

# Leis do Jogo

2011/2012

**FIFA®**

*For the Game. For the World.*

## **Fédération Internationale de Football Association**

Presidente:	Joseph S. Blatter
Secretário Geral:	Jérôme Valcke
Direção:	FIFA FIFA-Strasse 20 Código postal 8044 Zúrique Suíça
Telefone:	+41-(0)43-222 7777
Telefax:	+41-(0)43-222 7878
Internet:	<a href="http://www.FIFA.com">www.FIFA.com</a>

# Leis do Jogo

2011/2012

Autorizadas pelo International Football Association Board  
Tradução autorizada pela FIFA

Publicadas pela Fédération Internationale de Football Association  
FIFA - Strasse 20, 8044 Zurique, Suíça

Tradução de:  
Jorge Pombo, Vítor Pereira e Nuno Castro

## FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suíça)  
Secretário Geral: Jérôme Valcke (França)  
Direção: FIFA - Strasse 20,  
Código postal  
8044 Zurique, Suíça  
Telefone: +41 (0)43-222 7777  
Telefax: +41 (0)43-222 7878  
Internet: [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

## INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Membros: Federação de Futebol (Inglaterra)  
Federação Escocesa de Futebol  
Federação de Futebol de Gales  
Federação Irlandesa de Futebol  
(1 voto cada uma)

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

Próxima reunião do International F.A. Board:  
De 2 a 4 de março de 2012 em Inglaterra

### Modificações

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

São autorizadas algumas ou a totalidade das seguintes modificações:

- dimensão do terreno de jogo
- circunferência, peso e matéria da bola
- dimensões das balizas
- duração dos períodos do jogo
- substituições

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

### Homens e Mulheres

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

### Idiomas oficiais

A FIFA, em nome do International Football Association Board, publica as Leis do Jogo em inglês, francês, alemão e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

### Símbolo

Um traço vertical na margem esquerda indica as alterações introduzidas na Lei.



<b>Página</b>	<b>Lei</b>
6	1 – O terreno de jogo
15	2 – A bola
17	3 – O número de jogadores
20	4 – O equipamento dos jogadores
23	5 – O árbitro
27	6 – Os árbitros assistentes
28	7 – A duração do jogo
29	8 – O começo e recomeço do jogo
31	9 – A bola em jogo e fora do jogo
32	10 – A marcação de golos
33	11 – fora de jogo
34	12 – Faltas e incorreções
38	13 – Pontapés-livres
42	14 – O pontapé de grande penalidade
46	15 – O lançamento lateral
48	16 – O pontapé de baliza
50	17 – O pontapé de canto
52	Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória
54	A área técnica
55	O quarto árbitro e o árbitro assistente de reserva
57	Interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para árbitros
132	Regulamento do I.F.A.Board del International Football Association Board



## **Superfície de jogo**

---

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.

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.

## **Marcação do terreno**

---

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

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

O terreno de jogo será dividido em dois meios campos por uma linha de meio campo que unirá os pontos médios das linhas laterais.

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

Poderá ser feita uma marcação fora do terreno de jogo, a 9,15 metros do quarto de círculo de canto e perpendicular à linha de baliza e à linha lateral, para assinalar a distância que deverá ser observada na execução de um pontapé de canto.



## Dimensões

---

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

Comprimento (linha lateral):	mínimo	90 m
	máximo	120 m
Largura (linha de baliza):	mínimo	45 m
	máximo	90 m

Todas as linhas deverão ter a mesma espessura, como máximo de 12 centímetros.

## Jogos internacionais

---

Comprimento (linha lateral):	mínimo	100 m
	máximo	110 m
Largura (linha de baliza):	mínimo	64 m
	máximo	75 m

## Área de baliza

---

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

## **Área de grande penalidade**

---

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

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

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

## **Bandeiras**

---

Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira, numa haste não pontiaguda com uma altura mínima de 1,50 m.

Também poderão ser colocadas bandeiras em cada extremo da linha de meio campo, a uma distância mínima de 1 metro para o exterior da linha lateral.

## **Área de canto**

---

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

## Balizas

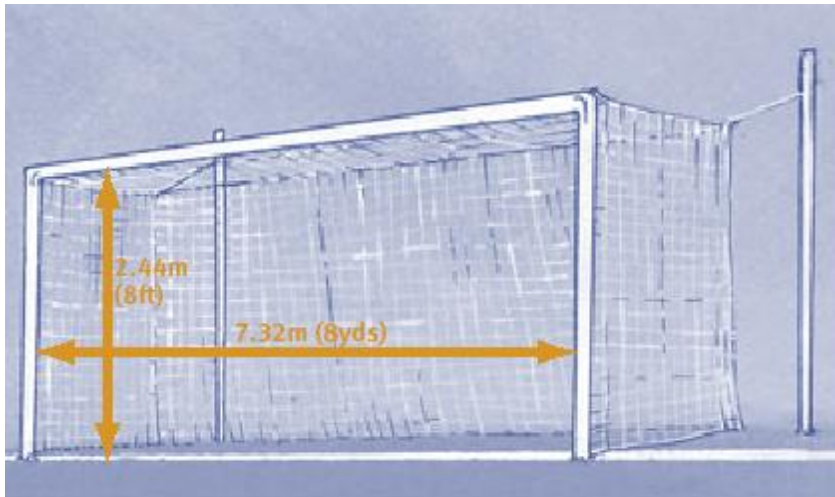
As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza.

Elas são constituídas por dois postes verticais equidistantes das bandeiras de canto e unidos na parte superior por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra deverão ser de madeira, metal ou outro material aprovado. Deverão ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não deverão constituir nenhum perigo para os jogadores.

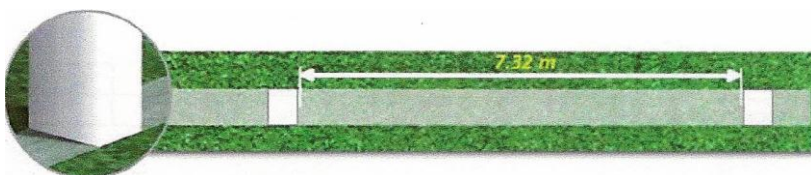
A distância entre os dois postes é de 7,32 m e a distância do bordo inferior da barra transversal ao solo é de 2,44 m.

## Segurança

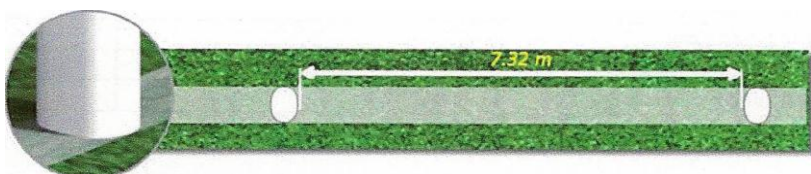
As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. Poderão ser utilizadas balizas móveis desde que satisfaçam esta exigência.



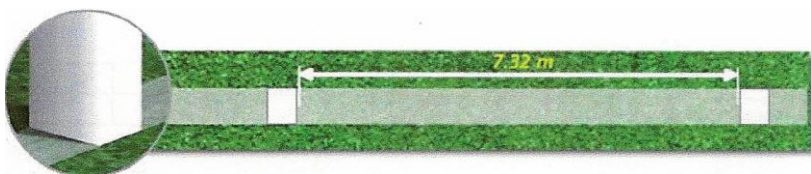
A posição dos postes em relação à linha de baliza deve ser de acordo com os gráficos seguintes



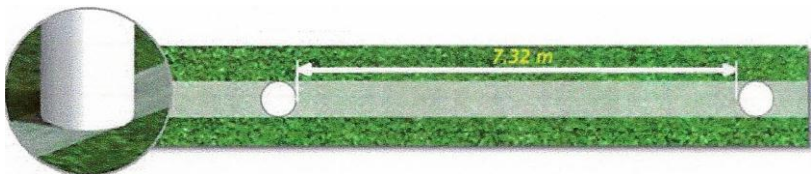
Se a forma dos postes é quadrada (vista de cima), os lados devem ser paralelos ou perpendiculares à linha de baliza. Os lados da barra devem ser paralelos ou perpendiculares ao plano de campo



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

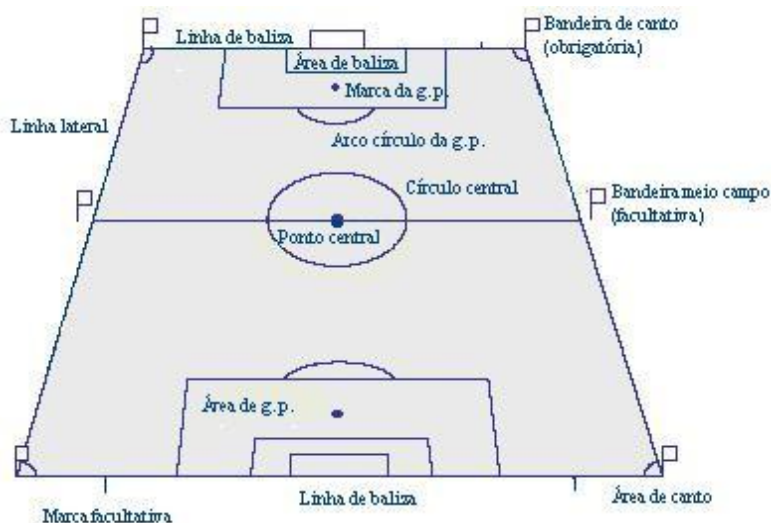
Os postes da baliza e a barra transversal devem ser de cor branca.

## **Segurança**

---

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

## O terreno de jogo



## Bandeira de canto







***Decisões do International F.A. Board***

---

***Decisão 1***

*A área técnica deve cumprir os requisitos aprovados pelo International F.A. Board que se descrevem na Secção da presente publicação intitulada A área técnica.*

## Características e medidas

---

A bola:

- é esférica
- é feita de couro ou de outro material equivalente
- tem uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo
- pesa no máximo 450 g e no mínimo 410 g no começo do jogo
- tem uma pressão a 0,6 e 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm<sup>2</sup>) ao nível do mar

## Substituição da bola defeituosa

---

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo:

- o jogo será interrompido
- o jogo recomeça, com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou, a não ser que o jogo tivesse sido interrompido dentro da área de baliza, sendo neste caso o lançamento de bola ao solo 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

Se a bola rebenta ou se deforma durante a execução de uma grande penalidade, ou durante os pontapés da marca de grande penalidade quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza:

- A grande penalidade é repetida

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

- o jogo recomeça em conformidade

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

## ***Decisões do International F.A. Board***

### ***Decisão 1***

*Para além das especificações estipuladas na Lei 2. a aprovação da bola para jogos de uma competição oficial organizada pela FIFA, ou Confederações está sujeita a que tenha um dos três logótipos seguintes:*

- *o logótipo oficial "FIFA APPROVED"*
- *o logótipo oficial "FIFA INSPECTED"*
- *o logótipo oficial "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"*



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

*As Federações Nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam um destes três logótipos.*

### ***Decisão 2***

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 logotipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. O regulamento das competições pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.

## **Número de jogadores**

---

O jogo será disputado por duas equipas compostas por um máximo de 11 jogadores em cada uma, dos quais um será o guarda-redes. Nenhum jogo pode começar se uma das equipas dispuser de menos de sete jogadores.

## **Número de substituições**

---

### ***Competições oficiais***

Poderão ser utilizados o máximo de três suplentes em qualquer jogo de uma competição oficial organizada pela FIFA, de competições organizadas pelas Confederações ou Federações Nacionais.

O regulamento da competição deve precisar o número de suplentes - entre três no mínimo e sete no máximo.

### ***Outros jogos***

Em jogos de Seleções Nacionais “A” pode utilizar-se um máximo de seis suplentes.

Em todos os outros jogos, é possível utilizar um maior número de suplentes, desde que:

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

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

### **Procedimento da substituição**

---

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

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

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

### **Troca de guarda-redes**

---

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

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

## **Infrações e Sanções**

---

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

- o jogo será interrompido (mas não imediatamente se o jogador em questão não interfere no desenrolar do jogo)
- o árbitro deverá adverti-lo por comportamento antidesportivo e ordenará a sua saída do terreno de jogo
- se o árbitro interrompeu a partida, o jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- o jogo continua
- o árbitro deverá advertir os jogadores em questão logo que a bola deixe de estar em jogo

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o jogador em questão será advertido
- o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

## **Jogadores e suplentes expulsos**

---

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

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

## Segurança

---

O equipamento usado pelos jogadores não deve em nenhum caso apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros (incluindo todos os tipos de joias).

## Equipamento básico

---

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- camisola ou camisa com mangas – se o jogador usar camisola interior, a cor das mangas deve ser a mesma da cor predominante das mangas da camisola ou camisa
- calções - se o jogador usa calções interiores ou collants, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções
- meias
- caneleiras
- calçado

## Caneleiras

---

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

## Cores

---

- As duas equipas usarão cores que as distingam entre si e também do árbitro e dos árbitros assistentes.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes



## **Infrações e Sanções**

---

Por qualquer infração a esta Lei:

- o jogo não deve necessariamente ser interrompido
- o jogador infrator deve ser convidado 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 para corrigir o seu equipamento não poderá regressar sem ter sido previamente autorizado pelo árbitro
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de o autorizar a regressar ao terreno de jogo
- o jogador só pode regressar ao terreno de jogo numa paragem do jogo

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

## **Recomeço do jogo**

---

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

- o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto executado por um jogador da equipa adversária no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

***Decisões do International F.A. Board***

---

***Decisão 1***

*Os jogadores não estão autorizados a exibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior. O equipamento básico obrigatório não pode conter referências políticas, religiosas ou pessoais.*

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

*A equipa de um jogador cujo equipamento básico obrigatório contenha declarações políticas, religiosas ou pessoais será sancionado pela organização da competição ou pela FIFA.*

## A autoridade do árbitro

---

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

## Poderes e Deveres

---

O 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 quarto-árbitro
- assegurar que cada bola utilizada satisfaz as exigências da Lei 2
- assegurar que o equipamento dos jogadores satisfaz a exigência da Lei 4
- 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 de acontecimentos exteriores, quaisquer que eles sejam
- parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e tomar medidas para ser transportado para fora do terreno de jogo. O jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo após o jogo ter recomeçado
- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador só está ligeiramente lesionado
- fazer com que todo o jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só poderá regressar após receber um sinal do árbitro depois deste se assegurar que a hemorragia parou
- deixar o jogo prosseguir quando a equipa contra a qual foi cometida uma falta possa tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar
- sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente mais que uma falta
- tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão. O árbitro não é obrigado a atuar imediatamente, mas terá de o fazer na próxima interrupção de jogo

- tomar medidas disciplinares contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável, e, se entender necessário, expulsá-los do terreno de jogo e das suas imediações
- intervir por indicação dos seus árbitros assistentes no que respeita a incidentes que ele próprio não pode constatar
- não permitir que pessoas não autorizadas penetrem no terreno de jogo
- dar o sinal de recomeço do jogo após uma interrupção
- remeter às autoridades competentes um relatório onde conste 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 jogo

### **Decisões do árbitro**

---

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não validado e o resultado do jogo, não têm apelo.

O árbitro só pode revogar uma decisão se ele verifica ser incorreta ou se o entender necessário, por indicação do árbitro assistente ou do 4.º árbitro, desde que o jogo ainda não tenha recomeçado ou terminado.

## **Decisões do International F.A. Board**

---

### **Decisão 1**

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

*por qualquer lesão sofrida por um jogador, um dirigente ou um espectador  
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 tornada conforme as leis do jogo ou aos processos normais requeridos para organizar um jogo, disputá-lo ou controlá-lo.*

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

**Decisão 2**

*Nos torneios e competições para os quais é designado um quarto árbitro as suas funções e deveres devem ser em conformidade com as diretivas aprovadas pelo International F. A. Board e que constam deste livro*

## Deveres

---

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

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

## 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 m seja respeitada.

Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria de um árbitro assistente, o árbitro demiti-lo-á das suas funções e fará um relatório às autoridades competente.



## **Partes do jogo**

---

O jogo compõe-se de duas partes de 45 minutos cada uma, a menos que outra duração tenha sido combinada de comum acordo entre o árbitro e as duas equipas participantes. Qualquer acordo respeitante a mudar a duração do jogo (por exemplo uma redução de cada parte a 40 minutos devido a razões de iluminação insuficiente) deve imperativamente ser feita antes do pontapé de saída e estar em conformidade com o regulamento da competição.

## **Intervalo**

---

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

O intervalo não deve exceder 15 minutos.

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

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

## **Recuperação do tempo perdido**

---

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

- substituições
- exame das lesões dos jogadores
- transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo
- perdas de tempo
- qualquer outra causa

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

## **Pontapé de grande penalidade**

---

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

## **Interrupção definitiva do jogo**

---

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

## Definição de pontapé de saída

---

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

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

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

## Procedimento

---

### *Antes do pontapé de saída do início do jogo ou prolongamento*

- a escolha dos campos é determinada por um sorteio efetuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida escolhe a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte.
- a outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.
- a equipa que escolheu o campo efetuará o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo.
- no começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direção contrária.

### *Pontapé de saída*

- quando uma equipa marcar um golo, será a equipa que sofreu o golo que procede ao novo 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 distancia de 9,15m da bola, até que ela entre em jogo
- a bola é colocada no solo sobre o ponto central
- o árbitro dá o sinal do pontapé de saída
- a bola entra em jogo logo que seja pontapeada 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 jogador

## **Infrações e Sanções**

---

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária no local em que a infração foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída:

- o pontapé de saída será repetido

## **Definição de bola ao solo**

---

A bola ao solo é um método de recomeço de jogo quando, estando a bola ainda em jogo, é necessário que o árbitro interrompa o jogo temporariamente por qualquer razão não mencionada nas Leis do Jogo.

## **Procedimento**

---

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.

## **Infrações e Sanções**

---

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

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

## Bola fora do jogo

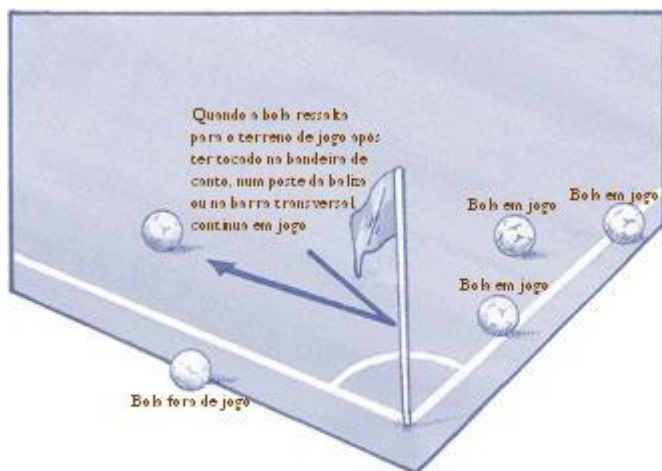
A bola está fora de jogo quando:

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

## Bola em jogo

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

- ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido nos postes, na barra transversal ou na bandeirola de canto
- ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro ou num árbitro assistente quando este se encontra dentro do terreno de jogo.



## Golo marcado

---

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado.

## Equipa vencedora

---

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marquem nenhum, o jogo termina empatado.

## Regulamentos da competição

---

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

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



## Posição de fora de jogo

---

Estar em posição de fora de jogo não constitui por si só uma infração. Um jogador encontra-se em posição de fora de jogo se:

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

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

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

## Infração

---

Um jogador na posição de fora de jogo só deve ser penalizado se, no momento em que a bola toca ou é jogada por um colega de equipa, o jogador, na opinião do árbitro, toma parte ativa do jogo:

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

## Sem infração

---

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

## Infrações e Sanções

---

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 em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

As faltas e incorreções devem ser sancionadas da seguinte maneira:

### **Pontapé-livre direto**

---

Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou com força excessiva, uma das sete faltas seguintes:

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

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

- agarrar um adversário
- cuspir sobre um adversário
- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade)

Todos os pontapés-livres diretos devem ser executados no local em que as faltas foram cometidas. (ver Lei 13 – local dos pontapés-livres)

### **Pontapé de grande penalidade**

---

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

## Pontapé-livre indireto

---

Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária se o guarda-redes cometer uma das seguintes quatro faltas dentro da sua própria área de grande penalidade:

- manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos
- tocar uma nova vez a bola com as mãos depois de a ter soltado sem que ela tenha sido tocada por outro jogador
- tocar a bola com as mãos depois desta 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 quando, no entender do árbitro, um jogador:

- jogar de uma maneira perigosa
- impedir a progressão de um adversário
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos
- cometer qualquer outra falta não mencionada anteriormente na Lei 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador

O pontapé-livre indireto deve ser executado no local em que a infração foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)



### **Sanções disciplinares**

---

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar ao jogador, ao suplente ou ao jogador substituído que foi advertido.

O cartão vermelho utiliza-se para comunicar ao jogador, ao suplente ou ao jogador substituído que foi expulso.

Só podem ser mostrados os cartões amarelos e vermelhos aos jogadores, aos suplentes ou aos jogadores substituídos.

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

Se um jogador comete uma infração sancionada com uma advertência ou com uma expulsão, quer seja dentro ou fora do terreno de jogo, contra um adversário, um colega de equipa, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será punido conforme a natureza de infração cometida.

### **Infrações passíveis de advertência**

---

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

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

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

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

### **Infrações passíveis de expulsão**

---

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

- tornar-se culpado de uma falta grosseira
- tornar-se culpado de conduta violenta
- cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa
- impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade)
- destruir uma clara oportunidade de golo dum adversário que se dirija em direção à sua baliza, cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo

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

## Tipos de pontapés-livres

---

Os pontapés-livres classificam-se em diretos e indiretos.

### Pontapé-livre direto

---

#### *A bola entra na baliza*

- se num pontapé-livre direto a bola entra diretamente na baliza adversária, o golo é válido
- se num pontapé-livre direto a bola entra diretamente na própria baliza, um pontapé de canto deve ser concedido à equipa adversária

### Pontapé-livre indireto

---

#### *Sinal do árbitro*

O árbitro assinala um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

#### *A bola entra na baliza*

O golo só pode ser válido se a bola tocar noutro jogador antes de entrar na baliza.

- se num pontapé-livre indireto a bola entrar diretamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza.
- se num pontapé-livre indireto a bola entrar em jogo e penetrar diretamente na própria baliza, será concedido à equipa adversária um pontapé de canto

### Procedimento

---

Tanto nos pontapés-livres diretos como nos indiretos, a bola deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a jogar a bola antes desta ter tocado noutro jogador.

## Local dos pontapés-livres

---

### ***Pontapé-livre dentro da área de grande penalidade***

*Pontapé-livre direto ou indireto a favor da equipa defensora:*

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

*Pontapé-livre indireto a favor da equipa aracante*

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

### ***Pontapé-livre fora da área de grande penalidade***

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

## Infrações e Sanções

---

Se, ao executar um pontapé-livre, um jogador da equipa adversária se encontra mais perto da bola que a distância regulamentar:

- o pontapé-livre deve ser repetido

Se, ao executar um pontapé-livre pela equipa defensora dentro da sua própria área de grande penalidade, a bola não for pontapeada diretamente para fora da área:

- o pontapé-livre deve ser repetido

### ***Pontapé-livre executado por qualquer jogador sem ser o guarda-redes***

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

***Pontapé-livre executado pelo guarda-redes***

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre direto deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes. Este pontapé-livre indireto deve ser executado no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

Um goló pode ser marcado diretamente dum pontapé de grande penalidade.

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

### **Posição da bola e dos jogadores**

---

A bola:

- é colocada sobre a marca de grande penalidade

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

- deve estar devidamente identificado

O guarda-redes da equipa defensora:

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

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

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

## Procedimento

---

- Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o pontapé seja executado
- O executante deverá pontapear a bola para a frente
- O executante não deve jogar a bola segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova para a frente

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

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

O árbitro decidirá quando o pontapé terminou o seu efeito.



## Infrações e Sanções

---

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

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

- o árbitro deixa executar o pontapé
- se a bola entra na baliza, o pontapé será repetido
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto a favor da equipa defensora, no local em que ocorreu a infração

O guarda-redes transgride as Leis do Jogo:

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

Um colega do executante infringe as Leis do Jogo:

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

Um colega do guarda-redes infringe as Leis do Jogo

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

Um jogador da equipa defensora e outro da equipa atacante infringem as Leis do Jogo:

- o pontapé será repetido

***Se, depois de efetuado o pontapé de grande penalidade:***

O executante toca a bola uma segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

A bola, na sua trajetória para a frente, entra em contacto com um corpo estranho:

- o pontapé será repetido

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

- o árbitro interrompe o jogo
- o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola tocou no corpo estranho, salvo se o contacto foi dentro da área de baliza, caso em que o lançamento da bola ao solo será executado 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 lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo.

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

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente:

### Procedimento

---

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

- fazer frente ao terreno
- ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre o terreno exterior a esta linha
- segurar a bola com as duas mãos
- lançar a bola por detrás do nuca e por cima do cabeça
- lançar a bola no local onde ela saiu do terreno de jogo

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

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

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

### Infrações e Sanções

---

#### ***Lançamento lateral executado por qualquer jogador sem ser o guarda-redes***

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado noutro jogador:

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Se a bola entra em jogo e o executante toca deliberadamente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado noutro jogador:

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária que dos deve executá-lo no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé de grande penalidade será concedido se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

### ***Lançamento lateral executado pelo guarda-redes***

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária quando a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes, a executar no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária quando a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, a executar no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Se um adversário distrai ou impede de forma incorreta o executante do lançamento lateral:

- será advertido por comportamento antidesportivo.

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o lançamento será repetido por um jogador da equipa adversária

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

Um pontapé de baliza será concedido quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

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

### Procedimento

---

- A bola é pontapeada dum ponto qualquer da área de baliza por um jogador da equipa defensora
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo
- O executante não pode voltar a jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador
- A bola está em jogo logo que tenha sido pontapeada diretamente para fora da área de grande penalidade

### Infrações e Sanções

---

Se a bola não for pontapeada diretamente para fora da área de grande penalidade num pontapé de baliza:

- o pontapé será repetido

#### ***Pontapé de baliza executado por qualquer jogador sem ser o guarda-redes***

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha tocado noutro jogador:

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do executante

***Pontapé de baliza executado pelo guarda-redes***

Se a bola entra em jogo e o guarda-redes lhe toca uma segunda vez (exceto com as mãos) antes que tenha tocado noutro jogador:

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o pontapé de baliza será repetido

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

Um canto é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

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

### Procedimento

---

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

### Infrações e Sanções

---

#### ***Pontapé de canto executado por qualquer jogador sem ser o guarda-redes***

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedida à equipa adversária, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé de grande penalidade será assinalado se a falta for cometida dentro da área de grande penalidade do executante

***Pontapé de canto executado pelo guarda-redes***

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

- um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

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

- um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária se a falta foi cometida fora da área de grande penalidade do guarda-redes, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- um pontapé-livre indireto será concedido se a falta foi cometida dentro do área de grande penalidade do guarda-redes, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Por qualquer outra infração a esta Lei:

- o pontapé de canto será repetido



## 52 PROCEDIMENTOS PARA ENCONTRAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA

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

### ***Golos marcados fora***

O regulamento 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.

### ***Prolongamento***

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.

### **Pontapés da marca de grande penalidade Procedimento**

---

- 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 cinco pontapés.
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.
- Se antes das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.
- Se depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.
- Se um guarda-redes se lesionar durante a execução dos pontapés, ficando impossibilitado de continuar, pode ser substituído por um suplente inscrito, desde que a sua equipa não tenha esgotado o número máximo de substituições autorizadas pelo regulamento da competição.
- À exceção do caso precedente, só os jogadores que se encontram no terreno de jogo no final do encontro, ou no caso de prolongamento no final deste, são autorizados a executar os pontapés da marca de grande penalidade.

- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os 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.
- 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 I.F.A.Board que devem ser aplicadas na execução dos pontapés.
- Se uma equipa termina o jogo com mais jogadores que a adversária, deverá reduzir o seu número para ficar igual à adversária e o capitão 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.
- Antes do início da execução dos pontapés de grande penalidade, o árbitro deve certificar-se que no círculo central se encontra o mesmo número de jogadores de ambas as equipas para executarem os pontapés.

### EXECUÇÃO DOS PONTAPÉS DE GRANDE PENALIDADE



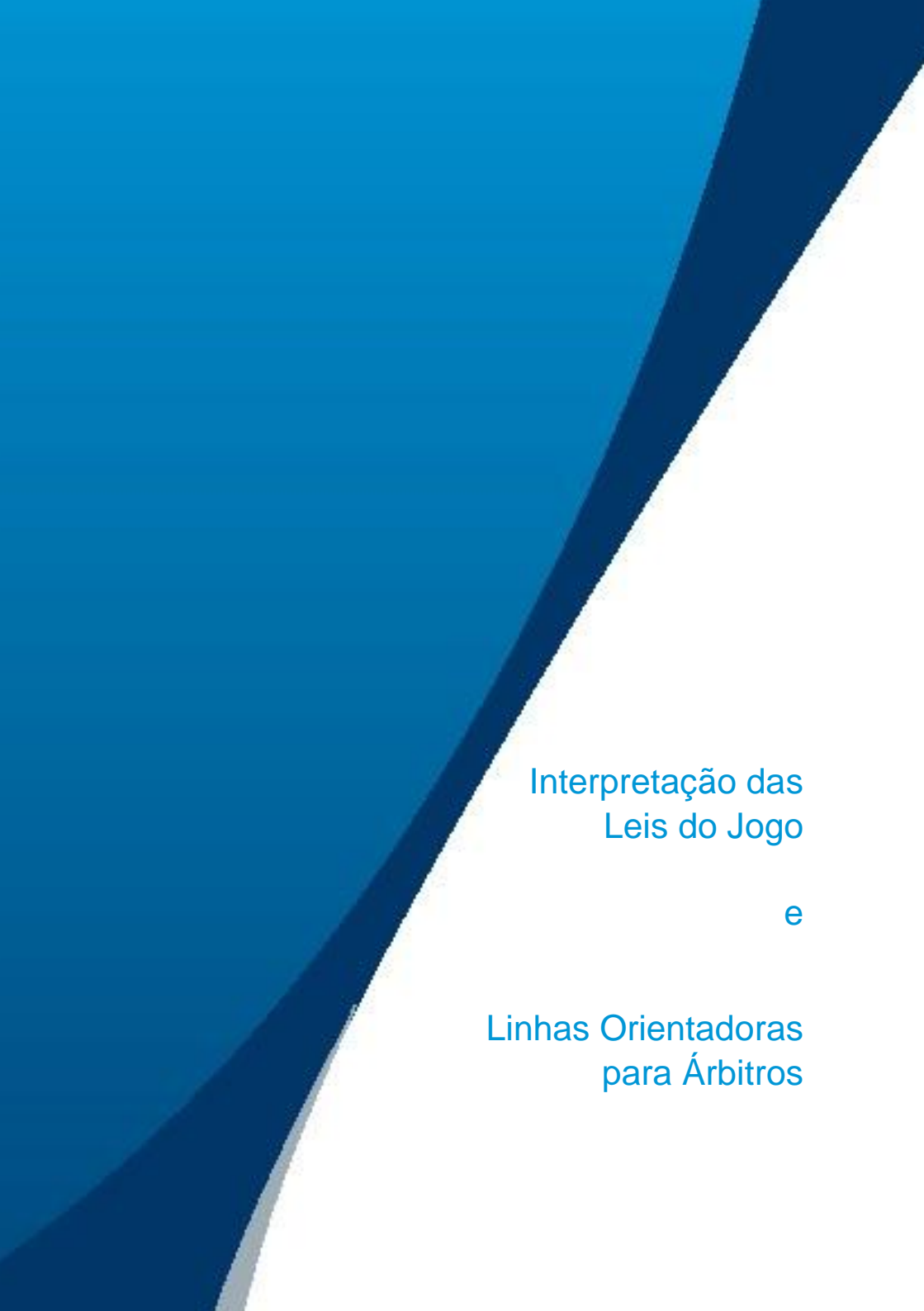
A área técnica refere-se particularmente aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para as pessoas do quadro técnico e para os suplentes.

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:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro 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 definida no regulamento das competições
- Em conformidade com o regulamento da competição, as pessoas autorizadas a tomar lugar na área técnica devem ser identificados 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 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

- O quarto árbitro será 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.º árbitro e o árbitro assistente mais qualificado substitui o árbitro designado no caso de indisponibilidade do último. Se for o árbitro assistente, o quarto árbitro torna-se então árbitro assistente.
- O quarto árbitro está encarregado de auxiliar o árbitro, a pedido deste, em todos os trabalhos administrativos antes, durante e após o jogo.
- Ele é responsável por auxiliar o árbitro no processo de substituição durante o jogo.
- Ele é encarregado de 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 quarto árbitro remeterá às autoridades competentes um relatório sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes. O quarto árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido.
- Ele está autorizado a informar o árbitro no caso de comportamento impróprio 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 que não possa continuar a desempenhar as suas funções ou substituir o quarto árbitro, conforme o caso.





Interpretação das  
Leis do Jogo

e

Linhas Orientadoras  
para Árbitros

## Marcação do terreno

---

É proibido efetuar a marcação com linhas tracejadas ou com sulcos.

Se um jogador traçar com os pés marcações não autorizadas no terreno de jogo deverá ser advertido por comportamento antidesportivo. Se o árbitro o constatar durante o jogo deverá advertir o jogador na primeira interrupção de jogo.

Só as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no terreno de jogo.

Quando forem utilizadas superfícies artificiais, são permitidas outras linhas, desde que sejam de uma outra cor e claramente distinguíveis das linhas utilizadas para o futebol.

## Balizas

---

Se a trave se parte ou sai do sítio, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou posta no lugar. Se não for possível reparar a trave, o jogo deve terminar. Não é permitido o emprego de uma corda para substituir a trave. Se a trave for reparada, o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

## **Publicidade comercial**

---

Toda a publicidade comercial deve situar-se pelo menos a 1 metro de distância no exterior das linhas que delimitam o terreno de jogo.

É proibido qualquer tipo de publicidade comercial, real ou virtual, no terreno de jogo, no espaço delimitado pelas redes das balizas, na área técnica, ou a menos de um metro das linhas laterais, desde que as equipas entram no terreno de jogo até saírem para o intervalo e desde que regressam após o intervalo até ao final do jogo. Em particular, é proibido o uso de qualquer tipo de publicidade nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto; nenhum tipo de equipamento (câmaras, microfones, etc.) pode aí ser fixado.

## **Logótipos e emblemas**

---

É proibida a reprodução real ou virtual de logótipos e emblemas representativos da FIFA, confederações e federações membros, ligas, clubes ou outros órgãos no terreno de jogo, nas balizas, nos postes e bandeiras de canto durante o tempo de jogo.



**Bolas suplementares**

---

Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.

## Procedimento das substituições

---

- Uma substituição só pode ser efetuada durante uma paragem do jogo.
- O árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional que foi pedida uma substituição.
- O jogador que vai ser substituído, depois de autorizado pelo árbitro, deve abandonar o terreno, a não ser que, por qualquer motivo admitido pelas leis do jogo, já tenha abandonado o terreno de jogo.
- O árbitro dá autorização ao suplente para entrar no terreno de jogo.
- Antes de entrar, o suplente deve aguardar que o jogador que vai substituir abandone o terreno de jogo.
- O jogador que vai ser substituído não é obrigado a sair pela linha de meio campo.
- Pode ser recusada uma substituição em determinados casos, nomeadamente se o suplente não estiver pronto para entrar em jogo.
- Um substituto que não tenha completado o processo de substituição, entrando no terreno de jogo, não pode recomeçar o jogo, executando um lançamento lateral ou um pontapé de canto.
- Se um jogador que vai ser substituído se recusar a abandonar o terreno de jogo, o jogo deverá prosseguir.
- Numa substituição efetuada durante o intervalo ou antes do prolongamento, o processo de substituição deverá ser efetuado antes do começo da segunda parte ou do prolongamento.

## Outras pessoas no terreno de jogo

### *Pessoas estranhas*

Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, suplente, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho, tal como um jogador expulso.

Se um elemento estranho entrar no terreno de jogo:

- o árbitro deve interromper o jogo (mas não imediatamente se o elemento estranho não interfere no desenrolar do jogo);
- o árbitro deve ordenar a sua saída do terreno de jogo e suas imediações;
- se o árbitro interromper o jogo, deverá recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

### *Elementos oficiais*

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo (com exceção de jogadores ou suplentes) são considerados como elementos oficiais da equipa

Se um elemento oficial de uma equipa entra no terreno de jogo:

- o árbitro deve interromper o jogo (mas não imediatamente se o elemento oficial não interfere no desenrolar do jogo ou se houver lugar à aplicação da lei da vantagem);
- o árbitro deve ordenar a sua saída do terreno de jogo e, se o seu comportamento for irresponsável, expulsá-lo de imediato do terreno e suas imediações;
- se o árbitro interromper o jogo, deverá recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

***Jogador fora do terreno de jogo***

Se, depois de ter deixado o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento, para ser assistido a uma lesão ou hemorragia, porque tem sangue no seu equipamento ou por qualquer outra razão, um jogador regressa ao terreno de jogo sem autorização do árbitro, este deve então:

- interromper o jogo (mas não imediatamente se o jogador não interfere no desenrolar do jogo, ou se houver lugar à aplicação da lei da vantagem);
- advertir o jogador por ter entrado no terreno de jogo sem sua autorização;
- ordenar a sua saída se necessário (por ex. infração à Lei 4).

Se o árbitro interromper o jogo, deverá ser recomeçado:

- com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres), no caso de não existir outra infração.
- de acordo com a Lei 12 se o jogador a infringiu.

Se um jogador ultrapassar acidentalmente uma das linhas limites do terreno de jogo não é considerado infrator. Sair dos limites do terreno de jogo pode considerar-se uma ação de jogo, fazendo parte da jogada.

***Suplente ou jogador substituído***

Se um suplente ou jogador substituído entrar no terreno de jogo sem autorização:

- 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;
- o jogador deve deixar o terreno de jogo.

Se o árbitro interromper a partida, o jogo recomeçará com um pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres).

### **Golo obtido com uma pessoa a mais dentro do terreno de jogo**

---

Se após a obtenção de um golo, o árbitro se apercebe, antes do jogo recomeçar, que uma pessoa a mais se encontrava dentro do terreno de jogo no momento em que o golo foi obtido:

- o árbitro deve invalidar o golo se:
  - a pessoa a mais era um estranho e teve interferência no jogo
  - a pessoa a mais era um jogador, suplente, substituído ou oficial da equipa que marcou o golo
- o árbitro deve validar o golo se:
  - a pessoa a mais era um estranho e não teve interferência no jogo;
  - a pessoa a mais era um jogador, suplente, substituído ou oficial da equipa que sofreu o golo

### **Número mínimo de jogadores**

---

Se o regulamento da competição determina que todos os jogadores e suplentes devem ser designados antes do pontapé de saída e uma equipa inicia o jogo com menos de onze jogadores, só os jogadores inscritos na ficha de jogo poderão completar a equipa após a sua chegada.

Apesar do jogo não poder começar se qualquer das equipas tiver menos de sete jogadores, o número mínimo de jogadores numa equipa, necessário para que o jogo continue, fica ao critério das Federações. No entanto, o I.F.A. Board é de opinião que um jogo não deve continuar se houver menos de sete jogadores em qualquer das equipas.

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

## **Equipamento base**

---

Cores:

- se a cor das camisolas dos dois guarda-redes for a mesma e se nenhum deles tiver uma camisola de cor diferente, o árbitro autorizará que o jogo se realize.

Se um jogador perder acidentalmente uma bota e jogar imediatamente a bola e/ou marcar um golo, não há infração e o golo deve ser validado, porque a perda da bota foi acidental.

Os guarda-redes podem usar calças compridas como parte do seu equipamento base.

## **Equipamento suplementar**

---

Para além do equipamento base, um jogador pode utilizar equipamento de proteção com o objetivo de se proteger fisicamente, desde que esse equipamento não constitua nenhum perigo para si próprio ou para qualquer outro jogador.

O árbitro deve inspecionar todo o equipamento suplementar e confirmar que não é perigoso.

Os equipamentos de proteção modernos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotovelleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, não são considerados perigosos e como tal são autorizados.

Graças às novas tecnologias, os desportos são mais seguros – para o jogador que usa o equipamento e para os outros jogadores – e os árbitros deverão ser tolerantes quanto à utilização das proteções, em particular para os jogadores jovens.

Se o equipamento inspecionado antes do jogo e considerado não perigoso pelo árbitro, se tornar perigoso no decurso do jogo ou seja utilizado de forma perigosa, a sua utilização será proibida.

É proibido o uso de sistemas de comunicação via rádio entre jogadores e/ou equipa técnica.

## Joias

---

É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é aceitável o uso de fita adesiva para as cobrir.

É igualmente proibido aos árbitros o uso de joias (exceto os relógios ou objetos similares que sejam necessários para o jogo).

## Sanções disciplinares

---

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrar em jogo. Se durante o jogo se descobre que um jogador usa uma peça de vestuário não autorizado ou uma joia, o árbitro deve:

- informar o jogador que deve retirar o artigo em questão;
- ordenar a saída do jogador do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo;
- advertir o jogador 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:

Se o árbitro interromper a partida para advertir o jogador, o jogo deverá recomeçar com um pontapé-livre indireto a favor da equipa contrária, a executar no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres).

## Poderes e deveres

---

O árbitro está autorizado a interromper o jogo se, em seu entender, a iluminação artificial é inadequada

Se o árbitro, um dos árbitros assistentes, um jogador ou um elemento oficial das equipas for atingido por um objeto lançado por um espectador, o árbitro pode deixar prosseguir o jogo, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente. Em qualquer dos casos deve relatar os factos às autoridades competentes.

O árbitro tem autoridade para exibir cartões amarelos ou vermelhos durante o intervalo ou depois do final do jogo, assim como durante os prolongamentos e pontapés da marca de grande penalidade, porque o jogo continua, nesses momentos, debaixo da sua jurisdição.

Se o árbitro ficar temporariamente incapacitado, por qualquer razão, o jogo pode continuar sob a direção dos árbitros assistentes até que a bola deixe de estar em jogo.

Se um espectador der uma apitadela que o árbitro considere ter interferido no jogo (por exemplo um jogador agarrar a bola com as mãos pensando que o jogo foi interrompido), o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção do jogo, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

Se no decorrer do jogo uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrarem no terreno de jogo, o árbitro só deve interromper a partida no caso de interferirem no jogo. O jogo deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola de jogo se encontrava no momento da interrupção, a não ser que tenha sido interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

Se uma segunda bola, um outro objeto ou um animal entrarem no terreno de jogo durante a partida sem interferir no jogo, o árbitro mandará retirá-los na primeira oportunidade possível.



## Aplicação da Lei da vantagem

---

O árbitro pode aplicar a lei da vantagem sempre que se cometa uma infração.

O árbitro deve ter em consideração as seguintes circunstâncias para decidir se deve aplicar a lei da vantagem ou parar o jogo:

- a gravidade da infração: se a infração implica uma expulsão, o árbitro deverá interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um golo.
- o local em que a falta foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa.
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária.
- o ambiente em que o jogo decorre.

A decisão de sancionar a infração original deve ser tomada em poucos segundos.

Se a falta justifica uma advertência, esta deve ser feita na próxima interrupção do jogo. No entanto, a não ser que exista uma clara situação de vantagem, recomenda-se que o árbitro interrompa o jogo e advirta imediatamente o jogador infrator. Se a advertência NÃO for feita na próxima interrupção do jogo, o cartão já não poderá ser mostrado mais tarde.

## Jogadores lesionados

---

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

- deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em sua opinião, a lesão é leve
- parar o jogo se, em sua opinião, a lesão é grave
- após interrogar o jogador lesionado se necessita de assistência, autoriza um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no terreno de jogo para avaliar a lesão do jogador e proceder ao transporte seguro e rápido do jogador para fora do terreno de jogo
- os maqueiros 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 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. Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue.
- desde que o árbitro autorize a equipa médica a penetrar no terreno de jogo, o jogador tem de sair, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita as instruções do árbitro deverá ser advertido por comportamento antidesportivo.
- o jogador lesionado só poderá regressar ao terreno de jogo depois do jogo ter recommençado.
- quando a bola está em jogo, o jogador lesionado poderá ingressar novamente no terreno de jogo, mas só o poderá fazer pela linha lateral. Quando a bola não está em jogo, o jogador lesionado pode regressar por qualquer das linhas que limitam o terreno de jogo.
- Independentemente da bola estar ou não em jogo, apenas o árbitro poderá autorizar o jogador a reentrar no terreno de jogo.
- o árbitro pode autorizar um jogador lesionado a regressar ao terreno de jogo desde que um árbitro assistente ou o 4.º árbitro tenham verificado que o jogador está em condições de poder 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, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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 árbitro deve compensar todo o tempo perdido devido a lesões no final de cada período do jogo.
- quando o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, em que este tenha de deixar o terreno de jogo para receber assistência, o árbitro deve exibir o respetivo cartão ao jogador antes deste sair do terreno de jogo.

As exceções a estas regras só são admitidas quando:

- um guarda-redes se lesione
- um guarda-redes e um jogador de campo choquem, necessitando de cuidados imediatos
- jogadores da mesma equipa choquem, necessitando de cuidados imediatos
- uma lesão grave ocorra, como por exemplo, engolir a língua, uma comoção cerebral, uma perna partida

### **Infrações simultâneas**

---

- Cometidas por dois jogadores da mesma equipa:
  - o árbitro deve sancionar a falta mais grave quando os jogadores cometam mais que uma infração ao mesmo tempo
  - o jogo deve recomeçar punindo a falta mais grave
- Cometidas por jogadores das duas equipas:
  - o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

## Colocação do árbitro com a bola em jogo

---

### Recomendações

- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo da 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.
- 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 da 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 que prestar atenção:
  - à agressividade das confrontações individuais entre jogadores afastados da bola
  - às possíveis faltas na zona para onde se dirige o jogo
  - às faltas que são cometidas depois da bola ter sido afastada

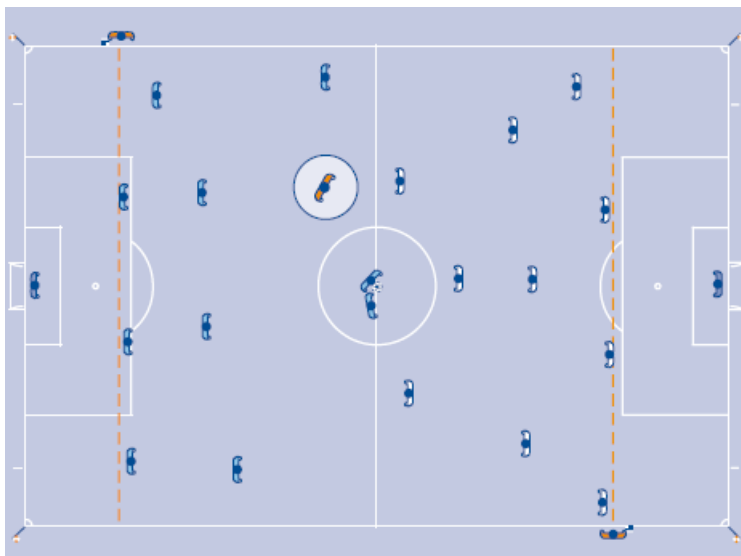
## Colocação do árbitro em bolas paradas

---

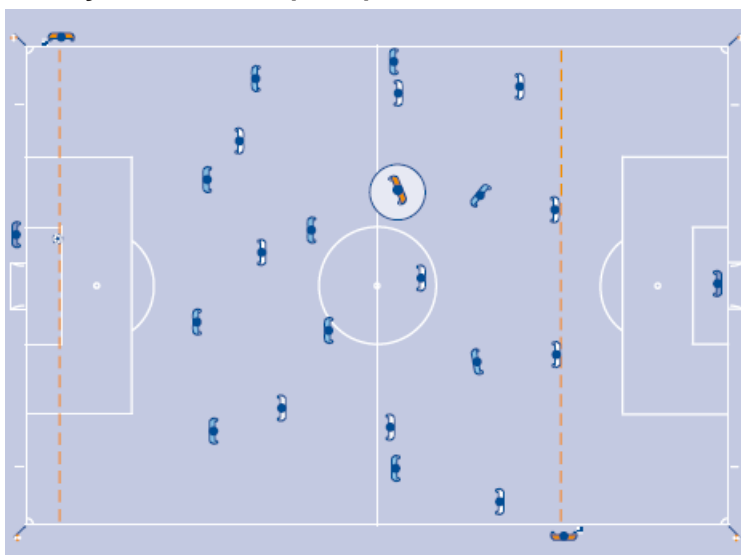
A melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão. Todas as recomendações referentes à colocação são baseadas na teoria das probabilidades e deverão ser adaptadas em função das informações específicas sobre as equipas, os jogadores e os acontecimentos surgidos durante o jogo.

Os esquemas seguintes representam as colocações básicas recomendadas aos árbitros. A referência a uma “zona” visa sublinhar que a posição recomendada cobre um espaço no interior do qual a prestação do árbitro pode ser ótima. Este espaço pode ser maior ou menor, ou ter uma forma diferente segundo as circunstâncias do momento.

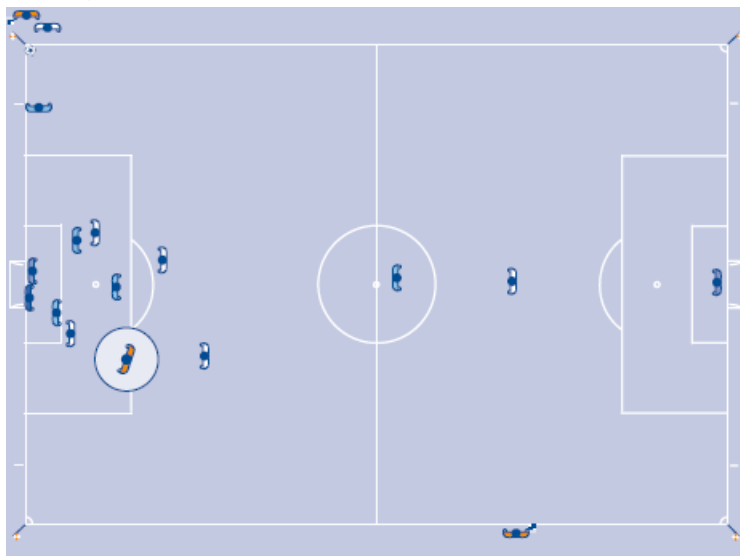
### 1. Colocação do árbitro – pontapé de saída



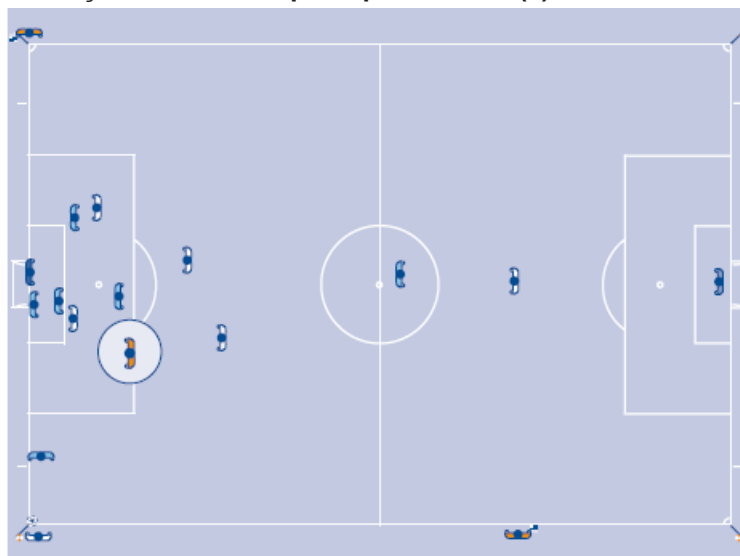
### 2. Colocação do árbitro – pontapé de baliza

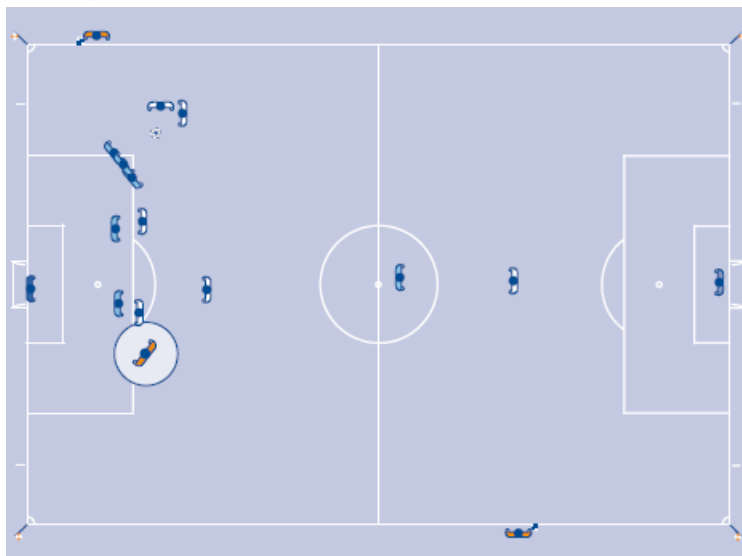
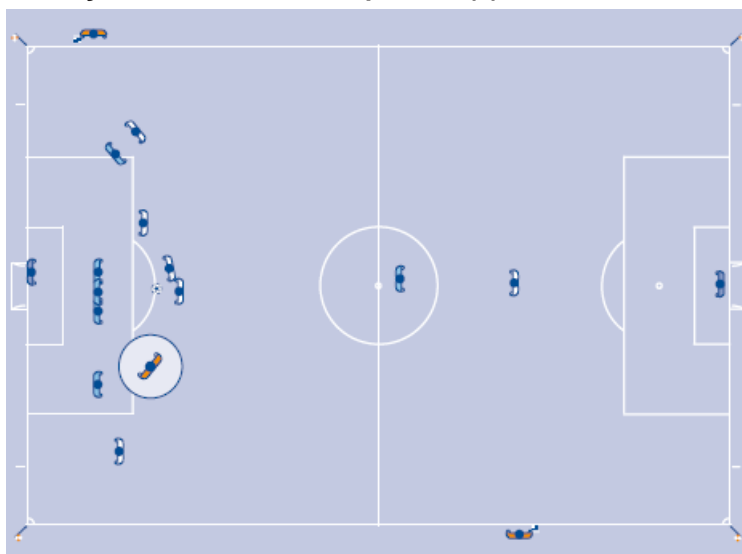


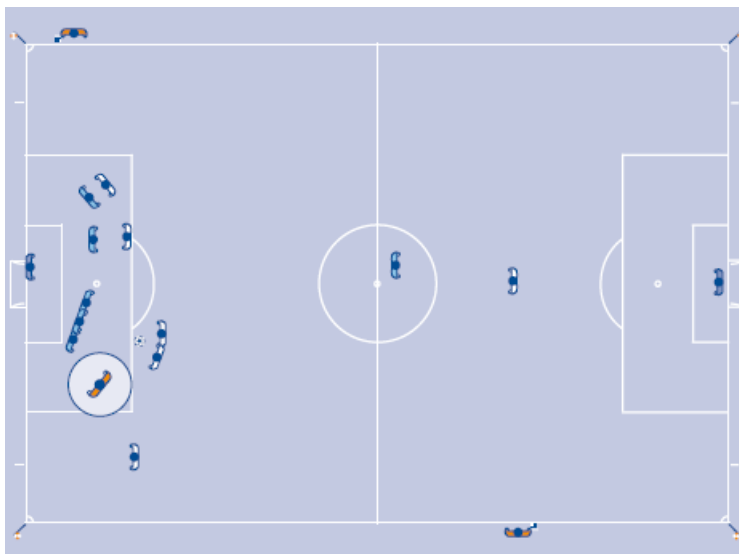
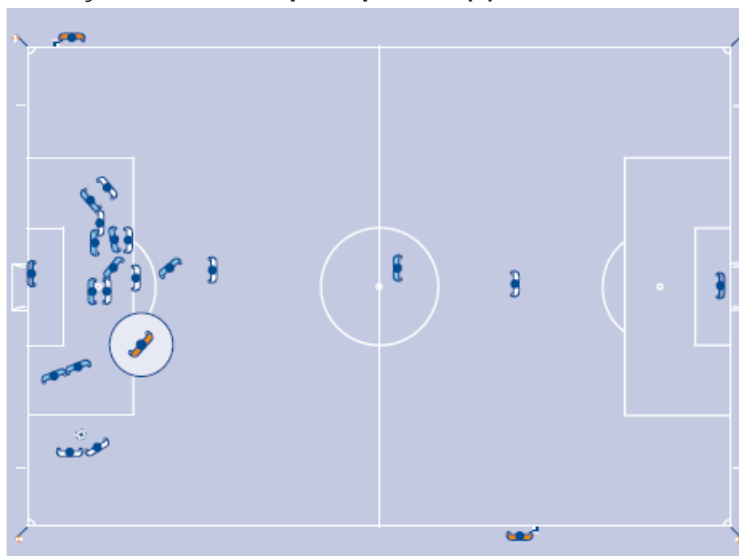
### 3. Colocação do árbitro – pontapé de canto (1)



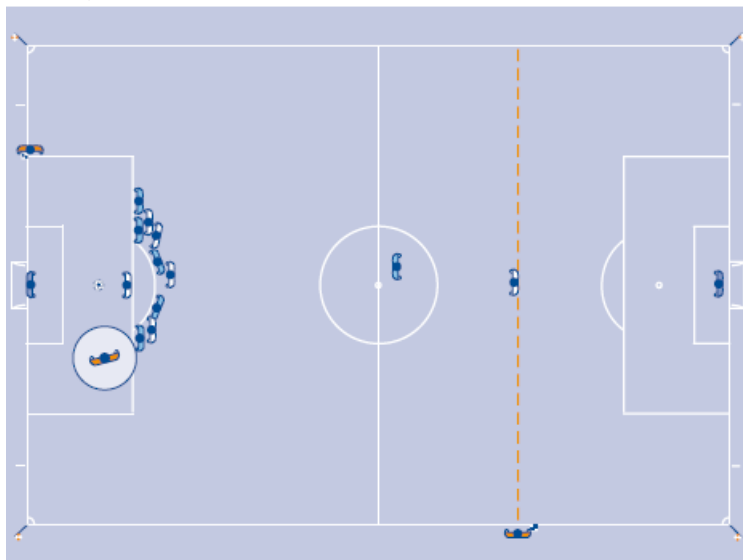
### 4. Colocação do árbitro – pontapé de canto (2)



**5. Colocação do árbitro – Pontapé-livre (1)****6. Colocação do árbitro – Pontapé-livre (2)**

**7. Colocação do árbitro – pontapé-livre (3)****8. Colocação do árbitro – pontapé-livre (4)**



**9. Colocação do árbitro – pontapé de grande penalidade**



**Pontapé-livre direto**



**Lei da vantagem**



**Pontapé-livre indireto**



**Cartão amarelo**



**Cartão vermelho**

## Uso do apito

---

O apito é necessário para assinalar:

- o pontapé de saída (1.<sup>a</sup> e 2.<sup>a</sup> parte) ou o recomeço após um golo
- a interrupção do jogo para:
  - um pontapé-livre ou um pontapé de grande penalidade
  - suspender ou dar o jogo por terminado
  - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo
- o recomeço de jogo nos:
  - pontapés-livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar
  - pontapés de grande penalidade
- o recomeço do jogo depois de uma interrupção devida 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, um pontapé de baliza, um pontapé de canto, um lançamento lateral

O uso muito frequente do apito enfraquece o seu impacto. Quando o recomeço do jogo necessita de uma apitadela, o árbitro deve anunciar claramente aos jogadores que o jogo não recomeça enquanto ele não apitar.

## Linguagem corporal

---

A linguagem corporal é um instrumento que ajuda o árbitro a:

- controlar o jogo
- mostrar autoridade e domínio de si próprio.

A linguagem corporal não deve ser utilizada para:

- explicar uma decisão

## Deveres e responsabilidades

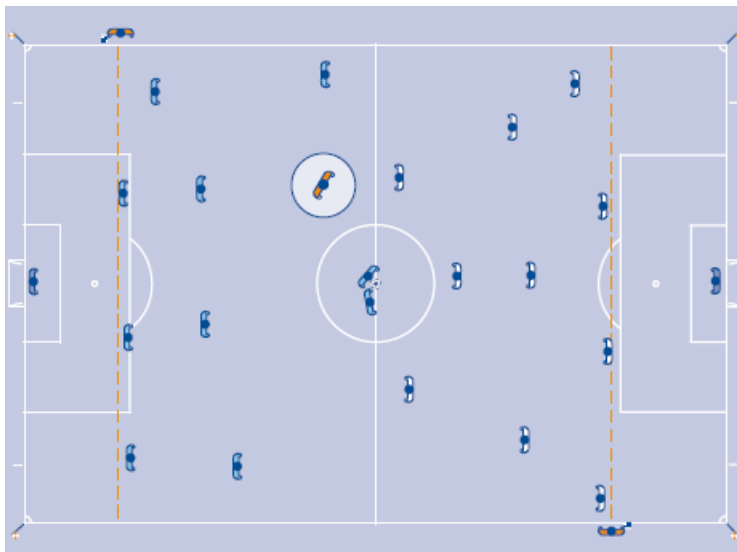
Os árbitros assistentes devem ajudar o árbitro a controlar o jogo de acordo com as Leis do Jogo. Também devem ajudar o árbitro em todos os aspetos da direção da partida, a pedido e sob o controlo do árbitro. As suas funções incluem também:

- 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.

## Colocação do árbitro assistente e trabalho de equipa

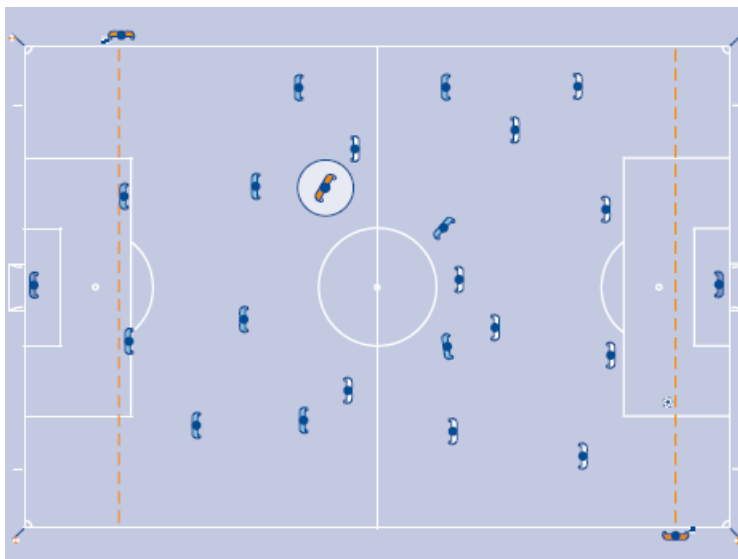
### 1. Pontapé de saída

Os árbitros assistentes devem colocar-se na linha do penúltimo defensor



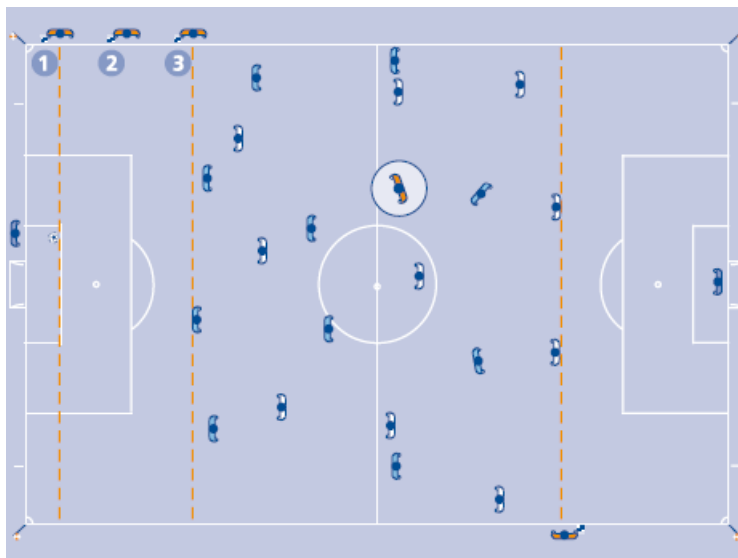
## 2. Colocação durante o jogo

Os árbitros assistentes devem colocar-se na linha do penúltimo defensor ou da bola se esta estiver mais próxima da linha de baliza do que o penúltimo defensor. Devem estar sempre de frente para o terreno de jogo



### 3. Pontapé de baliza

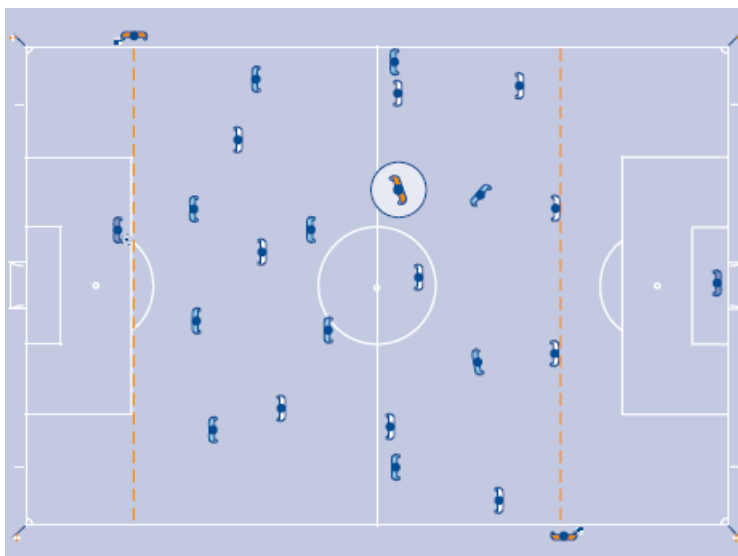
1. Os árbitros assistentes deverão primeiro controlar se a bola está dentro da área de baliza:
  - se a bola não se encontra em local correto, o árbitro assistente não deverá mover-se da sua posição, deverá estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira
2. Logo que a bola se encontre em local correto dentro da área de baliza, o árbitro assistente deslocar-se-á para a extremidade da área de grande penalidade para se assegurar que a bola sai dessa área (bola em jogo) e que os atacantes se encontram no seu exterior.
  - se for o penúltimo defensor a executar o pontapé de baliza, o árbitro assistente colocar-se-á diretamente na extremidade da área de grande penalidade.
3. Por fim o árbitro assistente deverá colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo, o que é uma prioridade absoluta



#### 4. O guarda-redes solta a bola das mãos

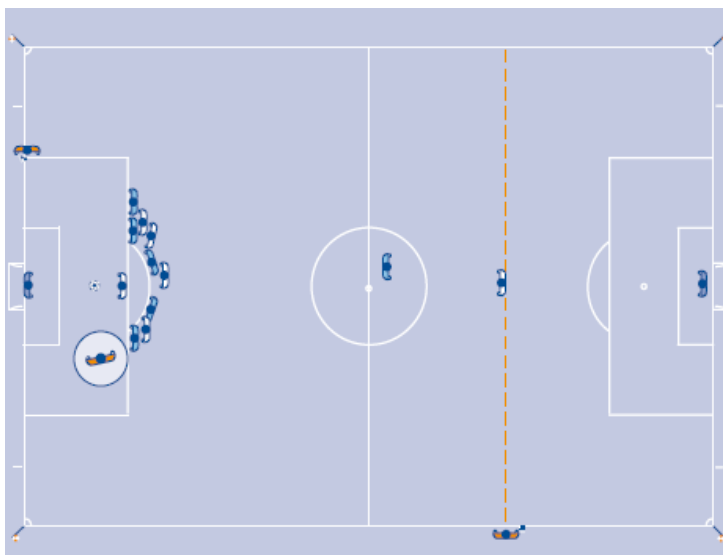
Os árbitros assistentes devem colocar-se no enfiamento da linha da área de grande penalidade e verificar se o guarda-redes toca a bola com as mãos fora da área de grande penalidade.

Logo que o guarda-redes solte a bola das mãos, os árbitros assistentes devem colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo, o que é uma prioridade absoluta.



### 5. Pontapé de grande penalidade

O árbitro assistente deve colocar-se na interceção da linha de baliza com área de grande penalidade. Se ele verifica que o guarda-redes se adianta declaradamente antes da bola ser chutada e não é obtido golo, deverá levantar a sua bandeiraola.



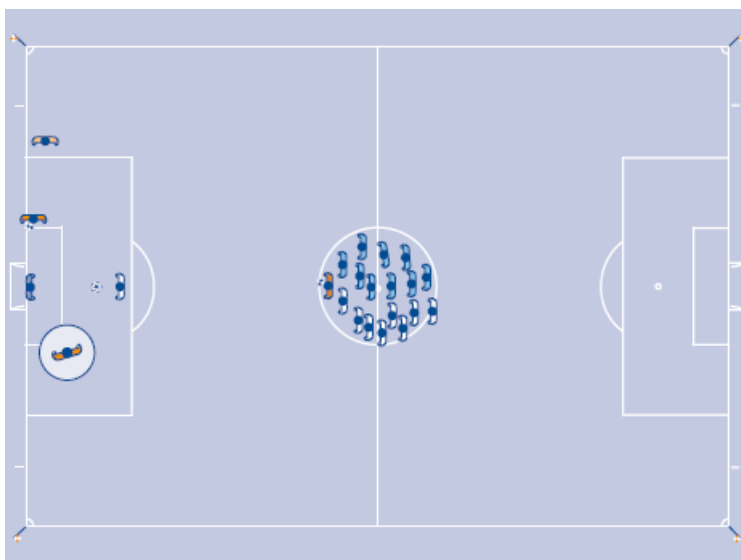


## 6. Pontapés da marca de grande penalidade

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza. A sua função principal consiste em controlar se a bola atravessa a linha de baliza:

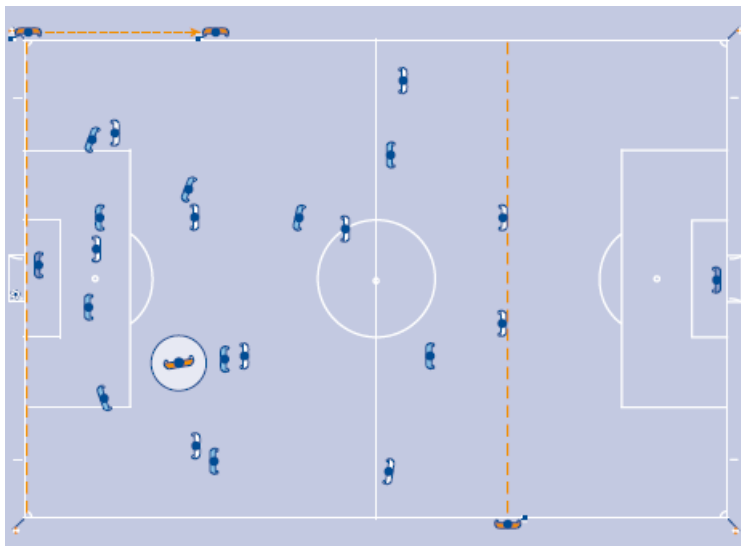
- se a bola ultrapassa claramente a linha de baliza, o árbitro assistente deve estabelecer contacto visual com o árbitro sem fazer qualquer outro sinal.
- se foi golo, mas não foi claro que a bola tenha ultrapassado a linha, parecendo continuar em jogo, o árbitro assistente começará por levantar a sua bandeirola para chamar a atenção do árbitro e confirmará em seguida o golo.

O outro árbitro assistente colocar-se-á dentro do círculo central para controlar os restantes jogadores das duas equipas.

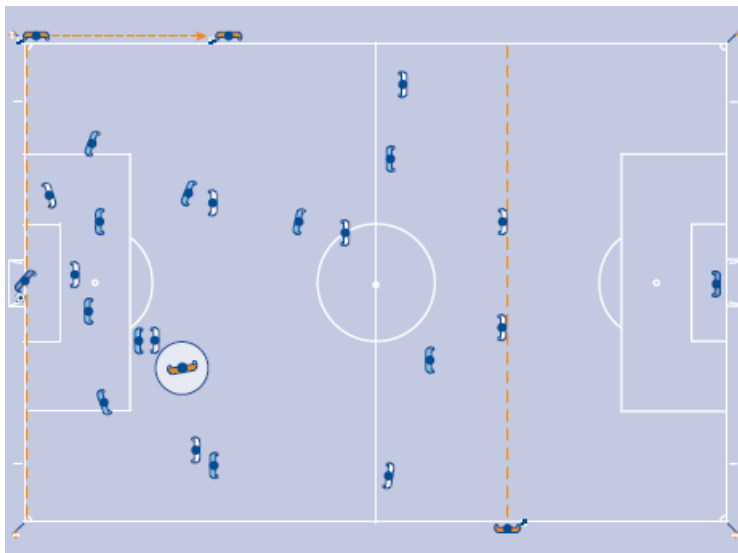


### 7. Situações de “golo – não golo”

Se foi obtido um golo sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer um contacto visual, e o árbitro assistente deverá correr ao longo da linha lateral uma distância de 25 a 30 metros na direção da linha de meio campo, sem levantar a sua bandeirola.



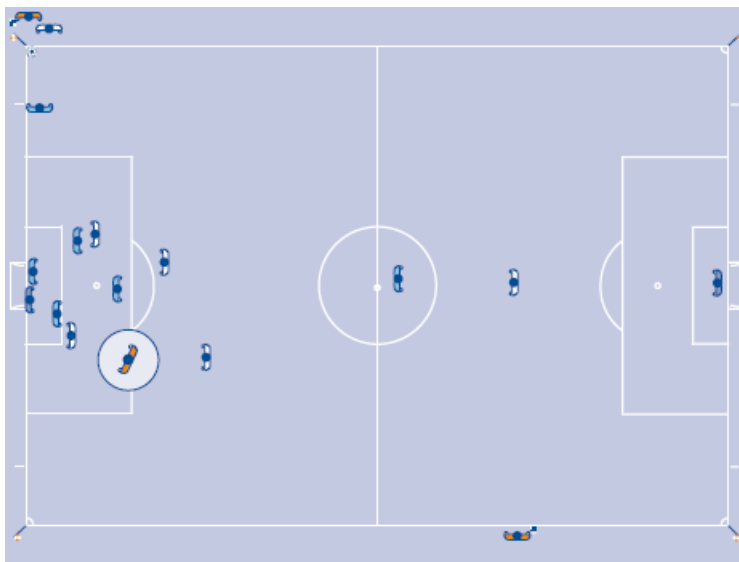
Se foi obtido um golo, mas a bola parece entretanto continuar em jogo, o árbitro assistente deverá primeiramente levantar a sua bandeirola para chamar a atenção do árbitro e depois seguir o procedimento habitual, correndo ao longo da linha lateral uma distância de 25 a 30 metros na direção da linha de meio campo.



Se a bola não atravessou totalmente a linha de baliza e que o jogo prosseguiu normalmente porque não foi golo, o árbitro deve estabelecer um contacto visual com o árbitro assistente e, se necessário, este deverá fazer um sinal discreto com a mão.

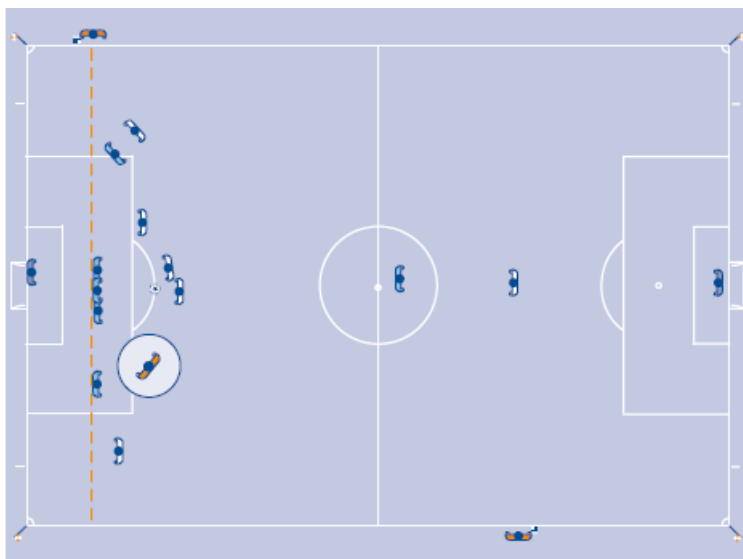
## 8. Pontapé de canto

Durante a execução de um pontapé de canto, o árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza. Nesta posição, ele deverá ter o cuidado de não interferir com o jogador que vai marcar o pontapé de canto. Ele tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro do quarto de círculo de canto.



### 9. Pontapé-livre

Durante a execução de um pontapé-livre, o árbitro assistente deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o fora de jogo, o que constitui uma prioridade absoluta. Entretanto ele deverá estar pronto para seguir a trajetória da bola, correndo ao longo da linha lateral, até à bandeirola de canto, no caso de remate ser direto à baliza.



## **Gestos**

---

Regra geral, os árbitros assistentes devem abster-se de qualquer sinal feito com a mão de forma ostensiva. No entanto, em certos casos, um sinal discreto com a mão livre poderá ser uma preciosa ajuda para o árbitro. Esse sinal com a mão deve ser claro e inequívoco, devendo ser definido e aprovado na reunião preparatória do jogo.

## **Técnica de corrida**

---

Regra geral, o árbitro assistente deve fazer frente ao terreno de jogo, enquanto se desloca ao longo da linha lateral. Os movimentos laterais devem ser utilizados para distâncias curtas, pois resultam particularmente importantes para ajuizar as situações de fora de jogo e para garantir um melhor campo de visão.

## **Sinal “beep”**

---

Recorda-se aos árbitros que o sinal “beep” é um sistema complementar que só deve ser utilizado em caso de necessidade, para chamar a atenção do árbitro.

O sinal “beep” é útil nas seguintes situações:

- fora de jogo
- faltas (fora do campo de visão do árbitro)
- lançamentos laterais, pontapés de canto ou de baliza (situações difíceis)
- casos de golo (situações difíceis)



Substituição

Lançamento lateral  
para o atacanteLançamento lateral  
para o defensor

Pontapé de baliza



Pontapé de canto



Fora de jogo

fora de jogo deste  
lado do terrenofora de jogo ao  
centro do terrenofora de jogo no  
outro lado

Falta cometido pelo defensor



Falta cometida pelo atacante





## **Técnica de bandeira e trabalho de equipa**

---

A bandeirola do árbitro assistente deve estar sempre desfraldada, visível para o árbitro, mesmo durante a corrida.

Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o terreno de jogo, estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero). A bandeirola deverá ser como uma extensão do braço.

O árbitro assistente deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se as circunstâncias mudam e se vê obrigado a utilizar a outra mão para fazer o sinal seguinte, o árbitro assistente mudará a bandeira de mão por baixo do nível da cintura.

Se o árbitro assistente assinala que a bola saiu do terreno de jogo, deve manter o seu sinal até que o árbitro se aperceba.

Se o árbitro assistente assinala um ato de conduta violenta e o seu sinal não foi visto imediatamente pelo árbitro:

- se o jogo foi interrompido para aplicar a sanção disciplinar, deve recomeçar, de acordo com as Leis do Jogo (pontapé-livre, grande penalidade, etc.)
- se o jogo já recomeçou, o árbitro poderá tomar medidas disciplinares, mas não poderá conceder um pontapé-livre ou uma grande penalidade.

***Lançamento lateral***

Se a bola ultrapassou a linha perto do árbitro assistente, este deve assinalar diretamente a direção do lançamento.

Se a bola ultrapassa a linha lateral longe do árbitro assistente e que o lançamento é claro e evidente, o árbitro assistente deve assinalar diretamente o lançamento.

Se a bola ultrapassa a linha lateral longe do árbitro assistente, mas a bola parece continuar em jogo, ou se o assistente tem dúvidas, deve levantar a bandeira para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto visual com ele e seguir o seu sinal.

***Pontapé de canto / Pontapé de baliza***

Se a bola ultrapassa a linha de baliza perto do árbitro assistente, este deve fazer um sinal com a mão direita (melhor campo de visão) para indicar que se trata de um pontapé de baliza ou de um pontapé de canto.

Se a bola ultrapassa a linha de baliza perto do árbitro assistente, mas a bola parece continuar em jogo, o árbitro assistente deve em primeiro lugar levantar a sua bandeirola para informar o árbitro que a bola saiu e em seguida deve indicar se se trata de um pontapé de baliza ou pontapé de canto.

Se a bola ultrapassa a linha de baliza longe do árbitro assistente, este deve levantar a sua bandeirola para informar o árbitro que a bola saiu, estabelecer contacto visual com ele e seguir a sua decisão. O árbitro assistente pode igualmente fazer um sinal direto se a decisão é clara e evidente.

***Fora de jogo***

A primeira ação de um árbitro assistente para assinalar um fora de jogo é levantar a sua bandeirola. Em seguida, com a bandeira, indicará a zona do terreno em que ocorreu a infração.

Se o árbitro não vir imediatamente a bandeira, o árbitro assistente manterá o sinal até que o árbitro se aperceba ou que a bola seja claramente controlada pela equipa defensora.

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira com a mão direita a fim de ter um melhor campo de visão.

***Substituições***

Quando se pretende fazer uma substituição, o árbitro assistente deve ser previamente informado pelo 4.º árbitro para, na primeira interrupção, fazer o sinal de substituição ao árbitro. O árbitro assistente não tem necessidade de se deslocar até à linha de meio campo, porque o processo da substituição é executado pelo 4.º árbitro.

Se não existir 4.º árbitro, o árbitro assistente deve participar na execução do processo da substituição. Neste caso o árbitro deve esperar que ele retome o seu lugar antes de apitar para o recomeço do jogo.

**Faltas**

O árbitro assistente deve levantar a sua bandeira quando uma falta ou uma incorreção seja cometida perto dele ou fora do campo visual do árbitro. Em todas as outras situações, ele só deve intervir quando lhe seja pedido. Então transmitirá ao árbitro o que viu e ouviu, indicando os jogadores implicados.

Antes de assinalar uma infração, o árbitro assistente deve assegurar-se se:

- a infração foi cometida fora do campo de visão do árbitro ou que o campo de visão do árbitro esteja obstruído
- o árbitro viu a falta e aplicou a lei da vantagem.

Quando uma falta ou uma incorreção é cometida, o árbitro assistente deve:

- levantar a sua bandeira com a mesma mão que vai utilizar para indicar a direção, de maneira a indicar claramente ao árbitro quem cometeu a falta
- estabelecer contacto visual com o árbitro
- agitar ligeiramente a bandeira para a frente e para trás (evitando movimentos excessivos ou agressivos)
- utilizar o sinal “beep” se necessário.

O árbitro assistente deve utilizar a técnica do “espera e vê”, para permitir que o jogo prossiga, não levantando a bandeira quando uma equipa contra a qual foi cometida a falta possa beneficiar de uma vantagem. Neste caso, é importante que o árbitro assistente e o árbitro estabeleçam contacto visual entre si.

.

***Faltas fora da área de grande penalidade***

Se uma falta é cometida fora da área de grande penalidade (perto da linha limite da área), o árbitro assistente deve estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e que decisão tomou. O árbitro assistente deve ficar parado no enfiamento da linha da área de grande penalidade e levantará a bandeira se for necessário.

Em situações de contra-ataque, o árbitro assistente deve ser capaz de indicar se foi ou não cometida uma falta e se a falta foi cometida dentro ou fora da área de grande penalidade, o que neste caso é uma prioridade absoluta. Ele deve também precisar qual a sanção disciplinar a tomar.

***Faltas dentro da área de grande penalidade***

Se uma falta é cometida dentro da área de grande penalidade, fora do campo de visão do árbitro, especialmente na zona próxima do árbitro assistente, este deve, em primeiro lugar estabelecer contacto visual com o árbitro para ver onde é que ele está colocado e se tomou alguma decisão. Se o árbitro não tomou nenhuma decisão, o árbitro assistente deve então levantar a sua bandeirola e fazer o sinal “beep”, deslocando-se depois ao longo da linha lateral em direção à bandeirola de canto.

***Confrontações em grupo***

Em situações de confrontações em grupo de jogadores, o árbitro assistente mais próximo pode penetrar no terreno para ajudar o árbitro. O outro árbitro assistente deve observar e tomar nota dos detalhes do incidente.

***Consultas***

No que se refere a consultas sobre questões disciplinares, um olhar e um sinal discreto de mão do árbitro assistente para o árbitro são normalmente suficientes.

No caso de ser necessária uma consulta direta, o árbitro assistente pode penetrar dois ou três metros no terreno de jogo. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do terreno, para evitar que a sua conversa possa ser entendida

***Formação de barreiras***

Quando haja um pontapé-livre muito perto da linha lateral, onde se encontra o árbitro assistente, este pode entrar no terreno de jogo para controlar a barreira, fazendo com que se coloque a 9,15 metros da bola. Ele avaliará a distância a partir da posição da bola. Neste caso, o árbitro esperará que o árbitro assistente retome o seu lugar antes de apitar para o recomeço do jogo.

### **Recuperação do tempo perdido**

---

Muitas das paragens de jogo são perfeitamente normais durante uma partida (lançamentos laterais, pontapés de baliza, etc.). Portanto, apenas deve ser adicionado tempo se estas paragens de jogo forem excessivas.

O 4.º árbitro deve indicar o tempo mínimo a adicionar, decidido pelo árbitro, no final do último minuto de cada período de jogo.

O anúncio do tempo adicional não indica o tempo exato que falta jogar. O tempo adicional pode ser aumentado se o árbitro o considerar oportuno, não podendo nunca ser reduzido.

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

**Bola ao solo**

---

Qualquer jogador pode disputar a bola (guarda-redes incluído). Não há número mínimo ou máximo de jogadores para disputar uma bola ao solo. O árbitro não tem poderes para decidir quem pode ou não pode disputar a bola ao solo.



### **Dentro do terreno, a bola toca numa pessoa sem ser jogador**

---

Se a bola está em jogo e toca no árbitro ou num árbitro assistente que se encontra temporariamente dentro do terreno, o jogo deve prosseguir porque o árbitro e os árbitros assistentes fazem parte do jogo.

### **Golo não válido**

---

Se o árbitro assinala um golo antes da bola transpor totalmente a linha de baliza e que reconhece imediatamente o seu erro, o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo onde ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

## Definições

---

No contexto da Lei 11 – fora de jogo, aplicam-se as seguintes definições:

- “mais perto da linha de baliza adversária” 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.
- “interferindo no jogo” significa jogar ou tocar a bola passada ou tocada por um colega de equipa.
- “influenciando um adversário” significa impedir um adversário de jogar ou de poder jogar a bola, obstruindo claramente a linha de visão ou os movimentos do adversário, ou fazendo gestos ou movimentos que, no entender do árbitro, engane ou distraia o adversário
- “tirar vantagem dessa posição” significa jogar a bola que ressalta de um poste ou da barra para ele, estando em posição de fora de jogo, ou jogar a bola que ressalta num adversário para ele, estando em posição de fora de jogo.

## Infrações

---

Quando o árbitro apita, assinalando um fora de jogo, deve conceder um pontapé-livre indireto no local em que o jogador se encontrava no momento em que a bola foi jogada ou tocada por um dos seus colegas de equipa.

Qualquer jogador defensor que saia do terreno de jogo por qualquer motivo, sem autorização do árbitro, deve ser considerado como se estivesse sobre a linha de baliza ou linha lateral, para efeitos de fora de jogo, até à próxima interrupção do jogo. Se o jogador abandona deliberadamente o terreno de jogo deve ser advertido quando a bola deixe de estar em jogo.

O facto de um jogador que se encontra em posição de fora de jogo sair do terreno de jogo para mostrar ao árbitro que não quer participar ativamente no jogo, não constitui por si uma infração. No entanto, se o árbitro considerar que ele saiu do terreno por razões táticas para tirar uma vantagem indevida ao regressar ao terreno de jogo, o jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogador deve pedir ao árbitro autorização para regressar ao terreno de jogo.

Se um jogador atacante permanece imóvel entre os postes da baliza e o interior das redes no momento em que a bola entra na baliza, o golo deve ser validado. No entanto, se o jogador distrai um adversário, o golo deve ser anulado e o jogador advertido por comportamento antidesportivo; o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local em que ela se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.



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

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



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

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



Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) corre para a bola e um colega (B) que **não está fora de jogo** corre também para a bola e joga-a. O jogador (A) não pode ser punido porque não tocou na bola.



Um atacante que está **em posição de fora de jogo** (A) poderá ser sancionado antes de jogar ou tocar na bola se, na opinião do árbitro, nenhum outro colega de equipa em posição correta (não em fora de jogo) tem oportunidade de jogar a bola.



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

O árbitro deve assinalar **pontapé de baliza**



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

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



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



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



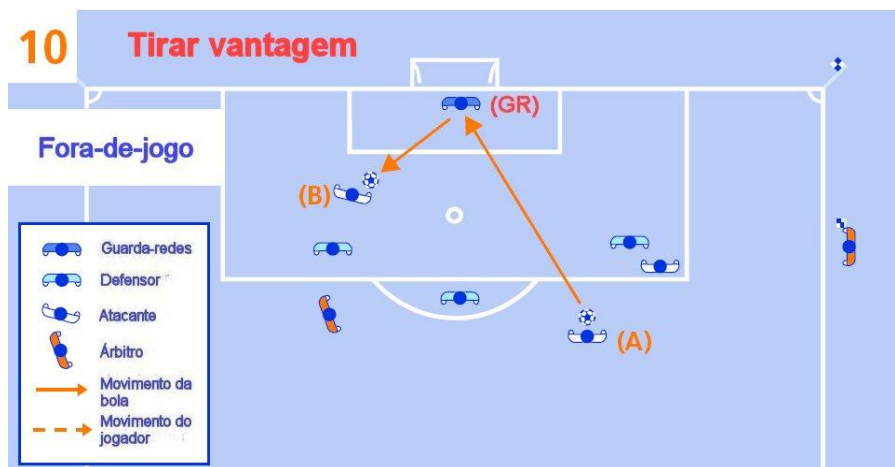
## 9 Influenciar o adversário



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

O jogador (A) faz gestos ou movimentos que enganem ou distraiam o jogador (B).

## 10 Tirar vantagem



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

## 11 Tirar vantagem

Não há  
fora-de-jogo



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

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

## 12 Tirar vantagem

Fora-de-jogo

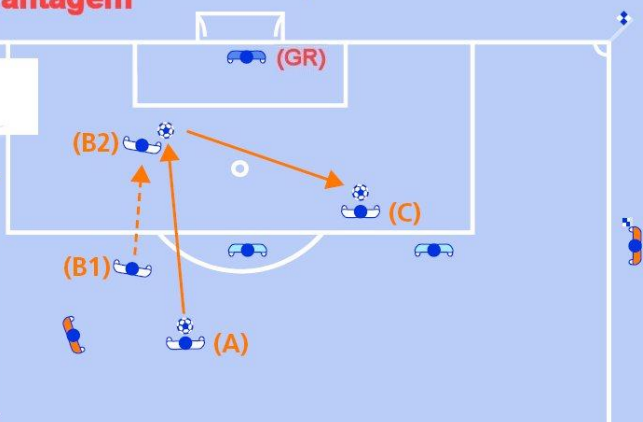


O remate do jogador (A) ressalta num adversário para o atacante (B) que é punido por **jogar a bola** na posição **de fora de jogo**.

## 13

## Tirar vantagem

Não há  
fora-de-jogo



Um atacante (C) que está **em posição de fora de jogo** não tem influência na ação do adversário no momento em que o colega (A) passa a bola ao jogador (B1) em posição correta, o qual corre para a baliza do adversário e passa a bola (B2) ao colega (C).

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

## Condições básicas para sancionar uma falta

---

Para se considerar uma falta 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.

Se o árbitro interromper o jogo por uma falta cometida fora do terreno de jogo (com a bola em jogo), o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo donde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

## Negligência, imprudência, força excessiva

---

“Negligência” significa que o jogador mostra falta de atenção e consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução.

- Uma falta cometida por negligência não implica nenhuma sanção disciplinar.

“Imprudência” 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.

“Força excessiva” 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.

## Carregar um adversário

---

Carregar um adversário consiste em tentar conquistar espaço através do contacto físico, com a bola à distância jogável, sem fazer uso dos braços ou dos cotovelos.

A carga sobre um adversário é falta se for cometida:

- por negligência;
- por imprudência;
- com força excessiva.

## **Agarrar um adversário**

---

Agarrar um adversário inclui o ato de o impedir de avançar ou fintar com a ajuda das mãos, dos braços, ou com o corpo.

Recomenda-se aos árbitros que devem intervir rapidamente e com firmeza contra os jogadores que agarram o seu adversário, principalmente no interior da área de grande penalidade por ocasião dos pontapés de canto e dos pontapés-livres.

Nestas situações, o árbitro deve:

- chamar a atenção de todo o jogador que agarre um adversário antes da bola estar em jogo;
- advertir o jogador se ele continua a agarrar o adversário antes da bola estar em jogo;
- conceder um pontapé-livre direto ou um pontapé de grande penalidade e advertir o jogador se ele agarra o adversário depois da bola estar em jogo.

Se um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de grande penalidade e prossegue a sua ação para o interior da área, o árbitro deve conceder um pontapé de grande penalidade.

### ***Sanções disciplinares***

- Um jogador que agarra um adversário para o impedir de se apoderar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa, deve ser advertido por comportamento antidesportivo.
- Um jogador que anula uma ocasião clara de golo, agarrando um adversário, deve ser expulso.
- Noutras situações de agarrar um adversário não deverá ser tomada nenhuma sanção disciplinar.

### ***Recomeço do jogo***

- O jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade.

## **Tocar a bola com a mão**

Tocar 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. 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 infração;
- o facto do contacto com a bola ser feito com um objeto que tem na mão (peça de vestuário, caneleira, etc.), não deixa de constituir infração.
- o contacto com a bola ser feito através de um objeto lançado com as mãos (bota, caneleira, etc.) também constitui infração.

### ***Sanções disciplinares***

Em certas circunstâncias, uma advertência por comportamento antidesportivo deve ser aplicada se um jogador toca deliberadamente a bola com a mão, por exemplo quando:

- tocar deliberada e ostensivamente a bola com as mãos para impedir um adversário de ficar de posse da bola;
- tentar marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com a mão.

No entanto, um jogador deve ser expulso quando impede um golo ou uma clara oportunidade de golo, tocando deliberadamente a bola com as mãos. Esta sanção não é ditada propriamente por ele ter tocado a bola com as mãos, mas porque, pela sua intervenção inaceitável e desleal, ele impediu a equipa adversária de obter um golo.

### ***Recomeço do jogo***

- O jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) ou um pontapé de grande penalidade.

Fora da sua própria área de grande penalidade, o 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 incorreções relativas a esse facto. Pode, no entanto, ser sancionado com um pontapé-livre indireto por diferentes tipos de faltas.

### **Infrações cometidas pelo guarda-redes**

---

O guarda-redes não pode ter a bola nas mãos por mais de 6 segundos. Considera-se a bola em seu poder:

- quando ele detenha a bola nas mãos ou que a bola se encontre entre a mão e uma superfície (por exemplo, o solo, o seu corpo)
- quando tenha a bola na palma da mão aberta
- quando faça ressaltar a bola no solo ou atirar ao ar.

Se um guarda-redes tem a bola em seu poder, nenhum adversário pode disputá-la.

O guarda-redes não pode tocar a bola com as mãos no interior da sua própria área de grande penalidade nas seguintes circunstâncias:

- se voltar a tocar-lhe com as mãos depois de a ter soltado para jogo, sem que tenha sido tocada por outro jogador:
  - o 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 acidentalmente nele, por exemplo, após uma defesa.
  - está igualmente de posse da bola quando a controla intencionalmente com as mãos ou braços.
- se tocar a bola com as mãos depois desta ter sido pontapeada deliberadamente para ele por um seu colega de equipa.
- se tocar a bola com as mãos vinda diretamente de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa.

### ***Recomeço do jogo***

- O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

## **Infrações cometidas contra o guarda-redes**

---

- Há falta quando um jogador impede o guarda-redes de soltar a bola das mãos.
- Um jogador deve ser penalizado por jogo perigoso se pontapeia ou tenta pontapear a bola quando o guarda-redes a vai repor em jogo.
- Há falta quando um jogador impede os movimentos do guarda-redes, por exemplo, durante um pontapé de canto

## **Jogo perigoso**

---

Por jogo perigoso entende-se toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de qualquer jogador, (incluindo ele próprio). O jogo perigoso é cometido na proximidade de um adversário, impedindo-o de jogar a bola por receio de ser lesionado.

Os pontapés de “tesoura” ou de “bicicleta” são autorizados, desde que não constituam perigo para o adversário.

O jogo perigoso não implica necessariamente contacto físico entre os jogadores. No caso de contacto físico, a ação passa a ser punida com um pontapé-livre direto ou com um pontapé de grande penalidade. No caso de contacto físico, o árbitro deve analisar a possibilidade de ter ou não havido um comportamento antidesportivo.

### ***Sanções disciplinares***

- Se o jogador joga de maneira perigosa na tentativa “normal” de conquistar a bola, o árbitro não deve tomar nenhuma medida disciplinar. Se a ação comporta um evidente risco de lesão, o árbitro deve advertir o jogador.
- Se um jogador, por jogo perigoso, anula uma clara oportunidade de golo, o árbitro deverá expulsá-lo do terreno de jogo.

### ***Recomeço do jogo***

- O jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a infração foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- Se houve contacto físico, foi cometida uma infração de natureza diferente, que deve ser sancionada com um pontapé-livre direto ou um pontapé de grande penalidade.



### **Impedir a progressão de um adversário**

---

Por “impedir a progressão de um adversário” entende-se colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida, ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para ambos os jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição no terreno de jogo; encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que colocar-se no seu caminho.

É permitido proteger a bola. Um jogador que se coloca entre um adversário e a bola por razões táticas não comete nenhuma infração enquanto a bola se encontrar a uma distância jogável e que ele não detenha o adversário fazendo uso dos braços ou do corpo.

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

### **Retardar o recomeço do jogo para mostrar um cartão**

---

Quando o árbitro decide exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada.

## Advertências por comportamento antidesportivo

---

Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, por exemplo se o jogador:

- comete, por imprudência, uma das sete faltas sancionadas com um pontapé-livre direto
- comete uma falta com o propósito tático de cortar um ataque promissor da equipa contrária
- agarra um adversário com o propósito tático de o afastar da bola ou de o impedir de se apoderar dela
- toca a bola com a mão para impedir um adversário de receber a bola ou de desenvolver um ataque (à exceção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade)
- toca a bola com a mão para tentar marcar um golo (a simples tentativa de marcar um golo constitui uma incorreção, quer resulte ou não)
- tenta enganar o árbitro, simulando uma lesão, ou ser vítima de uma falta (simulação)
- troca com o guarda-redes durante o jogo, sem autorização do árbitro
- atua de uma maneira que demonstra falta de respeito pelo jogo
- joga a bola quando vai sair do terreno, depois de ter recebido autorização do árbitro para sair
- distrai de forma verbal um adversário durante o jogo ou num recomeço
- traça marcas não autorizadas no terreno de jogo
- utiliza 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 fim de contornar a Lei, independentemente do guarda-redes tocar ou não a bola com as mãos. A infração é cometida pelo jogador que tenta ludibriar tanto a letra como o espírito da Lei 12, e o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto.
- utiliza deliberadamente um meio ilegal para passar a bola ao seu próprio guarda-redes, a fim de contornar a Lei, quando executa um pontapé-livre (após advertir o jogador, o livre deverá ser repetido)

### **Celebração de um golo**

---

Os jogadores estão autorizados a manifestar a sua alegria aquando da marcação de um golo, mas sem euforia excessiva:

São permitidas manifestações razoáveis. No entanto, as celebrações “coreografadas” não devem ser permitidas se implicarem uma perda de tempo excessiva, devendo os árbitros intervir nestes casos,

Um jogador será advertido se:

- na opinião do árbitro, faz gestos provocatórios, de troça, ou inflamatórios
- trepa as redes da vedação para comemorar um golo que acaba de ser marcado
- se tira a camisola por cima da cabeça ou cobre a cabeça com a camisola
- se cobre a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante

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

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

### **Manifestar desacordo por palavras ou por atos**

---

Um jogador, que manifeste o seu desacordo (por palavras ou não) contra a decisão do árbitro, deve ser advertido.

O capitão de equipa não tem nenhum estatuto especial ou privilégios particulares concedidos pelas Leis do Jogo, mas ele é, em certa medida, responsável pelo comportamento da sua equipa.

## **Retardar o recomeço do jogo**

---

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

- executar um pontapé-livre em local errado com a exclusiva intenção de forçar o árbitro a ordenar a sua repetição;
- aprestar-se para executar um lançamento lateral e de repente deixar a bola para outro colega de equipa o efetuar;
- chutar a bola para longe ou levá-la nas mãos para longe, depois do árbitro ter interrompido o jogo;
- retardar excessivamente a execução de um lançamento lateral ou de um pontapé-livre;
- demorar a saída do campo quando for substituído;
- provocar uma confrontação, tocando deliberadamente a bola após o árbitro ter interrompido o jogo.

## **Infrações persistentes**

---

Os árbitros devem estar sempre alerta com os jogadores que infringem as Leis do Jogo com persistência. Em particular, devem estar cientes de que um jogador que cometa um certo número de infrações, mesmo de natureza diferente, deve ser advertido por infração persistente às Leis do Jogo.

Não está definido o número a partir do qual se pode falar de “persistência”, nem um padrão de comportamento - isso é matéria de apreciação do árbitro que deve ser avaliada numa perspetiva de gestão eficaz do jogo.

## **Falta grosseira**

---

Um jogador comete uma falta grosseira se utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um seu adversário na disputa da bola, quando esta está em jogo.

Um tackle 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 um ou os dois pés, com 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 faltas grosseiras, a menos que se trate de uma clara ocasião de marcar um gol. O árbitro deverá exibir o cartão vermelho na próxima interrupção de jogo.

Um jogador culpado de uma falta grosseira deve ser expulso e o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre direto no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade (se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade do jogador infrator).

## Conduta violenta

---

Um jogador torna-se culpado de conduta violenta se atua com força excessiva ou violência contra um adversário quando não estão a disputar a bola:

Torna-se igualmente culpado de conduta violenta se atua com força excessiva ou violência contra um colega de equipa, um espectador, um elemento oficial do jogo 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 ocasião de marcar um golo. O árbitro deverá expulsar o jogador culpado de conduta violenta na primeira interrupção de jogo.

Os árbitros devem ter em atenção que uma conduta violenta conduz muitas vezes a um conflito coletivo de jogadores, e que devem portanto empenhar-se ativamente para o impedir.

Um jogador, um suplente ou um jogador substituído culpado de um ato de conduta violenta deve ser expulso.

***Recomeço do jogo***

- Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada.
- Se a bola está em jogo e a infração se produz fora do terreno de jogo:
  - se o jogador se encontra fora do terreno de jogo e aí comete a infração, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.
  - se o jogador abandona o terreno de jogo para cometer a falta, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- Se a bola está em jogo e o jogador comete a infração dentro do terreno de jogo:
  - contra um adversário, o jogo recomeça com um pontapé-livre direto no local em que a falta foi cometida (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) ou com um pontapé de grande penalidade (se a falta foi cometida dentro da área de grande penalidade).
  - contra um colega de equipa, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
  - contra um suplente ou um jogador substituído, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
  - contra o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto no local em que a falta foi cometida. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
  - contra qualquer outra pessoa, o jogo recomeça com uma bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a 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.

### **Faltas cometidas à distância (lançamento de objeto ou da bola)**

Se, com a bola em jogo, um jogador, suplente ou substituído, lança um objeto contra um adversário ou outra pessoa de forma imprudente, o árbitro deverá interromper o jogo e advertir o jogador, o suplente ou o substituído.

Se, com a bola em jogo, um jogador, suplente ou substituído, lança um objeto contra um adversário ou outra pessoa com força excessiva, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, suplente ou substituído, por um ato de conduta violenta.

#### ***Recomeço do jogo***

- se o jogador, situado dentro na sua própria área de grande penalidade, atira um objeto contra um adversário que se encontra fora dessa área, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto a favor da equipa contrária, no local do contacto ou possível contacto do objeto com o adversário
- se o jogador, situado fora da sua própria área de grande penalidade, atira um objeto contra um adversário que se encontra dentro dessa área, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé de grande penalidade
- se o jogador, situado no interior do terreno de jogo, atira um objeto contra qualquer pessoa que se encontra fora do terreno de jogo, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto no local em que se encontrava a bola no momento da interrupção (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)
- se o jogador, situado no exterior do terreno de jogo, atira um objeto contra um adversário que se encontra dentro do terreno de jogo, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre direto a favor da equipa contrária no local do contacto ou possível contacto do objeto com o adversário, ou com um pontapé de grande penalidade (se o jogador atingido estiver dentro da área de grande penalidade)
- se um suplente ou um jogador substituído, situado no exterior do terreno de jogo, atira um objeto contra um adversário que se encontra dentro do terreno de jogo, o árbitro deve ordenar o recomeço do jogo com um pontapé-livre indireto a favor da equipa contrária, no local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.  
(ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)



### **Impedir um golo ou destruir uma clara oportunidade de golo**

---

Existem duas infrações passíveis de expulsão relacionadas com o facto de impedir um golo ou destruir uma ocasião clara de golo. A falta não tem de ser necessariamente cometida dentro da área de grande penalidade.

Se o árbitro aplica a lei da vantagem aquando de uma ocasião clara de golo e o golo é obtido diretamente, embora o adversário toque na bola com a mão ou cometa uma infração, o jogador não deve ser expulso, mas deve ser advertido.

Os árbitros devem considerar as seguintes circunstâncias para decidir se devem expulsar o jogador por impedir um golo ou destruir uma clara oportunidade de golo:

- 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.

## Procedimento

---

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova.

Um pontapé-livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

Fazer fintas na execução de um pontapé-livre para confundir o adversário é permitido e faz parte do futebol. No entanto, se o árbitro entender que a finta constitui um comportamento antidesportivo, o jogador deve ser advertido.

Se na execução de um pontapé-livre, o jogador chuta a bola intencionalmente contra um adversário para poder em seguida continuar a jogá-la – sem que o faça por negligência, imprudência ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

No caso do árbitro se esquecer de levantar o braço para indicar que se trata de um pontapé-livre indireto e a bola entra diretamente na baliza, o livre deverá ser repetido. O tipo de livre não pode ser anulado por um erro do árbitro.

## Distância

---

Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontra a menos de 9,15 metros da bola, a interceta, o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Se um jogador decide executar um pontapé-livre rapidamente e um adversário, que se encontra perto da bola, o impede deliberadamente de o executar, o árbitro deverá advertir esse jogador por retardar o recomeço do jogo.

Se, quando uma equipa é beneficiada com um pontapé-livre dentro da sua própria área de grande penalidade, um jogador decide executá-lo rapidamente, um ou vários jogadores adversários se encontram dentro da área porque não tiveram tempo de sair dela, o árbitro deve deixar prosseguir o jogo.

## Procedimento

---

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 e um ato de comportamento antidesportivo, pelo que o jogador deve ser advertido.

## Preparação da grande penalidade

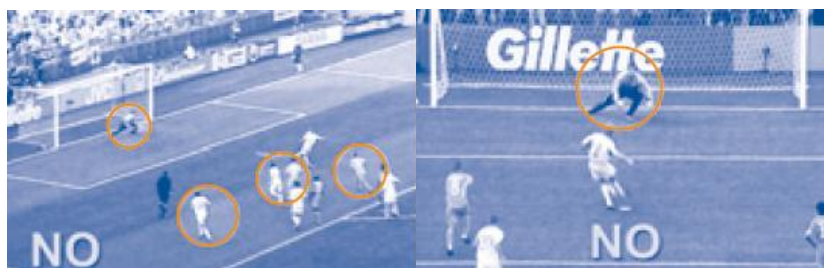
---

O árbitro deverá assegurar-se dos seguintes aspetos antes de mandar executar o pontapé:

- o executante estar identificado
- a bola estar corretamente colocada na marca de grande penalidade
- o guarda-redes encontrar-se colocado na linha de baliza, entre os postes e de frente para o executante
- os colegas de equipa do executante e do guarda-redes estarem:
  - fora da área de grande penalidade
  - para além do arco de círculo da marca de grande penalidade
  - atrás da linha da bola

**Infrações – depois do apito do árbitro e antes da bola estar em jogo**

	Resultado do pontapé	
Infração por invasão	Golo	Não Golo
Jogador atacante	Repetir grande penalidade	Pontapé-livre indireto
Jogador defensor	Golo	Repetir grande penalidade
Ambos	Repetir grande penalidade	Repetir grande penalidade



### **Procedimento – Infrações**

---

Os árbitros devem ter em conta que os adversários devem estar pelo menos a dois metros do local em que vai ser efetuado o lançamento lateral. Nestas situações, os árbitros devem chamar a atenção de todo o jogador que se encontre a menos de dois metros antes do lançamento ser efetuado e advertir o jogador que não se afaste para a distância regulamentar. O jogo recomeça com um lançamento lateral.

Se um jogador efetuar de forma correta um lançamento lateral, atirando a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la – sem ser de forma negligente, imprudente ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

Se a bola entra na baliza adversária diretamente de um lançamento lateral, o árbitro deve assinalar um pontapé de baliza. Se a bola entra diretamente na baliza do lançador, o árbitro deve assinalar um pontapé de canto.

Se a bola bater no solo antes de entrar no terreno de jogo, o lançamento deverá ser repetido pela mesma equipa e no mesmo local, desde que o lançamento tenha sido efetuado corretamente. Se não foi efetuado corretamente, o lançamento será executado por um jogador da equipa contrária.

## **Procedimento – Infrações**

---

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. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres) No entanto, se o jogador tocar a bola com a mão, a sua equipa será penalizada com um pontapé-livre direto e o jogador sancionado disciplinarmente, se for caso disso.

Se um adversário entra na área de grande penalidade antes da bola estar em jogo e se um defensor comete falta sobre ele, o pontapé de baliza deve ser repetido e o defensor poderá ser advertido ou expulso, consoante a natureza da falta.

### Procedimento – Infrações

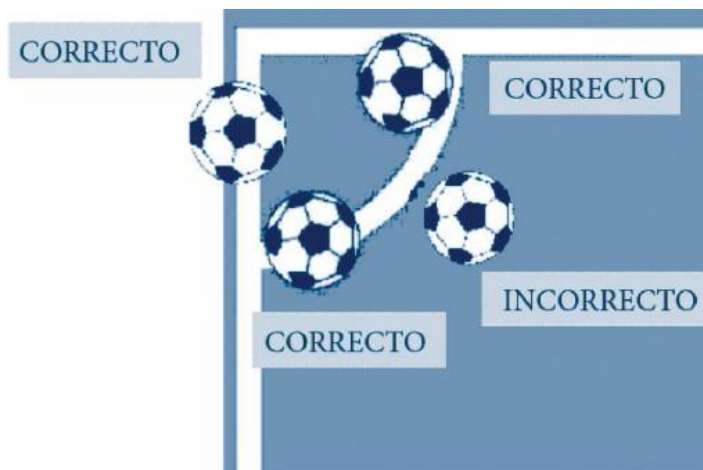
Os árbitros devem lembrar-se que os jogadores defensores devem colocar-se no mínimo a 9,15 metros do quarto de círculo de canto enquanto a bola não entrar em jogo (marcas facultativas situadas fora do terreno de jogo podem usar-se para ajuda). Nestas situações, os árbitros devem, antes do pontapé de canto ser efetuado, chamar a atenção de todo o jogador que não se encontre à distância regulamentar e advertir o jogador se não se afastar para a distância correta.

Se o jogador toca a bola uma segunda vez antes de ter tocado noutro jogador, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indireto a favor da equipa contrária, no local em que o jogador tocou a bola segunda vez. (ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres)

Se um jogador efetuar corretamente um pontapé de canto, chutando a bola intencionalmente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la – sem ser de forma negligente, imprudente ou com força excessiva – o árbitro deve permitir que o jogo prossiga.

A bola deve ser colocada dentro do quarto de círculo de canto; ela entra em jogo logo que seja chutada, não sendo necessário sair do quarto de círculo para estar em jogo.

O diagrama ilustra algumas posições corretas e incorretas.



## **Pontapés da marca de grande penalidade**

### ***Procedimento***

- Os pontapés da marca 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 deve designar os jogadores que vão 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
- Com exceção do guarda-redes, nenhum jogador lesionado pode 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, pode ser substituído por um dos jogadores que tenha participado no jogo até ao fim
- Um jogador, um suplente ou um jogador substituído pode ser advertido ou expulso durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade
- O árbitro não deve terminar o jogo 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 e a sua equipa se encontre em inferioridade numérica, o árbitro não deve reduzir o número de jogadores da outra equipa habilitados para executarem os pontapés. Um número igual de jogadores em cada equipa só é obrigatório no início da execução dos pontapés da marca de grande penalidade.



*(Aprovado pelo International Football Association Board – fevereiro de 1933)*

### **Nome e constituição**

---

A denominação do Board é "International Football Association Board". As Federações Nacionais de Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte e a Federação Internacional de Futebol (FIFA), a seguir chamadas "Associações", constituem o Board e cada uma delas pode ser representada por quatro delegados.

### **Finalidade**

---

A finalidade do Board é discutir e decidir propostas de modificação às Leis do Jogo, bem como quaisquer outras questões relativas ao futebol. Estas devem ser submetidas ao Board após terem sido examinadas nas assembleias gerais anuais ou noutras reuniões apropriadas das Associações que constituem o Board, das Confederações ou das restantes Associações membro.

## **Reuniões do Board**

---

O Board reúne duas vezes por ano. A assembleia geral anual terá lugar no mês de fevereiro ou março, como acordado.

A reunião de trabalho anual realizar-se-á no mês de setembro ou outubro, conforme acordado. A data e o lugar da assembleia geral anual e da reunião de trabalho anual são fixados aquando da assembleia geral anual do Board.

Em cada ano, a mesma Associação organizará a assembleia geral anual e a reunião de trabalho anual. Presidirá às reuniões um representante da Associação onde elas se realizam.

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

### ***Assembleia geral anual***

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

### ***Reunião de trabalho anual***

A reunião de trabalho anual realiza-se em setembro ou outubro, conforme acordado. Está habilitada a debater assuntos gerais submetidos ao Board. Pode tomar decisões relativas a esses assuntos, mas não está autorizada a alterar as Leis do Jogo.

## **Procedimento**

---

### ***Assembleia geral anual***

Cada Associação envia, por escrito, até dia 1 de dezembro, o mais tardar, ao Secretário da Associação onde se realizará a reunião, as sugestões ou propostas de modificação às Leis do Jogo, requerimentos relativos a experiências sobre as Leis do Jogo ou qualquer outro assunto de discussão. Estas devem ser impressas e distribuídas até 14 de dezembro, o mais tardar. Qualquer modificação às propostas acima mencionadas deve ser submetida por escrito ao Secretário da Associação onde se vai realizar a assembleia até 14 de janeiro, o mais tardar. Tais modificações devem também ser impressas e distribuídas pelas Associações, para estudo, até 1 de fevereiro, o mais tardar.

### ***Reunião de trabalho anual***

Cada Associação envia por escrito ao Secretário da Associação onde se realiza a reunião todas as propostas, requerimentos de experiências relativas às Leis do Jogo e qualquer outro assunto 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 Associação membros do Board duas semanas antes da reunião.

Cada Confederação ou cada Federação Nacional pode submeter, por escrito, ao Secretário-Geral da FIFA, as propostas, requerimentos ou temas de discussão dentro de um prazo que permita à FIFA examiná-los 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.

## **Atas**

---

As atas das reuniões devem ser elaboradas pela Associação que organiza a reunião. 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.

## **Quórum e direito de voto**

---

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

## **Alterações às Leis do Jogo**

---

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

## **Reuniões extraordinárias**

---

A Associação onde se realizam as reuniões do Board do ano em curso \* deverá convocar uma reunião extraordinária do Board no caso de receber solicitação escrita assinada pela FIFA ou por outras duas das Associações britânicas. A convocatória deve ser acompanhada de uma cópia das propostas que serão apresentadas durante a reunião extraordinária. A reunião deverá realizar-se dentro dos 28 dias seguintes à solicitação formulada, devendo as Associações que compõem o Board receber dentro de 21 dias a respetiva comunicação, acompanhada de um exemplar das propostas.

## **Decisões do Board**

---

Se outra coisa não for decidida, as decisões tomadas na reunião de trabalho anual do Board entrarão em vigor a partir da data da reunião.

As decisões da assembleia geral anual relativas às alterações das Leis de Jogo entram obrigatoriamente em vigor para as Confederações e para as Federações Nacionais no dia 1 do mês de julho seguinte a cada reunião da assembleia geral anual do Board.

Todavia as Confederações e 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 alterações decididas.

As Confederações e as Federações Nacionais não podem introduzir alterações às Leis do Jogo, a não ser que estas tenham sido aprovadas pelo Board.\*\*

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

\*\* É conveniente que, para os jogos internacionais, todas as decisões entrem em vigor a partir do dia 1 de julho seguinte à reunião da assembleia geral do Board em que tenham sido tomadas.









[www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

---