área de baliza, caso em que esse lançamento de bola ao solo será feito sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola original se encontrava quando o jogo foi interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

- Se a bola rebentar ou se deformar quando não está em jogo antes da execução dum pontapé de saída, pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre (direto ou indireto), pontapé de grande penalidade ou de um lançamento da linha lateral, o jogo recomeçará sempre em conformidade com a Lei.

- Se a bola rebentar ou se esvaziar depois de pontapeada/chutada para a frente num pontapé de grande penalidade em tempo normal de jogo, em prolongamento de tempo ou num pontapé da marca de grande penalidade para se encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória, sem ter tocado nos postes da baliza, na barra ou num qualquer jogador, o pontapé de grande penalidade deverá ser repetido com uma nova bola que cumpra as disposições regulamentares definidas na Lei.

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Só o árbitro tem competência para escolher a bola ou bolas com que se há-de disputar o desafio, e só ele pode autorizar que ela seja trocada ou substituída numa interrupção do jogo.**

- **Nos jogos de qualquer competição (internacional, nacional ou regional), só são autorizadas bolas que satisfaçam as especificações estipuladas nesta Lei.**

- **Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas Confederações, só são autorizadas bolas que possuam um dos três logótipos a seguir indicados:**
  - **"FIFA QUALITY PRO";**
  - **"FIFA QUALITY";**
  - **"IMS - INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".**

  **<u>Notas:</u>**
  1) **Os logótipos ou referências oficiais anteriores indicam que as bolas satisfazem as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas nesta Lei;**
  2) **As bolas com os logótipos anteriores de "FIFA APPROVED"; "FIFA INSPECTED"; "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" podem utilizar-se nas competições mencionadas até Julho de 2017.**

- **Sempre que num determinado jogo seja utilizada a Tecnologia da Linha de Baliza (TLB/GLT), são autorizadas bolas com tecnologia integrada, sendo obrigatório que cumpram as especificações definidas nos logótipos apresentados ("FIFA QUALITY PRO"; "FIFA QUALITY"; "IMS - INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD";"FIFA APPROVED"; "FIFA INSPECTED"; "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"), de acordo com o explicitado no parágrafo anterior.**

- **As Federações Nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam um desses seis logótipos.**

- **Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA, das competições organizadas pelas Confederações ou Federações Nacionais, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

competição, o nome da entidade organizadora da competição e a marca do fabricante da bola podem figurar nela. Os regulamentos das competições podem impor restrições quanto ao tamanho e ao número destas menções (Decisão nº 2 do "International Football Association Board").

- Se atendermos ao mencionado no Comunicado Oficial 486 (FPF), datado de 2012.06.29, designadamente à alteração do Artigo 105.16 do Regulamento de Provas Oficiais (FPF), documento entretanto substituído por regulamentos próprios para cada prova/competição organizada pela Federação Portuguesa de Futebol, podemos constatar que foi definida uma nova jurisprudência no que concerne à apresentação das bolas necessárias para a realização de um jogo organizado pela Federação Portuguesa de Futebol. Esse documento é muito claro na redação e nos objetivos, referindo que "Compete ao clube visitado a apresentação das bolas necessárias para o jogo, sendo da sua responsabilidade informar o clube visitante, com pelo menos sete dias de antecedência da sua realização, da marca e do modelo da bola a utilizar". Trata-se de regulamentação específica da Federação Portuguesa de Futebol que explica e determina o que os árbitros devem fazer e que normas devem respeitar.

- Em resumo, é sempre o árbitro que tem competência para escolher a bola ou bolas com que se há-de disputar o jogo, seja na 1ª ou na 2ª parte, desde que as mesmas satisfaçam as condições técnicas estipuladas por esta Lei, escolhidas dentro daquelas que lhe forem apresentadas pelo clube visitado.

- Nos jogos realizados em campo neutro/neutralizado, a responsabilidade da apresentação das bolas é dos dois clubes.

- Nas competições profissionais organizadas pela Liga Portugal, há que atender ao seguinte:
  - Compete ao clube visitado ou considerado como tal a apresentação ao árbitro, antes do início do jogo, de um número de bolas oficiais (assim designadas pela entidade organizadora), que respeitem o estipulado nas "Leis do Jogo", em número nunca inferior a 10;
  - A bola oficial de cada jogo deve conter o logótipo do patrocinador principal da competição, quando tal vier a ser determinado pela Comissão Executiva.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Esta Lei define de uma forma clara que, no sentido de se obviar a perda de tempo com os recomeços do jogo após a bola ter saído do terreno de jogo, podem ser colocadas outras bolas ao redor do terreno (designadas por bolas suplementares) que poderão ser utilizadas no decorrer do encontro. Todavia, é necessário que essas bolas cumpram e satisfaçam as exigências estipuladas na Lei e que a sua utilização esteja sempre sob o controlo do árbitro.**

- **Para avaliar a pressão de uma bola, em termos mais empíricos, esta deve saltar um terço da altura a que foi largada. Igualmente se pode avaliar a pressão da bola (de uma forma mais rigorosa) com a ajuda de um pequeno manómetro, o qual possui um espigão que é introduzido no invólucro da bola, podendo depois ser efetuada a leitura correta.**

- **É preciso notar que o peso da bola refere-se ao momento em que o jogo começa. A bola não deve considerar-se em condições anormais pelo facto de, por exemplo em dias de chuva, ficar mais pesada por apanhar água ou lama. Por esse facto, o árbitro não é obrigado a substituí-la.**

- **O árbitro pode validar um golo com duas bolas dentro do terreno, caso a bola "estranha" não perturbe nem influencie o desenvolvimento do jogo e a movimentação dos jogadores.**

- **De acordo com o disposto no nº 5 do Artigo 13º do Regulamento de Competições da Liga Portugal, em jogos previamente designados por essa entidade, na sequência de autorização prévia do "International Football Association Board", será (ou poderá ser) utilizada uma bola com um "chip" eletrónico.**

  **<u>Nota:</u>**

  **Não se sabe se essa possibilidade poderá revelar-se exequível, atendendo a todas as dificuldades logísticas na sua implementação, mas esta hipótese refere-se exclusivamente aos jogos organizados pela Liga Portugal, não sendo possível contudo que esse tipo de bolas seja utilizado (para já) em competições da Federação Portuguesa de Futebol.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 3 – O NÚMERO DE JOGADORES

*O jogo do foot-ball*
*É entre dois contendores,*
*Composto qualquer partido*
*De onze ou menos jogadores.*

*Este menos que aqui digo,*
*Tem um limite, vereis:*
*Que nenhum grupo consegue*
*Jogar sómente com seis.*

*Se algum jogador sair*
*Ou entrar, a lei diz*
*Que, em qualquer caso, tem de ir*
*Ao beija-mão do juíz.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Todos os jogos são disputados por duas equipas compostas cada uma por 11 jogadores no máximo, dos quais um será o capitão e outro o guarda-redes. Nenhum jogo pode ter lugar se uma das equipas não integrar, pelo menos, 7 jogadores.**

- **Não obstante um qualquer jogo não poder começar se qualquer das duas equipas tiver menos de 7 jogadores, o número mínimo de jogadores de uma equipa que é necessário para que o jogo continue fica ao critério de cada Federação Nacional, que sobre essa matéria elaborará regulamentação específica. O "International Football Association Board" é de parecer que um qualquer jogo não poderá realizar-se ou prosseguir se uma das equipas não dispuser desse número mínimo de jogadores. Nas competições organizadas em Portugal é aplicada esta determinação.**

- **Em todos os jogos disputados no quadro de competições oficiais da FIFA ou de provas organizadas pelas Confederações e Federações Nacionais, é possível**

**proceder a 3 substituições no máximo, sem distinção de lugares, de entre o número máximo de 12 jogadores suplentes que podem ser apresentados ao árbitro antes do início do jogo. Todavia, a regulamentação vigente nas competições nacionais refere um número máximo de 7 jogadores suplentes que podem ser inscritos nas respetivas "Fichas Técnicas".**

- **O regulamento da competição de cada jogo deve precisar o número de jogadores suplentes - entre 3 no mínimo e 12 no máximo - que é possível designar nessa qualidade. Todavia, os regulamentos de quaisquer competições oficiais não obrigam a indicar 12 jogadores suplentes. Este número máximo permite que as equipas usufruam da vantagem de ter disponível nesse grupo (suplentes) um terceiro guarda-redes para se evitarem problemas que possam surgir antes do jogo com lesões de última hora.**

- **Em jogos de Seleções Nacionais "A", é possível recorrer à utilização de um máximo de 6 substituições por cada equipa.**

- **Em todos os outros jogos, também é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que as equipas envolvidas cheguem a um acordo quanto ao número máximo de substituições e o árbitro seja informado disso antes do início do jogo.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Se o árbitro não for informado, ou se as equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não será possível proceder a mais do que 6 substituições por cada equipa.**

- **No que respeita aos procedimentos das substituições, em qualquer jogo, o nome dos jogadores suplentes deve ser comunicado ao árbitro antes do encontro se iniciar. Um jogador suplente não declarado nessa qualidade não poderá participar no jogo.**

- **A substituição dum jogador efetivo por um suplente deve obedecer aos procedimentos e instruções seguintes:**
  - **O delegado da equipa ou qualquer um dos elementos autorizados a ocupar o "Banco dos Técnicos/Suplentes" vai até junto da linha lateral e informa o 4º árbitro (se houver) ou o árbitro-assistente 1 que a sua equipa pretende proceder a uma substituição;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Simultaneamente, o jogador suplente que irá substituir o seu colega deverá dirigir-se para junto da linha de meio-campo (espaço incluído na denominada "Zona Técnica"), a fim de não se perder tempo;**
- **O 4° árbitro (caso exista) ou o árbitro-assistente 1 receberá entretanto do delegado da equipa ou de qualquer um dos elementos autorizados a ocupar o "Banco dos Técnicos/Suplentes" um impresso onde conste o número do jogador que será substituído o do que vai entrar em jogo, sendo registado o tempo da substituição. De seguida procederá à identificação do jogador suplente;**
- **Na primeira interrupção do jogo, o árbitro deve ser informado previamente de cada substituição, pelo que o árbitro-assistente 1 informa o árbitro através do sinal convencional (bandeirola na horizontal por cima da cabeça, com os dois braços esticados na vertical e segurando nas extremidades da mesma) daquela pretensão e o 4° árbitro (caso exista) ou o elemento do clube responsável levantará uma placa com o número do jogador que vai ser substituído e do substituto;**
- **O suplente só pode penetrar no terreno de jogo depois da saída do jogador que vai substituir ter abandonado o mesmo (pela linha de meio-campo ou por qualquer outro local), a não ser que por um qualquer motivo ou circunstância previstos nas "Leis do Jogo" já o tenha feito antes, e após ter recebido a respetiva autorização por um sinal claro do árbitro;**
- **Esse jogador suplente entrará depois no terreno de jogo a partir da linha de meio-campo e durante uma interrupção do jogo, mas o jogador substituído não é obrigado a sair pela zona/linha de meio-campo;**
- **O árbitro pode, em determinados casos, recusar e assim não dar autorização para uma substituição, designadamente se o jogador suplente não estiver pronto para entrar em jogo;**
- **A substituição considera-se consumada no momento em que o jogador suplente penetra no terreno de jogo. A partir desse momento, o jogador suplente torna-se então jogador efetivo e o jogador que ele substituiu deixa de o ser;**
- **Um jogador substituto (suplente) que não tenha entrado no terreno de jogo de acordo com as regras definidas, completando assim todo o processo de substituição, não poderá participar no recomeço do jogo, executando, por exemplo, um lançamento lateral, um pontapé de canto, um pontapé de baliza ou um pontapé-livre (direto ou indireto);**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Se um jogador que vai ser substituído se recusar a abandonar o terreno de jogo, o encontro terá de prosseguir. O árbitro não deve intervir, uma vez que não é um assunto da sua jurisdição, nem lhe é possível tomar qualquer decisão. Trata-se de um caso especial e de uma questão a ser resolvida internamente pela equipa em causa. O árbitro deve deixar prosseguir o jogo;
- Numa substituição efetuada durante o intervalo ou antes de se iniciar um prolongamento, o processo de substituição nos moldes regulamentares deverá ser realizado antes do começo da 2ª parte ou do prolongamento, e depois do árbitro ter sido avisado previamente dessa troca;
- Um jogador que tenha sido substituído já não poderá participar mais no jogo. Tem a possibilidade de ir para o seu "Banco dos Técnicos/Suplentes" desde que devidamente equipado, com camisola ou colete de cor diferente ou em fato de treino, no sentido de se evitarem confusões com os jogadores de campo. Caso contrário, terá de se dirigir para os balneários;
- Todos os jogadores substitutos (suplentes) ou substituídos estão sempre sujeitos à autoridade e decisões do árbitro, que poderá exercer sobre eles, se for caso disso, as atitudes disciplinares (advertências e/ou expulsões) que julgar adequadas, quer sejam ou não chamados a jogar.

- Se um jogador suplente (substituto) ou um jogador substituído penetrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro:
  - O jogo será interrompido, mas não de imediato caso esse jogador substituído ou suplente não tenha qualquer interferência no jogo ou se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem";
  - Esse jogador infrator deverá ser advertido, ordenando o árbitro a sua saída imediata do terreno de jogo;
  - Caso o árbitro tenha interrompido o desafio, o jogo terá de recomeçar com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Se, um jogador suplente que está a fazer o aquecimento atrás da sua baliza, entrar no terreno e evitar com um pontapé que a bola entre na sua baliza:
  - O árbitro interromperá o jogo de imediato;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Advertirá o infrator por comportamento antidesportivo;
- O desafio será recomeçado com um pontapé-livre indireto, a executar contra a equipa do infrator, no local onde a bola se encontrava no momento dessa interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Se, na mesma situação, o jogador em causa (suplente) jogar a bola com as mãos de forma deliberada:
  - Haverá uma imediata interrupção do jogo;
  - O árbitro expulsará esse jogador suplente por impedir a equipa adversária de marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com a mão;
  - O recomeço do jogo será feito com um pontapé-livre indireto, contra a equipa do jogador suplente, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Se um jogador suplente, ao verificar que um jogador da outra equipa se encaminha para a sua baliza em clara oportunidade de marcar um golo, entrar no terreno de jogo, correr para o jogador que leva a bola controlada e o segurar ou agarrar ou ainda o puxar pela camisola, fazendo assim gorar esse lance:
  - O árbitro interromperá o jogo imediatamente;
  - Expulsará o jogador infrator por anular uma clara oportunidade de golo de um adversário que se dirigia em direção à sua baliza;
  - A sua equipa será punida com um pontapé-livre indireto, a executar contra a equipa do infrator, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Se um jogador que foi substituído entrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro:
  - Este interromperá o jogo nesse instante, salvo se o jogador em questão não interferir no jogo ou se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem";
  - O jogador em questão será advertido por comportamento antidesportivo, sendo que o árbitro ordenará ainda a sua saída do terreno de jogo;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Se o árbitro interromper a partida pelo motivo descrito, o encontro será recomeçado com um pontapé-livre indireto, a executar contra a equipa do infrator, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Se com o jogo a decorrer um jogador suplente entrar em campo, substituindo um seu colega, sem que a equipa de arbitragem se aperceba, e de seguida interferir no desenrolar do jogo ou sofrer uma falta cometida por um adversário:
  - O árbitro interromperá o jogo nesse momento, a não ser que haja lugar à aplicação da "Lei da Vantagem";
  - Advertirá o jogador suplente por comportamento antidesportivo (entrar em campo sem autorização do árbitro);
  - O mesmo jogador terá de abandonar o terreno de jogo para que o procedimento da substituição se realize da forma que está estabelecida ou para simplesmente regressar ao seu "Banco dos Técnicos/Suplentes";
  - No que respeita ao jogador que cometer a falta, o árbitro adverti-lo-á, expulsá-lo-á ou simplesmente não tomará qualquer medida disciplinar contra ele, tudo dependendo da infração que tiver sido cometida;
  - Em termos técnicos, o jogo será recomeçado com a marcação de um pontapé-livre indireto contra a equipa do jogador suplente, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Na sua 129ª Assembleia Geral Anual, realizada em 28 de Fevereiro de 2015 na cidade de Belfast (Irlanda do Norte), o "International Football Association Board" aprovou o recurso por parte das equipas ao sistema de "substituições livres", também designadas por "substituições ilimitadas", definindo no entanto algumas particularidades que aqui se explicitam:
  - Caberá a cada Federação de Futebol a decisão de aplicar esse método de substituições e em que nível ou categoria de jogos/provas o mesmo poderá ser utilizado (1);
  - O recurso a esse sistema de "substituições livres/ilimitadas" só é todavia permitido nos escalões jovens ou jogos de caráter recreativo, ficando sempre sujeito à aprovação da respetiva Federação;

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Continua a ter de se respeitar a determinação de que um jogador que tenha sido substituído já não poderá voltar a participar no jogo, mas agora com a devida exceção de todos os casos em que as "substituições livres/ilimitadas" sejam permitidas pelo Regulamento da Competição.**

  **<u>Notas:</u>**

  1) **A razão concreta para a introdução desta nova metodologia que pode ser utilizada nas substituições de jogadores em determinados jogos prende-se com os resultados muito satisfatórios que foram obtidos com a experiência de dois anos com as "substituições volantes" realizadas pelas Federações Inglesa e Escocesa de Futebol nos seus jogos e competições de futebol amador e recreativo. Constatou-se que o nível de participação dos jogadores aumentou substancialmente, contribuindo para que mais atletas pudessem jogar futebol, para além de que as equipas praticamente deixaram de desistir das competições, tendo ainda originado que alguns jogadores magoados regressassem ao terreno de jogo depois de terem sido assistidos às suas lesões ou mesmo sido substituídos;**
  2) **Este novo sistema permite que os jogadores das categorias jovens (competições oficiais) ou aqueles que disputam jogos integrados nas provas amadoras/recreativas mantenham um interesse permanente pelo jogo quando são substituídos, acalentando a esperança de virem ainda a jogar se os treinadores assim o entenderem;**
  3) **Por outro lado, os treinadores dispõem também de uma outra "ferramenta técnica" que lhes possibilita uma gestão mais operacional dos jogadores escolhidos para cada jogo, dando-lhes a possibilidade de poderem recorrer a todos os jogadores inscritos nas "Fichas Técnica" como suplentes.**

- **Se um jogador efetivo, depois de ter deixado o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento, para ser assistido por efeito de uma lesão ou hemorragia (porque tem sangue no seu equipamento) ou por qualquer outra razão, reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro, este deve:**
  - **Interromper o jogo, mas não de imediato caso esse jogador não interfira no desenvolvimento do jogo ou na movimentação dos restantes jogadores, ou se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem";**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Advertirá esse jogador efetivo por ter entrado em campo sem sua autorização;
- Ordenar (poderá ter de o fazer) a sua saída do terreno, por exemplo se o jogador efetivo tiver infringido a Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores);
- Caso o árbitro tenha interrompido o jogo, este terá de ser recomeçado:
  - Com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária, a executar no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), no caso de não existir outra infração;
  - De acordo com o estipulado na Lei 12 (Faltas e Incorreções) se o referido jogador a tiver infringido, cometendo qualquer falta ou incorreção prevista na mesma.

- Qualquer jogador de campo pode trocar de lugar e de equipamento com o seu guarda-redes, mas o árbitro tem de ser avisado previamente e essa mudança só se poderá efetuar numa paragem de jogo. Se isso não se tiver verificado, o desafio não deverá ser interrompido por essa infração. Os jogadores prevaricadores (o novo e o anterior guarda-redes) serão advertidos por comportamento antidesportivo logo que a bola deixe de estar em jogo. Contudo, se o árbitro, por qualquer motivo, interromper o encontro, este será recomeçado com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

- Por qualquer outra infração a esta Lei, o jogador em questão será advertido. E se o jogo for interrompido pelo árbitro para fazer essa advertência, recomeçará com um pontapé-livre indireto a executar por um jogador da equipa adversária, no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Um jogador efetivo que seja expulso antes do pontapé de saída, só poderá ser substituído por um dos jogadores suplentes designados nessa qualidade e

AMARELO, VERMELHO E CO... AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**inscrito na denominada "Ficha Técnica". Todavia, o jogo (pontapé de saída) não deve ser retardado para se proceder a essa substituição.**

- **Ao invés, um jogador suplente que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída não pode ser substituído. O número de suplentes ficará assim reduzido a menos um.**

- **Se antes do início de um jogo um jogador efetivo for substituído por um jogador suplente ou um qualquer suplente entrar no terreno de jogo em vez do efetivo, sem que o árbitro seja informado dessa mudança, há que tomar atenção às seguintes circunstâncias:**
  - **O jogador suplente poderá continuar em jogo, havendo permissão do árbitro para isso;**
  - **Só pela ocorrência dessa mudança, desde que o jogador substituído não tenha protagonizado qualquer comportamento passível de sanção disciplinar, o árbitro não deve tomar nenhuma atitude disciplinar contra ele;**
  - **O número de substituições permitidas a realizar pela equipa infratora, de acordo com o respetivo Regulamento da Competição não será reduzido;**
  - **O árbitro terá de relatar o facto ocorrido (incidente protagonizado pelo jogador efetivo e suplente) à entidade organizadora da prova (autoridade competente).**

    **<u>Nota:</u>**
    **A determinação expressa nas alíneas anteriores foi publicada nas "Leis de Jogo" a partir da época 2012/2013, podendo considerar-se como motivo plausível o seguinte:**
    - **Não é raro que seja feita uma substituição antes do início do jogo e depois do árbitro ter sido informado dos nomes dos jogadores efetivos e suplentes;**
    - **Isso deve-se normalmente a lesões de jogadores durante o período de aquecimento;**
    - **Se o árbitro for informado da substituição (deverá sê-lo em respeito ao princípio de que o árbitro deve ter o controlo sobre todos os aspetos do jogo), tal é permitido, sendo necessário esclarecer e definir a forma de procedimento caso o árbitro não tenha sido informado dessa alteração.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Uma só pessoa de cada vez, normalmente o treinador da equipa que pode permanecer de pé dentro dos limites da "Área Técnica", está autorizado a dar instruções táticas desde esse local específico. Como os outros técnicos e restantes elementos do "Banco dos Técnicos/Suplentes", deve permanecer no interior dos limites da "Área Técnica", desde que esta exista. Todos são obrigados a manter um comportamento responsável.**

- **O "International Football Association Board" determinou que as Federações Nacionais devem informar os seus árbitros que é conveniente acelerar todo o processo das substituições para impedir qualquer perda de tempo inútil nas trocas de jogadores.**

- **Nas substituições de jogadores são utilizadas placas eletrónicas ("placard's"), com números bem visíveis ou cartazes retangulares, cujos números deverão ser pintados de branco sobre fundo preto, de ambos os lados, não podendo esses mesmos cartazes ter dimensões inferiores a 50 x 30 cms. Nos campeonatos profissionais organizados pela Liga Portugal e outras competições do âmbito da Federação Portuguesa de Futebol são utilizadas aquelas placas eletrónicas para este fim, sendo usada a cor verde para o jogador que entra e a cor vermelha/alaranjada para o que sai.**

- **No que respeita ao aquecimento de jogadores suplentes, é importante reter o seguinte:**
  - **Deve ser feito, de preferência, atrás do árbitro-assistente 1, sempre que o campo tenha condições para tal;**
  - **Não sendo possível, terá de ser feito atrás da linha de baliza da própria equipa dos respetivos jogadores. Neste caso, devem fazê-lo do lado do árbitro-assistente, no espaço compreendido entre a bandeira de canto e o ponto de interseção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza;**
  - **A determinação expressa na alínea anterior é somente exigida nos jogos organizados pela Federação Portuguesa de Futebol em que não participem equipas das competições profissionais, uma vez que nas provas organizadas pela Liga Portugal o aquecimento dos jogadores suplentes, quando não for possível atrás do árbitro-assistente 1, deve ser realizado para além da própria linha de baliza, não especificando a**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

regulamentação vigente que tenha de ser do lado desse árbitro-assistente;

- Cada equipa poderá manter em aquecimento ao mesmo tempo o máximo de 3 jogadores suplentes, pelo que compete aos treinadores fazerem a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação;
- Se a equipa dispuser de um preparador físico, este pode sair do seu "Banco dos Técnicos/Suplentes" para ministrar o respetivo aquecimento aos jogadores;
- Antes do começo do jogo, o árbitro indicará às equipas (há essa obrigatoriedade) a zona onde os jogadores suplentes deverão fazer o seu aquecimento;
- Após uma equipa esgotar as substituições a que tem direito, o árbitro não deve consentir que os jogadores suplentes dessa equipa continuem a fazer quaisquer exercícios de aquecimento.

- Atendendo aos locais apresentados como possíveis para o aquecimento dos jogadores, é óbvio que as normas referidas nas alíneas anteriores podem permitir um melhor controlo por parte dos árbitros-assistentes, do árbitro, do 4° árbitro e dos árbitros-assistentes adicionais (se os houver) do comportamento de todos os jogadores suplentes em aquecimento e do espaço do campo utilizado por eles nesse período de tempo, uma vez que assim haverá sempre algum elemento da equipa de arbitragem com esse dever de fiscalização. Além disso, aquelas regras são aplicáveis em todos os jogos de qualquer categoria ou competição profissional ou não-profissional.

- A partir da época de 2011/2012, as "Leis do Jogo" passaram a incluir uma definição mais exata de "Pessoas Estranhas" e "Elementos Oficiais", no sentido de se conseguir uma maior facilidade de compreensão. Havia até então algumas referências a "Elementos Oficiais", mas não uma definição criteriosa da expressão em si. E assim:
  - <u>Pessoas Estranhas</u> – Qualquer pessoa que não conste da "Ficha Técnica" de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho, tal como um jogador expulso;
  - <u>Elementos Oficiais</u> – O treinador e outros elementos oficiais indicados na "Ficha Técnica" (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa.

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Com relação às definições expressas no Capítulo anterior, é conveniente apresentar algumas situações que poderão acontecer num jogo e em que sejam protagonistas "elementos estranhos/pessoas estranhas" e/ou "elementos oficiais".**

- **Se um "elemento estranho/pessoa estranha" entrar no terreno de jogo:**
  - **O árbitro deve interromper o jogo, mas não de imediato se o "elemento estranho/pessoa estranha" não tiver interferido no desenrolar do jogo, designadamente no que respeita ao desenvolvimento de alguma jogada ou à movimentação de jogadores (atacantes e/ou defensores);**
  - **Após a interrupção do jogo, o árbitro ordenará a sua saída do terreno de jogo e das suas imediações;**
  - **Caso o árbitro tenha interrompido o encontro, deverá recomeçá-lo com a execução de um lançamento de bola ao solo a executar no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.**

- **Se um "elemento oficial" entrar no terreno de jogo:**
  - **O árbitro deve interromper o jogo, mas não de imediato se o "elemento oficial" não tiver interferido no desenrolar do jogo, designadamente no que respeita ao desenvolvimento de alguma jogada ou à movimentação de jogadores (atacantes e/ou defensores) ou se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem";**
  - **Após a interrupção do jogo, o árbitro ordenará a sua saída do terreno de jogo e, se o seu comportamento for irresponsável, terá de expulsá-lo de imediato do terreno e das suas imediações;**
  - **Caso o árbitro tenha interrompido o encontro, deverá recomeçá-lo com a execução de um lançamento de bola ao solo a executar no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Nota:**

**Sem embargo de uma abordagem mais pormenorizada que se fará na Lei 5 (O Árbitro) sobre a definição de "comportamento irresponsável", o qual não se encontra plasmado nas "Leis do Jogo", poderemos contudo descrevê-lo neste contexto, sem ferir o que está subjacente nas referidas "Leis do Jogo" como "uma falta de cuidado sem medição das consequências do ato praticado" ou "uma imprudência total, aliada a uma falta de sentido de responsabilidade".**

- **A entrada em terreno de jogo de um "elemento oficial" pode significar uma atitude deliberada de cometer uma infração (dividida em várias "subinfrações" seguidas), muitas vezes (e a título de exemplo) com o objetivo de evitar um golo da equipa adversária. Nessas circunstâncias, há que entender a sua ação como de grande irresponsabilidade, passível de expulsão, podendo a mesma ser explicada em 3 fases:**
  - **Preciso instante em que entra no terreno de jogo (atitude deliberada);**
  - **Tentativa frustrada ou não de evitar que a bola entre na baliza da sua equipa;**
  - **Momento exato em que toca ou não na bola, conseguindo ou não os seus propósitos.**

  **Nota:**

  **Neste caso apresentado, o local onde a bola se encontrava é o mesmo local da interferência desse "elemento oficial", porque no momento em que ele toca na bola o árbitro deve interromper o jogo.**

- **Se após a obtenção de um golo, o árbitro se aperceber antes do jogo recomeçar (só por si ou por indicação/comunicação dos seus árbitros-assistente, do 4º árbitro ou até dos árbitros-assistentes adicionais, se os houver), de que uma pessoa se encontrava a mais dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi marcado, deve:**
  - **Invalidar o golo assim obtido, se:**
    - **A pessoa a mais era um "elemento estranho" e teve interferência no desenvolvimento do jogo ou na movimentação dos jogadores;**
    - **A pessoa a mais era um jogador (suplente ou substituído) ou um "elemento oficial" da equipa que marcou o golo.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Validar o golo assim obtido, se:
  - A pessoa a mais era um "elemento estranho" e não teve interferência no desenvolvimento do jogo ou na movimentação dos jogadores;
  - A pessoa a mais era um jogador (suplente ou substituído) ou um "elemento oficial" da equipa que sofreu o golo.

- **Antes do início do jogo, os delegados das equipas indicarão ao árbitro os nomes e os números da camisola dos capitães e subcapitães efetivos que os substituirão nessas funções no caso de aqueles abandonarem o encontro por qualquer motivo.** Compete igualmente aos mesmos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os subcapitães no exercício das suas funções.

- **Os capitães de equipa são os únicos jogadores qualificados para representarem os seus clubes durante o jogo junto da equipa de arbitragem, e também os únicos que podem tomar parte no sorteio. Acresce que não têm quaisquer privilégios especiais, mas são responsáveis pelo comportamento das suas equipas.**

- São <u>Direitos</u> dos Capitães de Equipa:
  - Dar instruções aos seus jogadores;
  - Solicitar do árbitro, respeitosamente, qualquer esclarecimento sobre as ocorrências do jogo.

  <u>Nota:</u>
  O capitão de equipa, apesar de responsável pela conduta da sua equipa, não goza de direitos especiais.

- São <u>Deveres</u> dos Capitães de Equipa:
  - Respeitar e fazer respeitar as determinações dos árbitros;
  - Observar e fazer observar as normas da lealdade e correção para com os adversários e demais intervenientes no jogo;
  - Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus companheiros, ou em que eles sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

  <u>Nota:</u>

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**É obrigatório o uso de uma braçadeira por parte dos capitães de equipa para os identificar perante os árbitros e os destrinçar dos restantes jogadores.**

- **Os poderes do jogador indicado ao árbitro para desempenhar as funções de capitão, apenas poderão ser transferidos para o subcapitão quando, por qualquer motivo, o mesmo tenha que abandonar o terreno de jogo, mas deste facto deverá dar conhecimento ao árbitro. Se o mesmo sair por lesão, e desde que fique no campo de visão do árbitro, não necessita de delegar os seus poderes.**

- **Relativamente ao parágrafo anterior, atente-se numa circunstância que pode acontecer num encontro: o capitão de uma equipa saiu do terreno de jogo por efeito de uma lesão, havendo necessidade de se encaminhar para a sua cabina. Em consequência, o jogador indicado na "Ficha Técnica" como subcapitão de equipa assumiu aquelas funções. Entretanto, o capitão inicial regressou ao jogo, mas não pretendeu reassumir o cargo que desempenhava antes de se lesionar. Esse capitão de equipa tem a prerrogativa de não querer voltar a desempenhar as funções, mas nessa circunstância terá de dar conhecimento ao árbitro. Não sendo esta uma matéria que se encontre espelhada nas "Leis do Jogo", há que referir que a referida obrigatoriedade resulta de toda a jurisprudência feita de há muito sobre as funções que um qualquer capitão de equipa desempenha num jogo.**

- **Os jogadores lesionados podem regressar ao terreno de jogo por qualquer ponto das linhas laterais ou de baliza, desde que a bola não esteja em jogo. Se o jogo estiver a decorrer, o jogador não poderá reentrar no terreno pela linha de baliza. Não se está em presença de uma forma de recomeço de jogo. Em quaisquer das circunstâncias mencionadas, só o poderá fazer após receber autorização do árbitro.**

- **Todos os jogadores de campo devem conservar-se, regra geral, dentro do retângulo de jogo durante o decorrer do desafio. Todavia, quando um qualquer jogador ultrapassar acidentalmente as linhas delimitadoras do campo em jogada normal em que intervenha, procurando unicamente jogar a bola ou dar desenvolvimento a um lance, não é considerado infrator e não deve ser entendido como o tendo abandonado sem autorização do árbitro, já que isso é considerado como fazendo parte de uma ação de jogo/desenrolar do lance.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se uma equipa iniciar o jogo com um número incompleto de jogadores efetivos, os retardatários poderão entrar para jogar até que o árbitro tenha apitado indicando o fim do jogo, mas unicamente se estiverem inscritos nessa qualidade na "Ficha Técnica". Este procedimento é igual quando se trata de jogadores suplentes. Não se considera aqui o processo da marcação de pontapés de grande penalidade para se encontrar um vencedor, que não pode ser considerado como fazendo parte do encontro.**

- **Se antes do início de um jogo, o delegado de uma equipa quiser apresentar declaração de protesto com a alegação de que determinado jogador da outra equipa está mal inscrito na Federação, Liga ou Associação Distrital/Regional, o árbitro não lhe deve facultar o "Relatório do Jogo" para esse fim, atendendo a que a qualificação dos jogadores em termos contratuais não é da sua responsabilidade.**

- **Se uma equipa ficar num determinado momento a jogar com menos de 7 jogadores, devido a um ou mais dos seus elementos terem abandonado deliberadamente o terreno de jogo, deve esclarecer-se que o árbitro não é obrigado a interromper o encontro, podendo aplicar a "Lei da Vantagem", se for caso disso. Todavia, o árbitro não poderá recomeçar o desafio depois de a bola ter deixado de estar em jogo (por qualquer circunstância) se uma das equipas não tiver o número mínimo de jogadores previstos regulamentarmente.**

- **Um jogador integrante de uma equipa que só tem em jogo 7 elementos é forçado a abandonar o terreno para receber assistência médica. O árbitro deverá ter o jogo interrompido até que o jogador em causa tenha recebido o necessário tratamento e regresse ao campo. Caso o jogador não consiga voltar a jogar, ou o encontro estiver interrompido por tempo superior ao definido nos regulamentos aplicáveis em cada competição, o árbitro dará o desafio por terminado por efeito da inobservância do número mínimo de jogadores obrigatórios em campo.**

- **Com relação ao mencionado no parágrafo anterior, se o árbitro verificar que a lesão é grave (por exemplo, uma perna partida, problemas musculares, etc), ou se for informado pelo responsável médico do clube que o jogador não tem**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

possibilidade de recuperar, não tem necessidade de esperar o tempo indicado, dando de imediato o jogo por findo.

- **É admissível que em qualquer jogo participem jogadores com deficiências auditivas e de fala (com maior ou menor grau de deficiência). No entanto, os árbitros devem mencionar nos seus "Relatórios do Jogo" se esse facto lhes trouxe quaisquer dificuldades para a direção da partida.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

(1) Na hora em que este livro entra na fase de composição e paginação, a Federação Portuguesa de Futebol ainda não tinha definido quais os jogos e competições de jovens em que a medida das "substituições livres/ilimitadas" poderia ser implementada ou tão pouco se a iria aprovar para que pudesse ser aplicada a partir da época 2015/2016.

# LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*Os pitons*
*Só são bons*
*Com a lama e co'a herva a crescer.*
*As travessas*
*Pedem messas*
*E começam então a dizer:*

*O meu pobre sapateiro*
*Não põe bicos nem biqueiras,*
*Pois que a lei não lh'o consente.*
*E a travessa deve ter*
*A largura p'ra não ser*
*A homicida da gente.*

*Pois dizia o sapateiro*
*Do foot-ball um freixeiro,*
*No "menor" a quatro tons.*
*Que a gente nunca perdia,*
*Nem nunca mais perderia*
*Com as botas com pitons.*

- **O equipamento usado pelos jogadores não deve, em nenhum caso, ser considerado perigoso para eles próprios ou para os outros colegas e adversários. Neste princípio de segurança incluem-se todos os tipos de joias.**

- **O equipamento básico obrigatório de um jogador é composto das seguintes peças separadas:**
  - **<u>Camisola ou camisa com mangas</u> - Se o jogador usar uma camisola interior, a cor das mangas deve ser a mesma da cor predominante das mangas da camisola ou camisa;**
  - **<u>Calções</u> - Se o jogador usar calções interiores ou "collants", estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções;**

- **Meias - Se for aplicada externamente fita adesiva sobre esta parte do equipamento, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é posta;**
- **Caneleiras;**
- **Calçado (botas de futebol ou ténis).**

- **Atendendo entretanto à realização de uma experiência-piloto que durou 2 anos, constatou-se que não existiam indicações que justificassem a proibição de proteções de cabeça, desde que as restrições de "design" das mesmas, definidas expressamente para essa experiência-piloto, fossem cumpridas. E assim as "Leis do Jogo", a partir da época 2014/2015, passaram a explicitar concretamente as características a que devem obedecer as referidas proteções de cabeça. Tal enquadra-se naquilo que é designado por "Equipamento Suplementar".**

- **Ora, para além do equipamento básico obrigatório, um jogador pode utilizar equipamento de proteção com o objetivo concreto de se proteger fisicamente, desde que o mesmo não venha a constituir qualquer perigo para si próprio ou para qualquer outro jogador (colega ou adversário).**

- **Está expresso na Lei de uma forma muito clara que o árbitro terá de inspecionar todo e qualquer equipamento suplementar e confirmar que não é perigoso.**

- **Se todo o equipamento inspecionado antes do jogo e considerado não perigoso pelo árbitro, se tornar perigoso no decurso do desafio ou até venha a ser utilizado de uma forma perigosa, será proibida a sua utilização por parte de qualquer jogador, devendo o árbitro tomar as medidas necessárias.**

- **Conforme já se explicitou no 1º parágrafo, os jogadores não podem usar qualquer equipamento que ponha em perigo a sua integridade física e a dos restantes jogadores (colegas ou adversários). Tem sido possível assistir ultimamente ao uso por parte de alguns jogadores de equipamento protetor mais moderno, nomeadamente protetores para a cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, confecionadas de materiais maleáveis, leves e acolchoados, os quais são permitidos pelo facto de não serem considerados perigosos. Outro acessório usado por alguns jogadores são os óculos desportivos, geralmente convencionados de plástico não rígido, silicone ou de**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

outro material similar, que também são considerados seguros e como tal aceites.

- De acordo com esta Lei, os jogadores são proibidos de usar qualquer tipo de joias (colares, anéis, brincos, fitas/pulseiras em couro ou plástico), nem mesmo quando esses adereços estejam cobertos com fita adesiva, porque não são necessários para jogar e podem causar lesões. Está comprovado que a fita adesiva não oferece uma proteção adequada e eficaz. Elas são potencialmente perigosas tanto para os seus portadores como para os outros jogadores (colegas ou adversários). Mesmo que os artigos referidos acima estejam devidamente tipificados na Lei, devendo portanto ser do conhecimento de todos os intervenientes, os árbitros devem avisar antecipadamente os responsáveis das equipas deste tipo de proibições, a fim de se evitarem problemas de "última hora".

- Com referência ao explicitado no parágrafo anterior, é importante reter que os jogadores devem ser inspecionados antes do início do encontro, bem como os suplentes antes de entrarem em jogo. As sanções técnicas e disciplinares em caso do seu incumprimento são referidas em parágrafo adiante.

- Há características a que devem obedecer as proteções de cabeça e que aqui ficam explanadas:
  - Ser pretas ou da cor principal da camisola/camisa com mangas, desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor;
  - Estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador;
  - Estar separadas da camisola;
  - Não constituir qualquer perigo (em menor ou maior grau) para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador, devendo atender-se por exemplo ao mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço;
  - Não ter partes/peças que se destaquem da superfície (elementos salientes).

    <u>Notas:</u>

    1) As novas tecnologias permitem tornar o futebol mais seguro para os jogadores que usam aquelas proteções, pelo que os árbitros dever-se-ão mostrar tolerantes quando as mesmas são usadas em particular pelos jogadores jovens;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

2) **A partir da época 2006/2007 passou a estar devidamente explicitado na Lei que o equipamento básico obrigatório de um jogador é constituído por peças separadas. Tal significa de uma forma clara que esse equipamento básico obrigatório consiste em peças de vestuário individuais, pelo que, por exemplo, a camisola ou camisa com mangas e os calções não podem estar unidos seja de que forma for;**
3) **Os guarda-redes estão autorizados a usar calças compridas (de tipo desportivo/fato de treino) em vez de calções, como parte integrante do seu equipamento básico, desde que o estado do terreno ou as condições meteorológicas o aconselhem, sem que para isso necessitem de solicitar autorização ao árbitro. As referidas calças não se podem confundir com o equipamento utilizado pela equipa adversária;**
4) **Relativamente às camisolas interiores (mangas), calções interiores ou "collants", quando se refere que a sua cor deve ser da mesma cor predominante das mangas da camisola ou camisa e dos calções, pretende-se que haja consistência entre as cores visíveis dessas peças do equipamento dos jogadores, evitando-se assim quaisquer confusões para os outros jogadores e elementos da equipa de arbitragem;**
5) **No que concerne às fitas adesivas, constatou-se que alguns jogadores estão a usar quantidades excessivas desse material por fora das meias. Ora, sabendo-se que a fita adesiva pode ter inúmeras cores, alterando assim completamente a aparência das meias, foi necessário legislar no sentido de uniformizar que a cor da fita adesiva deve ser igual à da parte da meia em que é aplicada. Se não houvesse tal obrigatoriedade, poderiam ocorrer situações de confusão visual, nomeadamente para os árbitros-assistentes que podem necessitar de olhar para as meias para determinar quem jogou pela última vez a bola antes dela ter saído do terreno de jogo;**
6) **Em 2011.03.15 foi efetuado um esclarecimento pela FIFA no que respeita ao uso das denominadas "golas" por parte dos jogadores, referindo em concreto que os membros do "International Football Association Board" confirmaram que esse tipo de adereço para aquecer o pescoço pode ser perigosa e logo contraria a regra que refere que "o equipamento usado pelos jogadores não deve, em nenhum caso, apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

os outros". Por consequência, e se as "golas" podem ser perigosas, não é permitido o seu uso.

- Quanto às Caneleiras:
  - Devem ser inteiramente cobertas pelas meias;
  - Devem ser confecionadas de borracha, plástico ou de um material similar adequado (poliuretano, por exemplo);
  - Devem oferecer um grau de proteção suficiente e apropriado.

  Nota:
  A Lei não especifica quais as dimensões e espessura que devem ter as caneleiras, salvaguardando unicamente que o grau de proteção que oferecem para as pernas dos jogadores deve ser apropriado.

- Em termos das cores dos equipamentos dos jogadores de ambas as equipas, há que ter atenção ao seguinte:
  - As duas equipas terão de usar equipamentos com cores que se distingam facilmente entre si e também do árbitro e árbitros-assistentes;
  - Cada guarda-redes deve usar um equipamento com cores que o distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros-assistentes. Todavia, o árbitro autorizará que o jogo se realize se a cor das camisolas dos dois guarda-redes for igual e se, por qualquer motivo, nenhum deles tiver uma camisola de cor diferente.

- Quando os dois clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil destrinça, mudará de equipamento o proprietário do campo (clube visitado) ou aquele que jogar nessa qualidade. Utilizará o seu equipamento secundário/alternativo que se deverá encontrar homologado pela entidade organizadora. Se o jogo for realizado em campo neutro/neutralizado, mudará o clube de filiação oficial mais recente, contando-se para esse efeito a data da inscrição pela primeira vez em provas oficiais. A expressão "campo neutro/neutralizado" não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade de utilização do campo por motivo de obras ou outras".

- Se houver equipamentos dos jogadores que se confundam com os da equipa de arbitragem, compete a uma das equipas mudar de equipamento, não estando todavia regulamentado qual a que o deverá fazer. Deve entretanto

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

referir-se que nas competições profissionais organizadas pela Liga Portugal, é a equipa visitante que deverá utilizar o seu equipamento alternativo, se necessário, de entre o número ilimitado de equipamentos alternativos que os clubes poderão usar em cada época desportiva.

- Sempre que se verificar uma qualquer infração a esta Lei:
  - O jogo não deve necessariamente ser interrompido;
  - O jogador infrator deve ser "convidado" e instruído pelo árbitro a deixar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento;
  - O jogador infrator 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 (por solicitação do árbitro) para corrigir alguma peça do seu equipamento, não poderá regressar ao jogo sem que a mesma tenha sido previamente vistoriada por um elemento da equipa de arbitragem (árbitro-assistente, 4º árbitro ou pelo próprio árbitro). Além disso, só poderá reentrar no jogo após ter recebido a devida autorização por parte do juiz da partida;
  - 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, sendo muito mais habitual que o faça pela linha lateral. No entanto, e mesmo que isso seja raro, a reentrada em campo desse jogador pode ser feita pela linha de baliza, caso tenha sido o árbitro a inspecionar/vistoriar o seu equipamento nessa parte do campo.

- Um jogador que tiver deixado o terreno de jogo por ter infringido esta Lei e que regresse ao terreno de jogo sem prévia autorização do árbitro, deve ser sancionado em termos disciplinares com uma advertência. No caso de reentrada sem autorização, e se o árbitro interromper o jogo, este terá de ser recomeçado, após a advertência do jogador, com a execução de um pontapé-livre indireto contra a equipa do infrator, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção do desafio, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- A Lei define que os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrarem em jogo. Se durante o jogo se descobre que um jogador usa uma peça de vestuário não autorizada ou uma joia, o árbitro deve:

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Informar o jogador que deve retirar o artigo em questão;
- Ordenar a saída do jogador do terreno de jogo, na próxima interrupção do encontro, se ele não pode ou não quis retirá-lo;
- Advertir o jogador em questão se ele se recusar a obedecer ou se se vier a descobrir que o continua a usar depois de ter recebido ordens para o retirar.

<u>Nota:</u>
Se o árbitro tiver de interromper o jogo para advertir o jogador (infrator), será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, a executar no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Particularizando o mencionado no parágrafo anterior, se numa substituição um jogador entrar em campo sem caneleiras, o árbitro convida-o a deixar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento. O jogador infrator deve deixar o terreno de jogo na próxima interrupção, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento.

- De acordo com o explicitado na Decisão 1 do "International Football Association Board", o equipamento básico obrigatório de um jogador "não pode conter *slogans*, mensagens ou imagens políticas, religiosas ou pessoais". Para além disso, "a equipa de um jogador cujo equipamento básico obrigatório contenha *slogans*, mensagens ou imagens políticas, religiosas ou pessoais, será sancionado pela organização da competição ou pela FIFA".

- A mesma Decisão 1 do "International Football Association Board" refere ainda, no que concerne à roupa interior que os jogadores podem usar, que "os jogadores não estão autorizados a exibir *slogans*, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante". Complementa-se o seu texto da seguinte forma: "Qualquer jogador/equipa que exiba roupa interior que contenha *slogans*, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante será sancionado pela organização da competição ou da FIFA". Se isso acontecer, o árbitro deverá mencionar no "Relatório do Jogo" os factos observados.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Nota:**

**Esta norma veio tornar coerente o tipo de mensagens ou declarações proibidas nos equipamentos exteriores e nas camisolas interiores, para que se entenda que não pode haver qualquer distinção entre as referidas peças do equipamento de um jogador.**

- **As determinações seguintes são aplicáveis, em termos genéricos, em qualquer escalão e competição, sendo contudo bastante mais desenvolvidas nos quadros finais constantes desta Lei:**
  - **A publicidade nas camisolas dos jogadores deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola ou camisa com mangas) e não pode ter qualquer efeito crítico para jogadores, árbitros, árbitros-assistentes, dirigentes, técnicos e espetadores;**
  - **As camisolas poderão exibir na parte de trás (costas) o nome abreviado do jogador, em letras de 10 cms de altura, por cima do respetivo número, e devem ter mangas;**
  - **A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas, facultando-se, no entanto, a sua aplicação nos calções;**
  - **Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas. No caso de difícil leitura, os números terão de ser colocados sobre um retângulo de fundo branco.**

- **Caso um jogador dispa a sua camisola e o árbitro verifique que ele usa uma exatamente igual por baixo, deve adverti-lo de imediato por comportamento antidesportivo, atendendo a que essa atitude do jogador tem de ser entendida como uma tentativa de o ludibriar.**

- **O árbitro deverá chamar a atenção dos jogadores que não usem a camisola por dentro dos calções e quando as meias estejam caídas. Existem, todavia, camisolas "cintadas", não sendo obrigatório nesse caso que as mesmas estejam dentro dos calções. Ele controlará também o uso das caneleiras e de outros objetos que possam molestar os adversários.**

- **O jogador ou jogadores que se apresentem em campo sem o respetivo número de identificação, aplicado nas costas da camisola, não poderão tomar parte no jogo. Em casos perfeitamente justificados e excecionais, considerados como de força maior, o árbitro poderá permitir que os jogadores atuem sem números nas camisolas, sendo essa a única exceção quanto à obrigatoriedade das**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

camisolas estarem numeradas. Esta autorização constará obrigatoriamente do "Relatório do Jogo" a elaborar pelo árbitro.

- Igualmente só em casos excecionais, considerando-se que possam existir anomalias para além da falta dos números nas camisolas, e atendendo a que o "interesse geral" é o da realização do jogo, poderá o árbitro autorizar que participem no encontro jogadores cujos equipamentos não satisfaçam integralmente as determinações e disposições da Lei. Ao dar-se um caso desses, deverá o árbitro registar no "Relatório do Jogo" todas as circunstâncias que motivaram tal autorização, mas deverá fazê-lo o mais pormenorizadamente possível à entidade organizadora e que terá competência para julgar.

- Por decisão da Comissão de Arbitragem da FIFA, caso a cor das camisolas dos dois guarda-redes seja a mesma e nenhum deles puder mudá-la, o árbitro não pode interferir.

- Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue (Instruções suplementares para árbitros, árbitros-assistentes e quartos-árbitros, FIFA 2005). Caso isso aconteça por efeito de uma jogada/lance em que ele tenha sido interveniente, o árbitro obrigá-lo-á a sair imediatamente do terreno de jogo para mudar essa peça do seu equipamento.

- Num choque fortuito com um adversário, se um jogador perder acidentalmente uma bota e de seguida jogar a bola e/ou marcar um golo (num movimento natural da jogada/lance), este tem de ser considerado como válido, porque a perda da bota foi ocasional, tendo jogado/pontapeado a bola de imediato, embora descalço, após a perda de bola ocasional. O lance/jogada em si não é passível de ser punido pelo árbitro, porque não existe qualquer falta/infração.

- O capitão de equipa tem de usar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento que o distinga dos seus colegas e que também facilmente o identifique perante os elementos da equipa de arbitragem. Não é permitido o uso de braçadeiras por outros quaisquer jogadores, nem o uso de braçadeiras de outra natureza.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

<u>Notas:</u>

1) **De acordo com a regulamentação vigente nas Provas Nacionais da FPF, existe a permissão do uso de braçadeiras ("fumos negros") em memória de jogadores, técnicos ou dirigentes do clube falecidos, desde que as equipas, com a devida antecipação, a solicitem e obtenham a devida autorização por parte da Federação Portuguesa de Futebol;**
2) **O Regulamento de Competições da Liga Portugal permite, no número 2 do seu Artigo 43°, que possam ser usadas pelos jogadores braçadeiras de outra natureza, desde que haja uma prévia autorização concedida pela Comissão Executiva da Liga Portugal.**

- **Ao contrário do que acontece em alguns jogos de clubes e seleções no que respeita ao uso de algumas novas tecnologias por parte das equipas de arbitragem (SCA-Sistema de Comunicação-Áudio, por exemplo), é expressamente proibido a utilização de quaisquer sistemas de comunicação eletrónicos entre jogadores e/ou equipas técnicas.**

- **Em face das alterações verificadas nas "Leis do Jogo" no seguimento da reunião de Fevereiro de 2015 do "International Football Association Board", foi consignado nesta Lei que o recurso por parte dos jogadores aos "Sistemas Eletrónicos de Desempenho e Monitorização (SEDM)" nos jogos em que participam para controlarem e melhorarem os seus desempenhos ficou aprovado, sendo que há determinados critérios e obrigações que devem ser respeitados aquando da sua implementação. E assim:**
  - **Sendo certo que o "International Football Association Board" permitiu doravante a utilização global desses dispositivos eletrónicos, por terem demonstrado grandes benefícios em matérias importantes como a medicina desportiva, qualquer decisão final quanto ao uso ou não de um "Sistema Eletrónico de Desempenho e Monitorização (SEDM)" é da exclusiva responsabilidade da Federação Nacional, Liga Profissional ou da entidade organizadora de qualquer competição (nacional ou internacional);**
  - **Nenhum sistema disponível pode constituir qualquer perigo para os jogadores (utilizadores, colegas da mesma equipa ou adversários) ou elementos da equipa de arbitragem (árbitro / árbitros-assistentes / 4° árbitro / árbitros-assistentes adicionais);**
  - **Durante o desenrolar do jogo em que o "Sistema Eletrónico de Desempenho e Monitorização (SEDM)" esteja em funcionamento, é proibido a quaisquer elementos dos "Bancos dos Técnicos/Suplentes" receber ou usar, em tempo real, na "Área Técnica" as informações e dados**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

que sejam transmitidos e enviados desses dispositivos pelos jogadores que os estiverem a utilizar.

Nota:
Encontra-se neste momento em estudo pelo "International Football Association Board (IFAB)", em colaboração com a FIFA, um programa de qualidade técnica para categorizar e avaliar os "Sistemas Eletrónicos de Desempenho e Monitorização (SEDM)" disponíveis no mercado, com o objetivo primordial de definir os respetivos critérios de qualidade no sentido de garantir que os dados fornecidos durante a sua utilização nos jogos se afiguram fiáveis e exatos.

- Há várias normas exclusivamente de índole regulamentar que são diferentes consoante as competições sejam disputadas no âmbito da Liga Portugal (profissional) ou Federação Portuguesa de Futebol (não profissional). É esse normativo que se resume nos quadros seguintes, nas partes consideradas como mais relevantes:

| LIGA PORTUGAL (Competição Profissional) |
|---|
| Numeração das Camisolas e Calções de Jogadores:<br>1) As camisolas e calções dos jogadores serão obrigatoriamente numerados de acordo com as seguintes regras:<br>▪ A numeração das camisolas é feita nas costas, de forma bem visível, devendo, para esse fim, ser colocada em caixa de cor diferente quando as cores, ou o padrão, do equipamento assim o exijam;<br>▪ A numeração dos calções é feita na parte frontal, direita ou esquerda, em cor diferente dos mesmos;<br>▪ Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 25 cm de altura e nos calções, pelo menos, 10 cm de altura;<br>▪ Os números nas camisolas e nos calções devem obedecer ao modelo aprovado (*design e lettering*) pela Liga Portugal e conter o seu logótipo com as áreas de 10 cm² e 2,5 cm², respetivamente, salvo se existir logótipo do patrocinador principal da competição e a sua colocação vier a ser determinada pela Comissão Executiva;<br>▪ Com exceção do nº 1, que deve ser exclusivamente atribuído aos guarda-redes, todos os outros números podem ser atribuídos aos demais jogadores.<br>2) Além do previsto (…) do número anterior, é também autorizada |

AMARELO, VERMELHO E CORO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**facultativamente a inscrição dos números na frente das camisolas, desde que não ultrapassem os 10 cm de altura;**

3) **Só em casos excecionais que não prejudiquem o normal desenrolar do jogo, devidamente justificados pelo árbitro no seu "Relatório do Jogo", poderá este permitir que participem ou continuem em jogo jogadores que não se encontrem nas condições aludidas no nº 1, considerando-se com atos de conduta incorreta, a falta, troca e arrancamento de números.**
4) **É autorizada a inscrição, nas costas da camisola, do nome abreviado do jogador, em letras de 10 cm de altura, acima ou abaixo do número.**

**<u>Publicidade nos equipamentos:</u>**

A) **É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições da Liga, sem limite de patrocinadores.**

**(…)**

B) **A publicidade pode ser colocada:**
   - **Na frente e atrás da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;**
   - **Na manga esquerda da camisola;**
   - **Nos calções, na parte posterior dos mesmos à altura da cintura e/ou na parte da frente da perna esquerda sobre o logótipo ou marca do fabricante.**

C) **É proibida a exibição de quaisquer *slogans*, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regulamentarmente previstos, independentemente do seu suporte.**

D) **Em qualquer caso, a área da publicidade não pode exceder:**
   - **Na parte da frente da camisola, 600 cm²;**
   - **Na parte de trás da camisola, 450 cm², podendo o clube optar por colocar publicidade acima e abaixo do número da camisola, desde que a soma das duas áreas não exceda 450 cm²;**
   - **Na manga esquerda da camisola, 100 cm²;**
   - **Nos calções, na parte posterior do calção, 220 cm², e na parte da frente da perna esquerda, 120 cm².**

E) **A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros-assistentes, dirigentes, técnicos e espetadores.**

F) **Além da publicidade é autorizada a aposição do nome ou marca do fabricante do equipamento, numa área que não exceda 20 cm², em cada peça do**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**equipamento, incluindo a camisola interior.**

**Emblemas Oficiais:**

1) **É obrigatória a inclusão do emblema do clube, que pode constar apenas uma vez na camisola, no calção e em cada meia, e deve respeitar as dimensões e lugares seguintes:**
   - **Camisola: no máximo 100 cm² na frente da camisola, à altura do peito;**
   - **Calções: no máximo 50 cm² na frente da perna esquerda ou direita;**
   - **Meias: no máximo 50 cm² sobre cada uma das meias, num lugar à escolha;**
2) **O nome do clube, ou uma abreviatura deste, pode constar, uma única vez, na frente da camisola, nas costas da camisola, no calção e em cada uma das meias, nas seguintes condições:**
   - **Na frente da camisola, calções e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola;**
   - **Os caracteres não podem exceder os 12 cm de largura e 2 cm de altura, com exceção da inscrição nas costas da camisola abaixo do número de jogador, onde a altura não pode exceder 7,5 cm;**
   - **O grafismo pode ser escolhido livremente.**
3) **Para além do número oficial, podem constar inscrições alusivas, designadamente ao título de campeão e/ou de multivencedor, as quais não devem conter qualquer tipo de publicidade e mensagem comercial e estão sujeitas a prévia autorização da Comissão Executiva da Liga Portugal.**
4) **O clube campeão da I Liga deverá utilizar um emblema alusivo à conquista do referido campeonato, aposto na zona frontal da camisola, entre o emblema do clube e o logótipo da marca desportiva fornecedora do equipamento, não devendo ultrapassar a dimensão de 50 cm².**
5) **A imagem do emblema será aprovada pela Comissão Executiva da Liga Portugal, sendo obrigatória a sua utilização.**
6) **(…).**
7) **É obrigatória a colocação, na manga direita das camisolas, do logótipo da Liga, com o tamanho de 100 cm², o qual deverá ser cosido ou estampado, sem prejuízo de, em sua substituição figurar o logótipo do patrocinador principal da competição ou de outros patrocinadores, caso a sua colocação venha a ser determinada pela Comissão Executiva da Liga Portugal.**
8) **Não é permitida a colocação de qualquer outro logótipo ou símbolo publicitário na manga direita das camisolas, além dos referidos no número anterior.**

AMARELO/VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

9) (…).

**FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL (Competição Não Profissional)**

**Requisitos dos Equipamentos:**

1) Cada clube participante num jogo do Campeonato (…) encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do clube adversário.
2) O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.

(…).

3) Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

**Numeração:**

A) A camisola dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato (…) deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
   - É obrigatória a numeração nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
   - Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
   - Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, e nos calções, pelo menos, 10 cm;
   - As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número.

**Publicidade nos Equipamentos:**

1) É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 4 patrocinadores.
2) A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF (…);
3) A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
   - Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 $cm^2$;
   - Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 $cm^2$;
   - Nas mangas das camisolas, até 100 $cm^2$;
   - Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 $cm^2$;
   - Na parte da frente da perna esquerda, sob o logótipo ou marca do

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

fabricante, com uma medida até 120 cm².

4) Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior;

(…).

<u>Emblemas Oficiais:</u>

1) Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do clube.
2) Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
   - 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
   - 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
   - 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.
3) Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
4) Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve constar apenas por uma vez em cada peça do equipamento.
5) Os clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou a sua abreviatura nas camisolas, nos calções e nas meias, respeitando o seguinte:
   - Medidas máximas de 12 cm de largura e de 2 cm de altura;
   - Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

<u>NOTA FINAL:</u>

Estas são algumas regras que fazem parte da regulamentação vigente na Liga Portugal e Federação Portuguesa de Futebol. Podem contudo ser também aplicadas, total ou parcialmente, nas Associações Distritais/Regionais, pelo que se aconselha aos árbitros que atuam nos seus campeonatos que tomem o devido conhecimento de todos os regulamentos em vigor.

# LEI 5 – O ÁRBITRO

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*Apezar de longos dias, longos anos decorridos*
*Não me foge dos sentidos,*
*Nem da pinha se varreu.*
*Essa tarde em que arbitrei um enorme desafio,*
*Era o rei do assobio,*
*Mas a vítima era eu*

*Comecei a certa altura, por expulsar um cidadão*
*Por me faltar ao respeito,*
*Pois eu não era um paspalho.*
*Arrependido que estou dessa minha decisão,*
*Pois que a expulsão do sujeito*
*Pôz-me os ossos num frangalho.*

*Dizem que sou soberano, que no campo só eu mando*
*E que as ordens que vou dando*
*Não precisam discussão.*
*'Té aqui está muito certo. De repente jogadores,*
*Polícias, espectadores*
*Embrulham-se em confusão.*

*Bem apito mas não ouvem, porque nessa circunstância,*
*A minha insignificância*
*Fica ali bem demonstrada.*
*Sou agarrado por um homem que fazia dois de mim,*
*E que no meio do chinfrim*
*Me ferrou uma chapada.*

- **Trata-se, em primeiro lugar, de uma Lei estruturante, dado que as competências e responsabilidades dos árbitros são mencionadas nas 17 "Leis do Jogo" e são igualmente transversais às mesmas. Há uma interseção evidente entre todas as normas técnicas e disciplinares e demais instruções definidas em cada Lei que terão de ser respeitadas para que se verifique um**

**escrupuloso cumprimento das regras vigentes. As suas decisões, se tomadas com objetividade, ponderação e rigor, originarão necessariamente que o encontro decorra dentro de todos os parâmetros estabelecidos e que são obrigatórios.**

- **De acordo com o mencionado nesta Lei, o jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das "Leis do Jogo" num qualquer desafio para que tenha sido nomeado ou designado.**

- **O árbitro é, assim, dentro do retângulo de jogo, a autoridade desportiva suprema durante a sua realização, devendo, tanto os jogadores, como os dirigentes, técnicos e público, acatar as suas decisões sem discussão ou protesto.**

- **Em termos mais genéricos dos seus poderes e deveres, isto é, competências e obrigações que tem de observar, e sem embargo de capítulos mais desenvolvidos na explicação teórica nesta ou noutras Leis, o árbitro (qualquer árbitro) deve:**
  - **Velar pela aplicação das "Leis do Jogo";**
  - **Controlar o jogo em colaboração com os árbitros-assistentes e, se for caso disso, com o 4º árbitro (se houver) e até com os árbitros-assistentes adicionais (caso existam);**
  - **Assegurar que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2 (A Bola);**
  - **Assegurar que o equipamento dos jogadores satisfaz as exigências da Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores);**
  - **Assegurar a função de cronometrista e tomar nota dos incidentes do jogo;**
  - **Parar o jogo, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, à sua discrição, por qualquer infração às "Leis do Jogo";**
  - **Parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência relativas a acontecimentos exteriores, quaisquer que eles sejam;**
  - **Parar/interromper o jogo se, no seu entender, um jogador estiver seriamente lesionado e tomar medidas rápidas para que seja transportado para fora do terreno de jogo. Esse jogador lesionado só**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

poderá regressar ao terreno de jogo após o encontro ter sido recomeçado;

- Deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em sua opinião, um qualquer jogador só está ligeiramente lesionado;
- Fazer com que todo o jogador que esteja a sangrar (com maior ou menor grau de hemorragia ou maior ou menor grau de gravidade) deixe o terreno de jogo. O jogador só poderá regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro e depois deste se assegurar que a hemorragia terminou;
- Deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual foi cometida uma falta/infração possa vir a tirar uma vantagem e sancionar a falta/infração cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;
- Sancionar a falta/infração mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais do que uma falta/infração;
- Tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador que cometa uma falta/infração passível de advertência ou expulsão. O árbitro não é obrigado a atuar imediatamente, mas terá de o fazer na próxima interrupção do 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 por indicação dos seus árbitros-assistentes ou 4º árbitro (se houver) ou árbitros-assistentes adicionais (caso existam), no que respeita a incidentes que ele próprio não tenha podido 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 onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares que tomou contra jogadores e/ou elementos oficiais das equipas, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do fim do jogo.

AMARELO, VERMELHO E CÓD. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Em nenhuma parte do clausulado das "Leis do Jogo" se encontra uma definição pormenorizada de "comportamento irresponsável" ou "comportamento não responsável". Poderemos contudo descrevê-lo neste contexto, sem ferir o que está subjacente nas "Leis do Jogo" como "uma falta de cuidado sem medição das consequências do ato praticado" ou "uma imprudência total, aliada a uma falta de sentido de responsabilidade".

**Competirá pois aos árbitros, em função das atitudes a julgar, decidir sobre se qualquer comportamento deverá ser entendido como "irresponsável" ou "não responsável". E, se alguns comportamentos são fáceis de compreender para serem catalogados de "não responsáveis" ou "irresponsáveis", como por exemplo agressões, uso de linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros, outros haverá que não o serão, podendo originar interpretações desajustadas, ambíguas ou dúbias do tipo de comportamento protagonizado pelo prevaricador que, algumas vezes, até poderá não estar desconforme com o espírito das "Leis do Jogo".**

- **O árbitro terá então de avaliar todas as atitudes desses elementos oficiais, muitas vezes cometidas precipitadamente, sabendo que as suas decisões disciplinares deverão ter o devido suporte nas regras aplicáveis. O padrão de comportamento dos elementos oficiais não se pode revelar provocador nem ostensivo na contestação às decisões da equipa de arbitragem e por isso não pode ser sancionado ou tolerado. Há que intervir de imediato nessas circunstâncias, sem exceções, impondo uma disciplina consistente. As atitudes irresponsáveis têm sempre um impacto negativo nos restantes elementos do "Banco dos Técnicos/Suplentes" porque se revelam prejudiciais para o jogo. Ninguém exige que o comportamento dos elementos oficiais seja perfeito no "Banco dos Técnicos/Suplentes" ou na "Área Técnica", exigindo-se somente que respeite as obrigações vertidas nas "Leis do Jogo".**

- **A responsabilidade ética do árbitro:**
  - **O árbitro não elabora as "Leis do Jogo". A sua tarefa consiste somente, e enquanto juiz, na sua aplicação rigorosa. Mas ele é também um desportista que controla o jogo e que deve zelar sempre pela segurança de todos os intervenientes;**
  - **O árbitro não tem a tarefa de ensinar os jogadores a jogar futebol. Só se deve limitar à aplicação das Leis;**
  - **Não ter receio de tomar quaisquer decisões nos seus desempenhos, devendo atuar sempre no escrupuloso cumprimento das normas técnicas, das leis e regulamentos e das instruções que tiverem sido transmitidas pelas instâncias dirigentes;**
  - **Uma das suas tarefas é a de assegurar que nenhuma das equipas e nenhum dos jogadores venha a obter uma vantagem desleal em relação à equipa contrária e aos outros jogadores. É exigível uma absoluta imparcialidade, sabendo exercer a justiça;**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Ter comportamentos e atitudes de isenção nas suas funções de juiz, para que as suas decisões não se revistam de interpretações malévolas;**
- **Eximir-se de comentar, seja a que pretexto for, nem que o faça a título individual, em atos públicos ou privados, os desempenhos técnicos dos seus colegas;**
- **O árbitro deve desenvolver princípios de conduta pessoal absolutamente irrepreensíveis, porque enquanto verdadeiro juiz desportivo, está obrigado a padrões elevados de idoneidade, independência, competência, honestidade, dignidade, responsabilidade e integridade moral, mesmo quando não está no desempenho oficial das suas funções;**
- **O árbitro deve dedicar-se completamente ao jogo, no seu sentido mais amplo;**
- **O árbitro goza de determinados poderes discricionários, definidos pela própria Lei. Mas esses poderes têm que ser usados com discrição e imparcialidade;**
- **Outra das suas atribuições é trabalhar para que o jogo decorra normalmente, sem aspetos negativos da sua parte, que seja atrativo e não tenha casos inúteis;**
- **O árbitro não é um ator. Por isso, não tem necessidade de chamar a si as atenções. Deve esforçar-se para que o jogo decorra unicamente em respeito ao estipulado nas "Leis do Jogo";**
- **O árbitro desempenha um papel muito importante no terreno de jogo. A sua prestação é uma contribuição vital para o êxito de uma partida. Deve atuar com rigor, consistência e utilizando uma evidente uniformidade de critérios;**
- **O árbitro deve ter o máximo cuidado com a sua condição física. Esta, se for cuidada e feita com base num programa de treinos preparado, adaptado e supervisionado por técnicos especialistas, dá-lhe mais força, impede a fadiga, permite uma melhor recuperação do esforço, evita as lesões, estimula a confiança em si próprio, porque durante um jogo a tensão a que o árbitro está sujeito é enorme;**
- **A mesma preocupação deve ter o árbitro no que concerne à parte psicológica para que também nesse campo possa suportar o desgaste psíquico que essa sua atividade origina;**
- **Qualquer árbitro impõe-se num jogo pelo seu carácter equilibrado, intrépido e firme, pelos seus conhecimentos das regras e sua interpretação e aplicação, pela sua condição física e movimentação no**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

terreno de jogo, pelas suas atitudes perante os jogadores, pelos seus comportamentos ajustados em situações críticas, pela sua clarividência, pela sua forma de tratar quaisquer incidentes no terreno, pela sua tomada de decisões imparciais e corretas, sem se deixar influenciar por elementos externos e internos, pelo seu entendimento com os árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) e árbitros-assistentes adicionais (caso existam);

- O árbitro deve ter uma preocupação permanente de estudar e analisar tudo o que se relacione com as "Leis do Jogo" e Regulamentos, mantendo atualizados os seus conhecimentos técnicos. Dessa forma conseguirá trabalhar no sentido de saber interpretar o seu espírito. Só mesmo quem tenha compreendido o espírito das "Leis do Jogo" é que depois as pode aplicar de forma correta e eficaz dentro do campo. É preciso conhecer as razões pelas quais existem as Leis;
- O árbitro pode delegar certas funções nos seus árbitros-assistentes, mas a responsabilidade final recai inteiramente sobre ele;
- O árbitro é o único elemento do jogo a quem compete dar o sinal de recomeço do jogo, podendo fazê-lo por meio do seu apito ou por um gesto expressivo com a mão ou o braço;
- O árbitro nunca deve tomar qualquer atitude disciplinar de forma precipitada ou arrogante. Ao invés, terá de demonstrar confiança, tranquilidade e suficiente autodomínio;
- Não ter qualquer relacionamento ou vínculo contratual como atleta/praticante, técnico ou dirigente com clubes ou outras instituições/entidades ligadas ao futebol, independentemente da competição ou categoria em que esse clube participe;
- O árbitro deve, no espaço de uma fração de segundo, ver a falta/infração, julgar a intencionalidade com que é praticada ou não, analisar logo se há motivos para a sancionar, abstendo-se de a punir nos casos em que, fazendo-o, julgue ir favorecer a equipa que tiver cometido a falta/infração (princípio da "Lei da Vantagem"). É pois, poderemos dizê-lo, uma tarefa extremamente difícil e delicada.

- O árbitro tem autoridade e competência para revogar todas as decisões por si tomadas (técnicas e/ou disciplinares) se verificar, por ele próprio ou por indicação dos árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) ou árbitros-assistentes adicionais (caso existam), que são incorretas e atentatórias das "Leis do Jogo", mas unicamente desde que o jogo ainda não tenha recomeçado

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

ou terminado. De referir que em todos os casos, o árbitro mantém a plena autoridade para decidir sobre todos os factos relativos ao jogo.

- No caso de um árbitro ter terminado o jogo, em consequência de decisão por si tomada ao abrigo das "Leis do Jogo", nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo na sua direção.

- O árbitro, os árbitros-assistentes, o 4° árbitro e os árbitros-assistentes adicionais usarão um equipamento devidamente regulamentado, escolhido e aprovado pelas instâncias organizadoras da competição. A cor das camisolas será distinta da usada pelas equipas intervenientes.

- Nos equipamentos dos árbitros é interdita qualquer publicidade, com exceção do emblema do fabricante, com o tamanho máximo de 16 $cm^2$. Todavia, as Federações Nacionais podem autorizar a utilização de publicidade, nomeadamente no futebol profissional, de acordo com as normas definidas pela própria FIFA.

- O árbitro usará em cada jogo os seguintes apetrechos:
  - Apito;
  - Relógio-Cronómetro;
  - Lápis, lapiseira ou caneta;
  - Bloco-Notas para registo de advertências, expulsões ou outros incidentes;
  - Moeda;
  - Cartão amarelo e cartão vermelho.

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Notas:

1) Pode também utilizar no braço um aparelho-recetor de sinal vibratório e acústico, o qual se destina a receber sinais emitidos pelas bandeirolas dos árbitros-assistentes, quando estes acionam o sistema;
2) Em Portugal, nos jogos das competições profissionais e não-profissionais entre clubes, e em todas as partidas entre Seleções Nacionais (seja qual for a competição em disputa e o país em que se jogue), os árbitros, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) e árbitros-assistentes adicionais (caso existam) poderão usar dispositivos de comunicação eletrónica com auriculares e

microfones para comunicação entre si, habitualmente designados em Portugal por SCA (Sistema de Comunicação-Áudio).

- **Em relação à utilização do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), há que esclarecer os fatores imprescindíveis que devem ser tidos em conta para que a comunicação entre a equipa de arbitragem funcione na perfeição. E que são: o respeito comunicacional (organização e prioridades), o domínio da ansiedade e a clareza da mensagem.**
  - **<u>Respeito comunicacional</u> – Estando 4 ou 6 elementos "on-line" e em comunicação permanente, deve saber respeitar-se as prioridades do jogo e pensar duas vezes antes de entrar em linha (falar) nas situações de "não decisão";**
  - **<u>O domínio da ansiedade</u> - É compreensível, é normal, revela um grande espírito de equipa que todos os elementos da equipa de arbitragem queiram ajudar (bem) e o mais rápido possível quando acontecem determinados lances/jogadas de mais difícil ou complicada análise. Todavia, isso pode revelar-se extremamente prejudicial. Cada árbitro tem de perceber se, em cada momento do jogo, manter a calma e o silêncio não será a melhor ajuda. Essa é uma análise que tem de ser feita na hora (just in time);**
  - **<u>A clareza da mensagem</u> – A forma de comunicar é muito importante para o árbitro. Uma mensagem transmitida com determinação e de forma enérgica faz com que ele se sinta mais seguro e tranquilo para poder decidir. Se qualquer elemento que tem de comunicar não tem a certeza do que efetivamente ocorreu é preferível ficar calado, sem qualquer intervenção. Qualquer mensagem deve conter frases e palavras curtas, sintéticas mas inequívocas.**

- **Mas se estes são fatores imprescindíveis no trabalho da equipa de arbitragem, podem conjugar-se outros aspetos, tidos como importantes. E assim:**
  - **<u>Respeitar as zonas de intervenção de cada um</u> – Há que saber esperar que cada um dos outros árbitros comunique aquilo que o árbitro principal sentiu necessidade de transmitir mas que não aconteceu na sua área de jurisdição. Fazendo um compasso de espera e verificando que ninguém dos outros 3 ou 5 elementos da equipa de arbitragem comunicou fosse o que fosse, deve então intervir-se de modo a que "nada passe" ou, por outras palavras, que o árbitro não deixe de atuar;**

AMARELO, VERMELHO E COLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- <u>Colocação na posição do recetor antes de se falar/comunicar</u> – Verificar se efetivamente o recetor está em condições de ouvir ou de escutar. Essa é a diferença entre o "estar a olhar" e o "estar a ver". Há que tomar atenção ao jogo antes de comunicar. Cada um dos elementos da equipa de arbitragem deve verificar se esse é o momento certo para falar ou se pode ficar para uma próxima oportunidade (ter mais calma);
- <u>Comunicações disciplinares</u> – É obrigação dos árbitros-assistentes, do 4º árbitro e dos árbitros-assistentes adicionais alertar o árbitro para todas as incidências de índole disciplinar. Sendo certo que possa haver árbitros que se manifestem mais autónomos nessa componente do jogo (devendo essa vontade ser respeitada pelos restantes elementos da equipa de arbitragem), há que articular na equipa que o árbitro deverá dar sempre um sinal de que viu a falta/infração, ouviu o que os seus colegas lhe disseram e vai atuar disciplinarmente, para que nenhum deles continue persistentemente a dizer-lhe para proceder a uma advertência ou a uma expulsão;
- <u>Situações de intervenção obrigatória</u> – Há que intervir interequipa quando se verificam faltas/infrações técnicas mais graves ou disciplinares de qualquer natureza. Vale mais dois ou mais a agir e a comunicar do que ninguém a fazer nada;
- <u>Formas de comunicação</u> – Se num lance/jogada não foi registada qualquer falta/infração, há que emitir opinião referindo "nada", "siga" ou "limpo". Se o lance é duvidoso e pode suscitar interpretações díspares, há que também manifestar a sua ideia. A decisão final será depois tomada pelo árbitro;
- <u>Pausas do jogo</u> – Devem os elementos da equipa de arbitragem aproveitar as pausas que vão acontecendo no jogo para falar de situações diretamente relacionadas com o jogo e que visem a correção de aspetos técnicos e disciplinares que estejam menos bem, permitindo-se assim que todos os árbitros estejam mais alerta e também que possam ser passadas mensagens de proatividade;
- <u>Alertas</u> – Qualquer elemento da equipa de arbitragem tem de prestar a devida atenção a jogadores muito excitados ou nervosos ou a equipas muito agressivas, dando os respetivos alertas entre eles. Os elementos da equipa de arbitragem estarão assim em permanente foco atencional;
- <u>Códigos de comunicação</u> – Definir códigos eficazes de comunicação ficando por exemplo expresso que:

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Falta/infração atacante dentro da área de grande penalidade – "Falta";**
- **Falta/infração defensiva dentro da área de grande penalidade – "Penalty";**
- **Falta/infração defensiva fora da área de grande penalidade, seja no seu limite ou não – "Outra palavra que não "falta" para que não exista confusão com falta/infração atacante dentro da área de grande penalidade".**

- **Nas alterações às "Leis do Jogo" de 2014/2015 foi publicada uma determinação/instrução quanto à "utilização de câmaras e/ou microfones por árbitros para fins de transmissão", assinada pelo Secretário-Geral da FIFA que, pela sua importância e acuidade, aqui se transcreve:**

  **"Para além das alterações (…), e em nome do IFAB, gostaríamos de informar qual a sua posição quanto à utilização de áudio e vídeo provenientes de microfones e/ou câmaras usados pelos árbitros durante os jogos. No seguimento de vários incidentes nos quais foram usados pelos árbitros microfones e/ou câmaras com microfone, o IFAB foi alertado para esta questão que foi discutida na última Reunião Anual de Trabalho, que teve lugar a 24 de Outubro de 2013.**

  **Embora o IFAB entenda o interesse das estações emissoras em proporcionar ao público uma perspetiva adicional do jogo (quer seja áudio ou vídeo), o resultado claro das discussões havidas nesta reunião foi no sentido de proibir estes dispositivos, principalmente porque a transmissão das gravações pelas estações emissoras pode prejudicar a credibilidade e a integridade dos árbitros, especialmente em situações críticas. A razão principal para os sistemas de comunicação serem atualmente codificados e não serem transmitidos publicamente é permitir à equipa de arbitragem comunicar de forma rápida e singela entre si. Tornar essas publicações públicas obrigaria os árbitros a considerar o impacto público das suas palavras antes de dizerem o que quer que fosse, o que restringiria a sua capacidade de funcionar como equipa.**

  **Para além disso, gostaríamos de realçar que as consequências legais da utilização de gravações de conversas entre o árbitro, o árbitro-assistente e outros elementos da equipa de arbitragem no decorrer de um jogo teriam**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**também de ser tidas em consideração. No caso de essas conversas serem gravadas, seria provável que as mesmas fossem requisitadas para serem consideradas em processos disciplinares e teriam assim um impacto significativo no modo como são conduzidos esses processos, ou seja, o árbitro teria nomeadamente de verificar se o seu relatório correspondia às gravações, o que teria um impacto administrativo significativo para os árbitros e para outros órgãos envolvidos, etc.**

**Embora seja do nosso conhecimento que as "Leis do Jogo" não especificam pormenorizadamente o equipamento dos árbitros (embora tal possa vir a ser incluído nas Leis num futuro próximo), gostaríamos de reiterar a não autorização deste equipamento adicional neste momento".**

- **A colocação de garrafas de bebidas no campo para a hidratação dos jogadores durante um jogo obedece a determinados preceitos, que são apresentados de seguida:**
  - **O fornecimento de garrafas de água (ou outros líquidos) só é permitido no momento em que o jogo esteja interrompido;**
  - **As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico, colocadas aproximadamente a 1 mt de distância das linhas laterais, de modo a não prejudicar os árbitros-assistentes no desempenho das suas funções;**
  - **O guarda-redes pode colocar uma garrafa com líquido no canto da sua baliza;**
  - **É interdito lançar garrafas ou outros recipientes (com ou sem líquidos) para o terreno de jogo.**

    **<u>Notas:</u>**

    **1) Estas determinações não se encontram plasmadas nas "Leis do Jogo" nem em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", pelo que nestas situações é a regulamentação específica de cada Federação Nacional que explica e determina o que os árbitros devem fazer e que normas devem cumprir. Essas determinações terão obrigatoriamente a necessária sustentabilidade técnica;**

    **2) Está estabelecida uma distância exata das linhas laterais para que sejam colocadas as garrafas de bebidas;**

    **3) Não é pois possível a colocação de garrafas de água ou de outro líquido dentro do terreno de jogo para a hidratação dos jogadores**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

durante os jogos, pelo que os árbitros não dispõem de quaisquer prerrogativas para revogar o que se encontra determinado.

- Sendo o apito um acessório indispensável ao trabalho e à função do árbitro, as "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" explicitam o seu uso adequado. E assim o apito é necessário para assinalar:
  - O pontapé de saída (1ª e 2ª partes do jogo) ou o recomeço após um golo;
  - A interrupção do jogo para:
    - Um pontapé-livre (direto ou indireto) ou um pontapé de grande penalidade;
    - Suspender ou dar o jogo por terminado;
    - Terminar um dos períodos (1ª e 2ª partes do tempo normal de jogo e 1ª e 2ª partes do prolongamento) por se ter esgotado o tempo.
  - O recomeço de jogo nos:
    - Pontapés-livres (diretos ou indiretos) logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar;
    - Pontapés de grande penalidade.
  - O recomeço do jogo depois de uma interrupção devido a:
    - Um cartão amarelo ou vermelho aplicado por incorreção;
    - Uma lesão;
    - Uma substituição.

- O apito não é necessário para assinalar:
  - A interrupção do jogo para:
    - Um pontapé de baliza, um pontapé de canto ou um lançamento lateral;
    - Um golo.
  - O recomeço do jogo depois de:
    - Um pontapé-livre (direto ou indireto), um pontapé de baliza, um pontapé de canto, um lançamento lateral.

- É preciso deixar claro que o uso muito frequente do apito enfraquece o seu impacto. Quando o recomeço do jogo necessitar de uma apitadela, o árbitro deve anunciar claramente aos jogadores que o encontro não recomeça enquanto ele não apitar.

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se o uso do apito deve ser feito com moderação, há um outro fator muito importante e positivo para os árbitros quando dirigem um jogo num ambiente de maior ou menor pressão, a linguagem corporal. Este conceito é atualmente referido nas "Leis do Jogo" em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", devendo interiorizar-se que ajuda a melhorar e aperfeiçoar a prestação dos árbitros em todos os jogos.**

- **A linguagem corporal é uma ferramenta que o árbitro usa para:**
  - **O ajudar a controlar o jogo;**
  - **Mostrar autoridade e autodomínio.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Não deve ser utilizada para explicar uma decisão.**

- **Em 2008, numa reunião dos árbitros internacionais de elite da UEFA, o psicólogo suíço, Mattia Piffaretti, explicou aos participantes alguns conceitos relacionados com a referida linguagem corporal. A este propósito, e com base nas suas explicações, poder-se-ão apresentar quatro razões principais para se considerar a linguagem corporal tão importante nas atuações dos árbitros. E que são:**
  - **Nos jogos das grandes competições internacionais os árbitros têm de dirigir jogos envolvendo jogadores de diferentes culturas;**
  - **A comunicação verbal pode ser mais complicada em jogos disputados sob ambientes muito ruidosos, sendo que a linguagem corporal terá um maior impacto nessas circunstâncias;**
  - **À velocidade a que muitos jogos são atualmente disputados, essa linguagem corporal permite efeitos imediatos, evitando-se assim constantes paragens do jogo que seriam necessárias caso houvesse que abordar o jogador verbalmente;**
  - **Muitas vezes é também difícil compreender as emoções dos jogadores e conseguir falar com eles, pelo que o recurso a gestos se afigura mais prático.**

- **Mas existem outros aspetos que os árbitros devem ter em atenção:**
  - **A linguagem corporal deve ser alterada consoante a situação. Trata-se de uma forma de comunicação que necessita de ser, simultaneamente,**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

natural e fluida. Os árbitros deverão usá-la com qualidade e em quantidades adequadas;

- O uso da linguagem corporal exige consciencialização, conhecimento cultural e inteligência emocional, pois permite expressar pensamentos, intenções e estados de espírito através de sinais, o que significa que serão compreendidos quando partilhados;
- A linguagem corporal pode, por vezes, ser enganosa, dado que mistura diferentes níveis de complexidade. É uma ferramenta muito poderosa, mas há que ter cuidado ao usá-la. Certos gestos podem estar ligados e fazer parte de certas culturas, podendo levar a diferentes interpretações. O árbitro pode ser mal interpretado. É importante estar consciente das diferenças culturais e conhecê-las;
- O uso correto da linguagem corporal por parte de um árbitro pode levar ao estabelecimento de relações profícuas com os jogadores dentro do campo, ao mesmo tempo que permite manter o controlo do jogo. Transmite confiança, firmeza, autoridade e até mesmo um lado humano do árbitro, por exemplo, em caso de lesão de um atleta;
- Os árbitros têm contudo de saber fazer um uso razoável da linguagem corporal, porque há o risco de os jogadores começarem a vê-los mais como um amigo do que como um líder dentro do campo. Os árbitros têm de usar a linguagem corporal para aperfeiçoar as suas atuações, mostrar liderança, melhorar capacidades de controlo do jogo, ganhando o respeito e a confiança dos jogadores, mas não precisam de se exibir demasiado ou exagerar. Os árbitros têm de continuar a ser eles mesmos.

- É aconselhado aos elementos das equipas de arbitragem que os gestos repetitivos entre si devem ser evitados. Por exemplo, se um árbitro-assistente assinala um lançamento lateral numa saída clara da bola, não é necessário que o árbitro confirme uma decisão que tenha sido evidente e que se perceba bem. O objetivo é tornar mais discreta a intervenção do árbitro.

- Os erros cometidos pelos árbitros são catalogados de duas formas:
  - <u>ERROS DE FACTO</u>, cometidos pelo árbitro, podem ser definidos como "decisões do árbitro que não põem em causa o espírito da Lei e como tal não podem ser revogadas posteriormente";
  - <u>ERROS DE DIREITO</u>, cometidos pelo árbitro, podem ser definidos como "interpretações erradas com má aplicação da Lei por parte do árbitro,

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**isto é, são decisões que põem em causa o espírito e não respeitam a letra da mesma Lei".**

**<u>Nota:</u>**
**Uma definição mais fundamentada e pormenorizada sobre "erros de facto" e "erros de direito" encontra-se descrita na Lei 12 (Faltas e Incorreções).**

- **Tendo em vista a proteção efetiva das equipas de arbitragem, o "International Football Association Board", decidiu, através da sua Decisão 1 (a qual faz parte integrante desta Lei) que um árbitro (ou se for o caso, um árbitro-assistente ou o 4° árbitro) não pode ser considerado responsável:**
  - **Por qualquer lesão sofrida por um jogador, um dirigente ou um espetador;**
  - **Por qualquer estrago material;**
  - **Por qualquer 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.**

**<u>Nota:</u>**
**As determinações e instruções expressas nas alíneas anteriores estendem-se aos árbitros-assistentes adicionais, caso tenham sido designados numa equipa de arbitragem.**

- **Isso refere-se a uma:**
  - **Decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude do estado do terreno e dos seus acessos ou das condições meteorológicas;**
  - **Decisão de parar o jogo definitivamente 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 bandeirolas de canto e a bola;**
  - **Decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espetadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espetadores;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **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 objetos 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;**
- **Qualquer decisão 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 Federações Nacionais ou das Ligas sob a responsabilidade das quais se disputa o jogo.**

- **Nos torneios e competições para os quais é designado um 4° árbitro, o seu trabalho, obrigações, funções e deveres devem pautar-se pelas diretivas aprovadas pelo "International Football Association Board" (Decisão 2).**

- **Os poderes do árbitro e a sua autoridade começam no momento em que entra nas instalações do clube/campo onde se vai disputar o jogo e mantêm-se na íntegra até à sua saída. São exercidos igualmente quando o jogo está interrompido.**

- **Sempre que um árbitro tiver de advertir um jogador, exibir-lhe-á o cartão amarelo; se tiver de o expulsar, ser-lhe-á exibido o cartão vermelho. Este procedimento foi bem definido pelo "International Football Association Board" em decisões transatas, ao afirmar que se afigurou necessário fazer referência textual nas "Leis do Jogo" aos cartões amarelos e vermelhos. O uso de cartões é pois obrigatório a todos os níveis.**

- **O árbitro pode exibir os cartões amarelos ou vermelhos no intervalo e depois do final do jogo, assim como durante os prolongamentos e pontapés da marca de grande penalidade, porque o jogo continua, nesses momentos, sob a sua jurisdição.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se um jogador tiver que ser expulso por se tornar merecedor de uma 2ª advertência durante um jogo (falta/infração "leve" que numa primeira ocasião daria lugar a advertência), o árbitro deve exibir-lhe de imediato o cartão amarelo e, logo a seguir, o cartão vermelho com expulsão do terreno de jogo, isto para que resulte bem claro que o jogador é expulso porque cometeu uma 2ª falta/infração que deve ser punida com advertência e não por causa de qualquer falta/infração passível de expulsão direta.**

- **Se um jogador, antes do início do jogo, ofender um elemento da equipa de arbitragem dentro das instalações desportivas em que este se irá realizar, o árbitro deve impedi-lo de imediato de tomar parte no jogo e mencionar o caso no seu "Relatório do Jogo".**

- **Um jogador que seja advertido deverá ser isolado pelo árbitro, de maneira que não surjam dúvidas sobre quem é o elemento que sofre a sanção disciplinar. Igual determinação deve ser seguida aquando de uma expulsão, sendo que nessa circunstância o jogador alvo dessa punição disciplinar sabe que tem de abandonar o terreno de jogo e a zona circundante do mesmo.**

- **Quando se adverte ou expulsa um ou mais jogadores no "Banco dos Técnicos/Suplentes", o árbitro não pode obrigar que esses elementos se levantem, devendo assim a sanção disciplinar ser tomada com os mesmos sentados. Aconselha-se, por isso, que a exibição do cartão não seja feita ao alto, mas sim com uma ligeira inclinação, quase horizontalmente.**

- **A FIFA determinou que não podem ser exibidos os cartões amarelos ou vermelhos a "pessoas estranhas" ou "elementos oficiais" (delegados, treinadores, médicos e enfermeiros/fisioterapeutas/massagistas) quer estes estejam sentados no "Banco dos Técnicos/Suplentes" quer, no caso de médicos e enfermeiros/fisioterapeutas/massagistas, se encontrem dentro do terreno de jogo.**

- **Se o médico e o enfermeiro/fisioterapeuta/massagista forem expulsos quando estão sentados no "Banco dos Técnicos/Suplentes" ou fora dele, podem mesmo assim continuar a prestar a devida assistência médica a jogadores que dela necessitem, pelo que o árbitro deve autorizar a sua entrada no terreno de jogo para esse fim, mas tendo em atenção que logo que não seja necessária a sua presença deverão voltar para fora da vedação ou para fora da "Zona**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Técnica". O árbitro não tem contudo quaisquer responsabilidades se aqueles elementos, depois de expulsos, se recusarem a prestar qualquer assistência médica a jogadores lesionados.**

**Nota:**
**As determinações expressas no parágrafo anterior são igualmente válidas e aplicáveis para os delegados das equipas quando no exercício das suas funções específicas.**

- **Se o árbitro expulsar um qualquer elemento do "Banco dos Técnicos/Suplentes" e este não acatar a sua decisão, providenciará junto dos outros elementos para que o levem a abandonar o local. Se ninguém conseguir demovê-lo, dará o jogo por terminado e fará igualmente um relatório circunstanciado do que tiver ocorrido. Fica interdito o recurso à força policial em serviço no campo para que esta faça sair aquele elemento expulso do "Banco dos Técnicos/Suplentes".**

- **O árbitro não pode exibir cartões a jogadores que se encontrem deitados ou sentados no solo.**

- **Se o árbitro tiver de exibir um cartão amarelo e/ou vermelho a um jogador que estiver a ser transportado em maca para fora do terreno de jogo, deverá proceder à sanção disciplinar mesmo nessas circunstâncias.**

- **Pode acontecer durante o jogo o árbitro ficar temporariamente incapacitado por qualquer razão (por exemplo, após ter recebido uma bolada em qualquer parte do corpo, cair ou desmaiar no terreno ou ficar sem visão). Nessas circunstâncias, o jogo poderá continuar sob a direção dos dois árbitros-assistentes até que a bola deixe de estar em jogo.**

- **Se durante um jogo o árbitro se aperceber que uma das equipas procura de modo deliberado perder o jogo, é importante esclarecer que a sua autoridade não lhe confere quaisquer poderes para dar o jogo por terminado.**

- **São deveres especiais do delegado da equipa visitada, entre outros:**
  - **Apresentar-se à equipa de arbitragem quando esta chegar ao campo, auxiliá-la em tudo que estiver ao seu alcance para facilitar o desempenho da sua missão, acatando as suas indicações ou**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

reclamações sobre deficiências relacionadas com o disposto nas "Leis do Jogo" e Regulamentos;

- Apresentar-se ao delegado da equipa visitante, oferecendo-lhe e prestando-lhe toda a colaboração de que necessite;
- Impedir que, próximo das linhas que demarcam o retângulo do jogo, permaneçam pessoas que possam prejudicar o movimento dos jogadores, da equipa de arbitragem e da bola;
- Entender-se com o comandante da força policial sobre as medidas e precauções adequadas para impedir que o público se aproxime ou tenha contacto com os jogadores e com a equipa de arbitragem;
- Sempre que determinadas circunstâncias especiais o aconselhem, deverá solicitar prontamente a intervenção da força policial para que seja prestada uma adequada proteção aos membros da equipa visitante e equipa de arbitragem;
- Acompanhar a equipa de arbitragem até que esta, por se considerar em segurança, dispense a proteção que lhe é devida.

- São obrigações dos árbitros, entre outras:
  - Cumprir e fazer cumprir, rigorosamente, as "Leis do Jogo";
  - Comparecer no campo (pelo menos) uma hora antes do início do jogo, observando cuidadosamente se ele reúne as condições necessárias, a fim de providenciar no sentido de serem remediadas, quando possível, as deficiências encontradas. O prazo de tempo indicado poderá ser maior se o Regulamento da Competição assim o exigir;
  - Identificar, efetivamente, os jogadores confrontando-os com a respetiva licença. Há Associações Regionais/Distritais que poderão explicitar na sua regulamentação os locais em que essa identificação terá de ser feita;
  - Preencher o "Relatório do Jogo", mencionando todas as ocorrências que se tiverem verificado como incidentes, agressões, advertências, expulsões ou quaisquer outros factos;
  - Começar o jogo à hora marcada, mas usando de toda a reserva e bom senso nos casos de força maior, tendo em vista que o interesse comum é o da realização do desafio;
  - Estabelecer com os árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) e árbitros-assistentes adicionais (caso existam) a mais estreita colaboração, não esquecendo contudo as atribuições que as "Leis do Jogo" conferem a cada um dos integrantes da equipa de arbitragem.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **No caso de se verificar a falta de comparência de qualquer elemento da equipa de arbitragem nomeada para o jogo, deve atender-se ao seguinte:**
    1) **Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 4° árbitro ou o árbitro-assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo;**
        - **A. Deve adotar-se a mesma metodologia no caso de o árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, devidamente justificado, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado ou incapacitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigi-lo, como por exemplo, uma lesão, uma indisposição ou outra situação súbita;**
        - **B. Se no decurso de um jogo morrer em campo o árbitro, qualquer um dos árbitros-assistentes, o 4° árbitro (se houver) ou qualquer um dos árbitros-assistentes adicionais (caso existam), o jogo deverá ser definitivamente suspenso;**
    2) **Se apenas comparecer o 4° árbitro, um dos árbitros-assistentes ou um dos árbitros-assistentes adicionais, será esse o substituto do árbitro;**
    3) **Se faltarem o árbitro, o 4° árbitro, os dois árbitros-assistentes ou os dois árbitros-assistentes adicionais, deverão os delegados oficiais das duas equipas intervenientes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado;**
    4) **No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo(s) Delegado(s) da Liga Portugal, Delegado da Federação Portuguesa de Futebol (caso exista) ou da Associação Distrital/Regional respetiva (se existir) ou pelo Observador dos árbitros (em caso de ter sido designado) ou, na falta de um qualquer dos elementos referidos, por um dirigente da Liga Portugal, da Federação Portuguesa de Futebol ou da Associação Distrital/Regional (de qualquer dos seus órgãos sociais) – conforme aplicável - que se encontre presente;**
    5) **Se não se encontrar presente nenhum dos elementos mencionados no ponto anterior, os delegados oficiais das duas equipas sortearão entre si qual deles designará o árbitro, sendo que aquele a quem competir esse encargo terá de procurar na assistência presente no campo um árbitro oficial;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

6) **O árbitro escolhido nas condições descritas nos Pontos 3, 4 e 5 não pode ser recusado por nenhuma das equipas;**
7) **Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação/colaboração nas situações já descritas;**
8) **Se não houver, na assistência presente no campo nenhum árbitro oficial, devem os delegados oficiais das duas equipas, acompanhados pelos respetivos capitães, pôr-se de acordo quanto ao elemento (árbitro) a escolher. Na falta de acordo, esses delegados oficiais sortearão entre si aquele que terá de designar o árbitro para o jogo. A quem competir esse encargo, deverá proceder da seguinte forma:**
    - **Recrutará na assistência um elemento da sua confiança, ou;**
    - **Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa, ou;**
    - **Em última instância, entregará a arbitragem/direção do jogo ao capitão da sua equipa.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Qualquer das duas últimas hipóteses não implicará nenhuma redução no número de jogadores das equipas, tanto efetivos como suplentes.**

9) **A equipa que recusar o cumprimento do disposto do que for aplicável nos números anteriores, será punida com falta de comparência ao jogo em que tal se verificar, sem prejuízo da multa que, pela infração cometida, lhe venha a ser aplicada pelas instâncias disciplinares respetivas;**
10) **Nenhuma equipa poderá recusar-se a jogar alegando falta de árbitro. Sempre que um jogo não se efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, a equipa ou equipas que a tal tenham dado motivo, serão punidos com falta de comparência, com todas as consequências que daí advirão;**
11) **Na falta de um ou dos dois árbitros-assistentes, o árbitro, em primeira instância, deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrem na assistência, de preferência elementos oficiais;**
12) **Não sendo possível substituir, nos termos indicados, o árbitro-assistente ou os árbitros-assistentes faltosos, o árbitro deve então proceder do seguinte modo:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

A. Se faltar apenas um árbitro-assistente, escolherá por sorteio, qual a equipa a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto;
B. Se faltarem os dois árbitros-assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto;

13) Para o recrutamento referido no Ponto anterior, os delegados deverão seguir o critério preconizado no Ponto 8, tendo em atenção igualmente o mencionado nos Pontos 9 e 10;
14) Se, no decurso de um jogo, um árbitro-assistente ou os dois árbitros-assistentes não puder(em) continuar a desempenhar a(s) sua(s) função(ões) por impossibilidade física ou por ter(em) sido expulso(s) pela árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o mencionado nos Pontos 11, 12 e 13;
15) Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento se verificar algum dos casos referidos no Ponto 14 e não seja possível a sua substituição;
16) No caso de o árbitro ter terminado o jogo em consequência de uma qualquer decisão por si tomada ao abrigo das "Leis do Jogo", nenhum árbitro poderá substituí-lo na direção do jogo;
17) Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada pela entidade nomeadora, nem uma das equipas intervenientes, o delegado oficial da equipa presente em campo deverá tomar as seguintes providências:
    A. Escolherá de entre os espetadores presentes no campo um árbitro oficial, a quem fornecerá a respetiva "Ficha Técnica" juntamente com os cartões-licença dos seus jogadores para efeitos de identificação de todos eles e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números dos cartões-licença, competindo-lhe enviar a referida "Ficha Técnica" à Liga Portugal, Federação Portuguesa de Futebol ou Associação Distrital/Regional (conforme aplicável), no prazo máximo de 24 horas;
    B. Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação no caso anterior;
    C. Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na Alínea A) anterior deste Ponto caberão ao

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Observador dos árbitros (em caso de ter sido designado) ou, na falta, a qualquer dirigente da Liga Portugal, da Federação Portuguesa de Futebol ou da Associação Distrital/Regional (de qualquer dos seus órgãos sociais) – conforme aplicável - que se encontre presente;

D. Se não se encontrar presente qualquer um dos elementos mencionados na Alínea anterior, o próprio delegado oficial da equipa presente nas instalações desportivas encarregar-se-á das diligências descriminadas na Alínea A) anterior, devendo fazer-se acompanhar de duas pessoas de reconhecida idoneidade e de preferência integradas na estrutura/hierarquia desportiva.

**NOTA FINAL:**

I. Estas normas aplicam-se também quando os árbitros não comparecerem no campo pelo facto de não terem sido nomeados/designados pelo Conselho de Arbitragem respetivo ou por quaisquer outras situações;

II. As determinações constantes nos Pontos e Alíneas anteriores não têm aplicabilidade para a falta dos árbitros-assistentes adicionais, uma vez que estes elementos ainda não se encontram previstos nas provas/competições organizadas em Portugal.

- No caso de uma equipa de arbitragem chegar atrasada ao jogo para que foi nomeada, e este já se tiver iniciado, deve o mesmo continuar sob a direção da equipa que o começou, mesmo que seja constituída por árbitros não oficiais.

- Se um árbitro-assistente ou um 4º árbitro chegarem tarde ao jogo para o qual estavam designados, devem apresentar-se de imediato ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro-assistente ou 4º árbitro oficiais ou não.

- Se no decurso de um jogo, o árbitro, um ou os dois árbitros-assistentes, o 4º árbitro ou os árbitros-assistentes adicionais morrerem em campo, o jogo deve ser definitivamente suspenso/terminado.

- Se durante um jogo, o árbitro, algum dos árbitros-assistentes, um jogador (efetivo ou suplente) ou um elemento oficial das equipas for atingido por

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

qualquer objeto arremessado por espetadores, o árbitro tem prerrogativas para, consoante a gravidade do incidente, decidir se o jogo pode continuar, se há que o suspender por um período temporário ou terminá-lo em definitivo. Seja qual for a sua decisão, e além da eventual assistência médica ao elemento atingido, o árbitro terá de mencionar pormenorizadamente no seu "Relatório do Jogo" tudo o que tiver acontecido.

- Se um qualquer jogador jogar a bola com as mãos dentro do terreno de jogo após ter ouvido o som de um apito efetuado por um espetador, interferindo no encontro, o árbitro deverá interrompê-lo, mas não tomará qualquer atitude disciplinar contra esse elemento. Considerará esse som do apito como uma interferência externa ao jogo, pelo que este será recomeçado com o lançamento de bola ao solo a executar no local onde esta se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, se o jogo foi interrompido dentro da área de baliza, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

- Ainda se no decorrer do encontro entrarem no terreno de jogo uma segunda bola, um outro qualquer objeto ou um animal, é assumido que o árbitro só deverá interromper o jogo caso se venha a verificar alguma interferência no mesmo. O jogo será recomeçado com o lançamento de bola ao solo a executar no local onde esta se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, se o jogo foi interrompido dentro da área de baliza, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

- Com relação ao mencionado no parágrafo anterior, se uma segunda bola, um outro qualquer objeto ou um animal entrarem no terreno de jogo, não se verificando contudo alguma interferência no desafio, o árbitro não deverá interrompê-lo, mandando retirá-los na primeira oportunidade possível.

- Sendo certo que nesta Lei em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" são referidas situações de infrações simultâneas,

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**nomeadamente quando cometidas por 2 jogadores da mesma equipa e por jogadores das 2 equipas, a explicação técnica das mesmas, bem como outros exemplos que podem surgir no jogo enquadrados nesta tipologia de faltas/infrações que, não sendo normais, têm contudo algumas probabilidades de acontecer, é apresentada em detalhe na Lei 12 (Faltas e Incorreções).**

- **Os protestos com fundamento em erros de arbitragem, só poderão ter lugar sobre questões que estejam relacionadas com a aplicação errada das "Leis do Jogo" e nunca sobre questões de facto, sendo que:**
  - **Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do clube, após o final do encontro;**
  - **O árbitro é obrigado a facultar o "Relatório do Jogo", devendo esse delegado assinar no local próprio;**
  - **Não faz parte das atribuições do árbitro indagar dos motivos dos protestos que são feitos no final dos jogos.**

- **Na ausência do delegado ao jogo expressamente credenciado, os clubes poderão ser representados pelas seguintes entidades, e pela ordem de prioridade indicada:**
  - **Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial;**
  - **Treinador;**
  - **Treinador-Adjunto (se existir);**
  - **Secretário-Técnico;**
  - **Capitão de equipa;**
  - **Subcapitão de equipa.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Deve ter-se em atenção que o cargo de Secretário-Técnico nas equipas participantes no Campeonato Nacional de Seniores (Competição federativa) apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o II Nível, de acordo com o Regime Jurídico de acesso à carreira de treinador.**

- **Quando concede a "Lei da Vantagem", o árbitro deve mostrar claramente com gestos para o jogo prosseguir, usando os seus dois braços estendidos para a frente, podendo também dirigir palavras aos jogadores, como por exemplo, "jogue" ou "siga".**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O árbitro pode aplicar a "Lei da Vantagem" sempre que seja cometida uma falta/infração, mas a decisão de sancionar essa falta/infração deve ser tomada em poucos segundos. Se a falta/infração originar uma advertência, esta deverá ser feita na próxima interrupção do jogo. No entanto, a não ser que exista uma clara situação de vantagem, é recomendado que o árbitro interrompa o jogo e exiba imediatamente o cartão amarelo ao jogador infrator. Se a advertência não for feita numa próxima interrupção de jogo, esse cartão amarelo já não poderá ser exibido mais tarde.**

- **Em face de uma falta/infração que tenha sido cometida o árbitro deve ter em consideração determinadas circunstâncias para decidir se deve ou não parar o jogo ou aplicar a "Lei da Vantagem". E que estão assim descritas nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros":**
  - **A gravidade da falta/infração: se a mesma implicar uma expulsão, o árbitro deverá interromper o jogo e expulsar o infrator, a menos que haja uma subsequente clara oportunidade de marcar um golo;**
  - **O local em que a falta/infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa;**
  - **A oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza da equipa adversária;**
  - **O ambiente em que o jogo estiver a decorrer.**

- **A denominada "Lei da Vantagem" é considerada por muitos como a "verdadeira lei do desporto", preservando ao mesmo tempo toda a emoção do futebol. Os infratores não devem tirar vantagem das faltas/infrações por si cometidas. Quando o árbitro beneficia quem prevarica não se torna mais eficiente na punição, logo não aplica a Lei de uma forma eficaz. Por isso, é preciso saber aplicá-la com todo o rigor e bom senso, de modo que o jogo não perca a sua beleza. De há muito que os árbitros foram aconselhados a tentar uma criteriosa aplicação da "Lei da Vantagem" no sentido de contribuírem para um menor número de paragens do jogo, valorizando dessa forma o próprio futebol enquanto desporto e espetáculo. A correta aplicação da "Lei da Vantagem" é uma norma moral que só valoriza os árbitros que a sabem aplicar.**

- **O espírito atualmente vigente nas "Leis do Jogo" justifica que quando o árbitro decide aplicar a "Lei da Vantagem" e a vantagem presumida não se realiza**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

naquele momento, ele deve sancionar a falta/infração inicial, devendo a decisão definitiva ser tomada em poucos segundos. Há um período, que não é medível em termos de tempo certo, em que o árbitro pode ordenar a marcação da primeira falta/infração se a vantagem presumida não se realizar. Isso dá ao árbitro a possibilidade de esperar e ver como a situação da vantagem se desenvolve. Se ela não se resolve no já referido período de poucos segundos, o árbitro deve interromper o jogo de imediato e sancionar a falta/infração inicial. Por outro lado, se uma segunda falta/infração é cometida por um jogador da mesma equipa enquanto o árbitro permite o desenvolvimento da vantagem presumida, terá de ser sancionada a falta/infração mais grave das duas faltas/infrações cometidas. Tudo isso não impedirá, como é óbvio, o árbitro de punir convenientemente os jogadores prevaricadores com advertência ou expulsão.

- Em resumo, recomenda-se que os árbitros não apliquem a "Lei da Vantagem" nos casos de:
  - Infrações passíveis de expulsão, salvo os casos de clara oportunidade de se marcar um golo na baliza do infrator;
  - Infrações punidas com pontapé de grande penalidade, não havendo até motivo para qualquer sanção disciplinar;
  - Posições irregulares de fora-de-jogo que devem ser sempre punidas;
  - Jogador que cometa uma falta/infração passível de advertência (que seria a segunda), salvo os casos de impedimento de um golo ou anulação de uma clara oportunidade de golo;
  - Um substituto penetrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro e venha a ter uma interferência no desenvolvimento de um lance/jogada.

- Além de tudo o que ficou explanado, as Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento, Atualização e Avaliação de Árbitros, Árbitros-Assistentes e Observadores de Futebol-11, referentes à época 2009/2010 vieram considerar que, nesta questão da aplicação da "Lei da Vantagem", os árbitros devem prestar uma especial atenção nos seguintes aspetos:
  - A simples posse da bola por uma equipa depois de uma falta/infração cometida sobre um dos seus jogadores pode não ser ou representar um claro benefício para essa mesma equipa;
  - Depois de lances disputados com "imprudência" (merecedores da exibição do cartão amarelo), a "Lei da Vantagem" deve ser aplicada apenas em casos de ataques muito prometedores.

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Durante o desenrolar do encontro, o árbitro adotará o sistema de controlo da arbitragem em diagonal, em colaboração com os seus árbitros-assistentes, permitindo-se assim a esses três elementos da equipa de arbitragem um acompanhamento efetivo, completo e eficaz sobre todas as zonas do terreno de jogo. Na prática, o árbitro deve utilizar uma diagonal flexível (elástica), alargada e alongada e não rígida, podendo mudar a sua diagonal se, por exemplo, o estado do terreno ou as condições atmosféricas assim o exigirem.**

- **No futebol moderno a velocidade e a dinâmica do próprio jogo exigem que para uma gestão eficaz do mesmo, tanto o árbitro como os árbitros-assistentes e o 4° árbitro (ser houver) / árbitros-assistentes adicionais (quando existam) tenham presentes deveres de assistência entre eles. Por isso, uma correta colaboração e uma desejada coordenação no seio das equipas de arbitragem assume uma enorme importância para o desenvolvimento pleno do jogo, que mais não é do que um permanente desafio para o sucesso dos seus desempenhos.**

- **O futebol é em si mesmo um jogo de combinações táticas onde impera o princípio da mobilidade e permanente movimentação dos vários intervenientes e em que se verifica e constata um grande dinamismo dos lances/jogadas desenvolvidas por praticantes cada vez melhor preparados. E é evidente que a análise observativa de cada lance, jogada ou situação de jogo, por mais ou menos comum que possa ser, deve permitir às equipas de arbitragem (qualquer que seja o seu número total de elementos) ter uma perceção clara dos acontecimentos e fazer de imediato o enquadramento legal com aquilo que se encontra disposto nas "Leis do Jogo".**

- **Assim sendo, a colaboração permanente durante um qualquer jogo entre o árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver), árbitros-assistentes adicionais (caso existam), tem de ser potenciada numa escala de otimização do trabalho de equipa, para que todos os acontecimentos ocorridos num jogo tenham a cobertura plena de quem compete julgar, permitindo um acompanhamento completo e eficaz de todas as zonas do terreno de jogo, numa partilha de responsabilidades devidamente definida em que, no entanto, a decisão final sobre qualquer ocorrência competirá sempre ao árbitro.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Ora, esse trabalho de equipa deve estar assente em fatores muito concretos, podendo aqui ser apresentados da seguinte forma:**
  - **Permanente contacto visual (conceito básico);**
  - **Sinalética clara, feita de acordo com o estipulado nas "Leis do Jogo";**
  - **Utilização na sua plenitude dos meios tecnológicos disponíveis, como o sistema de "beep" nas bandeirolas dos árbitros-assistentes e do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio) como meio de comunicação fundamental (se houver);**
  - **Registo e anotação das decisões, designadamente das disciplinares, por parte dos elementos da equipa de arbitragem;**
  - **Cumprimento dos automatismos de coordenação e colaboração para que os processos comunicativos dentro da equipa de arbitragem sejam devidamente potenciados e sistematizados.**

    **<u>Notas:</u>**

    1) **Estes considerandos aqui expostos e que de alguma forma têm de ser entendidos como genéricos quanto ao trabalho de uma equipa de arbitragem, não são meramente teóricos nem poderão ser interiorizados como tal, mas sim de aplicação obrigatória se todos os árbitros, árbitros-assistentes, 4°s árbitros e árbitros-assistentes adicionais quiserem manter durante os jogos um rigor permanente na avaliação ponderada de todos os lances/jogadas, independentemente da sua maior ou menor complexidade;**
    2) **Em termos de controlo disciplinar os árbitros devem desenvolver uma boa gestão dos jogadores como instrumento fundamental para bons desempenhos nos jogos. Há que demonstrar aos intervenientes uma forte personalidade através de uma forma correta de comunicação e relacionamento (calma, serena, pedagógica, mas simultaneamente categórica e assertiva).**

- **No que respeita à sua movimentação e colocação no terreno de jogo, o árbitro deve ter em especial atenção as seguintes recomendações:**
  - **O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro-assistente mais próximo do lance/jogada;**
  - **O árbitro-assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro. Este último deve, na sua movimentação, utilizar o sistema em diagonal;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Acompanhar o jogo numa posição lateral, torna mais fácil seguir o jogo e manter o árbitro-assistente mais próximo no seu campo de visão;
- O árbitro deve encontrar-se suficientemente perto do lance/jogada para observar o jogo, mas sem interferir nele;
- "O que é preciso ver" nem sempre acontece nas proximidades da bola;
- O árbitro também tem de prestar atenção:
  - À agressividade das confrontações individuais entre quaisquer jogadores afastados da bola;
  - Às possíveis infrações na zona para onde se irá desenvolver o jogo;
  - Às infrações que são cometidas depois de a bola ter sido pontapeada do local de disputa da mesma.

- Importa pois particularizar mais em detalhe determinados conceitos aplicáveis nesta questão de "Movimentação e Posicionamento no Terreno de Jogo":
  - Ter uma movimentação adequada, não andando nem muito perto nem muito longe da bola, mas próximo da zona de jogo sem demasiados excessos (sensivelmente e sempre entre 5 e 25/30 mts);
  - Deslocar-se para perto das bandeiras de canto, no enfiamento da sua diagonal, sempre que tal se justifique;
  - Correr de preferência lateralmente ao jogador que conduz a bola e não no seu enfiamento, para assim ter um melhor ângulo de visão;
  - Fazer uma correta leitura do jogo, estando sempre devidamente enquadrado e com contacto visual com o árbitro-assistente que acompanha cada ataque. Por outras palavras, a bola tem de estar entre o árbitro e esse árbitro-assistente mais próximo do lance/jogada;
  - Um bom posicionamento e o visionamento lateral dos lances/jogadas são condições essenciais para aumentar os níveis de acerto em termos de análises e decisões. O árbitro-assistente pode ser uma ajuda preciosa na informação a dar ao árbitro;
  - A colocação do árbitro em pontapés-livres (diretos ou indiretos), pontapés de grande penalidade e pontapés de canto está bem definida em vários diagramas constantes das "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros". O árbitro deve posicionar-se à esquerda da bola nas situações de pontapés-livres à entrada da área de grande penalidade, após ter definido a posição correta da barreira. Pode, todavia, colocar-se à direita da bola quando a zona mais à esquerda estiver bastante ocupada com alguns jogadores;

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Nos pontapés-livres (diretos ou indiretos) perto das áreas de grande penalidade, o árbitro deve medir a distância de 9,15 mts e só depois ocupar a sua posição, estabelecida em princípio à esquerda e não à direita da bola (com a devida exceção dos pontapés-livres perto das áreas de grande penalidade no lado esquerdo do ataque de uma equipa), devendo depois mover-se e movimentar-se na sua diagonal ou noutra posição qualquer para ter maiores possibilidades de julgar e punir quaisquer infrações que venham a ocorrer dentro dessas áreas. Sendo certo que a melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão, é evidente que a movimentação referida lhe permitirá ter uma visão estratégica de todos os incidentes que possam acontecer. De acordo com o que mais à frente se explicará em pormenor, o árbitro poderá utilizar o "spray" de tinta temporária para indicar o local da falta/infração (onde irá ser colocada a bola para a execução do pontapé-livre direto ou indireto), bem como para colocar a barreira à distância regulamentar;
- Definir a posição correta das barreiras, colocando-se de frente para a bola, a fim de evitar que os jogadores mudem o local exato da falta/infração onde será executado o pontapé-livre (direto ou indireto);
- Ter uma grande preocupação com as recolocações rápidas, sendo necessário para o efeito uma boa preparação física para que sejam possíveis mudanças repentinas de velocidade e direção no terreno de jogo;
- Os árbitros devem procurar antecipar-se aos lances/jogadas para que possam chegar aos locais de julgamento mais rapidamente, não sendo assim obrigados a "sprints" longos e fisicamente desgastantes;
- Na sua diagonal os árbitros não se devem fixar demasiado nos lances/jogadas, no sentido de conseguirem fazer uma leitura eficaz do que pode acontecer no seguimento de cada lance/jogada, para que não estejam muito perto da zona de ação do jogo e dessa forma não serem apanhados nas "linhas de passe" ou no espaço de movimentação dos jogadores.

- No que respeita à movimentação do árbitro no denominado último terço do terreno de jogo, há algumas recomendações saídas das Conclusões das Ações de Formação e Avaliação que é necessário reter. E assim:
  - Quando o jogo está a desenrolar-se nesse designado último terço do terreno de jogo, na diagonal do árbitro e próximo da área de grande

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**penalidade, acompanhar os jogadores é seguramente um dos exercícios de movimentação mais exigentes para os árbitros, não só pelos riscos de uma aproximação excessiva à zona de jogo poder influenciar o seu desenvolvimento, como também pelos possíveis contactos com a bola que originarão, nesses casos, uma clara perturbação nos jogadores;**

- **No acompanhamento dos lances/jogadas de ataque pelo "corredor" esquerdo e no último terço do terreno de jogo, os árbitros devem ter em consideração tanto a evolução daqueles (lances/jogadas) com o número de jogadores envolvidos;**
- **Quando o lance/jogada envolve um jogador de cada equipa e o desenvolvimento desse lance/jogada resulta num passe para a área de grande penalidade ou se verifica um remate à baliza adversária, o árbitro deve:**
  - **Garantir a proximidade necessária em relação à zona de jogo;**
  - **Acompanhar o jogo à distância aconselhada e reposicionar-se para o lance/jogada seguinte;**
- **Quando o lance/jogada envolve mais do que um jogador de cada equipa e o desenvolvimento desse lance/jogada resulta na reorganização posicional tática das equipas naquela zona do terreno de jogo, sem que aconteça um passe para a área de grande penalidade ou um remate à baliza adversária, o árbitro deve:**
  - **Afastar-se da zona de jogo de molde a não ficar envolvido pelo novo desenvolvimento do lance/jogada;**
  - **Movimentar-se para o interior do terreno de jogo, para que venha a garantir a melhor posição para acompanhar o jogo e reposicionar-se para o lance/jogada seguinte.**

- **Analisando a colocação do árbitro nas "bolas paradas", é claro que a melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão. Todas as recomendações expressas nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" e referentes à colocação do árbitro no terreno de jogo são unicamente baseadas na teoria das probabilidades e deverão ser adaptadas em função das informações específicas sobre as equipas, os jogadores (o designado trabalho de "scouting") e os acontecimentos surgidos durante o jogo. Os esquemas inseridos nas "Leis do Jogo" representam as colocações básicas recomendadas aos árbitros. A referência que é feita a uma "zona" em cada gráfico de "colocação do árbitro" tem como finalidade referir que a posição recomendada cobre um espaço no**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**interior do qual a prestação do árbitro pode ser ótima. Esse espaço pode ser maior ou menor ou ter uma forma diferente segundo as circunstâncias do momento. É por isso que os árbitros têm sido aconselhados a melhorar o seu posicionamento/colocação nos lances de "bola parada", procurando estar enquadrados com a zona de ação do jogo e o árbitro-assistente desse lado.**

- **Em termos da formação de barreiras, aquando da execução de pontapés-livres diretos ou indiretos, existem algumas orientações já transmitidas aos árbitros e que devem ser seguidas, a saber:**
  - **O árbitro deve solicitar a colocação da bola no local da falta/infração, permitindo todavia que o executante do pontapé a coloque a seu jeito;**
  - **Avisar, por palavras e gestos (exibição do apito), que o pontapé-livre (direto ou indireto) não pode ser executado sem ele apitar, assegurando-se que o executante se apercebe de tais sinais;**
  - **Contar os passos de frente para a barreira, de modo a tornar-se mais fácil o controlo dos jogadores que a constituem (trabalho mais dificultado quando é mista), não descurando em qualquer momento o local da execução, onde deve contar com a atenção dos árbitros-assistentes para uma informação imediata em caso de qualquer irregularidade. Esta forma de atuar permite ainda controlar melhor o que se passa na área de grande penalidade e o contacto visual direto com o árbitro-assistente. De acordo com o que se explicará em pormenor em parágrafos seguintes, o árbitro poderá utilizar o "spray" de tinta temporária para indicar o local da falta/infração (onde irá ser colocada a bola para a execução do pontapé-livre direto ou indireto), bem como para colocar a barreira à distância regulamentar.**

- **Se as explicações constantes do parágrafo anterior (com as três alíneas que o constituem) podem ser consideradas como teóricas, há que interligar as mesmas com situações práticas relativas à colocação do árbitro nos pontapés-livres no corredor esquerdo, na sua diagonal. Assim, durante a formação das barreiras os árbitros devem observar a colocação da bola em relação à linha da área de grande penalidade, perpendicular à linha de baliza, optando em seguida pelas seguintes posições:**
  - **Se a bola é colocada numa zona frontal à área de grande penalidade, a colocação do árbitro, após a formação da barreira, deverá ser à esquerda, entre a bola e a barreira;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Se a bola é colocada no corredor esquerdo, fora da zona frontal à área de grande penalidade, a colocação do árbitro, após a formação da barreira, deverá ser à direita, entre a bola e a barreira, podendo optar por se posicionar perto da interseção do arco de círculo da área de grande penalidade com a linha da área de grande penalidade paralela à linha de baliza, quando a barreira seja constituída por poucos jogadores da equipa defensora (um ou dois);
- No primeiro caso de colocação à esquerda da barreira, se eventualmente o árbitro tiver de se deslocar à zona central da área de grande penalidade para atuar proativamente sobre jogadores que se agarrem e empurrem antes da execução do pontapé-livre, já não se torna necessário regressar à colocação inicial, devendo então ficar à direita para permitir uma execução mais célere, mantendo ao mesmo tempo um controlo apertado sobre os jogadores.

- Não sendo considerada como uma nova tecnologia, uma vez que não está suportada em qualquer sistema informático ou eletrónico, a introdução do "spray" de tinta temporária em algumas competições de vários países veio a revelar-se como uma ajuda preciosa aos árbitros, já que lhes permite assinalarem o local exato da marcação de uma falta/infração e a distância mínima a que se deve posicionar a barreira. Só como informação histórica deve referir-se que foi no Campeonato da Europa de Sub-17, realizado em Malta, no ano de 2014 que foi utilizado pela primeira vez o "spray" de tinta temporária nas provas da UEFA. Nesse sentido, importa tecer alguns comentários sobre esta temática:
  - O uso do "spray" de tinta temporária será sempre bom para os árbitros, pois vai ajudá-los a estar concentrados no jogo;
  - Até à introdução deste sistema os árbitros estavam simultaneamente preocupados com o executante do pontapé-livre e com a barreira que podia ter vários jogadores defensores e alguns jogadores atacantes e ainda tinham de estar atentos ao que acontecia na área de grande penalidade;
  - Com o referido "spray" de tinta temporária, a bola estará no local da falta/infração e não pode ser movida, enquanto a barreira também sabe onde tem de se colocar, pelo que o árbitro tem agora possibilidade de gerir melhor o que se passar no interior da área de grande penalidade;
  - O seu uso será igualmente bom para o espetáculo, dado que todos os intervenientes no jogo, bem como os espetadores, têm a certeza

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

absoluta que a barreira está a uma distância regulamentar de acordo com as "Leis do Jogo", sendo que esse aspeto pode levar a que sejam marcados mais golos;

- Trata-se de uma boa ajuda para os jogadores, porque sabem onde deve estar a bola na execução de um pontapé-livre e a linha onde se deve colocar a barreira. Não ficam com dúvidas e também não há discussão;
- O "spray" de tinta temporária permite aos árbitros um controlo mais fácil nas situações de pontapés-livres (diretos ou indiretos), uma vez que os jogadores deixam de poder encurtar a distância das barreiras recorrendo ao uso dos denominados "passos de pinguim".

- Para efeitos de um melhor entendimento do uso do "spray" de tinta temporária nas competições portuguesas, transcreve-se de seguida integralmente o "Protocolo do Uso do Spray", documento elaborado pelo Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol, em Novembro de 2014, e que será usado na I e II Liga, Taça da Liga e Taça de Portugal. Assim:
  - Apenas o árbitro pode utilizar o "spray";
  - O 4° árbitro garante que tem na sua posse três "sprays" suplentes, de modo a permitir-lhe substituir o do árbitro, se necessário;
  - Em competições em que estiver regulamentado o sistema de árbitro-assistente adicional, estes, bem como o 4° árbitro, terão consigo um "spray" cada um;
  - No início do jogo, o árbitro garante que tem na sua posse um "spray" novo. Dependendo do número de vezes que um "spray" é utilizado durante a primeira parte (um "spray" cheio normalmente permite 6 a 7 marcações de 3 a 4 mts cada), o árbitro pode substituir o "spray" antes do início da 2ª parte;
  - Após a marcação de um pontapé-livre e assumindo que o árbitro decide utilizar o "spray", deve:
    - Identificar o local correto onde o pontapé-livre será marcado e marcá-lo usando o "spray" (uma linha de 20/30 cm ou um pequeno círculo);
    - Medir (contando os passos) a distância mínima correta onde se posicionará o defesa ou a barreira defensiva;
    - Posicionar o(s) defesa(s) à distância mínima exigida e então marcar a linha atrás da qual se deve(m) posicionar.

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Uma vez que a linha indica claramente a distância mínima exigida medida pelo árbitro, é importante que o árbitro seja rigoroso na medição daquela distância;
- Os árbitros devem garantir que o(s) defesa(s) respeita(m) a distância correta medida antes de permitirem que se marque o pontapé-livre;
- Em caso de falta/infração:
    - Se o pontapé-livre não tiver sido marcado e o(s) jogador(es) não tiverem respeitado a distância mínima correta já marcada com "spray", o árbitro deverá atrasar o reinício do jogo e advertir o(s) jogador(es) por não respeitarem a distância exigida para a marcação de um pontapé-livre;
    - Se o pontapé-livre já tiver sido marcado (e a falta/infração ocorrer antes que a bola esteja em jogo), o árbitro deve interromper o jogo (exceto em caso de potencial vantagem) e advertir o(s) jogador(es) que não respeitem a distância correta já marcada com "spray" por comportamento antidesportivo. O pontapé-livre será repetido.
- O "spray" deve apenas ser utilizado nas seguintes circunstâncias:
    - Para marcar o local onde o pontapé-livre será marcado, se necessário;
    - Para confirmar a posição do(s) defesa(s), se necessário;
- O "spray" deve apenas ser utilizado quando os pontapés-livres estiverem a ser geridos pelo árbitro e quando forem assinalados na proximidade da área de grande penalidade.

- Se, por exemplo, aquando de um lance/jogada de contra-ataque de uma equipa, o árbitro ficar atrasado em relação à zona de jogo, o árbitro-assistente que acompanha esse lance/jogada deverá ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta/infração e se a mesma teve lugar dentro ou fora da área de grande penalidade. Essa avaliação é uma prioridade absoluta, bem como também será conveniente que aquele árbitro-assistente deva precisar qual a sanção disciplinar eventualmente a aplicar ao infrator.

- Com relação aos jogadores lesionados, e por ser uma matéria abrangente quanto aos procedimentos a tomar pelo árbitro, as "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" dedicam-lhe um capítulo pormenorizado que, pela sua importância, aqui se transcreve na íntegra:

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em sua opinião (árbitro), a lesão é leve;**
- **Interromper o jogo se, em sua opinião (árbitro), a lesão é grave;**
- **Após interrogar o jogador lesionado se necessita de assistência médica, autorizar um ou dois elementos da equipa médica (habitualmente enfermeiro/fisioterapeuta/massagista e médico) a penetrar no terreno de jogo para avaliar a lesão do jogador e proceder ao transporte seguro e rápido desse jogador lesionado para fora do terreno de jogo;**
- **Os maqueiros/bombeiros só deverão penetrar no terreno de jogo com uma maca após sinal do árbitro;**
- **O árbitro deve cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do terreno de jogo com toda a segurança;**
- **O jogador lesionado não está autorizado a ser tratado dentro do terreno de jogo;**
- **Um jogador que esteja 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. Além disso, um jogador não poderá 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 próprio pé. Se o jogador lesionado não respeitar as instruções do árbitro, deverá ser advertido por comportamento antidesportivo;**
- **O jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo depois do desafio ter recomeçado;**
- **Quando a bola estiver em jogo, o jogador lesionado poderá reentrar novamente no terreno de jogo, mas só o poderá fazer pela linha lateral. Quando a bola não estiver em jogo, esse jogador lesionado poderá regressar por qualquer das linhas que delimitam o terreno de jogo;**
- **Independentemente da bola estar ou não em jogo, apenas o árbitro poderá autorizar o jogador que saiu lesionado a reentrar no terreno de jogo;**
- **O árbitro poderá autorizar um jogador que saiu lesionado a regressar ao terreno de jogo desde que um árbitro-assistente ou o 4° árbitro tenham verificado que esse jogador está em condições de regressar;**
- **Se o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infração às "Leis do Jogo", o árbitro recomeçará o jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que esta se encontrava no momento da interrupção, de**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, se o jogo foi interrompido estando a bola dentro da área de baliza, o árbitro procederá ao lançamento de bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido;

- O árbitro deve compensar todo o tempo perdido devido a lesões no final de cada período (parte) do jogo;
- Quando o árbitro tiver decidido advertir ou expulsar um jogador lesionado, em que este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência médica, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes deste sair do terreno.

- Existem contudo exceções às regras explicadas no parágrafo anterior, e que são admitidas quando:
  - Se verifica a lesão de um guarda-redes;
  - Um jogador de campo e um guarda-redes chocam por efeito do jogo e se lesionam, necessitando de cuidados médicos imediatos;
  - Jogadores da mesma equipa chocam igualmente por efeito do jogo e se lesionam, necessitando de cuidados médicos imediatos;
  - Tenha acontecido uma lesão grave num ou mais jogadores de campo, designadamente engolir a língua, sofrer uma comoção cerebral, um braço partido, uma perna partida, etc.

- Os árbitros têm instruções precisas para estarem sempre com muita atenção ao desenrolar dos lances/jogadas (quer haja ou não contacto físico entre jogadores) de modo a conseguirem distinguir com mais facilidade e objetividade os casos de lesões graves ou lesões leves, incluindo as simulações de lesão, atendendo a que só deverão interromper o jogo quando os jogadores estiverem seriamente lesionados e a necessitarem de cuidados médicos imediatos.

- Quando por lesão, o capitão de uma equipa tiver de abandonar temporariamente o terreno de jogo, não se torna necessária a transferência da braçadeira identificativa para o subcapitão, pois a equipa a que ele pertence não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar fora a receber tratamento. A passagem da braçadeira para o subcapitão, a fim de este assumir as funções de capitão, só se torna obrigatória quando o capitão tenha de se

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**"afastar da zona envolvente do terreno de jogo (junto das linhas laterais ou de baliza), ou seja substituído ou expulso" (Conclusões dos Cursos Nacionais de Aperfeiçoamento e Atualização de 1995).**

- **Relativamente a esta temática dos jogadores lesionados, há que ter em atenção o novo procedimento tomado pelo Comité Executivo da UEFA, na sua reunião de 18/09/2014, em Nyon (Suiça) e que teve um efeito imediato em todas as competições desta Confederação. Trata-se de uma determinação que complementa as instruções vigentes nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", que está em concordância com elas e que, em resumo, é a seguinte:**
  - **Sempre que acontecer num jogo uma contusão forte/lesão grave em qualquer parte do corpo de um jogador (acidental ou não), o árbitro interromperá o jogo para que seja possível a entrada no terreno de jogo da equipa médica no sentido de ser feita uma avaliação clínica/pré-diagnóstico da lesão ou o pré-tratamento. Em princípio, isso não deverá durar mais do que 3 minutos, a não ser que a referida lesão obrigue a que seja efetuada logo uma imobilização das pernas ou braços antes de ser transportado para o hospital (por exemplo, fratura exposta) ou qualquer outra lesão grave na coluna vertebral;**
  - **Esse período de não mais do que 3 minutos é uma inovação e está baseado numa recomendação do Comité Médico da UEFA;**
  - **Se o jogador lesionado for obrigado a sair do terreno de jogo para ser assistido em melhores condições, e se depois quiser reentrar no terreno, as instruções transmitidas aos árbitros foram no sentido de que a equipa médica do clube tem de dar a respetiva permissão para esse jogador continuar a jogar. Se o médico (equipa médica) for de opinião de que esse jogador não está em condições de jogar, isso representará a palavra final, mesmo que o seu treinador desaprove a decisão, sendo que nessas circunstâncias o jogador não poderá obter do árbitro permissão para reentrar no jogo, mesmo que a sua equipa já tenha efetuado as substituições permitidas.**

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**<u>Notas:</u>**

**1) As determinações apresentadas nos parágrafos anteriores não se encontram ainda implementadas a nível nacional, designadamente nas competições de cariz profissional, sendo que fará todo o sentido que essas diretivas sejam rapidamente transpostas para a legislação**

portuguesa, designadamente o Regulamento de Competições da Liga Portugal;

2) Sendo a decisão da equipa médica absolutamente irrevogável nas situações descritas, e para se evitarem casos de má interpretação ou mal entendidos com o árbitro, tomamos a liberdade de sugerir que o médico ou o responsável da equipa médica entregue ao 4° árbitro um documento (assinado por si) em que ateste que o jogador lesionado não está em condições de continuar em campo;
3) Pode também ser implementado um outro sistema em que nas competições profissionais seja sempre designado um médico pela entidade organizadora, com a especial incumbência de decidir nesses casos de lesões graves e cuja decisão se sobreporá a qualquer opinião das equipas médicas ou técnicas dos clubes intervenientes.

- **Em qualquer jogo, é permitida a existência de "apanha-bolas" que, para terem possibilidade de desempenhar a sua missão em conformidade, poderão circular à volta do terreno de jogo ou estar posicionados ao longo das linhas laterais ou de baliza. Em nenhum caso poderão penetrar dentro do campo, bem como dificultar a ação dos árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver), árbitros-assistentes adicionais (caso existam) ou dos jogadores. As entidades que superintendem os jogos devem ter organizado um sistema pelo qual sejam colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 (A Bola), sendo que os referidos "apanha-bolas" devem ser instruídos para as entregarem aos jogadores o mais rapidamente possível.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Nos jogos dos campeonatos profissionais, o número de "apanha-bolas" não pode ser inferior a 9 nos jogos da I Liga e a 7 nos jogos da II Liga.**

- **Sempre que o árbitro se aperceba que os "apanha-bolas" não estão a ter um comportamento de acordo com o que se encontra regulamentado ou não estão a cumprir com as suas obrigações, afetando a seriedade do espetáculo, por exemplo, retendo as bolas demasiado tempo em seu poder e não as entregando aos jogadores encarregues de as reporem em jogo, retardando assim o recomeço do jogo, podem solicitar a intervenção da força policial para que aqueles sejam afastados das zonas onde estão autorizados a permanecer, indo ocupar um qualquer lugar para lá da vedação, junto ao público. O tempo**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

perdido com essas anomalias deve ser acrescentado a cada uma das partes do encontro. Esses motivos serão obrigatoriamente descritos no "Relatório do Jogo".

- Sempre que um qualquer elemento da equipa de arbitragem, em virtude de agressão de um jogador, elemento oficial da equipa, empregado, dirigente (não inscrito na "Ficha Técnica") ou espetador, fique impossibilitado de prosseguir o jogo, o árbitro deve dá-lo por terminado de imediato. Estas determinações obrigam a que todos os agentes da arbitragem as cumpram, sob pena de cometerem erros graves nos casos em que não o façam. O aditamento dos espetadores para aqueles casos de agressão em que o jogo deverá terminar de imediato - quando o árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) ou árbitros-assistentes adicionais (caso existam), fiquem impossibilitados de prosseguir o jogo - está diretamente relacionado com a Lei de Policiamento dos Espetáculos Desportivos, aprovada há mais de dois anos, sendo que dessa forma o Conselho de Arbitragem da FPF procurou defender os árbitros e árbitros-assistentes quando surgem incidentes (agressões) provocados por jogadores, elementos oficiais das equipas, empregados, dirigentes (não inscritos nas "Fichas Técnicas") ou espetadores, equiparando-os nas consequências que serão depois assacadas a cada um desses elementos quando protagonizam esse tipo de comportamentos violentos.

- Quando essa agressão for praticada por espetadores, o árbitro deverá ter em atenção os seguintes procedimentos:
  - Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do(s) agressor(es);
  - Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força Pública (PSP ou GNR) em serviço no campo (caso exista) ou ao Responsável de Segurança do clube visitado;
  - Caso não seja possível comunicar a ocorrência de acordo com o explicitado na alínea anterior, deverá fazê-lo no Posto Policial mais próximo possível.

    <u>Nota:</u>
    Em caso de danos na viatura, constatados após o final do jogo, o árbitro deverá dar conhecimento ao Responsável da Segurança do clube visitado, ao Comandante da Força Pública (PSP ou GNR) ou no Posto Policial mais próximo possível.

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se os árbitros tiverem de mencionar no seu "Relatório do Jogo" agressões a agentes da autoridade ou a elementos da segurança, quer sejam diretamente observadas, quer sejam participadas pelo Comandante da Força Policial ou quem o substitua ou pelo responsável da equipa de segurança, devem solicitar destes a respetiva confirmação em documento escrito.**

- **O árbitro não tem o dever, nem isso cabe nas suas atribuições e funções, de explicar e justificar perante os jogadores as suas decisões. Só tem de velar e zelar pelo exato e correto cumprimento das Leis e Regulamentos. Há que observar o disposto atrás nesta Lei quanto à "linguagem corporal".**

- **Quando na "Ficha Técnica" do jogo houver menção a jogadores expulsos e o delegado da equipa se recusar a assinar esse documento, o árbitro apreenderá de imediato os cartões dos jogadores expulsos ou considerados expulsos, procedendo posteriormente ao seu envio à entidade organizadora do encontro. Os jogadores em questão ficarão suspensos até decisão jurídica competente tomada pelo Conselho de Disciplina ou Comissão Disciplinar.**

- **No fim de cada uma das partes de um jogo, a equipa de arbitragem só deve abandonar o terreno, dirigindo-se para os balneários, depois de todos os jogadores o terem feito.**

- **Se com relação ao descrito no parágrafo anterior, uma equipa de arbitragem tiver de abandonar o terreno de jogo no fim de qualquer uma das partes do encontro (por motivo plenamente justificado) antes que uma ou as duas equipas o tenham feito, o árbitro terá por incumbência responsabilizar o delegado ou delegados da(s) equipa(s) por qualquer ocorrência ou acontecimento que possa acontecer nesse período de tempo em que a equipa de arbitragem não estiver no terreno de jogo.**

- **Nos vestiários da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos delegados das duas equipas intervenientes, mas somente antes do início e depois do fim do jogo e quando no desempenho das funções que lhes estão atribuídas pelos Regulamentos da Competição. No intervalo, só a pedido do árbitro é permitida a entrada dos referidos delegados. Todavia, o Regulamento da Competição, sob a égide do qual se disputar um qualquer jogo, pode estipular e autorizar a entrada de outras pessoas ligadas às estruturas**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

dirigentes do futebol, devendo os árbitros ter um conhecimento pleno de toda a legislação em vigor.

- Um diretor de campo, devidamente identificado, poderá circular e/ou permanecer a toda a volta do campo, não podendo todavia ocupar o "Banco dos Técnicos/Suplentes" da equipa.

- Está definido regulamentarmente que os árbitros devem facilitar a ação das equipas de controlo "antidoping" no final dos jogos, indicando ao médico responsável, que para o efeito os contatarão, a identificação dos delegados dos clubes presentes no jogo, bem como lhes entregarão os cartões dos jogadores escolhidos para as análises.

- O árbitro está autorizado a interromper o jogo (temporária ou definitivamente) se, em sua opinião, a iluminação artificial do campo for insuficiente ou inadequada para se poder jogar em condições.

- A exemplo do que está estabelecido para os jogadores, é expressamente proibido aos árbitros o uso de quaisquer joias (colares, anéis, fitas/pulseiras em couro, plástico ou de outro qualquer material), com exceção de relógios ou objetos/artigos similares que sejam necessários para o jogo.

- Segundo esta Lei, as decisões do árbitro sobre quaisquer factos relacionados com o jogo, por exemplo um golo ser ou não considerado como válido com as naturais implicações no resultado final, não têm apelo. São irrecorríveis. A este propósito, o "International Football Association Board" veio confirmar em 1996 o carácter absolutamente irrevogável das decisões de facto do árbitro.

- Com o desenvolvimento do futebol que se foi tornando cada vez mais rápido, exigindo por parte das equipas de arbitragem uma melhor preparação em todos os domínios do jogo, foram introduzidos os chamados árbitros-assistentes adicionais a quem as "Leis do Jogo" atribuíram determinados deveres e responsabilidades. Os árbitros-assistentes adicionais ajudam o árbitro a controlar o jogo de acordo com as "Leis do Jogo", estando sempre sujeitos às decisões finais daquele. Por isso, nas questões de índole técnica devem indicar:
    - Quando a bola sair totalmente do terreno de jogo pela linha de baliza;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Qual a equipa que terá direito a um pontapé de canto ou pontapé de baliza;
- Quando uma má conduta ou comportamento de um ou mais jogadores ou outro qualquer incidente ocorrer fora do campo de visão do árbitro;
- Quando forem cometidas infrações sempre que eles próprios tenham um melhor visionamento do que o árbitro, especialmente dentro da área de grande penalidade;
- Na marcação de grandes penalidades, se o guarda-redes da equipa defensora deixar de estar colocado na linha de baliza (afastando-se dela) e se a bola ultrapassar essa linha de baliza.

  Nota:
  Em caso de interferência incorreta no jogo e nas decisões do árbitro ou conduta considerada imprópria pelo árbitro, este tem poderes para dispensar um árbitro-assistente adicional das suas funções, elaborando de seguida um relatório pormenorizado dos acontecimentos que remeterá e submeterá às autoridades competentes (entidade organizadora da prova).

- Complementarmente, os árbitros-assistentes adicionais também ajudam o árbitro noutras funções importantes para o jogo, nomeadamente:
  - Inspecionar o terreno de jogo (juntamente com os restantes elementos da equipa de arbitragem);
  - Analisar as bolas e avaliar o equipamento dos jogadores;
  - Verificar se quaisquer problemas com os equipamentos de jogadores foram resolvidos;
  - Verificar se eventuais hemorragias em jogadores foram estancadas;
  - Manter o controlo do tempo, o registo dos golos e a nota das incorreções/infrações.

- Analise-se agora o posicionamento dos árbitros-assistentes adicionais e o trabalho entre a equipa de arbitragem:
  - Posicionamento geral durante o jogo – A sua posição é atrás da linha de baliza até metade da área de baliza no lado mais próximo da cada árbitro-assistente. Não estão autorizados a entrar no terreno de jogo, a não ser em circunstâncias absolutamente excecionais.
  - Pontapé de baliza – Devem verificar e controlar se a bola é colocada dentro da área de baliza. Se a bola não for colocada corretamente, de

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

acordo com a Lei, o árbitro-assistente adicional deve comunicar ao árbitro essa anomalia;

- <u>Marcação de uma grande penalidade</u> – O árbitro-assistente adicional deve estar posicionado na interseção da linha de baliza com a área de grande penalidade e o árbitro-assistente deve estar em linha com o penúltimo defensor;
- <u>Pontapés da marca de grande penalidade (para se encontrar um vencedor)</u> – Devem estar posicionados na interseção da linha de baliza com a área de baliza, à direita e à esquerda da respetiva baliza. Os árbitros-assistentes adicionais são responsáveis pela indicação ao árbitro se a bola, após a execução do pontapé de grande penalidade, ultrapassar totalmente a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra.
- <u>Situações de "golo / não golo"</u> – Devem de imediato comunicar ao árbitro através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio) utilizado quando for marcado um golo e só nessas circunstâncias.

- No respeitante ao sistema de sinalização para os árbitros-assistentes adicionais, há que ter em atenção o que também dispõem as "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros":
  - Os árbitros-assistentes adicionais usam apenas um sistema (eletrónico) de comunicação rádio e não bandeirolas para comunicarem as suas decisões ao árbitro;
  - No caso de uma avaria no sistema (eletrónico) de comunicação rádio, os árbitros-assistentes adicionais usarão uma bandeirola com sinal eletrónico para indicar as suas decisões;
  - Como regra geral os árbitros-assistentes adicionais não devem fazer sinais evidentes com as mãos. Todavia, e em algumas situações, sinais discretos com as mãos poderão representar uma ajuda preciosa para os árbitros. Esses sinais de mão têm de ter um significado claro e que não deixem quaisquer dúvidas de interpretação. Esse significado deverá ter sido combinado no seio da equipa de arbitragem na reunião anterior ao jogo.

- Outras informações importantes:
  - Os árbitros-assistentes adicionais poderão ser nomeados de acordo com as regras da competição. Deverão ser árbitros no ativo e da mais alta categoria do país;

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- As regras da competição devem indicar de forma precisa o procedimento a ser seguido quando um árbitro está impossibilitado de continuar em funções, e se:
  - O 4° árbitro assume a função como árbitro, ou,
  - O árbitro-assistente adicional mais antigo assume a função de árbitro, passando o 4° árbitro a árbitro-assistente adicional.

  **Nota:**

  Relativamente ao posicionamento geral durante o jogo dos árbitros-assistentes adicionais, parece-nos haver no diagrama respetivo das "Leis do Jogo / Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" (edições inglesa e portuguesa de 2014/2015 e inglesa de 2015/2016) um lapso de grafismo, dado que o que está recomendado pelas instâncias internacionais é que não se aproximem demasiado do poste mais próximo de cada árbitro-assistente para que não provoquem interferência no jogo, sendo atingidos por exemplo por uma bola que ressalte no poste ou por um guarda-redes que tenha efetuado uma defesa e que pelo seu movimento vá cair nessa zona do terreno. Além do mais, nunca nenhum árbitro-assistente adicional se movimentou atrás das redes das balizas.

- Sabemos que há equipas de arbitragem que desenvolveram a nível internacional um "programa de ação" no que concerne às áreas de intervenção dos árbitros-assistentes adicionais e ao trabalho acometido aos mesmos. Esse programa pode ser resumido assim:
  - As áreas de intervenção dos árbitros-assistentes e dos árbitros-assistentes adicionais não devem ser rígidas. Todos devem ajudar independentemente da zona onde o lance/jogada se desenrolar. O ângulo de visão desses elementos da equipa de arbitragem será sempre o fator principal a ter em consideração e que deve sobrepor-se a quaisquer outros, designadamente o local da falta/infração e a distância do lance/jogada.
  - Se todos estiverem concentrados e houver uma eficaz colaboração para que não haja "zonas cinzentas" no terreno de jogo será possível a observação de todos os movimentos dos jogadores;
  - Na questão da colocação dos árbitros-assistentes adicionais ao longo da linha de baliza, aquando de remates à baliza devem "meter a linha de

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

baliza entre as pernas" para assim poderem analisar com rigor a possível entrada da bola na baliza. É recomendado que nesse posicionamento os árbitros-assistentes adicionais não obstruam a visão dos árbitros-assistentes;

- Em termos da chamada "divisão das decisões" num lance/jogada/situação de jogo é importante que cada elemento da equipa de arbitragem saiba quem deve decidir: quem tem o melhor ângulo, o local da bola, a movimentação dos jogadores e a zona de intervenção;
- Como exemplo de um determinado tipo de lances/jogadas (cruzamentos da esquerda do ataque de uma equipa para a área de grande penalidade da equipa adversária), a avaliação feita pelo árbitro, árbitro-assistente e árbitro-assistente adicional pode ser a seguinte:
  - Árbitro-assistente adicional – Concentração máxima na movimentação dos jogadores na área de grande penalidade;
  - Árbitro-assistente – Concentração máxima na análise de situações de fora-de-jogo e nas possíveis infrações de grande penalidade (mão na bola) no chamado ângulo "cego" do árbitro;
  - Árbitro – Concentração máxima em todo o lance/jogada.

- A Tecnologia de Linha de Baliza (TLB), designada em inglês por GLT (Goal-Line Technology), é nos tempos atuais incontornável em grandes competições, pela importância que os meios tecnológicos começam a ter no futebol em seguimento das decisões tomadas pelas instâncias que superintendem no futebol a nível internacional. E por isso, e por ser matéria relevante, aqui se transcreve integralmente a Decisão 3 do "International Football Association Board": "Quando for utilizada a Tecnologia de Linha de Baliza (TLB) (nos termos do regulamento da respetiva competição), o árbitro tem o dever de testar a funcionalidade da tecnologia antes do jogo. Os testes a serem conduzidos são estabelecidos no Programa de Qualidade da FIFA para o Manual de Testes de TBL. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Testes, o árbitro não poderá utilizar o sistema TLB e deve reportar este incidente à autoridade competente".

- Relativamente ao conteúdo técnico, disciplinar e regulamentar dos factos descritos nos "Relatórios do Jogo" elaborados pelos árbitros após o termo de cada encontro, deve considerar-se que terão de ser absolutamente verdadeiros, espelhando fiel e integralmente todas as ocorrências disciplinares

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

acontecidas, além de outras, sem quaisquer omissões. Esse é um aspeto primordial do trabalho de um árbitro, juntamente com a sua equipa, porque esse documento representa a interligação adequada entre as equipas de arbitragem e as instâncias disciplinares competentes.

- Quanto à gestão de conflitos, há que ter presente os seguintes princípios orientadores:
  - Relativamente aos possíveis conflitos entre jogadores e entre jogadores e membros da equipa de arbitragem, os árbitros devem atuar de imediato quando essas situações surgirem num jogo, identificando os prevaricadores e tomando as sanções disciplinares ajustadas, uma vez que as caraterísticas individuais de cada jogador envolvido nesse tipo de incidentes poderão originar comportamentos agressivos e altercações disciplinares nas equipas, pondo em causa a sua liderança e a sua competência;
  - Devem ainda ter sempre determinados princípios orientadores que se reputam de fundamentais para ultrapassar esses comportamentos conflituosos e incidentes, designadamente a serenidade que os árbitros têm de demonstrar, a sua intervenção rápida, a sua atenção e concentração e a colaboração interventiva de todos os elementos da equipa de arbitragem (árbitros-assistentes / 4° árbitro / árbitros-assistentes adicionais) na observação e registo de todos os detalhes eventualmente necessários;
  - Os conflitos habitualmente verificados num terreno de jogo podem ser categorizados como "manifestados" ou "abertos" porque ocorrem sempre sem qualquer dissimulação e são gerenciados muitas vezes por causas externas. E nunca se resolvem sozinhos;
  - Os conflitos podem ser subdivididos entre aqueles que são rapidamente sanados (sem ação disciplinar porque não houve atitudes ou comportamentos passíveis de atuação nesse campo) e outros em que deverá(ão) ser advertido(s) ou expulso(s) o(s) iniciador(es) do(s) conflito(s), normalmente aquele(s) que mais se destacou(aram) ou o(s) mais agressivo(s);
  - Saber administrar conflitos é uma caraterística inata dos bons árbitros, porque permite proceder à sua resolução de uma forma profilática, otimizando a sua habilidade e competência nesse tipo de comportamentos nefastos por parte dos jogadores. Além disso, revela-

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS RECRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

se como um instrumento fundamental na proatividade necessária a uma boa arbitragem.

## O 4° ÁRBITRO E O ÁRBITRO-ASSISTENTE DE RESERVA

(Transcrição integral do disposto no livro das "Leis do Jogo")

- O 4° árbitro poderá ser nomeado de acordo com o Regulamento da competição e substituirá qualquer dos três árbitros nomeados no caso de algum deles não poder continuar a atuar no jogo, salvo se for nomeado um árbitro-assistente de reserva. Ele prestará assistência ao árbitro a todo o momento;
- O organizador deve indicar claramente antes do início da competição qual de entre o 4° árbitro e o árbitro-assistente mais qualificado substitui o árbitro designado no caso de indisponibilidade do último. Se for o árbitro-assistente, o 4° árbitro torna-se então árbitro-assistente;
- O 4° árbitro está encarregado de auxiliar o árbitro, a pedido deste, em todos os trabalhos administrativos antes, durante e após o jogo;
- Ele é responsável por auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo;
- Ele tem autoridade para controlar o equipamento dos suplentes 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;
- 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;
- Assiste o árbitro no controlo do jogo de acordo com as "Leis do Jogo". No entanto, o árbitro mantém a autoridade para decidir sobre qualquer facto relacionado com o jogo;
- Depois do jogo, o 4° 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 4° árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido;
- Ele está autorizado a informar o árbitro no caso de comportamento irresponsável de um ou mais ocupantes da "Área Técnica";
- Pode também ser nomeado um árbitro-assistente de reserva de acordo com as regras da competição. O seu único dever será substituir um árbitro-assistente

AMARELO/VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

que não possa continuar a desempenhar as suas funções ou substituir o 4° árbitro, conforme o caso.

**NOTA FINAL:**

**1874 – Pela primeira vez são mencionados 2 indivíduos, cada um escolhido por uma equipa, para controlarem o jogo e que são chamados de árbitros. Até então, esse controlo era feito pelos capitães de equipa.**

**1878 – É usado pela primeira vez o apito pelos árbitros de futebol.**

**1881 – É nomeado pela primeira vez um árbitro (tal e qual o conhecemos hoje) com a finalidade essencial de resolver os problemas eventualmente surgidos entre os 2 controladores do jogo sendo ainda sua incumbência, o seguinte:**

- **Apresentar um "Relatório do Jogo" à Associação sob a égide da qual este se realizava;**
- **Fazer cumprir o tempo de jogo;**
- **Chamar a atenção (na presença dos 2 controladores já referidos) de qualquer elemento (jogador) que assumisse atitudes contra o "fair-play";**
- **Expulsar do terreno de jogo os praticantes que agredissem ou ofendessem qualquer dos outros intervenientes, participando os seus nomes à Associação respetiva que, posteriormente, os convocavam para apresentarem as devidas desculpas.**

**1886 – "The Football Association" (Federação Inglesa de Futebol) começa a formar árbitros.**

**1894 – É dado ao árbitro o controlo completo do jogo. A partir daí os jogadores abstêm-se de participar nas decisões por ele tomadas.**

**1900 – "The Football Association Council" decide que mais nenhumas pessoas, além dos jogadores e fiscais-de-linha, são autorizados no terreno de jogo sem permissão do árbitro. Também decide que em matéria de facto as decisões do árbitro são finais.**

**O que é, afinal, um ÁRBITRO?**

**Recorrendo a alguns dicionários e enciclopédias, podemos encontrar algumas definições genéricas do que é este elemento, mas onde se encontra a génese da sua essência. Assim, vemos que o árbitro, no sentido etimológico do termo, é uma pessoa**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**que resolve ou dirime uma questão por escolha de um tribunal ou por consenso das partes litigantes, ou uma pessoa que obriga outras pessoas a obedecer a leis e regulamentos, ou ainda um indivíduo que, em determinados jogos, fiscaliza a observância das regras, intervindo sempre que sejam violadas ou ainda um simples avaliador de um qualquer assunto. Pode ser autoritário, porque existe uma certa delegação de competências efetuada pelas instâncias desportivas ou gozar, no caso do futebol, de poderes discricionários que a própria Lei lhe confere. Mais ou menos controverso, ele representa a Lei vigente no desporto, mas para que seja eficaz na sua aplicação e não cometa erros graves, necessita possuir as devidas aptidões técnicas, devendo ser um profundo conhecedor das "Leis do Jogo" e de todos os seus regulamentos complementares. Não há competição desportiva oficial que dispense a presença de um árbitro ou de um juiz. Curiosa é mesmo a definição que se pode encontrar no dicionário francês "Larousse" de que o "Árbitro é o senhor da paz e da guerra".**

**Nesta nossa área os árbitros são magistrados desportivos, porque lhes compete julgar com equidade e sem tibiezas as infrações previstas nas leis e regulamentos, procurando que existam critérios de igualdade nesses julgamentos. Mas com uma particularidade interessante: a de que julgam e tomam decisões no imediato, sem qualquer suporte processual, tal como é comum no direito/tribunais. E para além disso, não podem e não devem esperar mais do que uma simples recompensa: a consideração e o respeito devidos aos juízes desportivos que são.**

**Nesta análise, há que ter em atenção a grande diversidade de funções que lhe estão destinadas, pelo que é fácil concluir que o árbitro/juiz obriga-se a satisfazer uma série de exigências e atributos, sendo certo que, em paralelo, tem de saber ultrapassar a imagem socialmente negativa (cada vez mais desenvolvida e arreigada na sociedade da comunicação) de que goza só pelo facto de julgar neste desporto de tanto fulgor e influência na nossa vida social. Desempenhar a função de árbitro é não só essencial para que as competições se realizem, como também constitui um fator importantíssimo do progresso técnico e tático de qualquer modalidade desportiva.**

**Mas há outros aspetos que poderão e deverão ser interiorizados:**

- **Os árbitros devem impor-se pela sua competência. No futebol, o árbitro também "joga", toma decisões em cada instante, é aliás o único juíz da intenção e da oportunidade de sancionar as infrações, dando-lhe a Lei a prerrogativa de utilizar o seu critério na apreciação de determinadas faltas/infrações;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A mudança de mentalidades no futebol passa, entre muitas outras coisas, por interiorizarmos todos os que estão ligados ao fenómeno, que é preciso que os clubes respeitem os árbitros e que os árbitros respeitem os clubes;**
- **É fundamental para o espetáculo que se valorize o trabalho dos árbitros, nunca pondo em causa a sua integridade moral e intelectual. O árbitro é tão necessário quanto a equipa adversária;**
- **Já por diversas vezes afirmámos que o futebol português e, provavelmente, o futebol de outros países, só poderão enveredar por caminhos de modernidade e transparência absolutamente indispensáveis para o seu pleno desenvolvimento, quando todos os seus agentes tiverem o máximo respeito pelas atribuições de cada um e demonstrarem assim o necessário civismo. Todos fazemos parte afinal da "Família Universal do Futebol", podendo exigir que esses mesmos agentes se definam quanto à postura, se clarifiquem nas atitudes e se assumam nos comportamentos;**
- **Os árbitros exercem uma função de serviço público. E por isso, todas as instâncias desportivas devem ter pelo seu trabalho a máxima consideração e respeito. Nessa conformidade, é preciso dizer aos jogadores mais novos, àqueles que se estão a iniciar nas suas carreiras, que devem respeitar a personalidade do árbitro e as suas decisões enquanto juíz de um jogo de futebol. O árbitro será sempre um amigo do desporto, nunca um inimigo;**
- **Os árbitros não podem entrar em campo com medo de errar, mas devem-no fazer com o prazer enorme de arbitrar. A este propósito, ninguém acredita que qualquer árbitro entre no terreno de jogo com qualquer intenção de errar. Um sociólogo já referiu anteriormente que todos temos de ter consciência que os árbitros não vão para os jogos para errar. E isto é válido em qualquer parte do Mundo;**
- **Como só uma pequeníssima parte dos árbitros e árbitros-assistentes têm conhecimentos de futebol, era importante que esses elementos pertencentes aos quadros nacionais de qualquer Federação, frequentassem cursos de treinadores de futebol para perceberem as técnicas, táticas e outras questões relacionadas com a metodologia de treino aplicadas às equipas, ou então que houvessem alguns treinadores de futebol a trabalhar diretamente com os árbitros no estudo dos seus jogos. No nosso ponto de vista, é forçoso que as Federações e as Ligas de Futebol Profissional contratem imediatamente treinadores para ensinarem futebol aos árbitros e árbitros-assistentes, numa primeira fase unicamente para o grupo de 1ª categoria. Estamos convencidos de que, se a esses árbitros e árbitros-assistentes forem ministradas essas noções técnicas e táticas, isto é, se esses agentes conhecerem melhor todos os**

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**"truques" do futebol, reduzir-se-ão os erros e, simultaneamente, aumentar-se-á o espetáculo;**

- **Sugere-se que em todos os Cursos de Candidatos, Formação e Avaliação de Árbitros, logo desde o início da sua atividade, seja introduzida a disciplina de Xadrez, com sessões ministradas obrigatoriamente por um Mestre, ensinando os árbitros a praticar este desporto ou aperfeiçoando os seus conhecimentos, porque está cientificamente provado que todas as pessoas que sabem jogar Xadrez possuem a necessária destreza mental, que lhes permite reagir de imediato a todas as situações adversas próprias da sua atividade. Além disso, o exercício desta modalidade, proporciona aos seus praticantes o desenvolvimento da sua autoestima, do raciocínio lógico e abstrato, permite interiorizar a aceitação das regras e cria, seguramente, hábitos de reflexão, afinal características intrínsecas que qualquer árbitro/juiz deve preservar e incrementar sempre;**
- **Quem respeita a arbitragem não poderá jamais defender um qualquer seu agente que esteja envolvido em ilícitos ou situações claramente indignas. Para esses só há um caminho: punições exemplares de acordo com as leis vigentes nos seus países. E logo após serem considerados culpados pelas instâncias de julgamento terá de ser decretado o seu afastamento compulsivo. Todos os membros do setor devem ter uma conduta exemplar, alicerçada no rigor, dignidade, independência, postura e coragem.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 6 – OS ÁRBITROS-ASSISTENTES

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*De cada lado há um fiscal de linha*
*Que fiscaliza a bola que vai fora,*
*E que está agarrado à bandeirinha*
*Até que o juíz diga: "Está na hora".*

*Mas não se pode meter*
*Lá nas questões do juíz,*
*Nem botar opinião.*
*Apenas pode dizer:*
*- E vá que é muito feliz –*
*Se a bola está fora ou não.*

*Às vezes comem também,*
*Chamam à pancada um figo,*
*E ficam a pedir mais.*
*Mas já vi comer, e bem.*
*Um referee, que é meu amigo,*
*Por causa dos dois fiscais.*

- **1891 – São introduzidos no código das "Leis do Jogo" os fiscais-de-linha em substituição dos 2 controladores do jogo. A partir desta data as equipas de arbitragem são constituídas por 3 elementos (1 árbitro e 2 fiscais-de-linha).**

**Notas:**

1) **Deve referir-se a propósito que em 1996 a designação de "Juíz de Linha" e "Juízes de Linha" foi substituída nas "Leis do Jogo" pelos termos "Árbitro-Assistente" e "Árbitros-Assistentes";**
2) **Como motivo para a alteração decidida pelo "International Football Association Board" foi referido que aqueles termos de "Juíz de Linha" e "Juízes de Linha" não refletiam com precisão e exatidão as funções desempenhadas por esses elementos que, de facto, já eram os assistentes dos árbitros;**

3) **Os árbitros-assistentes sempre tiveram grandes responsabilidades em coadjuvar os árbitros durante o decorrer dos jogos, devendo isso ser assumido por eles, até porque esse apoio tem permitido desde sempre a tomada de decisões corretas;**
4) **As alterações às "Leis do Jogo" verificadas nesse ano procuraram incentivar os árbitros-assistentes a estar ainda mais conscientes das suas responsabilidades no seio das equipas de arbitragem;**
5) **Nesse ano de 1996 a designação de "Juízes de Linha" foi alterada em Portugal para "Árbitros-Auxiliares" e não "Árbitros-Assistentes", certamente por um erro de tradução, que só posteriormente (no ano seguinte) foi corrigido.**

- **Em cada jogo de futebol, serão designados 2 árbitros-assistentes, que têm por missão, salvo decisão contrária do árbitro, assinalar:**
  - **Quando a bola sai completamente do terreno de jogo, entrando ou não numa baliza;**
  - **A que equipa pertence o lançamento lateral, ou se há lugar à marcação de um pontapé de canto ou pontapé de baliza;**
  - **Quando um jogador deve ser sancionado por se encontrar na posição irregular de fora-de-jogo;**
  - **Quando é solicitada uma substituição;**
  - **Quando um comportamento condenável ou qualquer outro incidente aconteça fora do ângulo ou campo de visão do árbitro;**
  - **Quando forem cometidas faltas/infrações em que eles próprios tenham uma melhor visão do que o árbitro (estando mais perto da ação que o árbitro e em que este não tenha tomado qualquer decisão), incluindo, excecionalmente, qualquer falta/infração cometida na área de grande penalidade;**
  - **Quando, nos pontapés de grande penalidade, o guarda-redes se mova para a frente antes que a bola tenha sido pontapeada, bem como se a bola transpõe totalmente a linha de baliza.**

**<u>Nota:</u>**
**Estas competências "obrigam" os árbitros-assistentes a estar conscientes das suas efetivas responsabilidades no seio das equipas de arbitragem.**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em termos dos seus deveres e responsabilidades, os árbitros-assistentes ajudam o árbitro a controlar o jogo de acordo com as "Leis do Jogo". Igualmente, a pedido e sob o estrito controlo do árbitro, devem ajudá-lo em todos os aspetos da direção do encontro. As suas funções, tipificadas nas "Leis do Jogo" incluem também:**
  - **Inspecionar o terreno de jogo (juntamente com os restantes elementos da equipa de arbitragem);**
  - **Analisar as bolas e avaliar o equipamento dos jogadores;**
  - **Verificar se quaisquer problemas com os equipamentos de jogadores foram resolvidos;**
  - **Controlar todo o processo das substituições;**
  - **Verificar se eventuais hemorragias em jogadores foram estancadas;**
  - **Manter o controlo do tempo, o registo dos golos e a nota das incorreções/infrações.**

- **Ora, quanto aos seus deveres de 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 distância de 9,15 mts seja respeitada nos casos em que tal seja necessário. Mas não têm qualquer poder de decisão. Uma análise mais pormenorizada dos designados deveres de assistência por parte dos árbitros-assistentes configura expressamente o controlo técnico e disciplinar de todas as situações que podem ocorrer num qualquer jogo.**

- **Um árbitro-assistente pode assinalar, com a sua bandeirola, uma das dez faltas/infrações da Lei 12 (Faltas e Incorreções), cometida por um jogador defensor dentro da sua área de grande penalidade, desde que esteja mais perto da ação do que o árbitro, com melhor ângulo de visão e convencido de que este não se apercebeu ou não viu a falta/infração.**

- **Quanto à técnica de corrida dos árbitros-assistentes, as "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" definem que, regra geral, qualquer árbitro-assistente deve fazer frente ao terreno de jogo, enquanto se desloca ao longo da linha lateral no espaço que lhe está reservado (metade da linha lateral). Os designados movimentos laterais dos árbitros-assistentes devem ser utilizados unicamente para distâncias curtas, por exemplo para se colocarem melhor no enfiamento da linha do penúltimo defensor ou da bola, sendo dessa forma muito importantes para ajuizar**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**corretamente as eventuais posições irregulares de fora-de-jogo e para garantir um melhor campo/ângulo de visão. Para além disso, quando um árbitro-assistente corre ao longo da linha lateral deve fazê-lo com a bandeirola para dentro do terreno de jogo, isto é, na mão esquerda quando acompanha a equipa atacante e na mão direita quando acompanha a equipa defensora.**

- **Respeitando-se as regras transmitidas no parágrafo anterior, há que explicitar mais em concreto qual o trabalho de equipa a desenvolver pelos árbitros-assistentes, bem como as técnicas que deverão ser utilizadas no manuseamento das suas bandeirolas. Esse é um princípio básico porque há um conjunto de normas e procedimentos que, se aplicadas com rigor, irão contribuir para que a "comunicação técnica" entre os elementos da equipa de arbitragem decorra sem problemas. E assim:**
  - **Em todos os momentos do jogo as bandeirolas dos árbitros-assistentes devem estar sempre desfraldadas, de modo que possam ser visíveis para o árbitro, estejam eles imóveis ou em corrida;**
  - **Quando fizerem um sinal, os árbitros-assistentes interromperão a corrida, colocar-se-ão de frente para o terreno de jogo, visualizando o árbitro, ao mesmo tempo que levantarão a sua bandeirola com um gesto firme, mas sem qualquer tipo de exagero ou exaltação. A bandeirola é considerada como um prolongamento do braço, pelo que acompanhará o seu movimento de extensão anatómica vertical;**
  - **Os árbitros-assistentes deverão levantar a bandeirola com a mesma mão com que farão os sinais seguintes. No entanto e se por qualquer motivo, os árbitros-assistentes tiverem ou se virem obrigados a utilizar a outra mão para fazer esses sinais que decorrem do que obriga a Lei, terão de mudar a bandeirola de mão por debaixo da cintura;**
  - **Se os árbitros-assistentes assinalarem que a bola saiu do terreno de jogo, deverão manter a sinalética estabelecida com a bandeirola até que o árbitro se aperceba e tome a decisão definitiva, confirmando ou não essa indicação;**
  - **Se os árbitros-assistentes assinalarem qualquer falta/infração que tenha sido cometida por falta grosseira/conduta violenta e a sua sinalética não for logo visualizada pelo árbitro, duas situações poderão verificar-se, a saber:**
    - **Se o jogo tiver sido interrompido para tomar a necessária sanção disciplinar (expulsão), terá de recomeçar em conformidade com as "Leis do Jogo", por exemplo com a marcação de um pontapé-**

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

livre (direto ou indireto), pontapé de grande penalidade ou outro qualquer recomeço. Este "qualquer recomeço", se acontecer que dois jogadores adversários, com o jogo a decorrer, cometam uma falta grosseira ou conduta violenta em simultâneo (muito difícil de acontecer), será realizado com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);

- Se o jogo já se tiver reiniciado, o árbitro deverá tomar a medida disciplinar que se imponha (expulsão), mas já não poderá mandar executar um pontapé-livre (direto ou indireto) ou um pontapé de grande penalidade.

- Para uma melhor verificação quanto ao cumprimento escrupuloso do que se encontra preceituado na Lei 15 (O Lançamento Lateral), quando é efetuado um lançamento lateral, os árbitros-assistentes devem verificar a posição dos pés do jogador executante e indicar qualquer possível infração à respetiva Lei.

- Nos parágrafos seguintes iremos abordar a colocação no terreno de jogo dos árbitros-assistentes, numa perspetiva de trabalho de equipa e de complementaridade de funções para que um jogo decorra com toda a normalidade. E assim:

  - <u>Pontapé de saída</u> –
    - A sua colocação é em linha com o penúltimo defensor ou com os dois últimos defensores de cada equipa.

  - <u>Pontapé de baliza</u> –
    - Deverão controlar em primeiro lugar a colocação da bola e se a mesma está dentro da área de baliza:
      a) Se a bola não se encontrar no local correto definido nas "Leis do Jogo", os árbitros-assistentes não deverão afastar-se da sua posição, estabelecendo contacto visual com o árbitro e levantando a sua bandeirola. Esse procedimento pode ser complementado com sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), mas nestes casos a comunicação

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

no seio da equipa de arbitragem não é visível nem audível para o público;

b) Logo que a bola esteja colocada no local correto dentro da área de baliza, os árbitros-assistentes terão de se deslocar para a extremidade da área de grande penalidade para se assegurarem que a bola sai dessa área (considerando-se assim em jogo) e que os jogadores da equipa atacante se encontram no seu exterior. É preciso ter em atenção que se o pontapé de baliza for executado pelo penúltimo defensor, os árbitros-assistentes colocar-se-ão diretamente no enfiamento da extremidade da área de grande penalidade;

c) Ato contínuo e depois da execução correta do pontapé de baliza, os árbitros-assistentes deverão tomar a sua posição de forma a controlar qualquer possível situação de fora-de-jogo, o que será sempre uma prioridade absoluta, atendendo à rapidez de alguma jogada que possa vir a ser desenvolvida pela equipa atacante.

- <u>Durante o jogo</u> –
  - Devem estar sempre em linha com o penúltimo defensor ou alinhados com a bola se esta estiver mais próxima da linha de baliza do que o penúltimo defensor ("linha da bola"). Se essa colocação não obrigar a movimentações ou corridas ao longo da linha lateral a sua posição deve ser sempre de frente para o terreno de jogo.

- <u>Quando um guarda-redes solta a bola das mãos</u> –
  - Devem de imediato colocar-se no enfiamento da linha da área de grande penalidade, verificando visualmente se esse guarda-redes toca a bola com as mãos fora da área de grande penalidade, caso em que o faça terão de avisar nesse instante o árbitro para a correspondente sanção técnica. Logo que o guarda-redes solte a bola das mãos sem que tenha existido qualquer infração às "Leis do Jogo", os árbitros-assistentes colocar-se-ão de modo a controlar qualquer possível situação de fora-de-jogo, o que será sempre uma prioridade absoluta, dada a possível rapidez de

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**alguma jogada que venha a ser desenvolvida pela equipa atacante.**

- <u>Pontapé de grande penalidade</u> –
  - **A sua posição no terreno de jogo é na interseção da linha de baliza com a linha da área de grande penalidade paralela à linha lateral, tendo uma especial atenção à entrada da bola na baliza, principalmente naquelas situações em que a bola ultrapasse ligeira mas totalmente a linha de baliza entre os postes. Igualmente deve ter uma atenção redobrada para verificar se o guarda-redes deixa de estar em cima da linha de baliza adiantando-se antes de a bola ter sido pontapeada, sendo que nos casos em que não é obtido golo deverá levantar a sua bandeirola sinalizando a falta/infração que deverá ser logo sancionada pelo árbitro. Igualmente esse procedimento pode ser complementado com sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), mas nestes casos a comunicação no seio da equipa de arbitragem não é visível nem audível para o público.**

- <u>Pontapés da marca de grande penalidade (para se encontrar um vencedor)</u> –
  - **Um dos árbitros-assistentes colocar-se-á na interseção da linha de baliza com a linha da área de baliza paralela à linha lateral. A sua função primordial consistirá em controlar se a bola atravessará a linha de baliza, devendo proceder do seguinte modo:**
    a) **Se a bola ultrapassar claramente a linha de baliza, entre os postes ou fora deles, o árbitro-assistente estabelecerá um contacto visual com o árbitro, sem fazer qualquer outro sinal. Também neste tipo de situações, ele poderá complementar esse contacto visual com sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), mas nestes casos a comunicação no seio da equipa de arbitragem não é visível nem audível para o público;**
    b) **Se a bola entrar na baliza, não tendo sido claro ou evidente que a bola tenha ultrapassado completamente a**

AMARELO, VERMELHO E CÓDIGO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

linha de baliza, parecendo até continuar em jogo, esse árbitro-assistente começará por levantar a sua bandeirola no sentido de chamar a atenção do árbitro, confirmando de seguida o golo;

c) O outro árbitro-assistente estará colocado dentro do círculo central do terreno de jogo para controlar todos os outros jogadores das duas equipas (excetuando-se evidentemente os dois guarda-redes e o executante de cada grande penalidade).

- <u>Pontapé de canto</u> –
  - Durante a execução desta reposição da bola em jogo do lado em que atuam, os árbitros-assistentes devem colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza, mas tendo sempre o cuidado de não estorvar nem interferir com a movimentação do jogador executante. Simultaneamente têm de controlar a posição da bola, designadamente se ela se encontra colocada dentro do quarto de círculo da área de canto, de acordo com o explicitado na Lei 17 (O Pontapé de Canto);
  - Se o pontapé de canto for executado no lado contrário em que atuam os árbitros-assistentes (no lado da diagonal do árbitro), eles devem igualmente colocar-se atrás da bandeira de canto do seu lado e no enfiamento da linha de baliza.

- <u>Situações ou lances/jogadas de "golo – não golo"</u> –
  - Se foi obtido um golo, sem margem para qualquer dúvida de interpretação, os árbitros-assistentes e o árbitro devem estabelecer um contacto visual entre si, sendo que o árbitro-assistente que atua no meio-campo onde foi obtido esse golo correrá (com maior ou menor velocidade) ao longo da linha lateral uma distância de cerca de 25/30 mts na direção da linha de meio-campo, sem levantar alguma vez a sua bandeirola que estará sempre na sua mão direita (para dentro do terreno de jogo), respeitando assim os procedimentos definidos quanto à técnica e posicionamento de corrida;
  - Se foi marcado um golo, parecendo todavia que a bola continua em jogo (isto é, uma jogada em que haja uma grande dificuldade de análise e a decisão não seja imediata), os árbitros-assistentes

AMARELO, VERMELHO E COLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

deverão levantar primeiramente a sua bandeirola para chamar a atenção do árbitro, baixando-a de seguida, respeitando depois o procedimento estabelecido na equipa de arbitragem, o que significa que correrão (com maior ou menor velocidade) ao longo da linha lateral uma distância de cerca de 25/30 mts na direção da linha de meio-campo, sem levantar alguma vez a sua bandeirola que estará sempre na sua mão direita (para dentro do terreno de jogo), em obediência ao que está definido quanto à técnica e posicionamento de corrida;

- Se a bola não tiver ultrapassado completamente a linha de baliza entre os postes, não tendo sido obtido golo e o jogo continuar sem qualquer interrupção, o árbitro estabelecerá um contacto visual com os árbitros-assistentes, sendo que, se necessário, estes deverão fazer um sinal discreto com a "mão livre".

  <u>Nota:</u>
  Em qualquer uma das 3 alíneas anteriores os árbitros-assistentes poderão complementar esses contactos visuais com sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), mas como já se explicitou a comunicação no seio da equipa de arbitragem nesses casos também não é visível nem audível para o público.

- <u>Pontapés-livres</u> –
  - Sempre que é executado um pontapé-livre (direto ou indireto) os árbitros-assistentes colocar-se-ão em linha com o penúltimo defensor ou com os dois últimos defensores a fim de poderem controlar qualquer eventual posição irregular de fora-de-jogo de um ou mais jogadores atacantes, **o que se afigurará sempre como uma avaliação imperiosa.** Nessa colocação no terreno os árbitros-assistentes deverão estar prontos e preparados fisicamente para seguir a trajetória da bola, correndo com maior ou menor velocidade ao longo da linha lateral até à bandeira de canto, no caso do executante desse pontapé-livre efetuar um remate direto à baliza.

- Tendo abordado a colocação dos árbitros-assistentes, há que definir igualmente toda a sinalética que os árbitros-assistentes devem respeitar. As

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**"Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" definem um conjunto de procedimentos que são importantes conhecer:**

- **<u>Lançamento lateral</u> –**
  - **Se a bola tiver ultrapassado completamente a linha lateral de forma evidente, perto da posição em que se encontrarem os árbitros-assistentes, estes devem assinalar de imediato e diretamente a direção do lançamento lateral, o que quer dizer que indicarão qual a equipa que irá recomeçar o jogo;**
  - **Se a bola tiver ultrapassado completamente a linha lateral longe ou num local mais afastado da posição em que se encontrarem os árbitros-assistentes, sendo a jogada clara e sem equívocos, eles devem assinalar de imediato e diretamente a direção do lançamento lateral, isto é, a que equipa pertencerá o recomeço do jogo;**
  - **Se a bola tiver ultrapassado completamente a linha lateral longe ou num local mais afastado da posição em que se encontrarem os árbitros-assistentes, sendo que a bola parece continuar em jogo, ou até se eles próprios não têm a certeza de todo o lance/jogada, devem levantar a sua bandeirola para informar e sinalizar o árbitro de que a bola saiu do terreno de jogo, estabelecerem um contacto visual com ele e seguir depois o seu sinal, respeitando a sua decisão, evitando-se assim divergências públicas quanto à avaliação feita.**

- **<u>Pontapé de canto</u> -**
  - **Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza perto da posição em que se encontrarem os árbitros-assistentes, pontapeada em último lugar por um jogador defensor, eles devem fazer o sinal estabelecido para esses casos com a bandeirola na sua mão direita, por terem um melhor ângulo de visão de todo o lance/jogada, para indicarem que se trata de um pontapé de canto;**
  - **Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza fora dos postes, perto da posição onde se encontrarem os árbitros-assistentes, pontapeada em último lugar por um jogador defensor, sendo que a bola parece continuar em jogo, eles**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

devem levantar a sua bandeirola em primeiro lugar para informar o árbitro que a bola saiu do terreno de jogo, indicando logo de seguida que se trata de um pontapé de canto;

- Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza fora dos postes, longe da posição onde se encontrarem os árbitros-assistentes (na metade mais afastada da linha de baliza), pontapeada em último lugar por um jogador defensor, eles devem levantar a sua bandeirola para informar o árbitro de que a bola saiu, estabelecer um contacto visual com ele e esperar pela sua decisão, seguindo-a. Os árbitros-assistentes podem fazer o sinal estabelecido para esses casos com a bandeirola na mão direita, se o lance/jogada não deixa dúvidas pela sua clareza.

- <u>Pontapé de baliza</u> -
  - Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza perto da posição em que se encontrarem os árbitros-assistentes, pontapeada em último lugar por um jogador atacante, eles devem fazer o sinal estabelecido para esses casos com a bandeirola na sua mão direita, por ter um melhor ângulo de visão de todo o lance/jogada, para indicar que se trata de um pontapé de baliza;
  - Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza fora dos postes, perto da posição onde se encontrarem os árbitros-assistentes, pontapeada em último lugar por um jogador atacante, sendo que a bola parece continuar em jogo, eles devem levantar a sua bandeirola em primeiro lugar para informar o árbitro que a bola saiu do terreno de jogo, indicando logo de seguida que se trata de um pontapé de baliza;
  - Se a bola tiver ultrapassado totalmente a linha de baliza fora dos postes, longe da posição onde se encontrarem os árbitros-assistentes (na metade mais afastada da linha de baliza), pontapeada em último lugar por um jogador atacante, eles devem levantar a sua bandeirola para informar o árbitro de que a bola saiu, estabelecer um contacto visual com ele e esperar pela sua decisão, seguindo-a. Os árbitros-assistentes podem fazer o sinal estabelecido para esses casos com a bandeirola na mão direita, se o lance/jogada não deixa dúvidas pela sua clareza.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- <u>Fora-de-Jogo</u> -
  - **A primeira ação dos árbitros-assistentes quando assinalam um fora-de-jogo é levantarem a sua bandeirola na vertical com a mão direita, a fim de terem sempre um melhor campo de visão. Em seguida, com o braço direito completamente estendido, indicam com a sua bandeirola (através de sinalética adequada) a zona do terreno de jogo onde tiver ocorrido a falta/infração (mais próxima do local onde eles se encontrarem, na parte central do terreno de jogo ou na zona mais afastada dos árbitros-assistentes);**
  - **Se o árbitro não vir ou não se aperceber logo do sinal feito pelos árbitros-assistentes com a sua bandeirola, eles deverão mantê-la levantada na vertical até que o árbitro sancione essa indicação ou até que a bola seja controlada pela equipa defensora.**

- <u>Substituições</u> –
  - **Quando uma equipa pretende fazer uma substituição, o árbitro-assistente atuante desse lado deve ser previamente informado pelo 4° árbitro para que, na primeira interrupção do jogo, possa fazer o sinal de substituição convencionado ao árbitro. Neste processo é preciso ter em conta que o árbitro-assistente não tem necessidade de se deslocar até ao enfiamento da linha de meio-campo, porque todo o desenvolvimento de uma substituição é controlado e executado pelo 4° árbitro;**
  - **Se não tiver sido nomeado 4° árbitro, o árbitro-assistente atuante desse lado participará em todo o processo da substituição, desempenhando as tarefas que num jogo com 4° árbitro lhes estão acometidas em conjunto, pelo que o árbitro deverá esperar que o seu árbitro-assistente retome o seu lugar na linha lateral antes de recomeçar o jogo.**

- <u>Faltas/Infrações</u> -
  - **Os árbitros-assistentes devem levantar a sua bandeirola na vertical (respeitando a sinalética definida) quando uma falta ou infração tenha sido cometida perto da sua zona de atuação ou fora do campo de visão do árbitro. Em quaisquer outras situações, eles só devem intervir (sinalizando as incorreções)**

AMARELO, VERMELHO E COLOCAÇÃO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

quando tal lhes seja solicitado. Após a sinalética efetuada, deverão referir ao árbitro o que viu e ouviu, indicando todos os jogadores infratores;

- Antes de assinalarem uma falta/infração, os árbitros-assistentes deverão ter presentes determinados princípios, nomeadamente:
  a) Se foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou se este estava obstruído pela movimentação ou posicionamento dos jogadores;
  b) Se o árbitro viu a falta/infração, a ajuizou e aplicou depois a "Lei da Vantagem".
- Quando uma falta/infração é cometida por um jogador, os árbitros-assistentes devem em respeito às "Leis do Jogo":
  a) Levantar a sua bandeirola na vertical com a mesma mão que irá utilizar para indicar a direção do recomeço de jogo, de maneira a que o árbitro receba uma indicação clara de quem cometeu a falta/infração;
  b) Estabelecer contacto visual com o árbitro, ao mesmo tempo que agitarão ligeiramente a bandeirola na vertical em movimentos compassados para a frente e para trás, mas sem demonstrarem posturas agressivas ou exageradas.
- Neste tipo de situações em que ocorram faltas/infrações, os árbitros-assistentes devem utilizar a denominada "técnica do espera e vê", não levantando a bandeirola quando uma equipa contra a qual foi cometida uma falta/infração possa beneficiar de uma vantagem. O objetivo é que o jogo possa continuar, pelo que será muito importante que os árbitros-assistentes e os árbitros estabeleçam um permanente contacto visual entre si.

- <u>Faltas/Infrações dentro da área de grande penalidade</u> –
  - Se uma falta/infração tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade da equipa defensora por um seu jogador, fora do campo ou ângulo de visão do árbitro, mais concretamente em zona próxima do árbitro-assistente, este tem por obrigação assegurar logo contacto visual com o árbitro para se aperceber onde está colocado (parado ou em corrida) e se tomou alguma decisão relativamente à falta/infração acontecida. Se o árbitro não tiver tomado nenhuma decisão, esse árbitro-assistente

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

levantará a sua bandeirola e, caso disponha desse equipamento, utilizará o sistema eletrónico de sinal "beep", deslocando-se depois com passos lentos ao longo da linha lateral na direção da bandeira de canto. Há que referir que o contacto visual entre os dois elementos da equipa de arbitragem e a sinalética feita pelo árbitro-assistente têm que decorrer em frações de segundo, portanto as decisões serão sempre tomadas muito rapidamente.

- <u>Faltas/Infrações fora da área de grande penalidade</u> –
  - Se uma falta/infração é cometida fora da área de grande penalidade (próximo da "linha-limite" da área de grande penalidade paralela à linha de baliza), os árbitros-assistentes devem estabelecer um contacto visual imediato com o árbitro para se aperceber onde está colocado (parado ou em corrida) e se tomou alguma decisão relativamente à falta/infração acontecida. De referir que nessas circunstâncias os árbitros-assistentes devem ficar imóveis de frente para o terreno de jogo no enfiamento da linha da área de grande penalidade (paralela à linha de baliza), levantando ainda a sua bandeirola, mas unicamente se tal for necessário, por exemplo, se o árbitro não tiver olhado para eles ou se tiver ocorrido alguma incorreção de índole disciplinar;
  - Em quaisquer situações de jogadas de contra-ataque de uma equipa (mais ou menos rápidas), os árbitros-assistentes devem ser capazes de indicar ao árbitro se foi ou não cometida uma determinada falta/infração e se a mesma aconteceu dentro ou fora da área de grande penalidade, o que nestes casos representa uma prioridade absoluta, atendendo a que tem de ser feita uma avaliação criteriosa do lance/jogada em termos técnicos e/ou disciplinares. Os árbitros-assistentes devem também saber referir ao árbitro qual a sanção disciplinar que terá de ser eventualmente tomada contra o infrator.

- <u>Confrontações em grupo</u> –
  - Nos casos em que ocorram confrontações em grupo de vários jogadores, o árbitro-assistente que se encontre mais próximo desse local pode penetrar no terreno de jogo para ajudar o árbitro a tomar conta da ocorrência. O outro árbitro-assistente, o

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

4° árbitro (se houver) e os árbitros-assistentes adicionais (caso existam) devem observar os incidentes com toda a atenção e tomar nota dos detalhes do mesmo. Há alguns princípios orientadores fundamentais para a atuação dos elementos da equipa de arbitragem, aqui se incluindo também o árbitro. E que são:

a) A serenidade que os elementos da equipa de arbitragem têm de demonstrar na resolução desse tipo de conflitos;
b) A intervenção rápida do árbitro e a colaboração interventiva do árbitro-assistente que estiver mais perto da área do problema, do 4° árbitro (se houver) ou dos árbitros-assistentes adicionais (caso existam) se estes também se encontrarem próximo do local do conflito.

- <u>Consultas (Questões disciplinares)</u> –
  - No que concerne a quaisquer consultas sobre questões disciplinares entre o árbitro e um dos árbitros-assistentes, as "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", explicitam que um olhar atento e um sinal discreto com a mão desse árbitro-assistente para o árbitro são normalmente suficientes;
  - No caso de se afigurar necessária uma consulta direta, isto é, que os dois elementos da equipa de arbitragem tenham mesmo de falar entre si, o árbitro-assistente pode penetrar no terreno de jogo uma curta distância, entre 2 e 3 mts. Enquanto trocarem impressões sobre o que tiver acontecido, e por uma questão de reserva e segurança, devem virar-se ambos para dentro do terreno de jogo para evitar que a sua conversa possa ser entendida ou escutada. Quer os elementos da equipa de arbitragem usem o SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), quer não, é aconselhável que ponham uma das mãos à frente da boca para que a sua comunicação não seja entendível nem audível pelos jogadores ou outros intervenientes.

- <u>Formação de barreiras</u> –
  - Quando se marcar um pontapé-livre (direto ou indireto) muito próximo da linha lateral onde atue o árbitro-assistente, este pode penetrar dentro do terreno de jogo para controlar e fazer

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**respeitar a distância legal da barreira a 9,15 mts do local onde estiver colocada a bola. É óbvio que o árbitro-assistente poderá avaliar a distância da barreira, seja ela formada por poucos jogadores (um ou dois) ou por mais. Caso a intervenção do árbitro-assistente seja mesmo efetiva para controlar a barreira, o árbitro terá de esperar o tempo necessário (que contudo não poderá ser demasiado) até que o árbitro-assistente retome o seu lugar na linha lateral antes de recomeçar o jogo. Se o jogador ou jogadores que formam a barreira se recusarem a cumprir a distância regulamentar de 9,15 mts, previamente indicada pelo árbitro-assistente, este deve solicitar a intervenção imediata do árbitro para que seja cumprida a respetiva distância, atuando ainda disciplinarmente, se tal se revelar necessário.**

**<u>Nota:</u>**
**Em todas as alíneas deste parágrafo relativo à colocação dos árbitros-assistentes, as indicações transmitidas poderão ser complementadas com sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio).**

- **Em caso de ingerência ou interferência injustificadas, colaboração insuficiente, comportamento incorreto ou conduta imprópria de um árbitro-assistente, o árbitro demiti-lo-á das suas funções, providenciando de imediato a sua substituição, elaborando em seguimento um relatório circunstanciado às autoridades competentes. Se nalgum dos casos apresentados o árbitro-assistente se recusar a abandonar o seu lugar no terreno de jogo, o árbitro, depois de o alertar para os inconvenientes e consequências dessa sua atitude, tem poderes para recorrer à força policial, devendo mesmo fazê-lo para que o jogo possa continuar.**

- **Todos os sinais e gestos dos árbitros-assistentes destinam-se unicamente ao árbitro, devendo ser precisos, concisos e nunca feitos de forma duvidosa. Os árbitros-assistentes apenas deverão usar a bandeirola e o corpo no cumprimento da Lei e das normas aprovadas.**

- **Por regra geral e de acordo com o estabelecido na Lei, os árbitros-assistentes devem abster-se de qualquer sinal feito com a mão de forma ostensiva. No entanto, os árbitros-assistentes poderão fazer um gesto discreto com a "mão**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

livre" sendo isso uma ajuda preciosa para o árbitro. Esse sinal feito com a mão deve ser sempre claro e inequívoco e terá que ser definido e aprovado entre todos os elementos da equipa de arbitragem na reunião preparatória do encontro.

- Particularizando, sabem os árbitros-assistentes que naquelas situações em que a bola está quase a sair do terreno de jogo pela linha lateral, mas que por efeito do próprio lance/jogada acaba por não sair, devem fazer um gesto discreto com uma das mãos, indicando assim que o jogo prossegue.

- Em cada jogo, o equipamento dos árbitros-assistentes será rigorosamente igual ao do árbitro.

- Os árbitros-assistentes devem ser portadores de bandeirolas de cores vivas, nomeadamente o vermelho e o amarelo, fazendo as mesmas parte do seu equipamento. Não existem dimensões obrigatórias (máximas ou mínimas) para as suas bandeirolas. No entanto, estes acessórios têm hoje dimensões e até cores padronizadas. Atualmente são já usadas pelos árbitros-assistentes bandeiras eletrónicas (com sinal sonoro, designado por "beep"), permitindo uma melhor colaboração na equipa, através de um equipamento emissor na haste de cada uma, ligado a um sistema recetor colocado num dos braços do árbitro.

- As "Leis do jogo" explicitam que esse sinal sonoro "beep" é um sistema complementar que só deve ser utilizado em caso de necessidade para chamar a atenção do árbitro, sendo útil nas seguintes situações específicas:
  - Fora-de-jogo;
  - Faltas/Infrações cometidas fora do campo ou ângulo de visão do árbitro;
  - Lançamentos laterais, pontapés de canto, pontapés de baliza (em caso de situações de difícil análise);
  - Marcação de golos (igualmente em caso de situações de difícil ou complicada análise).

- Os árbitros-assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações constantes no "Relatório do Jogo", não podendo alegar desconhecimento do que nele constar. Terão de o assinar, nele devendo registar qualquer discordância quanto ao seu conteúdo, comunicando esse

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**facto, por escrito, ao órgão associativo/regional ou federativo (Conselho de Arbitragem).**

- **Se algum árbitro-assistente chegar atrasado ao jogo para o qual estava nomeado e este já estiver a decorrer, ele pode participar no desafio, mas deve apresentar-se primeiro ao árbitro. De seguida, ocupará o seu lugar, quer as funções estejam a ser desempenhadas por um outro árbitro-assistente oficial, quer não.**

- **Numa qualquer situação de jogo, um jogador em posição irregular de fora-de-jogo, mas sem interferir de forma alguma com um adversário, corre na direção da bola enviada por um colega de equipa. O árbitro-assistente deve esperar o desenrolar da jogada para ver se o jogador na posição de fora-de-jogo interfere no lance/jogada tocando na bola ou se vem a tirar vantagem de se encontrar nessa posição.**

- **Numa outra situação de jogo, um jogador defensor desloca-se para fora do terreno de jogo (por detrás da sua linha de baliza) a fim de colocar um atacante em posição de fora-de-jogo. O árbitro, contudo, não verificou essa situação. Em seguimento, o árbitro-assistente não deve, naquele momento, dar qualquer indicação ao árbitro, deixando que o jogo prossiga. Na primeira interrupção do jogo, informa o seu colega árbitro do facto do jogador ter abandonado deliberadamente o terreno de jogo, para que o mesmo seja sancionado disciplinarmente com um cartão amarelo.**

- **Nos casos de fora-de-jogo em que o árbitro-assistente levanta a bandeirola dando nota daquela irregularidade e o árbitro não se aperceba, aquele não deve manter a sua bandeirola indefinidamente ao alto se entretanto se tiverem seguido outros lances/jogadas. Todavia, deve mantê-la no ar se dessa posição irregular vier a resultar um lance/jogada de muito perigo para essa baliza ou se tiver sido mesmo marcado um golo. Igualmente deve continuar nessa posição estática (bandeirola no ar) em caso de qualquer agressão não observada ou presenciada pelo árbitro. Por outras palavras, se o árbitro-assistente assinalar a posição irregular de fora-de-jogo com a sua bandeirola, num sinal que não é visto de imediato pelo árbitro, ele deve manter a bandeirola levantada até que o árbitro veja essa indicação e a sancione ou até que a bola seja claramente controlada pelos jogadores defensores.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Sempre que um árbitro-assistente constate um erro evidente do árbitro em relação a uma decisão disciplinar, deve intervir de imediato, por exemplo, quando é exibido um 2º cartão amarelo a um jogador sem o correspondente cartão vermelho.**

- **Para que não haja divergências entre o árbitro e os seus árbitros-assistentes quanto à contagem real do tempo de jogo, os 3 ou 4 elementos da equipa de arbitragem (se tiver sido designado um 4º árbitro), devem acertar os seus relógios na cabina, antes da saída para o terreno de jogo.**

- **Sempre que um árbitro-assistente verifique que dos "Bancos dos Técnicos/Suplentes" mais do que um elemento transmite ao mesmo tempo instruções táticas para dentro do campo, não respeitando assim o disposto nas "Leis do Jogo" de que só uma pessoa de cada vez está autorizada a fazê-lo, deve ele próprio intervir tentando solucionar a situação. Só nos casos em que verifique que as suas indicações não são acatadas é que deve chamar o árbitro, o qual tomará as providências (entendam-se medidas disciplinares) que a gravidade dos factos exigir.**

- **Num caso de jogo em que a bola entre completa e rapidamente na baliza e logo a seguir ressalte para o terreno de jogo, acrescendo a isso o facto do árbitro não se ter apercebido, as instruções que são transmitidas aos árbitros-assistentes é que levantem bem a sua bandeirola e a agitem no intuito de chamar a atenção do seu colega, fazendo de seguida a sinalética habitual aquando da obtenção de golos. Nestes casos, e caso a equipa de arbitragem disponha das bandeirolas eletrónicas com sinal "beep" e do SCA (Sistema de Comunicação Áudio), os árbitros-assistentes devem utilizar esses meios ao seu dispor, atendendo a que:**
  - **Há que respeitar os deveres de assistência dos árbitros-assistentes;**
  - **Deve ser mantida toda a comunicação entre os elementos da equipa de arbitragem;**
  - **Dessa forma aumentam-se os índices de eficácia da equipa de arbitragem, sistematizando-se o trabalho de equipa no sentido de haver sucesso nas decisões;**
  - **É possível consolidar automatismos de colaboração permanente para que em todos os lances e não só naqueles de maior dificuldade de avaliação se verifiquem níveis de concentração elevados.**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **De acordo com as "Conclusões das Ações de Formação" – Época 2013/2014, a dinâmica dos jogos, própria do futebol moderno, com destaque para a velocidade e os diversos sistemas táticos utilizados pelas equipas, exige também aos árbitros-assistentes um conjunto de habilidades técnicas, físicas e de concentração que os capacitem para a especificidade da tarefa maior que lhes está confiada, que é o dever de assinalar tudo aquilo que tiver acontecido nas suas áreas de ação ou o que o árbitro não tenha podido ver ou não se tenha apercebido na avaliação dos lances/jogadas. Assim e com esse objetivo, há um conjunto de procedimentos e de competências que devem ser seguidos pelos árbitros-assistentes quando exercem as suas funções num qualquer jogo de futebol, e que resumidamente podem ser apresentadas da seguinte forma:**
  - **Aumento exponencial dos níveis de concentração em qualquer momento do jogo, quer sejam lances "corridos" ou de "bola parada";**
  - **Atenção redobrada ao posicionamento/movimentação tanto de jogadores da equipa atacante como da equipa defensora para que daí resulte um aumento de eficácia na análise e decisão não só dos foras-de-jogo como de outros lances/jogadas em que as faltas/infrações ocorrem em zonas nevrálgicas do terreno (as que são entendidas como tendo acontecido perto das "linhas-limite" para o exterior e interior das áreas de grande penalidade);**
  - **Aperfeiçoamento e desenvolvimento permanente da "técnica do espera e vê", que não se confina unicamente a situações de fora-de-jogo;**
  - **Ter um posicionamento correto ao longo da linha lateral e uma preocupação constante com a movimentação dos jogadores em todas as situações específicas do jogo, para que não existam quaisquer lapsos ou erros de julgamento na análise e avaliação do fora-de-jogo ou em que tenha de prestar a necessária colaboração ao árbitro;**
  - **Incremento do trabalho de "scouting" para que daí resulte um conhecimento aprofundado e desenvolvido do sistema tático de cada equipa interveniente e das suas dinâmicas de jogo.**

- **De acordo com o que já ficou apresentado na Lei 5 (O Árbitro) de uma forma mais desenvolvida e explicativa quanto aos motivos, se um árbitro-assistente, em virtude de agressão de um jogador, elemento oficial da equipa, empregado, dirigente (não inscrito na "Ficha Técnica") ou espetador, fique impossibilitado de prosseguir o jogo, o árbitro deve dá-lo por terminado de imediato. Estas determinações obrigam a que todos os agentes da arbitragem as cumpram, sob pena de cometerem erros graves nos casos em que não o**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**façam. Há assim uma equiparação clara entre todos os elementos (jogadores, elementos oficiais das equipas, empregados, dirigentes não inscritos nas "Fichas Técnicas" ou espetadores) quando protagonizam quaisquer tipos de comportamentos violentos (agressões).**

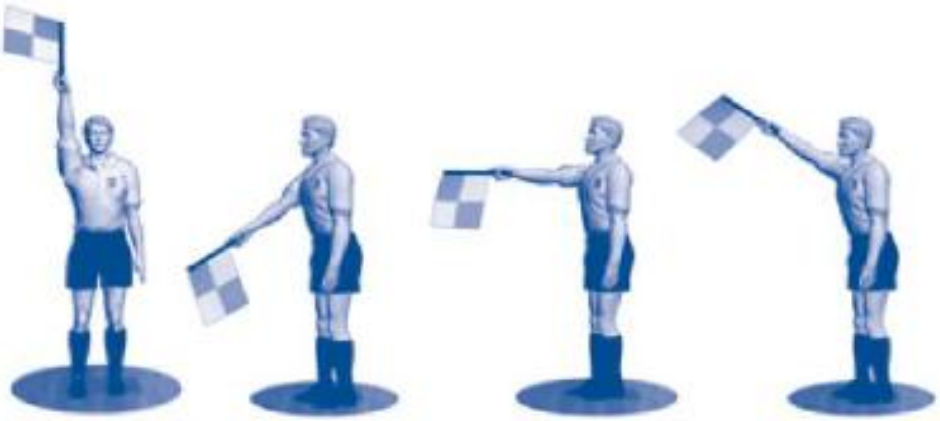
- **Sendo uma expressão que tem sido referida inúmeras vezes, principalmente nas Leis 5 (O Árbitro) e 6 (Os Árbitros-Assistentes), importa apresentar uma definição tão rigorosa quanto possível do que é o "contacto visual" e do que pode ajudar o trabalho de uma equipa de arbitragem em todas as fases de um jogo. E assim o "contacto visual" é um recurso importante que ajuda a demonstrar confiança e aumenta a credibilidade entre os elementos da equipa de arbitragem. Não sendo necessário ser intenso nem prolongado, é de todo conveniente que os árbitros-assistentes e o árbitro consigam transmitir ideias sobre aquilo que visualizarem, uma vez que se trata de uma forma de comunicação não-verbal. Aliás, o "contacto visual" permite o envio e a receção de mensagens instantâneas, levando a que se estabeleça uma permanente autoconfiança entre os membros da equipa. O "contacto visual" significa que se pode desenvolver uma "psicologia do comportamento", porque possibilita também que se mantenham "conversas olhos nos olhos", muitas vezes em períodos mais críticos ou mais difíceis do jogo e entre pessoas (árbitros e árbitros-assistentes) sujeitos a uma pressão constante e a um escrutínio permanente. O "contacto visual" vai influir diretamente nas decisões técnicas e/ou disciplinares a tomar pela equipa de arbitragem, pelo que não pode gerar nem nervosismo nem preocupação.**

- **Em termos do seu trabalho para o sucesso da equipa de arbitragem, podem inventariar-se cinco aspetos fundamentais para uma boa atuação de cada árbitro-assistente, a saber:**
  - **Domínio aprofundado das "Leis do Jogo" e Regulamentos;**
  - **Condição física apurada;**
  - **Movimentação adequada;**
  - **Colocação eficaz;**
  - **Atenção permanente.**

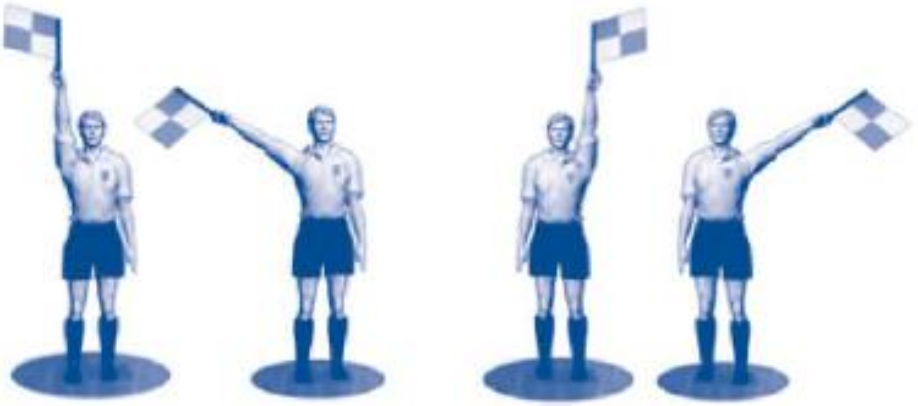
- **Os desenhos seguintes fazem parte integrante das "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", no Capítulo "Sinais dos Árbitros-Assistentes" e aqui se transcrevem porque se**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**afiguram importantes para que se possa conhecer toda a sinalética que esses elementos de uma equipa de arbitragem praticam.**



Fora de jogo | fora de jogo deste lado do terreno | fora de jogo ao centro do terreno | fora de jogo no outro lado



Falta cometido pelo defensor | Falta cometida pelo atacante

AMARE... ...GRAS DO FUTEBOL ...ENOR

Substituição

Lançamento lateral para o atacante

Lançamento lateral para o defensor

Pontapé de baliza

Pontapé de canto

AMARELO, VERMELHO E

# LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

*Ao fim de três quartos de hora*
*Muda tudo minha gente.*
*E ao fim de cinco minutos*
*Recomeça novamente.*

*Isto é, em bom português:*
*- Começa o mesmo fadário.*
*Com a diferença de ser*
*Precisamente ao contrário.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em preâmbulo desta Lei, o jogo compõe-se de duas partes iguais de 45 minutos cada uma, a menos que outra duração tenha sido combinada de comum acordo com o árbitro e as duas equipas participantes. Qualquer acordo respeitante a mudar a duração do jogo (por exemplo, uma redução de cada parte para 40 minutos devido a razões de iluminação insuficiente), deve ser feito imperativamente antes do pontapé de saída ter lugar e estar em conformidade com o Regulamento da Competição.**

- **Consoante a sua categoria, a duração dos jogos é a seguinte:**
  - **Seniores – 90 minutos (45 minutos em cada parte);**
  - **Juniores-A (Sub-18 e Sub-19) – 90 minutos (45 minutos em cada parte);**
  - **Juniores-B (Juvenis – Sub-16 e Sub-17) – 80 minutos (40 minutos em cada parte);**
  - **Juniores-C (Iniciados – Sub-14 e Sub-15) – 70 minutos (35 minutos em cada parte);**
  - **Juniores-D (Infantis – Sub-12 e Sub-13) - 60 minutos (30 minutos em cada parte);**
  - **Juniores-E (Benjamins – Sub-10 e Sub-11) – 50 minutos (25 minutos em cada parte) – Com e sem árbitro (*);**

- **Juniores-F (Traquinas – Sub-8 e Sub-9) – <u>30 minutos</u> (15 minutos em cada parte) – Sem árbitro (*);**
- **Juniores-G (Petizes – Sub-6 e Sub-7) – Depende de torneio/competição para torneio/competição (*);**
- **Futebol Feminino (Seniores) – <u>90 minutos</u> (45 minutos em cada parte).**

- **De acordo com o explicitado no texto da Lei, os jogadores das duas equipas têm direito a um descanso entre as duas partes. É obrigatório. O intervalo não deve exceder 15 minutos. Este período de tempo permite ao árbitro tomar qualquer decisão útil em caso de urgência.**

- **Os regulamentos de cada competição, seja a nível distrital/regional, nacional ou internacional, devem definir claramente a duração do intervalo entre as duas partes. O tempo de intervalo só pode ser modificado com o consentimento do árbitro, sendo que nesses casos há que explicitar os motivos no "Relatório do Jogo".**

- **Se o tempo normal de intervalo for dilatado por qualquer motivo que possa ser imputado às equipas, o árbitro terá de questionar os seus capitães sobre os motivos plausíveis desse atraso, obtendo consequentemente as devidas respostas e disso dará conhecimento à entidade organizadora do encontro.**

- **A seguir ao intervalo há sempre mudança de campos por parte das equipas.**

- **Relativamente à recuperação do tempo perdido em cada parte do jogo, deve ter-se em conta que as mesmas devem ser prolongadas para compensar todo o tempo perdido ocasionado por:**
  - **Substituições;**
  - **Exame e assistência médica às lesões dos jogadores;**
  - **Transporte de jogadores lesionados para fora do terreno de jogo;**
  - **Perdas de tempo, designadamente quaisquer manobras visando a "queima" de tempo deliberado;**
  - **Qualquer outra causa (por exemplo, a bola ter ficado irregular; reposições constantes da bola em jogo; intempéries que tenham originado a interrupção temporária do jogo; advertências e expulsões de jogadores, etc).**

  **<u>Nota:</u>**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

A duração do tempo de recuperação perdido com as paragens do jogo fica ao critério discricionário do árbitro e só ele tem competência para a sua análise e determinação.

- Com relação ao mencionado no parágrafo anterior, tem de se entender que o tempo perdido em cada parte do encontro só pode ser compensado dentro desse período de tempo. Por outras palavras, se, por qualquer motivo, o árbitro se enganar na cronometragem do tempo da primeira parte do jogo, sem que tenha sido corrigido, esse erro não pode ser compensado no segundo período, com o aumento ou a redução do tempo jogado. A Lei confere ao árbitro o poder discricionário para determinar qual o tempo a adicionar por efeito de substituições, lesões ou outras causas.

- A indicação dos minutos de compensação do tempo perdido, não é o tempo exato que falta jogar em cada período do jogo, visto que indica simplesmente o tempo mínimo que o árbitro dará no final da primeira ou da segunda parte do encontro. Esse período de compensação pode aumentar se o árbitro o considerar conveniente ou oportuno, não podendo nunca ser reduzido.

- A Lei explicita devidamente que muitas das paragens/interrupções que acontecem num jogo são perfeitamente normais, como por exemplo as que decorrem de pontapés-livres (diretos ou indiretos), pontapés de canto, pontapés de baliza, lançamentos laterais, pontapés de grande penalidade, etc. Ora, o árbitro apenas poderá adicionar algum tempo a cada uma das partes do encontro se considerar que essas reposições da bola em jogo foram excessivas e com elas se perdeu demasiado tempo.

- Se houver uma perfeita avaliação dos pressupostos a que a Lei obriga para que seja recuperado o tempo perdido, é evidente que em qualquer jogo esse tempo que não é considerado como útil de jogo será sempre devidamente compensado, sendo certo que a Lei delega no árbitro o pleno uso das suas competências nessa atribuição. Conforme já referido anteriormente, trata-se de um poder discricionário do árbitro, que não pode ser olvidado.

- Se um pontapé de grande penalidade tiver de ser marcado ou repetido, a duração de cada parte do encontro deve ser prolongada para permitir a sua execução, terminando o jogo quando esse castigo tiver surtido os seus efeitos, isto é, logo que o árbitro haja decidido se foi ou não marcado golo.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em termos de jogos não iniciados ou não concluídos/suspensos (por causas fortuitas, motivos de força maior, condições meteorológicas/atmosféricas ou falta de energia elétrica, independentemente de intervenção humana), deve atender-se ao seguinte:**
    1) **Nos jogos das competições organizadas pela Liga Portugal, quando não se verifiquem as condições para que um jogo se inicie ou tenha o seu termo, este realizar-se-á ou completar-se-á no mesmo campo/estádio, dentro das 30H seguintes, salvo se:**
        A. **Os delegados dos dois clubes exararem no "Relatório do Jogo" o seu acordo para a realização ou conclusão do jogo não iniciado ou concluído noutra data, respeitando-se outras determinações constantes do Regulamento de Competições da Liga Portugal;**
        B. **Qualquer uma das equipas em causa tiver de realizar um jogo oficial das competições da UEFA na semana seguinte, caso em que esse jogo não iniciado ou interrompido se realizará ou completará em data a estabelecer por acordo entre as equipas dentro do prazo das quatro ou duas semanas seguintes, consoante se trate, respetivamente, da primeira e segunda voltas. Na falta de acordo, a Comissão Executiva decidirá a data e a hora do jogo;**
        C. **Qualquer um dos clubes em causa tenha que dispensar algum ou alguns dos seus jogadores para a respetiva Seleção Nacional, caso em que o jogo não iniciado ou interrompido deve ser realizado ou completado em data a estabelecer por acordo entre os clubes dentro do prazo das quatro ou duas semanas seguintes, consoante a duração da convocatória dos jogadores para as Seleções Nacionais.**
    2) **Nos jogos das competições organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol, quando não se verifiquem as condições para que um jogo se inicie ou se conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á no mesmo campo/estádio, até 24H depois, exceto nos casos seguintes:**
        A. **Se os delegados ao jogo por parte das duas equipas assinarem declaração na "Ficha Técnica" do jogo expressando o seu acordo para que o jogo se realize em data posterior, sendo designada nova data pela Federação Portuguesa de Futebol para a sua realização ou conclusão;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

B. **Se algum dos clubes participantes no jogo em causa tiver agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela Federação Portuguesa de Futebol.**

3) **Nos mesmos jogos das competições organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol, se a realização do mesmo depender da existência de iluminação artificial e o jogo não se puder iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo/terreno de jogo, terá de se realizar respeitando-se o preceituado no nº 2 anterior e respetivas alíneas A) e B).**

4) **Nestes jogos das competições organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol, iniciados e interrompidos, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da "Ficha Técnica", independentemente de terem sido sancionados em termos disciplinares em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção.**

**<u>Nota 1:</u>**

**Em face do mencionado no parágrafo anterior e consequentes alíneas, é dever do árbitro entrar em contacto imediato com a entidade nomeadora (Conselho de Arbitragem) para comunicar o que tiver ficado resolvido e receber todas as instruções para a direção ou não do novo jogo.**

**<u>Nota 2:</u>**

**No caso da interrupção do jogo tiver sido originada por desacatos provocados pelo público, o árbitro não deverá recomeçá-lo sem que a Força Policial em serviço no campo, através do seu Comandante, garanta a segurança de todos os intervenientes.**

- **No que respeita a atrasos das equipas e/ou outras interrupções, há que clarificar o seguinte:**

1) **Nos jogos das competições organizadas pela Liga Portugal, a regulamentação aplicável determina que:**

A. **Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do Diretor**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

da Comissão Executiva da Liga com o pelouro das competições, ou um substituto por si designado, e do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos, se as condições atmosféricas e de visibilidade permitirem a realização do jogo;

B. Em qualquer outra circunstância ou nas situações de interrupção por casos fortuitos ou de força maior, o árbitro deverá aguardar um período máximo de 30 minutos;

C. O árbitro fará constar no seu "Relatório do Jogo" as ocorrências previstas e apresentadas nas alíneas A) e B) anteriores.

2) Nos jogos das competições organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol, a regulamentação também aplicável determina que:

A. Nos casos em que se verificar o atraso de uma equipa para iniciar um jogo por uma causa que não lhe seja imputável, se a Federação Portuguesa de Futebol estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do encontro;

B. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro deverá aguardar 30 minutos.

- Em termos do descrito no parágrafo anterior e suas alíneas, nenhuma das equipas deve abandonar o terreno de jogo sem que o respetivo capitão tenha obtido a confirmação de já terem decorrido esses períodos de tempo de 30 ou 60 minutos, conforme o que aplicável. O árbitro deverá elucidá-los. Decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães das equipas, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do encontro, salvo se os jogadores ainda estiverem no terreno de jogo e apenas no caso de o árbitro verificar que se enganou na contagem do tempo. A este propósito, considerar-se-á como tendo abandonado o campo a equipa que, a pretexto da interrupção, sair do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.

- Quando um jogo tiver sido dado por findo antes de esgotado o seu tempo regulamentar, há que ter presente ainda o seguinte:

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O resultado que se registar no momento da interrupção não será homologado pela entidade organizadora, salvo nos casos expressamente previstos no Regulamento da Competição;**
- **O jogo reatar-se-á com o resultado que se verificava no momento da interrupção.**

- **Quando os jogadores da equipa à qual compete repor a bola em jogo, se recusarem a fazê-lo, o árbitro avisará o capitão de equipa de que dará o jogo por terminado, por insubordinação, caso ele não seja prontamente reatado. O árbitro dará mesmo o encontro por findo logo que verifique que a sua determinação não é acatada.**

- **Em caso de incidentes graves, se o árbitro não puder identificar todos os jogadores culpados que devam ser expulsos, devido ao seu número, terá de interromper definitivamente o encontro, remetendo depois um relatório detalhado à entidade competente (organizadora da competição), a qual tomará depois as decisões tidas por adequadas.**

- **No período de prolongamento para determinar o vencedor do jogo, não pode haver intervalo entre as partes deste, estando somente o jogo parado para as equipas mudarem de campo. A este propósito, esclarece-se que as equipas têm direito a um pequeno intervalo de 5 minutos entre o final do jogo e o começo do prolongamento, havendo ainda um novo sorteio para escolha da baliza em direção à qual a equipa favorecida por essa escolha atacará durante a primeira parte do prolongamento.**

- **Desde que "esteja na hora" para terminar o desafio, o árbitro pode fazê-lo qualquer que seja o local em que a bola se encontre (fora ou dentro do terreno de jogo).**

- **Por decisão do árbitro, qualquer uma das partes do jogo pode ser dada por finda antes do tempo regulamentar, se tiverem acontecido situações, como por exemplo:**
  - **Invasão do campo por espetadores;**
  - **Condições atmosféricas adversas e não ultrapassáveis;**
  - **Equipa(s) reduzida(s) a menos de 7 jogadores;**
  - **Interrupção do fornecimento de energia elétrica, em casos de jogos noturnos.**

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A exibição da placa informativa ou "placard" eletrónico por parte do 4º árbitro (caso exista) ou do árbitro-assistente 1 deve obedecer aos seguintes pressupostos:**
  - **Caso exista 4º árbitro, a indicação dos minutos adicionais para compensação do tempo perdido será efetuada no final de cada uma das partes do desafio, e sempre no último minuto do mesmo período, aplicando-se a mesma regra no caso dos períodos de prolongamento (aos 15 e 30 minutos);**
  - **Caso não exista 4º árbitro, a indicação dos minutos adicionais para compensação do tempo perdido será efetuada pelo árbitro-assistente 1, durante uma interrupção do jogo no decurso do último minuto da 2ª parte do jogo e do prolongamento.**

- **Para os efeitos descritos nas alíneas do parágrafo anterior, há que ter em atenção as seguintes instruções:**
  - **No decorrer do último minuto de cada período de tempo (que for aplicável), o árbitro terá de indicar ao 4º árbitro (se houver) ou ao árbitro-assistente 1, através de um gesto simples e discreto com os dedos ou de forma verbal, o número de minutos que decidiu acrescentar. A indicação feita pelo árbitro dirá respeito a minutos completos e não a frações de minutos ou segundos;**
  - **Caso exista 4º árbitro, este elemento da equipa de arbitragem procederá de seguida à exibição da placa informativa ou "placard" eletrónico com o número de minutos concedidos como compensação do tempo perdido, que se destinará a informação aos jogadores, membros do "Banco dos Técnicos/Suplentes", espetadores (público), órgãos da comunicação social e demais elementos presentes no campo. Se não houver 4º árbitro, o árbitro-assistente 1 dirigir-se-á à linha de meio-campo na primeira interrupção registada no período já indicado, exibindo de seguida a respetiva placa informativa ou "placard" eletrónico;**
  - **Se durante a recuperação do tempo perdido ocorrerem quaisquer acontecimentos ou situações que originem ou venham a obrigar à concessão de tempo de recuperação suplementar, deverá o mesmo ser acrescido ao que já tinha sido anunciado, usando-se os mesmos pressupostos, não devendo, nesse caso ser tornado público;**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Os árbitros deverão apitar logo que se esgote o tempo adicional concedido como tempo extra com uma pequena flexibilização de 3 a 4 segundos, se não tiver sido perdido tempo durante esse período de compensação;**
- **Se, por exemplo, houver lugar à marcação de um pontapé de canto ou a um pontapé-livre (direto ou indireto) antes do final do tempo concedido como de compensação, esses recomeços de jogo terão de ser executados. Igual obrigatoriedade terá de ser aplicada nos casos em que o árbitro tiver de exibir um cartão amarelo e/ou vermelho, bem como numa situação de grande penalidade, de acordo com a Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade);**
- **Conforme já ficou explicitado na parte inicial desta Lei, os árbitros terão de respeitar o tempo adicional exibido na placa informativa ou "placard" eletrónico como o tempo mínimo a ser jogado. Eles não deverão terminar essa parte do jogo antes do fim do tempo assinalado. Por exemplo, se um árbitro tiver concedido 4 minutos não deve terminar o jogo aos 3 minutos e 55 segundos;**
- **Os árbitros deverão considerar o minuto seguinte quando tiverem de calcular o tempo extra de compensação. Por outras palavras, 1 minuto e 25 segundos transformar-se-ão em 2 minutos de tempo extra.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Está aconselhado e recomendado aos árbitros que devem compensar os tempos a seguir indicados nas situações que também se indicam, permitindo-se assim a devida uniformização de procedimentos na sua aplicação:**
  - **<u>Substituição de jogadores, em situação normal</u> – 30 segundos cada;**
  - **<u>Lesão de um jogador e assistência médica ou transporte de jogadores lesionados para fora do terreno de jogo, em situações normais</u> – 1 minuto (em média) cada;**
  - **<u>Casos particulares ou outras situações de jogo, como por exemplo, incidentes entre intervenientes no jogo ou guarda-redes assistidos em campo</u> – Considerar o tempo exato das interrupções havidas.**

- **Ao intervalo, no caso de ambas as equipas pretenderem permanecer no terreno de jogo não regressando aos balneários, ficará ao critério do árbitro**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**recolher à sua cabina, ou não. Se só uma equipa permanecer no terreno, o árbitro terá de acompanhar obrigatoriamente a que regressar aos balneários. Contudo, em qualquer destes dois casos, o árbitro responsabilizará o delegado ou os delegados das equipas por todas as ocorrências e acontecimentos que se possam vir a verificar na sua ausência (enquanto está na sua cabina).**

- **Um jogo só pode ser suspenso, temporária ou definitivamente, pelo árbitro, força policial ou entidade organizadora da prova, através dos seus representantes.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**(*) – Os tempos totais de jogo nestas categorias (Benjamins, Traquinas e Petizes) podem variar em cada Associação Distrital/Regional que disponham destas provas no seu quadro competitivo.**

# LEI 8 – O COMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO

*Lindas moedas que saltam*
*P'ra ver que team tem sorte*
*De, estando o vento do sul,*
*Ficar virado para norte.*

*A bola vai para o centro*
*Duma roda muito grande,*
*E começa a levar trôlha*
*Assim que o árbitro mande.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A Lei não especifica o local do sorteio inicial. No entanto, a regulamentação em vigor prevê que a escolha dos campos seja determinada por um sorteio obrigatório, efetuado por meio de uma moeda, a realizar no terreno de jogo, sobre a linha de meio-campo, a uma distância de entre 5 a 7 mts da linha lateral. Para esse efeito, o árbitro perguntará ao capitão da equipa visitante qual a face da moeda que escolhe. Se o jogo se realizar em campo neutro, o árbitro dirá aos capitães qual o lado da moeda atribuído a cada um. A equipa favorecida pelo sorteio escolhe a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.**

- **A equipa que escolheu o campo na primeira parte efetuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.**

- **No começo da 2ª parte do jogo, as duas equipas trocarão de campo relativamente ao meio-campo em que atuaram na primeira parte e atacarão em direção da baliza adversária.**

- **O pontapé de saída é um processo de começar ou recomeçar o jogo:**
  - **No início do jogo;**
  - **Depois de ter sido marcado um golo;**

- No começo da 2ª parte do jogo;
- No começo de cada período do prolongamento (1º e 2º), se for caso disso.

**Nota:**
Pode obter-se um golo diretamente da execução de um pontapé de saída.

- Quanto ao procedimento de execução de um pontapé de saída, é preciso tomar em atenção que:
  - Depois de uma equipa obter um golo, será a outra equipa (a que sofreu esse golo) que irá realizar o pontapé de saída;
  - 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 9,15 mts da bola, até que ela entre em jogo;
  - Os jogadores adversários da equipa que efetua o pontapé de saída podem colocar-se em cima da linha de meio-campo, desde que situados à distância de 9,15 mts da bola;
  - A bola é colocada no solo sobre o ponto central do terreno;
  - O árbitro dá o sinal para o pontapé de saída;
  - A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova 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 qualquer jogador.

- Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

**Nota:**
Por qualquer outra falta/infração nesta reposição da bola em jogo, o pontapé de saída será repetido.

- Depois de uma interrupção temporária do encontro provocada por uma causa não prevista nas "Leis do Jogo", e estando a bola ainda em jogo, o desafio deve

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo. Trata-se de um método para recomeçar o jogo.**

- **A partir da época 2011/2012 a Lei passou a incluir a definição de bola ao solo, tendo em vista uma estruturação mais clara de todo o articulado das "Leis do Jogo", no que concerne às definições aplicáveis, procedimentos a considerar e infrações cometidas.**

- **É preciso ter em atenção que num lançamento de bola ao solo qualquer jogador pode participar e disputar a bola, incluindo os guarda-redes. A Lei não define qual o número máximo ou mínimo de jogadores que poderão participar num lançamento de bola ao solo. Para além disso, o árbitro não tem poderes para decidir quem pode disputar ou não a bola ao solo.**

- **Em complemento do que ficou exarado no parágrafo anterior, quando se vai executar um lançamento de bola ao solo, não é obrigatório que os jogadores (de uma ou das duas equipas) estejam presentes junto ao árbitro e assim participem nesse recomeço do jogo. Se eles não quiserem estar presentes, o árbitro procederá normalmente a essa reposição da bola em jogo. Contudo, se o árbitro verificar que uma ou as duas equipas se recusam a jogar após esse lançamento, deverá dar o jogo por terminado, fazendo posteriormente um relatório circunstanciado dos factos presenciados.**

- **Para que um lançamento de bola ao solo seja executado de forma correta, a bola é deixada cair pelo árbitro, sem qualquer impulso ou direção, sensivelmente da altura do peito.**

- **Num lançamento de bola ao solo, a bola só é considerada como tendo entrado em jogo após ter tocado no solo. Neste recomeço, e antes de a bola ter tocado no solo, um jogador só pode ser punido disciplinarmente (advertido ou expulso, consoante a gravidade da falta/infração), não sendo portanto marcada qualquer falta/infração (pontapé-livre direto ou indireto) contra a sua equipa, por a bola ainda não estar em jogo.**

- **O lançamento de bola ao solo será repetido se:**
  - **A bola for tocada por um qualquer jogador antes de entrar em contacto com o solo;**

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- A bola sair do terreno de jogo depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador a tenha jogado ou lhe tocado.

- Se num determinado lançamento de bola ao solo a bola entrar numa baliza, há que proceder da seguinte forma:
  - Se uma bola ao solo (após ter tocado no terreno) for diretamente rematada por um jogador para a baliza da outra equipa, o árbitro concederá um pontapé de baliza para a equipa adversária;
  - Se uma bola ao solo (após ter tocado no terreno) for diretamente rematada por um jogador para a sua própria baliza, o jogo recomeçará com a execução de um pontapé de canto pela equipa adversária.

- Antes do começo do jogo, é obrigatório haver uma saudação regulamentar ao público/espetadores, que é efetuada entre 5 e 7 mts da linha lateral (para facilitar a ação dos fotógrafos e das equipas de televisão), com as duas equipas opositoras ladeando a equipa de arbitragem e alinhadas para um dos lados do campo, aquele em que estiverem as entidades oficiais (habitualmente designado por tribuna). Não é autorizada uma dupla saudação, isto é, para o lado que tiver sido feita e para o lado oposto. Embora nada se encontre regulamentado, dá-se primazia, por uma questão de deferência ou cortesia, para que a equipa visitante fique do lado direito da equipa de arbitragem.

  <u>Notas:</u>

  1) Não obstante o que ficou escrito no parágrafo anterior quanto às razões de a saudação regulamentar ser realizada àquela distância da linha lateral, a determinação exposta deve aplicar-se em jogos de âmbito nacional ou distrital/regional;
  2) Nas competições organizadas pela Federação Portuguesa de Futebol em que tenha sido designado 4° árbitro, este deve entrar no terreno de jogo conjuntamente com os restantes elementos da equipa de arbitragem;
  3) Após terminada a saudação regulamentar, a equipa visitante cumprimentará o árbitro, os árbitros-assistentes, o 4° árbitro (se houver), os árbitros-assistentes adicionais (caso existam) e a equipa visitada, e de seguida a equipa visitada cumprimentará a equipa de arbitragem. Esta cerimónia não deverá prejudicar nem atrasar a hora marcada para o início do jogo;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

4) Não pode ser celebrada ou realizada qualquer cerimónia antes ou durante os jogos, sem que para tal o árbitro tenha recebido a devida autorização por parte da entidade organizadora do encontro.

- Se os capitães das equipas se recusarem a tomar parte no sorteio inicial, o árbitro deverá expulsá-los do terreno de jogo, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como subcapitães. Os jogadores expulsos só poderão ser substituídos por jogadores inscritos na "Ficha Técnica". Essa mudança não conta como substituição.

- Em complemento do que se explicitou na Lei 7 (A Duração do Jogo), se antes do início do encontro houver um atraso de uma ou das duas equipas, o árbitro tem a prerrogativa, se não lhe for comunicado o motivo dessa demora, de esperar, pelo menos, 30 ou 60 minutos (consoante a competição), findos os quais tomará a decisão final (realização ou não do jogo), devendo transmitir essa sua decisão ao capitão da equipa que estiver presente e/ou ao(s) representante(s) da entidade organizadora, se for caso disso. Depois disso, não poderá revogar a sua decisão. Se, pelo contrário, é comunicado ao árbitro que uma ou as duas equipas estão atrasadas por um qualquer motivo de força maior (por exemplo, acidente ou avaria no meio de transporte utilizado) e que, por esse facto, poderão chegar ao campo para além daquele período de tolerância indicado, o árbitro poderá esperar o tempo que considerar conveniente, atendendo a vários fatores como sejam, por exemplo, a hora a que o jogo terminará, o campo dispor ou não de iluminação artificial, mas tendo sempre em atenção que o interesse principal é o da realização do jogo.

- Segundo o "International Football Association Board", é proibido a quaisquer pessoas que não sejam os jogadores efetivos executarem o pontapé de saída. Mas isso pode acontecer em certos jogos (de caridade ou de gala), desde que tal seja previamente autorizado pela entidade organizadora do jogo e o pontapé seja executado por uma pessoa identificada. Logo porém que tenha tido lugar esse pontapé "especial", a bola deve ser colocada novamente no centro do terreno, efetuando-se então o pontapé de saída de acordo com o estipulado na Lei.

- Até ao início da época 2011/2012 estava instituído em Portugal que não devia ser dado início a um qualquer jogo sem que se encontrassem presentes no campo elementos das forças policiais em número suficiente (de acordo com os

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**"racios" definidos na Lei) para que fosse garantida a segurança de todos os intervenientes no jogo, incluindo complementarmente os espetadores presentes. Entretanto, em 2011.11.07, o Comunicado Oficial 166 da Federação Portuguesa de Futebol veio compulsar as informações relevantes decorrentes da aprovação do Decreto-Lei 216/2012, de 9 de Outubro, que estabeleceu o regime de policiamento de espetáculos desportivos realizados em recinto desportivo. E assim:**

- **Não existe obrigatoriedade legal de policiamento nos jogos de futebol realizados no âmbito das competições organizadas pela Liga Portugal, Federação Portuguesa de Futebol e Associações Distritais/Regionais;**
- **Os clubes visitados podem requerer a presença da força policial, por escrito, em ofício escrito dirigido ao Comandante territorialmente competente com uma antecedência de quinze dias do jogo em causa, desde que fundamentem o seu pedido no risco do jogo, nas suas circunstâncias ou no contexto próprio da sua realização, e assim designadamente nos jogos decisivos para apuramento do campeão ou mudança de escalão ou em que os adeptos dos clubes intervenientes hajam ocasionado incidentes graves em jogos anteriores.**

**<u>Nota:</u>**

**Em paralelo, a Federação Portuguesa de Futebol recomendou aos clubes participantes das diversas competições nacionais que:**

- **Indiquem à Associação Distrital/Regional territorialmente competente a identificação dos seus agentes de apoio (elementos de segurança), maiores de idade, para que esta possa emitir credencial bastante e disponibilizar coletes identificativos a ostentar pela equipa de segurança do clube visitado;**
- **Nomeiem uma equipa de segurança, composta pelos agentes referidos na alínea anterior, que serão dirigidos por um Coordenador/Responsável e a quem competirá:**
  a) **Apresentar-se uma hora antes do início do jogo à equipa de arbitragem e garantir a realização do jogo em condições de segurança;**
  b) **Assegurar todo o apoio à equipa de arbitragem cumprindo as suas instruções;**
  c) **Solicitar, por iniciativa própria ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próxima sempre que constate a existência de alterações à**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

ordem e disciplina e a sua incapacidade para assegurar a ordem no recinto;

d) Preencher, no final de cada jogo, um relatório com os factos ocorridos, independentemente do seu grau de gravidade e entregá-lo à equipa de arbitragem;
e) Manter-se no recinto desportivo enquanto aí permanecer a equipa de arbitragem;
f) Reportar ao Gabinete de Segurança da Federação Portuguesa de Futebol ou das Associações Distritais/Regionais territorialmente competentes as informações relativas à violência nos jogos para monitorização dos dados estatísticos respeitantes à violência.

- As informações constantes do Subcapítulo "Procedimento", do Capítulo "Definição de Bola ao Solo" desta Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo) são transversais e referidas em todo o clausulado de várias Leis pelo que, pela sua importância, aqui se transcrevem na íntegra: "O árbitro deixa cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, a não ser que se encontrasse dentro da área de baliza, caso em que o árbitro fará o lançamento da bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. O jogo recomeça quando a bola toca no solo".

- Para além disso, importa ter presente que:
  - Um pontapé-livre (direto ou indireto) concedido à equipa que defende na sua própria área de baliza pode ser executado num qualquer ponto dessa área;
  - Um pontapé-livre indireto concedido à equipa que ataca dentro da área de baliza do seu adversário, será executado sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a falta/infração tiver sido cometida.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

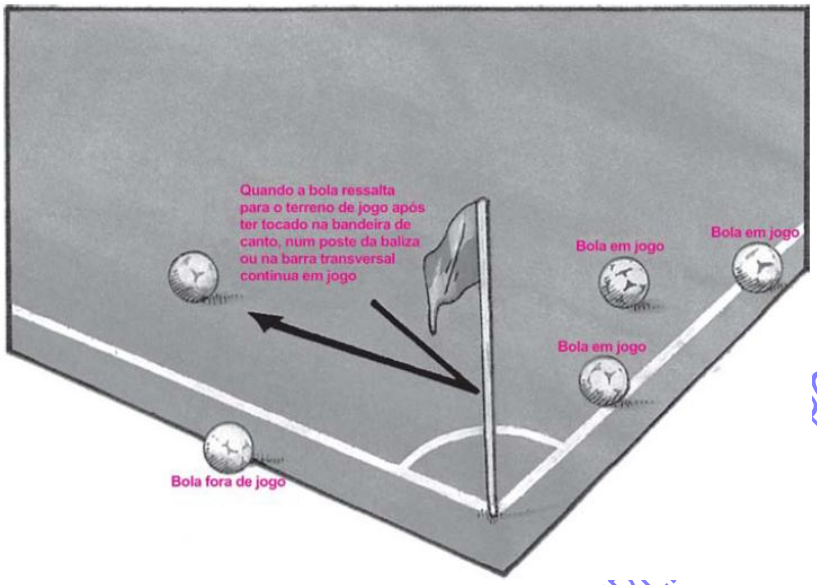
*Pi Pi-Pi Pi-Pi Pi*
*Gentil rouxinol que em campo assobia*
*E diz p'ra bolinha: não saia daqui,*
*E a bola saltita, foge e rodopia*
*P'ra fora do campo: Pi pi pi pi pi.*

*Pi Pi-Pi Pi-Pi Pi*
*Mal se ouve o apito o jogo parou*
*E só começou depois de apitar.*
*Mas no mesmo instante em que ele começou*
*Por mais que se faça não pode parar.*

*É interessante frizar,*
*P'ra evitar picuinhas,*
*Que a bola não está no campo*
*Quando está fóra das linhas.*

- **A bola está em jogo em todas as situações, inclusive quando:**
  - **Ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeira de canto;**
  - **Ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro, num dos árbitros-assistentes, no 4° árbitro (se houver) ou num dos árbitros-assistentes adicionais (caso existam) quando estes se encontrem dentro do terreno de jogo, porque são considerados elementos neutros do 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 tenha sido interrompido pelo árbitro.**




AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPL... ...ORMENOR

- **Mesmo que tenha havido uma falta por infração às "Leis do Jogo", mas enquanto o árbitro não interromper o encontro para a punir e tomar a sua decisão, a bola está em jogo. Assim, um jogador não deve parar de jogar, enquanto não for decidida essa interrupção.**

- **Se a bola estiver a ser jogada em cima das linhas laterais ou de baliza, sem as transpor completamente para fora, mantém-se em jogo, porque as linhas de marcação de um terreno de jogo fazem parte das áreas que elas delimitam.**

- **Quando o árbitro, numa disputa de bola, tiver dúvidas de quem foi o jogador que a tocou em último lugar antes de ter saído do retângulo de jogo pela linha lateral ou de baliza, deve favorecer sempre a equipa que defende. Trata-se de um entendimento técnico que se encontra aconselhado aos árbitros.**

- **Se a bola sair do terreno de jogo precisamente pela linha de meio-campo tocada ou jogada em simultâneo por dois jogadores adversários, o árbitro ordenará um lançamento lateral favorável à equipa adversária do último jogador que tocou ou jogou a bola antes daqueles dois jogadores.**

- **Quando a bola sai do terreno de jogo exatamente por cima da bandeira de canto, o árbitro assinalará:**

- Pontapé de baliza, se foi um jogador da equipa atacante o último a ter tocado na bola;
- Lançamento lateral, se foi um jogador da equipa defensora o último a ter tocado na bola.

- Indicam-se de seguida algumas situações em que o árbitro pode suspender o jogo sem que tenha existido infração às "Leis do Jogo", nomeadamente:
  - Invasão de campo pelos espetadores;
  - Bola que rebenta ou se esvazia;
  - Jogador que se magoa gravemente, necessitando de assistência médica imediata;
  - Mau tempo/chuva intensa ou outras condições atmosféricas adversas que originem o desaparecimento das linhas que marcam o terreno de jogo;
  - Entrada em campo de qualquer elemento ou pessoa estranha ao jogo;
  - Doença/má disposição/lesão do árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) ou árbitros-assistentes adicionais (se tiverem sido designados);
  - Interrupção do fornecimento de energia elétrica, em casos de jogos noturnos.

- Para que as sanções a que estão sujeitos os jogadores sejam simultaneamente de caráter técnico e disciplinar, é necessário que a bola esteja em jogo e a falta/infração tenha sido cometida dentro do terreno de jogo.

- Respeitando-se um princípio basilar das "Leis do Jogo", se a bola estiver em jogo e tocar/bater no árbitro, num dos árbitros-assistentes, no 4° árbitro (se houver) ou num dos árbitros-assistentes adicionais (caso existam) que acidentalmente se encontre dentro do terreno de jogo, há que deixar prosseguir o encontro porque tanto o árbitro como os restantes membros da equipa de arbitragem (quer a mesma seja constituída por 3, 4 ou 6 elementos) fazem parte integrante do jogo, considerando-se os mesmos como indispensáveis para o decurso da competição e neutros em termos de todas as consequências decorrentes dos lances/jogadas.

- Particularizando, se a bola tocar ou bater acidentalmente no árbitro dentro do terreno de jogo e de seguida entrar numa das balizas, o golo deve ser validado, uma vez que não existiu qualquer infração às "Leis do Jogo".

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 10 – A MARCAÇÃO DE GOLOS

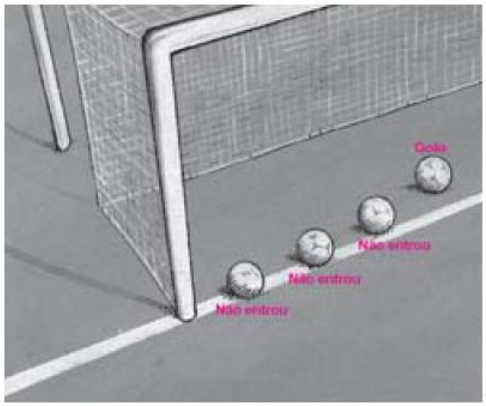
*Contam-se os pontos contando*
*Pelos dedos, ou de cór.*
*Conforme o número de pontos*
*Fôr mais crescido ou menor.*

*O ponto que conta os pontos*
*Nunca se deve enganar,*
*Para no fim se saber*
*Quem é que está a ganhar.*

*Quando a bola penetrar*
*Por essas balisas dentro,*
*O juíz põe-se a apitar*
*E a bola vai para o centro.*

AMARELO/VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Marcação de golos - **Um golo é marcado, e considerado como legal, quando a bola, em condições regulamentares, transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração às "Leis do Jogo" tenha sido previamente cometida pela equipa atacante (a favor da qual o golo foi marcado). Se a bola é jogada com as mãos ou com os braços por um jogador da equipa que defende e entra na sua própria baliza, o árbitro, em obediência à "Lei da Vantagem", deve considerar válido o golo assim obtido. O uso das mãos ou dos braços para efeitos de punição só deve ser considerado em relação à equipa atacante.**




- **Pode obter-se golo diretamente da execução de:**
  - **Um pontapé de saída;**
  - **Um pontapé de baliza;**
  - **Um pontapé de canto;**
  - **Um pontapé-livre direto;**
  - **Um pontapé de grande penalidade.**

- **Não se pode obter um golo diretamente da execução de:**
  - **Um pontapé-livre indireto;**
  - **Um lançamento lateral;**
  - **Um lançamento de bola ao solo.**

- **Se o árbitro, por qualquer motivo, assinalar e considerar a obtenção de um golo antes de a bola transpor completamente a linha de baliza entre os postes e por debaixo da barra, reconhecendo imediatamente o seu erro, o jogo deve recomeçar com um lançamento de uma bola ao solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.**

- **Um jogador pode manifestar a sua alegria aquando da marcação de um golo, o que é autorizado e compreensível. No entanto, em termos de comportamentos, se esse jogador:**
  - **Fizer, na opinião do árbitro, gestos provocatórios, de troça ou inflamatórios (com a nítida intenção de ridicularizar os adversários ou os adeptos da equipa adversária ou de incitar a essa ridicularização);**

AMARELO/VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Trepar as redes da vedação para comemorar um golo que acaba de ser marcado ou que se acaba de marcar ou saltar os painéis publicitários para festejar um golo;
- Tirar a camisola por cima da cabeça ou quando cobre a mesma com a camisola;
- Cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante;
- Incorrer numa perda de tempo excessiva,

será advertido de imediato.

<u>Nota:</u>

O facto de um ou mais jogadores saírem do terreno de jogo para a celebração de um golo não representa, por si só, uma infração que leve o árbitro a atuar disciplinarmente, mas há que compreender-se que os jogadores devem regressar ao terreno de jogo com toda a brevidade, para que os árbitros não entendam que a comemoração ultrapassa o tempo razoável. Mesmo que os árbitros demonstrem bom senso neste género de situações, e devem fazê-lo, o que é certo é que qualquer atitude preventiva pode ser incompatível com a gestão do tempo de jogo que também têm de realizar para que não se verifiquem perdas de tempo excessivas.

- Quando uma equipa marca um golo, será a equipa que o sofreu a proceder ao pontapé de saída subsequente.

- A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será considerada a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo terminará empatado.

- Se, por qualquer motivo, a bola bater/tocar no árbitro e entrar numa das balizas, o golo é considerado legal. Conforme já ficou referido na Lei 9 (A Bola em Jogo e Fora do Jogo), quando a bola bate ou toca acidentalmente em qualquer membro da equipa de arbitragem (árbitro, um dos árbitros-assistentes, 4° árbitro, um dos árbitros-assistentes adicionais, quer a mesma seja constituída por 3, 4 ou 6 membros), que se encontre dentro do terreno de jogo, tem de se considerar como se isso não tivesse acontecido, dado que esses elementos são entendidos como indispensáveis para o decurso da competição e neutros em termos de todas as consequências decorrentes dos lances/jogadas.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Sempre que os regulamentos das competições exijam 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 Football Association Board":**
  - **Regra dos golos marcados fora;**
  - **Prolongamentos;**
  - **Pontapés de grande penalidade.**

- **Nas "Leis do Jogo" estão perfeitamente definidos os procedimentos para encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória, pelo que importa ter em atenção o seguinte:**
  - **Os golos marcados fora, os prolongamentos e os pontapés da marca de grande penalidade são os três métodos para determinar o vencedor, sempre que o regulamento da competição exija que haja uma equipa vencedora no final de um jogo, ou de uma eliminatória, que tenha terminado empatado.**
    - **<u>Golos marcados fora</u> – O regulamento da competição pode prever que, no caso das equipas se defrontarem em duas mãos (casa e fora) se no final do segundo jogo o resultado estiver empatado, os golos marcados fora contarão a dobrar;**
    - **<u>Prolongamento</u> – O regulamento da competição pode prever jogar-se um prolongamento de duas partes iguais que não ultrapassem os 15 minutos cada. Nessa circunstância serão aplicadas as condições estipuladas na Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);**
    - **<u>Pontapés da marca de grande penalidade</u> – O respetivo procedimento será desenvolvido pormenorizadamente na Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade).**

- **Se por exemplo, quando a bola está prestes a transpor a linha de golo e se regista a intervenção dum espetador ou qualquer outro elemento ou pessoa estranha ao jogo para impedir que tal aconteça, haverá que atender às hipóteses seguintes:**
  - **Se a bola acabar por entrar na baliza, sem ter chegado a haver contacto, o árbitro deve conceder golo, validando-o;**
  - **Se a bola acabar por entrar na baliza, depois de ter havido contacto com ela, o golo assim obtido não será considerado, sendo que o jogo deve**

AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

ser recomeçado com a execução de um lançamento de bola ao solo no local onde se verificou o contacto, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

- Numa situação pouco normal num jogo, um jogador, perto da baliza adversária, prende a bola entre as pernas e salta diretamente com ela para dentro da baliza. O golo será válido se o jogador não tiver adversários junto de si para lhe tentarem tirar a bola. Caso contrário, a ação daquele jogador deve ser considerada como prática de jogo perigoso passivo, punível com pontapé-livre indireto no local da infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- É válido um golo estando um atacante dentro da baliza adversária, desde que o jogador não influencie a ação dos adversários ou cometa qualquer outra falta/infração punível pelas "Leis do Jogo".

- Se um guarda-redes, posicionado dentro da sua área de grande penalidade, atirar (lançar) a bola com a mão e ela entrar diretamente na baliza adversária, o golo é válido. O mesmo acontecerá se o guarda-redes ao atirar ou lançar a bola a fizer entrar na sua própria baliza.

- O árbitro pode e deve validar um golo obtido por um jogador com um pé descalço, unicamente se ele tiver perdido a bota imediatamente antes por uma ação fortuita e ocasional de jogo num determinado momento e o golo seja obtido logo de seguida em consequência do movimento natural do lance/jogada. Tal e qual ficou já expresso na Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores) o lance/jogada em si não será punido pelo árbitro, simplesmente porque não existe qualquer falta/infração.

- Na obtenção de golos, a atuação da equipa de arbitragem deve obedecer ao seguinte:
  - No que respeita ao árbitro, deve, antes de apontar o centro do terreno, olhar para o árbitro-assistente atuante nesse meio-campo para verificar a confirmação ou não do mesmo.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **No que respeita aos árbitros-assistentes,**
  - **A) Se o golo foi legal, sem margem para qualquer dúvida de interpretação, devem estabelecer um contacto visual com o árbitro, sendo que o árbitro-assistente que atua no meio-campo onde foi obtido esse golo voltará o corpo na direção da linha de meio-campo e, após o árbitro apontar o centro do terreno, correrá (com maior ou menor velocidade) ao longo da linha lateral uma distância de cerca de 25/30 mts na direção da linha de meio-campo, sem levantar alguma vez a sua bandeirola que estará sempre na sua mão direita (para dentro do terreno de jogo), respeitando assim os procedimentos definidos quanto à técnica e posicionamento de corrida. Essa movimentação destina-se a retomar o seu lugar para o pontapé de saída;**
  - **B) Se no seu entender o golo foi obtido irregularmente, devem manter-se estáticos com o corpo virado para a linha de baliza, na direção da bandeira de canto, não fazendo, em caso algum, uso da sua bandeirola, aguardando depois a decisão do árbitro.**

    **<u>Notas:</u>**

    **1) Ressalvam-se as situações de fora-de-jogo imediatamente anteriores à obtenção do golo, em que a bandeirola foi prontamente levantada no momento do passe, ou quando existem dúvidas sobre se a bola ultrapassou totalmente a linha de baliza entre os postes e por debaixo da barra;**

    **2) Com referência às alíneas A) e B) anteriores os árbitros-assistentes poderão complementar essa sinalética corporal/contacto visual com outros sinais efetuados pelo sistema "beep" e através do SCA (Sistema de Comunicação-Áudio), mas nesses casos a comunicação no seio da equipa de arbitragem não é visível nem audível para o público.**

- **A Tecnologia da Linha de Baliza (TLB/GLT) pode ser utilizada para verificar e controlar de uma forma mais eficaz se um golo foi marcado, o que permitirá suportar melhor as decisões tomadas pelos árbitros nesses momentos que são muitas vezes difíceis de analisar. No entanto, a utilização da TLB/GLT tem de estar devidamente prevista no regulamento da competição.**

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **De acordo com o estipulado de uma forma muito precisa nesta Lei, há diversos princípios, requisitos e especificações sobre a Tecnologia da Linha de Baliza (TLB/GLT) que têm de ser interiorizados para se compreender melhor a utilização eficaz desta tecnologia tão específica. E que são:**
  - **A TLB/GLT é aplicada somente à linha de baliza e apenas para determinar se um golo foi marcado ou não;**
  - **O sistema de TLB/GLT que for utilizado em cada estádio/campo tem de respeitar as determinações constantes do Programa de Qualidade da FIFA para a TLB/GLT (FIFA Quality Programme for Goal-Line Technology);**
  - **A indicação de um golo marcado terá de ser imediata e automaticamente confirmada num segundo;**
  - **A indicação de um golo marcado será comunicada pelo sistema TLB/GLT apenas aos árbitros do jogo (através dos relógios dos árbitros, por vibração ou sinal visual);**
  - **Se o sistema de TLB/GLT for utilizado em jogos de qualquer competição, os seus organizadores ou as entidades responsáveis pela mesma devem garantir que o sistema cumpre os requisitos estabelecidos no Programa de Qualidade da FIFA para o Manual de Testes TLB/GLT (FIFA Quality Programme for Goal-Line Technology – Testing Manual). Este Manual tem de ser aprovado pelo "International Football Association Board". Um Instituto independente que conduza testes terá de verificar o rigor e funcionalidade dos sistemas dos vários fornecedores de tecnologia de acordo com o Manual de Testes.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 11 – FORA-DE-JOGO

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*Aquele ponta esquerda era maníaco,*
*Estava sempre off-side. Algumas vezes*
*Um director, um tipo já cardíaco,*
*Teve síncopes tremendas,*
*Das que duram uns quatro ou cinco meses.*
*Apanhava medonhas reprimendas*
*Punha-se sempre à mama, como diz*
*O povo no calão que lhe é vulgar.*
*E mal que o infeliz*
*Estava já preparado p'ra shootar,*
*Era infalivelmente castigado,*
*Pois estava deslocado.*
*Fizeram-lhe desenhos explicativos*
*E o tipo não mudava de processo.*
*Era avesso,*
*Não sei porque motivos,*
*A meter na cabeça a teoria.*
*Ora um dia,*
*Um pedagogo ilustre disse assim:*
*- Olha bem para mim,*
*Supõe tu que és casado.*
*- E sou, disse o coitado*
*Ponta esquerda, perpétuo deslocado.*
*- Em casa vais a entrar,*
*Tua mulher é keeper, vê-la bem.*
*Quando te encontras já no patamar,*
*Alguem*
*Vém a sair de lá, de tua casa.*
*E esse alguem é um homem, um patife.*
*- É claro, fico em braza*
*E vou-me a ele como gato a bife.*
*- Eu não me expliquei bem:*
*Tua mulher é keeper e o fulano*
*É jogador que está no meio dos dois.*
*Julgo eu que ninguém*
*Possa ter depois disto algum engano.*
*- Ora pois.*

*Minha mulher é keeper, a Adelaide*
*É keeper, e o malandro é jogador?*
*Ó senhor professor,*
*Estou off-side.*
*Eu não sei se já vos disse,*
*Mas é escusado dizer,*
*Que o ponta veio a morrer*
*Co' um ataque de burrice.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Esta Lei não apresenta grandes dificuldades na sua interpretação teórica. Já o mesmo não se poderá dizer quanto à sua aplicação prática em campo, pois que devido à apreciação pessoal do árbitro e dos árbitros-assistentes em relação às várias situações de jogo e ao facto de se exigir um julgamento pronto, surgem por vezes alguns problemas e embaraços, nomeadamente com jogadores. Trata-se de uma das regras mais complexas do futebol, porque envolve simultaneamente o conceito do posicionamento dos jogadores em campo e a capacidade de avaliação por parte do árbitro e árbitros-assistentes sobre a influência que um ou mais jogadores poderão exercer numa determinada jogada/lance. As equipas de arbitragem têm ainda de tomar uma especial atenção a fatores objetivos de análise como sejam muitas vezes os poucos centímetros para se decretar ou não a posição irregular de jogadores e as frações (curtas) de segundo em que se têm de tomar as decisões, sejam elas acertadas ou erradas.**

- **Por outro lado, a aplicação rigorosa em campo desta Lei depende dos métodos com que aplicam os conhecimentos que derivam de uma prática de arbitragem que se foi desenvolvendo em função das diversas alterações havidas na análise e avaliação dos seus pressupostos, como se ao longo dos anos se tivesse constituído uma "espécie de jurisprudência" que foi sendo incorporada na forma com os árbitros e os árbitros-assistentes aperfeiçoaram as suas reais capacidades de interpretação de todas as dificuldades que o clausulado da presente Lei encerra.**

- **Em termos históricos, se quisermos fazer uma "pequena viagem no tempo", esta Lei foi uma das últimas a ficar estruturada como hoje a conhecemos. A Lei do "Fora-de-Jogo" ficou bem delineada e definida com o n° 6 quando se compaginaram as 13 Leis do Futebol em 1863 (26 de Outubro), na "Freemason's**

Tavern" ("Taberna dos Operários Livres"), no centro de Londres. E por isso, fazendo uma abordagem simples à sua evolução, há que referir:

- No início ficou explicitado que um jogador, para não estar em posição irregular, teria de ter à sua frente pelo menos 4 adversários;
- Em 1866, diminuiu para 3 o número de jogadores que deveriam estar à frente do atacante. A sua redação era a seguinte: "Um jogador não está fora-de-jogo quando tiver pelo menos 3 adversários mais próximos da baliza respetiva";
- Em 1907, ficou exarado nas "Leis do Jogo" que o fora-de-jogo não seria assinalado se um jogador se encontrasse no meio-campo da sua própria equipa;
- Anos mais tarde, em 1925, a Lei foi regulamentada tal como a conhecemos atualmente, não se considerando aqui as alterações que entretanto foi sofrendo ao longo dos anos. Era explicitado que "em vez de 3 bastava que fossem apenas 2 os jogadores adversários necessários para colocar os oponentes em jogo".

- Na prática, e porque as disposições da Lei podem ser interpretadas de maneira diferente consoante o prisma de avaliação, é óbvio que toda a regulamentação da própria Lei se presta ainda a um grande número de diferentes juízos e avaliações por parte do público, originando por isso muitos protestos e discussões. Mas também obriga os jogadores a pensar e a refletir sobre as melhores posições que devem adotar no terreno e as movimentações mais adequadas que devem imprimir às suas jogadas de ataque e defesa. Por outras palavras, obriga-os a estarem atentos a todas as "nuances" de que se pode revestir um fora-de-jogo face às múltiplas situações em que eles próprios se podem encontrar, não só em relação à bola, mas fundamentalmente no que respeita aos adversários. Tenta-se desta forma evitar que os jogadores estejam posicionados no terreno junto à baliza adversária na expectativa de poder marcar golos sem qualquer dificuldade. Um dia alguém disse que "esta é a única Lei tática do código das Leis do Jogo".

- Estar em posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infração. Em consequência, os árbitros-assistentes só devem assinalar a posição irregular de fora-de-jogo em que um jogador se encontre se ele tomar parte ativa no jogo.

- 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.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **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.**

- **Por ser uma linha-comum aos dois meios-campos, um jogador posicionado em cima dessa linha divisória do terreno não está em posição irregular de fora-de-jogo.**

- **Quando se fala em infração à Lei, a posição de fora-de-jogo só deve ser penalizada e sancionada se, no momento em que a bola é tocada ou jogada por um colega de equipa, o jogador toma, na opinião do árbitro, parte ativa no jogo:**
  - **Intervindo no jogo, ou;**
  - **Influenciando um adversário, ou;**
  - **Tirando vantagem dessa posição.**

- **Nas diversas Ações de Formação e Avaliação realizadas no início da época de 2013/2014, os árbitros e árbitros-assistentes foram informados que "disputar a bola com o adversário" exige que exista uma clara interferência física entre defensor e atacante e que estes e encontrem a uma distância inferior a 1,5 mts.**

- **Não há infração de fora-de-jogo quando um jogador recebe a bola diretamente de:**
  - **Um pontapé de baliza, ou;**
  - **Um lançamento lateral, ou;**
  - **Um pontapé de canto.**

- **Por qualquer infração à Lei do "Fora-de-Jogo", o árbitro concederá à equipa adversária um pontapé-livre indireto que deve ser executado no local onde a falta/infração tiver sido cometida, isto é, no local em que se encontrava o jogador declarado em posição de fora-de-jogo quando um dos seus colegas lhe passou ou endossou a bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

- **Existem determinadas definições que se aplicam no contexto da presente Lei e que estão devidamente tipificadas nas "Leis do Jogo" em "Interpretação das**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros". São do seguinte teor, representando assim o "envolvimento no jogo ativo" por parte dos jogadores atacantes:**

- **"<u>Mais perto da linha de baliza adversária</u>", significa que qualquer parte da sua cabeça, corpo ou pés se encontra mais perto da linha de baliza adversária do que a bola e o penúltimo adversário. Os braços não se incluem nesta definição;**
- **"<u>Interferindo no jogo</u>", significa jogar ou tocar a bola passada ou tocada por um colega de equipa;**
- **"<u>Influenciar um adversário</u>", significa impedir um adversário de jogar ou de poder jogar a bola, obstruindo claramente a linha de visão do adversário, ou disputando a bola com o adversário. Igual definição pode ser aplicada quando um jogador, fazendo gestos ou movimentos, tem, na opinião do árbitro, intenção de iludir ou distrair o adversário. Este tipo de jogadas acontecem amiudadas vezes entre os jogadores atacantes e os guarda-redes adversários, quando os intervenientes estão muito próximos e ambos disputam a bola;**
- **"<u>Tirar vantagem dessa posição</u>", significa jogar a bola que:**
  - **I. Ressalta ou é desviada de um poste ou da barra ou de um adversário para ele, tendo estado em posição de fora-de-jogo;**
  - **II. Ressalta, é desviada ou é jogada para ele após uma defesa deliberada de um adversário, tendo estado em posição de fora de jogo.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Não se considera que um jogador tira vantagem da posição de fora-de-jogo (exceto numa defesa deliberada) quando recebe a bola de um adversário que jogou a bola deliberadamente, o que significa na prática que os árbitros-assistentes e o árbitro devem ser muito cuidadosos a avaliar se um jogador jogou a bola de forma deliberada ou não.**

- **As definições transmitidas no parágrafo anterior, com as consequentes alíneas, vieram revelar-se, a partir da época 2013/2014, mais de acordo com as situações reais do jogo, tendo contribuído para eliminar a confusão existente em termos de interpretação dos ressaltos de bola, desvios da bola em jogadores (atacantes ou defensores) e outras bolas defendidas intencionalmente. Tal foi necessário porque o texto da Lei, nesta parte particular do seu clausulado,**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**prestava-se a diversas interpretações, não sendo ainda suficientemente preciso e esclarecedor.**

- **Jogar a bola deliberadamente implica um ato assumido, não importando depois se o resultado do lance/jogada é bom ou mau para a sua equipa quando a bola é endossada para um adversário. É preciso que o árbitro não tenha dúvidas quanto ao "interesse" do lance/ jogada, percebendo ainda a reação de todos os intervenientes, devendo entender-se que uma bola nunca é jogada deliberadamente quando se verificar uma reação instintiva de um qualquer jogador (parado ou em movimento), por exemplo num ressalto ou desvio da bola em que haja mudança de direção desta.**

- **A FIFA, através da sua circular nº 549, datada de 1994.12.02, lembrou que, se um árbitro-assistente tem uma dúvida quanto a saber se um jogador está ou não em posição irregular de fora-de-jogo, não há que intervir, devendo, na dúvida, beneficiar o atacante. Mesmo com essa instrução muito precisa, o entendimento vigente na altura, e transmitido aos vários agentes da arbitragem, foi de que seria tão grave invalidar um golo legal, como validar um golo ilegal. Independentemente das maiores ou menores dificuldades com que principalmente os árbitros-assistentes sejam confrontados no terreno de jogo, as alterações que se vêm verificando e os conceitos de interpretação que têm sido aplicados época após época determinam de forma segura as variáveis corretas desta Lei no que respeita às sanções que os jogadores devem sofrer por se encontrarem em qualquer posição irregular de fora-de-jogo.**

  **<u>Nota:</u>**
  **Essa determinação foi depois vertida para a legislação desportiva nacional pelo Comunicado Oficial nº 136 da Federação Portuguesa de Futebol, datado de 1994.12.14, que transcrevia "Instruções Obrigatórias para Árbitros e Juízes de Linha".**

- **Mais recentemente, em diversas Ações de Formação e Avaliação para árbitros e árbitros-assistentes, realizadas a nível distrital/regional e nacional, bem como nos Cursos no âmbito da UEFA e FIFA, têm sido transmitidas instruções muito precisas aos árbitros-assistentes: em caso de dúvida quanto à posição de fora-de-jogo de um jogador atacante, naqueles lances/jogadas de difícil análise ou avaliação, devem abster-se de agir, deixando prosseguir o jogo. Estas diretrizes encontram-se vertidas em documentação oficial editada pela Federação**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Portuguesa de Futebol (conforme aliás expresso em parágrafo anterior), pelo que tem de ser do conhecimento e cumprimento absoluto por parte dos seus agentes. Há, no entanto, uma mudança de paradigma no que respeita à avaliação e análise por parte dos árbitros-assistentes das posições irregulares ou não de fora-de-jogo. Assim, é preferível não sancionar um fora-de-jogo existente (mesmo que daí resulte golo) a punir um fora-de-jogo inexistente.

- A esse propósito, é importante transmitir aos árbitros-assistentes que aquando do momento da tomada de decisão devem encontrar-se bem posicionados ao longo da linha lateral alinhados com o penúltimo defensor ou com os dois últimos defensores, ou com a bola se esta estiver mais próxima da linha de baliza do que aqueles, preservando sempre esse posicionamento. Eles sabem que se porventura se encontrarem (muito ou pouco) atrasados ou adiantados, isso será o suficiente para que tenham uma imagem desfocada ou distorcida do lance/jogada e da movimentação dos jogadores intervenientes, não conseguindo corrigir o evidente efeito de paralaxe, tendo em conta o desfasamento espacial dessa má colocação. Uma posição, qualquer que seja, atrasada ou adiantada relativamente à sua correta colocação no terreno de jogo, condicionará sempre uma decisão que se quer e deseja como acertada, falseando-lhe a realidade dos factos e pondo até em causa a denominada "verdade desportiva".

- O Fora-de-Jogo pode ser classificado em 2 tipos, a saber:
  - "<u>Ação</u>", se no entender do árbitro, o jogador nessa posição tem uma intervenção ativa no jogo ou influencia um adversário ou ainda tira qualquer vantagem dessa sua movimentação no terreno de jogo. É sempre punível;
  - "<u>Posição</u>", se no entender do árbitro, o jogador não interfere ativamente no lance/jogada nem influencia um adversário nem tira qualquer vantagem dessa sua movimentação no terreno de jogo. Não é punível.

- Qualquer jogador que se encontre em posição irregular de fora-de-jogo no momento em que a bola é tocada ou jogada em último lugar por um seu colega de equipa, não deixará de estar se a bola entretanto for devolvida pelos postes, pela barra (trave), pelas bandeiras de canto, pelo árbitro, pelos árbitros-assistentes, pelo 4° árbitro (se houver) ou pelos árbitros-assistentes

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

adicionais (caso existam) se todos (com exceção do árbitro) estiverem posicionados ocasionalmente dentro do terreno de jogo.

- O árbitro deve respeitar as indicações dos seus árbitros-assistentes quanto às posições irregulares de fora-de-jogo em que qualquer jogador se encontre, com exceção de quaisquer lances ou jogadas em que ele próprio tenha uma melhor visão ou ângulo visual. Em qualquer circunstância, os árbitros-assistentes devem atuar sempre com a maior concentração e atenção de modo que não cometam falhas que depois se possam vir a refletir no trabalho do árbitro e, consequentemente, no desempenho de toda a equipa de arbitragem.

- Não é permitido a um ou mais colegas de equipa do executante estar em posição de fora-de-jogo durante a marcação de um pontapé de grande penalidade, porque todos os jogadores, com exceção do referido executante, têm de estar posicionados no terreno de jogo atrás da marca de grande penalidade.

- Numa outra situação de jogo, se um jogador defensor sair do terreno de jogo por qualquer motivo, sem obter a respetiva autorização do árbitro, deve ser considerado, para efeitos de avaliação do fora-de-jogo, como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral até à próxima interrupção do jogo ou até que a bola deixe de estar jogável.

- Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo para colocar um adversário em fora-de-jogo, deve ser advertido por abandonar deliberadamente o terreno de jogo, logo que a bola deixa de estar em jogo.

- Mais em pormenor, se um jogador defensor sair do terreno de jogo por qualquer motivo pela linha de baliza, sem autorização do árbitro, será considerado para avaliação do fora-de-jogo como se estivesse sobre a linha de baliza até à próxima interrupção de jogo. Por isso, a posição do árbitro-assistente atuante desse lado deverá ser no enfiamento do penúltimo defensor que, nessas circunstâncias, será normalmente o guarda-redes.

  <u>Nota:</u>
  Se a referida saída do terreno de jogo sem autorização for feita na linha lateral, o árbitro-assistente desse lado deverá tomar a sua posição no local exato em que aquele jogador tiver abandonado o terreno, enquanto ele (jogador) se

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**constituir como referência do penúltimo defensor para apreciação e avaliação de qualquer posição irregular de fora-de-jogo.**

- **Por efeito de um lance/jogada de ataque da sua equipa, um jogador fica caído fora do terreno no espaço delimitado pelas redes da baliza. Entretanto, e no mesmo instante, um seu colega remata e introduz a bola na baliza. Duas situações se poderão verificar, a saber:**
  - **Se o jogador atacante que está dentro da baliza permanecer imóvel sem se mexer na altura em que a bola entrar, o golo é considerado válido;**
  - **Se o jogador atacante que está dentro da baliza perturbar ou distrair de alguma forma a ação dos seus adversários, o golo assim obtido não pode ser considerado. O jogador em questão será advertido por comportamento antidesportivo. Uma vez que a falta/infração é cometida fora do terreno de jogo, o desafio recomeçará com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.**

- **Um jogador que cometa uma falta/infração sobre um adversário que está claramente na posição irregular de fora-de-jogo no momento em que a bola lhe é passada e que tenha sido assinalada pelo árbitro-assistente porque não haveria dúvidas de que iria tomar parte ativa e interferir no jogo, não é punido tecnicamente, castigando-se o jogador que está fora-de-jogo, visto ser a primeira falta/infração existente. A avaliação do lance/jogada não se esgota contudo na componente técnica, pois esse jogador infrator poderá vir a ser sancionado em termos disciplinares consoante a gravidade da falta/infração cometida.**

- **Particularizando o descrito no parágrafo anterior, num determinado lance de jogo, um jogador passa a bola a um seu colega que se encontra em posição irregular de fora-de-jogo. Todavia, um adversário (defensor) interceta deliberadamente a bola, jogando-a com as mãos. A decisão do árbitro será uma das duas soluções seguintes:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Se o árbitro entender que o jogador posicionado em fora-de-jogo toma parte ativa no jogo, interrompê-lo-á, punindo a equipa do infrator, sendo o desafio recomeçado com um pontapé-livre indireto a executar no local da falta/infração;
- Se o árbitro entende que o referido jogador não toma parte ativa no jogo, interrompê-lo-á, concedendo um pontapé-livre direto ou um pontapé de grande penalidade à equipa adversária do jogador que jogou a bola com as mãos.

- Antes de assinalar a posição irregular de fora-de-jogo, o árbitro-assistente deve esperar uns ligeiros instantes ("técnica do espera e vê"), analisando rapidamente, entre outros aspetos:
  - A direção da bola;
  - A velocidade da bola;
  - A distância da bola;
  - O desvio/ressalto da bola num adversário;
  - A possível interferência no jogo;
  - A influência sobre o posicionamento do adversário;
  - A provável vantagem da posição irregular.

  <u>Notas:</u>

  1) Os árbitros-assistentes devem aperfeiçoar e desenvolver a já mencionada "técnica do espera e vê" para que não haja precipitações na avaliação e consequente decisão sobre a posição irregular de fora-de-jogo;
  2) Em tese a "técnica do espera e vê" destina-se a fazer uma avaliação distinta entre o denominado "fora-de-jogo de ação" e o "fora-de-jogo de posição", uma vez que as decisões a tomar são totalmente diferentes;
  3) A "técnica do espera e vê" não é mais do que uma ligeira pausa de avaliação e interpretação de todo o desenvolvimento dos lances/jogadas, no sentido de permitir aos árbitros-assistentes terem a certeza da posição regular ou irregular dos jogadores e, em consequência, ser decidida a sua eventual punição. Permite uma gestão temporal da tomada de decisão da equipa de arbitragem, como também possibilita uma avaliação mais fundamentada das jogadas de fora-de-jogo que, muitas vezes, são de difícil análise e avaliação;

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

4) **No caso dos foras-de-jogo a "técnica do espera e vê" é praticada em primeiro lugar pelos árbitros-assistentes, porque é deles (geralmente) a primeira avaliação da posição irregular ou não de qualquer jogador;**
5) **Os árbitros tê-la-ão mais em apreciação noutro tipo de lances/jogadas, como por exemplo pontapés-livres (diretos ou indiretos) e grandes penalidades e em que possa ser aplicada a "Lei da Vantagem";**
6) **A aplicação correta e criteriosa desta técnica permite verificar se um determinado jogador em posição irregular de fora-de-jogo toma efetivamente parte ativa no jogo, se interfere no jogo, influenciando um adversário ou se tira vantagem de se encontrar nessa posição;**
7) **A "técnica do espera e vê" nestas situações de fora-de-jogo não deve ser utilizada quando a bola for pontapeada de forma clara para um jogador em posição irregular, e nitidamente é esse o único jogador que a irá jogar, caso em que a sinalética do árbitro-assistente deve ser feita logo no momento do passe, para que não existam dúvidas nos restantes jogadores de ambas as equipas, algumas vezes de consequências imprevisíveis;**
8) **Em todas as situações de jogo em que for utilizada, principalmente na "Lei da Vantagem" e fora-de-jogo, a "técnica do espera e vê" exige pois uma boa aplicação, para que o jogo decorra com maior fluidez, ganhando-se assim tempo útil, porque dessa forma se evitam paragens desnecessárias e inoportunas.**

- **Toda a temática do fora-de-jogo, no que concerne à colocação dos árbitros-assistentes e consequente processo de decisão, foi devidamente escalpelizada nas Ações de Formação e Avaliação realizadas no início da época 2012/2013, tendo em vista aumentar-se a eficácia na análise e decisão ao nível do fora-de-jogo, o que representa incrementar a competência demonstrada por esses agentes da arbitragem. E por isso, houve um enfoque muito importante nos seguintes aspetos, determinando-se que são fundamentais:**
  - **O treino de técnicas de deslocamento para o acompanhamento das jogadas que contribuam para uma eficaz colocação;**
  - **O treino de técnicas de acompanhamento das jogadas que contribuam para a excelência na tomada de decisão;**

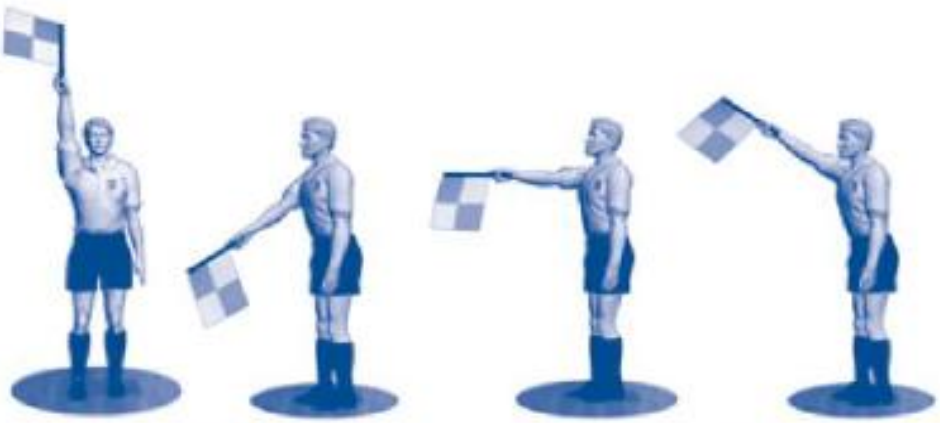
AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A consolidação de rotinas na colocação em lances de bolas paradas;**
- **O treino da gestão temporal da decisão para uma eficaz utilização da "técnica do espera e vê";**
- **A sistematização, através de estratégias de focalização, de processos conducentes à manutenção de níveis de concentração elevados, que facilitem a perceção do jogo em todas as suas dimensões.**

**<u>Notas:</u>**

1) **Complementando os conceitos definidos no parágrafo anterior, as decisões corretamente tomadas pelos árbitros-assistentes são sempre eficientes, reveladoras de certeza e sinónimo de bons julgamentos, pois permitem alcançar a consistência exigida em desempenhos de alto nível;**
2) **Os árbitros-assistentes têm sido aconselhados a estudar antecipadamente a forma de atuar dos jogadores defensores de cada equipa (trabalho de "scouting") para que durante o jogo consigam avaliar, com mais facilidade, todas as circunstâncias em que se verificarão situações de interferência no jogo, influência sobre um adversário ou tirar vantagem de se encontrar nessa posição.**

- **Ao assinalar o fora-de-jogo, o árbitro-assistente deve atuar conforme consta das imagens seguintes:**



Fora de jogo | fora de jogo deste lado do terreno | fora de jogo ao centro do terreno | fora de jogo no outro lado

AMAR FUTEBOL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Para a apreciação correta da posição irregular de fora-de-jogo, importa que a sinalização efetuada pelo árbitro-assistente seja eficiente. E a mesma é feita da seguinte forma:**
    1) **Levanta a sua bandeirola na vertical com a mão direita a fim de ter sempre um melhor campo de visão, para indicar ao árbitro a posição irregular de fora-de-jogo;**
    2) **Quando o árbitro interrompe o desafio, o árbitro-assistente com o braço direito completamente estendido, indica com a sua bandeirola a zona da falta/infração, isto é que o fora-de-jogo se verificou (através de sinalética adequada) na parte mais afastada do terreno de jogo, na parte central do terreno ou na parte mais próxima do local onde ele se encontra.**

- **Nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" são apresentadas em diagramas/esquemas gráficos algumas situações de jogo relacionadas com o fora-de-jogo e que, pela sua importância, aqui se transcrevem unicamente na parte do texto, com as devidas alterações (ligeiras) para que se tornem compreensíveis em face da ausência de imagens:**

| INTERFERIR NO JOGO | | |
|---|---|---|
| **LANCE/JOGADA** | **DECISÃO (EXPLICATIVA)** | **DECISÃO (RESUMO)** |
| **Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO, sem influenciar um adversário, TOCA NA BOLA** | **O árbitro-assistente deve levantar a sua bandeirola quando esse jogador TOCA NA BOLA** | **FORA-DE-JOGO** |
| **Um jogador atacante está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO, sem influenciar o adversário, mas NÃO TOCA NA BOLA** | **O jogador não pode ser sancionado e a sua equipa punida, porque NÃO TOCA NA BOLA** | **NÃO HÁ FORA-DE-JOGO** |
| **Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO corre para a bola e um seu colega que NÃO ESTÁ FORA-DE-JOGO corre também para a bola e joga-a.** | **O jogador que NÃO ESTÁ FORA-DE-JOGO não pode ser punido, porque NÃO TOCOU NA BOLA** | **NÃO HÁ FORA-DE-JOGO** |
| **Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO poderá ser sancionado antes de jogar ou tocar na bola e a sua equipa** | **-----** | **FORA-DE-JOGO** |

AMARELO VERMELHO E COLO-AS À ... DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| punida se, na opinião do árbitro, nenhum outro colega de equipa EM POSIÇÃO CORRETA TEM OPORTUNIDADE DE JOGAR A BOLA | | |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO corre para a bola e NÃO LHE TOCA, acabando a bola por sair pela linha de baliza | O árbitro deve assinalar PONTAPÉ DE BALIZA | NÃO HÁ FORA-DE-JOGO - PONTAPÉ DE BALIZA |

| INFLUENCIAR UM ADVERSÁRIO | | |
|---|---|---|
| **LANCE/JOGADA** | **DECISÃO (EXPLICATIVA)** | **DECISÃO (RESUMO)** |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO obstrui o campo de visão do guarda-redes | Esse jogador atacante deve ser sancionado e a sua equipa punida, porque impede o adversário DE JOGAR OU PODER JOGAR A BOLA | FORA-DE-JOGO |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO não obstrui o campo de visão do guarda-redes, nem disputa a bola | ----- | NÃO HÁ FORA-DE-JOGO |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO corre para a bola, mas não impede que o adversário JOGUE OU POSSA JOGAR A BOLA, acabando esta por sair pela linha de baliza | O jogador atacante NÃO DISPUTA A BOLA com o adversário | NÃO HÁ FORA-DE-JOGO – PONTAPÉ DE CANTO |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO corre para a bola e impede que um adversário JOGUE OU POSSA JOGAR A BOLA, disputando-a com ele | O jogador atacante DISPUTA A BOLA com o seu adversário | FORA-DE-JOGO |

| TIRAR VANTAGEM | | |
|---|---|---|
| **LANCE/JOGADA** | **DECISÃO (EXPLICATIVA)** | **DECISÃO (RESUMO)** |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO é sancionado e a | ----- | FORA-DE-JOGO |

AMARELO, VERMELHO, GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| sua equipa punida por JOGAR OU TOCAR A BOLA que é desviada, ressalta ou é jogada para ele após uma defesa deliberada do guarda-redes adversário, tendo estado EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa | | |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO é sancionado e a sua equipa punida por JOGAR OU TOCAR A BOLA que ressalta, é desviada ou é jogada para ele após uma defesa deliberada de um jogador defensor, tendo estado EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO quando a bola foi tocada ou jogada em último lugar por um colega de equipa | ----- | FORA-DE-JOGO |
| O remate de um colega de equipa ressalta, é desviado ou jogado pelo guarda-redes. Um jogador da mesma equipa que NÃO ESTÁ EM POSIÇÃO DE FORA-DE-JOGO, joga a bola | Um outro jogador, também da mesma equipa, que ESTÁ EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO não é sancionado e a sua equipa não é punida, porque não tira vantagem dessa posição, já que não tocou nem jogou a bola | NÃO HÁ FORA-DE-JOGO |
| O remate de um colega de equipa ressalta ou é desviado por um adversário para um seu colega da equipa atacante que deve ser sancionado e a sua equipa punida por ter TOCADO OU JOGADO A BOLA, tendo estado EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO | ----- | FORA-DE-JOGO |
| Um jogador atacante que está EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO não interfere com um adversário no momento em que um seu colega de equipa passa a bola a | O jogador atacante descrito no início da jogada não pode ser sancionado e a sua equipa punida, porque quando o seu colega de equipa lhe passou a bola NÃO ESTAVA EM POSIÇÃO | NÃO HÁ FORA-DE-JOGO |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| outro colega de equipa EM POSIÇÃO CORRETA, o qual corre para a baliza adversária, passando a bola àquele primeiro jogador atacante que no início da jogada estava EM POSIÇÃO IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO | IRREGULAR DE FORA-DE-JOGO | |

- **Relativamente ao enquadramento técnico-tático desta Lei, apresentam-se de seguida outras situações de jogo que podem ocorrer durante o desenrolar de um encontro:**
  - **<u>Questão 1</u> - Dois colegas de equipa, um em posição de fora-de-jogo e o outro em posição legal correram para a bola que foi passada por outro colega de equipa. Deve o árbitro esperar para ver qual o jogador que intervém no lance/jogada ou deve assinalar de imediato o fora-de-jogo?**
    **<u>Resposta 1</u> - O árbitro deverá esperar para ver qual é o jogador que intervém efetivamente no lance/jogada, e depois agir em conformidade com esta Lei.**

  - **<u>Questão 2</u> - Um jogador que se encontre em posição de fora-de-jogo e que por efeito de uma jogada de ataque da sua equipa se coloque fora do terreno de jogo para demonstrar claramente ao árbitro e aos adversários que não pretende interferir ativamente no jogo, não deve ser punido porque tal facto não constitui por si só uma infração. Como deve isso ser interpretado?**
    **<u>Resposta 2</u> - Se o árbitro considerar que tal movimento tem uma finalidade ou razão tática e por esse facto acabou por tirar uma vantagem ilegal/indevida ou, noutra perspetiva, encerrando mesmo uma qualquer atitude de fingimento, intervindo esse jogador logo a seguir no jogo, terá de o advertir por comportamento antidesportivo. É preciso ter em atenção que, qualquer que seja a sua movimentação deliberada para fora do terreno de jogo, devem sempre os jogadores pedir autorização ao árbitro para regressar ao terreno de jogo.**

  - **<u>Questão 3</u> - Um jogador atacante "A" envia a bola ao jogador "B" em posição legal, mas está outro colega "C" em posição irregular de fora-de-jogo. Numa segunda fase da jogada, o jogador "B" passa a bola a "C", que em posição correta obtém golo. Que deve fazer o árbitro?**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Resposta 3** - O árbitro deve validar o golo já que, quando "B" passou a bola a "C" este estava em posição correta. O jogador "C" não deverá ser punido pela sua posição de fora-de-jogo na primeira fase do lance/jogada, já que não tinha participado ativamente no jogo.

- **Questão 4** - Um jogador atacante em posição irregular de fora-de-jogo no momento em que a bola lhe é passada deliberadamente por um colega de equipa vem ao seu meio-campo receber a bola passada por um seu colega de equipa. Qual a decisão que o árbitro deve tomar?
  **Resposta 4** - Deve assinalar o fora-de-jogo, visto que no momento em que a bola lhe foi passada, ele encontrava-se numa posição ilegal, em transgressão ao que é mencionado na Lei.

- A propósito desta Lei, Michel Vautrot, ex-árbitro internacional francês, refere, entre outras coisas sobre o fora-de-jogo, o seguinte:
  - O fora-de-jogo é o mais delicado problema de todo o futebol. Se fossem retirados das Leis o fora-de-jogo e a grande penalidade, acabariam seguramente todas as contestações aos árbitros;
  - Enquanto existir, o fora-de-jogo será sempre fonte de contestação, mas não se pode pensar em suprimi-lo. O interesse do futebol moderno passa pela sua existência;
  - É preciso que os árbitros e os seus árbitros-assistentes sejam inteligentes e corajosos para decidirem no calor da ação e serem coerentes com os seus princípios.

- Um iminente ex-futebolista alemão, Franz Beckenbauer, liderou um grupo de trabalho da FIFA, denominado "Football 2014" que, entre outros aspetos relevantes da modalidade, discutiu em profundidade alguns temas das "Leis do Jogo", considerando que:
  - Há que simplificar a Lei 11 (Fora-de-Jogo), dado que foi considerado pelos membros desse grupo que a atual é "demasiado complicada";
  - Deve simplificar-se a regra e os seus pressupostos, já o seu entendimento é que o "fora-de-jogo ativo e passivo revela incompatibilidades por ser demasiado complicado";
  - A Lei do "Fora-de-Jogo" é fundamental no jogo. Ele perderia toda a sua beleza se a mesma não existisse. Foi modificada várias vezes, mas sempre que isso aconteceu tornou-se mais complicada. O futebol é em

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

si um jogo simples com regras claras e a Lei 11 (Fora-de-Jogo) não pode ser diferente nem causar problemas de interpretação.

**NOTAS FINAIS:**

1) Por aquilo que ficou transcrito nos parágrafos anteriores, pode pelo menos concluir-se que a Lei do "Fora-de-Jogo" nunca será retirada, devendo todavia considerar-se a importância de ser revista e aperfeiçoada na sua essência, tornando-a uma Lei em que as suas definições e os conceitos que envolve não sejam complexos nem estejam condicionados por diversas variantes, devendo todo o seu clausulado ser regulamentado com uma estruturação simples;
2) Trata-se de uma Lei que clama pela inteligência dos jogadores defensores e atacantes em simultâneo. E é esse jogo "do gato e do rato" que provoca uma enorme emoção e espetacularidade no jogo;
3) Tal como já ficou descrito na Lei 5 (O Árbitro) e nunca é demais referi-lo atendendo às inúmeras incidências que cada desafio comporta, o futebol é em si mesmo um jogo de combinações táticas onde impera o princípio da mobilidade e permanente movimentação dos vários intervenientes e em que se verifica e constata um grande dinamismo dos lances/jogadas desenvolvidas por praticantes cada vez melhor preparados. E é evidente que a análise observativa de cada lance, jogada ou situação de jogo, por mais ou menos comum que possa ser, deve permitir às equipas de arbitragem (qualquer que seja o seu número total de elementos) ter uma perceção clara dos acontecimentos e fazer de imediato o enquadramento legal com aquilo que é disposto nas "Leis do Jogo". Tudo o que está relacionado com o fora-de-jogo é muito importante no que respeita ao desenvolvimento do futebol e que merece ser tratado com extremo cuidado, no sentido de todas as suas disposições regulamentares serem bem entendidas.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

*Se um tipo ferra um banano*
*Nas ventas de um cidadão,*
*É suspenso por um ano.*
*Que ofensa ao género humano,*

*É infracção!*

*Agarrar, segundo a lei,*
*É fazer obstrução.*
*Quere dizer: eu agarrei*
*E se logo não larguei,*
*É infracção!*

*Um half-back direito*
*Grama um valente pinhão*
*Se o pinhão do tal sujeito*
*Não foi pinhão a preceito,*
*É infracção!*

*Uma rasteira é metida*
*Ao ponta, que cai no chão.*
*É coisa assente e sabida,*
*A rasteira é proibida*
*É infracção!*

*P'ra os saltos sobre o parceiro,*
*Dados com má intenção*
*Tem de se ser justiceiro.*
*Porque armar em cavaleiro,*
*É infracção!*

*Cá fora da grande área*
*Um back mete uma mão.*
*Se a falta foi voluntária,*
*Já não foge à sorte vária,*
*É infracção!*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Sendo as "Leis do Jogo" um conjunto de normas e regras de aplicação obrigatória, não se poderá referir que haja leis mais importantes do que outras. Afinal todas as 17 Leis são um conjunto de instruções e códigos que se complementam no sentido de tornar o futebol tão apetecível quanto espetacular. Mas se as Leis se interligam, também somos de opinião que existem algumas que podem ser consideradas como estruturantes e com uma relação muito concreta com todas as outras. É o caso desta Lei 12 (Faltas e Incorreções).**

- **As faltas e incorreções devem ser sancionadas como a seguir se descreve:**

- **Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária do jogador que, no entendimento do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou com força excessiva, uma das 7 faltas/infrações 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;**
  - **Entrar em "tacle" sobre um adversário.**

- **Ainda de acordo com as "Leis do Jogo", um pontapé-livre direto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometer uma das 3 faltas/infrações seguintes:**
  - **Agarrar um adversário;**
  - **Cuspir sobre um adversário;**
  - **Tocar deliberadamente a bola com as mãos, com exceção do guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Todos os pontapés-livres diretos devem ser executados no local em que as faltas/infrações tiverem sido cometidas (onde ocorreram as infrações), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

- **Um pontapé de grande penalidade será concedido quando uma das dez faltas/infrações referidas atrás tenha sido 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.**

- **Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que, encontrando-se na sua própria área de grande penalidade, cometa uma das 4 faltas/infrações seguintes:**
  - **Manter a bola em seu poder durante mais de 6 segundos antes de a soltar das mãos;**
  - **Tocar de novo a bola com as mãos depois de a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro qualquer jogador;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Tocar a bola com as mãos depois de esta ter sido pontapeada deliberadamente para ele por um seu colega de equipa;
- Tocar a bola com as mãos vinda diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa.

- Um pontapé-livre indireto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que no entendimento do árbitro:
  - Jogue de uma maneira considerada perigosa;
  - Impeça a progressão de um adversário;
  - Impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
  - Cometa qualquer outra falta/infração/incorreção não mencionada nesta Lei, pela qual o jogo tenha de ser interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

    **Nota:**

    Os pontapés-livres indiretos devem ser executados no local em que as faltas/infrações tenham sido cometidas, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Relativamente às condições básicas para se sancionar tecnicamente uma falta/infração, é preciso reter que para se considerar uma falta/infração é necessário que estejam reunidas as seguintes condições:
  - Deve ser cometida por um jogador;
  - Deve ocorrer dentro do terreno de jogo;
  - Deve ocorrer com a bola em jogo.

    **Nota:**

    Se o árbitro proceder à interrupção do jogo por uma falta/infração que tenha sido cometida fora do terreno de jogo, mas com a bola em jogo, o desafio recomeçará com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), isto é, o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em relação às sanções disciplinares, o cartão amarelo é utilizado para comunicar ou transmitir a um jogador efetivo, suplente ou a um jogador que já tenha sido substituído que foi advertido.**

- **Por sua vez, o cartão vermelho utiliza-se para comunicar ou transmitir a um jogador efetivo, suplente ou a um jogador que já tenha sido substituído que foi expulso.**

- **Recorde-se que só podem ser exibidos ou mostrados cartões amarelos e vermelhos a jogadores efetivos, suplentes ou aos jogadores que já tenham sido substituídos.**

- **As "Leis do Jogo" referem expressamente que os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entrem no terreno de jogo até que saiam do mesmo no caminho para os balneários após o apito final.**

- **Se um jogador cometer uma falta/infração sancionada com uma advertência ou uma expulsão, quer tenha sido cometida dentro ou fora do terreno de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, o árbitro, um árbitro-assistente, o 4° árbitro (se houver), um árbitro-assistente adicional (caso exista) ou contra quaisquer outras pessoas estranhas/elementos oficiais, será punido conforme a natureza da falta/infração cometida.**

- **<u>FALTAS/INFRAÇÕES PASSÍVEIS DE ADVERTÊNCIAS</u> -**
  **Um jogador deve ser advertido (exibição do cartão amarelo) quando cometa uma das 7 faltas/infrações seguintes:**
  - **Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo;**
  - **Manifestar desacordo com uma decisão do árbitro por palavras ou por atos;**
  - **Infringir com persistência as "Leis do Jogo";**
  - **Retardar (deliberadamente) o recomeço do jogo;**
  - **Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, de um pontapé-livre (direto ou indireto) ou de um lançamento lateral;**
  - **Entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro;**
  - **Abandonar deliberadamente o terreno de jogo sem autorização do árbitro.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Nota:**

**Um jogador suplente ou um outro que tenha sido substituído e que, por via disso, esteja no "Banco dos Técnicos/Suplentes", deve ser advertido quando cometa uma das 3 faltas/infrações seguintes:**

- **Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo;**
- **Manifestar desacordo com uma decisão do árbitro por palavras ou por atos;**
- **Retardar (deliberadamente) o recomeço do jogo.**

- **As "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" explicitam a existência de circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, se por exemplo:**
  - **Cometer, por imprudência, uma das sete faltas/infrações sancionadas com um pontapé-livre direto;**
  - **Cometer uma falta/infração com o propósito tático de cortar um ataque prometedor da equipa contrária;**
  - **Agarrar um adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou de o impedir de se apoderar dela;**
  - **Tocar a bola com a mão para impedir um adversário de receber a bola ou de desenvolver um ataque (com exceção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);**
  - **Tocar deliberadamente a bola com a mão para tentar marcar um golo, sendo que a simples tentativa de marcar um golo constitui uma incorreção, quer resulte ou não;**
  - **Tentar enganar o árbitro, simulando uma lesão, ou ser vítima de uma falta/infração (simulação), sendo que estas situações ocorrem bastantes vezes dentro das áreas de grande penalidade;**
  - **Trocar de lugar com o guarda-redes durante o jogo, sem autorização do árbitro;**
  - **Atuar de uma maneira que demonstre falta de respeito pelo jogo;**
  - **Jogar a bola quando vai sair do terreno, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair;**
  - **Distrair de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço;**
  - **Traçar marcas não autorizadas no terreno de jogo;**
  - **Utilizar deliberadamente, com a bola em jogo, um meio ilegal para passar a bola ao seu guarda-redes com a cabeça, o peito, o joelho, etc, a**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

fim de contornar a Lei, independentemente de o guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos. A falta/infração é cometida pelo jogador que tenta ludibriar tanto a letra como o espírito da Lei 12 (Faltas e Incorreções), devendo o jogo recomeçar com um pontapé-livre indireto;

- Utilizar deliberadamente um meio ilegal para passar a bola ao seu próprio guarda-redes, a fim de ultrapassar a Lei, quando executar um pontapé-livre (direto ou indireto), sendo que após a advertência obrigatória ao jogador infrator esse pontapé-livre deverá ser repetido.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Nota 1:

Para além do que ficou exposto, poder-se-ão inventariar mais exemplos de atitudes protagonizadas por jogadores e enquadradas no comportamento antidesportivo, como sejam:

- Tentar evitar com as mãos a entrada da bola na sua baliza, não o conseguindo;
- Evitar, com as mãos, primeiro a entrada da bola na sua baliza, ressaltando a mesma para um adversário que remata e obtém golo.

Nota 2:

Quando se referiu numa das alíneas anteriores que um jogador deverá ser advertido se "atuar de uma maneira que demonstre falta de respeito pelo jogo" há que transmitir o nosso entendimento sobre esse conceito, atendendo a que o mesmo é demasiado vago e pode prestar-se a diversas interpretações, o que será sempre incorreto em termos da jurisprudência que as "Leis do Jogo" encerram. E dessa forma:

- A falta de respeito pelo jogo pode ser definida como uma ausência de corretas atitudes/condutas comportamentais apropriadas e de incumprimento ou violação das obrigações a que os jogadores se devem submeter enquanto intervenientes num desporto/espetáculo que se rege por normas e Leis que não podem ser violadas, sob pena de haver lugar a sanções disciplinares;
- No jogo o respeito é sempre demonstrativo de um sentimento muito particular por um conjunto de regras que foram estabelecidas para que o futebol seja valorizado e protegido;
- Em termos da sua génese, a palavra "respeito" provém do latim "respectus" e significa "atenção" ou "consideração". Nesta

**situação específica, quando se refere "falta de respeito pelo jogo", podemos interiorizar que por parte de um jogador não houve qualquer cuidado no reconhecimento das obrigações definidas nas "Leis do Jogo" e Regulamentos.**

- **<u>FALTAS/INFRAÇÕES PASSÍVEIS DE EXPULSÕES</u> -**

  **Um jogador de campo, um jogador suplente ou um outro que tenha sido substituído deve ser expulso do terreno de jogo (exibição do cartão vermelho), quando cometa uma das 7 faltas/infrações seguintes:**

  - **Tornar-se culpado de uma falta/infração grosseira;**
  - **Tornar-se culpado de conduta violenta;**
  - **Cuspir num adversário ou sobre uma qualquer outra pessoa;**
  - **Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão, com a particularidade desta disposição não se aplicar ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade;**
  - **Anular uma clara oportunidade de golo de um adversário que se dirija em direção à sua baliza, cometendo uma falta/infração passível de um pontapé-livre direto, de um pontapé-livre indireto 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.**

  **<u>Nota:</u>**

  **Complementarmente, é necessário esclarecer que um jogador de campo, um jogador suplente ou um outro que tenha sido substituído, e que tenham sido expulsos, devem abandonar a zona envolvente do terreno de jogo e a respetiva "Área Técnica", dirigindo-se para os balneários/cabinas.**

- **Definições muito importantes das "Leis do Jogo" sobre Negligência, Imprudência e Força Excessiva:**

  - **<u>Negligência</u> – Significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Uma falta/infração cometida por negligência não implica nenhuma sanção disciplinar;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **<u>Imprudência</u> – Significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário. O jogador que atue com imprudência deve ser advertido;**
- **<u>Força Excessiva</u> – Significa que o jogador faz um uso excessivo da força correndo o risco de lesionar o seu adversário. O jogador que atue com força excessiva deve ser expulso.**

- **A propósito do referido nas alíneas anteriores, apresentar-se-ão de seguida alguns critérios práticos e considerações que servem para diferenciar e compreender melhor a Negligência, a Imprudência e a Força Excessiva. E assim:**
  - **Na falta/infração praticada, revela o jogador infrator falta de atenção e consideração para com o adversário? Se sim, negligência (sem ação disciplinar);**
  - **Esse jogador infrator atua sem precaução frente ao opositor? Igual, negligência (sem ação disciplinar);**
  - **Tem o jogador infrator um contacto correto ou incorreto com o adversário? Se for correto, nada a assinalar. Caso se verifique uma incorreção, depende da caracterização desse contacto. Pode ser negligência (sem ação disciplinar), imprudência (advertência) e até força excessiva (expulsão);**
  - **O jogador infrator "entra" sobre o adversário ignorando totalmente o perigo para este? Imprudência (advertência);**
  - **O jogador que comete a falta/infração atua ignorando totalmente as consequências para o seu adversário? Igual, imprudência (advertência);**
  - **Esse jogador tem possibilidades de jogar a bola de uma forma correta, embora dura/viril? Se sim, nada a assinalar;**
  - **A disputa da bola põe o adversário numa situação perigosa? Imprudência (advertência) ou, caso haja um uso evidente da força, considera-se como força excessiva (expulsão);**
  - **O jogador que "entra" sobre o adversário excedeu-se numa falta grosseira na força empregue contra ele? Força excessiva (expulsão);**
  - **O jogador em questão utiliza brutalidade ou torna-se culpado de conduta violenta contra um adversário? A mesma decisão da alínea anterior, expulsão por força excessiva;**
  - **Na disputa da bola, o jogador infrator põe claramente em perigo a segurança física do seu adversário? Imprudência (advertência) se não tiver em conta o perigo ou as consequências do seu ato. Força excessiva**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

(expulsão), se for considerado que correu o risco de lesionar o seu adversário;

- Com que velocidade ou intensidade o jogador disputa a bola face ao seu adversário? Negligência (sem ação disciplinar), imprudência (advertência) ou força excessiva (expulsão), dependendo da caracterização e avaliação dessa disputa;
- O jogador demonstra uma atitude maliciosa para com um adversário? Se sim, força excessiva (expulsão);
- O jogador "entra" sobre um adversário pela frente, pelo lado ou por detrás? Negligência (sem ação disciplinar), imprudência (advertência) ou força excessiva (expulsão), dependendo da caracterização e avaliação dessa "entrada" e da forma como foi praticada;
- Com que parte do corpo o jogador infrator tem contacto com o adversário? Importante uma análise concreta para se poder avaliar qual a sanção disciplinar a tomar, ou não;
- Usa a bota/pitons para praticar uma "entrada" faltosa? Importante uma avaliação muito objetiva para se poder determinar qual a sanção disciplinar a tomar, ou não;
- Em que parte do corpo do adversário é feito o contacto? Indispensável esta avaliação para se poder decidir qual a decisão disciplinar a tomar, ou não;
- Em que direção do corpo do adversário vão os pés do jogador que comete a falta/infração? Importante uma análise concreta para se poder avaliar qual a sanção disciplinar a tomar, ou não;
- Há disputa da bola no momento em que o jogador toca no adversário? Se houver, poder-se-á verificar uma situação de negligência (sem ação disciplinar), imprudência (advertência) ou força excessiva/falta grosseira (expulsão).

- Na estruturação das "Leis do Jogo", foram já introduzidos dois conceitos fundamentais, que assumem uma enorme relevância no futebol atual, em que se verificam inúmeras combinações táticas e onde impera o princípio da mobilidade e permanente movimentação dos jogadores, fruto de um permanente dinamismo de várias lances/jogadas desenvolvidas no terreno de jogo. Trata-se de "impedir ou destruir um ataque prometedor" ou de "impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo".

- <u>IMPEDIR OU DESTRUIR UM ATAQUE PROMETEDOR</u> –

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Um ataque prometedor é aquele que poderia desenvolver-se nos instantes (segundos) imediatamente a seguir, se a falta/infração não fosse cometida. As condições técnicas (mais em termos genéricos) para a sua avaliação são as seguintes:**

- **Local do ataque;**
- **Possibilidade do jogador atacante jogar a bola;**
- **Posição dos colegas do jogador atacante;**
- **Posição dos defesas (jogadores) contrários;**
- **Distância do jogador atacante à baliza.**

- **Desenvolvendo mais em pormenor o impedimento ou a destruição de um ataque prometedor, deve ter-se em consideração os seguintes pressupostos avaliativos do lance/jogada (teóricos e práticos):**
  - **Qual a distância entre o local da falta/infração e a baliza?**
  - **O jogador que sofre a falta/infração controla a bola?**
  - **O jogador para quem é endossada a bola, pode vir a apoderar-se dela e controlá-la?**
  - **Em que direção se desenrola o lance/jogada de ataque?**
  - **Quantos jogadores defensores intervêm em todo o lance/jogada? Mais do que um? Um só? Só o guarda-redes? Só um defensor?**
  - **A falta/infração é passível de punição técnica com pontapé de grande penalidade, pontapé-livre direto ou pontapé-livre indireto?**
  - **Onde se encontram posicionados os jogadores da equipa defensora, aqueles que habitualmente designamos por "defesas"?**
  - **Quantos jogadores da equipa atacante intervêm no desenvolvimento do lance/jogada, aqueles que habitualmente são designados por "avançados"?**
  - **Onde se encontram os jogadores da equipa atacante? Próximo da baliza? Longe? Afastados da baliza adversária?**
  - **Que possibilidades de desenvolver o lance/jogada, mantendo o controlo da bola, teria o jogador que sofreu a falta/infração?**

**<u>Notas:</u>**

1) **A Lei ao referir "…com o propósito tático de cortar um ataque prometedor da equipa contrária" obriga o árbitro a tomar as medidas disciplinares adequadas quando esse lance/jogada tem o seu epílogo. Ter o propósito significa que há uma intenção deliberada de cometer uma falta/infração. É importante a**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

categorização da falta/infração, mas é muito mais relevante o enquadramento legal da mesma. Cortar ou anular um ataque prometedor é uma das circunstâncias da Lei que originam uma advertência por comportamento antidesportivo. Não atuando o árbitro na génese da falta/infração, por aplicação da "Lei da Vantagem", tem de esperar o desenrolar do lance/jogada até que se verifique uma interrupção de jogo para poder proceder à necessária sanção disciplinar;

2) A avaliação do conjunto de pressuposições apresentadas nos parágrafos anteriores tem de ser rápida por parte do árbitro, dos árbitros-assistentes, do 4° árbitro (se houver) ou até dos árbitros-assistentes adicionais (caso existam) numa perspetiva de que o trabalho de equipa é fundamental para o acerto das decisões e para que estas tenham pleno enquadramento nas "Leis do Jogo".

- <u>IMPEDIR UM GOLO OU ANULAR UMA CLARA OPORTUNIDADE DE GOLO</u> -
  - Existem duas faltas/infrações passíveis de expulsão relacionadas com o facto de impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo. A falta/infração não tem que ser necessariamente cometida dentro da área de grande penalidade da equipa defensora;
  - Se o árbitro aplica a "Lei da Vantagem" aquando de uma clara oportunidade de golo e esse golo é obtido diretamente, embora o jogador adversário toque na bola com a mão ou cometa uma falta/infração, o jogador infrator não pode ser expulso, mas deve, ainda assim, ser advertido. Neste ponto, é importante referir que o árbitro só deve aplicar a "Lei da Vantagem", efetuando uma temporização da sua decisão final se, após a falta/infração praticada, estiver eminente a obtenção de um golo, isto é, quando a bola for a rolar para a baliza do infrator e não haja nada que fisicamente a impeça de entrar. E, nesses casos, será o jogador infrator advertido depois de se considerar válido o golo;
  - Os árbitros devem considerar as seguintes circunstâncias para decidir se devem expulsar um jogador por impedir um golo ou destruir uma clara oportunidade de golo:
    - A distância entre o local da falta/infração e a baliza;
    - A possibilidade de manter ou controlar a bola;
    - A direção do lance/jogada;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A posição e o número de jogadores defensores;**
- **A falta/infração que anula uma clara oportunidade de golo ao jogador adversário pode ser sancionada com um pontapé-livre direto ou indireto.**

**<u>Nota:</u>**
**Para que o árbitro atue em termos disciplinares com a medida mais gravosa (expulsão), têm de estar reunidas cumulativamente todas as circunstâncias descritas acima, pelo que basta que não se verifique uma delas para já não poder avaliar o lance/jogada como "destruição de uma clara oportunidade de golo".**

- **A este propósito, e em complemento do que ficou expresso anteriormente, poder-se-ão explicitar ainda alguns aspetos práticos para uma avaliação correta das decisões técnicas e disciplinares a tomar pelo árbitro:**
  - **Clareza do lance/jogada em todo o seu desenvolvimento, não havendo dúvidas sobre a ocorrência de uma falta/infração;**
  - **Verificação no terreno de jogo das condições básicas constantes da Lei para se considerar o "impedimento de um golo ou a anulação de uma clara oportunidade de golo";**
  - **Local onde a falta/infração é cometida, e se o mesmo se situa, por exemplo, no denominado último terço do terreno de jogo (clara zona de finalização e em que se considera existir uma "distância aceitável" relativamente à baliza adversária), onde a probabilidade de vir a ser obtido um golo, caso não se verifique qualquer falta/infração é manifestamente maior;**
  - **Possibilidade de só o jogador que controla a bola a poder jogar e se o jogador avançado vier a prosseguir o lance/jogada poder ficar de frente para a baliza adversária;**
  - **Possível lateralização do movimento do jogador atacante, quando por vezes há que contornar um defensor ou até o guarda-redes adversário, devendo o árbitro neste tipo de lances/jogadas ter uma perceção criteriosa sobre o controlo da bola pelo atacante, a velocidade da bola e o seu enquadramento com a baliza;**
  - **No espaço envolvente do lance/jogada, verificar a não existência de qualquer outro jogador defensor (adiantado ou atrasado no terreno de jogo) para além do guarda-redes, que possa vir a intervir ou que tenha a possibilidade ou o objetivo de anular esse lance/jogada de ataque;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Verificação se a bola está a ser jogada junto ao solo, caso em que isso significa um aumento da possibilidade do controlo da mesma pelo jogador atacante (bem caraterizado), permitindo assim uma interpretação mais sustentada sobre a sanção disciplinar a aplicar;**
- **Focalização atenta dos elementos da equipa de arbitragem situados mais próximos do local da falta/infração na movimentação e posicionamento dos jogadores intervenientes, quer o lance/jogada se desenrole com grande rapidez ou de uma forma mais lenta, para que não fiquem impedidos da avaliação correta que terá de ser feita, ainda por cima se a sua visão estiver desimpedida e não houver outros jogadores (de uma ou das duas equipas) nas imediações do lance/jogada;**
- **Necessidade de nestes casos ser tirada a "fotografia instantânea" sem distorções ou "imagens nebulosas" para que não origine uma decisão errada, logo a ocorrência de um erro grave, com ou sem influência no resultado, perspetivando-se antes uma decisão acertada que valorize o próprio futebol. O árbitro tem de ser rápido quando é preciso ser e conseguir "captar o sentimento" do jogador prevaricador.**

- **Em complemento do descrito nas alíneas anteriores, e mesmo que possa parecer existir alguma repetição em partes do texto, é importante apresentar que as Conclusões das Ações de Formação e Avaliação para a época de 2013/2014 são bem claras no que a este assunto diz respeito. E assim:**
  - **<u>Distância entre o local da falta/infração e a baliza</u> – Existe uma "distância aceitável" em que a probabilidade de se poder destruir uma clara oportunidade de golo é mais elevada. Pode definir-se como sendo no denominado último terço do terreno de jogo, a cerca de 35 mts da linha de baliza (zona de finalização), podendo haver evidentemente situações de exceção que terão de ser avaliadas pelos elementos da equipa de arbitragem, no sentido de, em qualquer circunstância de um jogo, ser aplicada a Lei de uma forma rigorosa;**
  - **<u>Direção do ataque/jogada</u> – Se o jogador avançado, por força de um determinado movimento tático, deixar de estar totalmente enquadrado com a baliza, mesmo que tenha a bola controlada, isso não será suficiente para considerar que foi destruída ou anulada uma clara oportunidade de golo. É necessário considerar-se sempre, para uma avaliação criteriosa, a possível correção da direção do ataque/jogada para a baliza adversária, bem como a posição do penúltimo defensor ou**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

o guarda-redes e quaisquer outros jogadores defensores que, embora mais atrasados, ainda possam intervir no lance/jogada;

- <u>Possibilidade de manter ou controlar a bola</u> – Deve considerar-se que o facto de a bola ser disputada pelo ar, deve ser considerada sempre para avaliar da possibilidade do jogador poder controlar a bola.

<u>Nota:</u>

Qualquer expulsão num lance ou jogada desta natureza só deve acontecer quando não existe qualquer dúvida quanto à interpretação do que é o impedimento de um golo ou a anulação de uma clara oportunidade de golo, isto é, "a expulsão só dever ter lugar quando existe a interpretação de clara/óbvia oportunidade de golo". E para isso o trabalho de equipa, aqui se englobando a comunicação estabelecida entre o árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) e até árbitros-assistentes adicionais (caso existam), é absolutamente fundamental para uma decisão acertada.

- Numa situação de jogo que ocorre frequentemente, quando o guarda-redes comete uma falta/infração contra um adversário (jogador atacante), numa situação de "um para um", o que muito provavelmente acontecerá é que o árbitro terá de o expulsar porque incorreu na anulação de uma clara oportunidade de golo, a não ser que (em circunstâncias que também se verificam) esse jogador atacante se esteja a mover (com a bola controlada ou não) para uma zona do terreno onde já não terá muitas hipóteses de marcar um golo, caso em que a sanção disciplinar poderá ser a exibição do cartão amarelo.

- Em resumo, e para os efeitos da sanção disciplinar correta a aplicar (expulsão) não deve ser feita qualquer destrinça entre faltas/infrações cometidas no exterior e interior da área de grande penalidade. Todavia, quanto maior for a distância entre o local da falta/infração e a baliza da equipa adversária, menos evidente e inequívoca será a probabilidade de vir a ser obtido golo.

- O que ficou escrito no parágrafo anterior significa especificamente que se um jogador for parado ou retido ilegalmente por um adversário (por uma rasteira, agarrado pela camisola, pelos calções, pelas meias ou através de obstrução) quando se dirigir em direção da baliza adversária sem encontrar obstáculos no seu caminho, tendo assim uma clara oportunidade de obter um golo, o árbitro

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**terá de o expulsar imediatamente do terreno de jogo. Como é óbvio, os árbitros devem ser rigorosos na aplicação dessa determinação disciplinar, de forma a que os objetivos que ela pretende alcançar (proteger os atacantes, lutar contra o jogo destrutivo e restituir ao futebol uma parte da sua atração perdida) possam ser plenamente atingidos. Os jogadores devem compreender que a falta/infração punida com uma expulsão é grave em relação ao jogo e não necessariamente em relação ao jogador adversário vítima dessa incorreção. É a destruição de uma probabilidade de golo que é sancionada preferencialmente a uma falta/infração física sobre um adversário. Isso significa que pouco importa que a incorreção seja menor (reter o avanço de um jogador) ou maior (derrubar deliberadamente um adversário por trás ou utilizando qualquer outro meio físico), somente assumindo a devida relevância o facto de se tratar de uma grave atitude de comportamento antidesportivo.**

- **As "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" dão o necessário enfoque às situações em que os jogadores tocam a bola com as mãos. E por isso é referido que tocar a bola com as mãos implica um ato deliberado em que um jogador toma contacto com a bola com as mãos ou com os braços. Para efeito de uma avaliação correta o árbitro deve ter em consideração os seguintes critérios:**
  - **O movimento da mão na direção da bola (e não a bola na direção da mão);**
  - **A distância entre o adversário e a bola (bola inesperada);**
  - **A posição da mão não pressupõe necessariamente uma falta/infração;**
  - **O facto de o contacto com a bola ser feito com um objeto que tem na mão (peça de vestuário, caneleira, bota, braçadeira, etc.) não deixa de constituir uma falta/infração;**
  - **O contacto com a bola ser feito através de um objeto lançado (bota, peça de vestuário, caneleira, braçadeira, etc.) também constitui falta/infração.**

- **Se do ponto de vista teórico a avaliação dos lances/jogadas de "mão na bola / bola na mão" não apresenta grandes complexidades em termos de análise e decisão, na prática isso constitui um dos tipos de lances/jogadas em que a tomada de decisão mais carece de consistente assimilação dos critérios a observar na sua caracterização.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **No que concerne às sanções disciplinares, deve ter-se em conta que, em certas circunstâncias, uma advertência por comportamento antidesportivo deve ser aplicada para um jogador que toque deliberadamente a bola com a mão, como por exemplo quando:**
  - **Tocar deliberadamente a bola com as mãos para impedir um jogador adversário de ficar de posse da bola;**
  - **Tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com a mão.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Não obstante o descrito nas alíneas anteriores, um jogador deve ser expulso quando impedir um golo ou uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos. Esta sanção disciplinar (a mais gravosa prevista nas "Leis do Jogo") não é aplicada pelo facto de o jogador prevaricador ter tocado a bola com as mãos, mas unicamente porque, pela sua intervenção inaceitável e desleal, ter impedido a equipa adversária de obter um golo.**

- **Reportemo-nos agora à forma com o jogo será recomeçado nas circunstâncias descritas anteriormente:**
  - **O jogo terá sempre o seu recomeço através de um pontapé-livre direto no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou de um pontapé de grande penalidade;**
  - **Fora da sua área de grande penalidade, qualquer guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que concerne ao contacto da bola com as mãos. No interior da sua própria área de grande penalidade, não pode ser sancionado com um pontapé-livre direto por jogar a bola com as mãos, nem por outras incorreções relativas a esse facto. Todavia, a equipa do guarda-redes pode ser sancionada com um pontapé-livre indireto por diferentes tipos de faltas/infrações.**

- **Mas ainda a este propósito, o que ficou definido nas "Conclusões das Ações de Formação e Avaliação" – Época 2013/2014, é claro e taxativo que "jogar a bola com as mãos implica um ato deliberado em que o jogador toma contacto com a bola com as mãos ou com os braços". E por isso:**
  - **Quando a bola entrar em contacto com o braço/mão, estando esta em posição natural, o árbitro deve deixar prosseguir o jogo;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A posição da mão/braço não pressupõe necessariamente uma falta/infração;**
- **Nos casos em que a bola atinja o braço/mão do jogador quando ele estiver em queda, com poucas ou nenhumas probabilidades de retirar o braço/mão daquela posição, o árbitro não deve assinalar falta/infração;**
- **Nos casos em que o jogador se projete deliberadamente ao encontro da bola, em queda ou não, de frente ou em posição lateral, ou quando os braços do jogador estão levantados e/ou numa posição não natural, conseguindo assim ocupar espaço estratégico e aumentar em volume a área ocupada naturalmente pelo corpo humano, deve ser assinalada falta/infração;**
- **No que respeita ao fator distância, a proximidade não invalida um ato deliberado de jogar a bola com o braço/mão. Isso pode suceder. Deve no entanto tomar-se muita atenção à distância a que bola foi rematada ou passada, porque isso pode constituir o fator mais importante para uma avaliação correta do que tiver acontecido, sendo obrigação do árbitro avaliar se se tratou de uma bola inesperada, caso em que os jogadores intervenientes poderão não ter a perceção da trajetória da mesma. O árbitro tem de ter a capacidade de discernir nesse instante se o jogador defensor seria capaz de evitar que a bola lhe batesse no braço/mão.**

- **Para além disso, é preciso orientar e fomentar um debate/reflexão acerca dos critérios e considerações que os árbitros devem sempre observar para realizarem a análise dos lances/jogadas e decidirem nas variáveis técnicas e disciplinares. É assim:**
  - **Verifica-se um movimento da mão/braço do jogador na direção da bola ou é a bola que toma a direção do braço/mão do adversário?**
  - **O jogador usa a sua mão/braço para deliberadamente tocar/jogar ou intercetar a bola?**
  - **O jogador desequilibrou-se e caiu ou projetou-se deliberadamente ao encontro da bola?**
  - **O jogador ao jogar/tocar a bola destruiu uma clara oportunidade de marcar um golo da equipa adversária ou impediu a equipa adversária de marcar um golo?**
  - **Estão os braços ou mãos do jogador numa posição natural ou não-natural (ocupando espaço estratégico)?**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A bola atingiu a mão/braço em consequência de um pontapé a curta ou longa distância?**

  **<u>Notas:</u>**

  1) **Para além disso, os árbitros devem tomar atenção ao seu melhor ângulo de visão de modo a identificarem a possibilidade de qualquer jogador jogar a bola com o braço ou a mão, sendo que para isso exige-se aos mesmos um bom posicionamento para aumentar os níveis de acerto em termos de análise e decisão;**
  2) **A "mão na bola" pode ser impercetível, mas é certamente muito importante. E há que punir a consequência criada pela "mão na bola", para que todas as decisões tomadas pelos árbitros resultem de uma interpretação uniforme;**
  3) **Sempre que a equipa de um jogador é punida por este jogar a bola com a mão/braço quando a trajetória desta é a baliza, tendo sido interrompida de forma ilegal (remate à baliza), o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo;**
  4) **Se houver um corte daquilo que usualmente é designado como uma "linha de passe", isto é, se um jogador defensor tocar deliberadamente a bola com a mão/braço (dentro ou fora da área de grande penalidade) para impedir um seu adversário perfeitamente identificado e bem posicionado no terreno de ficar de posse dela (comportamento antidesportivo), podendo até considerar-se que o lance/jogada pressupõe um corte de ataque prometedor, o infrator deve ser advertido;**
  5) **Se um jogador, que não o guarda-redes, dentro da sua própria área de grande penalidade, jogar de forma deliberada a bola com as mãos/braços, tentando evitar que ela chegue a um adversário, não conseguindo todavia os seus objetivos, o árbitro, se tiver aplicado a "Lei da Vantagem", procederá à advertência a esse jogador por comportamento antidesportivo na primeira interrupção do jogo. Nestas condições, recomenda-se contudo aos árbitros para não aplicarem a "Lei da Vantagem", devendo interromper imediatamente o jogo, advertir o infrator e punir a sua equipa com um pontapé de grande penalidade;**
  6) **Um jogador será expulso se jogar/tocar a bola com as mãos ou braços e dessa forma impedir a equipa adversária de obter um golo. É preciso interiorizar que essa sanção disciplinar não resulta da bola**

AMARELO, VERMELHO E COLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

ter sido jogada com as mãos, mas sim do facto de com essa atitude desleal uma equipa ter sido impedida da marcação de um golo;

7) Se um jogador atacante jogar a bola com a mão ou mãos/braços para melhor a controlar com o fim de criar e desenvolver uma clara oportunidade de golo, deve ser advertido imediatamente (comportamento antidesportivo) por tentar ludibriar o árbitro. Por isso, nestes lances/jogadas específicos aconselham-se os árbitros a procurarem constantemente um bom posicionamento no terreno de jogo, sempre com o melhor ângulo de visão.

- É importante ainda interiorizar que a estrutura da arbitragem procura, também ela, analisar o que pode ser entendido como "Posição Natural dos Braços", à luz das "Leis do Jogo". E assim, há que tomar a devida atenção à definição transcrita no parágrafo seguinte, para que se possa, eventualmente, entender melhor o que tem de ser considerado neste aspeto técnico. E assim:
  - "Posição natural dos braços de um jogador é toda aquela que, numa determinada abordagem a um lance/jogada, pode ser considerada como normal com gestos sincronizados em termos dinâmicos e diretamente relacionados com o movimento do seu corpo, quando ele, em qualquer momento e não criando algum obstáculo ou aumento da volumetria corporal e sem ocupar espaço estratégico, não tem qualquer interesse, intenção ou propósito de enganar o árbitro ou obter uma vantagem desleal, não cometendo por isso qualquer falta/infração deliberada".

- Esta é uma simples definição técnica, importante sem dúvida para se compreender melhor as decisões que podem e devem ser tomadas pelos árbitros, mas também se sabe que existem várias teorias, desenvolvidas por eminentes especialistas da área da motricidade humana, sobre o que deve ser considerado como "Posição Natural dos Braços". É pois perfeitamente possível e até admissível que o conceito em si tenha interpretações diversas consoante a análise seja feita por quem tem a incumbência de decidir no momento da ação, fazendo unicamente uma avaliação rápida do movimento - árbitros / árbitros-assistentes / 4° árbitro (se houver) / árbitros-assistentes adicionais (caso existam) - e quem, por sua vez, possa recorrer calmamente ao estudo de toda a biodinâmica do movimento feita de forma sistematizada, definindo depois uma teoria do que é natural ou antinatural em termos da posição dos braços quando o jogador se entrega ao jogo de forma a conseguir os seus intentos.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Mas para além disso, poder-se-ão considerar outros aspetos estruturantes:**
  - **Se a posição do(s) braço(s) de um jogador se encontrar sincronizada em termos dinâmicos com o movimento do seu corpo tem de ser entendida como normal;**
  - **Se um jogador abordar o lance/jogada de uma forma correta, não criando com o seu braço qualquer aumento da volumetria corporal, apresentando-se este sincronizado com o movimento do seu corpo, há que avaliar o mesmo de uma maneira natural;**
  - **Igual avaliação deve ser feita se o(s) braço(s) não tiver(em) ocupado qualquer espaço estratégico que possa ser considerado como impeditivo do movimento da bola;**
  - **Se a ação de um jogador (defensor) na interceção de um lance/jogada não tiver sido feita de forma deliberada, isto é, desde que o movimento de qualquer dos braços não tenha sido feito na direção da bola, mas se esta lhe vier a tocar naturalmente em consequência de todo o movimento corporal, não havendo por isso por parte desse jogador defensor qualquer intencionalidade de colocar o(s) seu(s) braço(s) fora do plano do corpo de forma a ganhar volumetria e ocupar espaço estratégico, não pode ser assinalada qualquer falta/infração;**
  - **Muitas vezes, os lances/jogadas afiguram-se com um elevado grau de dificuldade em termos de interpretação técnica e até disciplinar, pelo que qualquer árbitro tem por obrigação observar as variáveis que possam indiciar, por parte do jogador infrator, uma ação deliberada de jogar a bola com a mão/braço/antebraço, quer na sua posição estática, quer em marcha, corrida, movimento ascendente, movimento descendente ou de rotação do corpo.**

- **Ainda com relação ao que ficou exposto nos parágrafos anteriores, é importante referir aqui um tipo de lances/jogadas que acontecem muitas vezes nos jogos de futebol. Trata-se do seguinte: deve ou não sofrer alguma sanção disciplinar um jogador que interceta a bola com a mão num cruzamento para a sua área de grande penalidade? Esta é a questão "tout-court".**
  - **Em resposta à pergunta formulada, há que fazer logo a devida destrinça entre um lance/jogada em que a bola é cruzada para a área de grande penalidade, encontrando-se somente ali, para além do guarda-redes, um jogador de cada equipa e a bola ser intercetada com a mão por um adversário do jogador que fez o passe ou cruzamento para um seu**

AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

colega atacante (caso em que haverá lugar a advertência), e um outro lance/jogada em que a bola é pontapeada para a área de grande penalidade onde se encontra um aglomerado de vários jogadores de ambas as equipas, os quais poderão vir a jogar a bola, sendo que na sua trajetória (fora ou dentro da área de grande penalidade) um defesa interceta a bola deliberadamente com a mão, caso em que não haverá lugar a qualquer sanção disciplinar, sancionando-se só tecnicamente a falta/infração ocorrida. Esta é a jurisprudência aplicável para lances/jogadas do género;

- Esta decisão aqui expressa, deve ser sempre seguida pelos árbitros quando analisam os lances/jogadas e pelos observadores quando avaliam o desempenho dos elementos das equipas de arbitragem. Um critério uniforme de avaliação, apreciação e análise é absolutamente indispensável para que quaisquer interpretações de situações de jogo com alguma complexidade sejam muito mais fáceis e compreensíveis por todos os agentes do futebol. No entanto e muitas vezes, os próprios árbitros não dispõem no momento do melhor ângulo de visão que lhes permita ter um enquadramento global dos lances/jogadas e do posicionamento no terreno dos jogadores de ambas as equipas;
- A trajetória da bola, quando foi intercetada com a mão/braço dentro da área de grande penalidade por um defensor, poderia variar, atendendo à dinâmica própria deste tipo de lances/jogadas, sendo que, muito possivelmente, os jogadores de ambas as equipas (pela sua movimentação) teriam iguais hipóteses de jogar/disputar a bola, mas sem que se possa ter alguma certeza quanto a isso;
- Com a movimentação própria de atacantes e defensores, é evidente que nestes casos nunca será possível adivinhar a trajetória linear da bola, onde a mesma poderá cair e depois que jogadores das duas equipas a irão jogar/disputar;
- Mesmo que num lance/jogada dessa natureza a bola venha a ser disputada por um atacante, as suas possibilidades de prosseguir esse lance/jogada poderão revelar-se reduzidas em função da sua posição de frente ou de costas para a baliza ou ainda lateral e da movimentação dos restantes oponentes, não resultando daí uma clara oportunidade de golo ou tão pouco desenvolver-se um lance/jogada perigosa para a baliza adversária;
- Aquilo que ficou referido, além da jurisprudência que já está estabelecida para este tipo de situações, encontra o devido suporte nas

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Conclusões dos Cursos da UEFA de 2011 e 2012. Ali é explicitado que nesses casos, normalmente não é necessária a sanção disciplinar, a não ser que o infrator impeça um oponente bem caraterizado de ficar de posse da bola ou então que tenha evitado o desenvolvimento de um ataque prometedor.**

- **Carregar um adversário consiste em tentar conquistar espaço através do contacto físico, com a bola a uma distância jogável, sem fazer uso dos braços ou dos cotovelos. Considera-se uma carga sobre um adversário como falta/infração se a mesma for cometida:**
  - **Por negligência;**
  - **Por imprudência;**
  - **Com força excessiva.**

  **<u>Notas:</u>**

  1) **A um jogador é-lhe permitido proteger a bola. Um jogador que se coloque entre um adversário e a bola por razões táticas não incorre em nenhuma falta/infração enquanto a bola se encontrar a uma distância jogável e desde que não agarre o seu adversário fazendo uso das mãos, dos braços ou do corpo. Se a bola estiver a uma distância que seja considerada como jogável (2/3 mts), o jogador que se encontre a protege-la ou a jogá-la pode ser carregado de um modo correto por um adversário;**
  2) **É conveniente recordar que não estando determinado nas "Leis do Jogo" qual a distância exata a que a bola se encontre jogável, está todavia recomendado que se entende essa distância conforme descrito no ponto anterior, devendo no entanto ter-se em atenção para a sua avaliação a velocidade da bola e a velocidade dos jogadores que disputam a sua posse.**

- **Carga correta é aquela que se executa com o ombro, sem o propósito de magoar ou de deslocar violenta ou perigosamente (negligência, imprudência ou força excessiva) o adversário, e com um dos seguintes objetivos:**
  - **Impedir que ele obstrua o caminho;**
  - **Impedir que ele continue de posse da bola;**
  - **Impedir que ele chegue a jogá-la quando esteja prestes a fazê-lo;**
  - **Defender a posse da bola.**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Por outras palavras, o objetivo principal da carga correta é afastar da bola o adversário que a conduz ou que dela tenta apossar-se, e apoderar-se da bola, impedindo que o adversário a controle e a jogue. Os braços, os cotovelos e as mãos não devem servir de auxílio para a carga, pelo que a sua utilização constitui irregularidade. A carga deve então fazer-se com o ombro contra igual região do corpo do adversário.**

- **Por se considerarem perigosas, não são permitidas as cargas sobre as seguintes regiões do corpo:**
  - **Axila;**
  - **Coluna vertebral;**
  - **Externo;**
  - **Zona mamilar.**

  **<u>Notas:</u>**
  1) **Em circunstância alguma, é permitido carregar com o peito;**
  2) **Tendo em conta o desenvolvimento atual do futebol feminino, a carga na zona mamilar deve ser considerada perigosa e punida como tal (pontapé-livre direto ou grande penalidade, consoante o local da falta/infração).**

- **Relativamente à denominada carga pelas costas, atente-se num esclarecimento prestado há já vários anos pela Comissão de Arbitragem da FIFA, (mas que ainda mantém a sua plena validade) e que refere explicitamente: "Um jogador que obstrui o seu adversário, não cometendo todavia qualquer infração, dado que a bola se encontra a distância jogável, pode ser carregado pelas costas. Por esta expressão, entende-se que a carga terá de ser feita na região do ombro (espáduas/omoplatas) e não no próprio dorso (costas). Dessa forma, toda a carga junto da região da coluna vertebral é, evidentemente, perigosa, sendo proibida em todas as circunstâncias".**

- **A carga pelas costas não pode ser autorizada a não ser que o adversário faça obstrução intencionalmente e a bola se encontre a uma distância considerada jogável. Entende-se carga pelas costas quando é feita nas omoplatas do adversário.**

- **É permitido a um jogador atacante saltar para a bola, entrando em contacto físico com o guarda-redes dentro da sua área de baliza (ou área de grande**

AMARELO, VERMELHO E COLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**penalidade), salvo se ao fazê-lo o carregar de forma negligente, imprudente ou com força excessiva.**

- **Se um jogador, com a bola a uma distância jogável, a protege unicamente com o corpo, sem utilizar os braços, não comete qualquer falta/infração. Pelo contrário, se utilizar qualquer meio ilegal, nomeadamente, braços, cotovelos, pernas ou outra qualquer parte do seu corpo para impedir um adversário de a disputar/jogar, isso constitui infração à Lei, pelo que a sua equipa será punida com a marcação de um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres)., ou pontapé de grande penalidade, consoante o local da falta/infração.**

- **Se um jogador é carregado não estando a bola a uma distância jogável, o árbitro, se entender que a carga foi realizada de forma negligente, deve assinalar um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou pontapé de grande penalidade, consoante o local da falta/infração.**

- **Todo o jogador que impeça fisicamente o avanço de um adversário empregando os braços, mãos, pernas ou qualquer outra parte do corpo, deverá ser castigado com um pontapé-livre direto favorável à equipa contrária, a executar no local da falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou pontapé de grande penalidade, se esta falta/infração tiver sido cometida pelo jogador infrator dentro da sua área de grande penalidade.**

- **Tem vindo a verificar-se a transmissão de um conjunto de sinais ou indicadores fundamentais por parte da estrutura dirigente da arbitragem nacional no sentido de se aumentar a eficácia no combate a todos os casos de simulações, potenciando a sua punição exemplar em termos técnicos e disciplinares. E assim:**
    1) **Qualquer simulação é sempre um comportamento antidesportivo e um elemento de rotura no jogo que tem de ser punido com a exibição do cartão amarelo ao prevaricador, seja em que zona do terreno for;**
    2) **A punição de tais comportamentos potencia os desempenhos dos elementos das equipas de arbitragem no sentido de se conseguirem decisões mais consistentes e uniformes;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

3) **As simulações não ocorrem somente quando o contacto não existe na luta de posse da bola, mas muitas vezes após um contacto mínimo entre dois jogadores (sem que haja qualquer falta/infração), com a nítida intenção de um deles obter uma nítida vantagem desleal e tentar enganar o árbitro;**
4) **O que tem sido transmitido a toda a estrutura da arbitragem é que apenas serão de punir os comportamentos cujo objetivo é enganar o árbitro;**
5) **O processo de decisão por parte do árbitro em seguimento da avaliação feita aos lances/jogadas de simulação afigura-se de uma extrema importância, porque só dessa forma se poderá aumentar a eficácia na punição exemplar desses comportamentos condenáveis e pouco éticos;**
6) **Os árbitros estão também muito sensibilizados e envolvidos para que em todos os jogos de futebol a identificação e punição dos infratores seja o aspeto primordial a considerar;**
7) **Há sinais particulares e indicadores muito particulares que permitem uma avaliação concreta das simulações:**
    - **Ausência de contacto;**
    - **Jogador já em queda ou em desequilíbrio antes do contacto;**
    - **O carácter previsível da queda;**
    - **A encenação da queda;**
    - **Pernas do(s) jogador(es) prevaricador(es) levantadas para trás;**
    - **Posição dos braços;**
    - **Rotação da cabeça do simulador como que à procura da decisão do árbitro.**

- **Abordemos agora todos os conceitos que se encontram definidos para "Falta Grosseira" e "Conduta Violenta".**

**<u>FALTA GROSSEIRA</u> -**

- **Um jogador será culpado de falta grosseira se usar uma força excessiva ou brutalidade contra um seu adversário na disputa da bola, quando esta está em jogo;**
- **Um "tacle" que ponha em perigo a integridade física de um adversário deverá ser sancionado como falta grosseira;**
- **Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com**

AMARELO, VERMELHO E DOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de uma falta grosseira;

- A "Lei da Vantagem" não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. O árbitro deverá exibir o cartão vermelho ao jogador culpado na próxima (primeira) interrupção do jogo;
- Um qualquer jogador culpado de uma falta grosseira deve ser expulso e o jogo será recomeçado com um pontapé-livre direto contra a sua equipa no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou com um pontapé de grande penalidade, se a falta/infração tiver sido praticada dentro da área de grande penalidade do jogador prevaricador.

<u>Nota:</u>

A expressão "na disputa da bola" tem de ser entendida num determinado lance/jogada quando o movimento do pé do jogador infrator se desloca propositadamente na direção da zona onde a bola se encontra jogável para esse jogador.

- O árbitro pode avaliar a gravidade de uma entrada em "tacle" (por trás, de frente ou de lado), devendo tomar atenção a:
  - Intenção ou maldade demonstrada pelo jogador que pratica essa falta/infração;
  - Velocidade e/ou intensidade na abordagem ao adversário;
  - Possibilidade real que o jogador infrator tem de jogar a bola;
  - Posição do jogador que pratica o "tacle" (de pé, deitado, em queda, movimento lateral, etc);
  - Perigo efetivo para a integridade física do adversário.

- Apresentam-se de seguida alguns critérios de interpretação de "tacles", no que respeita à sua descrição e sanções técnicas e disciplinares aplicáveis:
  1) Um jogador "entra" à bola e só depois toca no adversário. O contacto é natural, não provocando perigo. Não há sanção técnica nem disciplinar;
  2) Um jogador "entra" à bola que está ao seu alcance. O adversário tira-a antes. Só depois é que o atinge, usando o peito do pé ou as pernas, mas não provocando qualquer perigo. Em termos de punição técnica,

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

pontapé-livre direto ou pontapé de grande penalidade (consoante o local em que ocorrer), não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar;

3) Um jogador "entra" a um adversário de pé em riste ou em "tacle" ("carrinho"), com poucas possibilidades de chegar à bola e sem se aperceber do perigo para ele, atingindo-o. Para o efeito, usa a sola das botas, provocando algum perigo. Em termos de punição técnica, pontapé-livre direto ou pontapé de grande penalidade (consoante o local onde ocorrer), havendo ainda lugar a advertência do infrator;
4) Um jogador "entra" a um adversário de pé em riste ou em "tacle" ("carrinho"), sem quaisquer possibilidades de chegar à bola, atingindo-o. Para o efeito, usa a sola das botas dirigidas às canelas ou pés do adversário de forma violenta e fazendo um uso excessivo da força, provocando muito perigo. Quanto à punição técnica, pontapé-livre direto ou pontapé de grande penalidade (consoante o local onde ocorrer), havendo ainda lugar a expulsão do infrator.

**CONDUTA VIOLENTA** -

- Um jogador será culpado de conduta violenta se usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está a disputar a bola;
- Esse jogador torna-se igualmente culpado de conduta violenta se usar uma força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa, um espetador, um elemento oficial do jogo, pessoas/elementos estranhos ou qualquer outra pessoa;
- Um ato de conduta violenta pode acontecer no terreno de jogo ou fora dele, quer a bola esteja ou não em jogo;
- A "Lei da Vantagem" não deve ser aplicada em situações de conduta violenta, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. O árbitro deverá exibir o cartão vermelho ao jogador culpado na próxima (primeira) interrupção do jogo;
- É expressamente referido nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" que os árbitros devem ter em atenção que uma conduta violenta conduz muitas vezes a conflitos coletivos entre jogadores de ambas as equipas, devendo portanto focalizarem-se e empenharem-se ativamente para os impedir;
- Qualquer jogador efetivo, suplente ou um jogador substituído que seja culpado de uma atitude de conduta violenta deve ser expulso.

**Nota:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Uma explicação detalhada sobre os conflitos coletivos entre jogadores e entre jogadores e membros da equipa de arbitragem encontra-se descrita na Lei 5 (O Árbitro).**

- **Quanto aos recomeços do jogo após a ocorrência de situações de conduta violenta, importa transmitir o seguinte:**
  1) **Se a bola não estiver em jogo, o encontro irá recomeçar em conformidade com a decisão tomada e correspondente à Lei aplicável.**
  2) **Se a bola estiver em jogo e a falta/infração do jogador se verificar fora do terreno de jogo:**
     I. **Se o jogador já se encontrar fora do terreno de jogo e aí cometer uma falta/infração, o jogo recomeçará com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, salvo se for interrompido dentro de uma das áreas de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrar quando o desafio for interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);**
     II. **Se o jogador abandonar o terreno de jogo para cometer a falta/infração, o jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto contra a equipa do infrator a executar no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**
  3) **Se a bola estiver em jogo e o jogador praticar a falta/infração dentro do terreno de jogo:**
     I. **<u>Contra um jogador adversário</u> - O encontro recomeçará com um pontapé-livre direto contra a equipa do infrator a executar no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou com um pontapé de grande penalidade, se a falta/infração tiver sido**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

praticada dentro da área de grande penalidade do jogador prevaricador;

II. Contra um colega de equipa – O jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto contra a equipa do infrator a executar no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);

III. Contra um jogador suplente ou um jogador substituído – O desafio recomeçará com um pontapé-livre indireto contra a equipa do infrator a executar no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);

IV. Contra o árbitro ou um árbitro-assistente ou o 4º árbitro ou um árbitro-assistente adicional – O encontro recomeçará com um pontapé-livre indireto contra a equipa do infrator a executar no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);

V. Contra um elemento oficial do jogo, pessoas/elementos estranhos ou qualquer outra pessoa – O jogo recomeçará com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, salvo se for interrompido dentro de uma das áreas de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrar quando o desafio for interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Todos os aspetos técnicos e disciplinares decorrentes da prática de "falta grosseira" ou "conduta violenta" assumem um papel fundamental no exercício das funções de arbitragem. A estrutura do futebol pretende que os árbitros punam severamente todos os jogadores que incorram nas situações apresentadas de "falta grosseira" ou "conduta violenta", no sentido de proteger imperiosamente a integridade física dos jogadores. Os árbitros têm

de combater o jogo violento e esse é um objetivo nuclear que tem de ser cumprido sem contemplações.

- Outrossim, as Conclusões das Ações de Formação e Avaliação para a época de 2013/2014 são bem claras no que a este assunto diz respeito, devendo ser interiorizadas para que os árbitros as tenham presentes quando dirigem os seus jogos:
  - Reforçar o grau de firmeza na punição de todos os comportamentos que se enquadrem em situações de "falta grosseira" ou "conduta violenta", em conformidade com as "Leis do Jogo" e as diretrizes emanadas pela UEFA e FIFA, contribuindo assim para o aumento do tempo útil de jogo;
  - Respeitar o compromisso, assumido época após época, de combater o jogo violento, mantendo o grupo de árbitros e árbitros-assistentes focado na necessidade imperiosa de continuar a proteger a integridade física dos jogadores e a normalidade das competições;
  - O combate ao jogo violento é um pilar básico do setor da arbitragem, sendo certo que os árbitros devem dar uma especial importância para que se possa erradicar a sua prática. Como agentes decisores do futebol não poderão jamais olvidar que qualquer jogador que incorra na prática de qualquer tipo de jogo violento (falta grosseira ou conduta violenta) deve ser imediatamente expulso do terreno de jogo;
  - As consequências da prática de jogo violento são sempre nefastas para os jogadores atingidos e para o próprio jogo, considerando a estrutura da arbitragem que se deve aumentar o rigor na punição desses comportamentos;
  - Os árbitros têm sido avisados de que devem e têm de reforçar a sua atenção para todos os jogadores que incorram nessa prática. Devem proteger os jogadores do jogo desleal e mostrar tolerância zero em todos os casos de "faltas grosseiras" ou "condutas violentas";
  - Igual enfoque na punição deve ser dado pelos árbitros àquelas situações ou comportamentos menos evidentes, mas igualmente perigosos para a integridade física dos adversários;
  - Muito importante é cada árbitro avaliar:
    - A intenção ou malícia protagonizada por um qualquer jogador ao "entrar" direcionado a um adversário;
    - A velocidade da ação do jogador (intensidade);
    - A possibilidade ou não de jogar a bola de forma correta;

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O perigo evidente para a integridade física do adversário.**

**Para além disso,**

- **Ao longo de várias Ações de Formação e Avaliação tem sido transversal a introdução de novos métodos para aclarar e uniformizar critérios de interpretação sobre lances/jogadas passiveis de causar perigo ou lesões graves para os intervenientes. Aos árbitros e outros agentes são facultados com a necessária periodicidade dados objetivos, que permitem identificar num lance/jogada, ocorrido em determinado momento, a existência ou a ausência de perigo por parte de quem disputa a posse da bola;**
- **As determinações transmitidas de há uns anos a esta parte têm vindo a reforçar o compromisso e também a obrigatoriedade de um combate permanente e muito eficaz a todas as situações enquadráveis na prática de jogo violento, no sentido de proteger imperiosamente a integridade física dos jogadores. Assim sendo, os árbitros devem aumentar o rigor na punição desse tipo de comportamentos violentos, pelo que não podem tergiversar na expulsão de qualquer jogador que faça um uso excessivo da força, correndo o risco de lesionar o seu adversário;**
- **Quando um determinado jogador que conduz a bola e a está jogando, perde o seu controlo por si próprio ou por ação de um adversário, os árbitros devem prever a possibilidade de recurso a disputas perigosas para a tentarem recuperar. Um eficaz e correto posicionamento no terreno de jogo, aliado a uma concentração e atenção permanentes afiguram-se como fatores essenciais para identificar a possível existência posterior de situações de "falta grosseira" ou "conduta violenta". Se alguma delas for protagonizada pelo jogador, há que ser intransigente na punição exemplar desse tipo de comportamentos, com a sua expulsão do terreno de jogo;**
- **É evidente que o conceito de intencionalidade é e será sempre muito discutível, até porque nunca será possível "ler" o pensamento de quem praticar a ação, mas sempre que haja a certeza de que um jogador atingiu um adversário com força excessiva (em qualquer parte do corpo), estando a bola em jogo, isso bastará para que o árbitro tome as devidas punições técnica (pontapé-livre direto ou pontapé de grande penalidade, consoante o local da falta/infração) e disciplinar (expulsão).**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Ainda em relação com o explicitado nos parágrafos e alíneas anteriores, os árbitros têm vindo a ser aconselhados a dar uma particular importância aos lances/jogadas em que um jogador projeta, na posição vertical, a sola da bota sobre um adversário, atingindo-o com força excessiva, o que se designou por "pisão". Esta abordagem cumpre o objetivo de alertar os árbitros para um comportamento cada vez mais utilizado nas disputas de bola e que, a par das atitudes violentas clássicas, mais contribui para a perturbação do jogo e risco da integridade física dos jogadores.**

- **No início da época 2013/2014 foi destacado um comportamento de jogo violento como merecedor de redobrada atenção por parte da equipa de arbitragem - árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) e árbitros-assistentes adicionais (caso existam) - que corresponde ao uso da sola da bota/"pitons" (vulgo "pisões"), por vezes menos evidentes mas igualmente perigosos para a integridade física dos adversários. E por isso deve aumentar-se o rigor na punição desse tipo de comportamentos. Ora, para combater este tipo de jogo violento, existem conclusões que devem ser interiorizadas. E que são resumidamente:**
  - **Pelo menos nas rasteiras, "tacles" e "pisões" há que dar grande relevância ao uso que um jogador faz da sola da bota na determinação correta da falta/infração;**
  - **Autonomização do uso da sola da bota como um fator de gravidade, à semelhança do que já faz a UEFA, poderá ser um elemento facilitador no processo de decisão;**
  - **Como fatores de gravidade, há sempre que avaliar:**
    - **A intenção ou malícia;**
    - **A velocidade da ação do jogador (intensidade posta no lance/jogada);**
    - **A possibilidade de jogar a bola de forma correta e leal;**
    - **Perigo para a integridade física do adversário;**
    - **O jogador "entra" com a sola da bota/"pitons" direcionados ao adversário (forma de abordar o lance/jogada)?**

- **Em todas as situações de jogo em que os jogadores intervenientes venham a incorrer em comportamentos definidos como de "falta grosseira" ou de "conduta violenta" existem algumas questões que devem ser expostas no sentido de que essas atitudes não passem incólumes. Como é óbvio, a resposta a todas as perguntas formuladas seguidamente tem de ser "sim".**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Será que todos os índices de concentração dos elementos da equipa de arbitragem - árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver), árbitros-assistentes adicionais (caso existam) - estavam focalizados adequadamente?**
- **O local onde a bola se disputou entre os jogadores adversários e ocorreu depois a atitude agressiva foi objeto de alguma atenção privilegiada por parte de qualquer elemento da equipa de arbitragem?**
- **O movimento e o comportamento dos jogadores participantes na conquista da posse da bola foram entendidos como podendo proporcionar uma qualquer situação de "falta grosseira" ou de "conduta violenta"?**
- **Existiu disponibilidade mental imediata (principalmente do árbitro) para responder ao estímulo captado pela observação da falta/infração?**
- **A sucessão e sobreposição de acontecimentos ocorridos num curto espaço de tempo terão influenciado a correta tomada de decisão?**

- **O conceito de "brutalidade" encontra-se incluído na definição de "falta grosseira", pelo que há que tomar a devida atenção ao mencionado no parágrafo respetivo.**

- **Agarrar um adversário inclui o ato de o impedir de avançar ou fintar com a ajuda das mãos, dos braços, ou com o corpo. É recomendado aos árbitros que intervenham rapidamente e com firmeza contra quaisquer jogadores que agarrem os seus adversários, principalmente no interior das áreas de grande penalidade aquando da marcação de pontapés de canto, pontapés-livres (diretos ou indiretos) e lançamentos laterais "longos", o que pode ser tipificado como ações de comportamento antidesportivo. E é necessário uma atuação firme e uniforme na avaliação e punição de situações de jogo, para que não existam diferenças de critério na sua apreciação. Nesse tipo de casos, o modo de atuação dos árbitros deve pautar-se pelo seguinte:**
  - **Chamar a atenção de todo e qualquer jogador que agarre ou esteja a agarrar um adversário antes de a bola estar em jogo;**
  - **Advertir esse jogador se ele continuar a agarrar o seu adversário antes de a bola ser posta em jogo;**
  - **Conceder à equipa adversária do infrator um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou pontapé de grande penalidade**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

(consoante o local da falta/infração), advertindo ainda o jogador faltoso se ele agarrar um adversário depois de a bola estar em jogo.

- Se um jogador agarrar deliberadamente um adversário de forma evidente para cortar um ataque prometedor da equipa contrária, mas o jogo prosseguir por aplicação da "Lei da Vantagem", esse infrator deverá ser advertido por comportamento antidesportivo na primeira interrupção do jogo.

- Relativamente a este conjunto de situações de jogo, poderá haver necessidade de atuar disciplinarmente, pelo que há que tomar atenção ao seguinte:
  - Um jogador que agarrar um adversário para o impedir de se apoderar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa, deverá ser advertido por incorrer em comportamento antidesportivo;
  - Um jogador que anular uma clara oportunidade de golo, agarrando um adversário, deverá ser expulso;
  - Em quaisquer outras situações em que um jogador venha a agarrar um seu adversário, não deverá ser tomada nenhuma sanção disciplinar.

  <u>Notas:</u>

  1) Se num determinado lance/jogada um jogador defensor começar a agarrar um jogador adversário atacante fora da sua área de grande penalidade, prosseguindo a sua ação faltosa para o interior dessa área, o árbitro deve assinalar um pontapé de grande penalidade, tomando eventualmente as atitudes disciplinares que forem julgadas por necessárias (advertência ou expulsão);
  2) Havendo uma falta/infração enquadrável, o jogo recomeçará com um pontapé-livre direto contra a equipa do infrator a executar no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou com um pontapé de grande penalidade, se a falta/infração tiver sido praticada dentro da área de grande penalidade do jogador faltoso.

- Um dos movimentos táticos utilizados pelos jogadores das equipas tem a ver com o impedimento físico da progressão de um adversário. Trata-se muitas vezes de um posicionamento no terreno de jogo, que visa ganhar uma vantagem desleal e que não se encontra prevista nas "Leis do Jogo". Ora, por "impedir a progressão de um adversário" tem de se entender a

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**colocação/posicionamento no terreno de jogo na trajetória definida pelo adversário para o obstruir, bloquear, fazer abrandar a sua corrida ou simplesmente obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância considerada jogável para ambos os jogadores intervenientes.**

- **Particularizando:**
  - **Todos os jogadores de campo têm direito à sua posição no terreno de jogo. Eles obedecem às táticas previamente definidas pelos seus treinadores e movimentam-se de acordo com as instruções recebidas;**
  - **Encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que movimentar-se para se colocar no seu caminho. A primeira situação afigura-se legal, enquanto a segunda tem de ser punida.**

- **No que respeita às faltas/infrações cometidas à distância, com o lançamento da bola ou de outros objetos, há que atender ao seguinte em termos técnico/disciplinares:**
  - **Se, com a bola em jogo, um jogador efetivo, um suplente ou um substituído, lançar um objeto contra um adversário, um elemento oficial do jogo, pessoas/elementos estranhos ou qualquer outra pessoa de uma forma imprudente, o árbitro deverá interromper imediatamente o jogo e advertir esse jogador efetivo, o suplente ou o substituído;**
  - **Se, com a bola em jogo, um jogador efetivo, um suplente ou um substituído, lançar um objeto contra um adversário, um elemento oficial do jogo, pessoas/elementos estranhos ou qualquer outra pessoa com força excessiva, o árbitro deverá interromper imediatamente o jogo e expulsar esse jogador efetivo, o suplente ou o substituído.**

- **Quanto aos recomeços do jogo após a ocorrência do tipo de faltas/infrações descritas nas alíneas anteriores, e não se considerando as eventuais sanções disciplinares, deve atender-se ao seguinte:**
  - **<u>Dentro do terreno de jogo</u> - Se um jogador efetivo, situado dentro da sua própria área de grande penalidade atirar um objeto contra um jogador adversário que se encontrar fora dessa área, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre direto favorável à equipa contrária a executar no local do contacto ou possível contacto desse objeto com o jogador adversário;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- <u>Dentro do terreno de jogo</u> - Se um jogador efetivo, colocado fora da sua própria área de grande penalidade, atirar um objeto contra um jogador adversário que se encontrar dentro dessa área, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé de grande penalidade favorável à equipa contrária;
- <u>De dentro para fora do terreno de jogo</u> - Se um jogador efetivo, colocado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto contra um elemento oficial do jogo, pessoas/elementos estranhos ou qualquer outra pessoa que se encontrar fora do terreno de jogo, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre indireto favorável à equipa contrária a executar no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
- <u>De fora para dentro do terreno de jogo</u> - Se o jogador efetivo, colocado no exterior do terreno de jogo, atirar um objeto contra um jogador adversário (efetivo) que se encontrar dentro do terreno de jogo, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre direto favorável à equipa contrária a executar no local do contacto ou possível contacto desse objeto com o jogador adversário, ou com um pontapé de grande penalidade (se o jogador atingido estiver no interior da sua área de grande penalidade);
- <u>De fora para dentro do terreno de jogo</u> - Se um jogador suplente ou um jogador substituído, colocado no exterior do terreno de jogo, atirar um objeto contra um jogador adversário que se encontrar dentro do terreno de jogo, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre indireto favorável à equipa contrária a executar no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
- <u>De fora para dentro do terreno de jogo</u> - Se um elemento oficial (treinador e outros elementos oficiais indicados na "Ficha Técnica", com exceção de jogadores ou suplentes) atirar um qualquer objeto sobre um seu colega de equipa ou adversário, o árbitro interromperá de imediato o jogo, recomeçando o encontro com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, salvo se for interrompido dentro de uma das

AMARELO, VERMELHO E CÃO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

áreas de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrar quando o desafio for interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

- Mas se as situações descritas são importantes, há outras apresentadas a seguir e que também poderão acontecer durante o decorrer de um jogo. E assim:
  - Dentro do terreno de jogo - Se um jogador efetivo, situado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto contra um colega de equipa, o árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem (um árbitro-assistente / 4° árbitro / um árbitro-assistente adicional) que momentaneamente se encontre dentro do terreno de jogo, o árbitro interromperá de imediato o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre indireto favorável à equipa contrária a executar no local do contacto ou possível contacto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
  - Dentro do terreno de jogo – Se um jogador efetivo, situado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto contra um elemento oficial do jogo, uma pessoa/elemento estranho ou qualquer outra pessoa que momentaneamente se encontrem dentro do terreno de jogo, o árbitro interromperá de imediato o jogo, recomeçando o encontro com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, salvo se for interrompido dentro de uma das áreas de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrar quando o desafio for interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);
  - De dentro para fora do terreno de jogo - Se um jogador efetivo, situado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto contra um jogador adversário (efetivo), um jogador suplente, um elemento da equipa de arbitragem - o árbitro / um árbitro-assistente / 4° árbitro (se houver) / um árbitro-assistente adicional (caso exista) -, um elemento oficial do jogo, uma pessoa/elemento estranho ou qualquer outra pessoa que momentaneamente se encontrem fora do terreno de jogo, o árbitro

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**interromperá imediatamente o jogo, ordenando o recomeço do encontro com um pontapé-livre indireto favorável à equipa contrária a executar no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**

- **<u>Fora do terreno de jogo</u> - Se um jogador suplente, colocado fora do terreno de jogo, atirar um objeto contra um colega de equipa, um adversário, um elemento da equipa de arbitragem - o árbitro / um árbitro-assistente / 4º árbitro (se houver) / um árbitro-assistente adicional (caso exista) -, um elemento oficial do jogo, uma pessoa/elemento estranho ou qualquer outra pessoa, que também se encontrem fora do terreno de jogo, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, recomeçando o encontro com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola se encontrar no momento da interrupção, salvo se for interrompido dentro de uma das áreas de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrar quando o desafio for interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);**
- **<u>Dentro do terreno de jogo, sobre e bola, acertando-lhe</u> - Se um jogador efetivo, colocado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto com as mãos contra a bola, acertando-lhe, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, sendo o recomeço do encontro efetuado com a marcação de um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou com um pontapé de grande penalidade, favorável à equipa adversária, consoante o local onde a bola se encontrar;**
- **<u>Dentro do terreno de jogo, sobre a bola, não lhe acertando</u> - Se um jogador efetivo, colocado dentro do terreno de jogo, atirar um objeto com as mãos contra a bola, não lhe acertando, o árbitro interromperá imediatamente o jogo, sendo o recomeço do encontro efetuado com a marcação de um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária a executar no local onde o jogador infrator se encontrar, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O jogo perigoso é praticado muitas vezes pelos jogadores quando disputam a bola. Trata-se de uma ação que é punida pelas "Leis do Jogo", devendo os jogadores atender que esse procedimento pode comportar alguns riscos no momento próprio tanto para o jogador que o pratica como para o adversário. No julgamento do jogo perigoso não há que ter em conta a intenção do infrator, mas isso também seria difícil de avaliar. Entende-se "jogo perigoso" como toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, ponha em risco a integridade física de qualquer jogador, incluindo ele próprio. O jogo perigoso é sempre cometido havendo proximidade com um adversário, sendo este impedido de jogar a bola, ou não a disputando convenientemente, por receio de ficar lesionado.**

- **As "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" referem que o jogo perigoso implica a não existência de contacto físico entre os jogadores intervenientes. Se porventura se verificar esse mesmo contacto, o árbitro deve analisar de imediato a grande probabilidade de ter sido cometida uma incorreção pelo que, caso se verifique mesmo, essa ação faltosa passará a ser punida com um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou pontapé de grande penalidade, conforme a zona do terreno de jogo em que tiver sido praticada.**

- **Havendo neste tipo de ações de jogo uma estreita relação com o jogo perigoso, um pontapé de "tesoura" ou um pontapé de "bicicleta" são permitidos e autorizados, mas unicamente desde que, na opinião do árbitro, não constituam qualquer perigo para os adversários.**

- **O jogo perigoso pode ser subdividido em jogo perigoso ativo ou jogo perigoso passivo, cujos princípios e circunstâncias se referem de seguida:**
  - **<u>Jogo perigoso ativo</u>, se o jogador que o pratica põe em risco, em toda e qualquer circunstância, a integridade física de um qualquer jogador (adversário ou colega de equipa);**
  - **<u>Jogo perigoso passivo</u>, se o jogador que o pratica põe em risco, em toda e qualquer circunstância, a sua própria integridade física.**

| <u>SANÇÕES DISCIPLINARES</u> | |
|---|---|
| **AÇÃO DE JOGO** | **ATUAÇÃO DISCIPLINAR** |
| **Jogador utiliza uma maneira perigosa de jogar, na** | **Nenhuma medida disciplinar** |

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | |
|---|---|
| tentativa entendida como "normal" de disputar primeiro e conquistar depois a bola | |
| Jogador utiliza uma maneira perigosa de jogar, na tentativa entendida como "normal" de disputar primeiro e conquistar depois a bola, mas a ação comporta um evidente risco de lesão para o adversário | Advertência ao infrator |
| Um jogador pratica "jogo perigoso" sobre um adversário, anulando uma clara oportunidade de golo | Expulsão do infrator |

- Em termos de recomeço do jogo quando o jogo perigoso é praticado (com a exceção descrita a seguir), o encontro é sempre recomeçado com a execução de um pontapé-livre indireto no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

  Notas:

  1) Se aquando da prática de jogo perigoso (e não obstante o referenciado atrás) houve qualquer contacto físico é porque foi cometida uma falta/infração de natureza diferente (mais grave, mas não necessariamente mais gravosa), a qual deverá ser sancionada com um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou com pontapé de grande penalidade, consoante o local da incorreção;
  2) Não se considera englobado no descrito no ponto anterior o tipo de jogo perigoso em que um guarda-redes se "atira" aos pés de um adversário para disputar ou "roubar-lhe" a bola, situação que é entendida como uma simples ação de jogar a bola, cometendo o guarda-redes com essa ação de disputar a bola, jogo perigoso passivo, mas que face às circunstâncias próprias desses jogadores poderem jogar a bola, não é punível.

- Relativamente às faltas/infrações que algumas vezes são cometidas pelos guarda-redes, há todo um conjunto de conceitos que devem ser interiorizados pelos árbitros. E que são:
  - Um guarda-redes não pode ter a bola em seu poder nas mãos por mais de 6 segundos, considerando-se que a tem em seu poder quando:
    - Ele a detenha nas mãos ou que a bola se encontre entre a(s) sua(s) mão(s) e uma superfície ou extensão, por exemplo, o solo (terreno de jogo) ou o seu corpo;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Tenha a bola na palma da mão aberta;
- Faça ressaltar a bola no solo ou a atire ao ar.

**Notas:**

1) Se um guarda-redes tiver a bola em seu poder, nenhum adversário a poderá disputar;
2) Mesmo quando o guarda-redes está deitado no terreno de jogo, tendo a bola entre o solo e a mão ou o braço, isso tem de ser considerado como estando na sua posse;
3) Se o guarda-redes estiver a bater a bola no solo, nenhum jogador adversário a poderá jogar quando esta tocar no solo e ressaltar, mesmo que o faça de uma maneira não perigosa;
4) Constitui uma falta/infração clara impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos para a pontapear, vindo depois a ser disputada por outros jogadores. Trata-se de uma ação contínua, pelo que nenhum adversário pode intercetar a bola antes de ela tocar no chão;
5) Conforme já ficou referido, qualquer guarda-redes não pode manter a bola em seu poder por mais de 6 segundos. Se isso acontecer, a equipa do infrator será sancionada com a marcação de um pontapé-livre indireto a executar no local em que ele tiver ultrapassado esses 6 segundos com a bola em seu poder, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
6) Se um guarda-redes mantiver a bola na palma da mão após ter efetuado ou completado uma defesa, nenhum jogador lha pode tirar, seja com a cabeça ou outra parte permitida do corpo, porque tal ação é proibida.

- Os exemplos seguintes não são considerados como "o guarda-redes ter a bola em seu poder":
  - O toque acidental;
  - A saída a soco;
  - Conseguir completar uma defesa.

- Está devidamente explicitado nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" que o guarda-redes não pode

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**tocar (ou jogar) a bola com as mãos no interior da sua própria área de grande penalidade nas seguintes circunstâncias:**

- **Se voltar a tocar-lhe ou a jogá-la com as mãos depois de a ter soltado (libertado) para jogo, sem que tenha sido tocada (ou jogada) por outro jogador;**
  - **Um guarda-redes é considerado de posse da bola logo que lhe tenha tocado com uma parte qualquer das suas mãos ou dos seus braços, salvo se a bola ressaltar ou tocar acidentalmente nele, por exemplo, depois de uma defesa;**
  - **Um guarda-redes está igualmente de posse da bola quando a controla deliberadamente com as mãos ou braços.**
- **Se tocar ou jogar a bola com as mãos depois de esta ter sido pontapeada ou jogada deliberadamente para ele por um seu colega de equipa;**
- **Se tocar ou jogar a bola com as mãos vinda diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa.**

**<u>Nota:</u>**
**Caso alguma das faltas/infrações descritas tenha sido cometida, o árbitro fará recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto favorável à equipa contrária, a executar no local em que a mesma tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

- **No que respeita à introdução nas "Leis do Jogo" do preceito normativo de que "um guarda-redes não pode tocar ou jogar a bola com as mãos depois de esta ter sido pontapeada ou jogada deliberadamente para ele por um seu colega de equipa", deve ter-se em atenção os seguintes pressupostos:**
  - **O tempo verbal de "pontapeada" ou "jogada" a bola refere-se unicamente à ação praticada por um jogador (colega de equipa do guarda-redes) de a jogar com um ou os dois pés;**
  - **O desvio da bola por meio de um ou os dois pés é permitido (e é legal) desde que não seja deliberado (intencional);**
  - **Quando um colega de equipa pontapear (ou jogar) deliberadamente a bola não na direção do guarda-redes (por exemplo, para a linha de baliza fora do alcance inicial do guarda-redes), mas de maneira que este a possa apanhar, o espírito da Lei vai no sentido de considerar essa ação como um passe intencional para o guarda-redes. Por consequência, se**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

nessa situação, o guarda-redes tocar (ou jogar) a bola com as mãos, será de conceder um pontapé-livre indireto à equipa adversária a executar no local da falta/infração.

- Em conformidade com os termos da presente Lei, um jogador pode efetuar um passe para o guarda-redes da sua equipa. Contudo, se no entender do árbitro, um jogador utilizar deliberadamente um meio ilegal para contornar a Lei, ele próprio torna-se culpado de comportamento antidesportivo e deve ser advertido por isso. Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres). Em tais circunstâncias, o facto de o guarda-redes tocar (jogar) ou não a bola com as mãos de seguida, não tem nenhuma importância para efeitos técnicos, porque o infrator é o jogador que cometer a falta/infração com o fim de iludir a letra e o espírito desta Lei 12 (Faltas e Incorreções).

- Se o jogador utilizar um meio ilegal para contornar a Lei aquando da execução de um pontapé-livre (direto ou indireto), ele torna-se culpado de comportamento antidesportivo, pelo que deve ser advertido. Esse pontapé-livre deve ser repetido. Em tais circunstâncias, o facto de o guarda-redes tocar (jogar) ou não de seguida a bola com as mãos não tem nenhuma importância para efeitos técnicos, porque o infrator é o jogador que cometer a falta/infração com o fim de iludir a letra e o espírito desta Lei 12 (Faltas e Incorreções).

- Um desvio da bola com um pé ou ambos é permitido e não se afigura como ilegal face às "Leis do Jogo", desde que não seja considerado pelo árbitro como voluntário (deliberado), devendo ele julgar corretamente todas as jogadas de antecipação defesa/atacante como acidentais ou não.

- São apresentadas de seguida várias situações práticas de jogo e respetivas soluções, relacionadas com o disposto nos parágrafos e alíneas anteriores, para que se tenha um melhor enquadramento legal destas normas técnicas:
    1) Um jogador defensor, colocado fora ou dentro da sua área de grande penalidade, passa (endossa) a bola com um pé ao seu guarda-redes que se encontra dentro da mesma área. Este detém-na com um ou os dois pés, passando-a logo de seguida pelo ar a esse ou a outro colega de

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**equipa que lha devolve com a cabeça. O guarda-redes recolhe-a ou toca-lhe com a mão ou as mãos. Situação legal. O guarda-redes apenas jogou a bola com a mão ou as mãos quando um colega lha passou com a cabeça. Não houve qualquer tentativa de contornar o texto e o espírito da Lei, já que o passe é feito por um jogador e o toque de cabeça por outro;**

2) **Um jogador defensor passa (endossa) a bola com um pé ao guarda-redes da sua equipa que se encontra fora da sua área de grande penalidade. Este recebe-a com o pé, corre ou desloca-se, entrando na referida área, e de seguida agarra-a com as mãos num qualquer ponto. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde tiver sido cometida a falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), tal e qual se recebesse a bola dentro da área de grande penalidade e logo aí a tivesse jogado com a mão ou as mãos;**
3) **Um jogador defensor passa (endossa) a bola com o pé ao guarda-redes da sua equipa que se encontra dentro da área de grande penalidade. Este pára-a (imobiliza-a) com um pé ou os pés e, de seguida, toca-lhe com a mão ou as mãos ligeiramente para a frente, continuando a jogá-la com os pés. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde este tiver tocado ou jogado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
4) **Um guarda-redes executa um pontapé de baliza, passando a bola a um colega que se encontra fora da área de grande penalidade. Este recebe-a, jogando-a de seguida com os pés e devolve-a ao executante do pontapé de baliza, que a joga com a mão ou as mãos. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde este tiver tocado ou jogado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
5) **Um jogador da equipa que defende executa um pontapé de baliza, passando a bola ao seu guarda-redes que se encontra fora da sua área de grande penalidade. Este pára-a (imobiliza-a) com um pé ou os pés, jogando-a, e entra de seguida nessa sua área ao mesmo tempo que a agarra com a mão ou as mãos. Pune-se a equipa defensora com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde o guarda-redes tiver tocado ou jogado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**

6) **Um guarda-redes executa um pontapé de baliza, passando a bola a um colega de equipa que se encontra fora da área de grande penalidade, e que a para (imobiliza) com o pé ou os pés. Esse guarda-redes vem então junto ao local onde está a bola e transporta-a de seguida, jogável, com os pés para dentro da sua área de grande penalidade, agarrando-a depois com a mão ou as mãos. Pune-se a equipa desse guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde este tiver tocado ou jogado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
7) **Um jogador da equipa defensora passa a bola deliberadamente com um pé ao seu guarda-redes. Fê-lo, no entanto, de forma algo descuidada, o que obrigou que este tivesse de efetuar uma defesa de recurso para canto, jogando a bola com a mão ou as mãos, pois, se assim não fosse a bola entraria na baliza. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde este tiver jogado ou tocado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
8) **É executado um pontapé-livre direto ou indireto. Um jogador defensor passa (endossa) a bola ao seu guarda-redes que a para (imobiliza) com um dos pés, agarrando-a de seguida com as mãos. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde este tiver jogado a bola as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
9) **Um jogador qualquer controla a bola a meio-campo e corre na direção da sua baliza, entrando por isso na sua área de grande penalidade, parando-a (imobilizando-a) com um dos pés. O guarda-redes da sua equipa vem entretanto buscá-la, agarrando-a com as mãos. Pune-se a equipa desses jogadores com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde o guarda-redes tiver agarrado a bola com as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
10) **Um jogador, de posse da bola, corre na direção da sua baliza e, ao chegar perto da sua área de grande penalidade, pára-a (imobiliza-a), deixando-a ficar no local, voltando depois para o seu meio-campo ou**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**simplesmente afastando-se. O guarda-redes sai então da sua área e com os pés leva a bola para dentro da referida área, agarrando-a ou tocando-lhe com a mão ou as mãos. Pune-se a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde ele tiver tocado ou agarrado a bola com a mão ou as mãos, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**

11) **O guarda-redes atira ou passa a bola com a mão a um seu colega de equipa posicionado fora da sua área de grande penalidade, que lha devolve depois com a cabeça, voltando aquele jogador a agarrá-la com a mão ou as mãos. Jogada correta, pois o guarda-redes vem a receber a bola com as mãos vinda da cabeça de um colega;**
12) **O lance/jogada é igual à descrita na alínea anterior, mas a troca da bola entre o guarda-redes e o seu colega é feita várias vezes. O árbitro deve deixar seguir o jogo, pois não foi cometida nenhuma infração às "Leis do Jogo";**
13) **Um jogador corre com a bola controlada em direção à sua área de grande penalidade e, ao chegar perto desta, pára-a (imobiliza-a) com um pé ou os pés, abaixando-se de seguida para que a possa passar com o joelho ao seu guarda-redes. O jogador em questão será advertido por comportamento antidesportivo, sendo a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde ele tiver jogado a bola com o joelho, exatamente porque, com essa ação, utilizou deliberadamente uma determinada astúcia e estratégia para contornar o espírito da Lei e assim ludibriar o árbitro;**
14) **Um jogador levanta propositadamente a bola com um pé ou os pés, para de seguida a passar ao seu guarda-redes com a cabeça, perna, joelho, peito, etc. O jogador em questão será advertido por comportamento antidesportivo, sendo a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde ele tiver jogado a bola com a cabeça, joelho, peito, etc., respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), exatamente porque, com essa ação, utilizou deliberadamente uma determinada astúcia e estratégia para contornar o espírito da Lei e assim ludibriar o árbitro;**
15) **Um jogador defensor "entra" em "tacle" por trás sobre um adversário que conduz a bola controlada numa ação que o árbitro entende como não tendo sido cometida qualquer falta/infração com essa ação.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Consegue assim desarmar o adversário indo a bola para as mãos do guarda-redes da sua equipa. Competirá somente ao árbitro decidir se a bola foi atirada deliberadamente em direção ao guarda-redes para que este, se a agarrar com as mãos, venha a ser punido.

- Existem determinadas faltas/infrações cometidas contra os guarda-redes, que são tipificadas segundo os seguintes princípios:
  - Há falta/infração, punida com um pontapé-livre indireto, quando um jogador impede o guarda-redes de pontapear ou tentar pontapear a bola, soltando-a das mãos, não podendo depois vir a ser disputada por outros jogadores;
  - Há falta/infração quando um jogador impedir os movimentos posicionais do guarda-redes, por exemplo, durante um pontapé de canto, pontapé-livre (direto ou indireto) ou lançamentos laterais "longos" efetuados para dentro da área de grande penalidade (área de baliza).

- Em relação às comemorações (celebrações) de um golo, é permitido a qualquer jogador festejar a sua obtenção e assim manifestar a sua alegria, mas sem que se verifique qualquer euforia excessiva. Em tempos a FIFA concedeu a devida autorização para celebrar um golo de "forma razoável", o que foi depois transposto para as "Leis do Jogo", permitindo-se assim manifestações ou celebrações de golo razoáveis. É conveniente ter em atenção que essas expressões públicas "coreografadas" de contentamento não deverão ser permitidas se implicarem uma perda de tempo excessiva pelo que, a verificarem-se, obrigarão os árbitros a intervir de imediato nesses casos.

- Ora, aquando da celebração de golos, haja ou não manifestações com excesso de coreografias, um jogador será advertido se:
  - Fizer, na opinião do árbitro, gestos provocatórios, de troça ou inflamatórios (com a nítida intenção de ridicularizar os adversários ou os adeptos da equipa adversária ou de incitar a essa ridicularização);
  - Trepar as redes da vedação para comemorar um golo que acaba de ser marcado ou que se acaba de marcar ou saltar os painéis publicitários para festejar um golo;
  - Tirar a camisola por cima da cabeça ou quando cobre a mesma com a camisola;
  - Cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Notas:**

1) **Deve referir-se que sair do terreno de jogo para comemorar um golo não origina, por si só, que haja motivo para uma advertência por parte do árbitro. Todavia, é importante que todos os jogadores que tiverem saído regressem ao terreno de jogo o mais rapidamente possível. Nestas situações, os árbitros devem demonstrar bom senso e adotar uma atitude preventiva, o que significa que nem devem ir atrás dos jogadores para fora do terreno de jogo ou usar o apito com insistência nem esperar passivamente que aqueles decidam voltar para o seu meio-campo. Aliás, os árbitros não poderão permitir que os jogadores permaneçam demasiado tempo no meio-campo adversário;**
2) **O árbitro poderá advertir um jogador que, após a marcação de um golo da sua equipa, vai buscar a bola ao espaço da baliza adversária e a pontapeia deliberadamente para fora ou para dentro do terreno de jogo, se entender que tal expediente tem por finalidade perder tempo ou que se enquadra numa manifestação excessiva de alegria e euforia.**

- **Em todos os momentos do jogo, os árbitros devem ter uma especial atenção às infrações persistentes às "Leis do Jogo", pelo que é conveniente estarem sempre alerta com os jogadores que procedem dessa forma. Na forma como gerem o jogo e as suas circunstâncias, devem ter presente que um jogador que cometa um certo número de faltas/infrações, mesmo que sejam de natureza ou gravidade diferentes, deve ser advertido por infração persistente às "Leis do Jogo", isto é, pelas faltas/infrações continuadas. Não está definido nem isso pode ser transmitido aos árbitros o número de faltas/infrações a partir do qual se pode falar de "persistência" em termos de um padrão de comportamento dos jogadores em campo. Os árbitros têm de avaliar constantemente a forma como os jogadores praticam as faltas/infrações e o seu número, numa perspetiva de uma gestão eficaz do jogo.**

- **A este propósito, é oportuno transcrever aqui integralmente o Comunicado Oficial 91, de 2002.09.05, emitido pela FPF sobre as "Infrações Persistentes às Leis do Jogo":**
  - **"Quando, no entender do árbitro, um jogador tiver cometido faltas que o levem a considerar que está a "infringir com persistência as Leis do**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Jogo", deverá fazer um aviso público preventivo, através de gestos adequados que claramente informem o jogador de que não pode continuar a prevaricar e de que, se reincidir na forma faltosa de jogar, não hesitará em aplicar-lhe a sanção disciplinar correspondente prevista nas Leis do Jogo (advertência com cartão amarelo)".**

**<u>Nota:</u>**

1) **Será importante ter em atenção que não obstante a data da sua publicação, o referido Comunicado Oficial ainda se mantém válido, sendo de cumprimento obrigatório por qualquer agente de arbitragem no âmbito das suas funções específicas;**
2) **Igualmente se encontra esclarecido que o árbitro deve indicar pelos dedos o número de faltas/infrações que o jogador cometeu anteriormente quando lhe exibe o cartão amarelo por ter infringido com persistência as "Leis do Jogo".**

- **Os árbitros terão de advertir quaisquer jogadores que retardem propositadamente o recomeço do jogo, sempre que recorram a expedientes ou táticas como:**
  - **Executarem um pontapé-livre (direto ou indireto) no local errado com a nítida intenção de obrigar o árbitro a ordenar a sua repetição;**
  - **Fingirem que estão lesionados ou magoados;**
  - **Demorarem a sair do terreno de jogo na altura das substituições;**
  - **Retardarem de modo deliberado e excessivamente a execução de um pontapé de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre direto ou indireto, ou lançamento lateral;**
  - **Atirarem ou chutarem a bola para longe do local da falta/infração ou afastando-se com ela levando-a nas mãos, depois de o árbitro ter interrompido o jogo;**
  - **Não respeitarem o posicionamento das barreiras, não recuando para o local indicado;**
  - **Aprestarem-se para executar um lançamento lateral e de repente deixarem a bola para outro colega o efetuar;**
  - **Calçarem ou atarem as botas mesmo à frente do marcador de um pontapé-livre (direto ou indireto), com o nítido intuito de impedirem que a bola seja reposta em jogo rapidamente;**
  - **Provocarem confrontos, tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Qualquer jogador que manifeste desacordo com uma decisão do árbitro (seja por palavras ou atos praticados), será advertido. A este propósito deve referir-se que o capitão de equipa não goza de nenhum estatuto especial (as "Leis do Jogo" não contemplam qualquer privilégio), referindo unicamente que ele é responsável pelo comportamento da sua equipa. O árbitro deve, contudo, saber destrinçar convenientemente demonstrações de frustração (legítimas) das manifestações de desacordo (injustificadas).**

- **Existem dois tipos de obstrução, a saber:**
  - **<u>Legal</u> – Quando um jogador defende a posse da bola, com esta a uma distância considerada jogável, havendo uma manifesta vontade ou intenção de manter a bola controlada ou de poder jogá-la, mas sem haver qualquer contacto físico com o adversário, movimentando-se no terreno de jogo de uma forma que o impeça corretamente de lha tirar;**
  - **<u>Ilegal</u> – Quando, por exemplo, um jogador se interpõe ou se cruza à frente do adversário já depois de a bola ter passado, não se encontrando esta a uma distância jogável ou, estando jogável, haja contacto físico entre ambos provocado pelo jogador que se colocou ou se cruzou à frente, impedindo o seu adversário de disputar a bola.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Para ser punida na componente técnica, é necessário que a obstrução seja cometida intencionalmente.**

- **Faltas/Infrações simultâneas e consecutivas. Tomar atenção que:**
  - **Quando o mesmo jogador cometer simultaneamente duas faltas/infrações de diferente gravidade, o árbitro deve punir a mais grave (decisão da Comissão de Arbitragem da FIFA – 1979);**
  - **Quando dois adversários cometerem duas faltas/infrações simultâneas, isto é, ao mesmo tempo, o jogo terá de recomeçar com um lançamento de bola ao solo a executar no local onde a bola se encontrava quando o jogo tiver sido interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo);**
  - **Quando se cometerem duas faltas/infrações consecutivas, isto é, segundo uma determinada ordem (1ª, 2ª…), é punida sempre a**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

falta/infração que se tiver verificado primeiro, salvo se houver lugar, por qualquer motivo, à aplicação da "Lei da Vantagem";

- Se dois jogadores da mesma equipa cometerem simultaneamente (ao mesmo tempo) duas faltas/infrações de diferente gravidade, o árbitro punirá a mais grave, sendo o jogo recomeçado de acordo com o estipulado na Lei aplicável;
- Se dois jogadores da mesma equipa cometerem simultaneamente (ao mesmo tempo) duas faltas/infrações de igual gravidade, o árbitro punirá a que em teoria seja considerada como mais gravosa em termos práticos e mais perigosa para a baliza da sua equipa.

- Numa determinada situação de jogo, um jogador da equipa "A" remata à baliza. Um seu adversário defende a bola com as mãos quando ela ia a entrar na baliza, mas a bola acaba por ressaltar para um outro jogador da equipa "A" ou até para o mesmo que primeiramente houvera rematado à baliza, o qual, chutando, introduz a bola na baliza, vindo a obter golo. Quando um jogador da equipa que defende joga deliberadamente a bola com as mãos, o árbitro deve apitar de imediato, expulsá-lo por impedir a equipa adversária de marcar um golo, assinalando ainda um pontapé de grande penalidade. É preciso esclarecer que se o árbitro não tiver tido tempo de interromper o jogo, validará o golo assim obtido, advertindo depois o infrator por comportamento antidesportivo.

- Se um jogador efetivo da equipa que defende atirar uma bota ou outro qualquer objeto a uma bola que se encaminha para a sua baliza, evitando assim que ela entre, o árbitro terá de interromper o jogo de imediato, expulsar o jogador infrator pelo facto de ter evitado um golo certo da equipa adversária e concederá um pontapé de grande penalidade à equipa adversária. Numa situação destas, a bota ou outro objeto qualquer é considerado como um prolongamento ou uma extensão da mão do jogador.

- Se a mesma situação descrita no parágrafo anterior for protagonizada pelo guarda-redes, este será advertido por comportamento antidesportivo. O árbitro concederá à equipa adversária um pontapé-livre indireto a executar no local onde a bola ou o outro objeto tiverem tocado na bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Os protestos claros e evidentes feitos pelos jogadores e outros elementos oficiais/pessoas estranhas a decisões técnicas e/ou disciplinares tomadas pelos árbitros, efetuados de uma forma contínua ou até interrupta, se não forem reprimidos com firmeza, poderão por em causa a sua autoridade. Esses tipos de comportamentos deverão ter as punições adequadas.**

- **Os árbitros deverão prestar uma especial atenção aos jogadores que os assediam com protestos ou tentativas de os influenciar para, por exemplo, advertir ou expulsar elementos da equipa adversária. Nessas situações, os árbitros deverão advertir pelo menos o jogador mais ativo ou aquele que demonstre maior agressividade comportamental. Outrossim, se algum jogador correr de muito longe para qualquer elemento da equipa de arbitragem - árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro (se houver) ou árbitros-assistentes adicionais (caso existam) - também deverá ser advertido ou até expulso, competindo ao árbitro a avaliação criteriosa da dimensão desses protestos ou comportamentos.**

- **As situações de jogo (técnicas e/ou disciplinares) que poderão acontecer num jogo são tão diversificadas que se torna (quase) impossível apresentá-las ou referi-las todas num livro sobre as regras do futebol e demais regulamentação aplicável. Além do que já ficou expresso anteriormente nesta Lei, são apresentados nos parágrafos/alíneas seguintes outros aspetos de índole técnica e disciplinar, que permitirão compreender melhor os princípios orientadores a que os árbitros se obrigam, bem como outras decisões que têm de tomar quando dirigem um jogo de futebol. E assim:**
  - **Um "erro técnico/erro de direito" resulta sempre de uma má/deficiente interpretação e consequente aplicação das 17 "Leis do Jogo", não cumprindo as suas determinações, podendo resultar claramente de um momento de desconcentração/desatenção por parte de um ou mais elementos da equipa de arbitragem. Geralmente dá origem a um protesto do jogo;**
  - **A definição de "erro de facto" pode ser entendida como uma deficiente ou má análise ou avaliação de um lance/jogada, sem que esteja em causa qualquer incumprimento legal das "Leis do Jogo", podendo apresentar-se como exemplos uma rasteira ou um empurrão não punidos (qualquer que seja a zona do terreno em que ocorra), uma mão casual (não deliberada) punida, etc;**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em termos do clausulado do documento estruturante "Diretivas para Observadores" (guia de trabalho de todos os observadores nacionais ou distritais/regionais), os "erros técnicos/erros de direito" são graduados em termos da sua gravidade e consequências. Referem ainda que se acontecerem o desempenho do árbitro terá de ser considerado como fraco, sendo distinguidos para efeitos das penalizações aplicáveis entre erros com influência ou erros sem influência;**
- **Quando o árbitro decide exibir um cartão amarelo (advertência) ou um cartão vermelho (expulsão) a um jogador, o jogo não deve recomeçar até que a sanção disciplinar seja aplicada;**
- **O árbitro deverá advertir um jogador que saia prematuramente da barreira defensora aquando da marcação de um pontapé-livre (direto ou indireto);**
- **Se um jogador se deitar intencionalmente sobre a bola por um período que o árbitro considere exagerado (mais tempo do que o necessário), ele interromperá o jogo, adverti-lo-á por comportamento antidesportivo, sendo o jogo recomeçado com a execução de um pontapé-livre indireto a executar no local da falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
- **Um jogador que agrida ou tente agredir o árbitro ou um árbitro-assistente, 4° árbitro (se houver), um árbitro-assistente adicional (caso exista), que momentaneamente se encontrem dentro do terreno de jogo ou que use de linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros para com eles, será expulso. Se o jogo estiver a decorrer, depois da sua interrupção, a equipa desse jogador será punida com a execução de um pontapé-livre indireto a executar no local onde tiver ocorrido a falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
- **Um jogador que se encontre dentro ou fora do terreno de jogo e que cometa uma falta/infração passível de advertência ou de expulsão sobre um adversário, um colega de equipa, um árbitro, um árbitro-assistente, o 4° árbitro (se houver), um árbitro-assistente adicional (caso exista) ou um qualquer outro interveniente, deve ser sancionado conforme a natureza da infração cometida;**
- **Se um jogador coloca os braços de maneira a impedir a deslocação de um adversário e se desloca de um lado para o outro, agitando os braços para cima e para baixo para impedir ou retardar a sua progressão e**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

forçá-lo a mudar a sua trajetória, sem contudo entrar em contacto corporal com ele, o árbitro adverti-lo-á por comportamento antidesportivo e concederá um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária a executar no local da falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);

- Se um jogador obstruir o guarda-redes adversário de modo voluntário (deliberado), com o fim de impedir que este solte a bola das mãos, ou se um jogador tentar chutar a bola no preciso momento em que o guarda-redes a deixa cair ou a bate no solo fazendo-a ressaltar para que depois possa vir a ser disputada por outros jogadores, o árbitro deve interromper o desafio e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto a executar no local da falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
- Qualquer jogador que grite com a intenção e o propósito de desviar a atenção de um adversário ou até de o prejudicar quando o mesmo vai controlar a bola, será advertido e, se o jogo for interrompido, será recomeçado com a execução de um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária do infrator a ser marcado no local onde tiver ocorrido a ação faltosa, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
- Se um jogador efetivo reentra no terreno de jogo sem autorização do árbitro e aí toca ou joga a bola com as mãos, será advertido por ter entrado em campo sem a sua autorização. Se, na opinião do árbitro, o jogador em questão é também culpado por jogar deliberadamente a bola com as mãos, anulando um ataque perigoso/prometedor da equipa adversária (comportamento antidesportivo), ser-lhe-á exibido novo cartão amarelo, logo seguido do cartão vermelho, com a expulsão imediata do terreno de jogo. Caso o infrator tenha impedido um golo ou anulado uma clara oportunidade de golo, será expulso sem acumulação de cartões amarelos. Na questão técnica, o jogo será sempre recomeçado com um pontapé-livre direto, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres), ou pontapé de grande penalidade, consoante o local da falta/infração;
- Se, com a bola em jogo, um guarda-redes agredir um adversário, atirando-lhe com a bola ou o empurrar deliberadamente com a bola que

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

tem nas mãos (numa atitude agressiva), para além da sanção disciplinar correspondente (expulsão), o árbitro deve interromper o encontro, assinalando ainda um pontapé de grande penalidade se a falta/infração tiver sido cometida no interior da sua área de grande penalidade;

- Se um jogador jogar ou impelir a bola com a mão ou mãos, pretendendo com essa sua ação vir a marcar um golo, será advertido por comportamento antidesportivo, venha ou não a bola a entrar na baliza adversária;
- Se quando um jogador conduzir a bola, uma bota lhe saltar dos pés e mesmo assim a jogar, o árbitro não o deve punir se se tratar de uma ação imediatamente anterior e sequencial ao saltar da bota. Caso contrário, deverá interromper o desafio, advertir o referido jogador por comportamento antidesportivo, punindo ainda a sua equipa com um pontapé-livre indireto a executar no local onde aquele jogou a bola descalço, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
- O denominado jogo duro/viril não é punível;
- Se um jogador é ferido no decurso de um encontro e o médico e/ou o enfermeiro/fisioterapeuta/massagista (equipa médica) informarem o árbitro de que será perigoso para ele próprio continuar a jogar, não compete ao juiz da partida decidir se esse elemento deve deixar de jogar ou não. É uma decisão que competirá à equipa médica da sua equipa tomar, competindo-lhe a palavra final, mesmo que o seu treinador desaprove a decisão tomada. De qualquer forma, aconselha-se a leitura atenta do que ficou escrito na Lei 5 (O Árbitro) sobre esta matéria dos jogadores lesionados, bem como nas "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" (Lei 5 – O Árbitro);
- O árbitro terá de impedir que continue a participar no encontro um jogador que esteja a sangrar até que tenha recebido o tratamento apropriado e que a hemorragia tenha sido estancada. Só depois de regularizada a sua situação clínica poderá voltar ao jogo, recebendo para isso a devida autorização por parte do árbitro. Um jogador nunca pode usar qualquer peça do seu equipamento com manchas ou vestígios de sangue;
- De acordo com o que já ficou explicitado na Lei 5 (O Árbitro) e em parágrafos anteriores desta, um jogador que precise de assistência médica deve ser transportado, se possível recorrendo-se a um serviço

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

de transporte em maca (automaca ou outra) para fora do terreno de jogo, a fim de receber os cuidados necessários. Todavia, os maqueiros não deverão entrar no terreno de jogo sem que recebam um sinal do árbitro. Os árbitros têm de assegurar que a assistência médica será prestada o mais rápido possível e que os maqueiros apenas serão chamados e autorizados a entrar depois de um pedido da equipa médica (médico e/ou enfermeiro/fisioterapeuta/massagista);

- Caso o jogador dificulte ou impeça o seu próprio transporte para lá das linhas laterais ou de baliza, com o intuito de ser tratado no campo, tal atitude deverá ser considerada pelo árbitro como comportamento antidesportivo, pelo que será punido com uma advertência;
- Todos os jogadores estão autorizados a ingerir bebidas refrescantes para a sua hidratação durante uma interrupção de jogo, de acordo com determinados preceitos já apresentados na Lei 5 (O Árbitro), mas unicamente junto da linha lateral. É proibido atirar ou lançar garrafas de plástico ou quaisquer outros recipientes com água para o terreno de jogo;
- Os árbitros devem prestar uma especial atenção aos jogadores que exageram as consequências de um contacto físico (normal ou que tenha de ser punido) para que os seus adversários sejam sancionados técnica ou disciplinarmente. Nesses casos, poderá haver lugar à advertência daqueles jogadores;
- Se no desenvolvimento de um lance/jogada que teve o seu epílogo por intervenção do árbitro, um jogador de uma equipa tiver cometido "segundos antes" uma falta/infração, levando o árbitro a atuar nas vertentes técnica e disciplinar, isso significa que os factos ocorreram durante todo esse lance/jogada, não se encontrando contudo definido nas "Leis do Jogo" esse tempo exato.

- As sanções técnicas e disciplinares previstas nesta Lei servem de uma forma precisa para reduzir as infrações às regras do jogo e obrigar dessa maneira os jogadores a estar e a movimentar-se corretamente sobre o terreno. Não nos esqueçamos de que, quando assinalamos uma falta/infração (individualmente) a um jogador, estamos a castigar (coletivamente) a sua equipa que responde dessa forma pela infração cometida por um seu elemento.

- No que respeita aos árbitros, há que ter em conta que as suas decisões, se corretamente tomadas, valorizarão não só o futebol, atendendo à sua natureza

AMARELO, VERMELHO E COLO. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

técnica e disciplinar, mas também contribuirão decisivamente ou poderão contribuir para garantir a imparcialidade que se pretende em todos os momentos do jogo. Essas suas decisões serão sempre eficientes, reveladoras de certeza e sinónimo de bons julgamentos, permitindo alcançar a consistência exigida em desempenhos de alto nível.

- Apresentam-se de seguida algumas questões práticas que decorrem de situações de jogo acontecidas numa partida de futebol.

**SITUAÇÃO I**

- **PERGUNTA:**
  - Como deverá proceder o árbitro se verificar que um jogador abandona o terreno de jogo, manifestando dessa forma o seu desacordo por não ter sido assinalada uma pretensa grande penalidade ou um pretenso fora-de-jogo?

- **RESPOSTA:**
  - O jogador deverá ser advertido por abandonar deliberadamente o terreno de jogo.

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - Abandonar o terreno de jogo em desacordo com o árbitro por este não ter assinalado uma pretensa grande penalidade ou um pretenso fora-de-jogo tem de ser entendido da mesma forma, dado que o que está em causa é unicamente a atitude do jogador em termos disciplinares;
  - Desconhece-se se aqueles jogadores manifestaram desacordo com a decisão tomada pelo árbitro por palavras ou atos, caso em que, desde logo, teriam de receber uma advertência;
  - Em termos da questão formulada, os jogadores em questão não manifestaram qualquer desacordo por palavras ou atos, apenas praticaram o ato de abandonar o terreno de jogo sem autorização do árbitro. Por outras palavras, os referidos jogadores abandonaram só o terreno de jogo, não cometendo outra qualquer manifestação de discordância que pudesse conduzir, por si só, a uma advertência;

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Entende-se que em qualquer das situações não ocorreram duas faltas/infrações, mas apenas uma, atendendo a que as atitudes dos jogadores foram sequenciais, isto é, eles não discordaram por palavras ou atos (caso em que teriam de ser advertidos) e de seguida abandonaram o terreno de jogo sem autorização do árbitro (caso em que teriam de receber uma 2ª advertência, com a consequente expulsão). Não se pode considerar assim que tenha havido uma "interrupção" nas faltas/infrações cometidas;
- Poderemos ainda analisar se as atitudes tomadas pelos jogadores são passíveis de "acumulação" em termos de faltas/infrações disciplinares. E pelo que já ficou expresso, entende-se que não. Não se tratam de duas faltas/infrações que motivem uma expulsão. Nesse aspeto, um jogador pode sair do terreno de jogo aborrecido ou discordando de uma decisão tomada pelo árbitro, sem que isso seja considerado como uma grave falta/infração disciplinar que consequentemente originaria a sua expulsão;
- Os jogadores infratores serão assim, e unicamente, advertidos por abandonarem deliberadamente o terreno de jogo sem autorização do árbitro. Em qualquer dos casos tratou-se de uma manifestação de desacordo devidamente tipificada nas "Leis do Jogo". As suas atitudes têm de ser entendidas como "seguidas" e suscetíveis de uma única sanção disciplinar, no caso a advertência. Os jogadores cometeram o ato de manifestar o seu desacordo com uma decisão do árbitro, abandonando o terreno de jogo. Para qualquer deles, essa foi afinal, e só, a sua forma de manifestar desacordo com a decisão tomada.

## SITUAÇÃO II

- **QUESTÃO:**
  - O árbitro apitou para assinalar uma falta/infração. O jogador punido reagiu, zangado, dando um pontapé à bola. O árbitro exibiu-lhe o cartão amarelo. Em que se terá baseado o árbitro para proceder a tal advertência?

- **RESPOSTA:**
  - Manifestar desacordo por palavras ou por atos.

AMARELO, VERMELHO E CÓDIGO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **A resposta está única e devidamente suportada no que dispõem e obrigam as "Leis do Jogo", sem quaisquer outros considerandos de ordem técnica;**
  - **A atitude protagonizada pelo jogador (reagindo zangado contra a decisão tomada pelo árbitro, pontapeando a bola) é a mesma, em termos disciplinares, de um jogador que não concordando com uma decisão do árbitro, agarra ou pega na bola e a atira ao chão, de forma violenta ou não;**
  - **O que está em causa e deve ser entendido numa perspetiva do seu enquadramento nas "Leis do Jogo" é a atitude ou o ato do jogador perante uma qualquer decisão do árbitro. É diferente pois da atitude de um jogador que, não contestando nem estando em desacordo com uma decisão do árbitro (aceita a decisão tomada), pontapeia a bola para longe ou leva-a nas mãos (afastando-se, por exemplo, do local da falta/infração) com o intuito claro de retardar o recomeço do jogo. Por outras palavras, nesta situação em concreto, há um objetivo evidente desse jogador querer com o seu ato/atitude retardar o recomeço do jogo;**
  - **E porque são enquadramentos técnicos diferentes, se bem que a punição disciplinar seja a mesma, é que nas incorreções da Lei 12 (Faltas e Incorreções) passíveis de advertência se encontram separados os Subcapítulos "Manifestar desacordo por palavras ou por atos" e "Retardar o recomeço do jogo". Os aspetos comportamentais a táticas aí indicadas são assim distintos.**

## SITUAÇÃO III

- **QUESTÃO:**
  - **Um massagista que se encontrava a prestar assistência a um jogador lesionado, ao ver a bola a dirigir-se para a sua baliza, entrou no terreno de jogo e tentou evitar que a mesma entrasse. No entanto, e apesar de lhe tocar, não conseguiu evitar o golo. Nesta situação, o que deve fazer o árbitro? Atendendo à "Lei da Vantagem", deve validar o golo ou interromper o jogo quando o**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**elemento oficial teve contacto com a bola, visto que neste caso interferiu no jogo?**

- **RESPOSTA:**
  - **O golo assim obtido não pode ser validado e o massagista terá de ser expulso. Tratou-se da intervenção deliberada, dentro do terreno de jogo, de um elemento oficial no desenvolvimento de um lance/jogada contra a sua equipa.**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **A questão apresentada afigura-se de grande importância e até interessante, porque pode acontecer num qualquer jogo, não sendo portanto despicienda a sua ocorrência. Este é um comentário breve sobre uma situação de jogo que não se pode nem se deve considerar como rara;**
  - **Há que escalpelizar todo o enquadramento técnico/regulamentar que subjaz à questão apresentada, de acordo com o disposto nas "Leis do Jogo" e o entendimento que as instâncias internacionais têm sobre a matéria;**
  - **O golo foi invalidado, e bem. Havia uma pessoa extra no terreno de jogo. Nesse caso, o massagista (elemento oficial) ao tocar na bola, interferiu clara e voluntariamente no jogo, pelo que o árbitro terá de o interromper. A interferência é aliás quase simultânea com a entrada da bola na baliza;**
  - **Na Lei 3 (O Número de Jogadores), em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", no Subcapítulo "Elementos Oficiais", é indicado expressamente que "Se um elemento oficial de uma equipa entra no terreno de jogo, o árbitro deve ordenar a sua saída do terreno de jogo e, se o seu comportamento for irresponsável, expulsá-lo-á de imediato do terreno e suas imediações";**
  - **Por outro lado, a Lei 5 (O Árbitro) refere de um modo explícito que "O árbitro deve 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 suas imediações";**
  - **Na Lei 5 (O Árbitro) encontra-se uma definição pormenorizada de "comportamento irresponsável" na perspetiva dos autores**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

deste livro e que deve ser interiorizada e compreendida para se compreender melhor a decisão tomada neste caso no âmbito disciplinar;

- Em tese, o massagista teve um comportamento irresponsável ou, se quisermos adjetivar de outro modo, protagonizou uma atitude de grande irresponsabilidade, porque há que entender toda a sua ação desde o preciso instante em que entrou no terreno de jogo (atitude deliberada), tentando ainda evitar que a bola entrasse na baliza, até ao momento exato em que tocou na bola, não conseguindo contudo os seus propósitos. Houve um conjunto de faltas/infrações seguidas com um único objetivo: evitar um golo da equipa adversária. Logo, esse procedimento do massagista tem de ser entendido e julgado da maneira já adjetivada, com a correspondente sanção disciplinar aplicável: expulsão;
- Quanto à forma como o jogo será recomeçado depois de uma falta/infração dessa natureza, deve ter-se presente que como o jogo foi interrompido pelo árbitro por interferência no jogo do massagista, deverá recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo), salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o encontro foi interrompido. E, no caso presente, o local onde a bola se encontrava é o mesmo local da interferência do massagista, porque no momento em que ele tocou na bola o árbitro interrompeu o jogo;
- Em concomitância com tudo o que ficou exposto, a decisão correta a tomar pelo árbitro é, resumidamente, a seguinte: golo invalidado, expulsão do massagista e recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo;
- A decisão tomada reflete não só o que se encontra vertido nas "Leis do Jogo" (Leis 3/O Número de Jogadores e 5/O Árbitro), respeitando igualmente o entendimento que a FIFA desenvolveu

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**sobre a mesma questão, não havendo assim nenhuma objeção de natureza legal.**

## SITUAÇÃO IV

- **QUESTÃO:**
  - **Já no período de compensação do 1º tempo, ocorreu uma falta/infração merecedora de advertência. O jogador a advertir já tinha recebido uma advertência. O árbitro, porque não identificou corretamente esse jogador (confundiu-o com um colega) aplicou indevidamente a "Lei da Vantagem". Entretanto, não houve alguma interrupção até ao final desse período de tempo, coincidindo a primeira interrupção com o tempo de intervalo. Quando o árbitro tentou identificar onde se encontrava o jogador a advertir pela 2ª vez, verificou que o mesmo já estava à entrada do túnel de acesso em direção aos balneários. Por isso, o árbitro abordou o capitão da equipa adversária para lhe dar conta que iria advertir e consequentemente expulsar o jogador em questão no início do 2º tempo. E assim fez: exibiu o cartão amarelo e de seguida o cartão vermelho para expulsar o infrator quando o mesmo entrou em terreno de jogo para o início desse 2º tempo. Terá agido bem?**

- **RESPOSTA:**
  - **O árbitro fez mal quando tomou a decisão de exibir o cartão amarelo (2ª advertência) e de seguida o vermelho, para expulsar o jogador infrator quando ele entrou no terreno de jogo para o início do 2º tempo.**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **A questão apresentada afigura-se importante, pertinente e mesmo interessante em termos de uma situação concreta de jogo. Não que seja muito normal a sua ocorrência. Claramente não é. Mas também se sabe que, por vezes, as situações que possam ser consideradas raras e inverosímeis têm uma certa probabilidade de acontecer;**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Sendo certo que o árbitro confundiu o infrator com um colega de equipa e não atuou disciplinarmente como devia na altura certa e ainda no decorrer do 1º tempo, não agiu de forma correta ao comunicar o facto ao capitão da equipa adversária. É assim evidente que essa informação teria de ser transmitida ao capitão da equipa do jogador infrator, comunicando-lhe que o seu colega se encontrava expulso pelos motivos expostos. É óbvio que uma decisão dessa natureza, efetuada sem o jogo estar a decorrer e nos balneários, deveria ter sido também comunicada ao respetivo delegado da equipa do infrator;**
- **A comunicação feita pelo árbitro ao capitão e delegado da equipa considera-se correta e serve de notificação para que a equipa dela tenha conhecimento e possa proceder em conformidade, isto é, impedindo esse jogador de regressar ao terreno de jogo;**
- **A partir dessa altura, a responsabilidade de comunicação ao infrator da decisão tomada é do capitão e delegado da equipa, não sendo permitido que o mesmo regresse ao terreno de jogo para o início do 2º tempo. Logo, a intervenção do árbitro para efeitos disciplinares termina nesse preciso momento. Se aquele jogador prevaricador quiser regressar ao terreno de jogo, é todavia o árbitro que o tem de impedir;**
- **Como é óbvio, essa equipa terá de regressar do intervalo com um jogador a menos relativamente àqueles que terminaram o 1º tempo;**
- **Havendo uma qualquer comunicação da expulsão de um jogador em termos verbais, não é mais possível que o árbitro "à posteriori" lhe venha a exibir qualquer cartão, no caso presente um 2º cartão amarelo, seguido de vermelho;**
- **É portanto um erro e não faz qualquer sentido pelas "Leis do Jogo", no que concerne à sua interpretação, que o árbitro venha a exibir os cartões ao infrator no terreno de jogo e no início do 2º tempo;**
- **A exibição de qualquer cartão amarelo ou vermelho está sempre diretamente relacionada com o tempo da ocorrência, o período do jogo e o local onde as faltas/infrações tiverem sido cometidas, desde que os intervenientes ainda não tenham abandonado o terreno de jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

## SITUAÇÃO V

- **QUESTÃO:**
  - **Um defensor perseguia um adversário que transpôs a linha de golo para o interior da baliza. Estando os dois fora do terreno de jogo e a bola em jogo, o defensor agrediu deliberadamente um adversário. Como deveria ter procedido o árbitro?**

- **RESPOSTA:**
  - **O árbitro deveria ter interrompido o encontro e expulsar o jogador agressor. O jogo recomeçaria com um lançamento de bola ao solo, a executar pelo árbitro no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção ou em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido se a bola se encontrava dentro da área de baliza.**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **É evidente que os dois jogadores saíram do terreno de jogo para o interior da baliza, claramente pela ação do lance/jogada. Em seguimento, encontrando-se os dois jogadores fora do terreno e com a bola em jogo houve um que agrediu o outro;**
  - **A situação de jogo versada na pergunta verificou-se com o jogo a decorrer, mas com os jogadores para lá das linhas delimitadoras do terreno de jogo, tendo-se produzido o contacto físico (agressão) também fora do terreno;**
  - **Estando a bola em jogo e tendo acontecido a falta/infração fora do terreno de jogo, o recomeço do encontro só pode ser efetuado da forma descrita acima, em "Resposta";**
  - **A fundamentação que aqui fica expressa não se encontra desconforme nem cria qualquer conflito com a letra ou o espírito que emana das "Leis do Jogo", pelo que não existe qualquer ilegalidade, aparente ou concreta, com as Leis aplicáveis, tendo o necessário suporte legal.**

## SITUAÇÃO VI

AMARELO, VERMELHO E GOLO. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **QUESTÃO:**
  - **Pode um jogador anular uma clara oportunidade de golo e não ser expulso? Em que circunstâncias?**

- **RESPOSTA:**
  - **Só no caso de o árbitro dar a "Lei da Vantagem" e que dessa vantagem resulte golo.**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **A Lei 3 (O Número de Jogadores) das "Leis do Jogo" diferencia claramente no seu articulado o "jogador" (jogador efetivo) do "jogador suplente ou substituído", referindo-se a eles com essa mesma terminologia;**
  - **Assim, tem de se entender como havendo uma clara diferenciação nas consequências de uma qualquer falta/infração. É óbvio que o legislador quis atribuir aos "jogadores efetivos" e "jogadores suplentes ou substituídos" evidentes distinções tanto nas faltas/infrações cometidas como nas sanções aplicáveis;**
  - **A pergunta, ao referir "um jogador", tem de se entender como um "jogador efetivo". Essa é a interpretação.**

**SITUAÇÃO VII**

- **QUESTÃO:**
  - **Um jogador perde acidentalmente uma bota ou uma caneleira. De imediato apanha-a e, com ela na mão, cabeceia a bola, obtendo um golo na baliza adversária. Qual a decisão que o árbitro deve tomar?**

- **RESPOSTA:**
  - **O árbitro terá de anular o golo, proceder à advertência ao jogador que jogou a bola com essa irregularidade no equipamento e mandar executar um pontapé-livre indireto no local onde esse jogador jogou a bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **Aquele jogador não se encontrava devidamente equipado quando cabeceou a bola e marcou o golo;**
  - **É certo que o jogador perdeu acidentalmente a bota ou a caneleira, mas não jogou de imediato a bola. Teve uma atitude clara de apanhar a bota ou a caneleira, com o firme propósito de cabecear a bola, obtendo depois o golo quando já não se encontrava equipado de acordo com as "Leis do Jogo" (Lei 4/O Equipamento dos Jogadores);**
  - **Igual decisão tem de ser tomada pelo árbitro quando, por exemplo, um jogador perder acidentalmente a bota e correr com o pé descalço no encalço da bola, pontapeando-a de seguida. Também por esse comportamento antidesportivo será advertido e o jogo recomeçado com um pontapé-livre indireto no local onde foi jogada a bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
  - **O jogador em questão está mal equipado e tem consciência disso. Logo, sabe ou deve saber, que não pode jogar a bola mal equipado ou participar no jogo;**
  - **No que respeita ao conceito de "mal equipado", tanto faz que lhe falte uma bota, uma caneleira ou uma outra peça do equipamento obrigatório. Aliás, se antes do jogo se iniciar, um jogador não estiver devidamente equipado não pode entrar em campo e participar no encontro, o mesmo acontecendo a um jogador suplente que vá entrar no terreno de jogo em substituição de um colega.**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

*Diz a lei que não é chic*
*Quando se marca um freekick*
*O jogador adverso*
*Estar a menos de dez jardas*
*(Esta é uma das bujardas*
*Que custam a pôr em verso).*

*Se o jogador que marcou*
*De novo agora shootou*
*Antes do adversário*
*Não tem nada que pensar.*
*O juíz manda marcar*
*Precisamente ao contrário.*

*E se o jogador refila,*
*Com o árbitro se engrila,*
*Tosse, discute ou amua.*
*Se repetir a façanha,*
*Não lhe vale a artimanha,*
*Vai para o olho da rua.*

- **Os pontapés-livres classificam-se e dividem-se em diretos e indiretos:**
  - **<u>Diretos</u> - Castigam as faltas/infrações mais graves em relação aos adversários;**
  - **<u>Indiretos</u> - Castigam as faltas/infrações menos graves em relação aos adversários e outras incorreções graves que sejam cometidas contra colegas de equipa e equipa de arbitragem (árbitro, árbitros-assistentes, 4° árbitro e árbitros-assistentes adicionais). Também são punidas com um pontapé-livre indireto as faltas/infrações praticadas noutras Leis.**

- **Tanto para o pontapé-livre direto como para o pontapé-livre indireto, a bola deve estar imóvel no momento de ser pontapeada (posta em jogo). Além**

disso, o executante não pode tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido jogada ou chutada por outro qualquer jogador.

- De acordo com o estipulado nesta Lei, a bola entra em jogo logo que seja pontapeada (chutada) e se mova.

- No Pontapé-Livre Direto:
  - Se a bola, depois de pontapeada, penetrar diretamente na baliza adversária, o golo é válido;
  - Se a bola entra em jogo e penetrar diretamente na baliza da equipa do executante, não pode ser considerado válido o golo, sendo concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

- No Pontapé-Livre Indireto:
  - O árbitro assinala-o levantando um braço (esquerdo ou direito) por cima da cabeça na vertical (a direito), mantê-lo-á nessa posição até que o pontapé-livre seja executado e só deverá baixá-lo depois de a bola ter tocado noutro qualquer jogador, ou haja ultrapassado totalmente as linhas laterais ou de baliza, isto é, saia de jogo;
  - Um golo só pode ser validado se, antes de a bola entrar na baliza adversária, a bola tiver tocado ou sido jogada por outro qualquer jogador;
  - Se a bola entrar diretamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza a favor dessa equipa;
  - Se a bola entrar em jogo e penetrar diretamente na baliza da equipa do executante, não pode ser considerado válido o golo, sendo concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

- Tal e qual ficou referido na Lei 12 (Faltas e Incorreções), na marcação de um pontapé-livre (direto ou indireto), qualquer jogador que saia prematuramente da barreira defensora será advertido.

- Relativamente ao local dos pontapés-livres, no que respeita aos pontapés-livres (diretos ou indiretos) a favor da equipa defensora, executados dentro da sua área de grande penalidade, há que ter atenção ao seguinte:
  - Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se, pelo menos, a 9,15 mts da bola;

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se e permanecer fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova diretamente para fora da área de grande penalidade na direção do terreno de jogo;
- Esse pontapé-livre concedido dentro da área de baliza pode ser executado em qualquer ponto dessa área.

- **Num pontapé-livre indireto a favor da equipa atacante:**
  - Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se e permanecer, pelo menos, a 9,15 mts da bola até que esta esteja em jogo, salvo se eles se encontrarem sobre a sua própria linha de baliza entre os postes;
  - A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova;
  - Se for concedido dentro da área de baliza da equipa defensora, 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 falta/infração tiver sido cometida.

- **Na execução de um pontapé-livre (direto ou indireto) fora da área de grande penalidade:**
  - Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se e permanecer, pelo menos, a 9,15 mts da bola até que esta entre em jogo;
  - A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova;
  - A marcação do pontapé-livre tem de ser efetuada no local em que a falta tiver sido cometida ou no local em que a bola se encontrava quando a falta/infração foi cometida (de acordo com a própria falta/infração).

- **Quando um jogador da equipa adversária do executante não se encontrar à distância obrigatória regulamentar aquando da execução de um pontapé-livre (direto ou indireto), este tem de ser repetido.**

- **Na execução de um pontapé-livre (direto ou indireto) por um jogador da equipa defensora, dentro da sua própria área de grande penalidade, a bola terá de ser pontapeada ou chutada para fora dessa área, na direção do terreno de jogo. Caso isso não se verifique, por exemplo, a bola pare ainda dentro da área de baliza ou da área de grande penalidade ou saia do terreno de jogo pela linha**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

de baliza entre os dois pontos de interseção das linhas da área de grande penalidade com a linha de baliza, esse pontapé-livre terá de ser repetido.

- Quando a bola não for posta diretamente em jogo pela equipa defensora, sendo o pontapé-livre (direto ou indireto) executado na sua própria área de grande penalidade, o mesmo tem de ser repetido.

- Num pontapé-livre (direto ou indireto) executado por outro jogador sem ser o guarda-redes, quando a bola entrar em jogo e o executante tocar a bola uma segunda vez (sem ser deliberadamente com as mãos) antes que esta tenha sido tocada ou pontapeada por outro qualquer jogador, será concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto que terá de ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" desta Lei (Pontapés-Livres).

- Quando a bola entrar em jogo após a execução de um pontapé-livre (direto ou indireto) e o executante tocar deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada ou pontapeada por outro jogador:
  - Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária que será executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida (se fora da área de grande penalidade), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" desta Lei (Pontapés-Livres);
  - Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado de imediato se a falta/infração tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do executante.

- Num pontapé-livre (direto ou indireto) executado pelo guarda-redes, e depois de a bola entrar em jogo, aquele tocar na bola de novo (sem ser com as mãos) antes que a mesma tenha sido tocada ou pontapeada por outro qualquer jogador, será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária que será executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" desta Lei (Pontapés-Livres).

- Quando a bola entrar em jogo e o guarda-redes lhe tocar deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada ou pontapeada por outro qualquer jogador, deve atender-se ao seguinte:

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária se a falta/infração tiver sido praticada fora da área de grande penalidade desse guarda-redes. Esta reposição da bola em jogo será executada no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" desta Lei (Pontapés-Livres);**
- **Será executado um pontapé-livre indireto favorável à equipa adversária se a falta/infração tiver sido praticada dentro da área de grande penalidade do guarda-redes. Esta reposição da bola em jogo será executada no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" desta Lei (Pontapés-Livres).**

- **A Comissão de Arbitragem da FIFA determinou há anos, mantendo-se a mesma norma válida atualmente nas "Leis do Jogo" que, na marcação de um qualquer pontapé-livre (direto ou indireto), se um jogador em vez de "empurrar" (pontapear/chutar) a bola a elevar ao ar com um ou os dois pés simultaneamente, pondo-a assim em jogo, essa forma de execução é correta e, por conseguinte, autorizada.**

- **É também permitido e autorizado que na marcação de um qualquer pontapé-livre, seja direto ou indireto, o jogador executante utilize o calcanhar para pôr a bola em jogo. A este propósito, deve transmitir-se o seguinte:**
  - **Um pontapé-livre pode ser marcado com qualquer parte do pé. E só com o pé;**
  - **O calcanhar faz parte do pé, sendo uma das cinco partes em que este é anatomicamente constituído (tornozelo, calcanhar, tarso, metatarso e dedos);**
  - **A marcação de um pontapé-livre com o calcanhar é não só invulgar como raríssima, mas este tipo de lance/jogada em si não atenta nem contra a letra nem contra o espírito vigente nas "Leis do Jogo";**
  - **Não representa qualquer infração, tratando-se de um procedimento correto.**

- **Se aquando da execução correta de um pontapé-livre (direto ou indireto), o jogador pontapear a bola intencionalmente contra um adversário, sem que incorra em negligência, imprudência ou com força excessiva, para poder**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

continuar a jogá-la de seguida, o árbitro não deve atuar na componente técnica ou disciplinar, permitindo que o jogo continue.

- Se, aquando da execução de um qualquer pontapé-livre (direto ou indireto), um ou mais jogadores da equipa adversária, embora à distância regulamentar, saltitarem ou gesticularem com o objetivo de distraírem (verbalmente ou não) ou perturbarem o jogador que executa esse pontapé, incorrem em comportamento antidesportivo, pelo que devem ser advertidos.

- Os árbitros devem ter presente que para se poder executar o denominado "pontapé-livre rápido", é necessário estarem reunidas determinadas condições, como sejam:
  - Não haver qualquer sanção disciplinar para aplicar a um ou mais jogadores, seja de que equipa for;
  - Poder ser executado em poucos segundos após o jogo ter sido interrompido;
  - A bola estar imobilizada no local da falta/infração;
  - O pontapé-livre (direto ou indireto) não requerer a gestão do árbitro quanto à possível ocorrência de qualquer conflito entre jogadores das duas equipas;
  - O árbitro ainda não ter começado a orientar a barreira em termos da sua formação, colocando os adversários do executante à distância regulamentar ou então desde que não haja necessidade de usar o "spray" de tinta temporária.

- Se o árbitro ao assinalar um pontapé-livre indireto se esquecer de levantar o braço e a bola entrar de seguida na baliza adversária, esse pontapé deve ser repetido, visto que a falta/infração inicial, castigada com o referido pontapé-livre, não será anulada pelo erro praticado pelo árbitro.

- Se, por exemplo, um jogador executar um pontapé-livre de forma bastante rápida, sem dar tempo ao árbitro de indicar que o mesmo era indireto, e a bola entrar diretamente na baliza adversária (ou na sua), o árbitro deve mandar repetir esse pontapé-livre.

- Em termos da distância a que se devem encontrar os jogadores adversários do que vai executar um pontapé-livre (direto ou indireto), deve atender-se ao seguinte:

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se um jogador, por sua iniciativa, executar um pontapé-livre, não se encontrando os seus adversários à distância regulamentar e se algum destes intercetar a bola, o jogo terá de prosseguir, não devendo o árbitro intervir nesses casos;**
- **Se, por sua vez, um jogador decidir executar um pontapé-livre de forma rápida e um adversário, que se encontrar perto da bola, o impedir deliberadamente de o executar, o árbitro deverá advertir esse infrator, por retardar o recomeço do jogo. O seu objetivo é esse mesmo;**
- **Se, quando uma equipa é beneficiada com um pontapé-livre dentro da sua própria área de grande penalidade e um jogador decidir executá-lo de forma rápida, sendo que um ou mais jogadores da equipa adversária se encontrem dentro dessa área porque não tiveram tempo de sair dela ou porque estão a andar/caminhar/correr para a abandonar, o árbitro não tomará qualquer atitude, deixando prosseguir o jogo.**

- **Na marcação de um pontapé-livre indireto, se a bola bater no árbitro e de seguida entrar na baliza adversária, sem ninguém mais lhe tocar, o golo não pode ser considerado válido, sendo que o jogo será recomeçado com um pontapé de baliza a executar pela equipa adversária.**

- **Na marcação de um pontapé-livre indireto, se a bola bater no árbitro e de seguida entrar na baliza do executante, sem ninguém mais lhe tocar, o golo também não será válido, sendo o jogo recomeçado com um pontapé de canto favorável à equipa adversária.**

- **No momento de executar um pontapé-livre (direto ou indireto) concedido à sua equipa, os jogadores podem utilizar táticas de finta ou simulação para confundir os seus adversários, uma vez que tal prática é permitida. Exemplificando, um primeiro jogador corre para a bola, passa ou salta por cima dela e um outro colega seu que venha atrás chuta depois a bola. Essa ação faz parte do futebol. Todavia, se o árbitro entender que essa finta constitui ou se pode enquadrar numa atitude de comportamento antidesportivo, deve advertir o infrator. Outrossim, se algum dos adversários do executante se aproximar da bola a menos de 9,15 mts antes que esta esteja regularmente em jogo, será advertido por não respeitar a distância obrigatória regulamentar.**

- **Na execução de qualquer pontapé-livre (direto ou indireto), um jogador deve ser advertido se:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Retardar deliberadamente o recomeço do jogo;
- Não respeitar a distância exigida, depois de avisado pelo árbitro para o fazer.

- Num qualquer pontapé-livre (direto ou indireto) e aquando da formação das barreiras por parte de jogadores, foi recomendado aos árbitros, em termos de instruções, que atuem da seguinte forma:
  - Devem solicitar a colocação da bola no local da falta/infração, permitindo todavia que o executante do pontapé a coloque a seu jeito;
  - Avisar, por palavras e gestos (exibição do apito), que o pontapé-livre (direto ou indireto) não pode ser executado sem eles apitarem, assegurando-se que o executante se apercebe de tais sinais;
  - Se o árbitro utilizar o "spray" de tinta temporária, deve saber-se que a bola estará no local da falta/infração e não pode ser movida, enquanto a barreira também sabe onde terá de se colocar, pelo que o árbitro conseguirá gerir melhor o que eventualmente se venha a passar no interior da área de grande penalidade;
  - Contar os passos de frente para a barreira, de modo a tornar-se mais fácil o controlo dos jogadores que a constituem (dificultado quando é mista), não descurando em qualquer momento o local da execução, onde devem contar com a atenção dos árbitros-assistentes para uma informação imediata em caso de qualquer irregularidade. Essa forma de atuar permite ainda controlar melhor o que se passar na área de grande penalidade e o contacto visual direto com o árbitro-assistente;
  - Se depois de avisarem os jogadores para se colocarem à distância indicada, não forem respeitados, não deverão hesitar em fazer as advertências que forem necessárias, começando pelo jogador que dirige a barreira.

  <u>Nota:</u>

  As informações constantes das alíneas anteriores devem ser complementadas com todo o clausulado referido na Lei 5 (O Árbitro) sobre esta mesma temática.

- É pertinente explicitar que nas "Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento, Atualização e Avaliação de Árbitros, Árbitros-Assistentes e Observadores de Futebol de 11", referentes à época 2010/2011, as barreiras, aquando da execução de pontapés-livres (diretos ou indiretos) podem ser constituídas (formadas)

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**por poucos jogadores da equipa defensora (um ou dois). Assim sendo, a designação por vezes referida de "sem barreira" significa que nenhum jogador formou uma barreira nem se posicionou no terreno de jogo com o objetivo de se manter a uma distância regulamentada da bola.**

- **Um árbitro não deve retardar a execução de qualquer pontapé-livre (direto ou indireto) com a intenção de se colocar melhor no terreno de jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

*Se é pequena a malandrice*
*Ou se não teve mau fim,*
*O juíz faz vista grossa*
*E deixa passar assim.*

*Dentro da área perigosa*
*Um back mete uma mão.*
*Bem sei que há coisas que custam,*
*Mas já não há salvação.*

*Um penalty garantido,*
*Um pontapé de pertinho,*
*Que os mestres mandam p'ra fora*
*Quando querem dar geitinho.*

*E o keeper, o pobresinho*
*Que grama aquele petisco*
*Não pode tirar, coitado,*
*Os pés de cima do risco.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PQ MENOR

- **Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua área de grande penalidade e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das 10 faltas/infrações punidas com um pontapé-livre direto.**

- **Um golo pode ser obtido diretamente da execução de um pontapé de grande penalidade.**

- **As "Leis do Jogo" referem ainda que um período suplementar deve ser concedido para que um pontapé de grande penalidade seja executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final de cada uma das partes do prolongamento.**

- **Relativamente à posição da bola e dos jogadores das duas equipas, importa ter em atenção que:**

  - **<u>A bola</u> –**
    - **É colocada sempre sobre a marca do pontapé de grande penalidade.**

- <u>O jogador executante do pontapé de grande penalidade</u> –
  - **Deve estar devidamente identificado. Isso significa que tanto o árbitro como o guarda-redes adversário sabem quem é o jogador que vai executar o pontapé.**

- <u>O guarda-redes da equipa defensora</u> –
  - **Deve colocar-se sobre a linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, sem se movimentar para a frente, sendo legal e permitido que possa ter assente sobre a referida linha uma parte de cada um dos pés, até ao momento em que a bola seja pontapeada (movimentada).**

- <u>Os restantes jogadores, exceto o executante, devem encontrar-se</u> -
  - **Dentro dos limites do terreno de jogo;**
  - **Fora da área de grande penalidade;**
  - **Atrás da marca de grande penalidade;**
  - **Pelo menos a 9,15 mts da marca de grande penalidade.**

    <u>Nota:</u>
    **Para este efeito, existe um arco de círculo "pegado" à área de grande penalidade, e que também serve para ajudar o árbitro a controlar as posições efetivas dos jogadores no terreno de jogo.**

- **O árbitro não deve dar o sinal de execução do pontapé de grande penalidade antes que os jogadores tenham tomado as suas posições conforme determina a Lei. No entanto, um jogador que entra na área de grande penalidade antes do pontapé de grande penalidade ser efetuado constitui uma clara infração. Por sua vez, o guarda-redes infringe igualmente a Lei se se deslocar da linha de baliza para a frente antes de a bola ser jogada. Os árbitros devem pois atuar tecnicamente quando qualquer jogador não respeitar o que esta Lei determina.**

- **Esta Lei define um conjunto de procedimentos muito precisos para o momento em que uma grande penalidade é executada, nomeadamente no que concerne à sua preparação (antes de o árbitro ordenar a sua marcação) e que são explicitados assim:**
  - **O jogador executante tem de estar devidamente identificado;**
  - **A bola terá de estar corretamente colocada na marca de grande penalidade;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- O guarda-redes terá obrigatoriamente de se encontrar posicionado em cima da linha de baliza, entre os postes e de frente para o seu adversário executante;
- Os colegas de equipa do executante e do guarda-redes estarem:
  - Fora da área de grande penalidade;
  - Fora do arco de círculo da área de grande penalidade;
  - Atrás da linha da bola.
- Depois de todos os jogadores terem ocupado as suas posições no terreno de jogo de acordo com as normas referidas, o árbitro dará o sinal (autorização) para que o pontapé seja executado;
- O executante deverá pontapear a bola para a frente, em direção da baliza;
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado num outro qualquer jogador;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova.

- Quando um pontapé de grande penalidade é executado ou repetido durante o tempo regulamentar (normal de jogo) 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 poste, ou nos dois postes e/ou barra transversal e/ou no guarda-redes.

  <u>Nota:</u>
  O árbitro decidirá quando o pontapé de grande penalidade tiver terminado o seu efeito.

- Antes da marcação do pontapé de grande penalidade, o jogador executante pode escolher a posição que quiser, mais perto ou mais longe da bola, mas sempre dentro da área de grande penalidade ou do já referido arco de círculo, de modo que se saiba claramente quem é o jogador encarregado de a marcar até ao momento em que o árbitro dê sinal para a sua execução. Após este, o jogador pode recuar, saindo da área de grande penalidade ou do arco de círculo onde se encontrava para tomar (mais) balanço. Todavia, se o fizer, os adversários poderão obstruí-lo, não sendo obrigados a desviarem-se nem a afastarem-se dos locais onde estejam para que ele possa passar ou correr em direção da bola.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Qualquer jogador da equipa beneficiada pode executar o pontapé de grande penalidade, incluindo o seu próprio guarda-redes.**

- **De cada vez que é repetido um pontapé de grande penalidade, seja qual for o motivo para tal, a nova execução pode ser realizada pelo mesmo jogador que o marcou da primeira vez ou por um outro qualquer.**

- **Além de outras circunstâncias decorrentes da aplicação normativa do seu clausulado, esta Lei responde às várias infrações que podem acontecer aquando da execução dos pontapés de grande penalidade, esteja a bola em jogo ou não e quer as mesmas sejam praticadas por jogadores da equipa punida, quer pelos seus adversários. E por isso há que ter bem presente as possíveis sanções que terão de ser aplicadas aos infratores e às suas equipas sempre que acontecerem quaisquer anomalias que obriguem o árbitro a intervir. E assim:**
  1) **Se o árbitro tiver dado o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade, mas antes de a bola estar em jogo o jogador executante do mesmo infringiu as "Leis do Jogo":**
     - **O árbitro deixará executar o referido pontapé de grande penalidade;**
     - **Se a bola entrar na baliza adversária, esse pontapé será repetido;**
     - **Se a bola não entrar na baliza, o árbitro interromperá o jogo e este será recomeçado com um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende, a executar no local em que tiver ocorrido a falta/infração.**
  2) **Se o árbitro tiver dado o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade, mas antes de a bola estar em jogo o guarda-redes da equipa defensora transgredir as "Leis do Jogo":**
     - **O árbitro deixará executar o mencionado pontapé de grande penalidade;**
     - **Se a bola entrar na sua baliza, o golo deverá ser validado;**
     - **Se a bola não entrar na sua baliza, esse pontapé de grande penalidade será repetido.**
  3) **Se o árbitro tiver dado o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade, mas antes de a bola estar em jogo um colega do jogador executante (atacante) infringir as "Leis do Jogo":**
     - **O árbitro deixará executar o referido pontapé de grande penalidade;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Se a bola entrar na baliza adversária, esse pontapé será repetido;
- Se a bola não entrar na baliza, o árbitro interromperá o jogo e este será recomeçado com um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende, a executar no local em que tiver ocorrido a falta/infração, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);

4) Se o árbitro tiver dado o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade, mas antes de a bola estar em jogo um colega do guarda-redes (defensor) transgredir as "Leis do Jogo":
   - O árbitro deixará executar o mencionado pontapé de grande penalidade;
   - Se a bola entrar na sua baliza, o golo deverá ser validado;
   - Se a bola não entrar na sua baliza, esse pontapé de grande penalidade será repetido.
5) Se o árbitro tiver dado o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade, mas antes de a bola estar em jogo um jogador da equipa defensora e um outro da equipa atacante infringirem as "Leis do Jogo":
   - O pontapé de grande penalidade será repetido.

- Numa outra perspetiva e com um enquadramento técnico diferente:
  1) Se depois de efetuado o pontapé de grande penalidade, o executante tocar a bola uma segunda vez (desde que não o faça com as mãos) antes que esta tenha sido tocada ou jogada por um outro jogador:
     - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária do executante, a marcar no local onde a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
  2) Se depois de efetuado o pontapé de grande penalidade, o executante tocar a bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada ou jogada por um outro jogador:
     - Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária do executante, a marcar no local onde a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
  3) Se depois de efetuado o pontapé de grande penalidade, dentro do tempo regulamentar, em prorrogação de tempo ou durante os pontapés para se encontrar um vencedor, a bola, na sua trajetória para

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

a frente e depois de se ter movido da marca de grande penalidade tocar ou entrar em contacto com um corpo/objeto estranho:

- O pontapé de grande penalidade será repetido.

4) Se depois de efetuado o pontapé de grande penalidade, a bola, depois de ter batido ou tocado no guarda-redes, no(s) poste(s) ou na barra transversal, ressaltar para o terreno de jogo e tocar ou entrar em contacto com um corpo/objeto estranho:
   - O árbitro interromperá o jogo;
   - O jogo recomeçará com um lançamento de bola ao solo a executar pelo árbitro no local em que a bola tiver tocado ou entrado em contacto com o corpo/objeto estranho, salvo se esse contacto/toque tiver acontecido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro procederá ao lançamento da bola ao solo sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o desafio foi interrompido, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

- A génese histórica da "paradinha" remete-nos, sem que se possa indicar uma data muito precisa, para os anos de 1960 ou 1962 como os anos do seu nascimento. A "paradinha" pode ter sido criada pelo jogador Pelé exatamente no ano de 1960 enquanto observava alguns seus companheiros que usavam essa forma de marcar os pontapés de grande penalidade como simples brincadeiras durante os treinos da sua equipa (Santos Futebol Clube), tendo resolvido utilizá-la num jogo oficial amigável com a equipa argentina River Plate, em 1962. Pelé fez a "paradinha" na execução de um pontapé de grande penalidade, mas o árbitro argentino Aurélio Bossolino invalidou o lance e marcou uma falta contra a sua equipa. Na época, a FIFA condenou a decisão do árbitro e essa forma de execução passou a ser considerada como válida. Deve referir-se que como quase nenhum jogador a utilizava a nível mundial, não suscitou qualquer polémica. Há no entanto, uma outra versão quanto à invenção da "paradinha": segundo o jogador Pelé o inventor desse lance/jogada foi outro jogador brasileiro, de seu nome Didi, tendo afirmado mais tarde que ele apenas tinha copiado essa maneira muito peculiar de execução de uma grande penalidade, nada mais do que isso.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **As "Leis do Jogo", em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" referem um procedimento importante que tem de estar sempre presente nos árbitros nos momentos do jogo em que são executados os pontapés de grande penalidade, seja qual for o tempo em que se verifiquem: fazer fintas durante a corrida de balanço para a execução de um pontapé de grande penalidade por parte de um jogador para confundir o adversário (guarda-redes) é autorizado e faz parte do futebol. No entanto, não é permitido que o executante simule pontapear a bola depois de terminar a sua corrida de balanço, pelo que se acontecer, isso será considerado como uma falta/infração à presente Lei, incorrendo o infrator num ato de comportamento antidesportivo, pelo qual deverá ser advertido.**

- **Sobre o tema apresentado no parágrafo anterior, e para que não restem quaisquer dúvidas sobre o entendimento que tem vindo a fazer jurisprudência, há que explicitar o seguinte:**
  - **A 18 de Maio de 2010, teve lugar em Zurique (Suíça), uma reunião especial do "International Football Association Board (IFAB)", tendo sido aprovadas algumas alterações às "Leis do Jogo", de entre as quais se destacou uma que diz respeito à Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade);**
  - **Em termos das "Leis do Jogo" e "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", o texto da Lei que vigorava até então era este: "Fazer fintas durante a execução de um pontapé de grande penalidade para confundir o adversário é autorizado e faz parte do futebol. No entanto, se o árbitro entender que a finta constitui um comportamento antidesportivo, o jogador deve ser advertido":**
  - **Na já referida reunião, foi proposto um outro texto, que se mantém válido na atualidade, e que é o seguinte: "Fazer fintas durante a corrida de balanço para a execução de um pontapé de grande penalidade para confundir o adversário é autorizado e faz parte do futebol. No entanto, simular pontapear a bola depois de terminar a sua corrida de balanço é considerado uma infração à Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade) e uma ato de comportamento antidesportivo, pelo que o jogador deve ser advertido". Esta determinação encontra-se exarada no livro das "Leis do Jogo", mais concretamente em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", num parágrafo específico designado por "Procedimento";**

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **É sabido que a corrida de balanço termina quando o executante chega à bola e a pontapeia. Como tal, e até à finalização da corrida de balanço o jogador executante da grande penalidade pode, por exemplo, simular que vai pontapear a bola antes de terminada a sua corrida de balanço e, de seguida, dar mais passos a rematar à baliza adversária, podendo vir ou não a obter golo. Para além disso, o jogador executante da grande penalidade infringe as "Leis do Jogo", e como tal terá de ser advertido, se fizer uma simulação ("paradinha") depois de terminar a sua corrida de balanço;**
- **A alteração proposta em 2010 à aprovação do "International Football Association Board", e que passou a valer como orientação em situações de jogo muito precisas, permitiu esclarecer o que é afinal permitido fazer pelo executante na marcação de grandes penalidades e que medidas (técnicas e disciplinares) deverão ser tomadas em caso de falta/infração, tendo em conta a crescente tendência que se vinha verificando, até há uns anos a essa parte, dos jogadores fingirem que executavam o pontapé de grande penalidade unicamente para enganar o guarda-redes.**

- **Apresentam-se de seguida diversas situações de jogo que poderão acontecer quando se verificarem infrações por "paradinha".**
  - **I. <u>Pontapé de grande penalidade (em tempo normal de jogo)</u> – Se o executante de um pontapé de grande penalidade, simular pontapear a bola depois de terminar a corrida de balanço, o árbitro deve deixar executar o pontapé:**
    - **Se a bola entrar na baliza, o árbitro advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, mandando repetir o pontapé de grande penalidade por infração a esta Lei (O Pontapé de Grande Penalidade);**
    - **Se a bola não entrar, o árbitro advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, punindo a sua equipa com um pontapé-livre indireto a executar na marca de grande penalidade.**
  - **II. <u>Pontapé de grande penalidade (em prorrogação de tempo)</u> – Se o executante de um pontapé de grande penalidade, simular pontapear a bola depois de terminar a corrida de balanço, o árbitro deve deixar executar o pontapé:**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se a bola entrar na baliza, o árbitro advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, mandando repetir o pontapé de grande penalidade por infração a esta Lei (O Pontapé de Grande Penalidade);**
- **Se a bola não entrar, advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, terminando o jogo de seguida.**

III. **<u>Pontapé da marca de grande penalidade (para se encontrar um vencedor)</u> - Se o executante de um pontapé de grande penalidade, simular pontapear a bola depois de terminar a corrida de balanço, o árbitro deve deixar executar o pontapé:**
   - **Se a bola entrar na baliza, o árbitro advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, mandando repetir o pontapé da marca de grande penalidade por infração à Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade);**
   - **Se a bola não entrar, o árbitro advertirá o jogador executante por comportamento antidesportivo, contabilizando esse pontapé de grande penalidade como marcado.**

- **Se num pontapé de grande penalidade a bola bater no(s) poste(s) e/ou na barra transversal e rebentar logo de seguida, o árbitro deverá validar o golo se a bola entrar diretamente na baliza após ressaltar no(s) poste(s) e/ou na barra transversal. Ao invés, se a bola não entrar diretamente na baliza após ressaltar do(s) poste(s) e/ ou da barra transversal o golo não será válido. A bola será substituída pelo árbitro e o jogo recomeçado com um lançamento de bola ao solo a executar no local onde a mesma se tiver tornado defeituosa, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**

- **Numa outra situação, se o jogo estiver em prolongamento de tempo para ser executado ou repetido um pontapé de grande penalidade ou um pontapé da marca de grande penalidade para se encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória, e a bola se esvaziar ou rebentar antes de tocar no(s) poste(s), na barra transversal ou no guarda-redes, sem ter atravessado antes a linha de baliza, o pontapé de grande penalidade deverá ser repetido com uma nova bola em condições regulamentares.**

- **A duração de um jogo só poderá ser prolongada para a marcação de uma grande penalidade, quer esta seja executada mesmo no fim da primeira ou da**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

segunda parte, sendo que o jogo termina logo que o pontapé tenha produzido os seus efeitos ao findar a trajetória da bola, isto é, após o árbitro ter decidido se foi ou não marcado um golo.

- Se um colega do executante do pontapé de grande penalidade se antecipar a este e marcar o pontapé no seu lugar, o árbitro deverá interromper o jogo, advertir o infrator por ter incorrido em comportamento antidesportivo e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde ele tiver cometido a falta/infração, isto é, em cima da marca de grande penalidade. Apesar do infrator cometer duas faltas/infrações consecutivas (a primeira, aproximar-se a menos de 9,15 mts da bola e a segunda, executar a grande penalidade), para efeitos de punição desta falta/infração considera-se o local de contacto com a bola como o local onde se tiver verificado a incorreção.

- Se o executante de um pontapé de grande penalidade passar a bola para trás ou para o lado para um colega e este a chutar/pontapear, introduzindo-a ou não na baliza, o árbitro interromperá o jogo. Em qualquer circunstância, entre ou não a bola na baliza adversária, o árbitro punirá a equipa do marcador com um pontapé-livre indireto a executar no local da falta/infração (marca de grande penalidade). Trata-se, claramente, de uma infração à letra e espírito desta Lei.

- Se um jogador executar um pontapé de grande penalidade antes do árbitro ter dado o sinal para a sua marcação, haverá que mandar repetir esse pontapé de grande penalidade.

- Um jogador, ao executar um pontapé de grande penalidade, não tem que pontapear a bola diretamente para a baliza. Poderá chutá-la/pontapeá-la para a frente (mesmo que seja ligeiramente) de maneira que um dos seus colegas, colocado em posição legal antes da execução, corra e atire a bola para a baliza. Essa ação de jogo é permitida.

- Se um jogador defensor na sua área de grande penalidade agredir um adversário enquanto a bola está em jogo na outra área de grande penalidade, o árbitro interromperá o jogo de imediato, expulsará o infrator (conduta violenta) e ordenará a marcação de um pontapé de grande penalidade contra a equipa do agressor.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se uma equipa que só tinha 7 jogadores em campo for punida com um pontapé de grande penalidade e daí resultar a expulsão de mais um, ficando assim só 6 elementos dessa equipa, o árbitro deve dar o jogo por terminado de imediato, não mandando assim executar esse castigo técnico, relatando depois circunstanciadamente os factos no seu "Relatório do Jogo".**

- **Se um pontapé de grande penalidade é concedido aquando de um prolongamento ou prorrogação de tempo, o árbitro não é obrigado a indicar aos capitães de equipa que o tempo normal se esgotou, mas pode avisá-los desse facto para que eles saibam o que aconteceu.**

- **Nos pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor, nenhuma das equipas que não tenha esgotado as substituições pode substituir um qualquer jogador antes de se iniciar essa forma de apuramento, uma vez que apenas podem começar a execução desses pontapés os jogadores que se encontrarem no terreno quando o jogo tiver terminado.**

- **Antes do início dos pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor, cada equipa é responsável pela escolha dos jogadores e pela ordem da respetiva execução. Só os jogadores que se encontrarem no terreno de jogo a disputá-lo quando este tiver acabado (prolongamento incluído) ou que eventualmente estejam fora do terreno de jogo a ser assistidos devido a uma lesão, estão habilitados a participar nesta forma de apuramento do vencedor.**

- **Se na execução de pontapés a partir da marca de grande penalidade para se determinar um vencedor, uma ou as duas equipas ficarem reduzidas a menos de 7 jogadores pelo facto dos restantes terem sido expulsos, o árbitro continuará com a marcação desses pontapés até que tenha sido encontrado o vencedor.**

- **Se a iluminação for interrompida já depois do fim do prolongamento e antes do início ou durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor, o árbitro deve esperar um tempo razoável para que a situação seja resolvida a contento, isto é, as luzes sejam reparadas e a iluminação reposta, mas se tal não for possível o resultado terá de ser decidido de acordo com o regulamento da competição.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se na execução de pontapés a partir da marca de grande penalidade para se determinar um vencedor e antes que as duas equipas tenham executado os 5 pontapés, uma marcou mais golos do que a outra poderia obter mesmo que completasse os seus 5 pontapés, a sua execução será interrompida de imediato.**

- **Se no final do encontro, um ou mais jogadores de uma ou das duas equipas deixarem o terreno de jogo não regressando para a execução dos pontapés da marca de grande penalidade para se determinar um vencedor, o árbitro não deverá proceder ao início desses pontapés, porque todos os jogadores que não estejam lesionados devem participar nessa forma de apuramento do vencedor. O árbitro terá depois de elaborar um relatório pormenorizado dos factos ocorridos, que enviará à entidade organizadora do encontro.**

- **Se durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade para se determinar um vencedor, um ou mais jogadores de uma ou das duas equipas abandonarem o terreno de jogo (exceto por lesão, isto é, por não se encontrarem em condições físicas de permanecer no terreno de jogo), o árbitro deverá interromper a marcação desses pontapés, porque todos os jogadores que não estejam lesionados devem participar nessa forma de apuramento do vencedor. Também nestas circunstâncias o árbitro terá de elaborar um relatório detalhado dos factos ocorridos, que enviará à entidade organizadora do encontro.**

- **Nos pontapés a partir da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor, importa reter que um jogador só pode ser dispensado de participar na sua execução se se encontrar lesionado ou magoado, mas não pode ser substituído por outro jogador.**

- **Num jogo que é prolongado para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, o guarda-redes pode ser substituído antes da execução do pontapé por um dos jogadores efetivos ou por um suplente, desde que, neste caso, a sua equipa não tenha ainda esgotado as substituições.**

- **É importante ter em atenção que antes do início da marcação de pontapés da marca de grande penalidade para se achar um vencedor terá de existir um número igual de jogadores em cada equipa, pelo que se uma delas tiver mais jogadores do que a outra, será excluído o número de jogadores necessários**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

para que ambas fiquem iguais em número. É o capitão de equipa que se encarregará dessa função, comunicando ao árbitro o nome e o número da camisola de cada jogador afastado. Esta determinação já não se aplica se durante a execução dos referidos pontapés uma equipa ficar com menos jogadores pelo facto de alguns deles se terem lesionado ou sido expulsos.

- Em termos mais genéricos, a colocação do árbitro no terreno de jogo durante a execução de pontapés de grande penalidade, seja em tempo normal de jogo ou em prorrogação de tempo, deverá situar-se no interior da área de grande penalidade, no lado da sua diagonal (lado esquerdo do executante), sendo essa a posição definida para que ele possa tomar uma boa decisão em caso de qualquer irregularidade que venha a acontecer. Atendendo até ao facto de se tratar de um lance de "bola parada", o árbitro conseguirá observar se a bola se encontra devidamente colocada na marca de grande penalidade, se o pontapé é marcado corretamente (ação do executante) e se algum jogador, que não participa na execução da grande penalidade, se adianta indevidamente antes de a bola estar em jogo, não cumprindo assim o que se encontra determinado nesta Lei. Mais em concreto:
  - O árbitro deverá estar colocado atrás da marca de grande penalidade, à esquerda da mesma, podendo definir-se "atrás" com uma posição mais perto da linha limite da área de grande penalidade paralela à linha de baliza;
  - Essa posição não pode, em circunstância alguma estorvar a ação do executante, seja em corrida ou não;
  - Mas a mesma posição permitirá ao árbitro ter sempre uma visão estratégica e fazer uma avaliação imediata sobre todos os incidentes que possam acontecer durante o preciso momento da execução da grande penalidade;
  - Sendo certo que antes da marcação de uma grande penalidade o árbitro tem de tomar atenção, entre outros aspetos, à posição dos colegas e adversários do executante fora da área de grande penalidade para além do arco de círculo da marca de grande penalidade, fácil é concluir que a sua posição ligeiramente atrás dessa marca nos pressupostos definidos antes, é a que melhor se adequa à recomendação expressa na Lei no sentido da sua colocação no terreno de jogo ser otimizada;
  - As Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento, Atualização e Avaliação de Árbitros, Árbitros-Assistentes e Observadores de Futebol-11 relativas ao ano de 2005 explicitam devidamente que "na execução de uma

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**grande penalidade, o árbitro deve colocar-se mais próximo dos jogadores que não participam na execução dessa grande penalidade, no sentido de vigiar a posição dos mesmos". Como razão para a decisão proferida, "pretendeu-se combater a sistemática violação da distância que deve ser respeitada pelos jogadores na marcação de grandes penalidades". Estas determinações ou indicações encontram-se em vigor, pelo que deverão ser aplicadas pelos árbitros nas circunstâncias apresentadas.**

- **No que respeita à colocação/posição do árbitro-assistente que acompanha a marcação do pontapé de grande penalidade durante a sua execução, isso obedece ao seguinte:**
  - **<u>Em tempo normal de jogo ou em prorrogação de tempo</u> - Junto ao ponto de interseção da linha da área de grande penalidade perpendicular à linha de baliza com a linha de baliza, vigiando a posição tomada pelo guarda-redes e verificando se ele não se adianta antes da execução do pontapé (ter sido pontapeada/chutada a bola). Essa sua posição permitir-lhe-á ainda que, caso o guarda-redes defenda a bola, correr rapidamente para a linha lateral a fim de se colocar em linha com o penúltimo defensor;**
  - **<u>Durante a execução de pontapés de grande penalidade para se encontrar um vencedor</u> - Junto ao ponto de interseção da linha da área de baliza perpendicular à linha de baliza com a linha de baliza, vigiando a posição tomada pelo guarda-redes e verificando se ele não se adianta antes da execução do pontapé (ter sido pontapeada/chutada a bola).**

- **É também permitido e autorizado que na marcação de uma grande penalidade (em tempo normal de jogo, em prorrogação de tempo ou durante o procedimento para se encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória), o jogador executante utilize o calcanhar para pôr a bola em jogo. A este propósito, deve transmitir-se o seguinte:**
  - **Uma grande penalidade pode ser marcada com qualquer parte do pé. E só com o pé;**
  - **O calcanhar faz parte do pé, sendo uma das cinco partes em que este é anatomicamente constituído (tornozelo, calcanhar, tarso, metatarso e dedos);**
  - **O executante deverá chutar/pontapear a bola para a frente (qualquer que seja o ângulo) e estar devidamente identificado;**

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Um executante de uma grande penalidade pode chutar/pontapear a bola de frente, de lado ou de costas para o guarda-redes, não sendo assim importante a sua posição corporal;
- A marcação de uma grande penalidade com o calcanhar é não só invulgar como raríssima e até complexa em termos de aplicação prática (será aliás muito difícil a um jogador conseguir andar ou correr para a bola, virar-se em passo mais ou menos acelerado e colocar-se de costas para a baliza e marcar a grande penalidade com o calcanhar, sendo que terá uma dificuldade acrescida em chutar/pontapear a bola em condições de conseguir os seus objetivos);
- Esta forma de marcação de uma grande penalidade nem sequer tem sido muito discutida na estrutura da arbitragem, porque é entendida como pouco consistente em termos de ocorrência efetiva, mas é preciso realçar que este tipo de lance/jogada em si não atenta nem contra a letra nem contra o espírito vigente nas "Leis do Jogo". E isso só demonstra um pragmatismo real quando avaliamos situações de jogo com parcas hipóteses de acontecerem;
- É possível a um jogador utilizar o seu calcanhar para movimentar a bola, o que não representa qualquer falta/infração, tratando-se de um procedimento correto;
- A marcação de uma grande penalidade com o calcanhar enquadra-se no conceito como se entende um pontapé, havendo o necessário suporte técnico para que possa ser entendido como um procedimento admissível.

- Tal e qual já foi também referido na Lei 12 (Faltas e Incorreções), também se apresentam de seguida algumas questões práticas que decorrem de situações de jogo acontecidas numa partida de futebol, e especificamente relacionadas com a marcação de pontapés de grande penalidade.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

## SITUAÇÃO I

- PERGUNTA:
  - Aquando da execução de um pontapé de grande penalidade e depois de o árbitro ter dado o respetivo sinal, um colega do executante antecipou-se e marcou ele a grande penalidade. O guarda-redes defendeu a bola para canto. O árbitro, entretanto,

assinalou pontapé de canto. Procedeu bem o árbitro, aplicando corretamente as "Leis do Jogo"?

- **RESPOSTA:**
  - Não, o árbitro deveria ter assinalado um pontapé-livre indireto contra a equipa beneficiada com o pontapé de grande penalidade no local onde o jogador infrator jogou a bola, isto é, em cima da marca de grande penalidade. O colega do executante previamente referenciado deveria ter sido advertido por comportamento antidesportivo.

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - A questão posta não se presta a interpretações dúbias nem é contraditória relativamente à letra e ao espírito vigente nas "Leis do Jogo", pelo que se deve escalpelar com rigor e concisão todo o enquadramento técnico-regulamentar que subjaz à referida questão;
  - O que é afinal a falta/infração que foi cometida e como deve ser considerada? Quando é que ela (falta/infração) ocorre? Qual o momento exato em que tem de ser avaliada pelo árbitro?
  - As "Leis do Jogo", desde há uns anos a esta parte, passaram a referir expressamente que a reposição da bola em jogo, através de um pontapé-livre indireto, é no local onde tiver ocorrido a falta/infração. Mas o "local concreto da falta/infração" é por vezes muito vago e nada elucidativo em termos de clareza do texto apresentado nas mesmas "Leis do Jogo", podendo deixar dúvidas de interpretação sobre o instante em que o árbitro considera como momento preciso da falta/infração;
  - Uma leitura atenta desta Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade), do Capítulo "Infrações e Sanções" ("Leis do Jogo"), permite complementar o que ficou explicitado na alínea anterior;
  - Mas ainda se poderá colocar a questão que se está a analisar de um modo diferente: quando é que se sabe que há infração à Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade)? A resposta também parecerá óbvia: somente quando o pontapé de grande penalidade é executado, ou seja, quando o colega do executante marca indevidamente a grande penalidade ou quando o

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

executante marca a grande penalidade e o colega não está colocado de acordo com o que se encontra preceituado na Lei;

- Neste caso em análise, o pontapé-livre indireto terá de ser executado dentro da área de grande penalidade e, assim sendo, será no preciso local onde o colega do executante que marcou indevidamente a grande penalidade chutou/pontapeou a bola. E a bola foi pontapeada na marca de grande penalidade. Por outras palavras, trata-se do local onde o infrator se encontrava no momento da execução da grande penalidade;
- Importa ainda, sem que isso se possa constituir como uma repetição do que já ficou escrito, apresentar justificações plausíveis para a decisão tomada, com argumentos que estejam explicitados de uma forma taxativa. E assim:
  - A falta/infração é considerada no momento do contacto com a bola, quando o executante, que não estava devidamente identificado, a chutou/pontapeou;
  - Esse contacto/pontapé na bola foi executado na marca de grande penalidade, logo a falta/infração é cometida num local muito preciso e bem definido;
  - O local onde ocorreu a citada falta/infração é aquele onde o jogador da equipa atacante prevaricou e que levou a que o árbitro o advertisse, o que significa que é no local exato onde ele pontapeou/chutou a bola de uma forma ilegal, em concordância com o disposto na alínea anterior;
  - A falta/infração só aconteceu porque o jogador (não identificado como executante da grande penalidade) teve contacto com a bola. Dessa forma, o pontapé-livre indireto será executado no local da referida falta/infração, em conformidade com as "Leis do Jogo";
  - Nestes casos, o árbitro poderá não se aperceber do local exato em que o jogador não identificado como executante da grande penalidade penetrou na área de grande penalidade. Por isso, poderá não ser definível o ponto da linha da área de grande penalidade onde tiver entrado nela ou o ponto do arco de círculo da marca de grande penalidade por onde ele tenha entrado e se aproximado a menos de 9,15 mts da bola;

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- O jogador não é advertido por entrar ou penetrar na área de grande penalidade, mas sim por chutar/pontapear a bola, sendo irrelevante o efeito do pontapé. E, se assim é, o local da falta/infração é muito claro: marca da grande penalidade.

- **A fundamentação técnica para a decisão é clara, concisa e objetiva, mas ao mesmo tempo deve apresentar-se a seguinte cronologia que completará o entendimento definido:**
  - **Aquando da publicação pela FIFA do último livro com "Perguntas e Respostas", em 2006, havia uma questão muito similar à que está em apreciação e que era do seguinte teor: "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 da grande penalidade, de repente, avança para a frente e marca ele a grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?". A resposta considerada por aquela entidade foi a seguinte: "O árbitro deve interromper o jogo e assinalar um pontapé-livre indireto contra a equipa que marcou o pontapé de grande penalidade no local em que a infração foi cometida, isto é, onde o jogador se encontrava a menos de 9,15 mts da bola. O árbitro deve advertir o colega do executante por comportamento antidesportivo";**
  - **Tratava-se de uma resposta correta, porque o livro das "Leis do Jogo", na sua edição anterior (2005) não focava claramente o local da falta/infração, limitando-se a aludir, na componente técnica, que o jogo seria recomeçado com "um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende";**
  - **Na edição de 2006 do mesmo livro das "Leis do Jogo" é introduzida então a expressão "local onde a infração ocorreu…", sendo que em nenhum documento publicado a nível nacional ou internacional se referia com exatidão qual era esse local, pelo que a dúvida se foi mantendo,**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

havendo a partir daí lugar a diversas interpretações sobre a matéria;

- Talvez fosse por essa razão que algumas publicações sobre as "Leis do Jogo" entretanto aparecidas (até 2007) referiam em concreto que "…o jogador será punido no local onde ele se aproximou a menos de 9,15 mts da marca de grande penalidade";
- Contudo, em finais de 2010, e através de um documento oficial emitido pelos Serviços do Conselho de Arbitragem da FPF, a então Comissão de Coordenação Técnica da FPF (CCT) veio esclarecer devidamente as dúvidas existentes através de uma pergunta e correspondente resposta: "Na execução de uma grande penalidade, um colega do executante parte de fora da área de grande penalidade e marca ele próprio a grande penalidade, saindo a bola ao lado da baliza. Como agir?" A resposta dada pela mesma CCT foi a seguinte: "Partindo do princípio que o árbitro já tinha apitado para a execução da grande penalidade, o árbitro deve advertir o jogador que executou indevidamente o pontapé, por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende no local onde ocorreu a infração";
- Nesse documento a Comissão de Coordenação Técnica veio esclarecer em termos precisos que "O local onde ocorreu a infração é aquele onde o jogador faltoso cometeu a infração que levou o árbitro à exibição do cartão amarelo, ou seja, o local onde ele pontapeou a bola ilegalmente". É evidente que o local onde ele chutou/pontapeou a bola é em cima da marca de grande penalidade, porque é nesse local que a bola se encontrava imobilizada aquando dessa reposição da bola em jogo;
- Esta decisão técnica transmitida já nesse ano de 2010 é a correta, exatamente porque se o colega do executante previamente referenciado não pontapeasse a bola e voltasse, por exemplo, para trás antes de a bola ser pontapeada, nada aconteceria em termos técnicos porque a bola não estava em jogo, e na componente

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

disciplinar poderia o árbitro ter de advertir esse colega do executante se considerasse a sua atitude como de comportamento antidesportivo;

- ❖ De qualquer forma, o jogador que se antecipa àquele que está referenciado para a execução da grande penalidade também incorre em comportamento antidesportivo a partir da altura em que pontapeia a bola e, portanto, é nesse preciso momento que se deve punir a falta/infração, logo o pontapé-livre indireto será executado na marca de grande penalidade.

- A deliberação explicada no cômputo das alíneas anteriores encontra-se devidamente fundamentada e estruturada, além de não se apresentar desconforme nem criar quaisquer conflitos técnicos ou disciplinares com todo o clausulado das "Leis do Jogo", podendo ser objeto de tramitação. Por isso, deverá contribuir para a necessária jurisprudência normativa e executoriedade de uma decisão, no sentido de se evitarem quaisquer polémicas. Em consequência, nada no texto que ficou apresentado contradiz o entendimento que as instâncias técnicas internacionais também têm manifestado sobre a matéria, permitindo ainda repristinar toda a jurisprudência estabelecida na situação de jogo exposta.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

## SITUAÇÃO II

- **PERGUNTA:**
  - Vão executar-se pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar o vencedor de um jogo. O guarda-redes da equipa visitada lesiona-se ao defender o terceiro pontapé. O treinador dessa equipa pretende substituir de imediato o seu guarda-redes. Diga que de soluções legais dispõe o treinador para o substituir.

- **RESPOSTA:**
  - Qualquer dos jogadores que participe nesse processo de execução das grandes penalidades (desempate) ou um dos jogadores suplentes inscritos na "Ficha Técnica" desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições

autorizadas pelo regulamento da competição, pode substituir o guarda-redes que se lesionou.

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - A resposta apresentada tem pleno enquadramento nas "Leis do Jogo", afigura-se completa e revela-se abrangente face à situação muito específica da pergunta;
  - Os pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória não fazem parte do encontro;
  - Há assim disposições legais que não têm aplicabilidade quando se procede à execução do tipo de pontapés referido na alínea anterior;
  - Com exceção do guarda-redes, nenhum jogador lesionado pode ser substituído durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade;
  - Qualquer jogador de uma equipa habilitado para a execução dos pontapés de grandes penalidades para se encontrar o vencedor, daqueles que se encontrarem no terreno de jogo, pode trocar com o seu guarda-redes, quando está a decorrer essa forma de desempate;
  - Há uma diferença substancial entre a "substituição" do guarda-redes lesionado e a "troca" de lugar/função para um outro qualquer jogador;
  - Em resumo, se um guarda-redes se lesionar após o final do jogo ou após o prolongamento do mesmo, somente pode trocar de lugar/função por qualquer um dos jogadores da sua equipa que tenha terminado o período normal de jogo (tempo regulamentar) ou o prolongamento. Se o referido guarda-redes se lesionar durante já a marcação das grandes penalidades para se encontrar um vencedor (forma de desempate), pode nessa circunstância trocar de lugar/função por um dos jogadores da sua equipa habilitados para a execução das grandes penalidades ou ser substituído por um dos jogadores suplentes inscritos na "Ficha Técnica", desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas pelo regulamento da competição.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Nas "Leis do Jogo" encontram-se perfeitamente definidos os procedimentos para encontrar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória no que diz respeito aos pontapés da marca de grande penalidade, sendo importante a sua transcrição na íntegra:**
  - **O árbitro escolhe a baliza onde os pontapés vão ser 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 toma nota de todos os pontapés efetuados;**
  - **Sujeito às condições a seguir mencionadas, cada equipa executa 5 pontapés;**
  - **Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;**
  - **Se antes das duas equipas terem executado os seus 5 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 5 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 exceção do caso precedente, só os jogadores que se encontram no terreno de jogo no final do encontro, ou no caso do 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 habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efetuar um segundo pontapé;**
  - **Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes durante a execução dos pontapés;**
  - **Só os jogadores habilitados e os árbitros poderão permanecer no terreno de jogo durante a execução dos pontapés;**
  - **Todos os jogadores, exceto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no círculo central durante a execução dos pontapés;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- 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 interceção desta com a linha da área de grande penalidade;
- Salvo disposições contrárias, são as "Leis do Jogo" e as decisões do "International Football Association Board" que devem ser aplicadas na execução dos pontapés.

<u>Notas:</u>

1) Se uma equipa termina o jogo com mais jogadores que a adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à outra, sendo que o capitão da equipa que tem mais jogadores terá de comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído;
2) Qualquer jogador excluído por esse procedimento não poderá participar nos pontapés da marca de grande penalidade;
3) Antes do início da execução dos pontapés de grande penalidade, o árbitro deverá certificar-se que no círculo central se encontra o mesmo número de jogadores de ambas as equipas para executarem os pontapés.

- Entretanto, em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" são regulamentadas outras normas e instruções relativas aos procedimentos a cumprir na marcação de pontapés da marca de grande penalidade para se encontrar um vencedor de um jogo ou de uma eliminatória, que têm de ser entendidas como complementares aos preceitos e regras transcritas nos parágrafos anteriores sobre esta mesma matéria. E assim:
  - Os pontapés de grande penalidade não fazem parte do encontro;
  - É possível mudar de área de grande penalidade onde se executam os pontapés da marca de grande penalidade, apenas no caso da baliza ou da superfície de jogo ficarem inutilizáveis;
  - Depois de todos os jogadores habilitados terem executado o seu respetivo pontapé da marca de grande penalidade, não é necessário seguir a mesma ordem da primeira série de pontapés;
  - Cada equipa é responsável por selecionar os jogadores que irão executar os pontapés da marca de grande penalidade de entre os presentes no terreno de jogo no final da partida, assim como a ordem pela qual esses jogadores os vão executar;

AMARELO, VERMELHO E OURO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Com exceção do guarda-redes, nenhum jogador lesionado poderá ser substituído durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade;**
- **Se o guarda-redes for expulso durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade, deve ser substituído por um dos jogadores que tenha participado no jogo até ao fim;**
- **Um jogador (de campo), um jogador suplente ou um jogador substituído poderá ser advertido ou expulso durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade;**
- **O árbitro não poderá interromper a marcação dos pontapés de grande penalidade se uma equipa tiver menos de 7 jogadores durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade;**
- **Se um jogador se lesionar ou for expulso durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade, momento a partir do qual a sua equipa ficará em inferioridade numérica, o árbitro não poderá reduzir o número de jogadores da outra equipa habilitados para executarem esses pontapés. É preciso ter em atenção que um número igual de jogadores em cada equipa só é obrigatório no início da execução dos pontapés da marca de grande penalidade.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**NOTAS FINAIS:**

1) **Uma grande penalidade corretamente assinalada pelo árbitro terá de ser sempre considerada como uma decisão importante, na medida em que valoriza não só o futebol, atendendo à natureza técnica e por vezes disciplinar, mas também contribui ou pode contribuir para a garantia de imparcialidade que se pretende em todos os momentos do jogo;**
2) **Uma decisão considerada importante corretamente tomada é sempre eficiente, reveladora de certeza e sinónimo de um bom julgamento, pois permite alcançar a consistência necessária num desempenho de alto nível;**
3) **Mesmo que uma grande penalidade bem assinalada (tenha sido ou não de análise difícil ou crucial) não seja transformada em golo (por demérito do executante ou mérito do guarda-redes), isso não significa que essa decisão deixe de representar uma mais-valia para a imagem do jogo e para que a denominada verdade desportiva seja assegurada;**
4) **Se uma qualquer grande penalidade não vier a ser assinalada pelo árbitro, estaremos em presença de um grave atropelo às "Leis do Jogo", com tudo o que de negativo poderá advir daí para o desempenho do árbitro e para a valorização do futebol. Uma decisão errada representará, seguramente, um**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS D

**fator bastante penalizante para a nota do árbitro que lhe será atribuída pelo observador;**

5) **Pode considerar-se o pontapé de grande penalidade como a punição máxima sob o aspeto técnico, não sendo necessário que a bola (se em jogo) esteja dentro de qualquer área de grande penalidade para que haja lugar à marcação desse castigo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL

*A bola sai pelos lados*
*Por quaisquer motivos vários.*
*E será metida em jôgo*
*P'los nossos adversários.*

*O homem que atira a bola*
*Com as mãos, é evidente,*
*Deve ter os pés de fora*
*Do risco que tem na frente.*

*Tem de estar quase em sentido,*
*Pois de gatas, de joelhos.*
*Diz a lei em seus conselhos,*
*Nunca será permitido.*

*P'ra os tansos de profissão*
*Traz a lei muito explicado*
*Que a palavra "lateral"*
*Quer dizer: que fica ao lado.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Esta Lei começa por referir que o lançamento lateral é uma forma de recomeçar o jogo. Desse lançamento não pode ser marcado golo diretamente na baliza adversária nem na própria baliza do jogador executante.**

- **A bola é considerada em jogo logo que, depois de lançada regularmente, tenha atingido a linha lateral, isto é, haja penetrado no terreno de jogo.**

- **Qualquer jogador de campo pode efetuar um lançamento lateral, incluindo o guarda-redes.**

- **O lançamento lateral é concedido à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar antes de ela ter ultrapassado completamente uma das linhas laterais, quer seja rente ao solo ou pelo ar.**

- **Se dois jogadores adversários jogarem simultaneamente a bola e esta sair pela linha lateral, o lançamento lateral a que houver lugar será efetuado por um jogador adversário daquele que tenha jogado ou tocado na bola em último lugar. Em caso de dúvida por parte da equipa de arbitragem (árbitro / árbitro-assistente), esse lançamento será realizado por um jogador da equipa que defende.**

- **Em termos de procedimento aplicável, no momento do lançamento lateral o executante deve:**
  - **Fazer frente ao terreno de jogo, total ou parcialmente, não sendo obrigatório ter os pés perpendiculares à linha lateral;**
  - **Ter, pelo menos, parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a essa linha, podendo arrastá-los. Se tiver os pés assentes mesmo sobre a linha lateral, pode levantar os calcanhares, desde que as biqueiras do calçado continuem "pisando" as linhas laterais ou o terreno da parte de fora destas;**
  - **Segurar a bola com as duas mãos;**
  - **Lançar/arremessar a bola em qualquer direção para dentro do terreno de jogo, por detrás da nuca e por cima da cabeça, não devendo simplesmente deixá-la cair;**
  - **Lançar/arremessar a bola em qualquer direção para dentro do terreno de jogo, no local onde ela tiver saído do terreno de jogo.**

    **<u>Nota:</u>**
    **Em consequência, não é permitido que um jogador execute um lançamento lateral de joelhos, sentado, em corrida ou aos saltos.**

- **Após um lançamento lateral, o próprio jogador executante pode entrar logo em campo e tomar parte ativa no jogo, mas não pode jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada ou jogada por outro jogador (colega ou adversário).**

- **Todos os adversários do executante têm de estar a, pelo menos, 2 mts de distância do local onde é efetuado o lançamento lateral. Logo, o árbitro deve impedir que um adversário se coloque à frente do jogador que o vai executar, podendo inclusivamente tomar as medidas disciplinares que julgar convenientes. Assim sendo, se o árbitro vir que um jogador adversário do lançador se encontra a menos de 2 mts, deve chamá-lo à atenção para que ele se afaste e respeite aquela distância regulamentar. Se ele não cumprir a determinação imposta pelo árbitro, será advertido. O jogo será sempre recomeçado com o lançamento lateral que entretanto foi suspenso para proceder à sanção disciplinar.**

  **<u>Notas:</u>**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

1) **Antes da obrigatoriedade desta determinação da distância mínima de 2 mts, verificava-se uma tendência crescente para um adversário se colocar imediatamente à frente do jogador executante do lançamento lateral, muitas vezes com os pés quase em cima da linha lateral;**
2) **Sendo certo que esse posicionamento do adversário do jogador executante não constituía nem constitui uma violação dos pressupostos definidos nesta Lei, também não há dúvida de que a execução dos lançamentos laterais era sobremaneira dificultada. Para além disso, existia a possibilidade real de se verificarem situações de confronto físico e/ou verbal entre os jogadores intervenientes;**
3) **A determinação da Lei quanto à já mencionada distância de 2 mts permite a existência da necessária harmonização com as outras Leis no que respeita ao cumprimento de certas distâncias no começo ou recomeço do jogo. Com esta norma obrigatória só num lançamento de bola ao solo não existe uma distância mínima a cumprir.**

- **Não existe uma distância máxima a respeitar em relação à linha lateral onde o lançamento lateral pode ser efetuado. Como já ficou referido em parágrafo anterior, o lançamento lateral será executado no local onde a bola tiver saído do terreno de jogo.**

- **Todo o clausulado desta Lei é bem explícito no que concerne às possíveis infrações e eventuais sanções que podem decorrer de um lançamento lateral, aplicadas evidentemente aos jogadores que prevaricarem. Em consequência, há que ter presente tudo o que possa acontecer no momento deste tipo de reposição da bola em jogo. E assim:**
  1) **Num lançamento lateral executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):**
     - **Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**
  2) **Num lançamento lateral executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida (se fora da área de grande penalidade do executante), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
- **Será assinalado um pontapé de grande penalidade contra a equipa do executante, se a falta/infração tiver ocorrido dentro da sua área de grande penalidade.**

3) **Num lançamento lateral efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):**
   - **Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**
4) **Num lançamento lateral efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):**
   - **Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
   - **Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

- **Num lançamento lateral, se o jogador executante atirar a bola para o seu guarda-redes que, ao tocar-lhe, não consegue evitar que ela entre na baliza, o árbitro, em obediência e aplicação estrita da "Lei da Vantagem", deverá validar o golo assim obtido. Trata-se da única decisão possível e que tem pleno enquadramento nas "Leis do Jogo".**

AMARELO, VERMELHO E GOLO. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se o executante do lançamento lateral for importunado ou obstruído por um jogador da equipa adversária, este será sancionado com uma advertência por comportamento antidesportivo.**

- **Com o mesmo espírito, se um jogador adversário distrair ou impedir de forma incorreta o executante de um lançamento lateral, terá de ser advertido por comportamento antidesportivo.**

- **Por qualquer outra infração a esta Lei, o lançamento lateral será repetido por um jogador da equipa adversária.**

- **Se aquando da execução correta de um lançamento lateral, o jogador atirar a bola intencionalmente contra um adversário, sem que incorra em negligência, imprudência ou com força excessiva, para poder voltar a jogá-la de seguida, o árbitro não deve atuar na componente técnica ou disciplinar, permitindo que o jogo prossiga.**

- **Um jogador executa um lançamento lateral sem cometer qualquer infração a esta Lei mas, de forma deliberada (com força excessiva), atira a bola contra uma parte qualquer do corpo de um adversário. O árbitro deve interromper o jogo de imediato, expulsar o infrator por conduta violenta, punindo a sua equipa com um pontapé-livre direto ou um pontapé de grande penalidade, beneficiando a equipa adversária do jogador infrator a executar no local onde tiver acontecido a falta/infração, isto é, no local onde o adversário for atingido pela bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

- **Se o lançamento lateral referido no parágrafo anterior não tiver sido executado de forma correta, além da sanção disciplinar (expulsão) a que haverá sempre lugar para o infrator, o árbitro ordenará a repetição daquele lançamento lateral por um jogador da equipa adversária.**

- **O árbitro nunca poderá aplicar a "Lei da Vantagem" se, na sequência de um lançamento lateral realizado de forma incorreta, a bola for enviada ou arremessada diretamente para um adversário. Esse lançamento lateral deve ser repetido por um jogador da equipa adversária no local por onde a bola tiver saído do terreno de jogo.**

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Já ficou explicitado no início desta Lei que não pode resultar golo na baliza adversária diretamente de um lançamento lateral. Se isso acontecer, o jogo recomeçará com um pontapé de baliza a efetuar pela equipa em cuja baliza haja entrado a bola.**

- **Se, nas mesmas circunstâncias, a bola entrar na própria baliza do executante desse lançamento lateral, também não é considerado o golo, recomeçando o desafio com um pontapé de canto a ser marcado pela equipa adversária.**

- **Se mesmo no seguimento de um lançamento lateral executado corretamente a bola não entrar em jogo, por exemplo, tocando no solo antes de entrar no terreno de jogo ou mantendo-se ou deslizando na parte exterior da linha lateral, isto é, ficando fora dos limites do terreno, será repetido por um qualquer jogador da mesma equipa e no mesmo local onde o executante tinha lançado a bola.**

- **Se o referido lançamento lateral, nas condições descritas no parágrafo anterior, não tiver sido efetuado corretamente, terá de ser feito um outro lançamento por um jogador da equipa adversária, no local por onde a bola haja saído do terreno de jogo.**

- **Num lançamento lateral não há fora-de-jogo, pois essa é uma das exceções previstas na Lei 11 (Fora-de-Jogo).**

  **<u>Nota:</u>**
  **A equipa executante do lançamento lateral tem assim a vantagem de poder jogar a bola para um espaço do terreno o mais próximo possível da baliza adversária. Se esta exceção não existisse, os colegas do jogador executante do lançamento lateral não poderiam colocar-se no meio-campo adversário ou, se esse mesmo lançamento lateral fosse já efetuado no meio-campo da equipa adversária, não lhes seria permitido posicionarem-se no terreno de jogo para além do enfiamento/direção do seu companheiro executante do lançamento lateral (linha da bola).**

- **Segundo o que foi determinado em tempos pelo "International Football Association Board", um lançamento lateral só é efetuado de forma correta desde que tenha lugar no sítio por onde a bola saiu do terreno de jogo ao**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

atravessar a linha lateral e cumprindo o executante o conjunto de procedimentos apresentados já nesta Lei. Nessa conformidade, se esse lançamento lateral for, por exemplo, realizado em qualquer posição que não corresponda a esse local, deve entender-se como realizado de forma incorreta e, como tal, esse lançamento terá de ser repetido por um jogador da equipa adversária no local devido (por onde a bola tiver saído do terreno de jogo). A este propósito, foi recomendado aos árbitros que poderiam indicar o local onde deve ser feito o lançamento lateral apenas e só quando o jogador que o vai efetuar lhes solicitarem essa informação.

- As Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento, Atualização e Avaliação de Árbitros, Árbitros-Assistentes e Observadores de Futebol-11 relativas à época 2009/2010, vieram recomendar muito mais cuidado e atenção por parte dos elementos da equipa de arbitragem (árbitro / árbitro-assistente) ao local de saída da bola no terreno de jogo, devendo os árbitros e árbitros-assistentes controlarem, com maior rigor, a execução dos lançamentos laterais, fazendo cumprir a Lei, para que todos os lançamentos se façam no local por onde a bola tiver saído do terreno de jogo, não permitindo, em circunstância alguma, os excessos que por vezes se verificam.

- Num lançamento lateral, o árbitro deve:
  - Controlar a posição do corpo do jogador executante;
  - Controlar as mãos do jogador executante;
  - Ver a forma como é executada essa reposição da bola em jogo.

- No que respeita ao árbitro-assistente, ele deve:
  - Controlar a posição dos pés do executante.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA

*P'la linha de cabeceira*
*Pelos pés do inimigo*
*Vai a bola despedida.*
*O juíz não faz asneira*
*Se aplica o processo antigo:*
*Um pontapé de saída.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

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

- **Um golo pode ser marcado diretamente da execução de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária, isto é, desde que a bola entre na baliza contrária do executante.**

- **Um pontapé de baliza será concedido à equipa adversária quando a bola, jogada ou 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 (A Marcação de Golos).**

- **Relativamente aos procedimentos aplicáveis, no momento do pontapé de baliza, é preciso ter em atenção que:**
  - **A bola é pontapeada de um ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora, atendendo a que o objetivo pretendido é que sejam eliminadas as práticas habituais de perda de tempo;**
  - **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 uma segunda vez sem que esta tenha tocado ou sido jogada por um outro jogador (colega ou adversário);**

- A bola está em jogo quando for chutada/pontapeada diretamente para fora da área de grande penalidade, na direção do terreno de jogo.

- Se a bola não for posta em jogo diretamente para fora da área de grande penalidade e para terreno de jogo, o pontapé de baliza será repetido.

- Também o clausulado desta Lei é explícito no que diz respeito às possíveis infrações e consequentes sanções que podem decorrer de um pontapé de baliza, aplicadas evidentemente aos jogadores que prevaricarem. Em consequência, há que ter presente tudo o que possa acontecer no momento desse tipo de reposição da bola em jogo. E assim:
  1) Num pontapé de baliza executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).
  2) Num pontapé de baliza executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida (se fora da área de grande penalidade do executante), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
     - Será assinalado um pontapé de grande penalidade contra a equipa do executante, se a falta/infração tiver ocorrido dentro da sua área de grande penalidade.
  3) Num pontapé de baliza efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

4) Num pontapé de baliza efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
   - Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
   - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de baliza será repetido por um qualquer jogador da equipa defensora.

- Em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" desta Lei, no Capítulo "Procedimento – Infrações", permite-se desenvolver mais em pormenor o disposto na alínea 3 do Capítulo "Procedimento", inserido nas "Leis do Jogo", sendo referido:
  1) Se um jogador efetuar um pontapé de baliza de forma correta e jogar deliberadamente a bola uma segunda vez depois dela ter saído da área de grande penalidade, mas antes que outro qualquer jogador lhe tenha tocado, a sua equipa deverá ser punida com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde tiver acontecido esse segundo toque, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
  2) Se o referido jogador tocar a bola uma segunda vez com a mão, ou mãos (fora da área de grande penalidade), a sua equipa será penalizada com a marcação de um pontapé-livre direto no local do contacto "mão-bola". Esse jogador poderá ser eventualmente sancionado com uma medida disciplinar, se houver motivos para tal.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se logo após a execução de um pontapé de baliza, mas antes de a bola ter saído completamente da área de grande penalidade, um adversário penetrar nessa área e sofrer uma falta/infração de um defensor, este deverá ser advertido ou expulso, conforme a gravidade da falta/infração que houver cometido, sendo o jogo recomeçado com um novo pontapé de baliza.**

- **Se num pontapé de baliza, a bola tocar no árbitro no interior da área de grande penalidade e sair da referida área, o jogo continuará normalmente, visto que, mesmo tendo tocado no árbitro, a bola entra corretamente em jogo. Sobre o terreno de jogo não há que ter em conta quaisquer contactos entre a bola e o árbitro.**

- **Se depois de ter sido executado um pontapé de baliza, a bola rebentar ou perder a sua forma esférica, depois de ter saído da área de grande penalidade, o árbitro interromperá o jogo, providenciará para que haja uma nova bola em condições regulamentares e recomeçá-lo-á com um lançamento de bola ao solo no local onde aquela tiver ficado defeituosa, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**

- **O guarda-redes não pode receber a bola com as mãos diretamente da execução de um pontapé de baliza para depois a repor em jogo (com as mãos ou os pés).**

- **Um jogador que receba a bola diretamente de um pontapé de baliza, mesmo que não tenha entre si e a linha de baliza adversária qualquer jogador oponente no momento dessa execução, nunca está em posição irregular de fora-de-jogo. Esta é outra das exceções previstas na Lei 11 (Fora-de-Jogo).**

**Nota:**

**A equipa executante do pontapé de baliza tem assim a vantagem de poder jogar a bola para um espaço do terreno o mais longe possível da sua baliza, permitindo-se aos avançados poderem recebê-la muito perto da baliza adversária. Se esta exceção não existisse, os jogadores da equipa adversária do executante do pontapé de baliza poder-se-iam colocar sobre a linha do meio-campo e dessa maneira obrigariam os jogadores que beneficiavam do referido pontapé a receber a bola dentro do seu próprio meio-campo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Se depois de ter sido executado corretamente um pontapé de baliza, a bola regressar à área de grande penalidade por força do vento e entrar diretamente na baliza do executante, não pode ser considerado válido o golo, sendo o desafio recomeçado com um pontapé de canto contra a equipa do executante.**

- **Se na marcação de um pontapé-livre indireto favorável à equipa atacante, marcado fora ou dentro da área de grande penalidade, o executante introduzir a bola diretamente na baliza adversária, além de não poder ser considerado o golo, o jogo será recomeçado por um pontapé de baliza favorável à equipa contrária do executante.**

- **Tal e qual já foi também referido nas Leis 12 (Faltas e Incorreções) e 14 (O Pontapé de Grande Penalidade), apresentam-se de seguida duas questões práticas muito similares, mas que decorrem de situações de jogo acontecidas numa partida de futebol, e especificamente relacionadas com a marcação de pontapés de baliza.**

**SITUAÇÃO I**

- **PERGUNTA:**
  - **Um jogador defensor executa um pontapé de baliza e a bola após entrar em jogo volta para trás, vindo um adversário em sua perseguição. Esse defensor corre, e toca novamente a bola com os pés, mas não evita que o avançado fique na sua posse, vindo a obter golo facilmente. O que deve fazer o árbitro?**

- **RESPOSTA:**
  - **O árbitro não valida o golo, recomeçando o jogo com um pontapé-livre indireto no local onde o jogador defensor jogou segunda vez a bola, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**
  - **Não existe nenhum recomeço do jogo em que o executante cometa uma falta/infração de segundo toque na bola e o árbitro aplique a "Lei da Vantagem";**
  - **E também se sabe que a aplicação da "Lei da Vantagem" não pode pôr em causa as determinações das "Leis do Jogo";**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A alínea 3 do Capítulo "Procedimento" desta Lei, refere textualmente "O executante não pode voltar a jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador";**
- **A norma de obrigatoriedade descrita na alínea anterior é complementada em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", permitindo aclarar e pôr em prática a decisão transcrita no que respeita às infrações expressas no Capítulo "Procedimento". Aí, é referido que "Se um jogador efetua um pontapé de baliza corretamente e joga deliberadamente a bola uma segunda vez depois de ela ter saído da área de grande penalidade, mas antes que outro qualquer jogador lhe tenha tocado, a sua equipa deve ser punida com um pontapé-livre indireto no local onde ocorreu o segundo toque", respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
- **A resposta dada suporta a necessária interpretação técnica, estando devidamente alicerçada no que dispõem as "Leis do Jogo".**

**SITUAÇÃO II**

- **PERGUNTA:**
  - **O guarda-redes executou um pontapé de baliza, a bola entrou em jogo, mas pela força do vento ela veio na direção da sua baliza. Aí, ele voltou a tocá-la uma segunda vez (com as mãos) dentro da sua área de grande penalidade, mas mesmo assim a bola entrou na sua baliza. Perante esta situação, como deve agir o árbitro?**

- **RESPOSTA:**
  - **Interromper o jogo, recomeçando-o com um pontapé-livre indireto no local onde o guarda-redes tiver cometido a falta/infração ao jogar a bola uma segunda vez (com as mãos), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**

- **FUNDAMENTAÇÃO:**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Não existe nenhum recomeço do jogo em que o executante cometa uma falta/infração de "segundo toque" na bola e o árbitro aplique a "Lei da Vantagem";**
- **E também se sabe que a aplicação da "Lei da Vantagem" não pode pôr em causa as determinações das "Leis do Jogo";**
- **A alínea 3 do Capítulo "Procedimento" desta Lei, refere textualmente "O executante não pode voltar a jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador";**
- **A norma de obrigatoriedade descrita na alínea anterior é complementada em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros", permitindo aclarar e pôr em prática a decisão transcrita no que respeita às infrações expressas no Capítulo "Procedimento". Aí, é referido que "Se um jogador efetua um pontapé de baliza corretamente e joga deliberadamente a bola uma segunda vez depois dela ter saído da área de grande penalidade, mas antes que outro qualquer jogador lhe tenha tocado, a sua equipa deve ser punida com um pontapé-livre indireto no local onde ocorreu o segundo toque", respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);**
- **A resposta dada suporta a necessária interpretação técnica, estando devidamente alicerçada no que dispõem as "Leis do Jogo".**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

*Jogador que comes tanto,*
*Fixa esta ideia discreta:*
*Que no "pontapé de canto"*
*Pode a bola entrar directa.*

*Mas se nós é que shootámos,*
*Se ela sai p'la cabeceira,*
*Não tem nada que saber.*
*O nosso clube enrascámos,*
*Pois shoots dessa maneira*
*Dão "corner", não há que ver.*

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo. Um golo pode ser marcado diretamente da execução de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.**

- **Um pontapé de 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 tenha sido marcado um golo em conformidade com a Lei 10 (A Marcação de Golos).**

- **Em termos de procedimento aplicável, na execução de um pontapé de canto:**
  - **A bola é colocada dentro do arco/quarto de círculo de canto (área de canto) mais próximo do local em que a bola tiver atravessado/ultrapassado totalmente a linha de baliza;**
  - **A bandeira de canto não pode ser removida, seja em que circunstância for;**
  - **Os jogadores da equipa adversária do executante devem colocar-se pelo menos a 9,15 mts do quarto de círculo até que a bola esteja em jogo;**
  - **A bola é pontapeada/chutada por um jogador da equipa atacante;**

- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada/chutada e se mova, não sendo necessário que saia do arco/quarto de círculo de canto (área de canto) para que esteja em jogo;
- O executante não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador.

- Tal e qual ficou descrito em pormenor nas Leis 15 (O Lançamento Lateral) e 16 (O Pontapé de Baliza), igualmente o clausulado desta Lei é explícito no que diz respeito às possíveis infrações e consequentes sanções que podem decorrer de um pontapé de canto, aplicadas evidentemente aos jogadores que prevaricarem. Em consequência, há que ter presente tudo o que possa acontecer no momento desse tipo de reposição da bola em jogo. E assim:
  1) Num pontapé de canto executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).
  2) Num pontapé de canto executado por um qualquer jogador sem ser o guarda-redes se a bola entrar em jogo e o executante lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver sido cometida (se fora da área de grande penalidade do executante), respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
     - Será assinalado um pontapé de grande penalidade contra a equipa do executante, se a falta/infração tiver ocorrido dentro da sua área de grande penalidade.
  3) Num pontapé de canto efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) uma segunda vez (sem ser com as mãos) antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
     - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta/infração tiver

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

sido cometida, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

4) Num pontapé de canto efetuado pelo guarda-redes, se a bola entrar em jogo e o executante (guarda-redes) lhe tocar (na bola) deliberadamente com as mãos antes que ela tenha tocado ou sido jogada por outro jogador (colega ou adversário):
   - Será concedido um pontapé-livre direto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres);
   - Será concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária quando a falta/infração tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes (executante), o qual deve ser marcado no local em que a falta/infração tiver ocorrido, respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).

- Por qualquer outra infração a esta Lei, o pontapé de canto será repetido por um qualquer jogador da mesma equipa (atacante).

- Em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" desta Lei, no Capítulo "Procedimento – Infrações", permite-se desenvolver mais em pormenor o disposto nas 6 alíneas do Capítulo "Procedimento", inserido nas "Leis do Jogo", sendo referido:
  1) Os árbitros devem ter sempre presente que os jogadores defensores (adversários do executante do pontapé de canto) terão de se colocar, no mínimo a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto (área de canto) enquanto a bola não entrar em jogo. De acordo com o que já ficou explicado na Lei 1 (O Terreno de Jogo), alguns campos de futebol apresentam marcas facultativas fora do terreno de jogo, perpendiculares às linhas de baliza e laterais, para materializar a distância a observar pelos adversários aquando da execução dos pontapés de canto. Nas situações apresentadas, os árbitros deverão ter por missão, antes da marcação do pontapé de canto, chamar a atenção de qualquer jogador que não se encontre posicionado àquela distância

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

regulamentar de 9,15 mts, advertindo consequentemente o jogador ou jogadores que não se afastem para a distância correta definida na Lei;

2) Se um jogador proceder à marcação de um pontapé de canto de forma correta e jogar deliberadamente a bola uma segunda vez, mas antes que outro qualquer jogador lhe tenha tocado, a sua equipa deverá ser punida com um pontapé-livre indireto, a executar no local onde tiver acontecido esse segundo toque, **respeitando-se os preceitos definidos no Capítulo "Local dos Pontapés-Livres" da Lei 13 (Pontapés-Livres).**

<u>Notas:</u>

A. As marcas facultativas descritas na alínea 1) anterior encontram-se a 9,15 mts do ponto de interseção do quarto de círculo de canto (área de canto) com a linha de baliza e a 10,15 mts da bandeira de canto. Deve ter-se em atenção que essas marcas facultativas não devem "tocar" as linhas de baliza ou laterais;

B. Sendo opcionais e não fazendo parte das marcações obrigatórias de um terreno de jogo, entende-se bem, havendo as competentes determinações nesse sentido, que as referidas marcas (caso existam) não devam estar "pegadas" às linhas laterais ou de baliza.

- Se aquando da execução correta de um pontapé de canto, o jogador pontapear/chutar a bola intencionalmente contra um adversário, sem que incorra em negligência, imprudência ou com força excessiva, para poder voltar a jogá-la de seguida, o árbitro não deve atuar na componente técnica ou disciplinar, permitindo que o jogo prossiga.

- Um jogador que remova a bandeira de canto aquando da execução de um pontapé de canto será advertido de imediato por comportamento antidesportivo.

- O arco/quarto de círculo de canto (área de canto) tem o raio de 1 mt, contado a partir do ponto de interseção que une as linhas laterais e de baliza. Também nesse ponto é colocada a bandeira de canto.

- Diretamente da marcação de um pontapé de canto não pode ser assinalado fora-de-jogo. A exemplo do descrito nas Leis 15 (O Lançamento Lateral) e 16 (O Pontapé de Baliza), é mais uma exceção igualmente prevista na Lei 11 (Fora-de-

AMARELO, VERMELHO E OURO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Jogo). Todavia logo que um colega do executante jogue a bola e a partir daí se desenvolva uma outra jogada, o árbitro já poderá sancionar a infração se essa posição irregular de fora-de-jogo se verificar.**

**<u>Nota:</u>**
**Sabendo-se que o jogador executante de um pontapé de canto pode colocar a bola em qualquer ponto do arco/quarto de círculo de canto (área de canto), se esta exceção não existisse, face ao aglomerado de jogadores de ambas as equipas em movimento junto da baliza (num espaço de terreno que é muito reduzido), tornar-se-ia bastante complicado para a equipa de arbitragem (árbitro e árbitro-assistente atuante desse lado) verificar e analisar se haveria qualquer infração à Lei 11 (Fora-de-Jogo) cometida por um jogador atacante no preciso momento em que o pontapé de canto é executado.**

- **Se depois de ter sido executado corretamente um pontapé de canto a bola rebentar ou perder a sua forma esférica, o árbitro interromperá o jogo de imediato, providenciará para que haja uma nova bola em condições regulamentares e recomeçá-lo-á com um lançamento de bola ao solo no local onde aquela tiver ficado defeituosa, de acordo com o disposto no Subcapítulo "Procedimento" do Capítulo "Definição de Bola do Solo" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**

- **Na execução de um pontapé de canto, a bola poderá ser colocada em cima da linha de baliza ou da linha lateral, porque as linhas fazem parte integrante das áreas que elas delimitam.**

- **Se, na execução de um pontapé-livre (direto ou indireto) fora da sua área de grande penalidade, de um lançamento lateral, de um pontapé de canto ou de um lançamento de bola ao solo, um jogador introduzir a bola diretamente na sua baliza, o encontro será recomeçado com a marcação de um pontapé de canto contra a equipa do executante.**

- **O esquema seguinte encontra-se apresentado em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" desta Lei 17 (O Pontapé de Canto), ilustrando algumas posições corretas e incorretas da bola aquando da preparação prévia para a execução de um pontapé de canto.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICA

# A OBSERVAÇÃO DE UM JOGO DE FUTEBOL - CONCEITOS

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Em complemento de todas as explicações mencionadas nas páginas anteriores, julgámos importante apresentar alguns conceitos estruturantes sobre a observação de jogos de futebol efetuada pelos Observadores, no sentido de se obterem Relatórios de Observação que contenham textos e redações pedagógicas, didáticas, formativas mas, ao mesmo tempo, rigorosas.**

**Os técnicos que analisam e fiscalizam os Relatórios de Observação não devem fazer quaisquer juízos de valor quanto à forma como esses documentos são elaborados, mas compete-lhes que exijam a todos os Observadores que utilizem uma escrita adequada, gramaticalmente correta e ajustada para que não sobrevenham quaisquer dúvidas de interpretação.**

**No trabalho realizado pelos Observadores de Árbitros, seja qual for a sua categoria, existem vários conceitos importantes, designadamente:**

- **Avaliar é estudar o desempenho e atribuir um valor (pontuar);**
- **A avaliação do desempenho de um árbitro e árbitros-assistentes é também um julgamento com 5 objetivos fundamentais:**
    1) **Analisar todas as ações tomadas no jogo, numa perspetiva de desenvolvimento das suas carreiras;**
    2) **Fornecer ao Conselho de Arbitragem respetivo as informações técnicas para que esse órgão de gestão possa ter conhecimento dos desempenhos dos árbitros/árbitros-assistentes avaliados. Os Relatórios de Observação têm de ser redigidos de uma forma sólida e coerente;**
    3) **Dar conselhos e tecer comentários construtivos com a finalidade de melhorar as prestações técnicas dos árbitros/árbitros-assistentes;**
    4) **Transmitir aos avaliados as informações técnicas indispensáveis para o seu autodesenvolvimento ou a sua autoavaliação;**
    5) **Possibilitar a descoberta de talentos para a função.**

- **O objetivo da avaliação é não só classificar como contribuir para a melhoria técnica de quem é avaliado, sendo que uma boa observação permite desempenhos melhores e desempenhos de excelência;**
- **A avaliação/observação é a parte mais importante de todo o processo de classificação. Contribui em larga medida para a pontuação final de cada árbitro/árbitro-assistente;**
- **É fundamental consolidar rotinas de avaliação;**
- **O seu trabalho serve para transformar a arbitragem, até porque isso permite dar indicações sobre a forma como os árbitros e árbitros-assistentes podem melhorar os seus desempenhos;**
- **Cada jogo/avaliação serve para treinar a missão de observação;**
- **A avaliação de desempenho pode ser considerada como parte integrante e um aspeto importante do processo de formação do árbitro/árbitro-assistente e da gestão da sua carreira;**
- **Uma observação inadequada pode acarretar enormes prejuízos e danos na carreira de um árbitro/árbitro-assistente;**
- **As informações que são descritas nos Relatórios de Observação devem estar suportadas nos factos que os originaram, sem a formulação de quaisquer juízos de valor;**
- **Uniformizar os critérios de avaliação é um dos principais objetivos da função, numa tentativa permanente de tornar os Observadores mais competentes e justos.**

**Há ainda outros aspetos importantes e relevantes da avaliação efetuada pelos Observadores e que se poderão resumir basicamente no seguinte:**

- **As componentes descritivas num Relatório de Observação devem ser respeitantes ao desempenho técnico dos árbitros/árbitros-assistentes e não aos árbitros/árbitros-assistentes como pessoas;**
- **Não permitir que a sua personalidade influencie a avaliação dos árbitros/árbitros-assistentes;**
- **É possível que possam existir situações num jogo em que os Observadores não façam a análise de forma conveniente (devido a razões diversas), mas têm a obrigação de as descrever no Relatório de Observação de uma forma simultaneamente explicativa, concisa, objetiva e pragmática, para que se tenha um conhecimento concreto da forma como o Árbitro/Árbitro-Assistente as decidiu e do que realmente sucedeu no jogo por si presenciado;**
- **No Relatório de Observação nunca usar palavras depreciativas para se referir aos desempenhos dos avaliados. Ter também atenção com o uso de expressões**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

e descrições muito rebuscadas, com falta de clareza, imprecisas, desadequadas, despropositadas, obscuras, incompletas e deficientes dos factos observados que só originam confusão;

- Os descritivos nos Relatórios de Observação deverão ser feitos com naturalidade e clareza, explícitos, pragmáticos, concisos e objetivos, de forma a não haver interpretações dúbias. Há que recordar que quem escreve o que observa também o faz para quem não esteve lá;
- Nunca confiar na memória. Registar criteriosamente no campo/local de observação todos os factos e/ou ocorrências que forem presenciando e por ordem cronológica;
- À partida, para os Observadores, todos os árbitros são iguais, pelo que nessa sua função específica, ele terá de se abstrair de todas as circunstâncias que rodeiam cada árbitro/árbitro-assistente. Seja qual for o árbitro/árbitro-assistente ou a sua categoria, os Observadores têm de se preparar para verificar decisões acertadas e/ou para contabilizar possíveis erros ou lapsos;
- A importância do jogo e a categoria das equipas podem provocar nos Observadores, de forma inconsciente, estímulos especiais na forma como o abordam. Qualquer Observador deve ter sempre presente que todos os jogos terão de merecer a mesma dedicação e empenho. A sua função é de enorme responsabilidade;
- Geralmente, os Observadores também foram árbitros ou árbitros-assistentes. E exatamente por isso, nunca deverão, em circunstância alguma, cair na tentação de, nas funções técnico-avaliativas que desempenham, "rearbitrar" o jogo de acordo com as suas características e estilo pessoais. Os Observadores não poderão pensar que "eu não teria feito assim", mas sim em entender que as decisões tomadas pelas equipas de arbitragem numa perspetiva de "era assim que teria de ser", sem embargo das punições que terão de atribuir em função das suas próprias análises;
- Os Observadores deverão avaliar o desempenho do árbitro e dos árbitros-assistentes de uma forma objetiva, assertiva, formativa, pedagógica, neutral e independente. Dessa forma, devem ter apenas em consideração os factos como eles os viram, sem se deixarem influenciar por terceiros;
- Antes de elaborarem o Relatório de Observação, os Observadores deverão ter analisado todo o jogo e saber concretamente o que irão escrever em cada "item" de classificação, até porque existem sempre muitas interligações entre Capítulos;
- Os Observadores deverão ter em consideração a prestação de cada um dos elementos da equipa de arbitragem em todo o jogo, exatamente porque a

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

apreciação do desempenho vai muito para além do registo das falhas verificadas;

- Todos os agentes da arbitragem sabem que o Relatório de Observação é um documento deveras importante no processo avaliativo, uma vez que deve conter a descrição dos acontecimentos ocorridos no jogo (erros, anomalias, defeitos e boas decisões), bem como o momento em que os factos se verificaram e qual a sua influência para o bom desenvolvimento do jogo. Além disso, que consequências vieram a ter essas situações no resultado final. Esse documento avaliativo terá de demonstrar uma conformidade plena entre a análise e avaliação feitas e as notas que serão atribuídas no final a cada elemento da equipa de arbitragem, devendo ter o correto enquadramento na "Escala de Avaliação para Árbitros e Árbitros-Assistentes", espelhando assim uma apreciação competente dos seus desempenhos. Esse é o espírito que se encontra sempre presente nas "Diretivas para Observadores";
- Em consequência, qualquer Relatório de Observação onde devem ser compulsadas todas as informações avaliativas, tem sempre alguns objetivos primordiais, dos quais se destacam:
    - Obter a devida uniformidade na avaliação qualitativa dos árbitros/árbitros-assistentes, além de que se for elaborado com critério, terá de certeza um forte impacto na sua classificação final;
    - Atribuir a nota/pontuação classificativa a cada elemento da equipa de arbitragem, que deve estar enquadrada na "Escala de Avaliação para Árbitros e Árbitros-Assistentes" e que tem de refletir com a precisão possível o seu desempenho no jogo;
    - Identificar os momentos em que ocorram quaisquer acontecimentos que possam influenciar a atribuição da nota, sabendo os Observadores destrinçar com objetividade, os positivos e os negativos, para que essa pontuação final reflita a prestação concreta de cada elemento da equipa de arbitragem.
- Conhecer em pormenor todos os preceitos regulamentares das "Diretivas para Observadores" para que possam atribuir imediatamente uma nota justa e devidamente enquadrada nas normas em vigor;
- O sucesso da avaliação ocorre e desenvolve-se com a observação contínua, o que proporciona ao longo de uma época melhores análises dos árbitros e árbitros-assistentes.

Qualquer entidade federativa ou associativa que tenha por missão avaliar e classificar os Observadores deve ter presente e transmitir que tanto nas Ações de Avaliação e

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Formação (sessões práticas) como em toda a estruturação técnico/regulamentar vertida para as "FICHAS DE AVALIAÇÃO", o propósito de uma avaliação correta pode resumir-se ao seguinte:**

- **Desenvolver as competências técnicas de quem é observado;**
- **Possibilitar a quem é avaliado de rever a forma de arbitrar e de melhorar as suas atuações/prestações;**
- **Ter em atenção que uma observação negativa mas bem feita, significa uma preciosa ajuda ao avaliado, uma melhoria dos objetivos individuais e resultados bem diferentes no futuro. No Relatório de Observação, as considerações e observações feitas no Capítulo "Pontos a Melhorar" são conselhos;**
- **Acompanhar a carreira do árbitro/árbitro-assistente por parte do Conselho de Arbitragem, mas para tal é necessária uma interligação permanente entre a respetiva CAR (Comissão de Análise e Recurso) e os elementos daquele órgão encarregues da classificação dos árbitros e árbitros-assistentes;**
- **Otimizar o aproveitamento das capacidades dos avaliados (árbitros/árbitros-assistentes);**
- **Contribuir para a motivação e evolução na carreira;**
- **Fomentar a autoavaliação: o árbitro e os árbitros-assistentes devem rever-se no descritivo do Relatório de Observação;**
- **Auxiliar na identificação de todo o potencial de cada árbitro/árbitro-assistente;**
- **Distinguir os que não têm ainda todas as suas capacidades aproveitadas daqueles que já tenham atingido o patamar cimeiro das suas aptidões;**
- **Estabelecer indicadores (parâmetros de avaliação) que sejam:**
  - **Concretos (ponderados em termos dos descritivos empregues);**
  - **Mensuráveis (em respeito ao que dispõem as "Diretivas para Observadores";**
  - **Realistas (demonstrando ser o "espelho" do jogo).**

**Ora, o resultado de uma avaliação/observação permitirá ao respetivo Conselho de Arbitragem e ao avaliado (árbitro/árbitro-assistente) saber se o desempenho foi:**

- **Excelente (caráter excecional);**
- **Muito bom (Consistente);**
- **Bom (Adequado – Expetável);**
- **Satisfatório (Algumas áreas a melhorar);**
- **Insatisfatório (Com erros graves).**

**Mas tão importante quanto o que já deixámos expresso, os Observadores são técnicos que têm de saber avaliar e descrever:**

AMARELO/VERMELHO/GOLO/AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Os comportamentos, as atitudes, as decisões dos árbitros/árbitros-assistentes;**
- **O trabalho desenvolvido pela equipa de arbitragem, numa perspetiva de gestão do jogo;**
- **As competências (comportamentais e específicas) demonstradas pelos seus elementos.**

**O trabalho realizado pelos Observadores é, como já ficou apresentado em todos os parágrafos anteriores, muito importante, porque as suas avaliações têm sempre uma consequência significativa na classificação dos árbitros e árbitros-assistentes. E é por isso que tudo aquilo que escrevem nos seus Relatórios de Observação tem e deve ser permanentemente escrutinado por outros técnicos que, pertencendo à CAR, estão regulamentarmente investidos nessas funções.**

**A cada Conselho de Arbitragem competirá dar todas as condições logísticas/regulamentares/técnicas para que os elementos da CAR possam exercer esse trabalho, que também se destina a classificar ou a fazer uma avaliação contínua de todos os Observadores, seja qual for a sua categoria.**

**E por isso mesmo, aqui deixamos para estudo e debate um documento estruturante e bem conhecido dos Observadores: a "FICHA DE AVALIAÇÃO DO PREENCHIMENTO DE UM RELATÓRIO DE OBSERVAÇÃO", apresentando-se igualmente de uma forma resumida os motivos técnicos para que seja implementada com toda a urgência**

ANADELO, VERMELHO E CINZENTO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

## FICHA DE AVALIAÇÃO DO PREENCHIMENTO DE UM RELATÓRIO DE OBSERVAÇÃO

| MOTIVO DA PENALIZAÇÃO | CAPÍTULO(S) PENALIZADO (S) | PENALIZAÇÃO |
|---|---|---|
| 1 – Desconhecimento e desatualização das "Leis do Jogo" e Regulamentação | | 2,00 |
| 2 – Preenchimento incorreto do Relatório de Observação em termos dos descritivos empregues e/ou descrições pouco claras, despropositadas, incompletas, desadequadas ou confusas de factos ocorridos | | 0,25 |
| 3 – Omissão de factos importantes | | 1,50 |
| 4 – Deficiente ou incorreta atribuição de notas aos elementos da equipa de arbitragem | | 0,50 |
| 5 – Outras anomalias | | 0,25 |
| 6 – Decisões/Penalizações com base regulamentar | | A que for |
| | | |

| JUSTIFICAÇÃO (EM QUADRO): |
|---|
| |

**OBSERVAÇÕES:**

☐ **Relatório de Observação com um excelente descritivo em todos os Capítulos. Bem estruturado e redigido, de acordo com as "Diretivas para Observadores" e "Leis do Jogo". A realçar.**

☐ **Relatório de Observação com um bom descritivo em todos os Capítulos. Estruturação correta, de acordo com as "Diretivas para Observadores" e "Leis do Jogo", podendo ser melhorado. As anomalias registadas não são significativas.**

☐ **Relatório de Observação com lapsos e/ou anomalias, em termos das "Diretivas para Observadores" e "Leis do Jogo". Os descritivos apresentam-se desadequados e estão, nalguns casos, mal elaborados. Exige-se correção e melhoria no futuro.**

**MOTIVOS BREVES PARA A SUA IMPLEMENTAÇÃO:**

- **A estruturação deste modelo de "FICHA DE AVALIAÇÃO" permite uma avaliação criteriosa dos descritivos redigidos por cada Observador, ajustada à realidade e com todo o rigor técnico que se exige;**
- **A avaliação será sempre feita com base em alíneas específicas (motivos das penalizações), havendo a devida correspondência com os valores dessas penalizações;**
- **Introdução de um Capítulo final, designado por "OBSERVAÇÕES" que não será penalizável, com vários objetivos primordiais:**
  - **Motivar os Observadores para o trabalho que têm de realizar, dirigindo a sua atenção para essa tarefa tão específica;**
  - **Saber superar os seus desempenhos com competência, encontrando ao mesmo tempo prazer nesse seu trabalho;**
  - **Permitir uma melhoria assinalável no preenchimento dos Relatórios de Observação;**
  - **Inovar o paradigma avaliativo dos Observadores, criando-se expetativas realistas mas perfeitamente alcançáveis.**
- **Esta nova "FICHA DE AVALIAÇÃO" tem o propósito de espelhar corretamente aquilo que resultar do trabalho de observação realizado por cada Observador, com as penalizações ajustadas aos critérios avaliativos e ainda com a particularidade de transmitir a opinião da CAR sobre cada Relatório de Observação;**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - ESTRATÉGIAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A implementação deste novo modelo da "FICHA DE AVALIAÇÃO" destina-se aos Observadores dos Quadros Nacionais e Distritais/Regionais, sendo assim todos avaliados de uma forma igual na categoria respetiva. Assim, será posto em prática um trabalho continuado ao longo de cada época desportiva, permitindo-se ainda um histórico bem fundamentado sobre o desempenho de todos os Observadores Nacionais ou Distritais/Regionais;**
- **Possibilidade de todas as penalizações serem tratadas informaticamente, podendo esses dados ser apresentados ao respetivo Conselho de Arbitragem com a periodicidade estabelecida.**

**Redigir um Relatório de Observação é afinal "radiografar" um jogo que foi dirigido por uma equipa de arbitragem. E por isso aqui deixamos diversos conselhos e orientações, umas mais técnicas que outras, mas que poderão contribuir para que os Relatórios de Observação atinjam a qualidade desejada.**

- **Devem os Observadores debruçar-se sobre as "Leis do Jogo" com a necessária regularidade para que tenham presente todos os conhecimentos técnicos quando analisam não só os desempenhos das equipas de arbitragem nos jogos como também na altura em que elaboram os Relatórios de Observação;**
- **São vários os fatores com a correspondente frequência e intensidade, que contribuem para a real dificuldade da condução do jogo e para qualificar o Grau de Dificuldade de um jogo em "Normal", "Difícil" ou "Muito Difícil". Para além de outros, igualmente importantes e que devem ser tidos em consideração, um fator decisivo para qualificar esse Grau de Dificuldade, é a forma como as equipas jogaram durante todo o encontro. É pois missão dos Observadores que, "no terreno", observam o jogo e analisam o desempenho da equipa de arbitragem, ter em conta nas suas apreciações a intensidade como os jogadores/equipas se entregaram ao jogo, as vicissitudes do mesmo, as incidências ocorridas, as suas complexidades, o ambiente em que o desafio decorreu, as exigências colocadas aos elementos da equipa de arbitragem e a sua capacidade em lidar com situações decisivas, entre outros aspetos;**
- **O Grau de Dificuldade de um qualquer jogo não deve ser valorizado com uma qualificação mais elevada (de "Normal" para "Difícil" ou de "Difícil" para "Muito Difícil"), se o mesmo se tornar difícil ou muito difícil devido a decisões erradas ou condutas menos corretas dos elementos das equipas de arbitragem;**
- **Igualmente pode ser valorizado, atribuindo-se um Grau de Dificuldade mais elevado, quando o jogo se torna "Normal" por uma excelente prestação do árbitro e/ou árbitros-assistentes, assente em decisões oportunas e corretas,**

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

tomadas em momentos decisivos ou importantes do jogo e reveladoras de uma forte personalidade e de um controlo permanente do jogo;

- Para a "construção" da nota a atribuir a cada elemento da equipa de arbitragem, há diversos fatores que os Observadores devem considerar, como sejam:
  - Avaliações técnicas e disciplinares;
  - Autoridade demonstrada;
  - Segurança e firmeza nas decisões;
  - Bom/eficiente controlo emocional;
  - Calma e serenidade demonstrada na exibição dos cartões (amarelos e/ou vermelhos);
  - Condição física patenteada durante todo o jogo, sabendo dosear a velocidade em qualquer momento, mesmo naquelas situações em que é necessário acompanhar mais de perto determinados lances/jogadas);
  - Posicionamento e motivação no terreno, respeitando as normas e instruções vigentes;
  - Relacionamento fácil e cordial mantido com os intervenientes diretos no jogo.
- As "Diretivas para Observadores" são um instrumento de trabalho, um documento-base que regula a avaliação dos árbitros e árbitros-assistentes, e onde se encontra estipulado para esses agentes em competição um nível de exigência adequado, que ofereça uma qualidade apreciada e cuja atuação se tem de situar sempre num nível de "Bom Desempenho".

Há da parte dos autores uma vontade férrea de contribuir para a melhoria de uma parte tão sensível do setor da arbitragem: os Observadores.

E nessa perspetiva, transcrevemos seguidamente determinados requisitos, discutíveis como é óbvio, mas que poderão ser tidos em conta na escolha e seleção anual dos Observadores para o Grupo A (Observadores adstritos ao futebol profissional). Aqui deixamos esse trabalho para que se reflita com lucidez sobre a forma como se deverá fazer uma gestão equilibrada do grupo.

A ordem apresentada é perfeitamente aleatória, pelo que a sua numeração sequencial não se encontra alicerçada num qualquer grau de importância.

1) Descritivos (sem erros) dos Relatórios de Observação;
2) Clareza evidenciada nesses descritivos;
3) Fundamentação técnica e conhecimento das "Leis do Jogo";

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

4) **Riqueza didática;**
5) **Espírito analítico;**
6) **Penalizações atribuídas pela CAR nas "FICHAS DE AVALIAÇÃO";**
7) **Notas dos testes escritos e práticos;**
8) **Percurso na atividade como árbitro/árbitro-assistente/técnico;**
9) **Classificação nas 2/3 épocas anteriores;**
10) **Classificação no Curso de Formação Avançada de Observador Nacional;**
11) **Atividade como formador na sua Associação Distrital/Regional;**
12) **Eventual carreira internacional;**
13) **Conhecimento de línguas estrangeiras;**
14) **Relações interpessoais;**
15) **Compromissos com a estrutura;**
16) **Perspetivas de valorização futura.**

**Nota:**

**É evidente que alguns destes critérios poderão não ser aplicáveis para que o crivo da escolha não seja demasiado estreito. Mas sendo ideias ou sugestões, devidamente pensadas e estruturadas, há que saber retirar e implementar as que melhor se enquadrem nos objetivos que o Conselho de Arbitragem terá com certeza nesse domínio particular do seu trabalho.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# PERGUNTAS E RESPOSTAS - "LEIS DO JOGO"

**As perguntas e respostas apresentadas a seguir devem ser entendidas como complementares às explicações vertidas nas 17 "Leis do Jogo". E são importantes num livro como este porque permitem aferir os conhecimentos que cada um dos leitores terá sobre esta temática. Foi feita uma seleção exaustiva e uma revisão pormenorizada de todas as 274 questões que se encontram neste Capítulo.**

**Nessa análise houve a preocupação de só inserir perguntas que contemplassem situações de jogo com probabilidades de acontecer, recorrendo-se ainda a uma linguagem técnica simples e acessível, na mesma linha redatorial já utilizada em todas as páginas anteriores sobre as "Leis do Jogo".**

AMARELO, VERMELHO E COLO. AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**1:**

- **Por causa do sol que prejudicava o guarda-redes de uma das equipas, informação que foi transmitida ao árbitro pelo seu capitão de equipa, o árbitro decidiu alterar a área de grande penalidade onde se estavam a executar os pontapés de grande penalidade para se achar o vencedor de uma competição. Fez bem o árbitro, atendendo a que os motivos foram apresentados pelo capitão dessa equipa como de força maior?**

**☐ Sim, fez bem. O que interessa são as condições que devem ser propiciadas a todos os jogadores intervenientes.**
**☑ Procedeu erradamente. Nestes casos, só quando a baliza ou a superfície do terreno de jogo forem consideradas como não podendo ser utilizadas.**
**☐ Procedeu erradamente. Nestes casos, só quando a baliza for considerada como não podendo ser utilizada.**

**2:**

- **Um jogador na disputa da bola tem contacto físico com o adversário. A sua ação não tem em conta o perigo de lesão do adversário. Nestas condições que atitude deve tomar o árbitro?**

**☐ O árbitro deve interromper o jogo, punir a equipa do jogador infrator com um pontapé-livre direto ou grande penalidade. Considera-se uma disputa de bola feita de forma negligente.**
**☑ O árbitro interrompe o jogo, adverte o jogador infrator por imprudência. Conceder um pontapé-livre direto ou grande penalidade contra a equipa do jogador infrator.**

☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador infrator por força excessiva ou brutalidade contra o seu adversário na disputa da bola, punir a equipa do infrator com um pontapé-livre direto ou grande penalidade.

3:

- Dois jogadores da mesma equipa incorrem em conduta violenta em relação um ao outro, dentro do terreno de jogo, encontrando-se a bola na posse do adversário. Como deve proceder o árbitro?

☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores faltosos e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto contra a sua equipa no local da infração.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores faltosos e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local da infração.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores faltosos e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava.

4:

- Como deverá ser entendido um "tacle" que ponha em perigo a integridade física de um adversário?

☑ Deverá ser entendido e sancionado como falta grosseira.
☐ Deverá ser entendido e sancionado como conduta violenta.
☐ Deverá ser entendido como brutalidade, mesmo sem disputa da bola.

5:

- Em situações de confrontações em grupo de jogadores, qual deve ser a intervenção do árbitro-assistente que se encontra do lado contrário da ocorrência?

☑ Deve observar e tomar nota dos detalhes do incidente.
☐ Deve informar o árbitro da ocorrência.
☐ Deve penetrar no terreno para ajudar o árbitro.

6:

- No caso de ser necessária uma consulta direta, o árbitro-assistente pode penetrar 2 ou 3 mts no terreno de jogo para troca de impressões entre árbitro e árbitro-assistente. Qual a postura que devem tomar?

☐ O árbitro-assistente deve informar o árbitro de forma clara sobre a ocorrência e evitar que a sua conversa possa ser entendida.
☐ O árbitro-assistente deve informar o árbitro quem foi o prevaricador ou prevaricadores, sempre de forma discreta.
☑ Enquanto trocam impressões, devem ambos virar-se para dentro do terreno para evitar que a sua conversa possa ser entendida.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**7:**

- **Antes do início do jogo, o árbitro é informado pelo delegado do clube visitante que quer protestar o jogo, por motivo de um jogador da equipa adversária, estar ilegal. É isso que é transmitido ao árbitro. Como deverá ele atuar neste caso?**

**☐ O árbitro deve identificar o jogador, aceitar o protesto, dando conhecimento à entidade organizadora da prova.**
**☑ O árbitro não aceita o protesto, o qual deve ser feito diretamente à entidade organizadora da prova.**
**☐ O árbitro só deve aceitar o protesto no final do jogo.**

**8:**

- **Um conflito entre diversos jogadores das duas equipas foi sanado pela intervenção do árbitro. Qual deve ser em termos disciplinares a decisão a tomar pelo árbitro?**

**☑ Deve o árbitro advertir o jogador ou jogadores que iniciaram o conflito.**
**☐ Atendendo a que o árbitro sanou o conflito, não deve atuar em termos disciplinares.**
**☐ O árbitro deve dirigir-se ao árbitro-assistente para o consultar e advertir todos os jogadores que intervieram no conflito.**

**9:**

- **Em que circunstâncias a prática do "jogo perigoso", não implica uma sanção disciplinar?**

**☐ Quando um jogador, joga de maneira perigosa, embora superficialmente.**
**☐ Quando um jogador com a forma da sua ação, na proximidade de um adversário e na tentativa normal de conquistar a bola, tem um contacto físico com algum perigo.**
**☑ Sempre que o jogador que o pratica não coloque em perigo a integridade física dos outros jogadores intervenientes.**

**10:**

- **Vai ser executado um pontapé de canto. Onde é permitido os jogadores defensores se colocarem ou formarem barreira de acordo com a Lei 17 (O Pontapé de canto)?**

**☑ Todos os jogadores da equipa defensora devem colocar-se pelo menos a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto até que a bola entre em jogo.**
**☐ É de obrigatoriedade os jogadores da equipa defensora colocarem-se pelo menos a 9,15 mts da bola até que esta entre em jogo.**
**☐ Os jogadores da equipa defensora devem colocar-se de forma a não estorvar os movimentos dos jogadores atacantes.**

**11:**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **A Lei 11 (Fora-de-Jogo), no Capítulo, "Posição de fora-de-jogo", descreve: "Estar em posição de fora-de-jogo não constitui por si só uma infração. Um jogador não se encontra em posição de fora-de-jogo se":**

**☐ Interferir no jogo e estiver no seu meio campo, não tirando vantagem dessa posição.**
**☐ Receber a bola de um lançamento lateral, de um pontapé de baliza ou influenciando um adversário.**
**☑ Estiver no seu próprio meio-campo ou estiver em linha com o penúltimo adversário ou estiver em linha com os dois últimos adversários.**

**12:**

- **Em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" (Lei 12/Faltas e Incorreções), é recomendado aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de grande penalidade por ocasião dos pontapés de canto e dos pontapés-livres. Como deve agir o árbitro nessas situações?**

**☐ Chamar a atenção de qualquer jogador que agarra um adversário antes de a bola estar em jogo.**
**☐ Advertir o jogador se ele continuar a agarrar o adversário antes de a bola estar em jogo.**
**☑ As duas anteriores.**

**13:**

- **A Lei 1 (O Terreno de Jogo) faz referência num dos seus capítulos à segurança das balizas. Quais são então os aspetos importantes sobre a segurança das balizas que devem ser cumpridas?**

**☐ Devem ser constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidas na parte superior por uma barra transversal, que satisfaçam uma segurança eficaz.**
**☐ As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. Poderão ser utilizadas balizas móveis desde que não constituem nenhum perigo para os jogadores.**
**☑ As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. Poderão ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam esta exigência.**

**14:**

- **Se no início do jogo um suplente entrar no terreno de jogo em vez de um efetivo e o árbitro não for informado dessa mudança, poderá participar no jogo?**

**☑ O árbitro permitirá que o suplente designado continue em jogo. Não deve ser tomada nenhuma sanção disciplinar contra o suplente designado. O número de**

AMARELO VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**substituições permitidas pela equipa infratora não é reduzido. O árbitro relata a situação ocorrida às autoridades competentes através do Relatório do Jogo.**
**☐ O árbitro permite que o suplente designado continue em jogo. Na próxima interrupção adverte o jogador. O número de substituições permitidas pela equipa infratora não é reduzido. O árbitro relata o incidente às autoridades competentes.**
**☐ O árbitro permite que o suplente designado continue em jogo. Não deve ser tomada nenhuma sanção disciplinar contra o suplente designado. O número de substituições permitidas pela equipa infratora não é reduzido.**

**15:**

- **Qual o procedimento do árbitro em termos técnicos, se verificar a entrada em campo, com o jogo a decorrer, de um jogador que tinha sido expulso?**

**☐ O árbitro deve de imediato interromper o jogo e tomar as devidas providências para a sua saída.**
**☐ Se o elemento estranho não interferir no jogo, não deve interromper imediatamente o jogo, ou se houver lugar aplicação da "Lei da Vantagem".**
**☑ Se o elemento estranho não interferir no desenrolar do jogo, não deve interromper de imediato.**

**16:**

- **Na execução de um lançamento lateral, um jogador tenta dificultar a ação de um adversário, colocando-se em frente dele. Como deve proceder o árbitro?**

**☐ O árbitro deve de imediato advertir o jogador infrator e mandá-lo colocar-se pelo menos a 2 mts do local onde deve ser executado o lançamento lateral.**
**☐ O árbitro deve advertir o jogador infrator por comportamento antidesportivo e mandá-lo colocar-se pelo menos a 2 mts do local onde deve ser executado o lançamento lateral.**
**☑ O árbitro deve ter em conta que os adversários devem estar pelo menos a 2 mts do local em que vai ser efetuado o lançamento lateral. Nessas circunstâncias, deve chamar a atenção do jogador.**

**17:**

- **Em "Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros" (Lei 12/Faltas e Incorreções), são apontadas três formas de agarrar um adversário para o impedir de avançar ou fintar. Refira quais são:**

**☐ Agarrar com ajuda dos braços, tronco ou com as pernas.**
**☐ Agarrar com ajuda das mãos, pernas ou com as omoplatas.**
**☑ Agarrar com ajuda das mãos, dos braços, ou com o corpo.**

**18:**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Deve o árbitro autorizar que o guarda-redes troque de lugar com um seu colega de equipa durante a marcação de pontapés de grande penalidade para se achar um vencedor de um jogo?**

**☑ Sim, pode autorizar. Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com o guarda-redes durante a execução dos pontapés de grande penalidade.**
**☐ Não. Só será autorizado se o guarda-redes se lesionar durante a execução dos pontapés de grande penalidade.**
**☐ Sim, mas apenas por um suplente devidamente inscrito e desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas.**

**19:**

- **A Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores) define os princípios a que deve obedecer o uso das caneleiras. Quais são essas exigências?**

**☐ Devem estar cobertas pelas meias; devem ser de material adequado (caoutchouc, fibras adequadas ou matérias similares).**
**☑ Devem ser inteiramente cobertas pelas meias; devem ser feitas de borracha, plástico ou de um material adequado; devem oferecer um grau de proteção apropriado.**
**☐ Devem ser inteiramente cobertas pelas meias; devem ser de matéria adequada (caoutchouc, plástico ou matérias similares); não devem criar perigo para o adversário com a sua proteção.**

**20:**

- **Quais os pressupostos legais que terão de ser observados para permitir a colocação de bolas suplementares em redor do terreno de jogo?**

**☐ Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas. Numa interrupção é permitido aos "apanha-bolas", com autorização do árbitro, entregar as mesmas aos jogadores.**
**☐ Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que a sua utilização seja controlada pelo árbitro e satisfaçam as recomendações da entidade organizadora.**
**☑ Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 (A Bola) e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.**

**21:**

- **Um jogador defensor, com um adversário nas suas costas, faz um passe para o seu guarda-redes que defende com as mãos evitando assim a bola de entrar na sua baliza. O árbitro interrompe o jogo e adverte o guarda-redes e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto. Concorda com a decisão?**

**☐ Considera-se a decisão do árbitro correta, só disciplinarmente.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Considera-se que técnica e disciplinarmente as punições têm enquadramento nas "Leis do Jogo".
☑ Tecnicamente, a decisão tem enquadramento nas "Leis do Jogo". Disciplinarmente, a decisão está incorreta.

**22:**

- O guarda-redes demorou mais de seis segundos a soltar a bola das mãos. Por isso, o árbitro interrompeu o jogo e dirigiu-se ao guarda-redes, advertindo-o verbalmente, punindo ainda a sua equipa com um pontapé-livre indireto. Concorda com a decisão tomada?

☑ Nas "Leis do Jogo", não existe o enquadramento de advertência verbal. Tecnicamente, o árbitro tomou a decisão correta.
☐ Considera-se a decisão do árbitro incorreta. Nas "Leis do Jogo" não existe o enquadramento de advertência verbal.
☐ Deveria advertir o guarda-redes com o cartão amarelo e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto.

**23:**

- Com o jogo a decorrer, um jogador, informa o árbitro que tem necessidade de abandonar o terreno de jogo, para trocar de botas. O árbitro autoriza-o. Quando se deslocava para sair do terreno, surge um remate de um jogador adversário e a bola, bate naquele jogador e entra na baliza. O golo deve ser ou não validado?

☑ O árbitro deverá validar o golo, o jogador não jogou a bola de forma voluntária, não incorrendo por isso em qualquer comportamento antidesportivo.
☐ O árbitro não deverá validar o golo, houve interferência, mesmo que ligeira, do jogador referenciado que ia abandonar o terreno de jogo para trocar de botas.
☐ O árbitro não deverá validar o golo, houve interferência do jogador referenciado que ia abandonar o terreno de jogo para trocar de botas. Em virtude do seu comportamento antidesportivo devia ser advertido.

**24:**

- Ao executar-se um pontapé de grande penalidade, a bola é defendida pelo guarda-redes para canto, mas um colega do executante entrou na área de grande penalidade antes de a bola estar em jogo. Diga como se deverá proceder nestas circunstâncias.

☐ O árbitro deverá ordenar a marcação de um pontapé de canto.
☑ O árbitro deverá ordenar a marcação de um pontapé-livre indireto a favor da equipa que defende, no local onde ocorreu a infração.
☐ O árbitro deverá ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade.

**25:**

AMARELO, VERMELHO E OURO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Quando a bola se encaminhava para dentro de uma baliza, um jogador suplente na tentativa de evitar o golo na sua baliza penetra no terreno, mas não consegue evitar a entrada da bola nessa baliza. O suplente não teve contacto com a bola. Que deve fazer o árbitro?**

**☐ O árbitro deve advertir o jogador suplente, ordenar a sua saída do terreno de jogo, invalidar o golo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do jogador suplente em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza.**
**☐ O árbitro deve advertir o jogador suplente, ordenar a sua saída do terreno de jogo, invalidar o golo e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza.**
**☑ O árbitro deve advertir o jogador suplente, validar o golo e ordenar a sua saída do terreno de jogo.**

**26:**

- **Com o jogo a decorrer, um jogador descalçou uma bota e atirou-a contra um dos ocupantes do "Banco dos Técnicos/Suplentes" da equipa adversária. O árbitro interrompeu de imediato a partida. Que fazer de seguida?**

**☑ O árbitro deve expulsar esse jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa desse jogador no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve expulsar esse jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto contra a equipa desse jogador no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve expulsar esse jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa desse jogador no local onde teve início a ação desse jogador.**

**27:**

- **Como deverá proceder o árbitro se verificar que sem a sua autorização o guarda-redes, com o jogo a decorrer, trocou de lugar e de equipamento com outro seu colega?**

**☐ O árbitro deixa prosseguir o jogo.**
**☑ O árbitro deverá advertir os jogadores em questão logo que a bola deixe de estar em jogo.**
**☐ O árbitro interrompe o jogo, adverte os dois jogadores e ordena a marcação de um pontapé-livre indireto.**

**28:**

- **Com o jogo a decorrer, um jogador que se encontrava fora do terreno de jogo a receber tratamento, descalça uma bota e atira-a à bola que passava próximo da linha lateral, não lhe acertando. O árbitro interrompeu o jogo. Qual a decisão que deve tomar?**

CARTÃO AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Deve advertir o jogador e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
☑ Deve advertir o jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
☐ Deve advertir o jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

**29:**

- O árbitro deverá interromper o jogo quando um jogador ao chutar a bola, uma bota lhe sair do pé?

☑ O árbitro poderá deixar prosseguir o jogo, ou interrompê-lo se em seu entender essa situação de jogo prejudicar o desenrolar do mesmo.
☐ O árbitro deverá de imediato interromper o jogo, advertir esse jogador e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que o jogador chutou a bola.
☐ O árbitro deverá de imediato interromper o jogo, advertir esse jogador e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local em que o jogador chutou a bola.

**30:**

- Pode efetuar-se um lançamento de bola ao solo em cima da linha de baliza?

☐ Não. O lançamento de bola ao solo deverá ser efetuado em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza
☐ Sim, desde que seja efetuado fora da área de grande penalidade.
☑ Sim, desde que seja efetuado fora da área de baliza.

**31:**

- Como deve ser punido o jogador que joga a bola com o chamado "pontapé de bicicleta"?

☐ Deve ser punido com um pontapé-livre indireto por prática de jogo perigoso.
☑ O jogador que joga a bola com um pontapé de bicicleta não deve ser punido, a menos que tal ação possa constituir perigo para os outros jogadores.
☐ O jogador que joga a bola com um pontapé de bicicleta não deve ser punido.

**32:**

- Pontapé-livre. O executante joga a bola e atinge de forma agressiva o árbitro. Como se deve proceder?

☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola o atingiu.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local em que a bola atingiu o árbitro.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde teve início a ação.

AMARELO VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**33:**

- **Um jogador lesionou-se. Deixa o campo e o jogo continua. Alguns minutos depois, o árbitro assinala um pontapé de grande penalidade. Surpreso, o árbitro verifica que o jogador infrator é o que deixara o campo magoado. Como atuar?**

**☐ O árbitro deverá ordenar a marcação da grande penalidade.**
**☐ O árbitro deverá advertir esse jogador e ordenar a marcação de um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).**
**☑ O árbitro deverá advertir esse jogador por ter reentrado em campo sem sua autorização e ordenar a execução da grande penalidade.**

**34:**

- **Que deve fazer o árbitro quando uma das equipas se apresenta em campo atrasada quer para o início do jogo, quer para o recomeço após o intervalo?**

**☐ O árbitro deve relatar o facto no Relatório do Jogo.**
**☑ O árbitro deve indagar junto do capitão de equipa das razões que levaram os jogadores a entrar em campo atrasados, mencionando no Relatório do Jogo esse atraso, bem assim como os motivos justificativos.**
**☐ O árbitro deve relatar o facto no Relatório do Jogo, considerando advertidos todos os jogadores.**

**35:**

- **Um jogador atacante para não infringir a Lei 11 (Fora-de-Jogo) e antes de a bola ser jogada por um colega, entra na baliza adversária, aguardando quieto o desfecho da jogada. Como deve atuar o árbitro nas circunstâncias expostas?**

**☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir esse jogador e punir a equipa desse jogador com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir esse jogador e punir a equipa desse jogador com um pontapé-livre indireto no local em que o jogador se encontrava em posição de fora-de-jogo.**
**☑ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo se em seu entender a presença e a posição daquele jogador não afeta a ação dos adversários.**

**36:**

- **Em que momento pode um jogador inscrito na "Ficha Técnica" estando contudo atrasado, incorporar-se na sua equipa?**

**☑ Esse jogador pode incorporar-se na sua equipa até ao último momento do jogo, desde que seja devidamente identificado e autorizada pelo árbitro a sua entrada.**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Esse jogador pode incorporar-se na sua equipa até ao início do jogo, desde que devidamente identificado e autorizada pelo árbitro a sua entrada.
☐ Esse jogador pode incorporar-se na sua equipa até ao início do 2º Tempo do jogo, desde que devidamente identificado e autorizada pelo árbitro a sua entrada.

37:

- Dois jogadores da mesma equipa, e com a bola em jogo, agridem-se mutuamente. Como deve agir o árbitro?

☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local em que se agrediram mutuamente.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que se agrediram mutuamente.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava quando se agrediram mutuamente.

38:

- Um defensor protege o seu guarda-redes que se encontra com a bola agarrada, colocando-se entre este e o adversário que pretende carregar o guarda-redes. Como proceder?

☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo, pois não existe qualquer infração no lance.
☑ O árbitro deve interromper o jogo e punir a equipa do defensor com um pontapé-livre indireto por obstrução ilegal ao adversário.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o defensor pelo seu comportamento e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto por efetuar uma obstrução ilegal.

39:

- Uma equipa, aquando das substituições que efetuou no decurso de um jogo, não apresentou a placa com a indicação do número dos jogadores a substituir. Diga em que Capítulo do Relatório do Jogo deverá esse facto ser referido.

☑ Esse facto deve ser referido no Relatório do Jogo, no Capítulo "Organização".
☐ Esse facto deve ser referido no Relatório do Jogo, no Capítulo "Outras".
☐ Esse facto deve ser referido no Relatório do Jogo, no Capítulo "Instalações".

40:

- A linha divisória do terreno de jogo a que meio-campo pertence? Será uma linha neutra?

☐ A linha divisória do terreno de jogo pertence aos dois meios-campos. É uma linha neutra aos dois meios-campos.
☐ A linha divisória do terreno de jogo pertence aos dois meios-campos. É uma linha independente aos dois meios-campos.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ A linha divisória do terreno de jogo pertence aos dois meios-campos. É uma linha comum aos dois meios-campos.

**41:**

- Com o jogo a decorrer, um jogador defensor na posse da bola fora da sua área de grande penalidade, eleva a bola com o pé e de cabeça passa-a ao seu guarda-redes que a agarra com as mãos. Como deve decidir o árbitro nesta situação?

☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo, uma vez que o defensor passou a bola ao seu guarda-redes com a cabeça.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o defensor por tentar contornar a lei e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o defensor executou esse lance ilegal.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o defensor por tentar contornar a lei e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o guarda-redes agarrou a bola com as mãos.

**42:**

- Dois jogadores adversários encontram-se fora do terreno de jogo a receber tratamento com o jogo a decorrer no centro do terreno. Um deles agride o adversário com um soco respondendo esse de imediato à agressão do adversário. O que deve fazer o árbitro?

☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção contra a equipa do primeiro agressor.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar os dois jogadores e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção contra a equipa do primeiro agressor.

**43:**

- Um jogador defensor, com o jogo a decorrer, está dentro da sua área de grande penalidade a calçar uma bota. A bola segue para a sua baliza e quando esta vai a passar próximo de si, corre para a bola com a bota numa mão e pontapeia a bola com o pé calçado pela sua linha de baliza, evitando assim um golo certo na sua baliza. Como atuar?

☐ Como o jogador defensor pontapeou a bola com o pé calçado, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé de canto contra a equipa do jogador defensor.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O árbitro deve expulsar o jogador defensor por destruir uma clara oportunidade de golo da equipa adversária e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde pontapeou a bola (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).
☑ O árbitro deve advertir o jogador defensor por infração à Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores), e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção – local onde pontapeou a bola (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).

**44:**

- Quais são as reposições de bola em jogo de que se pode obter golo diretamente na baliza adversária?

☐ Pontapé-livre direto, pontapé de canto e pontapé de grande penalidade.
☑ Pontapé de baliza, pontapé de grande penalidade, pontapé-livre direto, pontapé de canto e pontapé de saída.
☐ Pontapé de saída, pontapé-livre direto, pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento de bola ao solo e pontapé de grande penalidade.

**45:**

- No pontapé de saída, qual deve ser a colocação dos árbitros-assistentes?

☐ Devem estar alinhados com o penúltimo defensor.
☐ Devem estar alinhados com o último defensor.
☑ Devem estar alinhados com o penúltimo defensor ou com os dois últimos defensores.

**46:**

- Se um jogador carregar legalmente pelas costas um adversário que lhe está a fazer obstrução legal, como deve a sua equipa ser punida?

☑ A equipa não deve ser punida.
☐ A equipa deve ser punida com um pontapé-livre direto no local da infração.
☐ A equipa do jogador que está a fazer obstrução deve ser punida com um pontapé-livre indireto.

**47:**

- Um jogador salta e joga a bola em "pontapé de bicicleta", quando tinha um colega de equipa junto de si, o qual foi atingido. O que deve fazer o árbitro?

☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo, pois jogar a bola com um "pontapé de bicicleta" é permitido pelas "Leis do Jogo".
☑ O árbitro deve assinalar um pontapé-livre indireto por prática de jogo perigoso ativo.
☐ Uma vez que o jogador atingido foi um colega de equipa, o árbitro deve deixar prosseguir o jogo.

**48:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Em que condições deve um jogador ser punido disciplinarmente quando agarra um adversário?**

**☐ Por agarrar um adversário, um jogador somente pode ser punido disciplinarmente se a bola estiver em jogo.**
**☑ Um jogador que agarra um adversário para o impedir de se apoderar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa, deve ser advertido. Se com essa atitude anula uma clara oportunidade de golo, deve ser expulso.**
**☐ Um jogador que agarra um adversário somente deve ser punido disciplinarmente se com essa atitude derrubar o adversário.**

**49:**

- **Das faltas graves previstas na Lei 12 (Faltas e Incorreções), indique aquelas cuja simples tentativa de serem praticadas pode dar motivo à punição do jogador prevaricador bem como à sua equipa.**

**☑ Tentar agredir um adversário; tentar passar uma rasteira a um adversário; tentar dar um pontapé a um adversário.**
**☐ Tentar agredir um adversário e tentar dar um pontapé a um adversário.**
**☐ Tentar agarrar um adversário; tentar agredir um adversário; tentar dar um pontapé a um adversário.**

**50:**

- **A bola entrou claramente na baliza, sem dúvidas para os jogadores. Terá no entanto existido uma infração atacante (não foi fora-de-jogo) que o árbitro não descortinou, mas que o árbitro-assistente terá visto. Como se deve posicionar no terreno o árbitro-assistente, e até quando?**

**☐ Sem utilizar a sua bandeirola, deverá ficar estático e de frente para o terreno de jogo, até que o árbitro tome uma decisão.**
**☐ Sem utilizar a bandeirola, deverá ficar estático e virado de frente para a linha de meio-campo, até que o árbitro tome uma decisão.**
**☑ Sem utilizar a bandeirola, deverá ficar estático e virado de frente para a bandeira de canto, até que o árbitro tome uma decisão.**

**51:**

- **Um espectador entrou dentro do terreno de jogo. O árbitro verificou a situação, mas não interrompeu o jogo. A decisão foi correta. Que motivo entendeu ter existido para não interromper o jogo?**

**☐ Embora agarrando um jogador, o espectador estava claramente identificado como um adepto de uma das equipas, a qual no momento sofria um ataque prometedor da equipa adversária, pelo que foi aplicada a "Lei da Vantagem".**
**☑ O espectador, claramente, não interferiu com o normal desenrolar do jogo.**
**☐ Nesta situação, o Árbitro tem por dever interromper o jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**52:**

- **As "Áreas Técnicas" têm dimensões uniformes ou a sua variação obedece a parâmetros perfeitamente definidos?**

**☑ Não têm dimensões uniformes. Conforme os campos de futebol e a extensão do "Banco dos Técnicos/Suplentes", são várias as dimensões.**
**☐ As "Áreas Técnicas" têm sempre as mesmas dimensões e estão definidas pelo "International Football Association Board".**
**☐ Se não houver "Áreas Técnicas" nos campos de futebol, o árbitro não realiza o jogo.**

**53:**

- **Justifique qual a razão de um jogador que se encontra em linha com o guarda-redes e um jogador adversários, não estar em posição de fora-de-jogo.**

**☐ Porque a Lei 11 (Fora-de-Jogo) assim o determina.**
**☐ Porque está em linha com os dois últimos adversários.**
**☑ Porque não se encontra mais perto da linha de baliza adversária do que os dois adversários.**

**54:**

- **Se um adversário se coloca junto de um jogador que vai efetuar um lançamento lateral para lhe dificultar essa reposição da bola em jogo, que deve fazer o árbitro?**

**☐ O árbitro deverá advertir esse jogador e ordenar-lhe que se coloque à distância regulamentar.**
**☑ O árbitro deverá chamar a atenção do jogador que se encontra a menos de 2 mts antes do lançamento lateral ser efetuado e adverti-lo se ele não se afastar para a distância regulamentar.**
**☐ O árbitro deverá ordenar a execução do lançamento lateral, pois o jogador não está a infringir as "Leis do Jogo".**

**55:**

- **Se um árbitro tiver de advertir um jogador é obrigado a interromper o jogo?**

**☐ Sim. O árbitro é sempre obrigado a interromper o jogo para advertir um jogador. Caso não o faça, já não poderá adverti-lo.**
**☐ Não. O árbitro pode advertir um jogador com a bola em jogo.**
**☑ Não. A advertência pode ser feita na primeira interrupção do jogo.**

**56:**

- **Numa jogada junto ao árbitro-assistente, um jogador arranca a bandeira de canto, sai do terreno de jogo e vai com ela agredir um espectador. Que deve fazer o árbitro?**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador por conduta violenta e, após a bandeira ser colocada no seu lugar, ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa junto a essa bandeira de canto.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador e, após a bandeira ser colocada no seu lugar, ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador e, após a bandeira ser colocada no seu lugar, ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo junto à referida bandeira de canto.

57:

- Um atacante impede claramente na frente do guarda-redes adversário que aquele solte a bola das mãos. Que deve fazer o árbitro?

☐ Somente se o atacante entrar em contacto com o guarda-redes é que deve ser assinalada a infração.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, e punir a equipa do atacante com um pontapé-livre indireto no local da infração.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o atacante e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local da infração.

58:

- Um jogador suplente pode substituir um efetivo para a marcação de uma grande penalidade em prorrogação do tempo regulamentar?

☐ Não. Essa grande penalidade somente pode ser executada por um dos jogadores que se encontrar em campo quando terminar o tempo regulamentar.
☑ Sim, se essa equipa ainda não esgotou o número de substituições permitidas pelo regulamento da prova.
☐ Sim. Qualquer jogador, efetivo ou suplente, pode executar essa grande penalidade, pois o tempo de jogo já terminou.

59:

- Quando a bola está prestes a sair pela linha lateral, um jogador suplente que se encontrava junto desta evita a saída da bola. Que fazer em termos da decisão do árbitro?

☑ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador suplente e ordenar o recomeço do jogo com a marcação de um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (local onde jogou a bola).
☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o defensor e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde houve a interferência do jogador suplente.
☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem".

AMARELO VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**60:**

- **Um jogador com o jogo a decorrer, colocado dentro do terreno de jogo, agride a pontapé um adversário que fora do terreno de jogo junto à linha lateral recebia tratamento. Qual a atitude do árbitro?**

**☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

**61:**

- **Um jogador foi expulso. Passados alguns minutos, com o jogo a decorrer, ainda equipado, entra dentro do terreno de jogo e agride um jogador adversário. Que deve fazer o árbitro?**

**☐ O árbitro interrompe o jogo, ordena a saída desse jogador que já tinha sido expulso, e ordena o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto contra a sua equipa no local da agressão. Relata os factos no Relatório do Jogo.**
**☑ O árbitro interrompe o jogo, ordena a saída desse jogador que já tinha sido expulso, e ordena o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. Relata os factos no Relatório do Jogo.**
**☐ O árbitro interrompe o jogo, ordena a saída desse jogador que já tinha sido expulso, e ordena o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local da agressão. Relata os factos no Relatório do Jogo.**

**62:**

- **Um jogador pede ao árbitro para sair do terreno de jogo a fim de trocar de calçado. Pode o árbitro permitir depois a sua reentrada com o jogo a decorrer?**

**☑ Não. O jogador só pode reentrar em campo com o jogo interrompido, após um elemento da equipa de arbitragem ter vistoriado o calçado e sempre com autorização do árbitro.**
**☐ Sim. O jogador pode reentrar em campo com o jogo a decorrer, desde que autorizado pelo árbitro e após um elemento da equipa de arbitragem ter vistoriado o calçado.**
**☐ O árbitro ou o árbitro-assistente ou o 4º árbitro podem permitir essa reentrada em campo após o calçado ter sido vistoriado por um deles, mesmo com o jogo a decorrer.**

**63:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS PROVAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Na marcação de um pontapé de canto, o jogador pontapeia a bola para um colega que a joga ainda antes de esta sair do arco/quarto de círculo de canto. Como deve atuar o árbitro?**

**☐ O árbitro deve mandar repetir a execução do pontapé de canto, pois a bola ao não sair do arco/quarto de círculo de canto não chegou a entrar regularmente em jogo.**
**☐ Após a execução de um pontapé de canto, a bola somente pode ser jogada por um segundo jogador quando esta sair do arco/quarto de círculo de canto.**
**☑ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo, pois a bola ao ser pontapeada e mover-se entrou regularmente em jogo.**

**64:**

- **Um jogador não pode ser assistido a uma lesão dentro do terreno de jogo. Quais são as exceções a esta regra?**

**☐ Um guarda-redes que se lesione; um guarda-redes e um jogador de campo que choquem; jogadores da mesma equipa que choquem necessitando de cuidados imediatos; uma lesão grave.**
**☐ Um guarda-redes e um jogador de campo que choquem necessitando de cuidados imediatos; um guarda-redes que se lesione; uma lesão grave; jogadores da mesma equipa que choquem.**
**☑ Uma lesão grave; um guarda-redes e um jogador de campo que choquem, necessitando de cuidados imediatos; jogadores da mesma equipa que choquem, necessitando de cuidados imediatos; um guarda-redes que se lesione.**

**65:**

- **Com o jogo a decorrer um suplente penetra no terreno de jogo e rasteira um adversário, anulando um ataque prometedor. Qual deverá ser a decisão do árbitro?**

**☐ O árbitro interrompe o jogo, adverte o suplente por entrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro, de seguida mostra de novo o cartão amarelo por ter anulado um ataque prometedor e finalmente o cartão vermelho por ter recebido uma 2ª advertência no jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto a executar no local da infração.**
**☐ O árbitro interrompe o jogo, adverte o suplente por entrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro, de seguida mostra de novo o cartão amarelo por ter anulado um ataque prometedor e finalmente o cartão vermelho por ter recebido uma 2ª advertência no jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local da infração.**
**☑ O árbitro interrompe o jogo, adverte o suplente por entrar no terreno de jogo sem autorização do árbitro, de seguida mostra de novo o cartão amarelo por ter anulado um ataque prometedor e finalmente o cartão vermelho por ter recebido uma 2ª advertência no jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**66:**

- **Uma equipa obtém um golo e o jogador que o marcou arranca a bandeira de canto para festejar o golo. Como deve o árbitro proceder?**

**☐ Advertir esse jogador por comportamento antidesportivo por arrancar a bandeira de canto. E ainda por festejar de forma exagerada o golo recebe uma 2ª advertência, seguido do respetivo cartão vermelho. O jogo só recomeça com a bandeira reposta no seu local.**
**☑ Advertir esse jogador por comportamento antidesportivo ao arrancar a bandeira de canto para festejar um golo que a sua equipa acaba de marcar. O jogo só recomeça com a bandeira reposta no seu local.**
**☐ Advertir esse jogador por comportamento antidesportivo ao arrancar a bandeira de canto para festejar um golo que a sua equipa acaba de marcar.**

**67:**

- **Um árbitro pode exibir 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.**
**☐ Pode fazê-lo até que ele próprio abandone o terreno de jogo e no percurso para os balneários.**
**☐ Pode fazê-lo desde que se encontre dentro terreno de jogo, mas só no intervalo.**

**68:**

- **Um guarda-redes após uma defesa tem a bola na sua posse. Apercebendo-se entretanto do adiantamento do guarda-redes adversário, decide soltá-la das mãos e faz golo. É considerado válido o golo assim obtido?**

**☐ O golo não é válido. Nenhum golo pode ser marcado com a mão na baliza adversária.**
**☐ O golo só seria validado se o guarda-redes o fizesse com o pé.**
**☑ O golo é válido.**

**69:**

- **Com o jogo a decorrer um jogador efetivo que se encontra fora do terreno de jogo atira uma bota contra um adversário efetivo que se encontra dentro da sua área de grande penalidade. Como deve proceder o árbitro?**

**☐ O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por comportamento violento e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local do contacto.**
**☑ O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por comportamento violento e punir a sua equipa com um pontapé de grande penalidade.**
**☐ O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por comportamento violento. Porque o jogador infrator se encontrava fora do terreno de jogo, este recomeçará com um lançamento de bola ao solo no local do contacto.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**70:**

- **Como deve proceder o árbitro se na execução de um pontapé de baliza a bola entrar na própria baliza do executante?**

**☐ Se a bola não sair da área de grande penalidade após ter sido marcado o pontapé de baliza, este deve ser repetido porque a bola não entrou em jogo. Caso a bola entre em jogo e pela força do vento volte para trás, entrando na baliza sem ter sido tocada por outro jogador, deverá ser repetido o pontapé de baliza.**
**☐ Se a bola não sair da área de grande penalidade após ter sido marcado o pontapé de baliza, este deve ser repetido porque a bola não entrou em jogo. Caso a bola entre em jogo e pela força do vento volte para trás, porque ressaltou no árbitro e entrou na baliza mesmo sem ter sido tocada por outro jogador, deverá ser assinalado golo a favor da equipa adversária.**
**☑ Se a bola não sair da área de grande penalidade após ter sido marcado o pontapé de baliza, este deve ser repetido porque a bola não entrou em jogo. Caso a bola entre em jogo e pela força do vento volte para trás, porque ressaltou no árbitro e entrou na baliza sem ter sido tocada por outro jogador, deverá ser assinalado um pontapé de canto a favor da equipa adversária.**

**71:**

- **Na execução de um pontapé de baliza, a bola bate no árbitro que ocasionalmente ainda se encontrava na área de grande penalidade e sai pela linha lateral. Como deverá agir o árbitro?**

**☐ Deve ser repetido o pontapé de baliza. Apesar do árbitro ser um elemento neutro a bola ainda não tinha saído da área de grande penalidade, não se encontrando por isso em jogo.**
**☑ Deve ser executado um lançamento lateral pela equipa adversária. O árbitro é um elemento neutro.**
**☐ Porque o árbitro é um elemento neutro e a bola ainda não tinha saído da área de grande penalidade, o árbitro deverá executar um lançamento de bola ao solo no local onde ele teve contacto com a bola.**

**72:**

- **Um jogador suplente, com o jogo a decorrer, entra no terreno de jogo e agarra de imediato um adversário que com a bola nos pés se ia a isolar na direção da baliza do infrator. Qual deve ser a decisão do árbitro?**

**☑ O árbitro interrompe o jogo, expulsa o suplente e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do suplente, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro interrompe o jogo, expulsa o suplente e inicia o jogo com um pontapé-livre direto contra a equipa do suplente, no local onde esta se encontrava no momento da interrupção.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O árbitro interrompe o jogo, expulsa o suplente e inicia o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do suplente, no local da infração.

73:

- Um defensor tentou evitar um golo na sua baliza utilizando o braço de forma deliberada, mas não o conseguiu. Qual a decisão correta a tomar pelo árbitro?

☐ Validar o golo não agindo disciplinarmente tendo em conta que foi obtido golo e a sua ação não resultou em qualquer prejuízo para a equipa adversária.
☑ Validar o golo e advertir o jogador que tentou evitar o golo da equipa adversária com o braço.
☐ Invalidar o golo, expulsar o jogador que tentou impedir a bola de entrar na baliza e assinalar pontapé de grande penalidade contra a sua equipa.

74:

- Após uma equipa ter marcado um golo e a bola já estar no centro do terreno para o reinício do jogo, o árbitro foi alertado pelo árbitro-assistente 1 que antes de a bola ter entrado na baliza um jogador suplente da equipa que marcou o golo entrou no terreno de jogo pontapeando de forma imprudente um adversário. Qual a decisão a tomar de imediato pelo árbitro?

☐ O árbitro valida o golo, pois o jogo já estava prestes a reiniciar-se. Adverte o suplente por entrada no terreno sem a sua autorização, recebendo esse jogador uma 2ª advertência pela sua ação imprudente, seguido do cartão vermelho, narrando depois os factos no Relatório do Jogo.
☑ O árbitro invalida o golo, pois o jogo ainda não se tinha reiniciado. Adverte o suplente por entrada no terreno sem a sua autorização. Esse jogador recebe depois uma 2ª advertência pela sua ação imprudente, seguido do cartão vermelho, narrando depois os factos no Relatório do Jogo.
☐ O árbitro invalida o golo, pois o jogo ainda não se tinha reiniciado. Adverte o suplente por entrada indevida no terreno de jogo sem a sua autorização, fazendo-o sair depois.

75:

- Com o jogo a decorrer um jogador atirou um objeto à bola, atingindo-a. O árbitro interrompeu o jogo, advertiu o infrator e recomeçou o jogo com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se jogava. Concorda com a decisão tomada pelo árbitro?

☐ Sim, se esse objeto foi atirado por um jogador que se encontrava a receber assistência fora do terreno de jogo.
☐ Não, o árbitro deveria deixar prosseguir o jogo e na 1ª interrupção advertir o infrator.
☑ Sim, o árbitro agiu corretamente se esse objeto foi arremessado por um jogador suplente que fazia o seu aquecimento junto à linha lateral.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**76:**

- **Na marcação de uma grande penalidade em tempo normal de jogo, com todos os jogadores devidamente colocados, o árbitro dá sinal para a execução do pontapé. Os jogadores nºs 6 e 4 da equipa beneficiada com o pontapé entram na área de grande penalidade em simultâneo: o nº 6 pelo lado esquerdo e o nº 4, pelo lado direito. Um colega do executante antecipa-se e executa ele o pontapé de grande penalidade, que o guarda-redes defende com uma palmada na bola para canto. Como deve atuar o árbitro ao observar este cenário?**

☐ **O árbitro deve advertir o jogador colega do executante e mandar repetir a grande penalidade.**
☐ **O árbitro deve recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto no local onde o colega do executante pontapeou a bola e advertir o jogador infrator.**
☑ **O jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre indireto no local onde a bola foi pontapeada pelo colega do executante e exibir o cartão amarelo ao jogador que indevidamente executou a grande penalidade.**

**77:**

- **O treinador da equipa visitada, descontente com a atitude dos seus jogadores, entra dentro do terreno de jogo e pontapeia a bola com violência contra o "Banco dos Técnicos/Suplentes" da equipa adversária. Qual deve ser a atitude do árbitro ao observar este incidente?**

☑ **O árbitro deve interromper o jogo de imediato, o treinador deve ser considerado expulso, por comportamento irresponsável e deve abandonar a sua "Área Técnica". O recomeço do jogo deve ser feito com o lançamento de uma bola ao solo no local onde o treinador pontapeou a bola.**
☐ **O treinador deve ser considerado expulso do "Banco dos Técnicos/Suplentes" e deve abandonar as instalações desportivas do clube. Além disso, o jogo deve ser reatado com o lançamento de uma bola ao solo a executar no local onde a bola se jogava no momento da interrupção.**
☐ **O árbitro deve ordenar a saída do treinador do "Banco dos Técnicos/Suplentes" por comportamento antidesportivo. Além disso, o jogo deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local onde esta foi pontapeada pelo treinador.**

**78:**

- **No último momento de jogo, o guarda-redes comete uma falta passível de grande penalidade, lesiona-se e fica impossibilitado de continuar. O treinador de imediato solicita ao árbitro autorização para o substituir pelo guarda-redes suplente. O árbitro não permitiu. Terá agido bem?**

☐ **Sim, se essa equipa já tinha efetuado as três substituições.**
☑ **Sim, agiu corretamente se essa equipa já tinha esgotado as substituições regulamentares.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Sim, o árbitro agiu bem, pois a grande penalidade não foi executada em tempo normal de jogo, motivo impeditivo para a substituição de jogadores.

79:

- Grande penalidade em prorrogação de tempo. O executante aplica um forte remate na bola. Depois de bater na trave, toca no corpo do guarda-redes que se tinha adiantado, vai na direção do executante, toca-lhe nas pernas e entra na baliza. Qual deve ser a decisão do árbitro?

☑ Validar o golo, pois ele foi obtido com o efeito do pontapé.
☐ Validar o golo. A grande penalidade foi assinalada em tempo normal de jogo.
☐ Invalidar o golo, se a grande penalidade foi assinalada em tempo normal de jogo e executada em tempo concedido para esse efeito.

80:

- O guarda-redes com o jogo a decorrer e sem autorização do árbitro troca de lugar e de equipamento com um seu colega de campo. Como deve o árbitro atuar se der por essa infração quando o ex-guarda-redes agarrar a bola com as mãos dentro da área de grande penalidade?

☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo. Na primeira interrupção adverte os dois jogadores por comportamento antidesportivo.
☑ Na situação descrita, o árbitro deve interromper o jogo, exibir o cartão amarelo aos dois jogadores e recomeçar o jogo com uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir os dois jogadores e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo.

81:

- O jogo está a decorrer e a bola joga-se em frente ao "Banco dos Técnicos/Suplentes" da equipa visitada. Um jogador suplente atira propositadamente uma outra bola para dentro do terreno de jogo, obrigando o árbitro a interromper a partida. Quais as decisões que o árbitro deverá tomar?

☐ O árbitro deve advertir o jogador suplente e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo a executar no local onde esta se jogava no momento da interrupção.
☑ O árbitro deve advertir o jogador suplente e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do suplente no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).
☐ O jogador suplente deve ser considerado advertido. O recomeço do jogo será efetuado através de um pontapé-live indireto a executar no local onde a bola se jogava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).

ANAFE O VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**82:**

- **Um jogador efetua um lançamento lateral, lançando a bola diretamente para o seu guarda-redes, que se encontrava dentro da sua área de grande penalidade e ao tentar evitar o golo toca-lhe com as mãos. Apesar disso, a bola entra na baliza. Como deve o árbitro proceder?**

**☐ Anular o golo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto a executar no local onde o guarda-redes jogou a bola com as mãos (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**
**☑ O árbitro deve validar o golo em obediência à "Lei da Vantagem".**
**☐ Aplicar a "Lei da Vantagem" e validar o golo. Advertir o guarda-redes por ter infringido as "Leis do Jogo".**

**83:**

- **Com o jogo a decorrer um jogador usa de linguagem e gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros, contra um adversário. Que decisões podem ser tomadas pelo árbitro ao observar essa atitude do jogador?**

**☐ O árbitro pode aplicar a "Lei da Vantagem", expulsar o jogador infrator, recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto ou um lançamento de bola ao solo no local da infração.**
**☐ O árbitro pode aplicar a "Lei da Vantagem", expulsar o jogador infrator, recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto, um lançamento de bola ao solo ou um pontapé de grande penalidade.**
**☑ O árbitro pode aplicar a "Lei da Vantagem", expulsar o jogador infrator, recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto ou um lançamento de bola ao solo a executar no local onde a bola se encontrava.**

**84:**

- **Dois jogadores da mesma equipa trocam de equipamento sem autorização do árbitro e nenhum deles é o guarda-redes. Como deve proceder o árbitro e que decisão terá de tomar?**

**☑ Se não houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem", o árbitro deve interromper o jogo, advertir os dois jogadores e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa dos referidos jogadores a executar no local onde a bola se jogava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**
**☐ Se não houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem", o árbitro deve interromper o jogo, advertir os dois jogadores e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto a executar no local da infração (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**
**☐ Se não houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem", o árbitro deve interromper o jogo, advertir os dois jogadores e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa dos jogadores infratores a executar no local da infração (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**85:**

- **Grande penalidade em tempo normal de jogo. Após o árbitro ter dado o sinal para a sua execução e antes de a bola ser pontapeada, um colega do guarda-redes entra na área de grande penalidade. Qual deve ser o procedimento do árbitro?**

**☑ Permite que o pontapé de grande penalidade seja executado. Se a bola entrar na baliza, valida o golo e recomeça o jogo de acordo com a Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**
**☐ Permite que o pontapé de grande penalidade seja executado. Se a bola não entrar na baliza, interrompe o jogo, adverte o infrator e recomeça-o com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local da infração.**
**☐ Permite que o pontapé de grande penalidade seja executado. Se a bola entrar na baliza, interrompe o jogo e manda repetir a grande penalidade.**

**86:**

- **Relativamente ao comportamento do árbitro-assistente que acompanha a marcação de uma grande penalidade, qual deve ser a atitude do mesmo?**

**☐ Verificar se o guarda-redes se move, assinalar se a bola entra na baliza e colocar-se de acordo com as recomendações em vigor.**
**☐ Verificar se a bola transpõe a linha de baliza, controlar e agir quando o guarda-redes se move para a frente.**
**☑ Colocar-se corretamente, agir e controlar quando o guarda-redes se mova para a frente, verificar se a bola transpõe a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra.**

**87:**

- **"O guarda-redes com as mãos repõe a bola em jogo". Indique uma situação de jogo em que este princípio esteja correto.**

**☐ Após uma defesa, o guarda-redes agarra a bola com as mãos e de imediato passa-a a um seu colega.**
**☐ O guarda-redes recebe a bola vinda de um lançamento lateral e rapidamente a repõe em jogo.**
**☑ O guarda-redes executa um lançamento lateral.**

**88:**

- **Com o jogo a decorrer, um jogador tinha a camisola rota. Aproximou-se entretanto do seu "Banco dos Técnicos/Suplentes" de onde lhe atiraram uma camisola nova, que de imediato vestiu. O árbitro-assistente que atuava desse lado observou toda a situação e não tomou qualquer atitude. Concorda com a atitude do árbitro-assistente?**

**☐ Sim, pois ele verificou que a camisola era igual à utilizada pelos colegas de equipa.**

AMARELO/VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Não, o árbitro-assistente deveria avisar o árbitro pela infração que foi cometida (trocar de equipamento sem conhecimento e autorização do árbitro).
☑ Sim, se a camisola tinha o mesmo número e era igual à utilizada pelos colegas de equipa.

89:

- Para efeito de exibição dos cartões, qual a diferença a observar quando ao intervalo os jogadores regressam à sua cabina e quando o árbitro apita para dar o jogo por terminado?

☐ Não existe qualquer diferença. Em ambos os casos, o árbitro deve exibir os cartões amarelo e/ou vermelho.
☐ Não existe nenhuma diferença. O árbitro pode exibir os cartões aos jogadores que tenham comportamentos inadequados.
☑ Não há qualquer diferença. Em ambas as situações, o árbitro pode exibir os cartões, desde que os jogadores se encontrem no terreno de jogo.

90:

- Com o jogo a decorrer, um jogador de campo, colocado dentro da sua área de grande penalidade, cospe sobre um adversário que se encontrava fora do campo, perto da baliza, mas não lhe acerta. O árbitro viu e interrompeu o jogo. Como deve ele agir técnica e disciplinarmente se esse jogador era um efetivo que na disputa da bola caiu por acidente para fora do terreno?

☐ Deve expulsar o jogador que cuspiu e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto contra a equipa do infrator no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).
☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu e reatar o jogo com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se jogava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).
☐ O jogo deve ser interrompido, o jogador infrator deve ser expulso. O desafio deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local onde esta se encontrava quando o jogo foi interrompido.

91:

- Quais das situações de jogo expostas são passiveis de punição técnica e disciplinar e não constam da Lei 12 (Faltas e Incorreções)?

☐ Um jogador pontapeia a bola descalço; um jogador atira um objeto à bola; um jogador atira uma bota contra o treinador que se encontrava no "Banco dos Técnicos/Suplentes".
☐ Levantar a bola com um pé e com um toque de cabeça passa-la ao seu guarda-redes, que a agarra com as mãos; estando a receber assistência fora do terreno de jogo, atira uma bota à bola; depois de ter sido avisado pelo árbitro, continua a jogar com uma joia.

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ Trocar de camisola com um colega de equipa sem dar conhecimento ao árbitro; executar um lançamento lateral de joelhos; numa grande penalidade antecipar-se ao executante e rematar a bola.

92:

- Na marcação de uma grande penalidade, após o apito do árbitro, um espectador atira um objeto à bola e fá-la deslocar-se escassos centímetros. Mesmo assim, o executante rematou e obteve golo. Que decisão deve ser tomada pelo árbitro?

☐ Validar o golo.
☐ Validar o golo, se considerar que esse facto não teve influência na ação do guarda-redes.
☑ Não considerar válido o golo e mandar repetir a grande penalidade.

93:

- Na marcação de uma grande penalidade, a marca encontrava-se completamente encharcada, o que provocou o deslizamento da bola uns 10 cms para a frente. O executante rematou a bola, obtendo golo. Que decisões devem ser tomadas pelo árbitro?

☐ Considerar o golo como válido, se nenhuma outra infração foi cometida.
☐ Validar o golo, em virtude de não ter existido qualquer interferência dos jogadores adversários.
☑ O golo não deve ser considerado como válido e a grande penalidade terá de ser repetida.

94:

- Um jogador efetua de forma correta um lançamento lateral, posicionando-se no terreno de acordo com o estipulado na Lei. Executa esse lançamento na direção da sua baliza. Um adversário corre para intervir na jogada, facto que provocou que o executante do lançamento lateral corresse e com as mãos desviasse a bola para canto. Como deve ser feito o recomeço do jogo?

☐ Com a repetição do lançamento lateral.
☐ Com a execução de um lançamento lateral para a equipa adversária.
☑ Com a marcação de um pontapé-livre direto no local em que a falta foi cometida ou com a marcação de uma grande penalidade se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante.

95:

- De acordo com a Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade), como deve ser executado um pontapé de grande penalidade?

☑ Pontapeando a bola para a frente com qualquer parte do pé.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Pontapeando a bola para um qualquer colega, que se encontre corretamente posicionado no terreno de jogo.
☐ Pontapear a bola para a frente, direta ou indiretamente para a baliza adversária.

96:

- Na marcação de um pontapé de baliza, o executante toca uma segunda vez a bola, facto que originou a interrupção do jogo por parte do árbitro. Em termos de recomeço do jogo, como deve atuar o árbitro?

☐ O jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre indireto no local onde ocorreu o 2° toque (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).
☐ O jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre direto ou um pontapé-livre indireto, no local onde o executante tocou a 2ª vez na bola.
☑ O jogo pode ser recomeçado com um pontapé-livre direto, com um pontapé-livre indireto, com um pontapé de grande penalidade ou com a repetição do pontapé de baliza.

97:

- Na execução dos pontapés da marca de grande penalidade para se achar um vencedor, o jogador da equipa "A" indicado para executar o 4° pontapé, é expulso pelo árbitro, atitude que provocou que essa equipa ficasse em inferioridade numérica. O que deve acontecer a seguir em termos da continuidade de execução desses pontapés?

☑ Deve continuar com o processo de desempate, sendo outro jogador a marcar o pontapé.
☐ O processo de desempate deve ser suspenso, relatando o árbitro todos os factos no Relatório do Jogo.
☐ O processo de desempate deve continuar depois de as equipas serem novamente igualadas no número de jogadores.

98:

- Aquando de um pontapé de grande penalidade, se um jogador de cada equipa violar a área de grande penalidade ou se aproximar da bola a menos de 9,15 mts, deve o árbitro deixar executar o pontapé de grande penalidade e aguardar pelo resultado do mesmo?

☑ O árbitro, independentemente do desfecho do pontapé de grande penalidade, deverá mandar repeti-lo.
☐ O árbitro deve deixar seguir o jogo.
☐ O árbitro deve aguardar o desfecho do pontapé e depois, se não for obtido golo, mandar repetir o pontapé.

99:

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Após realizar uma defesa, o guarda-redes com a bola nas mãos, estica a perna e dá um pontapé a um adversário que se encontrava caído dentro da baliza. Como deve atuar o árbitro?**

**☑ Interrompe o jogo, expulsa o guarda-redes por conduta violenta, providencia para que haja um novo guarda-redes e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto, contra a equipa do agressor em cima da linha da área de baliza, paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ Interrompe o jogo, expulsa o guarda-redes por conduta violenta e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto, contra a equipa do agressor, em cima da linha da área de baliza, paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ Interrompe o jogo, expulsa o guarda-redes por conduta violenta, providencia para que haja um novo guarda-redes e recomeça o jogo com um pontapé de grande penalidade.**

**100:**

- **Um guarda-redes atirou uma toalha à bola, impedindo que ela entrasse na baliza, evitando dessa forma um golo. Qual a sanção técnica e disciplinar a aplicar pelo árbitro?**

**☐ Expulsar o guarda-redes por anular uma clara oportunidade de golo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa.**
**☐ Advertir o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo.**
**☑ Advertir o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa.**

**101:**

- **Há um remate à baliza. No momento em que, com o guarda-redes batido, a bola está prestes a transpor a linha de baliza, o massagista da equipa defensora entra em campo para segurar a bola, mas ela escapa-se-lhe e ultrapassa a linha de baliza entre os postes e por debaixo da barra. Como deve proceder o árbitro?**

**☐ O árbitro não validará o golo e deverá recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde o massagista tocou na bola, fazendo depois com que ele abandone o terreno de jogo.**
**☐ O árbitro deve validar o golo e advertir o massagista, fazendo com que ele abandone o terreno de jogo.**
**☑ O árbitro não validará o golo, fará com que o massagista abandone o terreno de jogo e deve considerá-lo expulso devido ao seu comportamento irresponsável. Recomeçará o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde o massagista tocou na bola, salvo se estivesse na área de baliza, situação que obrigaria a que o**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**recomeço fosse efetuado em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza e no ponto mais próximo onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

**102:**

- **Uma das equipas está reduzida a sete jogadores. No momento em que a equipa que está completa vai marcar um livre perigoso, um dos jogadores da equipa desfalcada abandona o terreno propositadamente. Como deve agir o árbitro se aquele jogador sair quando o executante está a chutar a bola?**

**☐ Deverá interromper o jogo, de seguida advertir o jogador que abandonou o terreno de jogo deliberadamente e dar por terminado o jogo se ele não regressar ao terreno.**
**☐ O árbitro deverá deixar decorrer o jogo normalmente, porque a equipa ainda ficou com 6 jogadores.**
**☑ Deve aguardar o desfecho do pontapé, validar o golo se for caso disso, ou interromper no caso contrário. Deverá então advertir o jogador que abandonou o terreno de jogo deliberadamente e dar o jogo por terminado se ele não regressar ao terreno.**

**103:**

- **Um jogador apresta-se para executar um lançamento lateral e, de repente, deixa a bola para outro colega de equipa o executar. O árbitro, antes da execução, decide-se pela exibição do cartão amarelo ao 1º jogador. Em que base se fundamentou o árbitro para fazer a advertência?**

**☐ O árbitro advertiu o jogador por comportamento antidesportivo.**
**☑ O árbitro advertiu o jogador por retardar o começo do jogo.**
**☐ O árbitro errou, pois o jogador não infringiu as "Leis do Jogo".**

**104:**

- **Um atacante pontapeia a bola para a baliza deserta. Um defensor atira uma bota que não acerta na bola e esta acaba por sair ao lado da baliza. Como deve atuar o árbitro?**

**☐ Interrompe o jogo, adverte o defensor e recomeça o jogo com um pontapé de grande penalidade contra a sua equipa.**
**☐ Interrompe o jogo, expulsa o defensor e recomeça o jogo com um pontapé de grande penalidade contra a sua equipa.**
**☑ Interrompe o jogo, adverte o defensor e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local do comportamento antidesportivo.**

**105:**

- **Quando o árbitro decide aplicar a "Lei da Vantagem" tem sempre em consideração alguns aspetos bem importantes. Quais são esses aspetos?**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ A oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária, a gravidade da infração, o ambiente em que o jogo decorre, o local onde a falta foi cometida.
☐ O ambiente em que o jogo decorre, a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária, a gravidade da infração.
☐ A oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária, a gravidade da infração e o local onde a falta foi cometida.

**106:**

- Com o jogo a decorrer, um jogador que se encontra dentro do terreno de jogo junto à linha lateral, agride um adversário que acidentalmente se encontrava fora do campo para ser assistido, atirando-lhe uma bota à cara. Qual deve ser o procedimento do árbitro?

☑ Deve interromper o jogo, expulsar o infrator por conduta violenta e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.
☐ Deve interromper o jogo, expulsar o infrator e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde teve início a ação faltosa.
☐ Deve interromper o jogo, expulsar o infrator por agredir um adversário fora do terreno de jogo e recomeçar o encontro com um lançamento de bola ao solo a executar no local onde esta se encontrava quando interrompeu o jogo.

**107:**

- Quando a bola ia mesmo a entrar na baliza, o guarda-redes deu-lhe com uma caneleira que tinha na mão e afastou-a por cima da trave. O que decidir nesta situação?

☐ Interrompe o jogo, expulsa o guarda-redes e manda executar um pontapé-livre indireto em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza.
☐ Interrompe o jogo, adverte o guarda-redes e manda executar um pontapé de grande penalidade contra a sua equipa.
☑ Interrompe o jogo, adverte o guarda-redes e manda executar um pontapé-livre indireto em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza.

**108:**

- A Lei 1 (O Terreno de Jogo) refere, a certa altura, que "Poderá ser feita uma marcação fora do terreno de jogo…". Refira exatamente o local em que deve ser traçada e qual a sua utilidade.

☑ Essa marcação pode ser feita a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza e serve para assinalar a distância que deve ser observada na execução de um pontapé de canto por parte dos adversários do executante.

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Essa marcação pode ser feita a 9,15 mts da bandeira de canto e serve para assinalar a distância que deve ser observada na execução de um pontapé de canto por parte dos adversários do executante.
☐ Essa marcação pode ser feita a 11 mts do arco/quarto de círculo de canto e serve para assinalar a distância que deve ser observada na execução de um pontapé de canto por parte dos adversários do executante.

**109:**

- Um jogador atacante só tem o guarda-redes à sua frente quando um companheiro lhe envia a bola. Esse guarda-redes agarra o adversário e o árbitro assinala grande penalidade. Qual a razão por que não assinalou a primeira situação?

☐ Porque assim marcou a falta mais grave.
☐ São duas situações que ocorreram em simultâneo.
☑ Porque a bola foi enviada de um lançamento lateral.

**110:**

- Grande penalidade em prolongamento do tempo regulamentar. A bola ressalta da baliza para o terreno de jogo e um defensor ao tentar aliviá-la, introdu-la na sua própria baliza. Como proceder?

☑ O golo não deve ser validado, pois o jogo deve ser dado por terminado quando o pontapé de grande penalidade terminou o seu efeito, ao bater a bola na barra e ressaltar para terreno de jogo.
☐ Efetua um lançamento de bola ao solo e adverte o defesa.
☐ Manda repetir a execução do pontapé de grande penalidade.

**111:**

- Durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade, um dos dois guarda-redes lesiona-se e fica incapaz de continuar. Pode ser substituído por um dos suplentes?

☑ Sim, desde que a sua equipa não tenha esgotado ainda as substituições.
☐ Nunca o poderá fazer.
☐ No caso de lesão grave.

**112:**

- Junto à bandeira de canto, um jogador defensor parou a bola e tentou com o corpo impedir que o adversário lha pudesse tirar. Há falta? Justifique.

☑ Não há falta, pois a bola está jogável e o jogador defensor só protege a bola para não ser desarmado.
☐ Impedir é sempre punido com um pontapé-livre direto, logo há falta.
☐ É sempre falta e cartão amarelo, pois trata-se de um comportamento antidesportivo.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**113:**

- **É correta a seguinte afirmação: "Se um jogador efetivo atira um objeto à bola com o jogo a decorrer, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto"?**

**☑ Sim, se a bola se encontrar no terreno de jogo e desde que esse objeto a atinja.**
**☐ Não é correta. O jogo deve recomeçar sempre com um lançamento de bola ao solo.**
**☐ Não é correta. O jogo deve recomeçar sempre com um pontapé-livre indireto.**

**114:**

- **No caso de o jogo ser interrompido por um lançamento lateral, pontapé de baliza ou pontapé de canto, deve o árbitro compensar essas paragens no final do jogo?**

**☐ O árbitro deve adicionar 30 segundos por cada uma dessas paragens.**
**☑ Apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.**
**☐ Deve ser adicionado o tempo que o árbitro entenda necessário por cada vez que a bola saia do terreno de jogo.**

**115:**

- **Qual a distância entre a marca de grande penalidade e a linha da área de grande penalidade mais próxima?**

**☑ 5,50 mts.**
**☐ 11 mts.**
**☐ 9,15mts.**

**116:**

- **Durante o intervalo do jogo e perante a previsível falta de iluminação, as duas equipas acordaram em reduzir a 2ª parte para 40 minutos. Esse acordo…**

**☐ Será válido se for dado conhecimento ao árbitro.**
**☐ Será válido se houver conhecimento do árbitro e se estiver em conformidade com o regulamento da competição.**
**☑ Não será válido.**

**117:**

- **Onde deve colocar-se o árbitro-assistente quando o guarda-redes solta a bola das mãos para a pontapear para jogo?**

**☑ No enfiamento da linha da área de grande penalidade.**
**☐ Em linha com o guarda- redes.**
**☐ Em linha com o penúltimo defensor.**

**118:**

- **Em que Lei se especifica que um jogador não pode usar roupa manchada de sangue?**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Na Lei 3 (O Número de Jogadores).
☑ Na lei 5 (O Árbitro).
☐ Na lei 4 (O Equipamento dos Jogadores).

**119:**

- Em qual das seguintes situações não deve o árbitro aplicar a "Lei da Vantagem"?

☑ Numa situação de uso de força excessiva.
☐ Quando um jogador troca de posição com o guarda-redes.
☐ Numa qualquer situação de fora-de-jogo.

**120:**

- Como pode ser recomeçado o jogo, se este foi interrompido devido a um ato de conduta violenta?

☐ Pode recomeçar com um pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto ou grande penalidade.
☐ Pode recomeçar com um pontapé-livre direto ou grande penalidade.
☑ Pode recomeçar com um pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto, grande penalidade ou com lançamento de bola ao solo.

**121:**

- Um jogador que se recusa de forma propositada a retirar uma joia, deve ser advertido por:

☐ Comportamento antidesportivo.
☑ Infração à Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores).
☐ Retardar o recomeço do jogo.

**122:**

- O jogo é prolongado para que se execute uma grande penalidade. Depois do árbitro apitar, ocorre uma infração. Poderá a grande penalidade ser repetida?

☐ Não. O jogo termina depois da sua execução.
☐ Sim. Se a infração foi cometida pelo guarda-redes e foi obtido golo.
☑ Sim. Se a infração foi cometida pelo executante e foi obtido golo.

**123:**

- Quando entra a bola em jogo num lançamento lateral?

☐ Quando a bola sai das mãos do executante e o lançamento lateral é corretamente efetuado.
☑ Quando entra no terreno de jogo.
☐ Depois de tocar no terreno de jogo.

**124:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Um defensor executa um pontapé de baliza. A bola entra em jogo e por ação do vento dirige-se para a baliza, onde é agarrada com as mãos pelo guarda-redes dessa equipa. O árbitro deve…**

☐ **Assinalar um pontapé-livre indireto contra essa equipa.**
☐ **Assinalar um pontapé-livre indireto e advertir o guarda-redes.**
☑ **Deixar prosseguir o jogo.**

**125:**

- **Um pontapé-livre é assinalado e um jogador decide executá-lo rapidamente. Um adversário que se encontrava perto da bola impede-o de realizar o pontapé. Como deve agir o árbitro?**

☐ **Deve advertir o infrator por comportamento antidesportivo.**
☑ **Deve advertir o infrator por retardar o recomeço do jogo.**
☐ **Deve deixar prosseguir o jogo.**

**126:**

- **Que partes do corpo se podem incluir no ato de agarrar um adversário para o impedir de avançar ou fintar?**

☐ **As mãos.**
☐ **As mãos ou os braços.**
☑ **As mãos, os braços ou o corpo.**

**127:**

- **Um jogador que se coloca numa posição para fazer abrandar os movimentos ou a corrida de um adversário, sem a bola estar a uma distância jogável…**

☐ **Não terá qualquer punição.**
☑ **Será punido com um pontapé-livre indireto.**
☐ **Será punido se houver contacto entre os jogadores.**

**128:**

- **Um jogador insulta o treinador adversário. Este reage entrando no terreno de jogo para agredir o jogador que o insultou. O árbitro interrompeu o jogo e tomou as medidas disciplinares adequadas. Como deve depois recomeçar o encontro?**

☐ **Com um pontapé-livre indireto no local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido.**
☑ **Com um pontapé-livre indireto no local onde se encontrava o jogador no momento do insulto.**
☐ **Com um lançamento de bola ao solo a efetuar no local em que o treinador foi insultado.**

**129:**

AMARELO VERMELHO E AZUL – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Um defensor levanta a bola com o pé para a poder atrasar com a cabeça ao seu guarda-redes. Será legal esta situação, uma vez que o guarda-redes não tocou a bola com as mãos, tendo-a pontapeado?**

**☐ Não é legal. Essa equipa deve ser punida com um pontapé-livre indireto no local onde o guarda-redes pontapeou a bola.**
**☐ É legal. Não há todavia qualquer ação disciplinar, mas a equipa do defensor deve ser punida com um pontapé-livre indireto no local onde foi efetuado o atraso ao guarda-redes.**
**☑ Não é legal. O defensor deve ser advertido por comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto a executar no local onde foi atrasada a bola.**

**130:**

- **Aquando da execução de um lançamento lateral, um jogador fá-lo a cerca de 10 mts desviado do local correto por onde a bola tinha saído do terreno de jogo, atirando-a ostensivamente contra a face de um adversário, numa atitude agressiva. Se fosse o árbitro, como procederia?**

**☐ Interrompia o jogo, expulsava o jogador infrator por conduta violenta, mandando executar um outro lançamento lateral a favor da mesma equipa, no local exato onde a bola tinha saído do terreno de jogo.**
**☐ Interrompia o jogo, expulsava o jogador infrator por conduta violenta, mandando executar um outro lançamento lateral a favor da equipa adversária.**
**☑ Interrompia o jogo, expulsava o jogador infrator por conduta violenta, mandando executar um outro lançamento lateral a favor da equipa adversária, no local exato onde a bola tinha saído do terreno de jogo.**

**131:**

- **Um jogador sem ser o guarda-redes atira um objeto à bola mas não chega a atingi-la. Tecnicamente como deve atuar o árbitro?**

**☐ Deve interromper o jogo e punir essa equipa com um pontapé-livre indireto no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.**
**☐ Deve deixar prosseguir o jogo, uma vez que não houve qualquer interferência no desenrolar do mesmo.**
**☑ Deve interromper o jogo e punir essa equipa com um pontapé-livre indireto a executar no local onde se encontrava o jogador que atirou o objeto à bola.**

**132:**

- **Com o acordo da respetiva Federação Nacional e o respeito pelos princípios fundamentais das "Leis do Jogo", poderão 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. Se concorda, diga quais as modificações autorizadas:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Não concordo. Qualquer alteração só pode ser efetuada com autorização do "International Football Association Board".
☑ Dimensão do terreno de jogo; circunferência, peso e matéria da bola; dimensões das balizas; duração dos períodos do jogo; substituições.
☐ Piso do terreno de jogo; dimensão do terreno de jogo; circunferência, peso e matéria da bola; dimensões das balizas; duração dos períodos do jogo; substituições.

**133:**

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

☑ A cor das superfícies artificiais deve ser verde.
☐ A cor das superfícies artificiais pode ser verde.
☐ As duas respostas anteriores estão corretas.

**134:**

- Qual das seguintes expressões é totalmente correta?

☐ Um suplente designado que seja expulso antes e depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.
☐ Um suplente designado que seja expulso depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.
☑ As duas expressões anteriores são corretas.

**135:**

- O árbitro efetua, corretamente, o lançamento de uma bola ao solo e um jogador remata-a diretamente para a baliza. Qual a consequência?

☐ Se a bola for rematada diretamente para a baliza adversária deve ser concedido um pontapé de baliza.
☐ Se a bola for rematada diretamente para a própria baliza, deve ser concedido um pontapé de canto à equipa adversária.
☑ As duas respostas anteriores estão corretas.

**136:**

- No intervalo da partida, um jogador troca de posição com o guarda-redes da sua equipa sem informar o árbitro. O novo guarda-redes, mais tarde e após defesa apertada, desvia a bola com as mãos para canto. Qual deverá ser a decisão do árbitro?

☐ Assinalará uma grande penalidade devendo expulsar o novo guarda-redes.
☐ Mandará executar uma grande penalidade. Expulsará o novo guarda-redes e advertirá o outro jogador envolvido na troca.
☑ Mandará executar um pontapé de canto em favor da equipa atacante. O árbitro advertirá ambos os jogadores que trocaram de posição sem a sua autorização.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**137:**

- **O que sabe sobre protestos relativos a irregulares condições dos campos de jogo?**

**☑ Os protestos sobre condições do terreno de jogo só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro antes do começo ou no decorrer do jogo (numa primeira interrupção) pelo delegado do clube ao jogo.**
**☐ Os protestos sobre condições do terreno de jogo só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro antes do começo do jogo pelo delegado do clube ao jogo.**
**☐ Os protestos sobre condições do terreno de jogo só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro antes do começo do jogo por um diretor do clube.**

**138:**

- **O guarda-redes defende com as mãos um passe que lhe é feito por um colega com os pés, evitando claramente um golo. O árbitro advertiu o guarda-redes e recomeçou o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa. Considera correta ou incorreta a decisão?**

**☐ Correta, segundo as "Leis do Jogo".**
**☑ Incorreta na vertente disciplinar.**
**☐ Incorreta na vertente técnica e disciplinar.**

**139:**

- **Como deve atuar o árbitro quando a bola bate na mão de um jogador? Porquê?**

**☐ Deve deixar prosseguir o jogo se puder aplicar a "Lei da Vantagem".**
**☑ Deve deixar prosseguir o jogo, pois o contacto da bola com a mão de um jogador só deve ser punido quando cometido deliberadamente pelo próprio jogador.**
**☐ Deve assinalar a infração.**

**140:**

- **Um jogador defensor, de dentro da sua área de grande penalidade, cospe na cara de um adversário que se encontra fora daquela área. Como terá de atuar o árbitro?**

**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu no adversário e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto no local em que atingiu o adversário.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu no adversário e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto no local em que atingiu o adversário ou um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava se o jogador que foi cuspido estava fora do terreno de jogo.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu no adversário e recomeçar o jogo com um pontapé de grande penalidade.**

**141:**

AMARELO/VERMELHO E GOLO – AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Dois jogadores da mesma equipa travam-se de razões e começam a agredir-se mutuamente. Os colegas têm dificuldade em separá-los. Entretanto, o árbitro apita, corre para o local e consegue serenar os ânimos. O que deverá fazer em seguida?**

**☐ Deve expulsar os dois jogadores que se agrediram mutuamente e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local das agressões ou da bola.**
**☐ Deve expulsar os dois jogadores que se agrediram mutuamente e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local da bola.**
**☑ Deve expulsar os dois jogadores que se agrediram mutuamente e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa no local das agressões.**

**142:**

- **Um jogador atacante, na disputa da bola com o guarda-redes, cai para dentro da baliza. A bola continuou em jogo na posse de um defensor que passa a bola ao seu guarda-redes. Nesse momento, o jogador atacante que tinha caído para dentro da baliza reentra em campo, intercepta a bola e faz golo. Como deve proceder o árbitro?**

**☐ Não validar o golo e advertir o jogador atacante por comportamento antidesportivo.**
**☑ Validar o golo por considerar que a saída do terreno de jogo do atacante se deveu a um acidente normal de jogo.**
**☐ Não validar o golo e assinalar a posição irregular de fora-de-jogo.**

**143:**

- **Num lançamento de bola ao solo, ambas as equipas decidiram não participar nesse recomeço, o qual foi feito pelo árbitro nos termos da Lei. No entanto, o árbitro verifica que uma ou as duas equipas se recusam a jogar após esse lançamento. O que deve ele fazer?**

**☐ Advertir os dois capitães de equipa.**
**☐ Diligenciar junto dos delegados dos clubes para a resolução do problema.**
**☑ Interromper definitivamente o jogo.**

**144:**

- **O capitão de equipa "expulsou" um seu colega, o qual acatou a sua decisão, saindo do campo sem solicitar autorização ao árbitro. Como deve este atuar?**

**☐ O árbitro não deve permitir que o jogador saia porque o capitão não tem competência para o expulsar.**
**☑ O árbitro deve limitar-se a considerar advertido o jogador que abandonou o campo sem sua autorização.**
**☐ O árbitro não permite a saída do jogador e adverte o capitão de equipa, porque a Lei não lhe confere esse direito.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**145:**

- **Que princípio geral de punição deverá ser seguido pelo árbitro quando ele interromper o jogo pelo facto de um jogador ter incorrido em duas faltas simultâneas?**

**☐ Deverá ser sempre punida a primeira infração.**
**☑ Deverá ser sempre punida a mais grave.**
**☐ As duas respostas anteriores estão corretas.**

**146:**

- **Na execução de um pontapé de canto, um colega do executante foi colocar-se na frente do guarda-redes, sem se preocupar em jogar a bola. Quando a bola foi pontapeada na direção da baliza, o árbitro, verificando a atitude daquele jogador, apitou, interrompendo a partida, e puniu a sua equipa com um pontapé-livre. Se concordar com a decisão, que tipo de pontapé-livre assinalava e que infração foi cometida?**

**☐ Não concordo com o árbitro, pois o jogador não teve contacto, nem impediu a progressão do adversário (obstrução).**
**☑ Concordo com o árbitro, que deverá assinalar um pontapé-livre indireto por impedir sem contacto a progressão do adversário (obstrução).**
**☐ Concordo com o árbitro, que deverá assinalar um pontapé-livre direto por impedir sem contacto a progressão do adversário (obstrução).**

**147:**

- **Um jogador que foi substituído entra no terreno de jogo sem autorização do árbitro. Como deve o árbitro reagir perante este facto?**

**☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo e, na primeira interrupção, advertir o jogador substituído por entrar em terreno de jogo sem autorização, ordenar ainda a sua saída e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do substituído no local onde a bola se encontrava.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador substituído por entrar em terreno de jogo sem autorização, ordenar ainda a sua saída e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto contra a equipa do substituído no local onde a bola se encontrava.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, mas não imediatamente se o jogador em questão não interfere no desenrolar do jogo ou se houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem". O jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Terá ainda de abandonar o terreno de jogo. O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, contra a equipa do jogador substituído.**

**148:**

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O guarda-redes demorou mais de seis segundos a soltar a bola das mãos. Por esse facto, o árbitro interrompeu o jogo, mostrou-lhe o cartão amarelo e puniu a sua equipa com um pontapé-livre indireto. Que justificação encontra para esta atitude do árbitro poder ser considerada correta?**

**☑ É ele ser reincidente, pois já tinha sido punido varias vezes pelo mesmo motivo, sendo por isso advertido por "infração persistente às Leis do Jogo".**
**☐ A decisão do árbitro não tem razão de ser, pois demorar mais que seis segundos com a bola nas mãos não constitui infração disciplinar.**
**☐ O árbitro considerou que o jogador estava intencionalmente a perder tempo.**

**149:**

- **Um jogador entra em "tacle" por trás sobre um adversário que conduzia a bola, usando força excessiva. O árbitro expulsou-o e puniu a sua equipa com um pontapé-livre direto. Certamente está de acordo com a decisão do árbitro. Em que base legal se fundamentou para ordenar a expulsão direta do jogador?**

**☐ Baseou-se na prática de conduta violenta.**
**☑ Baseou-se na prática de falta grosseira.**
**☐ Baseou-se na prática de brutalidade.**

**150:**

- **Um jogador solicita autorização para trocar de botas na sua "Área Técnica". Após a troca, reentra em campo sem autorização do árbitro, no momento em que se verifica um contra-ataque rápido da equipa adversária, que ele anula, agarrando a bola com as mãos. O árbitro interrompe de imediato o jogo, e aplica técnica e disciplinarmente as sanções que se impunham. Esclareça então o modo de atuação do árbitro.**

**☐ O árbitro deve expulsar o jogador exibindo-lhe o cartão vermelho e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto no local da infração.**
**☑ O árbitro deve expulsar o jogador infrator por receber duas advertências e recomeçar o jogo com um pontapé-livre direto a executar no local da infração.**
**☐ O árbitro deve expulsar o jogador por acumulação de cartões amarelos e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto a executar no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.**

**151:**

- **Após o apito do árbitro, o executante de uma grande penalidade parte para a bola e simula o remate, obrigando o guarda-redes a atirar-se para um lado, e logo de seguida remata para o outro. Qual deve ser a atitude a tomar pelo árbitro se a bola bater no poste e não entrar na baliza, nem sair do terreno?**

**☐ O árbitro deve ordenar a repetição da grande penalidade e advertir o jogador.**
**☐ O árbitro deve ordenar a marcação de um pontapé-livre indireto.**

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ O árbitro deve ordenar a marcação de um pontapé-livre indireto e advertir o jogador.

**152:**

- Vai ser executado um pontapé de canto, tendo a bola sido colocada no arco/quarto de círculo de canto, mais precisamente sobre a linha lateral. Podem os defensores adiantar-se 1 mt à marca optativa que pode ser traçada fora do terreno de jogo a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza?

☐ Sim. Estas marcas servem para ajudar o árbitro, e no caso concreto, a bola encontra-se a 10,15 mts dessa marca optativa.
☐ Não. Todos os jogadores da equipa defensora deverão manter-se, no mínimo, a 9,15 mts da bola até que esta entre em jogo.
☑ Não. Todos os jogadores da equipa defensora deverão manter-se, no mínimo, a 9,15 mts do arco/quarto de círculo de canto até que a bola entre em jogo.

**153:**

- Existem 3 situações que segundo a Lei 13 (Pontapés-Livres) devem ser observadas, quando da execução de pontapés-livres fora da área de grande penalidade. Quais são?

☐ Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se a pelo menos 9,15 mts da bola, até que esta entre em jogo; a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova; o pontapé-livre deve ser executado no local onde a falta foi cometida de acordo com o tipo de infração.
☑ Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se a pelo menos 9,15 mts da bola, até que esta entre em jogo; a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova; o pontapé-livre deve ser executado no local onde a falta foi cometida ou no local onde a bola se encontrava quando a infração foi cometida, segundo o tipo de infração.
☐ Todos os jogadores devem encontrar-se a pelo menos 9,15 mts da bola, até que esta entre em jogo; a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova; o pontapé-livre deve ser executado no local onde a falta foi cometida de acordo com o tipo de infração.

**154:**

- Aquando da marcação de um golo o árbitro advertiu um jogador por se manifestar de forma excessiva. Quais os procedimentos dos jogadores que levam os árbitros a exibir cartões amarelos?

☐ Fazer gestos provocatórios, de troça ou inflamatórios; trepar as redes de vedação; cobrir a cabeça com a camisola; cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante.

AMARELO, VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ Fazer gestos provocatórios, de troça ou inflamatórios; trepar as redes da vedação para comemorar um golo que acaba de ser marcado; tirar a camisola por cima da cabeça ou cobrir a cabeça com a camisola; cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante.
☐ Fazer gestos provocatórios, de troça ou inflamatórios; trepar as redes de vedação; tirar a camisola por cima da cabeça; cobrir a cabeça ou a cara com uma mascara ou outro artigo semelhante.

155:

- Quando o guarda-redes solta a bola das mãos para a pontapear para a frente, um adversário colocado a cerca de 2 mts, tira-lhe a bola sem qualquer contacto físico e faz golo. O árbitro invalidou o golo e puniu a sua equipa com um pontapé-livre indireto. Foi correta a decisão do árbitro?

☐ Foi correta. O adversário do guarda-redes deve ser punido com um pontapé-livre indireto por jogo perigoso.
☑ Foi correta. O adversário do guarda-redes deve ser punido com um pontapé-livre indireto por impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos.
☐ Não foi correta. O adversário do guarda-redes não cometeu qualquer infração.

156:

- Deve o árbitro conceder o tempo necessário ao guarda-redes para que ele possa formar a barreira numa falta contra a sua equipa?

☐ Sim. Só deve ordenar a execução do pontapé-livre quando o guarda-redes tiver a barreira formada a 9,15 mts da bola.
☐ Sim. Só deve ordenar a execução do pontapé-livre quando a barreira estiver formada a 9,15 mts da bola e o guarda-redes estiver devidamente colocado.
☑ O árbitro não deve retardar o reinício de jogo para que o guarda-redes coloque os seus colegas na posição que desejar. Logo que os jogadores adversários estejam à distância de 9,15 mts, o árbitro deve ordenar a execução do pontapé-livre.

157:

- Numa grande penalidade, a bola bate na barra, de seguida toca nas costas do guarda-redes, rebenta e entra na baliza. Em que circunstâncias deverá ser concedido golo?

☑ Em nenhuma.
☐ Se a grande penalidade foi executada em tempo normal de jogo.
☐ Em qualquer circunstância.

158:

- Um jogador dá um pontapé num adversário, com a bola a uma distância jogável, mas sem manifestar interesse em disputá-la. O jogador deverá ser expulso por conduta violenta ou falta grosseira? Justifique.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O jogador deverá ser expulso por falta grosseira uma vez que a bola estava a uma distância jogável.
☐ Dar um pontapé num adversário é sempre conduta violenta quer seja ou não na disputa da bola.
☑ O jogador deverá ser expulso por conduta violenta. Embora a bola se encontre a uma distância jogável, não existe interesse nem vontade na sua disputa.

**159:**

- Um defesa com a bola controlada junto ao solo, eleva-a com o pé e cabeceia-a para o seu guarda-redes. Este, conhecedor das "Leis do Jogo", não utiliza as mãos e pontapeia-a para a frente. Deve o árbitro deixar seguir o jogo?

☑ Não. O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir o defesa por comportamento antidesportivo e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o defesa cometeu a infração.
☐ Sim. O guarda-redes não jogou a bola com as mãos.
☐ Sim. O árbitro deve advertir o defesa na primeira interrupção.

**160:**

- Quando a bola estava a ser disputada dentro da área de grande penalidade, um atacante faz jogo perigoso sobre o guarda-redes ao mesmo tempo que um colega (do guarda-redes) dá um pontapé num adversário. O árbitro expulsou o defesa por conduta violenta e puniu a sua equipa com um pontapé de grande penalidade. Concorda com a decisão do árbitro?

☑ O árbitro agiu bem em termos disciplinares. Tecnicamente, devia ter recomeçado o jogo com lançamento de bola ao solo.
☐ O árbitro agiu bem disciplinarmente. Na parte técnica, devia ter recomeçado o jogo com um pontapé-livre indireto.
☐ O árbitro agiu bem, técnica e disciplinarmente.

**161:**

- Um jogador utiliza uma camisola vermelha com mangas (curtas) brancas. De que cor poderão ser as mangas da camisola interior, se a usar?

☐ Vermelhas.
☐ Brancas ou vermelhas.
☑ Brancas.

**162:**

- É permitido saltar com o guarda-redes, entrando em contacto físico com o mesmo, quando este se encontra dentro da sua área de baliza?

☐ Não. Dentro da área de baliza não é possível entrar em contacto com o guarda-redes.

AMARELO, VERMELHO E OURO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☑ Sim. Um jogador só deve ser punido se, ao saltar, o carregar de forma negligente, imprudente ou com força excessiva.
☐ Sim. Um jogador só deve ser punido se, ao saltar, o carregar de forma imprudente ou com força excessiva.

**163:**

- O guarda-redes estava a limpar as mãos com a toalha que tinha pendurado nas redes da baliza. Inesperadamente, um adversário, de bastante longe, chuta a bola diretamente à baliza indo esta a entrar no lado contrário da baliza onde estava o guarda-redes. Surpreendido, este apenas tem tempo de lançar a toalha com que se limpava, conseguindo atingir a bola que, acabou por se imobilizar mesmo sobre a linha da baliza, evitando assim um golo certo. Se fosse o árbitro, que procedimento tomaria?

☑ Advertia o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomeçava o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa.
☐ Advertia o guarda-redes por comportamento antidesportivo e recomeçava o jogo com um lançamento de bola ao solo.
☐ Expulsava o guarda-redes por anular uma clara oportunidade de golo e recomeçava o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa.

**164:**

- Em caso de brutalidade pode o árbitro aplicar a "Lei da Vantagem"?

☐ Pode, em caso de infração cometida por um suplente.
☑ Pode, caso se trate de uma clara oportunidade de marcar golo.
☐ Em caso de brutalidade nunca se deve aplicar a "Lei da Vantagem".

**165:**

- Indique, segundo a Lei 7 (A Duração do Jogo), quais são os motivos que devem levar o árbitro a prolongar o jogo para recuperar o tempo perdido:

☑ Substituições; exame das lesões dos jogadores; transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo; perdas de tempo; qualquer outra causa.
☐ Substituições; retardar o recomeço de jogo; exame e transporte de jogadores lesionados.
☐ Perdas de tempo; causas imputadas a uma das equipas; substituições; exame de lesões de alguns jogadores.

**166:**

- Na marcação de um pontapé de grande penalidade o árbitro tem de se colocar:

☐ Em linha com a marca de grande penalidade.
☐ Ligeiramente atrás da marca de grande penalidade.
☑ Ligeiramente atrás da linha da marca de grande penalidade.

AMARELO/VERMELHO E GOLO: AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**167:**

- **Um jogador que se encontrava a ser assistido fora do terreno de jogo, junto à linha de baliza próximo da baliza defendida pela sua equipa, ao ver a bola encaminhar-se para a baliza, já com todos os seus colegas afastados do lance, entra rapidamente no terreno de jogo e pontapeia a bola para canto, evitando assim um golo certo. Como deve agir o árbitro, tendo em conta que aquele jogador evitou um golo na sua baliza, pontapeando a bola para fora?**

**☐ O árbitro deve advertir o jogador por reentrar no terreno de jogo sem sua autorização e marcar pontapé de canto.**
**☐ O árbitro deve expulsar o jogador por anular uma clara oportunidade de golo.**
**☑ O árbitro deve advertir esse jogador por reentrar no terreno de jogo sem sua autorização e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto.**

**168:**

- **Como último recurso, um jogador defensor (não era o guarda-redes) sobre a linha de golo defende a bola com as mãos. Esta ressalta para a frente e um jogador avançado, antes de o árbitro ter conseguido apitar, faz a recarga e consegue obter golo. Que decisões deverá tomar o árbitro nas circunstâncias descritas?**

**☑ O árbitro deve validar o golo e advertir o infrator (jogador defensor).**
**☐ O árbitro não deve validar o golo, assinalando ainda uma grande penalidade contra a equipa do infrator.**
**☐ O árbitro não deve validar o golo, assinalando ainda uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator. Este será ainda expulso.**

**169:**

- **O executante de um lançamento lateral fá-lo na direção da sua baliza. Distraído, o guarda-redes não intercepta a bola, que acaba defendida com a mão por um colega defensor, que consegue desviá-la por cima da baliza. Como deverá proceder o árbitro quanto às infrações técnica e disciplinar?**

**☐ Assinala pontapé-livre indireto, porque de um lançamento lateral não pode haver golo na baliza do executante e não há lugar a ação disciplinar, uma vez que não foi evitado nenhum golo.**
**☐ Assinala grande penalidade e expulsa o defensor.**
**☑ Assinala grande penalidade e adverte o defensor.**

**170:**

- **Que atitude deverá tomar o árbitro quando um jogador que acaba de obter um golo salta por cima dos painéis publicitários para festejar o seu êxito?**

**☑ Não deve intervir, porque tal atitude não é proibida.**
**☐ Deve advertir o jogador por retardar o recomeço de jogo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO TOMENOR

☐ Deve advertir o jogador por saltar por cima dos painéis publicitários.

**171:**

- Como deve agir o árbitro quando um jogador toca na bola com a mão?

☐ Se assinalar infração, adverte-o ou expulsa-o
☐ Se assinalar infração, adverte-o sempre.
☑ Se assinalar infração, não toma medidas disciplinares ou adverte ou expulsa.

**172:**

- Uma equipa iniciou o jogo sem guarda-redes. O árbitro apercebe-se desse facto quando foi obtido um golo na baliza dessa equipa. Como proceder?

☐ O golo não é válido. Providenciar para que haja um guarda-redes. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava o jogador quando marcou o golo, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).
☐ O golo não será validado e o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo a executar no local onde o último jogador tocou na bola.
☑ O golo deve ser validado. O guarda-redes deve completar a sua equipa. A ocorrência dever ser mencionada no Relatório do Jogo.

**173:**

- Um atacante ultrapassou a linha lateral para não ser considerado em posição de fora-de-jogo. De seguida entra no terreno de jogo para jogar a bola que lhe foi passada por um colega de equipa. O árbitro interrompeu o jogo e advertiu o atacante. Diga qual o motivo para a advertência.

☑ Reentrar no terreno de jogo, sendo essa sua ação considerada como comportamento antidesportivo.
☐ Por tentar ludibriar o árbitro, simulando não pretender participar na jogada.
☐ Abandonar o terreno de jogo sem autorização do árbitro.

**174:**

- A equipa "A" marcou um golo. Ato contínuo, ao pontapé de saída efetuado pela equipa "B", isto é, quase no mesmo instante desse recomeço de jogo, o árbitro apercebe-se que um jogador da equipa "A" não tinha regressado ao seu meio-campo e, por isso, interrompeu a partida. Como deve ser recomeçado o jogo?

☑ Com a repetição do pontapé de saída.
☐ Com uma advertência a esse jogador por demorar o regresso ao meio-campo da sua equipa e manda repetir o pontapé de saída.
☐ Com o lançamento de bola ao solo, no ponto mais próximo do local onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**175:**

- **Foi efetuado um passe/centro para a área de grande penalidade adversária, na direção de um atacante que estava em nítida posição de fora-de-jogo. A bola a meio do percurso rebenta e o árbitro interrompe a partida. Como deve ser recomeçada?**

**☐ Assinala um pontapé-livre indireto, punindo a posição ilegal do jogador atacante.**
**☑ O jogo será recomeçado com um lançamento de bola ao solo, porque o jogador atacante não tomou parte ativa no jogo.**
**☐ O árbitro deve punir o fora-de-jogo, porque o jogador atacante influenciou um adversário. O jogo recomeçaria com um pontapé-livre indireto.**

**176:**

- **Um jogador defensor efetuou um lançamento lateral, de forma correta, na direção da sua baliza. Ao aperceber-se de que não tinha colegas naquela zona, fez um "sprint" e conseguiu pontapear a bola, afastando-a da trajetória da sua baliza mas, com tanta infelicidade, que a colocou ao alcance de um adversário que facilmente a pontapeou e a introduziu na baliza. Como decidir?**

**☐ O árbitro, em obediência à "Lei da Vantagem" deve validar golo.**
**☑ Como o executante tocou a bola uma segunda vez sem que outro jogador a tenha jogado, a sua equipa deve ser punida com um pontapé-livre indireto.**
**☐ Trata-se de uma infração punível com um pontapé-livre indireto. Todavia, como o golo foi para a equipa adversária, o árbitro deve validá-lo em obediência à "Lei da Vantagem".**

**177:**

- **Um jogador atacante estava isolado com a bola na marca de grande penalidade adversária. Um jogador defensor, que tinha uma bota na mão, desarmou-o com o pé descalço, impedindo-o de marcar o golo. Qual a decisão que deve ser tomada?**

**☐ Disciplinarmente, o jogador defensor deve ser expulso por impedir uma clara oportunidade de golo da equipa adversária. Tecnicamente, o jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador por jogar a bola sem ter a bota calçada. Deve ainda punir a equipa desse jogador com um pontapé de grande penalidade**
**☑ Trata-se de uma infração à Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores). Tecnicamente, será punida com um pontapé-livre indireto e disciplinarmente com cartão amarelo por comportamento anti-desportivo.**

**178:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Durante o intervalo, o guarda-redes trocou de lugar com um colega de equipa sem dar conhecimento à equipa de arbitragem. Já no decorrer do 2º tempo, o árbitro constatou essa troca quando o novo guarda-redes efetuou uma defesa. O que terá de fazer o árbitro perante os factos expostos?**

**☐ Interromper o jogo, advertir os dois jogadores, e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.**
**☐ O jogo será interrompido e os dois jogadores advertidos. Como a troca se efetuou sem conhecimento do árbitro, a sua equipa será punida com um pontapé de grande penalidade.**
**☑ O jogo não será interrompido e, na primeira paragem do jogo, os dois jogadores serão advertidos.**

**<u>179:</u>**

- **Um suplente entra no terreno de jogo, corre na direção de um adversário que conduzia uma jogada de ataque e pontapeia a bola para fora do terreno de jogo. Com esta ação, anulou uma clara oportunidade de golo para a equipa adversária. Como deve proceder o árbitro na vertente técnica e disciplinar?**

**☐ Disciplinarmente, o suplente deve ser expulso por anular uma clara oportunidade de golo da equipa adversária. Tecnicamente, pontapé-livre-indireto contra a sua equipa no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**
**☐ Disciplinarmente, deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Tecnicamente, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo no local onde ele a jogou, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**
**☑ Disciplinarmente, deve advertir o suplente por comportamento antidesportivo. Tecnicamente, a sua equipa será punida com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**

**<u>180:</u>**

- **Um jogador efetua um lançamento lateral para o seu guarda-redes. Este não consegue chegar à bola e quando a mesma ia a entrar na baliza, soca-a por cima da barra. O árbitro, bem colocado e com bom ângulo de visão, assinalou pontapé de canto. Diga se a decisão foi correta:**

**☐ O árbitro procedeu mal, devia ter interrompido o jogo e punido a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indireto, no local onde jogou a bola com as mãos.**
**☐ O árbitro procedeu bem, pois o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade pode jogar a bola com as mãos.**
**☑ A decisão foi errada. O guarda-redes jogou a bola com as mãos passada diretamente por um colega de equipa. O jogo devia ter sido interrompido e a sua**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**equipa punida com um pontapé-livre indireto em cima da linha da área de baliza, paralela à linha de baliza, no local mais próximo onde o guarda-redes jogou a bola com as mãos.**

**181:**

- **Com o jogo a decorrer, um jogador retira os números da sua camisola. O árbitro interrompeu o jogo, pois não havia lugar à aplicação da "Lei da Vantagem", advertiu o jogador e solicitou que ele regularizasse a situação. Como deve ser recomeçado o jogo?**

**☐ Deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola quando o árbitro interrompeu o jogo.**
**☐ Trata-se de uma infração à Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores), devendo o jogo recomeçar com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).**
**☑ Como o jogador incorreu em comportamento antidesportivo, o jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre indireto no local onde o jogador se encontrava quando o árbitro interrompeu o jogo (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).**

**182:**

- **Na execução de um pontapé da marca de grande penalidade em tempo normal de jogo, depois do árbitro ter dado autorização, um colega do executante agride um adversário fora da área de grande penalidade. Como atuar?**

**☐ A execução deve ser interrompida de imediato, o infrator expulso, procedendo-se de seguida à marcação da grande penalidade.**
**☑ O árbitro deve deixar executar o pontapé de grande penalidade e, se a bola entrar na baliza, esse pontapé será repetido. Se não entrar, ordenará o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local da infração. Em ambas as situações, o agressor será expulso.**
**☐ O agressor deverá ser expulso e o pontapé de grande penalidade repetido.**

**183:**

- **No final do 1º tempo, o jogo foi prolongado para se executar um pontapé de grande penalidade. O jogador executante, no final da sua corrida, simula pontapear para um lado da baliza e depois chuta para o outro introduzindo a bola na baliza. O que deve fazer o árbitro?**

**☑ Simular pontapear a bola depois de terminar a sua corrida de balanço é considerado uma infração à Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade) e um ato de comportamento antidesportivo, pelo que o jogador deve ser advertido. Assim, o golo não será validado, repetindo-se o pontapé de grande penalidade.**
**☐ O pontapé de grande penalidade deve ser repetido, não havendo motivo para qualquer sanção disciplinar.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Fazer fintas durante a corrida de balanço para execução de um pontapé de grande penalidade para confundir o adversário é autorizado e faz parte do futebol. O árbitro deve validar o golo.

184:

- No decurso do jogo, um atacante caiu dentro da baliza adversária e, ainda caído no solo, provocou o guarda-redes adversário. Desagradado com a atitude do atacante, o guarda-redes retaliou e, com a bola nas mãos, agrediu violentamente o adversário no rosto. Quais as medidas que se impõem?

☑ O árbitro deve expulsar o guarda-redes. Em obediência à "Lei da Vantagem", deve validar o golo por o guarda-redes ter entrado na baliza com a bola nas mãos.
☐ Disciplinarmente, o atacante deve ser advertido e o guarda-redes expulso. Tecnicamente, o jogo deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo, em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).
☐ O árbitro deve expulsar o guarda-redes e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto por o guarda-redes ter abandonado o terreno de jogo, (entrou na baliza), sem autorização do árbitro.

185:

- Para definição de falta grosseira, é necessário que ocorram os pressupostos estabelecidos pela Lei 12 (Faltas e Incorreções). Dos exemplos que se seguem, um está certo. Diga qual:

☐ É um ato de violência cometida sobre um jogador, suplente, ou um jogador que tenha sido substituído e que utilize força excessiva e ponha em perigo a integridade física de um adversário.
☐ Quando um jogador utilize uma força excessiva, brutalidade, contra adversários efetivos ou suplentes, pondo em perigo a sua integridade física.
☑ Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário.

186:

- Um golo é obtido diretamente na baliza da equipa que executa um pontapé de saída. Que decisão deverá tomar o árbitro?

☐ Não validar o golo e conceder um pontapé de canto a favor da equipa contrária.
☑ Não validar o golo e mandar repetir o pontapé de saída.
☐ Validar o golo.

187:

- Quais as circunstâncias e condições a considerar para se expulsar um jogador por impedir um golo ou destruir uma clara oportunidade de golo?

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ A direção da jogada; o número e posição de defensores; a possibilidade de jogar a bola; falta que impede o adversário duma clara oportunidade de golo; a posição dos colegas de equipa; a distância entre o local da falta e a baliza.
☐ A possibilidade de controlar a bola; a posição e número de defensores; a distância entre o local da falta e a baliza; falta que impede o adversário duma clara oportunidade de golo; a direção da jogada.
☑ A distância entre o local da falta e a baliza; a possibilidade de manter ou controlar a bola; a direção da jogada; a posição e o número de defensores; a falta que impede o adversário duma clara oportunidade de golo, que pode ser sancionada com um pontapé-livre direto ou indireto.

188:

- Em determinadas circunstâncias uma advertência deve ser aplicada por comportamento antidesportivo se um jogador:

☐ Jogar deliberada e ostensivamente a bola com as mãos para impedir um adversário de ficar de posse da bola.
☑ Jogar deliberadamente a bola com as mãos para impedir um adversário de ficar de posse da bola.
☐ Jogar ostensivamente a bola com as mãos para impedir um adversário de ficar de posse da bola.

189:

- Um atacante salta para jogar a bola, entrando em contacto físico com o guarda-redes dentro da área de baliza. Diga em que circunstâncias deve o atacante ser punido.

☑ Se o contacto for cometido por negligência, imprudência ou força excessiva, será punido com um pontapé-livre direto.
☐ Na sua área de baliza, o guarda-redes não pode sofrer qualquer contacto físico, o qual será punido com um pontapé-livre direto.
☐ Desde que o contacto não seja correto, o árbitro deve assinalar um pontapé-livre indireto.

190:

- O que entende por, e como analisa, a prática de jogo perigoso?

☐ É a maneira como um jogador ao disputar a bola põe em perigo a integridade física de qualquer jogador.
☑ É a ação de um jogador quando, ao tentar jogar a bola, coloca em perigo a integridade física de um qualquer jogador, incluindo ele próprio.
☐ É a forma como e quando um jogador põe em risco a integridade física de qualquer jogador.

191:

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **O guarda-redes suplente estava a fazer exercícios de aquecimento atrás da linha de baliza da sua equipa. Ao verificar que um jogador adversário seguia com a bola controlada, e com possibilidade de fazer golo, entrou no terreno de jogo, agarrou a bola com as mãos, destruindo uma clara oportunidade dum adversário que se dirigia em direção à sua baliza. Que decisões deverão ser tomadas?**

☐ **O árbitro deve interromper o jogo, advertir o guarda-redes suplente e assinalar um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde ele jogou a bola com as mãos (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**
☐ **O jogo deve ser interrompido, o guarda-redes expulso e o jogo recomeçado com o lançamento de uma bola ao solo no local do contacto mãos/bola, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).**
☑ **O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o guarda-redes suplente por ter jogado a bola com as mãos, destruindo uma clara oportunidade de golo da equipa adversária. O jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre indireto no local onde ele agarrou a bola (Lei 13/Pontapés-Livres – Local dos Pontapés-Livres).**

**<u>192:</u>**

- **Se, depois de ter deixado o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento, para ser assistido a uma lesão ou hemorragia, ou por qualquer outra razão, um jogador regressa ao terreno de jogo sem autorização, o que deve fazer o árbitro?**

☑ **Deve interromper o jogo se não houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem" e advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem sua autorização, ordenando a sua saída se for necessário. Deverá punir ainda a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres), no caso de não existir outra infração.**
☐ **O jogo deve ser interrompido se não houver lugar à aplicação da "Lei da Vantagem", advertindo o árbitro o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem sua autorização. Deverá punir ainda a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.**
☐ **Interromper o jogo, advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem sua autorização e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).**

**<u>193:</u>**

- **Uma equipa joga com 12 jogadores durante alguns minutos e marca um golo. O árbitro apercebe-se dessa situação antes do reinício do jogo. Como deve atuar o árbitro?**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O golo é válido. O jogador que está a mais será advertido e deve abandonar o terreno de jogo. O recomeço do jogo será efetuado com um pontapé de saída pela equipa adversária.
☑ O golo não é válido. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indireto, punindo a equipa do jogador a mais, a ser executado em qualquer ponto dentro da área de baliza da equipa defensora. O jogador que está a mais será advertido por comportamento antidesportivo e deve abandonar o terreno de jogo.
☐ O golo não e válido. O jogador a mais deve advertido por entrar sem autorização e deve abandonar o terreno de jogo. O reinício do jogo será efetuado com o lançamento de uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

194:

- Um suplente, que fazia aquecimento atrás da linha de baliza, entrou na área e agarrou um adversário impedindo-o de rematar à baliza. Quais as sanções, disciplinar e técnica, que devem ser aplicadas?

☐ Disciplinarmente, advertido e tecnicamente com um pontapé-livre indireto.
☐ Disciplinarmente, expulso e tecnicamente com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).
☑ Disciplinarmente, advertido e tecnicamente com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (Lei 13/Pontapés-Livres - Local dos Pontapés-Livres).

195:

- O treinador de uma das equipas que estava em vantagem no marcador entrou no terreno de jogo. Um jogador da equipa adversária agastado com a sua presença, agrediu-o com um soco. O árbitro interrompeu o jogo e expulsou o infrator por conduta violenta. Como deve o jogo ser recomeçado?

☐ O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto contra a equipa do agressor no local da agressão.
☐ O jogo deve ser recomeçado com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
☑ O jogo deverá ser recomeçado com o lançamento de uma bola ao solo no local onde a mesma se encontrava quando o árbitro interrompeu o jogo, de acordo com o Subcapítulo "Procedimento" da Lei 8 (O Começo e Recomeço do Jogo).

196:

- Um jogador está a receber assistência fora do terreno de jogo. A bola saiu pela linha lateral e esse jogador agarra-a executando o lançamento para um colega, que obtém golo. Qual o procedimento do árbitro?

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Validar o golo.
☐ Não validar o golo. Deverá advertir o jogador que efetuou o lançamento lateral sem estar autorizado e manda executar um pontapé-livre indireto em qualquer ponto da área de baliza.
☑ Não validar o golo. Deverá advertir o jogador que efetuou o lançamento lateral sem autorização, e mandará repetir esse lançamento lateral pela mesma equipa.

197:

- Os árbitros-assistentes devem ajudar o árbitro a controlar o jogo de acordo com as "Leis do Jogo". Também devem ajudar o árbitro em todos os aspetos da direção da partida, a pedido deste. As suas funções também incluem:

☐ Inspecionar as redes das balizas; controlar o processo das substituições; ajudar o árbitro em todos os aspetos da direção da partida; manter o controlo do tempo e registo dos golos e das incorreções.
☐ Ajudar o árbitro a controlar o jogo de acordo com as "Leis do Jogo"; inspecionar as redes das balizas antes do começo e recomeço do jogo; controlar o processo das substituições.
☑ Inspecionar o terreno, as bolas utilizadas e o equipamento dos jogadores; determinar se os problemas de equipamento ou hemorragias foram resolvidos; controlar o processo das substituições; manter o controlo do tempo e registo dos golos e das incorreções.

198:

- Que condições básicas são necessárias para o árbitro sancionar uma falta?

☐ Deve ser cometida sobre um adversário; ocorrer dentro do terreno de jogo; é necessário que a bola esteja em jogo.
☑ Deve ser cometida por um jogador; deve ocorrer dentro do terreno de jogo; deve ocorrer com a bola em jogo.
☐ Deve ocorrer com a bola em jogo; ser cometida por um jogador; cometida no decorrer do jogo.

199:

- Um jogador recusa-se a ser substituído. O que deve fazer o árbitro?

☐ Advertir o jogador por demorar a saída do terreno de jogo.
☐ Advertir o jogador por recusar sair do terreno de jogo, expulsá-lo por segunda advertência se ele persistir com a mesma atitude.
☑ Deixar seguir o jogo. Não faz parte das competências do árbitro obrigar o jogador a sair para ser substituído.

200:

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

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**☑ O golo não é válido. O suplente será advertido por comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto, a ser executado por um jogador da equipa adversária na área de baliza da equipa defensora.**
**☐ O golo não é válido. O suplente será advertido por participar no jogo sem autorização do árbitro. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária na área de baliza da equipa defensora.**
**☐ O golo não é válido. O jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indireto contra a equipa do jogador suplente na área de baliza da equipa defensora. O jogador deve ser advertido por entrar no terreno de jogo sem autorização.**

**201:**

- **No caso de um jogador pretender executar um pontapé-livre de uma forma rápida, que condições têm de estar reunidas?**

**☐ Não existir advertência ou expulsão a aplicar pelo árbitro, bem como esse pontapé-livre não requerer a atenção do árbitro.**
**☐ O árbitro estar com a máxima atenção ao lance; a bola estar parada; não existir qualquer sanção disciplinar a aplicar.**
**☑ Não existir qualquer sanção disciplinar a aplicar; o pontapé-livre ser executado rapidamente, em poucos segundos, logo após o jogo ter sido interrompido; a bola estar parada no local da infração; o pontapé-livre não requerer a gestão do árbitro; o árbitro ainda não ter começado a controlar a barreira ou os adversários do executante para os colocar à distância regulamentar.**

**202:**

- **No preciso momento em que vai começar um jogo, um jogador de uma das equipas dá um murro num adversário. Quase ao mesmo tempo, o jogador encarregado de executar esse pontapé de saída, chuta a bola para trás, executando-o mal. Qual a decisão a tomar pelo árbitro?**

**☐ Expulsão do jogador prevaricador por conduta violenta, sendo ainda possível a sua substituição por um seu colega se este constar na "Ficha Técnica", dado que aquando da infração o jogo ainda não tinha começado. O pontapé de saída deve ser feito de uma forma que esteja de acordo com as "Leis do Jogo".**
**☐ Expulsão do jogador prevaricador por conduta violenta, dado que aquando da infração o jogo ainda não tinha começado. O pontapé de saída deve ser feito de uma forma que esteja de acordo com as "Leis do Jogo".**
**☑ Expulsão do jogador prevaricador por conduta violenta, sendo ainda possível a sua substituição por um seu colega se este constar na "Ficha Técnica", dado que aquando da infração o jogo ainda não tinha começado. Esta troca não é considerada nem conta como substituição. O pontapé de saída deve ser feito de uma forma que esteja de acordo com as "Leis do Jogo".**

**203:**

- **Antes de assinalar uma infração, do que se deve assegurar o árbitro-assistente?**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Que a infração foi cometida dentro do ângulo de visão do árbitro e que o árbitro decidiu aplicar a "Lei da Vantagem".
☐ Que a infração foi cometida e que o árbitro a viu.
☑ Que a infração foi cometida fora do ângulo de visão do árbitro ou que o campo de visão do árbitro estava obstruído e ainda que o árbitro viu a infração e aplicou a "Lei da Vantagem".

**204:**

- Quando é que o 4º árbitro deve indicar o tempo mínimo a adicionar decidido pelo árbitro em cada período de jogo?

☐ Quando tiverem sido jogados os 45 minutos regulamentares de cada período de jogo.
☑ No final do último minuto de cada período de jogo.
☐ No início do último minuto de cada período de jogo.

**205:**

- Sabe-se que um árbitro-assistente pode entrar no terreno de jogo para controlar a barreira, fazendo com que um ou mais jogadores defensores se coloquem a 9,15 mts da bola. Quando é que nesses casos o árbitro poderá apitar para o recomeço do jogo?

☑ Logo que o árbitro-assistente retome o seu lugar.
☐ Logo que o árbitro-assistente lhe transmita um sinal de que está pronto.
☐ Logo que o árbitro entenda estarem reunidas as condições necessárias.

**206:**

- Nas "Leis do Jogo" o que se entende por "linguagem corporal"?

☑ Ferramenta que ajuda o árbitro a controlar o jogo e a mostrar autoridade e autodomínio.
☐ Forma de arbitrar e que ajuda o árbitro a controlar o jogo e mostrar autoridade e domínio de si próprio.
☐ Instrumento que ajuda o árbitro a explicar uma decisão.

**207:**

- Sabe-se que os árbitros-assistentes devem fazer frente ao terreno de jogo enquanto se deslocam ao longo da linha lateral. Para que devem então ser utilizados os movimentos laterais?

☐ Para percorrer distâncias nem muito curtas nem muito longas e desde que o sejam em velocidade reduzida.
☐ Para distâncias curtas, pois são importantes para ajuizar as situações rápidas de fora-de-jogo.
☑ Para distâncias curtas, pois são importantes para ajuizar as situações de fora-de-jogo e para garantir um melhor campo de visão.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**208:**

- **Deve o árbitro conceder um pontapé de grande penalidade quando um defensor for expulso do campo por, estando dentro da sua área de grande penalidade agredir com os pés ou com as mãos, um adversário?**

**☐ Sim, se a bola estiver em jogo dentro dessa área de grande penalidade.**
**☑ Sim, desde que a bola esteja em jogo no momento em que foi praticada a falta.**
**☐ Sim, mesmo que a bola no momento em que foi praticada a falta estivesse fora-de-jogo, face à gravidade da infração.**

**209:**

- **Que faria se, ao pretender iniciar um jogo, deparasse que as bandeiras de canto tinham 2 mts de altura?**

**☐ Não iniciava o jogo, enquanto as bandeiras não fossem substituídas por outras com 1,50 mts de altura.**
**☐ Iniciava o jogo, porque não existe qualquer determinação sobre a altura das bandeiras.**
**☑ Iniciava o jogo, porque a Lei só prevê a altura mínima de 1,50 mts.**

**210:**

- **Quais as características e medidas da bola?**

**☑ A bola deve ser esférica, feita de couro ou de outro material equivalente. Deve ter uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cms no mínimo. Deverá pesar no máximo 450 grs e no mínimo 410 grs no começo do jogo.**
**☐ A bola deve ser esférica e ser feita de cabedal. No começo do jogo deve pesar entre 410 e 450 grs. Deve ter uma circunferência entre 68 e 71 cms.**
**☐ A bola deve ser esférica. Deve feita de material apropriado. Deverá pesar no máximo 453 grs e no mínimo 396 grs. Deve ter uma circunferência entre 68 e 70 cms.**

**211:**

- **Uma equipa já esgotou o número de substituições regulamentadas, ficando sentados no "Banco" os restantes jogadores suplentes. Um destes jogadores, com o jogo a decorrer, entra no terreno de jogo e agride um adversário a pontapé. Como deve atuar o árbitro.**

**☐ Uma vez que esses jogadores suplentes já não podem ser utilizados, são considerados elementos estranhos. Assim sendo, o árbitro deve interromper o jogo fazer com que esse elemento abandone o terreno de jogo e, recomeçar o jogo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. Relata os factos no Relatório do Jogo.**
**☑ O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar esse jogador suplente e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O árbitro deverá interromper o jogo, expulsar esse jogador e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local da agressão.

**212:**

- Pode um jogador sair do terreno de jogo sem autorização do árbitro?

☐ Não. Para sair do terreno de jogo, o jogador deve pedir autorização ao árbitro.
☑ Sim, desde que esteja doente, lesionado, ou por ação do jogo.
☐ Sim, desde que autorizado pelo árbitro, mas somente pelas linhas laterais.

**213:**

- Um jogador com o jogo a decorrer, troca de lugar e de equipamento com o seu guarda-redes sem darem conhecimento ao árbitro. Em dado momento, o novo guarda-redes agarra a bola com as mãos e passa-a a um colega. Como deve o árbitro proceder perante os factos expostos?

☑ O árbitro deverá permitir que o jogo continue. Na primeira interrupção do jogo deverá advertir os dois jogadores.
☐ O árbitro deverá de imediato interromper jogo, advertir os dois jogadores e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
☐ O árbitro deverá de imediato interromper o jogo, advertir os dois jogadores e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

**214:**

- Poderá um guarda-redes jogar com um equipamento igual ao do árbitro?

☑ Não. A Lei diz que deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros-assistentes.
☐ Sim. A Lei apenas diz que deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores.
☐ Segundo a Lei, se a camisola for igual à do árbitro mas o restante equipamento for diferente, poderá jogar.

**215:**

- Quando é que efetivamente o jogo começa?

☐ O jogo começa logo que o árbitro apite para o pontapé de saída.
☐ O jogo começa logo que os jogadores ocupem os seus lugares dentro do seu meio-campo.
☑ O jogo começa após o apito do árbitro para o pontapé de saída e a bola tenha sido posta regularmente em jogo.

**216:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Dois jogadores adversários agridem-se mutuamente quando se procede à escolha de campos e pontapé de saída. Como deve agir o árbitro?**

**☐ O árbitro deve expulsar os dois jogadores com a exibição do cartão vermelho. Deverá permitir a sua substituição.**
**☑ O árbitro deve expulsar os dois jogadores com exibição do cartão vermelho. Deverá permitir a sua substituição por dois jogadores suplentes devidamente inscritos.**
**☐ O árbitro deve expulsar os dois jogadores com exibição do cartão vermelho. Não poderá permitir que sejam substituídos.**

**217:**

- **Depois de tomar uma decisão, o árbitro poderá alterar essa mesma decisão?**

**☐ Sim, se verificar que a primeira decisão era errada, mas só se o fizer antes do jogo ter recomeçado.**
**☐ Sim, se verificar que a primeira decisão era errada, ou por indicação dos árbitros-assistentes ou do 4º árbitro, mas só se o fizer antes do jogo ter recomeçado.**
**☑ Sim, se verificar que a primeira decisão era errada, ou por indicação dos árbitros-assistentes ou do 4º árbitro, mas só se o fizer antes do jogo ter recomeçado ou terminado.**

**218:**

- **Diga o que entende por aplicação da "Lei da Vantagem".**

**☑ É a decisão de deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual foi cometida uma infração possa tirar uma vantagem, e sancionar a infração cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar.**
**☐ É a decisão de deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual foi cometida uma infração fique de posse de bola.**
**☐ É a decisão de deixar prosseguir o jogo se assim o entender.**

**219:**

- **"O que é preciso ver" nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também tem que prestar atenção:**

**☐ Às infrações nas suas costas; à perigosidade das infrações; ao local das infrações.**
**☑ À agressividade das confrontações individuais entre jogadores afastados da bola; às possíveis infrações na zona para onde se dirige o jogo; às infrações que são cometidas depois de a bola ser afastada.**
**☐ Aos protestos dos jogadores por eventuais infrações não punidas pelo árbitro; se as faltas foram graves ou menos graves; se as infrações cometidas são merecedoras de punição disciplinar ou não.**

**220:**

- **O apito não é necessário para assinalar:**

**☑ O recomeço do jogo depois de um pontapé-livre, um pontapé de baliza, um pontapé de canto, um lançamento lateral.**

ANÁLISE CARTÃO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O recomeço de jogo nos pontapés-livres logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar.
☐ O recomeço do jogo depois de uma interrupção devida a uma substituição.

**221:**

- Um árbitro-assistente assinala que a bola saiu do terreno de jogo pela linha lateral, mas antes que o árbitro tenha apitado a interromper o jogo, um defensor, dentro da sua área de grande penalidade, agride um adversário. Qual a decisão que o árbitro deve tomar?

☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento lateral, pois a agressão foi cometida quando a bola já estava fora do terreno de jogo.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e ordenar o recomeço do jogo com um pontapé de grande penalidade, pois a agressão foi cometida quando o árbitro ainda não tinha interrompido o jogo.
☐ O árbitro deve interromper o jogo e ordenar o recomeço do jogo com um lançamento lateral, sem tomar nenhuma ação disciplinar para com o defensor, pois quando a agressão se verificou a bola já estava fora do terreno de jogo.

**222:**

- O árbitro apita para o fim do 1º tempo. Já nos balneários, em conjunto com os árbitros-assistentes, constata que deu menos 3 minutos no 1º tempo. Verificando que se enganou, como deverá agir o árbitro?

☐ Uma vez que já deu o 1º tempo por terminado e já se encontram nos balneários, deve relatar o facto no Relatório do Jogo.
☐ Uma vez que já deu o 1º tempo por terminado e já se encontram nos balneários, compensará esses 3 minutos no 2º tempo.
☑ Deve chamar os jogadores e fazer jogar os 3 minutos que faltavam.

**223:**

- Para que serve o sorteio, por meio duma moeda, feito antes de começar o jogo?

☑ Para a equipa favorecida escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte.
☐ Para a equipa favorecida poder dar o pontapé de saída.
☐ Para a equipa favorecida escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte, ou escolher dar o pontapé de saída.

**224:**

- Se a bola sair por alto, precisamente sobre a bandeira de canto, como deve proceder o árbitro?

AMARELO, VERMELHO E AZUL - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O árbitro deve proceder a um lançamento de bola ao solo junto à bandeira de canto.
☑ O árbitro deve assinalar um pontapé de baliza se a bola foi jogada em último lugar por um jogador da equipa atacante. Deverá assinalar um lançamento lateral a favor da equipa atacante, se a bola foi jogada em último ligar por um jogador da equipa defensora.
☐ Neste caso deve beneficiar a equipa atacante, assinalando pontapé de canto ou lançamento lateral favorável à equipa atacante.

**225:**

- Um jogador perto da baliza adversária em posição legal, sem nenhum adversário nas proximidades, recebe a bola, prende-a entre as pernas, e saltitando com ela presa entre as pernas, entra dentro da baliza adversária. É golo?

☐ Não. A equipa do jogador deve ser punida com um pontapé-livre indireto, por esse seu jogador ter a bola presa entre as pernas.
☑ Sim. O golo deve ser validado, pois o jogador não cometeu qualquer infração.
☐ Não. O jogador deve ser advertido pelo seu comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto.

**226:**

- Com o jogo a decorrer, um treinador entra dentro do terreno de jogo e agride um jogador adversário fazendo-o perder o controlo da bola, quando este se preparava para marcar um golo na baliza da equipa do treinador. Que deve fazer o árbitro?

☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o treinador do terreno e suas imediações, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o treinador do terreno e suas imediações, e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o treinador por exibição do 2° cartão amarelo (um por entrar em campo e outro pelo seu comportamento), e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.

**227:**

- Segundo a Lei 11 (Fora-de-Jogo), quando é que um jogador se encontra em posição de fora-de-jogo?

☐ Um jogador encontra-se em posição de fora-de-jogo se se encontrar em linha com os dois últimos adversários.

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Um jogador encontra-se em posição de fora-de-jogo se se encontrar em linha com o penúltimo adversário.
☑ 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.

**228:**

- Deve ser sempre punido um jogador por se encontrar na posição de fora-de-jogo?

☐ Sim. O jogador que se encontra na posição de fora-de-jogo deve ser sempre punido.
☐ Não. Somente deve ser punido se jogar a bola.
☑ Não. Somente deve ser punido se tomar parte ativa no jogo.

**229:**

- Um jogador colocado totalmente em cima da linha do meio-campo, encontra-se na posição de fora-de-jogo?

☐ Sim. Em cima da linha do meio-campo é como estivesse no meio-campo adversário.
☑ Não. Em cima da linha do meio-campo o jogador não está na posição de fora-de-jogo, porque essa linha é uma linha comum aos dois meios-campos.
☐ Não. Em cima da linha do meio-campo o jogador não está na posição de fora-de-jogo, porque essa linha é uma linha neutra aos dois meios-campos.

**230:**

- Quais os principais sinais/indicadores que podem contribuir para a identificação de comportamentos dum jogador considerados como simulações?

☐ Jogador em queda antes do contacto. A encenação da queda. A ausência de contacto. O atirar-se deliberadamente para o terreno de jogo. O cair de costas.
☑ A encenação da queda. O caráter previsível da queda. Jogador em desequilíbrio antes do contacto. A ausência do contacto. Jogador em queda antes do contacto.
☐ Jogador cair sem qualquer adversário por perto. Jogador que cai após se desequilibrar. Jogador que grita ao cair. A encenação da queda.

**231:**

- Num lance em que a bola se encontra jogável por dois jogadores adversários, se o faltoso projetar a sola do pé sobre o adversário, atingindo-o com força excessiva, como deve ser entendido tal comportamento? Falta grosseira ou conduta violenta?

☑ Quando um jogador na disputa da bola a um adversário, utiliza um ou os dois pés atingindo-o com força excessiva pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de falta grosseira.

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Quando um jogador na disputa da bola a um adversário, utiliza um ou os dois pés atingindo-o com força excessiva pondo em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de conduta violenta.
☐ Quando um jogador na disputa da bola a um adversário, utiliza um ou os dois pés atingindo-o com força excessiva pondo em perigo a integridade física do adversário, compete ao árbitro apreciar se tal infração é falta grosseira ou conduta violenta.

**232:**

- Será permitido aos jogadores usarem uma "gola" para aquecer o pescoço?

☑ Não. A "gola" para aquecer o pescoço pode ser perigosa e, como tal, não pode ser permitida.
☐ Sim. Face a temperaturas muito frias, os jogadores estão autorizados a usar uma "gola".
☐ Compete ao árbitro definir se a "gola" constitui ou não perigo para os jogadores.

**233:**

- Um jogador atacante joga a bola com a mão para a controlar e assim criar uma clara oportunidade de golo. Como deve proceder o árbitro?

☐ O árbitro deve interromper o jogo, e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local da infração.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, advertir esse jogador por comportamento antidesportivo e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local da infração.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador por dupla advertência (uma por jogar a bola com a mão de forma deliberada e outra pelo sua atitude antidesportiva), e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local da infração.

**234:**

- Uma equipa já esgotou as substituições permitidas no regulamento da prova. Poderão os restantes jogadores suplentes continuar a fazer exercícios de aquecimento?

☑ Não. O árbitro não deve consentir que esses jogadores suplentes continuem a fazer exercícios de aquecimento.
☐ Sim. Esses jogadores suplentes podem continuar a fazer exercícios de aquecimento.
☐ Em função das circunstâncias do momento, o árbitro poderá ou não consentir que esses jogadores suplentes continuem a fazer exercícios de aquecimento.

**235:**

- Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade para se achar o vencedor de um jogo, um jogador de uma das equipas foi expulso por linguagem injuriosa ou grosseira. Terá a equipa adversária que excluir um jogador para continuar a execução dos pontapés de grande penalidade?

ANAFE, O VERMELHO E O OLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Sim. A equipa adversária terá que excluir um jogador para que as duas equipas fiquem com o mesmo número de jogadores.
☐ Não. Salvo se o jogador expulso tiver sido o guarda-redes adversário.
☑ Não. A obrigatoriedade do mesmo número de jogadores de ambas as equipas para executarem os pontapés de grande penalidade para se achar o vencedor de um jogo, só se aplica quando se inicia essa execução.

**236:**

- Tornar-se culpado de uma falta grosseira é um ato exclusivo de jogadores efetivos?

☐ Sim. Porque falta grosseira somente pode ser efetuada na disputa da bola e com a bola em jogo.
☑ Não. Se um jogador suplente ou substituído com a bola em jogo entrar no terreno de jogo e disputar a bola a um adversário com brutalidade, deve ser expulso por falta grosseira.
☐ Não. Por falta grosseira, pode ser expulso um jogador efetivo, um jogador suplente ou substituído ou um elemento oficial de uma equipa, desde que a bola esteja em jogo.

**237:**

- No máximo, quantos jogadores suplentes de uma equipa poderão, ao mesmo tempo, fazer exercícios de aquecimento com o jogo a decorrer?

☑ Três jogadores suplentes. Poderão ser acompanhados pelo preparador físico.
☐ Cinco jogadores suplentes. Poderão ser acompanhados pelo preparador físico.
☐ Poderão ser os sete jogadores suplentes acompanhados pelo preparador físico.

**238:**

- A bola entrou na baliza. O árbitro-assistente mais próximo é de opinião que o golo deve ser invalidado por ter sido cometida uma infração de um jogador da equipa atacante, que não fora-de-jogo. No entanto, o árbitro estava perto do lance e em condições de avaliar o lance. Que deve fazer o árbitro-assistente?

☐ Não deve tomar nenhuma atitude. O árbitro estava próximo do lance e em condições de o avaliar. O árbitro decidirá.
☐ Deve levantar a bandeira e seguir a decisão do árbitro.
☑ Deve ficar virado para a linha de baliza, aguardar a consulta e decisão do árbitro, acompanhando o que ele resolver.

**239:**

- Foi obtido golo. Nesse momento o árbitro-assistente informa o árbitro que "segundos antes", um jogador da equipa que obteve o golo deu um soco num adversário no seu próprio meio-campo. O árbitro, bem, não validou o golo,

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**expulsou o agressor e puniu a sua equipa com um pontapé-livre direto no local da agressão. O que se entende por "segundos antes"?**

**☑ Que os factos aconteceram durante essa jogada de ataque.**
**☐ Que os factos aconteceram precisamente no segundo antes à obtenção do golo.**
**☐ Que fica à consideração do árbitro se os factos aconteceram nessa jogada ou nas jogadas anteriores à obtenção do golo.**

**240:**

- **Um jogador, após ser assistido, está fora do terreno junto à linha lateral a aguardar autorização do árbitro para reentrar. Entretanto, um adversário ao passar perto dele cospe-lhe para cima. Como deve atuar o árbitro?**

**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local de onde o jogador cuspiu.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador que cuspiu e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local de onde o jogador cuspiu.**

**241:**

- **Com o jogo a decorrer um jogador defensor saltita com os braços no ar frente ao adversário que conduz a bola e o tenta passar em corrida. Que deve fazer o árbitro?**

**☐ Uma vez que o jogador não entra em contacto com o adversário, o árbitro deve deixar prosseguir o jogo.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, e punir a equipa desse jogador com um pontapé-livre indireto por tentar obstruir a passagem do adversário.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, advertir esse jogador pelo seu comportamento antidesportivo, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto.**

**242:**

- **Um jogador, que se encontrava fora do terreno de jogo a receber assistência, entrou em campo com o jogo a decorrer sem autorização do árbitro e, de imediato, rasteirou um adversário. Qual o procedimento do árbitro?**

**☑ Interromper o jogo, advertir esse jogador por ter reentrado em campo sem autorização, e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde ele rasteirou o adversário.**
**☐ Interromper o jogo, advertir esse jogador por ter reentrado em campo sem autorização, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ Interromper o jogo, advertir esse jogador por ter reentrado em campo sem autorização, adverti-lo uma segunda vez por rasteirar um adversário, seguido de**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**cartão vermelho, e punir a equipa desse jogador com um pontapé-livre direto no local onde o jogador rasteirou o adversário.**

**243:**

- **Quando um avançado se dirigia isolado para a baliza em zona frontal só com o guarda-redes adversário na sua frente, já no interior da área de grande penalidade entrou em terreno de jogo um jogador suplente da equipa adversária que estava a fazer aquecimento. Ato contínuo, agarrou o referido avançado não permitindo que esse concluísse a jogada. Qual a decisão que o árbitro deve tomar?**

**☐ Interromper o jogo, advertir esse jogador por entrar em campo sem autorização do árbitro, adverti-lo uma segunda vez por agarrar o adversário, seguido de cartão vermelho, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☑ Interromper o jogo, expulsar esse jogador por anular uma clara oportunidade de golo dum adversário, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ Interromper o jogo, advertir esse jogador por comportamento antidesportivo (entrar em campo sem autorização do árbitro), adverti-lo uma segunda vez por outro comportamento antidesportivo (agarrar um adversário), seguido de cartão vermelho, e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

**244:**

- **Das dez faltas constantes da Lei 12 (Faltas e Incorreções) puníveis com um pontapé-livre direto, algumas são punidas quando cometidas por negligência, imprudência ou força excessiva. Cite três dessas faltas.**

**☑ Saltar sobre um adversário, empurrar um adversário e carregar um adversário.**
**☐ Entrar em "tacle" sobre um adversário, agarrar um adversário e agredir ou tentar agredir um adversário.**
**☐ Dar ou tentar dar um pontapé num adversário, cuspir num adversário e passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário.**

**245:**

- **Com o jogo a decorrer, dois colegas de equipa travam-se de razões e socam-se mutuamente numa agressão violenta. Que deverá fazer o árbitro?**

**☑ Interromper o jogo, expulsar esses dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde agrediram-se.**
**☐ Interromper o jogo, expulsar esses dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde agrediram-se.**
**☐ Interromper o jogo, expulsar esses dois jogadores e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**246:**

- **Com a bola em jogo, um guarda-redes na sua área de baliza pontapeia um adversário que acidentalmente havia caído dentro da baliza. Que decisões terão obrigatoriamente de ser tomadas?**

**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e assinalar um pontapé de grande penalidade.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e assinalar um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (a agressão aconteceu fora do terreno de jogo).**

**247:**

- **Das sete infrações passíveis de advertência previstas na Lei 12 (Faltas e Incorreções), cite uma que somente possa acontecer com o jogo a decorrer.**

**☑ Infringir com persistência as "Leis do Jogo".**
**☐ Manifestar desacordo por palavras ou por atos.**
**☐ Tornar-se culpado de comportamento antidesportivo.**

**248:**

- **Poderá o cartão amarelo ser exibido a um jogador que abandona o terreno de jogo deitado numa maca, no seguimento de uma infração cometida por esse jogador merecedora daquela ação disciplinar?**

**☐ Não, nesta situação o árbitro deverá avisar o capitão da sua equipa que o jogador encontra-se advertido.**
**☑ Sim, nesta situação o árbitro pode e deve exibir o cartão amarelo ao jogador que vai deitado na maca.**
**☐ Não, nesta situação o árbitro só deve exibir o cartão amarelo quando o jogador regressar ao terreno de jogo após ter sido assistido.**

**249:**

- **Defina brutalidade e como deve ser punida técnica e disciplinarmente.**

**☐ Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força imprudente ou excessiva contra o seu adversário na disputa da bola. A punição será um pontapé-livre direto e expulsão.**
**☑ Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força excessiva contra o seu adversário na disputa da bola. A punição será um pontapé-livre direto e expulsão.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força excessiva contra o seu adversário mesmo sem ser na disputa da bola, mas com esta em jogo. A punição será um pontapé-livre direto e expulsão.

**250:**

- A Lei 5 (O Árbitro) concede poderes discricionários ao árbitro, quando este tem de tomar medidas disciplinares?

☐ Sim, é um dos poderes do árbitro decidir se os jogadores devem ser sancionados disciplinarmente ou não.
☐ Sim, é ao árbitro que compete definir se a infração justifica ou não ação disciplinar.
☑ Não, a Lei 5 (O Árbitro) não concede poderes discricionários ao árbitro no âmbito das sanções disciplinares. O árbitro é obrigado a atuar disciplinarmente sobre todos os intervenientes no jogo quando cometam infrações dessa natureza.

**251:**

- Existe alguma diferença entre as expressões: "calçar as botas" e "trocar as botas"?

☑ Sim. O jogador pode calçar as suas botas com o jogo a decorrer ou não, sem intervenção da equipa de arbitragem. Para trocar de botas deverão estas ser verificadas pela equipa de arbitragem, mesmo que essa troca seja feita dentro do terreno de jogo e com o jogo a decorrer ou não.
☐ Sim. O jogador pode calçar as suas botas com o jogo a decorrer ou não, sem intervenção da equipa de arbitragem. Para trocar de botas, terá que sair obrigatoriamente do terreno de jogo, e deverão estas ser verificadas pela equipa de arbitragem antes de entrar no terreno de jogo. O jogador em causa somente poderá reentrar no terreno de jogo com este parado e com autorização do árbitro.
☐ Não, não existe qualquer diferença entre as duas expressões. Os jogadores estão autorizados em termos práticos a calçar as botas que se descalçaram ou a trocar de botas quando assim o entenderem.

**252:**

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

☐ Não. Essa grande penalidade já não faz parte do jogo pois o tempo regulamentar já esgotou.
☑ Pode, desde que a sua equipa não tenha esgotado as substituições permitidas.
☐ Pode, mas somente se o guarda-redes se encontrar lesionado e a sua equipa ainda não tenha esgotado as substituições permitidas.

**253:**

AMARELO VERMELHO E OUTRAS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Um jogador avançado impede o guarda-redes de soltar a bola das mãos colocando-se à sua frente, deslocando-se para um lado e para o outro. Deverá o árbitro agir técnica e disciplinarmente nessa situação?**

**☐ O árbitro não tomará qualquer decisão se o jogador não entrar em contacto físico com o guarda-redes.**
**☑ O árbitro interromperá o jogo e punirá a equipa desse jogador avançado com um pontapé-livre indireto.**
**☐ O árbitro interromperá o jogo, advertirá esse jogador avançado e punirá a sua equipa com um pontapé-livre indireto.**

**<u>254:</u>**

- **Quando o árbitro realizou um lançamento de bola ao solo, logo que a bola tomou contacto com o solo, um jogador pontapeou-a, introduzindo-a diretamente na baliza. Como decidir?**

**☑ O árbitro deverá assinalar pontapé de baliza ou pontapé de canto, consoante tenha introduzido a bola na baliza adversária ou na própria baliza.**
**☐ O árbitro deverá assinalar golo independentemente de a bola ter entrado na sua baliza ou na baliza adversária.**
**☐ O árbitro deverá repetir o lançamento de bola ao solo no mesmo local.**

**<u>255:</u>**

- **Um guarda-redes, após uma defesa, está a bater a bola no solo. Um adversário aproxima-se e tira-lhe a bola com um toque subtil quando esta toca no chão, não criando qualquer perigo para o guarda-redes. Como deve proceder o árbitro perante o sucedido?**

**☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo, pois o guarda-redes já não tem a bola segura nas mãos e o jogador não criou qualquer perigo ao guarda-redes.**
**☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir o adversário do guarda-redes e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto.**
**☑ O árbitro deve interromper o jogo, e punir a equipa do adversário do guarda-redes com um pontapé-livre indireto.**

**<u>256:</u>**

- **Diga exatamente que sinalética deve fazer o árbitro-assistente para assinalar, na sua zona de ação um "agarrão" pela camisola praticado por um defensor sobre um avançado que, conduzindo a bola, tentava passar por ele.**

**☐ Para assinalar esta infração, o árbitro-assistente deve levantar a bandeirola ao alto assinalando a infração, agitando-a ligeiramente, e de seguida indicar a direção da falta.**
**☑ Para assinalar essa infração, o árbitro-assistente deve levantar a bandeirola ao alto com a mão/braço direito assinalando a infração, agitando-a ligeiramente, indicando de seguida a direção da falta com a mesma mão/braço.**

AMARELO, VERMELHO E OLÉ - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Para assinalar esta infração, o árbitro-assistente deve levantar a bandeirola ao alto com a mão/braço direito assinalando a infração, e de seguida indicar a direção da falta com a mesma mão/braço.

**257:**

- A bola ia a entrar na baliza, vinda diretamente de um pontapé-livre indireto. Um defensor afasta-a com ambas as mãos por cima da trave da sua baliza. Que fazer?

☑ O árbitro deve advertir esse defensor e punir a sua equipa com um pontapé de grande penalidade.
☐ O árbitro deve expulsar esse defensor e punir a sua equipa com um pontapé de grande penalidade.
☐ O árbitro deve expulsar esse defensor por dupla advertência. Uma pela sua atitude e outra pelo seu comportamento antidesportivo. Deve ainda punir a sua equipa com um pontapé de grande penalidade.

**258:**

- O jogo está interrompido para exame da lesão de um jogador. Um outro jogador aproveita a interrupção para trocar de botas dentro do terreno de jogo. Poderá o árbitro permitir tal troca?

☐ Sim. Mas o jogador terá que fazer essa troca fora do terreno de jogo.
☐ Sim. Mas após trocar de botas terá que sair para fora do terreno de jogo e aí aguardar a autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo.
☑ Sim. Mas as novas botas têm que ser devidamente vistoriadas pela equipa de arbitragem.

**259:**

- Com a bola em jogo, um jogador dentro do terreno de jogo cospe para cima de um adversário efetivo que se encontrava momentaneamente fora do terreno de jogo a receber assistência médica. Que deve fazer o árbitro?

☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o jogador teve esse comportamento.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde o jogador teve esse comportamento.

**260:**

- Um jogador que tinha sido substituído e se tinha sentado no "Banco", algum tempo depois, com o jogo a decorrer, entra em campo e agride a pontapé um adversário. Como deve atuar o árbitro técnica e disciplinarmente?

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde agrediu o adversário.
☐ O árbitro deve interromper o jogo, e uma vez que esse jogador substituído já não faz parte da equipa, o árbitro deve recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção. O árbitro deve relatar o facto no Relatório do Jogo.
☑ O árbitro deve interromper o jogo, expulsar esse jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

**261:**

- O guarda-redes acaba de fazer uma defesa agarrando a bola com as mãos dentro da sua área de baliza. Com a bola nas mãos, atira-a de forma agressiva a um adversário que acidentalmente havia caído dentro da baliza. Que deve fazer o árbitro?

☑ Interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e conceder golo à equipa adversária.
☐ Interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza no local mais próximo de onde o guarda-redes atirou a bola.
☐ Interromper o jogo, expulsar o guarda-redes, providenciar um novo guarda-redes para essa equipa, e porque a agressão consumou-se já fora do terreno de jogo, recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo em cima da linha da área de baliza paralela à linha de baliza.

**262:**

- Diga em que Lei consta a decisão sobre a "Área Técnica" e se a mesma é obrigatória e como deve ser delimitada?

☐ Consta da Lei 3 (O Número de Jogadores). É obrigatória e será delimitada até 1 mt para cada um dos lados do "Banco dos Técnicos/Suplentes" e para a frente até ao máximo de 1 mt da linha lateral.
☑ Consta da Lei 1 (O Terreno de Jogo). Não é obrigatória, mas se existir será delimitada até 1 mt para cada um dos lados do "Banco dos Técnicos/Suplentes" e para a frente até ao máximo de 1 mt da linha lateral.
☐ Consta da Lei 1 (O Terreno de Jogo). Não é obrigatória, mas se existir será delimitada até 1 mt para cada um dos lados do "Banco dos Técnicos/Suplentes".

**263:**

- Houve uma decisão manifestamente errada do árbitro. Que deve fazer o árbitro-assistente se verificar que foi cometido um erro de direito"?

☑ Deve agir imediatamente. Para tanto deve utilizar a bandeira e se necessário o sinal "beep", ou mesmo entrar no terreno de jogo para chamar a atenção do árbitro.

AMARELO VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ Deve agir imediatamente. Não deve utilizar a bandeira, apenas o sinal "beep", nem mesmo entrar no terreno de jogo para chamar a atenção do árbitro.
☐ Deve agir, mas não imediatamente. Para tanto deve utilizar a bandeira e se necessário o sinal "beep", ou mesmo entrar no terreno de jogo para chamar a atenção do árbitro.

**264:**

- Quais são os poderes dos árbitros-assistentes?

☑ As "Leis do Jogo" não preveem poderes para os árbitros-assistentes.
☐ Os poderes dos árbitros assistentes são auxiliar o árbitro em todas as situações do jogo.
☐ Os poderes dos árbitros assistentes são todos os que a Lei 4 (O Equipamento dos Jogadores) lhe confere.

**265:**

- Um jogador encontra-se caído no solo gravemente lesionado. Em que condições pode esse jogador ser punido por se encontrar em posição de fora-de-jogo?

☐ Só no caso de intervir no jogo por contacto com a bola.
☐ Só no caso de a sua presença influenciar a ação de um adversário.
☑ Só no caso de a sua presença influenciar a ação de um adversário ou intervir no jogo por contacto com a bola.

**266:**

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

☐ Não. Nessa situação o guarda-redes não está de posse da bola e, como tal, nenhum adversário a pode jogar.
☑ Não. Nessa situação o guarda-redes está de posse da bola e, como tal, nenhum adversário a pode jogar.
☐ Sim. Nessa situação o guarda-redes não está de posse da bola e, como tal, qualquer adversário a pode jogar.

**267:**

- Qual o princípio geral da punição de faltas praticadas à distância dentro do terreno de jogo?

☐ O princípio geral é elas existirem e, assim sendo, devem ser marcadas.
☑ O princípio geral é serem marcadas no local do contacto ou possível contacto.
☐ O princípio geral é serem marcadas no local do início da ação.

**268:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Um jogador ao executar um pontapé de grande penalidade toca a bola para o lado e um seu colega devidamente posicionado entra na área e chuta/pontapeia a bola que entra na baliza. Como deverá agir o árbitro?**

**☐ O árbitro valida o golo e pune a equipa do executante com um pontapé-livre indireto no local onde o colega do executante jogou a bola.**
**☑ O árbitro não valida o golo e pune a equipa do executante com um pontapé-livre indireto no local da marca de grande penalidade.**
**☐ O árbitro deve validar o golo, pois tal situação está permitida na Lei 14 (O Pontapé de Grande Penalidade).**

**269:**

- **Qual o procedimento a ter antes da execução de grandes penalidades para determinar o vencedor de um jogo ou uma eliminatória se uma equipa termina o jogo com mais jogadores que a adversária?**

**☐ Esta equipa deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária, sendo que o delegado deverá comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de grande penalidade.**
**☑ Esta equipa deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária, sendo que o capitão terá de comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de grande penalidade.**
**☐ Esta equipa deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária, sendo que o delegado poderá comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento pode participar nos pontapés da marca de grande penalidade.**

**270:**

- **No final de um prolongamento de um jogo, tem de recorrer-se à marcação de grandes penalidades para se encontrar o vencedor. O jogador nº 16 de uma das equipas encontrava-se fora do terreno de jogo a receber assistência, o delegado dessa equipa solicitou a substituição daquele jogador por um suplente. O árbitro consentiu. Concorda? Porquê?**

**☑ Não concordo, porque o jogo já tinha terminado.**
**☐ Concordo, porque o jogador já se encontrava fora do terreno de jogo.**
**☐ O árbitro procedeu bem, visto que o jogador já se encontrava fora do terreno de jogo antes de este terminar e assim sendo ele pode ser substituído.**

**271:**

- **Um jogador defensor desloca-se para fora da sua própria linha de baliza de forma a colocar um seu adversário em posição de fora-de-jogo, o árbitro**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

verificou a situação. Nestas circunstâncias, qual deve ser a intervenção do árbitro e qual o fundamento em que se baseia para tal interpretação?

☑ Perante a situação constatada pelo 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.

☐ O árbitro deve interromper o jogo, advertir por comportamento antidesportivo o jogador infrator e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

☐ O árbitro deve deixar prosseguir o jogo e na próxima interrupção adverte o jogador defensor por comportamento antidesportivo.

**272:**

- Qual a razão por que no pontapé de baliza não há fora-de-jogo?

☐ A razão que a Lei prevê é que esta como outras é uma das exceções ao fora-de-jogo.

☑ A razão que a Lei prevê dá à equipa que executa a vantagem de poder jogar a bola para o mais longe possível da sua baliza, permitindo assim aos avançados poderem recebê-la muito perto da baliza adversária. Se esta exceção não existisse, os jogadores da equipa adversária colocar-se-iam sobre a linha do meio-campo e dessa maneira obrigavam os jogadores que beneficiavam do referido pontapé a receber a bola dentro do seu próprio meio-campo.

☐ A razão é permitir aos jogadores de ambas as equipas de se poderem colocar em qualquer parte do terreno de jogo.

**273:**

- Na execução de um pontapé de canto, contra a sua equipa, um defensor vai cabecear a bola. No entanto, o seu colega guarda-redes apercebendo-se que a pode blocar sem o seu colega à frente resolve empurrá-lo para, à vontade, apanhar a bola. Como deve proceder o árbitro?

☐ O guarda-redes deve ser advertido com a exibição do cartão amarelo e a sua equipa punida com um pontapé-livre direto.

☑ O guarda-redes deve ser advertido com a exibição do cartão amarelo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indireto.

☐ O guarda-redes apenas empurrou o colega de equipa e por isso não foi cometida qualquer infração. Isso aconteceria se fosse ao contrário.

**274:**

- O "International Football Association Board" decidiu na sua reunião de Fevereiro de 2015 aprovar as "substituições livres/ilimitadas", devendo no entanto ter-se em atenção que:

☐ As Federações de Futebol são obrigadas a respeitar essa determinação porque se trata de uma decisão do "International Football Association Board";

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

☐ **Caberá a cada Federação de Futebol a decisão de aplicar este método de substituições mas, se for utilizado, é extensivo a todas as categorias e provas da sua organização;**

☑ **Caberá a cada Federação de Futebol a decisão de aplicar este método de substituições, ficando o mesmo restringido aos escalões jovens ou jogos de caráter recreativo.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# ALGUMAS PALAVRAS E EXPRESSÕES EM INGLÊS E FRANCÊS E SUA EQUIVALÊNCIA EM PORTUGUÊS

| INGLÊS | FRANCÊS | PORTUGUÊS |
|---|---|---|
| Stadium | Le stade | Estádio |
| Field | Le terrain | Terreno de jogo |
| Markings of the field | Le marquage du terrain | Marcações do terreno de jogo |
| Grass / Turf | L'herbe / Le Gazon | Relva |
| Touchline | La ligne de touche | Linha lateral |
| Goal line | La ligne de but | Linha de "golo" |
| Goal area | La surface de but | Área de baliza |
| Goal | Le but | Golo |
| Goalpost | Le poteau de but | Poste |
| Base of post | La base du poteau | Base do poste |
| Crossbar | La barre transversale | Barra transversal |
| Goal net | Les filets de but | Redes das balizas |
| Penalty area | La surface de réparation | Área de grande penalidade |
| Shoes inspection | Le contrôle des chaussures | Controlo do calçado ("pitons") |
| The checking of player's equipment | Le contrôle de l'equipment des joeurs | Vistoria / Controlo equipamento dos jogadores |
| Socks | Les chaussettes | Peúgas |
| Stockings | Les bas | Meias |
| Shin pads / Shin guards | Les jambières | Caneleiras |
| Knee pads | Les genouilléres | Joalheiras |
| Shorts | Les culottes | Calções curtos |
| Slips-shorts | Les caleçons | Cuecas |
| Jersey | Le maillot | Camisola / Camiseta |
| Track suit | Le survetement | Fato-de-treino |
| Shirt | La chemise | Camisa |
| Gloves | Les gants du gardien de but | Luvas |
| Player's numbers | Les numéros des joueurs | Números dos jogadores |
| Referee's whistle | Le sifflet de l'arbitre | Apito do árbitro |

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORTENOR

| Watch | Le montre | Relógio |
|---|---|---|
| Lineman's flag | Le drapeau du assistent-arbitre | Bandeirola do árbitro-assistente |
| Spectator | Le spectateur | Espetador / Assistente |
| Infirmary / Medical room | L'infirmerie | Enfermaria |
| Medicines | Les medicaments | Medicamentos |
| Dressing room | Les vestiaires | Cabinas / Vestiários |
| Showers | Les douches | Duches / Chuveiros |
| Hot water | L'eau chaude | Água quente |
| Towels | Les serviettes de toilette | Toalhas |
| Coffee / Tea / Lemon | Le café / Le Thé / Le Citron | Café / Chá / Limonada |
| Mineral water | L'eau minerale | Água mineral |
| Refreshment | Les rafraichissements | Refrescos / Bebidas frescas |
| Referee's dressing room | Le vestiaire de l'arbitre | Cabina do árbitro |
| Presentation of registration | La présentation des licences | Apresentação dos cartões/licenças ao árbitro |
| Checking of registration | Le contrôle des licences | Controlo dos cartões/licenças |
| The 10 yards arc | L'arc de cercle de la surface de réparation | Arco de círculo "pegado" à área de grande penalidade |
| Penalty spot | Le point de réparation | Marca da grande penalidade |
| Corner | Le coin | Pontapé de canto |
| Corner quadrant | Le surface de coin | Área de canto (Arco/quarto de círculo de canto) |
| Corner post | Le poteau de coin | Bandeira de canto |
| Corner flag | Le drapeau de coin | Pano da bandeira de canto |
| Half-way / Centre-line | La ligne de milieu | Linha de meio-campo |
| Half-way flag | Le drapeau de moitié du terrain | Bandeira do centro do terreno |
| Centre spot | Le point central | Ponto do centro do terreno |
| Centre circle | Le cercle du centre | Círculo central |
| Own half of the field | Nôtre camp | Nosso meio-campo |
| Opponent's half of the field | Le camp adverse | Meio-campo adversário |
| Ball | Le ballon / La Balle | Bola |
| Another ball | Un autre ballon | Outra bola |
| Football boots | Les chaussures de football | Botas de futebol |
| Boot laces | Les laces des chaussures | Atacadores |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| Studs | Les crampons | “Pitons” |
|---|---|---|
| Teams | Les équipes | Equipas |
| Team captain | Le capitaine de l’equipe | Capitão de equipa |
| Player | Le joueur | Jogador |
| Referee | L’arbitre | Árbitro |
| Linesman | Assistent-arbitre | Arbitro-Assistente |
| Trainer | Le entraineur | Treinador |
| Doctor | Le médecin | Médico |
| Manager | Le directeur sportif | Diretor-técnico |
| Physiotherapist / Masseur | Le masseur | Massagista |
| Head of delegation | Le chef de delégation | Chefe da comitiva |
| Assistant trainer | L’aide de l’entraineur | Treinador-adjunto |
| The defence | La ligne défensive | Linha defensiva |
| Club secretary | Le secrétaire du club | Secretário do clube |
| Opponents | Les adversaires | Adversários |
| Goal-keeper | Le guardien de but | Guarda-redes |
| Backs / Defenders | Les arriéres / Défenseurs | Defesas |
| Left-back | L’arriére-gauche | Defesa-esquerdo |
| Right-back | L’arriére-droit | Defesa-direito |
| Half backs / Midfield players | Les demis | Médios |
| Left half-back | Le demi-gauche | Médio-esquerdo |
| Centre half-back | Le demi-centre | Médio-centro |
| Right half-back | Le demi-droit | Médio-direito |
| Sweeper / Free man | Le bétonneur | “Líbero” |
| Centre back | L’arriére central | Defesa central |
| Attacking half-back | Le demi d’attaque | Médio de ataque |
| Midfield man | Le joueur du milieu | Centro-campista |
| Forwards / Attackers / Strikers | Les avants / Attaquants | Avançados |
| Outside-left | L’ailier gauche | Extremo-esquerdo |
| Inside-left | L’inter gauche | Interior-esquerdo |
| Centre-forward | L’avant centre | Avançado-centro |
| Striker | L’avant de point | Ponta de lança |
| Inside-right | L’inter-droit | Interior-direito |
| Outside-right | L’ailier-droit | Extremo-direito |
| Reserve | Le joueur de réserve | Jogador suplente |
| Substitutes’ bench | Le banc des remplaçants | Banco dos técnicos/suplentes |
| Leg | La jambe | Perna |
| Knee | Le genou | Joelho |
| Foot | Le pied | Pé |

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| Arm | Le bras | Braço |
| Hand | La main | Mão |
| Back | Le dos | Espádua (Costas) |
| Chest | La poitrine | Peito |
| Head | La tête | Cabeça |
| Body | Le corps | Corpo |
| Shoulder | L'épaule | Ombro |
| Persons participating in matches | Personnes qui participent aux matches | Participantes nos jogos |
| Good morning | Bonjour | Bom-dia |
| Good afternoon | Bonjour | Boa-tarde |
| I hope you have a good game | J'espère que la partie sera bonne | Espero que seja um bom jogo de futebol |
| Toss up, please | A vos places | Sorteio para escolha do campo ou pontapé de saída |
| Heads or tails | Pile ou face | Cara ou coroa |
| Kick-off | Le coup d'envoi | Pontapé de saída |
| Choice of ends | Le choix du camp | Escolha de campo |
| Which end? | Quel camp? | De que lado do campo? |
| Home team | L'équipe qui reçoit | Equipa visitada |
| Visitors | Les visiteurs | Equipa visitante |
| Half-time | Le mi-temps | Cada uma das partes do jogo |
| First half | Le première mi-temps | Primeira parte |
| Second half | La dieux mi-temps | Segunda parte |
| Added time | Le temps additionnel | Tempo adicional a cada uma das partes do jogo (Descontos de tempo) |
| Full-time | La fin de la partie | Final do desafio |
| Extra-time | La prolongation | Prolongamento |
| 15 Minutes each way | Un quart d'heure de chaque côté | 1ª e 2ª parte do prolongamento |
| Play on | Continuez | Jogue ("Lei da vantagem") |
| Cards (Red or Yellow) | Les cartes (Rouge ou Jaune) | Cartões (Vermelho ou Amarelo) |
| Expulsion / Sending off | L'expulsion | Expulsão |
| Advantage | Avantage | "Lei da Vantagem" |
| Play to the whistle | Attendez le coup de sifflet | Atenção ao apito – Só depois de apitar |
| You were holding him | Vous teniez | Você agarrou-o |
| Stop holding | Cessez de tenir | Não agarre |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| You were pushing him | Vous étiez en train de pousser | Você empurrou-o |
| Stop pushing | | Não empurre |
| Hand | Main | Mãos; Tocar ou jogar a bola com as mãos deliberadamente |
| You tripped him | Vous lui avez fait un croche-pied | Você rasteirou-o |
| Dangerous play | Jeu dangereux | Jogo perigoso |
| Indirect free-kick | Un coup-franc indirect | Pontapé livre-indireto |
| Direct free-kick | Un coup-franc direct | Pontapé livre-direto |
| Penalty-kick | Un coup de pied de réparation | Pontapé de grande penalidade |
| Throw-in | La rentrée de touche | Por a bola em jogo num lançamento lateral |
| Goal-kick | Un coup de pied de but | Pontapé de baliza |
| Shot direct at goal | Un tir au but direct | Remate direto à baliza |
| Corner-kick | Un coup de pied de coin | Pontapé de canto |
| Kicks from the penalty spot | Coups de pied du point de réparation | Pontapés da marca de grande penalidade |
| Not allowed goal | Le but annulé | Golo invalidado |
| Drop ball | La balle à terre | Lançamento de bola ao solo |
| Technical infringement | La faute technique | Falta técnica |
| Ungentlemanly conduct | La conduite inconvenante | Conduta inconveniente |
| Violent conduct | La conduite violente | Conduta violenta |
| Tacle (hard, violent, dirty) | Le tacle (dur, violent, déloyal) | "Tacle" (duro, violento, desleal) |
| The ball must be stationary | Le ballon doit être arrêté | A bola deve estar parada |
| Go back 10 yards | Respectez la distance de 9,15 mts | Atenção à distância – Respeite a distância de 9,15 mts |
| Don't hold up the game | Ne retardez pas le jeu | Não perca tempo – Jogue rápido |
| Don't pretend | Ne simulez pas | Não simule lesões |
| Take the kick again | Redonnez le coup de pied | Repita o pontapé-livre |
| Go back to the ten yard line | Reculez jusqu'a la ligne des 9,15m | Vá para a barreira |
| That's violent conduct | C'est une conduite violente | Isso é conduta violenta |
| Unfair charge | Une charge incorrecte | Carga ilegal |
| Obstruction | Obstruction | Obstrução |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| A sliding tacle | Un tacle glissé | "Carrinho" |
| Foul throw | Rentrée de touche incorrecte | Lançamento lateral incorreto |
| Your feet were not in the right position | Vos pieds n'êtaient pas bien placés | Os pés estavam mal colocados |
| You carried the ball | Vous avez porté le ballon | Você jogou a bola com a mão |
| Are you injured? | Étes-vous blessé? | Está lesionado? |
| I'm hurt | Je suis blessé | Estou lesionado |
| I can't allow that | Je ne peux pas tolérer cela | Não posso permitir isso |
| I caution you | Je vous donne un advertisement | Estou a adverti-lo |
| What's your name? | Quel est votre nom? | Como se chama? |
| I send you off | Quittez le terrain | Saia do campo |
| Laws of the game | Lois du jeu | Leis do Jogo |
| Offside | Hors-jeu | Fora de jogo |
| Move forward | Avancez | Avance |
| Move back | Reculez | Recue |
| The score | Le score / Résultat | Resultado |
| Hard game | Le jeu dur | Jogo duro |
| Draw | Le match nul | Empate |
| Run | Courez | Corra / Corrida |
| Pass forward | Passez en avant | Passe em frente |
| Shoot | Tirez – Bottez | Remate / Pontapé |
| Shot | Le tir | O remate / O pontapé na bola |
| Dribble | Un dribble | Finta |
| Quick | Vite | Rápido – Depressa |
| A centre | Un centre | Cruzamento |
| Punch the ball | Jeter le ballon | Lançar a bola (pela linha lateral) |
| The qualification | La qualification | A qualificação |
| Changing of the goal-keeper | Le changement du gardien | Substituição do guarda-redes |
| Substitution of the players | Le remplacement des joueurs | Substituição dos jogadores |
| Registration of players | L'inscription des joueurs | Inscrição dos jogadores |
| Stoppage of the game | L'interruption du jeu | Interrupção do jogo |
| Match report | La feuille du match | Relatório do jogo |
| Positioning of the referee and the linesmen | Les positions de l'arbitre et des assistent-arbitres | Posição do árbitro e dos árbitros-assistentes |
| Striking | Frapper | Bater |
| The "scissor-kick" | Le "ciseau" | "Tesoura" |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| Punching the ball | Le dégagement au poing | Soco na bola usando os punhos |
| To catch the ball | Bloquer / Tenir le ballon | Blocar a bola |
| To control the ball | Contrôler le ballon | Controlar a bola |
| Kick with the heel | Botter avec le talon | Dar um pontapé com o calcanhar |
| To make the wall | Former le mur | Formar a barreira |
| Broken fibres | Les déchirures musculaires | Rotura de ligamentos |
| Meniscus / Cartilage | La ménisque | Cartilagem do menisco |
| Tendinitis / Torn tendon | La tendinite | Tendinite |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# REGULAMENTO DO "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD"

## (Aprovado e adotado pelo IFA BOARD em Fevereiro de 1993)

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**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 International de Futebol (FIFA), organismos que no presente regulamento passam a designar-se por "Associações", constituem o "International Football Association Board". Cada uma delas é representada por 4 delegados.**

**FINS:**

- **O objetivo do "International Football Association Board" é discutir e decidir propostas de modificação às "Leis do Jogo", bem como quaisquer outras questões relativas às mesmas Leis. Estas devem ser submetidas ao "IFA Board" após terem sido examinadas nas Assembleias Gerais anuais ou noutras reuniões apropriadas pelas Associações que constituem o "IFA Board", pelas Confederações ou pelas restantes Federações Nacionais.**

**REUNIÕES DO "BOARD":**

- **O "IFA 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;**

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

**PROCESSO:**

- **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;**
- **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 objeto de discussão, o mais tardar até quatro semanas antes da reunião;**
- **A Ordem do Dia, assim como os documentos a ela relativos, são distribuídos a todas as Associações membros do "IFA Board" duas semanas antes da reunião;**
- **Cada Confederação ou 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 e, 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.**

**ATA:**

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

**QUORUM E DIREITO DE VOTO:**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **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 "IFA Board" e desde que obtenham a aprovação de três quartos dos votos presentes.**

**SESSÕES EXTRAORDINÁRIAS:**

- **Se a Associação onde se realizam as reuniões do "IFA Board" do ano em curso (*) receber uma solicitação escrita assinada pela FIFA ou por duas Associações Britânicas, ela deve convocar uma reunião extraordinária do "IFA 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 "IFA Board" receber dentro de 21 dias a respetiva comunicação, acompanhada de um exemplar das propostas.**

**DECISÕES DO "IFA BOARD":**

- **Se outra coisa não for decidida, as decisões tomadas na reunião de trabalho anual do "IFA Board" entrarão em vigor desde a data da reunião. As decisões da Assembleia Geral Anual relativas às modificações das "Leis do Jogo" entram obrigatoriamente em vigor para as Confederações e para as Federações Nacionais no dia 1 de Julho seguinte a cada reunião da Assembleia Geral Anual do "IFA 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 "IFA Board".** (**)

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**(*) – 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 Anual do "International Football Association Board (IFAB)" em que tenham sido tomadas.**

**NOTA FINAL:**

Algumas normas deste texto já se econtram desatualizadas em seguimento de várias decisões tomadas pelo "International Football Association Board (IFAB)" quanto ao seu funcionamento orgânico. Não obstante, entendemos que devíamos manter todo o texto apresentado, para que se tenha uma perspetiva histórica e um conhecimento pragmático do funcionamento deste órgão tão importante no estudo, controlo e desenvolvimento das "Leis do Jogo".

**Entretanto, na sua reunião ordinária de 13 de Janeiro de 2014, o "International Football Association Board (IFAB)" tomou a decisão de aprovar novos Estatutos, que a seguir se transcrevem na íntegra na sua versão original inglesa.**

# STATUTES of the "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)"

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO MENOR

## I. NAME, REGISTERED OFFICE AND ENTRY IN THE COMMERCIAL REGISTER

**ARTICLE 1**

- **An association within the meaning of art. 60 ff. of the Swiss Civil Code (Zivilgesetzbuch – ZGB) is hereby founded under the name of "The International Football Association Board (IFAB)" with its headquarters in Zurich.**
- **The association has been entered in the Commercial Register for the Canton of Zurich.**

## II. OBJECTIVE

**ARTICLE 2**

- **The IFAB is the universal decision-making body for the Laws of the Game (LoG) of association football. Its objectives are to safeguard, compile and amend the LoG as they apply within the scope of world football as organised by FIFA which includes ensuring that the LoG are uniformly applied worldwide and monitored accordingly, and that organised football is practised consistently.**
- **According to the FIFA Statutes, only the IFAB may lay down and alter the LoG and each member of FIFA shall play association football in compliance with the LoG issued by the IFAB.**
- **The association has no political or religious affiliation and is not the profit.**

## III. FUNDS

**ARTICLE 3**

- **In pursuit of its objective, the association can make use of the membership fees and of other kinds of contributions and proceeds, such as its annual budget, which is approved at the Annual General Meeting (AGM) of the previous year.**

## IV. MEMBERSHIP

**ARTICLE 4**

**Membership**

- **The association comprises the five founding members: the four British football associations (The Football Association, The Football Association of Wales, The Irish Football Association and the Scottish Football Association) and FIFA.**
- **Members of the association may only be legal persons;**
- **Any new members may only be accepted for vote at the AGM if: (i) the proposed member is a member association of FIFA; and (ii) the proposed member is seconded by another member association of FIFA. Applications shall be submitted to the AGM, which can only accept a member by a unanimous vote of the five founding members (each having one vote) with no abstentions.**
- **Any proposed members who are unanimously approved by the AGM must be ratified by the FIFA Congress prior to becoming a member.**

**ARTICLE 5**

**Termination of membership**

- **Membership will automatically terminate if a member loses its legal personality and therefore no longer exists.**
- **A member may leave the association by providing a period of notice of six months to the end of the calendar year. Notice shall be sent in writing to the Board of Directors.**
- **A member can be excluded from the association if it causes lasting damage to the interests of the association or continually disrupts association affairs. A hearing will take place before the General Assembly prior to any exclusion of a member. A decision to exclude a member requires the unanimous vote of the members, each member having one vote (the member to be excluded having to abstain). Subject to art. 20 (Arbitration), the decision to exclude a member is final.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

## V. ASSOCIATION ORGANISATION

### ARTICLE 6

**Bodies**

- The bodies of the association include:
  - General Assembly;
  - Board of Directors;
  - Football Advisory Panel ("FAP");
  - Technical Advisory Panel ("TAP");
  - Executive Support Office;
  - The Auditors.

### ARTICLE 7

**General Assembly**

- The General Assembly is the supreme authority of the association and meets at least once per year as part of the Annual General Meeting (AGM).
- The Ordinary AGM shall take place every year in either February or March.
- Each association member shall send a delegation to the AGM, with the head of the delegation representing the respective association.
- Except as set out in arts 4 and 5 relating to the voting rights for the approval of new members (or exclusion of membership), voting arrangements at the AGM shall be as follows:
  - The four British associations shall each have one vote.
  - FIFA shall have four votes (as the representative of the other 205 FIFA member associations), which may be exercised in bloc.
  - Voting rights shall be exercised by the respective head of the delegation. In exceptional circumstances, resolutions can also be sent to the General Assembly in writing and addressed to the Board of Directors.
- Decisions passed at the AGM require a majority of three-quarters of the votes cast.
- The AGM shall convene on an annual basis at the headquarters of the relevant association member, subject to rotation in the following sequence:
  - Northern Ireland.
  - Wales.

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- England.
- Scotland.

- An exception to the above rotation principle shall occur in the years in which the FIFA World Cup takes place. In such years, the AGM shall convene at FIFA's headquarters.
- The president and/or head of the delegation of the respective association in whose country the AGM is convened holds office ex-officio as chairman of the AGM.
- Members will be invited to the AGM no later than four weeks in advance and will be provided with an agenda as well as the relevant supporting documents, which – under exceptional circumstances – can also be dispatched at a later stage, but always at least seven days before the meeting.
- Generally, agenda items submitted late will be dealt with at the next AGM. The respective submission deadlines are listed in the Organisation Regulations of the IFAB.
- The agenda shall contain the following items:
  - Welcome.
  - Chairman's remarks.
  - Roll call.
  - Approval of the agenda.
  - Approval of the minutes of the last meeting.
  - Agenda containing the items to be discussed and enclosures.
  - Any other business.
  - Next meeting.
- In addition to the powers reserved for the General Assembly by dint of its position, the Ordinary AGM shall exercise the following powers:
  - Deciding on changes to the LoG as proposed by the Annual Business Meeting (ABM): rejected proposals shall be publicised, providing written justification for the rejection;
  - Appointing the members of the Football Advisory Panel (FAP) and the Technical Advisory Panel (TAP) as recommended by the ABM.
  - Approving the minutes of the last AGM.
  - Selecting the auditors.
  - Accepting and approving the annual accounts (income statement and balance sheet) and the auditor's report.
  - Determining the budget for the accounting year.

AMARELO, VERMELHO E COLO, AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- Determining membership fees with a payment period as defined in art. 15.
- Passing a resolution to dissolve the association, or with regard to a merger, and to determine the appropriate liquidation assets should the association be dissolved.

- Every properly convened AGM constitutes a quorum.
- An Extraordinary AGM (Special Meeting) may be convened by mutual agreement of the members; the Special Meeting shall be convened within 28 days by the association responsible for organising the next Ordinary AGM. Decisions may be made during a Special Meeting, provided the above provisions of the OGM are complied with.
- Minutes of decisions shall be taken for all items on the agenda.

ARTICLE 8

Board of Directors

- The Board of Directors is the executive body of the IFAB.
- The general secretaries of the four British associations and the FIFA Secretary General make up the Board of Directors. The Board of Directors is chaired ex-officio by the FIFA Secretary General.
- The Board of Directors shall meet at least once per year as part of the ABM and consult on proposed changes to the LoG presented by the Executive Support Office, in collaboration with the Football Advisory Panel (FAP) and the Technology Advisory Panel (TAP).
- The Board of Directors shall pass decisions on all cases that do not come within the sphere of responsibility of the General Assembly or are not reserved for other bodies by law or under these Statutes.
- The Board of Directors assesses the proposed changes to the LoG and decides whether they should be presented at the AGM for it to pass judgement. In addition, it can recommend to the AGM to accept, reject, discuss or test rule changes.
- Within the scope of its consultations regarding rule changes, the Board of Directors may mandate further consultation with the FAP and the TAP or may arrange a pilot study.
- The Board of Directors appoints the Secretary of the IFAB.
- Moreover, the Board of Directors convenes for any meetings that may become necessary for dealing with business as it arises. Each member of the Board of Directors is entitled to convene a meeting with a minimum of one month's notice. The meetings of the Board of

AMARELO, VERMELHO E COLO, AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Directors may also take place by means of a (video) conference call. A meeting is properly constituted if at least three of the five invited members attend, whereby FIFA must be one of them.

- Minutes of decisions shall be taken for all Board of Directors meetings.
- Decisions are passed by a simple majority of votes cast. The chairman of the Board of Directors has the casting vote in the event of a tie.
- The Board of Directors may approve organisational regulations for the efficient operation of the IFAB.

ARTICLE 9

Annual Business Meeting (ABM)

- The ABM prepares the decisions to be discussed by the AGM.
- The ABM comprises the general secretaries of the four British associations, the FIFA Secretary General, technical experts of the five members as well as the Executive Support Office. In addition, it can invite experts to provide their expertise on specific topics. The ABM is chaired ex-officio by the general secretary of the association responsible for the following AGM.
- The ABM may decide to admit other representatives to its meetings who shall not have any voting rights. These may include members of the FAP and the TAP.
- The ABM shall normally convene at least once per year in October. The chairman of the meeting shall give a minimum of one month's notice to convene the ABM. A meeting is properly constituted if at least three of the five invited members attend, whereby FIFA must be one of them.
- Moreover, the ABM submits proposals to the AGM regarding the composition of the FAP and the TAP.
- Each member of the Board of Directors has one vote.
- Decisions are passed by a simple majority of votes cast. The FIFA Secretary General has the casting vote in the event of a tie.

ARTICE 10

Football Advisory Panel (FAP)

- The Football Advisory Panel (FAP) is a consultation committee within the IFAB. The FAP consists of a maximum of 20 persons.
- It can be called upon to advise the AGM, the Board of Directors, the ABM or the Executive Support Office on footballing issues and to

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

supply these bodies with a practical and well-founded appraisal of the sporting aspects of intended rule changes.

- Unless appointed otherwise by the Board of Directors, the general secretary of the association in whose country the following AGM is convened holds office ex-officio as chairman of the FAP.
- The composition of the FAP shall be balanced, comprising, among others, former football players, former and current managers, representatives from the Federation International des Associations de Footballeurs Professionnels (FIFPro) and technical directors from FIFA confederations.
- Members of the FAP are appointed by the AGM upon recommendation of the ABM, which will also recommend a suitable term of office.
- The Board of Directors may approve organisational regulations for the efficient operation of the FAP.

ARTICE 11

Technical Advisory Panel (TAP)

- The Technical Advisory Panel (TAP) is a consultation committee within the IFAB.
- The TAP consists of a maximum of 14 persons.
- On request, it evaluates proposed rule changes for the AGM, the Board of Directors, the ABM or the Executive Support Office, focusing on technical issues and drawing on the refereeing and technical knowledge acquired and applied in practice.
- In addition, it can draw up its own proposals and drafts for rules changes for the Executive Support Office.
- Unless appointed otherwise by the Board of Directors, the general secretary of the association in whose country the following AGM is convened holds office ex-officio as chairman of the TAP.
- The composition of the TAP shall be balanced, comprising refereeing experts from the IFAB members and leading refereeing experts from the six FIFA confederations.
- Members of the TAP are appointed by the AGM upon recommendation of the ABM, which will also recommend a suitable term of office.
- The Board of Directors may approve organisational regulations for the efficient operation of the TAP.

ARTICLE 12

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Executive Support Office**

- **The Executive Support Office is the IFAB's administrative arm.**
- **It supports the IFAB, its bodies and any IFAB representatives in all administrative matters and is responsible for the office management and proper accounting of the IFAB. Furthermore, the Executive Support Office is responsible for taking the minutes of meeting of the IFAB and its bodies, for IFAB correspondence and website content, for the organisation of the Executive Support Office and for all meetings and consultations of the IFAB, its bodies and panels.**
- **The Executive Support Office is located at the association's headquarters and is headed by the IFAB Secretary, who is appointed by the Board of Directors and reports directly to the FIFA Secretary General (in the first instance) and to the Board of Directors.**

**ARTICLE 13**

**Enforcement of IFAB decisions**

- **According to the FIFA Statutes, decisions passed by the AGM with respect to changes to the LoG are binding on FIFA confederations and member associations and come into force on 1 July following the AGM, unless agreed otherwise. In exceptional circumstances, decisions passed by the Board of Directors and the ABM shall come into force the day after the meeting.**
- **FIFA confederations and member associations whose season is not completed on the above date are entitled to postpone the introduction of accepted changes until the commencement of the subsequent season. FIFA confederations and member associations may only change the LoG once these have been approved by the Board of Directors.**

**ARTICLE 14**

**The auditors**

- **The auditors are comprised of one or two natural persons authorised to conduct financial audits. A highly recognised fiduciary company may also be appointed as legal auditors.**
- **The auditors are appointed by the General Assembly for a period of two years and may be reappointed.**
- **The auditors approve the annual accounts (income statement and balance sheet) and present the AGM with an auditors' report.**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- The auditors are entitled to make spot checks of the association's financial books at any time.
- Notwithstanding the above, art. 69 (b) of the ZGB applies.

## VI. INSURANCE AND LIABILITY

### ARTICLE 15

Membership fees

- The General Assembly determines the membership fees each year at the Ordinary AGM.
- The membership fees should not exceed CHF 5.000,00 per year and should be paid by each member into the association's account by no later than 31 January of the following year.

### ARTICLE 16

Liability

- The association is only liable for liabilities up to the amount of its assets.

## VII. BUSINESS YEAR

### ARTICLE 17

- The association's business year is the calendar year.

## VIII. OFFICIAL LANGUAGE

### ARTICLE 18

- English is the official language of the IFAB and shall be used for all of the IFAB's minutes, correspondence and announcements.

## IX. DISTRIBUTION OF LIQUID ASSETS ON DISSOLUTION

### ARTICLE 19

- Should the AGM not reach any conclusion on the distribution of liquid assets if the association is dissolved, the assets shall be donated to a project that promotes youth football.

## X. ARBITRATION CLAUSE

### ARTICLE 20

- The association members agree that any disputes or other differences of opinion among association members, or between one or more association members and the association, shall be heard exclusively by the Court of Arbitration for Sport (CAS) in Lausanne, provided the

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

dispute does not fall within the competence of an association body or other panel. Arbitration shall also apply to appeals against exclusion (see art. 5 above).

- Any member may appeal to the CAS against any IFAB decision that infringes the law of these statutes within one month of becoming aware of the decision.
- Recourse to the CAS only applies when all internal channels have been exhausted. An appeal does not have a suspensory effect.
- CAS proceeding are based on the CAS arbitration rules.

## XI. AMENDMENT

### ARTICLE 21

- These statutes shall only be amended by a unanimous decision of the General Assembly.

## XII. ENFORCEMENT

### ARTICLE 22

- These statutes were adopted at the founding meeting on 13 January 2014 and come into force with immediate effects.

- Joseph S. Blatter – President/Founding Chairman FIFA.
- Jim Shaw – President Irish Football Association.
- Greg Dyke – Chairman The Football Association.
- Trefor Lloyd Hughes – President Football Association of Wales.
- Campbell Ogilvie – President Scottish Football Association.
- Lukas Brud – Secretary of the IFAB.

**ADENDA:**

O Comunicado Oficial 6 da Federação Portuguesa de Futebol, datado de 2015.07.02, veio informar as alterações às "Leis do Jogo" decididas pelo "International Football Association Board (IFAB)" na sua última reunião de 2015.02.28. E o mesmo documento faz referência a algumas outras decisões tomadas por aquele organismo internacional que, pela sua importância, aqui se transcrevem parcialmente:

- Na sua última Assembleia Geral Anual, o "International Football Association Board (IFAB)" decidiu por unanimidade que a data para a entrada em vigor das alterações às "Leis do Jogo" mudaria no futuro de 1 de Julho para 1 de

AMARELO, VERMELHO E COLO AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**Junho, de modo a abranger já quaisquer torneios que tenham início no mês de Junho;**

- **Foi ainda acordado que o prazo para a submissão de propostas ao Painel Consultivo do "International Football Association Board (IFAB)" mudaria de 1 de Dezembro para 1 de Novembro para permitir aos órgãos do "International Football Association Board (IFAB)" terem tempo suficiente para proceder à revisão antes da Assembleia Geral Anual seguinte;**
- **As decisões tomadas este ano de 2015 na Assembleia Geral Anual, relativamente às alterações das "Leis do Jogo" são vinculativas para as Confederações ou Federações de Futebol membros da FIFA a partir de 1 de Junho de 2015;**
- **Todavia, as Confederações ou Federações de Futebol membros da FIFA, cuja época desportiva atual não tenha terminado até 1 de Junho podem atrasar a introdução das alterações às "Leis do Jogo" definidas pelo "International Football Association Board (IFAB)" até ao início da época seguinte;**
- **Conforme foi referido no 64° Congresso da FIFA, realizado em São Paulo (Brasil) nos dias 10 e 11 de Junho de 2014, o "International Football Association Board (IFAB)" tem vindo a trabalhar há quase dois anos numa revisão abrangente da sua própria organização, estrutura e processos decisórios associados à alteração das "Leis do Jogo", de modo a tornar-se (enquanto organização) mais moderno, democrático e transparente. Esse processo de reforma foi concluído com sucesso pela "Reunião da Fundação" que teve lugar em Zurique (Suíça) em 13 de Janeiro de 2014. Desde então, tem estado a ser desenvolvido um trabalho meticuloso para aplicar as reformas;**
- **Em todo o seu trabalho de 128 anos a preservar as "Leis do Jogo" com uma plêiade homogénea de técnicos de arbitragem e dirigentes do futebol altamente conceituados, representando a FIFA e as 4 Federações Britânicas (Inglaterra, Escócia, país de Gales e Irlanda do Norte) e apesar da perceção conservadora que é associada ao "International Football Association Board (IFAB)", este órgão tem controlado e estudado constantemente o desenvolvimento do jogo e procedido a alterações às Leis quando necessário, tendo sempre em conta a importância de manter a universalidade e espetacularidade do jogo. O seu objetivo permanente é continuar a fazê-lo no futuro, com o forte apoio e envolvimento de toda a comunidade do futebol;**

AMARELO, VERMELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

- **Como primeiro passo para esse desiderato, o "International Football Association Board (IFAB)", criou uma fundação organizacional e registou-se – ele próprio – como uma entidade jurídica independente nos termos da Lei Suíça, com os seus próprios estatutos e com sede em Zurique. Para além disso, o "International Football Association Board (IFAB)" introduziu um Gabinete de Apoio Executivo que gere a sua administração e que será o ponto de contacto preferencial das Federações Nacionais para quaisquer questões ou propostas que pretendam apresentar;**
- **A principal alteração à estrutura antiga do "International Football Association Board (IFAB)", foi sem dúvida a introdução de 2 novos Painéis Consultivos, os designados "Painel Consultivo para o Futebol (FAP)" e o "Painel Consultivo Técnico (TAP)". A composição dos Painéis representa a comunidade global do futebol sendo que, através das suas reuniões bianuais, fornecerão perspetivas adicionais e a competência indispensável para quaisquer processos decisórios. Este incremento à estrutura do "International Football Association Board (IFAB)" foi de grande importância para o órgão e, após as duas reuniões em Novembro de 2014 e Abril de 2015, já provou ser um grande apoio para todos os processos consultivos.**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# REUNIÕES DO "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" – 1914/2015

**Este é um capítulo histórico. E revela-se importante porque permite conhecer as datas e os países em que ocorreram as reuniões do órgão que superintende nas "Leis do Jogo". E de tudo aquilo que consta do quadro seguinte, resultam algumas informações estatísticas que merecem ser destacadas:**

- **No período indicado (1914/2015) foram realizadas 85 reuniões;**
- **Nos países integrantes da Grã-Bretanha (Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte) ocorreram 61 reuniões;**
- **Outros 21 encontros anuais tiveram lugar em diversos países europeus;**
- **Só em 3 anos os encontros anuais do "International Football Association Board" tiveram lugar em países fora da Europa e sempre numa zona específica (América do Sul e Central).**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| DATA | CIDADE/LOCALIDADE | PAÍS |
|---|---|---|
| 1914.06.13 | Paris | França |
| 1924.06.14 | Londres | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1925.06.13 | Paris | França |
| 1926.06.12 | St. Andrews | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1928.06.09 | Newcastle | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1929.06.08 | Paris | França |
| 1930.06.14 | Bournemouth | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1931.06.13 | Gleneagles | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1932.06.11 | Llandudno | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1933.06.10 | Portrush | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1934.06.09 | Cannes | França |
| 1935.06.08 | Shanklin | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1937.06.12 | Llandudno | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1938.06.11 | Portrush | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |

| | | |
|---|---|---|
| 1939.06.10 | Nice | França |
| 1940.06.08 | Londres | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1947.06.14 | Torquay | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1948.06.12 | Montreux | Suíça |
| 1949.06.11 | Pitlochry | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1950.06.10 | Beaumaris | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1951.06.09 | Portrush | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1952.06.14 | Capri | Itália |
| 1953.06.20 | Eastbourne | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1954.06.19 | Berna | Suíça |
| 1955.06.18 | North Berwick | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1956.06.16 | Llandudno | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1957.06.15 | Portrush | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1958.06.07 | Estocolmo | Suécia |
| 1959.06.20 | Jersey | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1960.06.18 | St. Andrews | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1961.06.17 | Porthcawl | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1962.06.23 | Newcastle | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1963.06.15 | Veneza | Itália |
| 1964.06.20 | Jersey | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1965.06.19 | Edimburgo | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1966.06.11 | Llandudno | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1967.06.17 | Newcastle | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1968.06.15 | Dubrovnik | Ex-Jugoslávia - Croácia |
| 1969.06.21 | Jersey | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1970.06.27 | Inverness | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1971.06.19 | Swansea | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1972.06.10 | Viena | Áustria |
| 1973.06.23 | Guernsey | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1974.07.09 | Rottach-Egern | Alemanha |
| 1975.06.21 | Auchterarder | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1976.06.18 | Porthcawl | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1977.06.19 | Londres | Inglaterra (Grã-Bretanha) |

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| 1978.06.01 | Buenos Aires | Argentina |
| 1979.06.16 | Auchterarder | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1980.06.07 | Craigavad | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1981.06.13 | Ruthin, Clwyd | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1982.07.06 | Madrid | Espanha |
| 1983.07.09 | Hampshire | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1984.06.02 | Ayrshire | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1985.06.15 | Craigavad | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1986.06.30 | Cidade do México | México |
| 1987.06.13 | Llandudno | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1988.06.04 | Londres | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1989.06.07 | Edimburgo | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1990.06.28 | Roma | Itália |
| 1991.06.08 | Craigavad | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1992.05.30 | Newport | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 1993.02.27 | Hertfordshire | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 1994.03.05 | Zurique | Suíça |
| 1995.03.04 | Ayrshire | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 1996.03.09 | Rio de Janeiro | Brasil |
| 1997.03.01 | Craigavad | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 1998.03.06 | Paris | França |
| 1999.02.20 | Vale of Glamorgan | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 2000.02.19 | Cliveden | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 2001.03.10 | Edimburgo | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 2002.03.16 | Zermatt | Suíça |
| 2003.03.15 | Belfast | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| 2004.02.28 | Londres | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 2005.02.26 | Vale of Glamorgan | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 2006.03.01 | Zurique | Suíça |
| 2007.03.03 | Manchester | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 2008.03.08 | Petershire | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 2009.02.28 | Newcastle | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |

AMARELO VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

| | | |
|---|---|---|
| 2010.03.06 | Zurique | Suíça |
| 2011.03.05 | Usk Valley | País de Gales (Grã-Bretanha) |
| 2012.03.03 | Surrey | Inglaterra (Grã-Bretanha) |
| 2013.03.02 | Edimburgo | Escócia (Grã-Bretanha) |
| 2014.03.01 | Zurique | Suíça |
| 2015.02.28 | Belfast | Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) |
| | | |

| REUNIÕES DO "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" (RESUMO) | | |
|---|---|---|
| PAÍS | NÚMERO | % |
| Inglaterra (Grã-Bretanha) | 18 | 21,2 |
| País de Gales (Grã-Bretanha) | 14 | 16,5 |
| Irlanda do Norte (Grã-Bretanha) | 14 | 16,5 |
| Escócia (Grã-Bretanha) | 15 | 17,5 |
| Suíça | 7 | 8,2 |
| França | 6 | 7,0 |
| Espanha | 1 | 1,2 |
| Ex-Jugoslávia – Croácia | 1 | 1,2 |
| Itália | 3 | 3,5 |
| Suécia | 1 | 1,2 |
| Áustria | 1 | 1,2 |
| Alemanha | 1 | 1,2 |
| Argentina | 1 | 1,2 |
| Brasil | 1 | 1,2 |
| México | 1 | 1,2 |
| | | |
| TOTAL | | 100 |

AMARELO, VERMELHO E FORA DE JOGO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO ...

# POSFÁCIO

**O homem vive no tempo, mas projeta-se na eternidade, porque viver para não mais viver, é um sem-sentido inaceitável.**

**Projetamo-nos na Vida pós-morte. Na Vida Eterna no Céu ou na «eternidade» possível da memória das gerações futuras, evocada por uma estátua ou pela preservação da obra feita. Projetamo-nos no futuro com a geração dos filhos e dos filhos dos nossos filhos. Projetamo-nos na árvore por nós semeada que dará folhas e frutos muito além dos nossos dias. Projetamo-nos no livro escrito, tinta sobre papel que transportará ideias nossas de hoje a potenciais leitores de um amanhã longínquo. Uma árvore, um filho, um livro, tudo quanto um homem (no dizer atribuído ao poeta cubano José Martí) deveria fazer na sua vida!**

**Tive o honroso convite dos autores do presente livro para me associar à sua publicação com este posfácio. Agradeço sinceramente a Adelino Antunes, José Filipe e Vítor Reis por tão prestigiosa distinção. Aceitei de imediato o convite porque me senti deveras lisonjeado por estes senhores da arbitragem se lembrarem de mim para um livro sobre arbitragem:**

- **Adelino Antunes, foi agraciado no ano 2000 pelo Governo com a Medalha de Bons Serviços Desportivos, como reconhecimento da sua dedicação à arbitragem do futebol nos últimos cinquenta anos, como árbitro internacional e formador de centenas de juízes de campo.**
- **Vítor Reis é antigo árbitro de 1ª categoria, foi presidente da APAF, autor de diversos manuais sobre as leis do jogo (como o seu livro *A Arbitragem do Futebol – A Caminho do Futuro* em 2005, *Conheça Melhor as Regras do Futebol, que teve 7 edições*; e *Conheça com Rigor as Regras do Futebol* em 2007), sendo atualmente, desde o final de 2011, Delegado da Assembleia Geral da Federação Portuguesa de Futebol em representação da arbitragem do futebol profissional.**
- **José Filipe, ex-árbitro algarvio da primeira categoria nacional, Sócio de Mérito da Associação de Futebol do Algarve. Viu a sua carreira reconhecida e**

homenageada pelo Governo Civil de Faro em 1988 e foi presidente do Conselho de Arbitragem daquela Associação Distrital durante dez anos.

Um prefácio não exige a leitura prévia do livro, justamente por ser «pré», isto é, «anterior» à leitura e, em teoria, à própria conclusão da sua escrita. Mas o texto que fui convidado a produzir é um posfácio o que, enquanto tal, é «pós», isto é, posterior à escrita e leitura do texto.

Com essa convicção me predispus a compor os breves parágrafos seguintes.

Confesso que o texto original correu rapidamente no ecrã do meu computador. Suscita curiosidade e interesse, sem por tal me apanhar surpreendido. Não surpreende a quem, como eu, conhece os autores de longa data. Já fui muitas vezes testemunha de como eles se entusiasmam no estudo das leis do jogo, de como se preocupam por encontrar significado no espírito da lei para cada alteração da sua letra, de como dinamizam o pensamento para, proactivamente, anteverem as consequências práticas das regras de modo a orientar o árbitro no exercício da sua função de conduzir o jogo.

"Amarelo, vermelho e golo - As regras do futebol explicadas ao pormenor" assume-se, com pleno direito, como o livro mais completo sobre as regras do futebol já editado em Portugal. Os amantes do futebol que queiram compreender melhor as suas regras e a missão incumbida à arbitragem, encontrarão aqui um profícuo trabalho que conjuga a atualidade das regras, com uma pedagógica perspetiva histórica e um importante valor técnico.

Efetivamente, o presente livro, após uma primeira recordação das primeiras 13 leis do futebol emanadas da Federação inglesa (que remonta a outubro de 1863), recolhe e explica com detalhe cada uma das atuais 17 leis do jogo e, além disso, as completa com uma abundante coleção de 274 perguntas de escolha múltipla que permitem ao leitor aferir e dar consistência aos seus conhecimentos.

Além disso, os autores enriqueceram a obra com alguns outros capítulos muito originais.

Assim, por exemplo, há um capítulo que se debruça sobre a observação das arbitragens. Certamente, os conceitos estruturantes da atividade de quem observa e

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

**avalia a atuação dos árbitros são importantes na hora de compreender o teor pedagógico e não meramente classificativos dos seus relatórios.**

**E ainda há outro capítulo bastante original, pois recolhe em tabela as principais expressões da gíria futebolística em português com a sua correspondência em inglês e francês.**

**Em suma, acredito que este livro ocupará um lugar de merecido destaque nas estantes, mas antes ficarão muito tempo nas mãos de quantos se interessam verdadeiramente por conhecer por dentro o âmago do futebol.**

**ANTÓNIO MONTIEL**
**(Filósofo)**

AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# BIBLIOGRAFIA CONSULTADA


- **Livro das "Leis do Jogo" – 2015/2016 (Federação Portuguesa de Futebol);**
- **"Laws of the Game" – 2015/2016 (FIFA);**
- **As Leis de Foot-Ball em Verso – Edição de 1920 do autor José Maria Ferreira (mais conhecido por Zé Maria), novamente publicada pela Ex-Direcção-Geral dos Desportos em Outubro de 1986 no nº 26 da antologia de textos "Desporto e Sociedade";**
- **"Site" www.fifa.com;**
- **"Site" www.uefa.com;**
- **"Site" www.fpf.pt (de onde foram retiradas com a devida vénia as imagens insertas neste livro):**
- **"Site" www.ligaportugal.pt;**
- **Comunicados Oficiais FPF (Alterações às "Leis do Jogo");**
- **Conclusões Ações/Cursos Formação e Avaliação Árbitros, Árbitros-Assistentes e Observadores Futebol (Edições Conselho Arbitragem Federação Portuguesa de Futebol);**
- **Normas e Instruções para Árbitros Futebol (Edição Conselho de Arbitragem Federação Portuguesa de Futebol – 2014.03.30).**


AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# AGRADECIMENTOS


- **Ao Prof° Manuel Sérgio, porque aceitou de bom grado elaborar o prefácio deste livro. Sendo o maior especialista português em motricidade humana e uma pessoa de elevadas qualidades morais e humanas, sentimos um enorme orgulho nesta sua colaboração. Já o apelidámos de "profeta do conhecimento" em que na sua escrita se aglutinam pensamentos e se desenvolvem ideias seguindo linhas de raciocínio só ao alcance dos mestres.**

- **Ao Dr. António Montiel, sevilhano de gema, o nosso filósofo da arbitragem, um estudioso permanente e amigo de muitas gerações de árbitros. Uma referência eloquente no setor, um apaixonado por uma atividade que nunca exerceu, revelando sempre um enorme prazer em tudo o que faz neste setor. O seu contributo enriquece também o conteúdo do livro.**

- **A todos os nossos familiares, amigos e outros elementos da estrutura da arbitragem (os que trabalham com princípios de hombridade) e que sabem a enorme estesia que temos por esta área do futebol e que com o seu apoio inestimável contribuíram direta ou indiretamente para esta obra. Eles sabem que estaremos sempre disponíveis para todos os trabalhos sérios que seja necessário realizar.**


AMARELO, VERMELHO E GOLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

# ÍNDICE


| CAPÍTULO | PÁGINA |
|---|---|
| NOTA INTRODUTÓRIA | 2 |
| PREFÁCIO | 7 |
| "LEIS DO JOGO" ORIGINAIS | 11 |
| LEI 1 – O TERRENO DE JOGO | 16 |
| LEI 2 – A BOLA | 33 |
| LEI 3 – O NÚMERO DE JOGADORES | 38 |
| LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES | 55 |
| LEI 5 – O ÁRBITRO | 70 |
| LEI 6 – OS ÁRBITROS-ASSISTENTES | 123 |
| LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO | 146 |
| LEI 8 – O COMEÇO E RECOMEÇO DO JOGO | 156 |
| LEI 9 – A BOLA EM JOGO E FORA DO JOGO | 163 |
| LEI 10 – A MARCAÇÃO DE GOLOS | 166 |
| LEI 11 – FORA-DE-JOGO | 173 |
| LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES | 191 |
| LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES | 257 |
| LEI 14 – O PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE | 266 |
| LEI 15 – O LANÇAMENTO LATERAL | 292 |
| LEI 16 – O PONTAPÉ DE BALIZA | 299 |
| LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO | 306 |
| A OBSERVAÇÃO DE UM JOGO DE FUTEBOL – CONCEITOS | 312 |
| PERGUNTAS E RESPOSTAS – "LEIS DO JOGO" | 322 |
| ALGUMAS PALAVRAS E EXPRESSÕES EM INGLÊS E FRANCÊS E SUA EQUIVALÊNCIA EM PORTUGUÊS | 398 |
| REGULAMENTO E ESTATUTOS DO "INTERNACIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" | 405 |
| REUNIÕES DO "INTERNACIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" – 1914/2015 | 420 |
| POSFÁCIO | 424 |
| BIBLIOGRAFIA CONSULTADA | 427 |
| AGRADECIMENTOS | 428 |
| ÍNDICE | 429 |

## NOTA FINAL:

**Enquanto autores, agradecemos o tempo que dedicou à leitura e consulta de todo o texto do livro. Sabemos que uma obra desta natureza nunca está completa e poderá suscitar dúvidas e até interpretações diferentes das nossas. A opinião de cada um dos leitores é muito importante para nós. Por isso, solicitamos desde já que, caso entenda, nos faça chegar as suas críticas, comentários ou sugestões, podendo enviá-las para os nossos endereços de e-mail:**

| NOME | ENDEREÇO E-MAIL |
|---|---|
| ADELINO ANTUNES | adelinoantunes@hotmail.com |
| JOSÉ FILIPE | josevcfilipe@hotmail.com |
| VITOR REIS | vitormanuelreis@gmail.com |

AMARELHO E COLO - AS REGRAS DO FUTEBOL EXPLICADAS AO PORMENOR

Setembro/Outubro 2015