



EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO
2016/2017

IFAB[®] THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Revision of The Laws of the Game

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

**effective from 1 June 2016*

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



INTRODUÇÃO

OBSERVAÇÕES SOBRE AS REGRAS DO JOGO

AS REGRAS DO JOGO

EXPLICADAS AS MUDANÇAS ÀS REGRAS PARA 2016/17

- TEXTO ANTIGO
 - TEXTO NOVO
 - EXPLICAÇÃO
-

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



GLOSSÁRIO

- ENTIDADES DE FUTEBOL
- TERMOS DE FUTEBOL
- TERMOS DE ARBITRAGEM

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE PARTIDAS

- INTRODUÇÃO
 - POSICIONAMENTO, MOVIMENTO E TRABALHO EM EQUIPE
 - LINGUAGEM CORPORAL, COMUNICAÇÃO E APITO
 - OUTRAS RECOMENDAÇÕES (INCLUSIVE IMPEDIMENTO)
-

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



A 130ª Reunião da IFAB, realizada em Cardiff no dia 5 de março de 2016, aprovou, com unanimidade, a ampla revisão das Regras do Jogo pela Subcomissão Técnica da IFAB.

Essa revisão é provavelmente a mais abrangente na história de 130 anos da IFAB e reorganizou e atualizou o livro As Regras do Jogo, a fim de tornar sua leitura e seu entendimento mais fáceis e seu uso não apenas para árbitros, mas para qualquer pessoa interessada pelas Regras e pelo futebol.

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



A IFAB redesenhou o livro das Regras para tornar sua aparência e seu conteúdo apropriados para o futebol no século 21.

A IFAB é a entidade responsável pelas Regras do Jogo no mundo inteiro e associações nacionais de futebol, confederações e competições não estão autorizadas a alterar as Regras sem a permissão da AGM IFAB.

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



Mudanças na Estrutura e na Linguagem

O objetivo final da revisão das Regras, que provavelmente é a mais abrangente na história da IFAB, é o de *“ampliar a universalidade das Regras, tornando-as de mais fácil compreensão, para que o futebol no mundo inteiro se beneficie de uma interpretação e de uma aplicação consistentes”*.

As principais áreas de mudança são:

Uma estrutura mais simples – Foram unidas as regras e a interpretação – todas as informações para cada Regra encontram-se no mesmo lugar e não em duas partes diferentes do livro das Regras

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



Títulos atualizados – algumas das Regras foram rebatizadas, a fim de refletir o jogo moderno (por exemplo: *Regra 6 – Os Árbitros Assistentes* tornou-se *Os Outros Árbitros da Partida*)

Linguagem e fraseologia – o vocabulário foi reduzido, foram removidas palavras e repetições desnecessárias, foram resolvidas contradições. O texto ‘masculino’ tornou-se ‘de gênero neutro’, com o objetivo de espelhar o envolvimento de jogadores, árbitras etc..

Conteúdo atualizado – foram necessárias muitas mudanças, para que as Regras pudessem abordar o futebol moderno (por exemplo: uso de superfícies sintéticas/artificiais, pausas técnicas, para ingestão de bebidas, por motivos de saúde em clima quente)

No geral, foram removidas mais de 10.000 palavras das seções das Regras + Interpretações

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



Mudanças às Regras e Glossário

O livro das Regras para 2016/17 contém duas novas seções importantes:

Glossário – esta seção traz as definições de palavras/frases importantes que nem sempre são facilmente compreendidas por falantes não nativos de inglês e ocasionalmente são difíceis de traduzir. Há 3 seções:

- *Entidades de futebol*
 - *Termos de futebol*
 - *Termos de arbitragem*
-

EMENDAS ÀS REGRAS DO JOGO 2016/2017



Mudanças às regras – esta seção traz todas as mudanças notáveis às Regras nas seguintes formas:

- *O texto 'antigo' (o texto de 2015/16)*
- *O texto 'novo' (o texto de 2016/17)*
- *Uma explicação da mudança e, quando necessário, o pensamento/raciocínio para a alteração.*

A Subcomissão Técnica da IFAB (TSC) acredita piamente que essas duas seções ajudarão todos a compreenderem as mudanças. Elas trazem material de educação muito útil para árbitros, outros participantes e para o público em geral do futebol.

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

REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO



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.

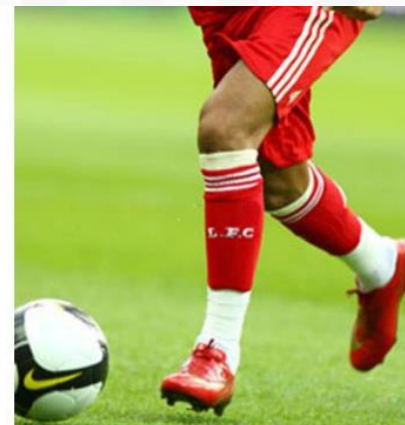
REGRA 3 – OS JOGADORES



- 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 5 – O ÁRBITRO



- Declaração clara sobre a opinião e discricção do 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 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 médicas para reidratação)

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 não poderá tocá-la novamente até que outra pessoa a toque (tiro livre indireto).
 - 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;
-

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 saber os 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.
 - 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.
-

REGRA 11 – IMPEDIMENTO



- O tiro livre por impedimento é executado do local onde a infração se caracteriza, inclusive na própria metade do campo.
 - 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;
 - Se o árbitro conceder vantagem após uma infração de CV e depois o jogador infrator se envolver no jogo será marcado um TL Indireto contra sua equipe.
 - 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).
-

REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES



- 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.
 - Ofensa (infração) com contato físico contra substitutos, oficiais da equipe, árbitros etc... passa a ser TL Direto.
-

REGRA 12 – FALTAS E INCORREÇÕES



- 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).
 - 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



- 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 jogador não identificado cobrar o pênalti deliberadamente (CA ao jogador que chutou);
 - TLI se a bola for chutada para trás;
 - 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 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

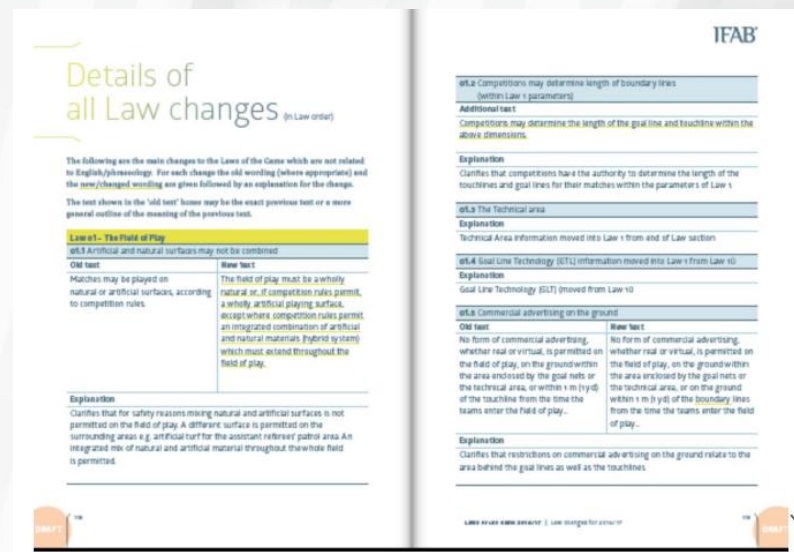


- Se a bola, após um tiro de canto, entrar diretamente no gol do próprio jogador que a chutou, será marcado um tiro de canto a favor da equipe adversária.

EXPLICANDO AS MUDANÇAS NAS REGRAS



Mantendo o objetivo de facilitar o entendimento das Regras tornando-as mais acessíveis, também destacando as mudanças mais claramente na seção da Regra, acrescentou-se uma nova seção mostrando claramente onde ficam as mudanças efetuadas pelo AGM IFAB



DIRETRIZES PRÁTICAS PARA OS ÁRBITROS



Colocando a Interpretação da cada Regra junto à Regra em questão permitiu que as Diretrizes Práticas ao final do livro fossem reorganizadas nas seguintes seções:

- Introdução
 - Posicionamento, Movimento e Trabalho em Equipe
 - Linguagem Corporal, Comunicação e Apito
 - Outras Recomendações (vantagem, recuperação de tempo perdido, segurando um adversário, impedimento, tratamento / avaliação após uma ofensa valendo uma advertência / expulsão)
-

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA OS ÁRBITROS



Algumas mudanças foram feitas para assegurar a coerência com as mudanças das Regras ou para atualizar técnicas acordadas.

Acrescentou-se uma importante declaração no sentido que os árbitros devem atuar de acordo com o “as leis do jogo e seu espírito”. (muitos árbitros, instrutores e observadores aplicam as Regras de forma demasiadamente rigorosa sobre questões menores, especialmente nos níveis mais baixos do futebol, não traz benefício algum ao jogo).

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA OS ÁRBITROS



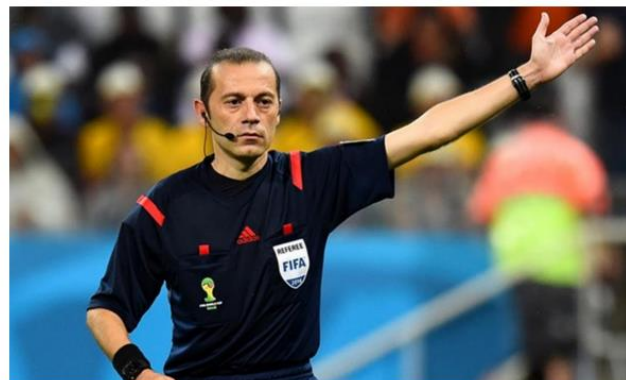
Isto é particularmente verdadeiro nas situações em que uma pequena violação das Regras não afeta a conduta da partida e tampouco cria um perigo ex., a falta de uma bandeira de escanteio. Nesses casos, os árbitros devem usar o bom senso e, quando possível, jogar, seguir com a partida. As autoridades de futebol decidirão mais tarde as medidas a serem tomadas.

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

