



# **EMENDAS NAS REGRAS DO JOGO**

**2016/2017**

**IFAB**<sup>®</sup> THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



**FIFA**<sup>®</sup>



THEIFAB.COM  
SINCE 1886

# Revision of The Laws of the Game

(Summary of the Law changes for 2016/17\*)

*\*effective from 1 June 2016*

# REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO

---

- Não podem ser combinadas no campo superfícies artificiais e naturais, mas são permitidos sistemas ‘híbridos’.
  - As entidades poderão estabelecer o tamanho dos campos para suas competições (dentro dos limites da Regra 1).
  - Toda publicidade comercial no campo deverá ficar ao menos 1m (01 jarda) das linhas do campo.
-

# REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO

---

- São permitidos logotipos/emblemas de Associações de Futebol, competições etc. nas bandeiras de tiro de canto (mas não publicidade).



# REGRA 3 – OS JOGADORES

---



- Uma partida não poderá ter início/prosseguir se uma equipe tiver menos de 7 jogadores.
- Os substitutos poderão reiniciar o jogo, mas devem, antes, entrar no campo.
- A Regra 5 agora permite ao árbitro expulsar um jogador antes do pontapé inicial (a partir da inspeção pré-jogo do campo).

Substituição de jogadores expulsos:

Antes de a lista da equipe ser entregue – o jogador expulso não poderá ser relacionado de maneira nenhuma.

---

## REGRA 3 – OS JOGADORES

---



Após a lista da equipe ter sido entregue, mas antes do pontapé inicial - um jogador titular expulso poderá ser substituído por um substituto inscrito (*Esse substituto não poderá ser substituído; a equipe ainda poderá realizar o número completo de substituições, conforme as Regras atuais*)

Após o pontapé inicial – não poderá haver qualquer substituição.

---

# REGRA 3 – OS JOGADORES

---



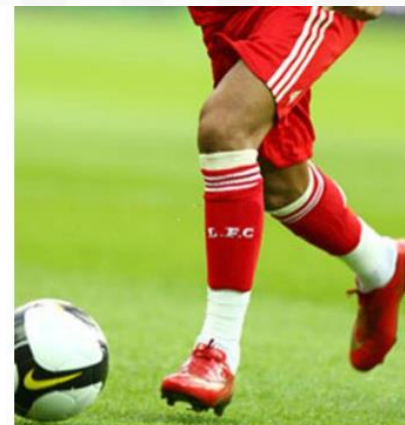
- Tiro livre direto ou tiro penal: se um substituto, ou integrante da equipe, ou jogador expulso, interferir na jogada.
  - Se algo ou alguém (além de um jogador): tocar na bola que estiver entrando no gol, o árbitro validará o gol se a bola entrar no gol e o toque não tiver causado impacto nos defensores (salvo no gol dos adversários).
  - Se um gol for marcado com uma pessoa extra no campo e o árbitro tiver reiniciado a partida, o gol será validado e a partida prosseguirá.
-



## REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

---

- Toda fita ou outro material sobre/cobrindo as meias deverá ser da mesma cor da meia (*as fotos, abaixo mostram o que não será mais permitido*).





## REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

É proibida qualquer comunicação eletrônica com os jogadores substitutos.

- O jogador pode voltar com o jogo em andamento após trocar/corriger o equipamento, que deve ser checado (pelo árbitro, 4º árbitro ou Árbitro Assistente) e o árbitro autorizar.
- Bermudas/shorts térmicos deverão ser da mesma cor dos calções ou da bainha (barra). Toda a equipe deverá usar a mesma cor.

*O jogador da esquerda poderá usar uma bermuda / short térmico preto ou verde-claro, mas a equipe inteira deverá usar a mesma cor*



## REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

---

- Se um jogador perder acidentalmente algum equipamento, por exemplo, chuteira/caneleira, deve repor o mais rapidamente possível ou o mais tardar quando a bola sair de jogo. Antes da reposição do equipamento ele poderá jogar normalmente e se um gol for marcado será válido.

# REGRA 5 – O ÁRBITRO

---



- Declaração clara sobre a opinião e poder de tomada de decisão pelo árbitro.
  - Referência ao “espírito do jogo”.
  - O árbitro não poderá mudar uma decisão quando o jogo já tiver sido reiniciado ou quando já tiver deixado o campo de jogo após o término da primeira etapa.
-

# REGRA 5 – O ÁRBITRO

---



- Se ocorrerem mais de uma infração ao mesmo tempo, a mais grave será a punida. Ordem de gravidade:
    - *Sanção disciplinar (Cartão Vermelho mais grave do que Cartão Amarelo etc..);*
    - *Tiro livre direto é mais grave do que tiro livre indireto;*
    - *Infração física (contato) é mais grave do que a não física (bola na mão, impedimento).*
    - *Impacto tático.*
-

## REGRA 5 – O ÁRBITRO

---

- O árbitro pode expulsar um jogador a partir do momento em que entra em campo para a inspeção pré-jogo do campo (ver a Regra 3).
  - O árbitro só poderá usar Cartão Vermelho ou Cartão Amarelo após entrar no campo de jogo para o início da partida.
  - O jogador lesionado após receber uma falta punida com Cartão Vermelho ou Amarelo pode ser **rapidamente** avaliado/tratado no campo e não precisa sair do campo (orientações detalhadas estarão na seção de Diretrizes Práticas).
-

# REGRA 5 – O ÁRBITRO

---



- Referência ao equipamento que os árbitros podem e não podem usar.
- Desenhos/diagramas sobre os sinais do árbitro estão incluídos.

# REGRA 6 – OS OUTROS ÁRBITROS DA PARTIDA

---



- Mais informações sobre os deveres normais dos árbitros assistentes, árbitros assistentes adicionais e 4º árbitro.
  - Se forem indicados árbitros assistentes adicionais, durante o tiro penal o árbitro assistente assume uma posição alinhado com o ponto penal (linha da bola), já que essa é a linha de impedimento.
  - Desenhos/diagramas sobre os sinais dos árbitros assistentes e dos árbitros assistentes adicionais estão incluídos.
-



# REGRA 7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA

---



- Mais motivos para tempo de acréscimo (por exemplo: paradas para reidratação ou outras razões médicas)

## REGRA 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

---

- Inclusão de todos os reinícios (anteriormente, eram citados apenas o pontapé inicial e o bola ao chão).
  - A bola deve mover-se claramente para entrar em jogo em todo chute para reiniciar o jogo.
  - O árbitro não poderá interferir no resultado de um bola ao chão.
  - **O jogador que tocar na bola após o bola ao chão poderá tocá-la novamente, porém não poderá fazer um gol sem que outro jogador a toque.**
  - A bola poderá ser chutada em qualquer direção no pontapé inicial.
-

## REGRA 9 – A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO

---

- Se a bola rebater em qualquer dos árbitros continua em jogo, salvo se tiver ultrapassado totalmente as linhas que delimitam o campo, isto inclui os Árbitros Assistentes Adicionais

# REGRA 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DA PARTIDA

---

Tiros do ponto penal:

- O árbitro lançará uma moeda para escolher a meta, salvo se existirem questões climáticas, do campo de jogo, de segurança etc. a serem consideradas;
  - A moeda será lançada uma segunda vez para determinar quem executará o primeiro tiro;
  - Esclarecimento sobre substituição de goleiro lesionado nas cobranças de tiros livres da marca penal:
    - Pode ser substituído por um jogador que foi retirado antes das cobranças para igualar o número de jogadores.
-

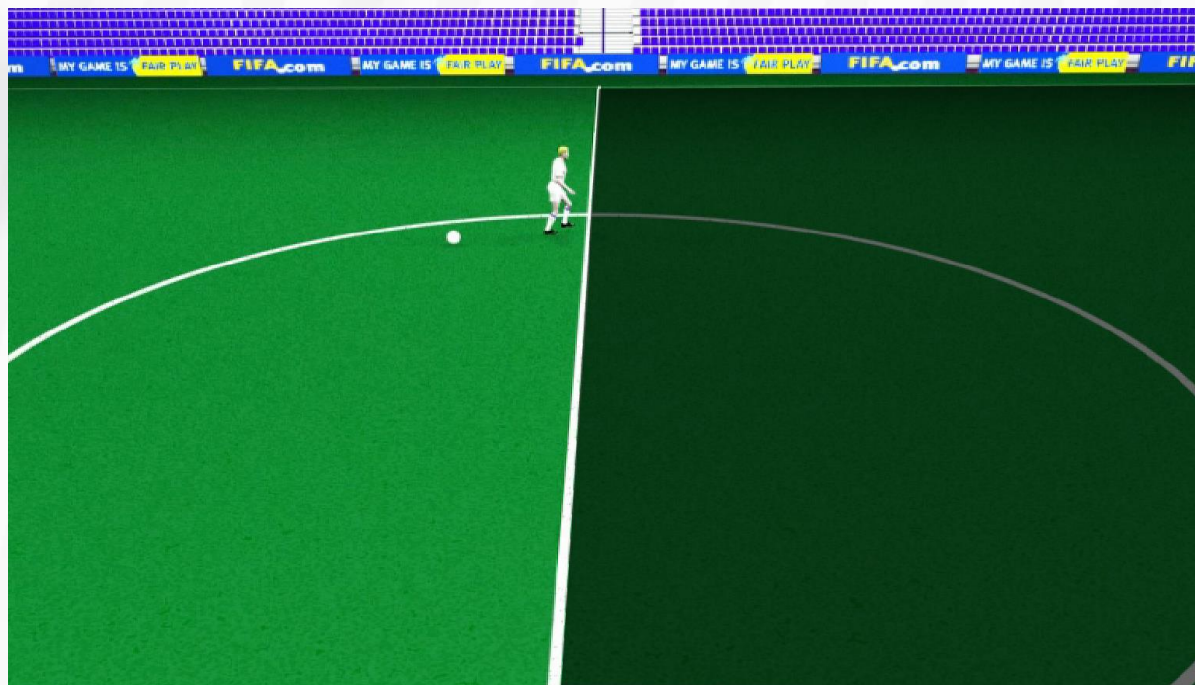
# REGRA 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DA PARTIDA



- Um jogador temporariamente fora de campo (ex., lesionado) poderá participar das cobranças;
- Ambas as equipes devem ter o mesmo número de jogadores antes e durante as cobranças;
- O árbitro não precisa ser informado dos nomes/números ou a ordem dos cobradores;
- Considera-se um chute terminado/concluído quando a bola ultrapassar uma das linhas do campo ou parar de se mover (incluindo quando segurada pelo goleiro) - (ver Regra 14)
- Os chutes não serão adiados, se um jogador sair de campo. Se um jogador sair do campo e não retornar a tempo, seu chute será considerado perdido (*forfeited*)

# REGRA 11 – IMPEDIMENTO

- A linha do meio campo é “neutra” para o impedimento. O jogador deve estar no meio campo do adversário para poder ficar em posição de impedimento.



## REGRA 11 – IMPEDIMENTO

---

- Ao julgar uma posição de impedimento não são levados em conta os braços dos jogadores (inclusive dos goleiros).
  - Posição de impedimento não é infração, pois a infração só se caracteriza no momento em que o jogador envolver-se em jogo ativo.
  - O tiro livre por impedimento é executado do local onde a infração se caracteriza, inclusive na própria metade do campo.
-



# REGRA 11 – IMPEDIMENTO

---

- Interferir no adversário após uma defesa deliberada, desvio ou rebote também é infração de impedimento.
  - Um defensor fora do campo só será considerado ativo até o jogo ser paralisado ou até sua equipe jogar a bola claramente para fora da área penal na direção da linha do meio do campo.
-

# REGRA 11 – IMPEDIMENTO

---



- O mesmo ocorre no retorno do atacante. Antes disso, o ponto de retorno do jogador ao campo de jogo é o ponto para a posição de impedimento.
  - Se um gol for marcado com um atacante dentro do gol, esse atacante pode ser punido por impedimento.
-

# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES



---

- Quando a falta envolver contato físico será sempre um TL Direto;

- ***Uma vantagem não deve ser aplicada quando ocorre uma falta de jogo brusco grave, uma conduta violenta ou falta para segunda advertência com cartão amarelo. A***

menos que haja uma clara oportunidade de gol. O árbitro deve expulsar na primeira paralisação do jogo. Mas se o jogador infrator toca a bola ou interfere/disputa com o adversário, o árbitro deve paralisar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar com tiro livre indireto.

---

# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

---



- Alteração da regra para punição de mão na bola. Nem toda mão na bola é motivo de CA – O CA agora está vinculado a parar/interferir ataque promissor (assim como outras faltas imprudentes).
  - Tentativa de conduta violenta é CV, mesmo sem haver contato.
  - Golpe na cabeça/rosto quando não se tratar de uma disputa com um adversário, é CV, salvo se o contato for mínimo/insignificante.
-

# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

---



- Infração com contato físico contra substitutos, oficiais da equipe, árbitros etc... passa a ser TL Direto.
  - Falta fora de campo como parte do jogo normal será punida com tiro livre direto, sobre a linha que delimita o campo de jogo, no ponto mais próximo da infração (tiro penal se a falta ocorrer nos limites da área penal do infrator).
-

# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

---



- Algumas faltas, cometidas na área penal, que cortem DOGSO passam a ser punidas com CA – o CV continua para: mão deliberada, segurar, puxar, empurrar, não tentar ou não ter possibilidade de jogar a bola.

# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

---



## Nova Redação

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária com falta de mão deliberada, o jogador deve ser expulso onde quer que a falta ocorra.

Quando um jogador cometer uma falta contra um adversário, dentro da própria área penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol do adversário e o árbitro conceder um tiro penal, o jogador infrator será advertido – CA, salvo se:

---



# REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

---



## Continuação da Nova Redação

- A falta for de segurar, puxar ou empurrar;
  - O jogador infrator não tentar jogar a bola, ou quando não houver possibilidade de jogar a bola; ou
  - A falta for punível só com cartão vermelho, independente da parte do campo em que ocorra (ex: falta grave, conduta violenta, etc...).
- O jogador é expulso em todas as circunstâncias
-

# REGRA 13 – TIROS LIVRES

---



- Esclarecimento sobre a diferença entre “impedir” a cobrança de um Tiro Livre e “interceptar” a bola depois da cobrança do Tiro Livre.
- A bola só estará em jogo após ser chutada e se mover claramente.

## REGRA 14 – O TIRO PENAL

---

- Declaração clara de quando um Tiro Penal (TP) termina/se completa.
  - Algumas infrações sempre serão punidas com um Tiro Livre Indireto (TLI), independente de o TP resultar ou não em gol:
    - TLI se a bola for chutada para trás;
    - TLI se jogador não identificado cobrar o pênalti deliberadamente (CA ao jogador que chutou);
    - Se ocorrer finta “ilegal” será sempre TLI (CA para jogador que cobrou o pênalti);
    - Se o goleiro infringir a regra e o TP for perdido, o TP será repetido e o goleiro receberá CA.
-

# REGRA 14 – O TIRO PENAL



SITUAÇÃO	RESULTADO DO TIRO PENAL	
	Gol marcado	Gol não marcado
Invasão de área de companheiro do cobrador	Repete a cobrança sem CA	Tiro Livre Indireto sem CA
Invasão de área de adversário do cobrador	Gol sem CA	Repete a cobrança sem CA
Infração do goleiro	Gol sem CA	Repete a cobrança e CA ao goleiro
Cobrança efetuada para trás	Tiro Livre Indireto sem CA	Tiro Livre Indireto sem CA
Finta “ilegal”	Tiro Livre Indireto e CA ao cobrador	Tiro Livre Indireto e CA ao cobrador
Cobrança por jogador não identificado	Tiro Livre Indireto e CA ao cobrador incorreto	Tiro Livre Indireto e CA ao cobrador incorreto

# REGRA 15 – O ARREMESSO LATERAL

---



- A nova redação torna bem claro que a bola deve ser arremessada com **ambas** as mãos.
- Esclarece a ação a ser tomada quando um jogador se move para ficar a menos de 2m do ponto do arremesso e interfere na cobrança.

## REGRA 16 – O TIRO DE META

---

- A bola deve estar parada! (*a regra atual não exige isto!*)
- Se a bola entrar diretamente no gol da equipe que cobrou o tiro de meta, será marcado um tiro de canto contra essa equipe.
- Um adversário que estiver dentro da área de penal no momento da cobrança de um tiro de meta não poderá jogar a bola antes de haver um toque em outro jogador.

# REGRA 17 – O TIRO DE CANTO

---



- Se a bola, após um tiro de canto, entrar diretamente no gol do próprio jogador que a chutou, será marcado um tiro de canto a favor da equipe adversária.
-

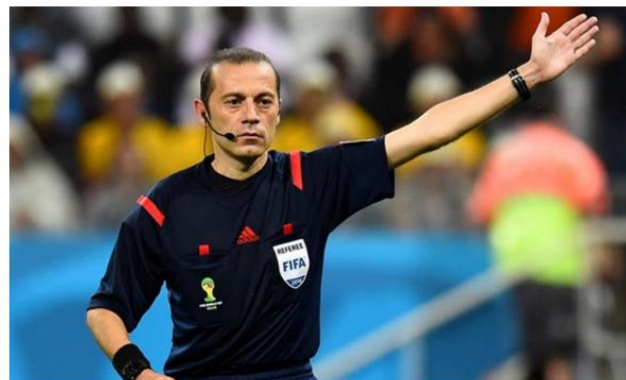


# NOVOS SINAIS DA ARBITRAGEM

(Ver Regras 5 + 6)

## Sinal de Vantagem

Além do atual sinal de “dois braços” do árbitro para sinalizar vantagem, um sinal de “um braço” agora passa a ser permitido pois concorda-se que correr com ambos os braços estendidos pode restringir a corrida do árbitro



# NOVOS SINAIS DA ARBITRAGEM

## SINAIS DO AAA

### Sinal de gol do AAA

*Em Outubro o sinal de um AAA numa situação de gol / não gol foi aprovado*

