



Ofício Circular nº 18/CA-CBF/16

Rio de Janeiro, 13 de maio de 2016.

Da Presidência da CA-CBF

Para: STJD, Oficiais de Arbitragem, Federações, Equipes e Interessados.

Assunto: Resumo das Emendas as Regras.

Uma linha vertical ao lado do texto indica revisão no texto.

Prezados Senhores

Antes, porem, solicitamos aos Árbitros que este Ofício Circular seja entregue antes das partidas, sendo que os clubes devem ser orientados a – também – tomar conhecimento das Orientações para a Temporada 2016, no link a seguir.

http://cdn.cbf.com.br/content/201603/20160318193039_0.pdf

PALESTRAS SEM ÔNUS PARA OS CLUBES

A ESCOLA NACIONAL DE ARBITRAGEM DE FUTEBOL DA CBF – ENAF-CBF DISPONIBILIZA – SEM ÔNUS PARA AS EQUIPES – INSTRUTORES CREDENCIADOS PELA FIFA PARA PROFERIR PALESTRAS AOS JOGADORES, TREINADORES E DIRIGENTES DOS CLUBES QUE PARTICIPARÃO OU PARTICIPAM DAS COMPETIÇÕES COORDENADAS PELA CBF.

E-mail para solicitar: enaf@cbf.com.br

VIGÊNCIA DAS REGRAS 2016/2017

O presente ofício circular informa que, nas competições **NÃO PROFISSIONAIS** (COPA DO BRASIL S-17 e CAMPEONATO BRASILEIRO FEMININO), seguem sendo aplicadas as **REGRAS DE FUTEBOL – 2015/2016**, pois estão nas fases semifinais e finais.

As **REGRAS DE FUTEBOL – 2016/2017** serão adotadas para as **COMPETIÇÕES PROFISSIONAIS**, SÉRIES A, B, C, D e, para a COPA DO BRASIL, neste caso, a partir de sua **TERCEIRA FASE**.

RESUMO DAS MUDANÇAS QUE INTERFEREM DIRETAMENTE NO DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Este trabalho é apenas um resumo, portanto os interessados podem e devem buscar as informações completas no Livro de Regras no link a seguir mencionado:

http://cdn.cbf.com.br/content/201604/20160414111922_0.pdf

REGRA 1 – O CAMPO DE JOGO

- Não podem ser combinadas no campo de jogo superfícies artificiais e naturais (áreas fora do campo podem ser híbridas);
- As entidades poderão estabelecer o tamanho dos campos para suas competições (dentro dos limites da Regra 1).

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 nenhuma maneira. ○ 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.

- Tiro livre direto (ou pênalti) se um substituto/integrante da equipe/jogador expulso interferir na jogada.
- Se algo/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 impedir os defensores de jogar a bola (salvo no gol dos adversários).

REGRA 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES - (ORIENTAR OS RESPONSÁVEIS PELOS UNIFORMES)

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

É proibida qualquer comunicação eletrônica com os 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 barra (bainha); mas toda a equipe deverá usar a mesma cor.

REGRA 5 - O ÁRBITRO

- Declaração clara sobre a opinião e poder de decisão 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**.
- **Se ocorrerem várias infrações 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 (falta) é mais grave do que a não física (bola na mão, impedimento).**
- **Impacto tático.**

- 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 + Cartão Amarelo após entrar no campo de jogo para dar início à partida.
- O jogador lesionado, após receber uma falta punida com Cartão Vermelho ou Amarelo poderá ser **rapidamente** avaliado / tratado no campo e não precisa sair do campo (orientações detalhadas estarão na seção de Diretrizes Práticas).

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

- A bola deve se mover claramente para entrar em jogo em todo chute para reiniciar o jogo.
- O árbitro não poderá interferir no resultado de uma bola ao chão.
- **BOLA AO CHÃO: um jogador pode dar mais de um toque na bola livremente, ou seja, sem que outro jogador haja tocado. O que NÃO PODE é que ele marque um gol sem que haja qualquer toque de outro jogador.**
- **A bola poderá ser chutada em qualquer direção no pontapé inicial.**

REGRA 10 – DETERMINANDO O RESULTADO DA PARTIDA – COMPETIÇÕES “MATA-MATA”

Chutes da marca do pênalti:

- **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 para determinar quem dará a saída inicial em caso de prorrogação;
- O goleiro pode ser substituído a qualquer momento (se a equipe ainda não fez todas as substituições);
- 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;
- 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 Lei 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 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 a bola é jogada ou tocada.
- 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 de campo só será considerado ativo até o jogo ser paralisado ou até sua equipe jogar a bola claramente para fora da área de pênalti na direção da linha do meio do campo.**
- 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 CARTÃO AMARELO – Este CARTÃO AMARELO 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 carga em um adversário, é CARTÃO VERMELHO, salvo se o contato for mínimo/insignificante.
- Ofensa em campo contra substitutos, oficiais da equipe, árbitros etc... passa a ser Tiro livre direto.
- **Falta fora de campo como parte do jogo normal será punida com tiro livre direto, sobre a linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo da infração (pênalti se falta ocorrer nos limites da área de pênalti do infrator).**
- Algumas faltas, cometidas na área penal, que cortem DOGSO passam a ser punidas com CARTÃO AMARELO – o CARTÃO VERMELHO continua para: mão na bola, segurar, puxar, empurrar, não tentar ou não ter possibilidade de jogar a bola.

NOVA REDAÇÃO

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

Quando um jogador cometer uma falta contra um adversário, dentro da própria área de pênalti, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol do adversário e o árbitro conceder um pênalti, o jogador infrator será advertido – CARTÃO AMARELO.

SALVO SE,

- 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...).

REGRA 13 – TIROS LIVRES

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

REGRA 14 – O TIRO PENAL

- Declaração clara de quando um TP termina/se completa.
- Algumas infrações sempre serão punidas com um TLI, independente de o TP resultar ou não em gol:
 - TL indireto se jogador não identificado cobrar o pênalti deliberadamente (+ CA ao jogador que chutou);



- TL indireto se a bola for chutada para trás;
- Se ocorrer finta "ilegal" será sempre TL indireto (+ 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 – 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 pênalti no momento da cobrança de um tiro de meta não poderá jogar a bola antes de haver um toque em outro jogador.

REGRA 17 – 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.

QUEM FERE A REGRA NÃO PODE OBTER VANTAGEM, NEM TÉCNICA E NEM DISCIPLINAR...

Quando for concedida vantagem após uma falta em que o jogador deveria ser punido com CARTÃO VERMELHO, o árbitro deve paralisar o jogo assim que esse jogador se envolver em jogo ativo (participar de uma jogada), marcar TIRO LIVRE INDIRETO contra a equipe desse jogador e EXPULSÁ-LO.

Como fica muito claro, a regra quer evitar que um jogador virtualmente expulso obtenha alguma vantagem para sua equipe.

Por igual, se a falta cometida por um jogador for claramente para CARTÃO AMARELO e se esse CARTÃO AMARELO seria o segundo desse jogador, o árbitro, se conceder a vantagem após uma falta praticada por ele, deve também paralisar o jogo quando esse jogador se envolver em jogo ativo (interferir em uma jogada), marcar TIRO LIVRE INDIRETO CONTRA SUA EQUIPE, APLICAR O CARTÃO AMARELO (SEGUNDO) E O CARTÃO VERMELHO EM SEGUIDA. (a regra é literal quanto a essa situação).

Com isso, a regra evita que a equipe desse jogador, também virtualmente expulso, obtenha vantagem e prejudique a outra equipe.

O que não seria lógico seria o árbitro dar prosseguimento ao jogo, deixar esse jogador, por hipótese, marcar um gol e, depois de validar o gol, aplicar o SEGUNDO CARTÃO AMARELO, pois isso feriria, claramente, o espírito da regra:

“QUEM FERE A REGRA NÃO PODE OBTER VANTAGEM NEM TÉCNICA NEM DISCIPLINAR”.

a) SE UM JOGADOR SUBSTITUTO; SUBSTITUÍDO; EXPULSO; OU UM OFICIAL DE EQUIPE (TÉCNICO, MÉDICO, MASSAGISTA ETC..) **interferir em uma jogada**, o árbitro marcará um TIRO LIVRE DIRETO contra sua equipe, ou um TIRO PENAL, neste caso se a interferência ocorrer na área penal desse jogador ou oficial de equipe.

Nessa situação, dentro do espírito da regra acima mencionado, se houver possibilidade de uma clara vantagem em que um gol possa claramente ser marcado, o árbitro, como deve ocorrer com qualquer outra situação do jogo, concederá a vantagem, sem prejuízo da medida disciplinar aplicável.

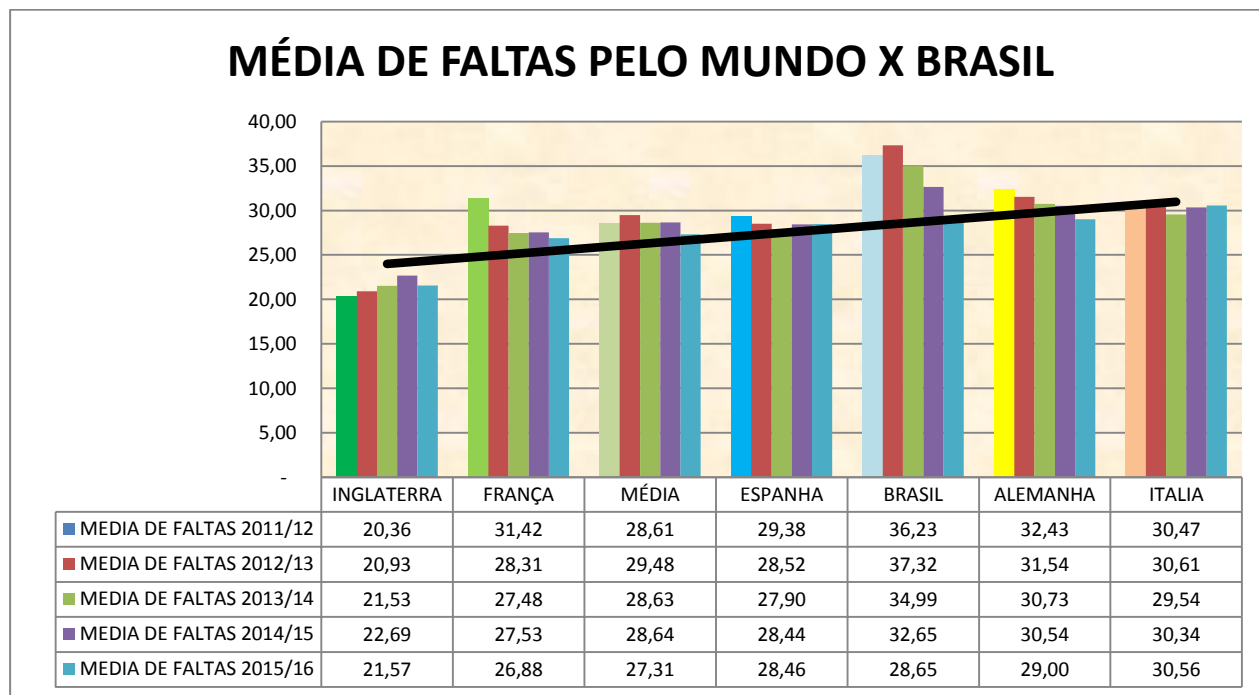
Por último, a CA-CBF e ENAF-CBF ratificam a orientação (dever) de os Senhores árbitros agirem de acordo com o espírito das regras: “QUEM FERE A REGRA NÃO PODE OBTER VANTAGEM NEM TÉCNICA NEM DISCIPLINAR”, em todas



as situações que fujam do texto das regras, para o que é recomendável realizarem um bom planejamento de seus jogos e trabalho em equipe – ouvir todos – em situações especiais.

NÚMEROS

Por derradeiro, uma comparação da média de faltas nas principais competições pelo mundo e o que ocorreu no Brasil. O gráfico abaixo foi atualizado em 24/04/16:



NÚMEROS POSITIVOS

No Brasileiro da Série A de 2014, foram contabilizadas **12.350** faltas e, em 2015, caiu para **10.887 faltas**. Com a redução no número de faltas, o espectador foi beneficiado e esta **Cruzada pelo Respeito** trouxe mais tempo de bola em jogo, ou seja, dobramos, de 27 para 58, as partidas com mais de 60 minutos de bola em jogo... Entre os Assistentes, tivemos um índice de acertos digno de registro: **2013: 81%; 2014: 84% e 2015: 90,2%...**

A CRUZADA PELO RESPEITO CONTINUA!!!!

UMA BOA TEMPORADA PARA TODOS!!!!

SAUDAÇÕES ESPORTIVAS!!!!

