

FPF

Alterações às Leis de Jogo
2024/2025



Lei 1 – O Terreno de Jogo

11. Tecnologia de Linha de Baliza (TBL)

Texto adicional

Princípios da TBL

(...)

A indicação de que um golo foi marcado deve ser imediata e automaticamente confirmada dentro de um segundo pelo sistema TLB, apenas para os elementos da equipa de arbitragem (através do relógio do árbitro por vibração e sinal visual, e/ou via auricular dos árbitros); também pode ser enviado para a sala de operação de vídeo (VOR).

Explicação

Esclarecimento de que a indicação da TLB de que um golo foi marcado, pode ser comunicado via auricular dos árbitros.



Lei 3 – Os Jogadores

2. Número de substituições

Texto adicional (depois da secção das substituições ilimitadas)

Substituição adicional permanente devido a concussão cerebral

As competições poderão incluir de forma permanente a substituição adicional devido a concussão cerebral de acordo com o protocolo previsto nas ‘Notas e modificações’.

Explicação

As Competições passam a ter como opção a utilização de substituição permanente por concussão. Os detalhes do protocolo estão descritos na Secção ‘Notas e modificações’ das Leis de Jogo.



Lei 3 – Os Jogadores

10. Capitão de equipa

Texto adicional

Cada equipa deverá ter um capitão que usa uma braçadeira identificadora.

O capitão da equipa não tem um estatuto ou privilégios especiais, mas (...)

Só o capitão se deve dirigir ao árbitro.

Se o capitão for o Guarda-redes deve ser o sub-capitão a dirigir-se ao árbitro.

Explicação

As equipas deverão ter capitão que deverá ser facilmente identificado pelo árbitro. Os detalhes da braçadeira estão descritos na Lei 4.



Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

2. Equipamento obrigatório

Texto alterado

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- (...)
- caneleiras – devem ser feitas de material e de tamanho apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e serem cobertas pelas meias.

Os Jogadores são responsáveis tamanho e adequação das suas caneleiras

- (...)

Explicação

Esclarecimento de que os jogadores são responsáveis pelo tamanho e adequação das suas caneleiras. Tendo fornecido esta informação na definição de ‘caneleira’ no Glossário, passa também a estar incluída no texto das Leis.



Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

2. Equipamento obrigatório

Texto adicional

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- (...)
- calçado
- O capitão da equipa deve usar a braçadeira emitida ou autorizada pelo organizador da competição relevante, ou uma braçadeira de cor única que também pode conter a palavra “capitão” ou a letra “C” ou uma tradução da mesma, que também deve ser uma única cor (ver também ‘Modificações gerais’).

Explicação

O capitão deve usar uma braçadeira simples e que atenda aos requisitos da Lei 4 relativos a slogans, declarações, imagens e publicidade. Pode ser emitida ou autorizada pelo organizador da competição.



Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

Braçadeiras de Capitão





Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

2. Equipamento obrigatório & 4. Outro equipamento

Texto alterado

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- (...)

~~O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.~~

- (...)

4. Outro equipamento

Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, luvas, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados. O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Explicação

A referência às luvas foi incluída em 'Outro equipamento' para refletir o facto de serem amplamente utilizadas, especialmente pelos guarda-redes. A referência às calças de treino para guarda-redes foi removida de 'Equipamento obrigatório' e incluída em 'Outro equipamento' para refletir com precisão o facto de não serem obrigatórias.



Lei 12 – Faltas e Incorreções

3. Medidas disciplinares

Texto alterado

(...)

Advertências por comportamento antidesportivo

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

- (...)
- toca na bola com a mão com o propósito de interferir com ou cortar um ataque prometedor da equipa, exceto quando o árbitro assinalar um pontapé de penáti devida a uma infração de mão da bola não deliberada
- anula um golo à equipa adversária ou anula uma clara oportunidade de golo e o árbitro assinalar um pontapé de penáti devida a uma infração não deliberada de mão da bola

Impedir a marcação de um golo ou anular uma clara oportunidade de golo (COG)

(...)

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração deliberada de mão na bola, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida (exceto um guarda-redes dentro de sua área de penáti).

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração não deliberada de mão na bola e o árbitro assinalar pontapé de penáti, o infrator é advertido.



Explicação

As infrações não deliberadas de mão na bola são geralmente o resultado de um jogador tentar jogar de forma justa, portanto, quando um penáلتi é assinalado por estas infrações, deve ser aplicada a mesma filosofia que às infrações (faltas) que são efetuadas uma tentativa de jogar ou disputar a bola, ou seja, as infrações que cortam uma clara oportunidade de golo (COG) resultam em cartão amarelo e as infrações que cortam um ataque prometedor não têm punição disciplinar. A infração deliberada de mão na bola continua a ser punida com cartão vermelho quando é assinalado um penáلتi, pois é semelhante a segurar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola, etc.



Lei 14 – O Pontapé de Penákti

1. Procedimento

Texto alterado

A bola deve estar imóvel, ~~na~~ deve tocar ou sobrepor o centro da marca de penákti e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis .

Explicação

Esclarecimento sobre a posição da bola na marcação de um penákti, pois pode gerar disputas e/ou atrasos, principalmente quando a marca do penákti não é um ‘ponto’.

Parte da bola deve tocar ou ultrapassar o centro da marca de penákti (assim como a bola deve estar dentro da área de canto, inclusive ultrapassando o arco de canto, num pontapé de canto). Tal como acontece com outras questões posicionais, se as condições do terreno ditarem uma ligeira alteração, esta será uma decisão do árbitro.



Marca Penálti





Lei 14 – O Pontapé de Penálti

2. Infrações e sanções

Texto adicional

(...)

Se, antes de a bola estar em jogo, uma das seguintes situações ocorrer:

- um colega do executante do pontapé de penálti só é penalizado por infringir as Leis de Jogo se:
 - a invasão tiver um claro impacto no guarda-redes; ou
 - o jogador que invadiu a área joga a bola ou disputa-a com um adversário e marca golo, tenta marcar golo ou cria uma oportunidade de golo
- um colega do guarda-redes só é penalizado por infringir as Leis de Jogo se:
 - a invasão tiver um claro impacto no executante; ou
 - o jogador que invadiu a área joga a bola ou disputa-a com um adversário e evita que o adversário marque golo, tente marcar golo ou crie uma oportunidade de golo



Explicação

A invasão dos jogadores pode ser difícil de detetar e gerir, especialmente nos níveis competitivos mais baixos, onde pode não haver árbitros assistentes neutros. No entanto, pode ser facilmente identificado pelo vídeo-árbitro e, se a Lei 14 fosse aplicada estritamente, a maioria dos penáltis seriam repetidos. Dado que a invasão raramente afeta o resultado do pontapé (apenas se a bola ressaltar para terreno de jogo), o mesmo princípio deve aplicar-se à invasão do jogador e à invasão do guarda-redes, ou seja, é penalizado apenas se tiver impacto.



Lei 14 – O Pontapé de Penálti

3. Quadro resumo

Texto alterado

Resultado do pontapé de penálti

	Golo	Não Golo
Invasão pelo jogador atacante	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: pontapé livre indireto Sem impacto: não se repete
Invasão pelo jogador defensor	Impacto: golo Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: não se repete
Invasão por jogador defensor e atacante	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: penálti é repetido Sem impacto: não se repete
Falta do guarda-redes	Golo	Não defendido: o penálti não é repetido (a menos que o guarda-redes tenha claro impacto) Defendido: o penálti é repetido e o guarda-redes é avisado; será advertido nas infrações seguintes
Infração do guarda-redes e executante ao mesmo tempo	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto
Simulação ilegal	Pontapé-livre indireto e executante é advertido	Pontapé-livre indireto e executante é advertido
Executante errado	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido	Pontapé-livre indireto e executante errado é advertido



RECOMENDAÇÕES 2024/2025

Meias

- Intransigentes com os tapes
- Impedir uso de meias rasgadas





RECOMENDAÇÕES 2024/2025





ORIENTAÇÕES PARA 2024/2025

CAPITÃO DE EQUIPA





ORIENTAÇÕES PARA 2024/2025



PROTESTOS



Capitão – Cooperação com o árbitro para melhorar a imagem do jogo

Os Árbitros irão oferecer uma linha de diálogo com os capitães de
equipa

Fortalecer o “fair play” e a imagem da Competição
Exemplo do EURO 2024.





Capitão – Cooperação com o árbitro para melhorar a imagem do jogo

Os Árbitros darão uma explicação aos Capitães de Equipa sobre os incidentes importantes do jogo

Apenas o Capitão poderá falar com o Árbitro para esclarecer a situação, de modo respeitoso

O Capitão assumirá a responsabilidade pelos restantes colegas de Equipa, pedindo-lhes que respeitem o Árbitro, mantenham a distância e não o rodearem

Qualquer jogador que ignore o seu Capitão e/ou se aproxime do Árbitro mostrando desrespeito ou protesto, será advertido



Capitão – Cooperação com o árbitro para melhorar a imagem do jogo

Se o Capitão for o GR, outro jogador (Sub-Capitão) pode ser nomeado para
o representar junto do Árbitro durante estas explicações, quando o GR
não esteja perto



PROTESTOS

Apenas o Capitão poderá aproximar-se do Árbitro de modo respeitável para procurar ser esclarecido. Qualquer outro jogador que se aproxime do Árbitro demonstrando algum sinal de **desrespeito ou protesto, será advertido.**

Os Árbitros irão ser firmes com estes comportamentos



Capitão – Cooperação com o árbitro melhorar a imagem do jogo

AS EQUIPAS SERÃO RELEMBRADAS DESTE PROCEDIMENTO NA REUNIÃO ORGANIZACIONAL

AS EQUIPAS SERÃO RELEMBRADAS NO TÚNEL ANTES DE ENTRAREM EM TERRENO DE JOGO

OS CAPITÃES SERÃO RELEMBRADOS ANTES DO SORTEIO



PROTESTOS

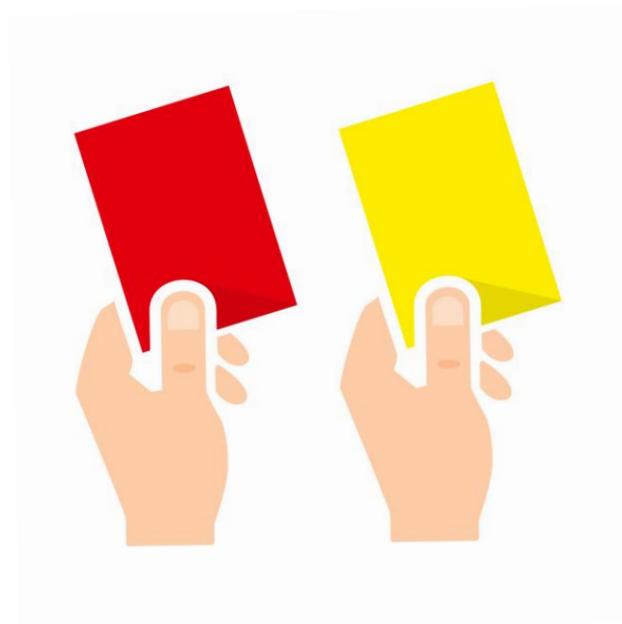
Os árbitros estão instruídos que se forem rodeados pelos jogadores (mobbing),
deverá **ter as medidas disciplinares adequadas**

Os Árbitros irão ser firmes com estes comportamentos



PROTESTOS

Qualquer pessoa na **área técnica** que não tenha um comportamento responsável, será **advertido** ou até **expulso**





PROTESTOS

PAPEL DO 4º. ÁRBITRO

- O 4º. Árbitros deverá controlar o comportamento dos Bancos e não permitir protestos ou que os técnicos saiam da área técnica
- No caso do Árbitro fazer um esclarecimentos ao Capitão, o 4º. Árbitro deverá também faze-lo de modo sucinto junto do treinador da equipa envolvida
- No caso de intervenção VAR, o 4º. Àrbitro deverá também explicar de forma sucinta o motive da intervenção (junto do treinador da equipa envolvida)



ORIENTAÇÕES PARA 2024/2025



SIMULAÇÕES



SIMULAÇÃO

Jogadores que tentem enganar o árbitro serão culpados de **simularem** e serão punidos com **Cartão Amarelo**



ORIENTAÇÕES PARA 2024/2025



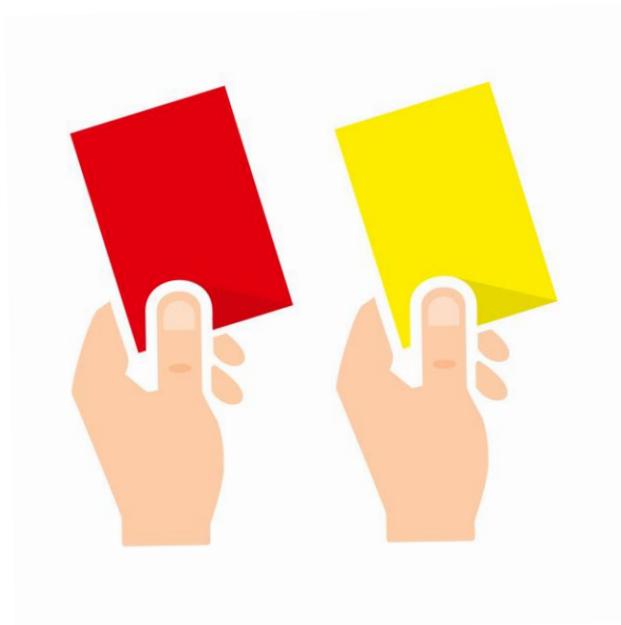
CONFRONTAÇÕES

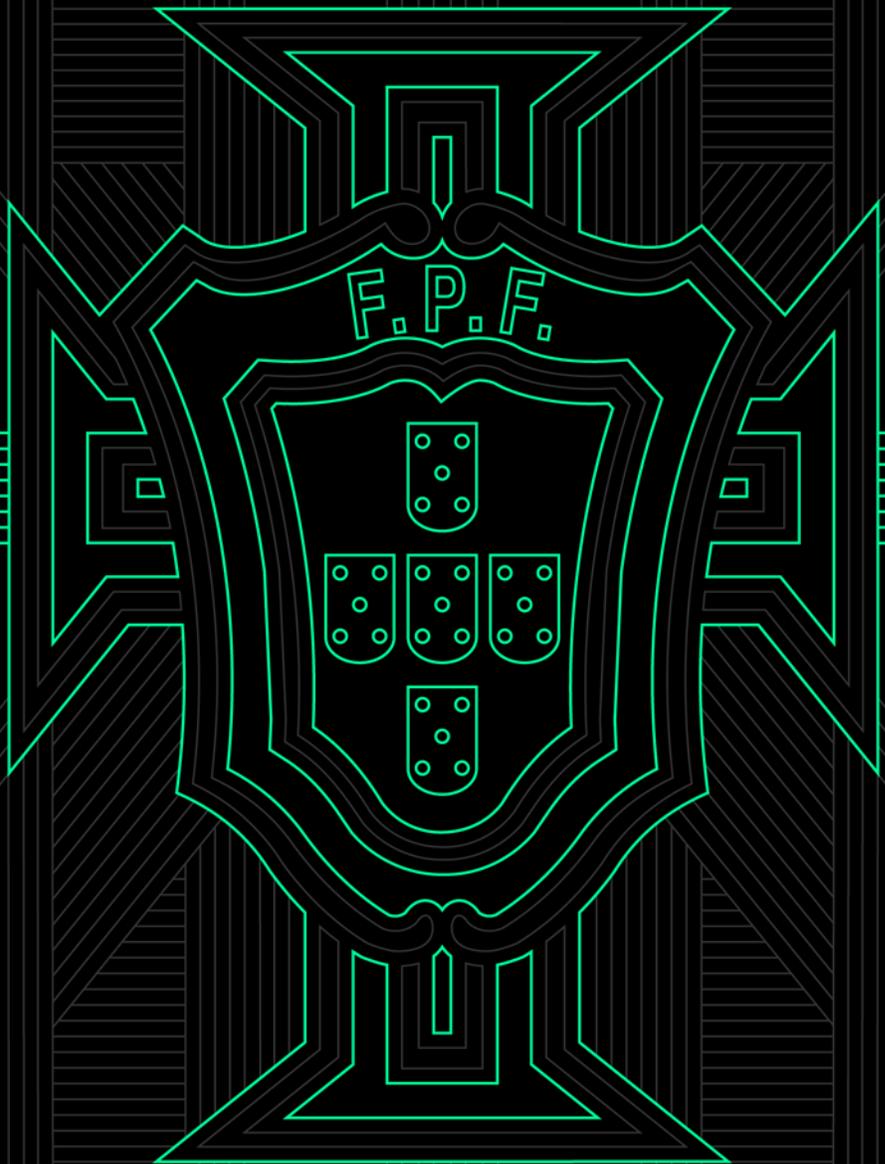


CONFRONTAÇÕES

Nos casos de **confrontações em massa**, os **Árbitros tomarão as medidas disciplinares adequadas**.

Os Árbitros irão atuar com firmeza perante este tipo de comportamentos.





FPF

OBRIGADO