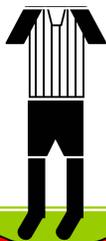


SINAIS DE TRÂNSITO DO ÁRBITRO DE FUTEBOL

COMBATA A
VIOLÊNCIA

90

Minutos



POSIÇÃO

km

+

INTERFERÊNCIA

km

=

IMPEDIMENTO

km



PUNA O
ANTIJOGO



O "Plano de Modernização do Futebol Brasileiro", fruto de um convênio entre a Confederação Brasileira de Futebol e a Fundação Getulio Vargas, teve como uma de suas conseqüências em sua Fase II o "Plano de Modernização Organizacional da CBF". Uma das recomendações embutidas no processo de Modernização Organizacional corresponde ao aperfeiçoamento técnico e cultural de profissionais dos mais diversos setores, entre eles, a arbitragem.

Ainda hoje notamos a carência de treinamento ou orientações específicos para estes profissionais, principalmente pelo fato de que, nos cursos de formação para árbitros de futebol, se aplicam as orientações de modo genérico, sem uma formação particularizada e adequada para o exercício da atividade.

Geralmente, após os Cursos regulares de formação para árbitros de Futebol, faz-se necessário a realização de outros procedimentos para aqueles que irão desempenhar as atividades de árbitro, árbitro assistente e quarto-árbitro.

O objetivo é alcançar o melhor e mais adequado aprimoramento das atividades desempenhadas pelos árbitros, culminando, conseqüentemente, na redução de possíveis erros cometidos pelos mesmos, assim proporcionando um melhor nível dos jogos, com menores possibilidades de prejuízos das equipes, oriundos de falhas ocasionadas pela inadequada preparação dos citados profissionais.

O lançamento o livro "Sinais de Trânsito do Árbitro de Futebol", que foi elaborado pela Comissão Nacional de Arbitragem da Confederação Brasileira de Futebol vem ao encontro desse objetivo. É o mais minucioso trabalho realizado até hoje enfocando esse tema, com o objetivo de orientar e chamar a atenção dos árbitros, árbitros assistentes e quartos-árbitros, para procedimentos e condutas, antes, durante e depois das partidas de futebol, tem o objetivo de facilitar, promover e padronizar o trabalho da arbitragem em todo o território nacional.

Ricardo Terra Teixeira
Presidente da Confederação Brasileira de Futebol.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL



Brasil

**ORIENTAÇÕES AOS ÁRBITROS
DA RELAÇÃO NACIONAL**

COMISSÃO DE ARBITRAGEM DA CBF

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!



Brasil

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL – CBF

Presidente: Ricardo Terra Teixeira

COMISSÃO DE ÁRBITROS DA CBF

Presidente : Edson Rezende de Oliveira
Membros: Luiz Cunha Martins
Manoel Serapião Filho
Paulo Jorge Alves
Sergio Corrêa da Silva

SUBCOMISSÃO DE ENSINO

Membros: Antonio Pereira da Silva
Jorge Paulo de O.Gomes
Lincoln Afonso Bicalho
Márcio Rezende Freitas

SINAIS DE TRÂNSITO DO ÁRBITRO DE FUTEBOL

O Código de Trânsito Brasileiro é o conjunto de normas que regulamenta o deslocamento de veículos e pessoas nas ruas e nas estradas. As placas de trânsito servem para que esse deslocamento ocorra com maior segurança, eficiência, fluidez e conforto.

Uma boa sinalização por parte do árbitro, a exemplo das placas de trânsito, evita dúvidas e questionamentos por parte dos atletas e do público, ao mesmo tempo em que facilita o bom andamento do jogo.

Essa relação entre trânsito e arbitragem não é recente. De fato, data de 1966, quando, na partida entre Inglaterra e Argentina, válida pela Copa do Mundo na Inglaterra, o capitão da equipe argentina, Ubaldo Rattin, se recusou a aceitar o gesto do árbitro alemão, Rudolf Kleitlein, para que deixasse o campo, exigindo que lhe fosse informada a razão de sua expulsão. Com as diferenças idiomáticas, o desentendimento foi geral, transformando-se num vergonhoso episódio. Naquele momento, Kenneth George Aston (grave esse nome!), professor, soldado e árbitro de futebol inglês, que chegou a ser presidente do Comitê de Árbitros da FIFA e é referência para arbitragem mundial e também para este livro, viu a necessidade de se criar um sistema universal que superasse as diferenças de idioma, tendo a feliz idéia de criar o sistema de cartão amarelo para advertência e vermelho para expulsão, baseado nas cores do semáforo.

Mais tarde, em 1991, os sinais do árbitro e do assistente foram padronizados e incorporados às Regras do Jogo, como reconhecimento de sua fundamental importância na condução da partida.

Sabemos que os únicos sinais permitidos aos árbitros e assistentes são esses constantes do Livro de Regras, embora reconheçamos que, em alguns casos, um movimento corporal, somado à sinalização oficial, pode ajudar muito.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Este livro, portanto, não tem a pretensão de criar novos sinais, mas sim de orientar e chamar a atenção dos árbitros (leia-se árbitros, árbitros assistentes e quartos-árbitros) para alguns procedimentos e condutas, antes, durante e depois da partida, com o intuito de facilitar, uniformizar e promover o trabalho da arbitragem nacional.

Trata-se, na verdade, de um guia destinado a administradores de partidas de futebol, para quem desejamos uma boa direção.

Edson Rezende de Oliveira
Presidente da CA/CBF

O COMBATE À VIOLÊNCIA E AO ANTIJOGO

A necessidade de regulamentar o futebol, esporte cada vez mais popular nas escolas inglesas, levou, em 1846, os diretores dessas instituições a adotar algumas regras do rúgbi, esporte, por sua vez, extremamente rude. Era, então, permitido chutar a perna do adversário abaixo do joelho, embora não se permitisse empurrar o adversário e chutá-lo ao mesmo tempo. Não obstante, a regra que mais gerava polêmica entre os dirigentes referia-se à permissão de um jogador carregar a bola com as mãos ou debaixo do braço. Alguns colégios ingleses aceitavam aplicar as regras do rúgbi no futebol; enquanto outros se opunham.

Foi quando, em 1863, onze clubes e colégios de Londres promoveram uma série de reuniões, com o intuito de unificar as Regras do Jogo dentro das escolas inglesas. Funda-se, em 26 de outubro daquele ano, *The Football Association – FA*, que promulga as primeiras 14 Regras do Jogo. Na última reunião daquele mesmo ano, em 8 de dezembro, o futebol se separa do rúgbi. O motivo dessa separação foi que os férreos defensores do rúgbi, em minoria nas reuniões, se retiraram definitivamente da discussão, porque não queriam participar de um jogo em que não era permitido dar rasteira ou chutar as canelas dos adversários ou levar a bola com as mãos. Conclui-se, então, que o surgimento das regras do futebol deve-se, primordialmente, à necessidade de coibir atitudes antidesportivas e jogadas violentas.

Unificadas as regras dentro da Inglaterra, *The Football Association* promoveu, em 2 de junho 1886, a primeira reunião do *International Football Association Board – IFAB*, com a presença das associações de futebol da Irlanda do Norte, do País de Gales e da Escócia. A idéia de trabalhar um regulamento comum para o Reino Unido foi bem recebida por todos, que, até então, dispunham de regras próprias.

Quando a partir de 1913, a FIFA passa a fazer parte do *IFAB*, cujas decisões passaram a valer para o Reino Unido e para todas as associações-membro da entidade máxima do futebol.

Já o árbitro surge ainda em 1874, com a função apenas de dirimir dúvidas entre os capitães das equipes. Para tanto, cada equipe escolhia um indivíduo para controlar o jogo. Em 1881, é escalado, pela primeira vez, um árbitro, com a finalidade de resolver os problemas eventualmente

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

surgidos entre os dois controladores do jogo e tomar algumas medidas disciplinares e administrativas. Mas foi apenas em 1886, com a fundação do *IFAB* que começaram a ser formados os árbitros, a quem, oito anos mais tarde (1894), passar-se-ia o controle completo da partida. Daí em diante, o árbitro passou a representar a materialização das Decisões do *Board*.

Logo, o árbitro que deixa de combater a violência e punir o antijogo está desrespeitando o espírito da regra, a história do *Board*, as orientações da FIFA e da Associação a que pertence (no caso do árbitro brasileiro, a CBF).

PROIBIDO DESVIO DE CONDUTA



A “cruzada” promovida por esta Comissão pelo combate a atitudes antiesportivas alcança também a conduta do árbitro. Há muito que o futebol deixou de ser simplesmente uma “paixão nacional” e se tornou um esporte profissional, envolvendo altos investimentos e, conseqüentemente, expectativas de retorno. Nesse futebol, não há mais espaço para curiosos, amadores, aventureiros e bandidos transvestidos de árbitro.

Exige-se do árbitro cada vez mais profissionalismo no que diz respeito a sua postura dentro e fora do campo. Engana-se aquele árbitro que se julga profissional pelo simples fato de ter atuado em partidas profissionais. Profissional é aquele que se comporta de maneira correta e cortês em qualquer situação e em qualquer atividade. O árbitro profissional é capaz de responder às expectativas da sociedade tanto dentro como fora de campo. E a sociedade não espera apenas que ele atue bem, do ponto de vista físico, técnico e disciplinar dentro do campo, mas, fundamentalmente, que, fora dele, tenha ética, moral e educação perante aos jogadores, aos colegas árbitros, aos dirigentes, à imprensa, enfim, à própria sociedade.

Trabalhe sempre para melhorar, evoluir, crescer e modernizar a arbitragem. O árbitro conquista seu espaço, por meio de seu trabalho, de sua capacidade e de seus próprios méritos, e, nunca, denegrindo ou difamando seus companheiros de profissão. Já existem muitas pessoas dispostas a fazer isso. Que o árbitro não seja um a mais!

Seriedade, idoneidade, hombridade e transparência nas atitudes do dia-a-dia, na apresentação de documentações comprobatórias e comprovantes de despesas, na confecção dos relatórios etc.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Profissionalismo, moral e ética são, de fato, qualidades exigidas dos árbitros pela entidade máxima do futebol mundial, a FIFA, e nacional, a CBF.

Segundo o Presidente da FIFA, Joseph S. Blatter, “os árbitros são a autoridade em campo, não apenas para garantir a aplicação das Regras e a condução do jogo. Eles também devem mostrar moral intocável e qualidades de liderança”. Blatter afirma que a preparação dos árbitros para a Copa do Mundo de 2006, com duração de 16 meses, faz parte da intenção da FIFA de profissionalizar a arbitragem mundo afora.

Essa mesma preocupação está contida no primeiro comunicado do Presidente da Comissão Nacional de Arbitragem aos árbitros do Quadro Nacional, em 3 de outubro de 2005, cujo teor reproduz-se a seguir.

“A atividade do árbitro de futebol é feita, acima de tudo, de desafios.

A cada momento é obrigado a provar sua capacidade, honestidade e imparcialidade.

Não lhe é dado o direito de equivocar e lhe cobram, às vezes, o impossível.

Mas é esta a missão de cada um, ao escolher esta nobre atividade, tem que desempenhar da melhor maneira.

A arbitragem está passando por momentos, os quais, mais que nunca, exigem união, demonstração de capacidade, desempenho extremo e confiança em si mesma para demonstrar que fatos isolados não irão colocar em dúvida a honestidade, seriedade e competência dos árbitros que atuam no Brasil.

Para isso, cada um, no desempenho de suas funções, nos jogos das competições em andamento, deverão se desdobrar ainda mais, objetivando atuações à prova de qualquer suspeita ou crítica.

A CBF e o futebol brasileiro esperam que o esforço, a capacidade, o espírito de união e a seriedade de todos os que fazem parte de uma das melhores arbitragens de futebol do mundo, estarão trabalhando para que a credibilidade dos mesmos não seja atingida e que a confiança neles depositada permaneça inatacável.”

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Toda essa cobrança em cima dos profissionais da arbitragem não deve ser vista como excessos, caprichos ou perseguições a qualquer que seja, mas um alerta constante para a necessidade de o árbitro manter um preparo adequado e ininterrupto, e um comportamento condizente àquele que se espera de um profissional sério e dedicado. Chamamos a atenção para a responsabilidade que as Federações Estaduais têm sobre a boa formação e conduta de seus árbitros e sobre o permanente aprimoramento dos mesmos com periódicos treinamentos, seminários, testes físicos e teóricos, discussões de arbitragem. Exige-se dessas entidades seriedade nas indicações desses profissionais para jogos locais e para compor o Quadro da CBF, considerando sua conduta dentro e fora de campo.

Passamos, então, as orientações gerais sobre procedimentos que o árbitro deve tomar antes, durante e após as partidas.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

*** ANTES ***

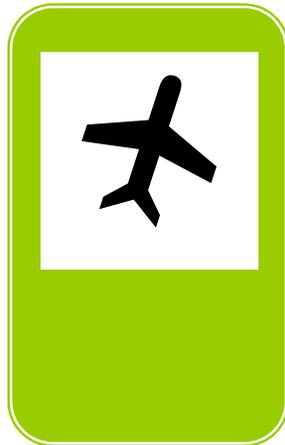
A ESCALA



Entendemos que o planejamento do árbitro para uma partida deva começar no momento em que recebe a escala. A partir da informação “fria” ali contida sobre a competição, o local e o horário da partida, as equipes envolvidas e o meio de locomoção, o árbitro já começa, naturalmente, a contextualizar essa partida. Analisa a importância do jogo, as equipes, os principais jogadores, a torcida, a chegada à cidade e ao estádio, o material que será usado, a hospedagem, a alimentação, o plano de trabalho para o jogo, a entrada em campo, o início e o desenvolvimento do jogo, a colaboração dos assistentes e do quarto-árbitro local etc.

É sabido que todo árbitro treina, estuda, enfim, se prepara, para poder corresponder no momento em que é escalado. No entanto, há casos em que o árbitro se vê impossibilitado de atuar, seja por motivos de força maior, como lesões, ou pessoais. Independentemente do motivo, incentivamos sempre que o árbitro seja profissional e peça sua dispensa com antecedência, sob pena de ter a seqüência de seu trabalho comprometida.

A VIAGEM



Após o recebimento da escala e a natural mentalização da partida, o árbitro dá início ao planejamento de sua viagem, considerando as seguintes recomendações:

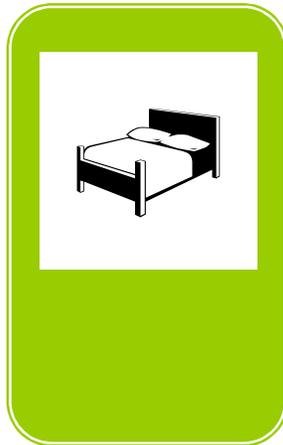
- entre em contato com os assistentes para iniciar a concentração para o jogo e combine a forma e o horário de deslocamento, preferencialmente juntos, até o local da partida, e o material que será utilizado;
- providencie sua passagem, aérea ou terrestre, assim que receber a escala. Não se esqueça de estimar o horário de chegada e de retorno, levando em consideração suas obrigações antes e após a partida, como o deslocamento até o hotel e, desse, até o estádio, a conferência das condições do estádio e a confecção imediata de súmula e relatórios, respectivamente. Essas responsabilidades levam tempo e não devem ser exprimidas ou apressadas em função de compromissos assumidos fora da arbitragem. Caso seja inevitável desmarcar esses compromissos, repetimos: seja profissional e peça dispensa da escala com antecedência;
- entre em contato com o quarto-árbitro local para avisá-lo quanto ao horário de chegada e solicitar-lhe apoio logístico e eventuais providências. Aproveite esse contato para obter informações sobre transporte e hospedagem na cidade (preferencialmente próxima ao estádio), e sobre as equipes, seus membros (jogadores e comissões técnicas), sua torcida, o estádio etc.;

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

- faça pessoalmente a mala com todo o material necessário para a partida. Não deixe essa responsabilidade a cargo de esposa, do filho; enfim, de ninguém. Lembre-se de levar dois tipos de calçado (com e sem travas); de apito (grave e agudo); dois relógios; três cores de camisa, no mínimo; calções curtos; meias; *spray*; cartões; lápis; canetas; moeda para sorteio; súmula e relatórios adicionais; cadeados; bomba para encher bola; calibrador; Livro de Regras; Regulamento Geral da CBF; Código Brasileiro de Justiça Desportiva e outros materiais que julgar necessários.

Quando estiverem no local da partida, saibam distinguir as pessoas com quem podem ter contatos, relacionamentos e aproximação. Tenham cuidado para que suas declarações não sejam distorcidas ou mal utilizadas. Evitem tecer comentários sobre as equipes, jogadores ou dirigentes.

A HOSPEDAGEM



Como vimos anteriormente, a hospedagem faz parte do planejamento de viagem do árbitro. Assim que a escala se torne conhecida, o quarto-árbitro deve contatar o árbitro central designado para a partida, no sentido de providenciar hospedagem e, se possível, transporte para a equipe de arbitragem durante sua estada na cidade.

Alguns aspectos têm de ser levados em consideração no momento da escolha da hospedagem:

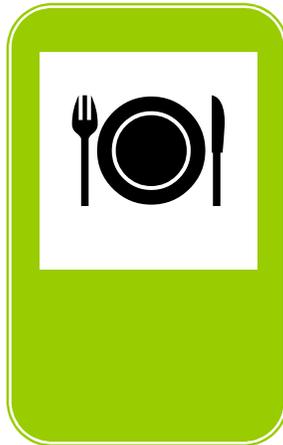
- o trio deve permanecer no mesmo hotel, para facilitar a comunicação e a locomoção para o estádio, além de estimular o espírito de equipe. Portanto, deixe para visitar os familiares e amigos depois do dever, ou seja, do jogo;
- o hotel deve localizar-se o mais próximo possível ao estádio. Isso permitirá ao trio um tempo maior para descanso e menor de locomoção;
- o hotel não deve estar abrigando, nos dias de sua estadia, equipes de futebol;
- o hotel deve ficar longe do agito da cidade e de vias movimentadas de carros e de gente.

Cumpra esclarecer que a diária paga ao trio é destinada ao transporte, alimentação e hospedagem. Portanto, não é recomendável economizar nesses itens, porque isso poderá afetar seu desempenho durante a partida.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Lembre-se que todo jogador precisa nutrir-se bem e descansar para poder render o máximo durante a competição. O mesmo vale para o árbitro.

A ALIMENTAÇÃO



“Me digas o que comes e te direi quem és”. O corpo humano é constituído, a partir de uma matriz genética, pelo que ingerimos e respiramos. Em suma, “somos o que comemos”. Logo, a alimentação, associada ao treinamento técnico, físico e de descanso, constitui fator determinante no desempenho do árbitro.

Com frequência, as necessidades dos árbitros são deixadas de lado. No entanto, exige-se dele uma excelente forma física e uma rápida capacidade de decisão. Por isso, as planilhas de treinamento e nutricionais dos árbitros, incluindo a hidratação durante a partida, devem ser similares à dos jogadores.

O talento e a dedicação ao treinamento já não são suficientes para ter sucesso no futebol moderno. Uma boa alimentação tem muito a oferecer aos jogadores e à equipe de arbitragem, como uma melhoria no rendimento e na saúde, além do prazer de desfrutar de alimentos variados.

Os alimentos terão de ser consumidos, antes da partida, na quantidade suficiente para o esforço físico que será exigido do árbitro e, após a mesma, na quantidade necessária para recompor a energia consumida por ocasião desse esforço.

Surgem, então, as perguntas: Que alimentos devem ser consumidos? Em que momento? Em que quantidade? A resposta é simples: depende das necessidades individuais. Apenas um profissional da área de nutrição poderá estabelecer uma estratégia nutricional, inclusive com a ingestão de

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

complementos dietéticos se for o caso, sempre respeitando essa individualidade. Algumas orientações básicas, no entanto, fazem-se necessárias.

A qualquer tempo:

- Balancear a alimentação por meio da ingestão de grupos de alimentos que guardam relação direta com o rendimento físico, como carboidratos (pães, massas e cereais), proteínas (carnes, leites e derivados e grãos), vitaminas e minerais (frutas, verduras e legumes);
- Procurar sempre ingerir alimentos com pouca gordura, evitando transtornos intestinais durante a atividade física. Quanto mais gorda a refeição, maior o tempo necessário para recuperar seus reflexos e sua energia mental;
- Nunca comer demais, pois isso não irá melhorar seu rendimento; pelo contrário, prejudica o trabalho do estômago e isso nutre mal o organismo e enfraquece o cérebro, cuja energia é requerida para o trabalho mais pesado do estômago. A quantidade excessiva traz letargia e lentidão, por permanecer no trato digestivo por mais tempo;

No dia do jogo:

- Alimentar-se com antecedência de três horas ao início da partida;
- Assegurar uma boa hidratação antes e durante a partida;
- Aproveitar as oportunidades para ingerir, sem excessos, carboidratos e líquidos durante a partida, principalmente no intervalo. Essa ingestão, além de repor a perda de água com a produção de suor, reduz o gasto de energia dentro do músculo e, conseqüentemente, a fadiga e seus efeitos negativos sobre a execução de suas tarefas. Contudo, dependendo de sua estratégia nutricional, pode ser contraproducente;
- Consumir carboidratos e proteínas, na forma líquida ou sólida, na hora seguinte à atividade física, para a reposição de energia e a recuperação muscular e dos níveis de glicose. Níveis baixos de energia provocam alterações nas funções hormonais, metabólicas e imunológicas; além de afetar a saúde dos ossos;

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

- Proibido o uso de bebida alcoólica e de cigarro antes, durante e, de preferência, após a partida.

Não obstante as recomendações acima, o mais importante é que o árbitro não quebre sua rotina alimentar na véspera das partidas. Não experimente nada muito novo para seu organismo ou exótico, principalmente antes da partida. Deixe para comemorar depois. Mantenha a alimentação a que seu organismo está acostumado.

PLANO DE TRABALHO



O plano de trabalho é um dos aspectos mais importantes para o sucesso de uma arbitragem. É nesse momento que o árbitro reúne seus assistentes e o quarto-árbitro para definir os procedimentos, a dinâmica e alguns sinais próprios que pretende adotar durante o jogo, de modo a prevenir incidentes e evitar marcações e sinalizações confusas e divergentes entre a equipe de arbitragem. É importante respeitar a dinâmica e a característica de atuação de cada árbitro, desde que não sejam contrariadas as Regras do Jogo e as orientações da CBF.

Para desenvolver esse plano de trabalho, acertando procedimentos, técnica e dinâmica de arbitragem, recomendamos que a equipe de arbitragem chegue ao estádio com antecedência mínima de duas horas antes do início previsto para a partida.

Esse tempo também será utilizado, subsidiariamente, para conferir vestiário da arbitragem, instalações do campo de jogo (redes, bandeirinhas de canto, placas de substituição, maca, linhas demarcatórias, estado do gramado, portões de acesso etc.), aspectos de segurança e policiamento (combine procedimentos com o comandante do policiamento e o responsável pela ambulância), gandulas, pressão das bolas, documentação dos jogadores e da comissão técnica; para realizar trabalho de alongamento, aquecimento (que podem ser realizados dentro de campo) e de concentração; e para adotar outros eventuais procedimentos prévios à realização da partida. Ao quarto-árbitro recomendamos bastante cuidado na identificação dos jogadores e da comissão técnica, na conferência das documentações e na verificação das cores dos uniformes, inclusive dos goleiros, o que evitará aborrecimentos e atrasos antes do jogo.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Em função de todas essas tarefas que competem à equipe de arbitragem (principalmente ao quarto-árbitro) antes do início da partida, o árbitro não deve permitir a presença de outras pessoas, além dos membros de sua equipe e do representante da federação local, no vestiário da arbitragem. De fato, esse é o local e o momento em que o árbitro deve se dedicar à concentração e ao diálogo com seus assistentes e quarto-árbitro. Além disso, aqueles que vão ao vestiário para cumprimentá-los podem ser os mesmos que irão prejudicá-los durante a partida e criticá-los após. Nesses casos, não seja rude, mas objetivo, e peça licença para poder concentrar-se para a partida. Relate a esta Comissão qualquer tipo de interferência externa sofrida por “autoridades” locais.

Tomadas todas as providências e cuidados, a equipe está pronta para adentrar ao campo de jogo.

DA ENTRADA À SAÍDA DE CAMPO



“A primeira impressão é a que fica”. Estudos científicos mostram que é muito forte a primeira impressão que fica de uma pessoa após os primeiros trinta segundos de contato. E, independentemente desse conceito formado ser verdadeiro ou não, o público passa a se relacionar com a “vítima” da primeira impressão a partir do parâmetro criado nesses instantes iniciais. Portanto, é preciso muito cuidado com a apresentação pessoal, porque errar nesse quesito pode despertar reações negativas na maioria das situações sociais e profissionais.

A apresentação pessoal não envolve apenas o vestuário, mas também a postura, a atitude, as reações, os comandos e as expressões. Por isso, na entrada em campo do quarteto, demonstrem garbo, ou seja, elegância nos gestos, nos modos, na apresentação, na figura. Lembrem que não existe uma segunda chance para causar uma primeira boa impressão.

Entrem juntos em campo e de cabeça erguida, mas sejam humildes! Elegância, sem prepotência. O árbitro deve carregar a bola em cima da palma de sua mão ou entre o braço e o tronco. Não a segure como um jogador de basquete. Pode parecer menosprezo para com a estrela do jogo, que é a bola (e não você). Atenda à imprensa com presteza e educação. Não revide às provocações da torcida ou dos repórteres. Seja objetivo e sério! Responda aos cumprimentos dos demais jogadores. Os assistentes devem carregar as bandeirinhas enroladas e pelo lado de dentro, segurando-as pelo cabo. Ao checar as redes, seja breve, pois essa conferência já foi feita anteriormente.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

O quarto-árbitro deve carregar sua prancheta com seu relatório e demais materiais que possam ser utilizados durante a partida, inclusive na eventualidade de substituir o árbitro central. Deve auxiliar o trio no que for necessário para evitar atrasos no início da partida. Isso demonstra planejamento da equipe de arbitragem.

Após essas providências, reúna os capitães no centro de campo, em linha com seus assistentes, de frente para a área técnica das equipes. Cumprimente-os, sem discurso. Realize o sorteio. Faça retirar os elementos estranhos do campo de jogo. Confira a sua posição (do lado esquerdo da bola), a de seus assistentes (no penúltimo defensor) e a do quarto-árbitro (na linha média externa ao campo), e bom jogo!

Na volta do intervalo, a entrada deve ser da mesma maneira. Sempre com garbo, sem atrasos e com respeito à bola, aos jogadores e ao público. O quarto-árbitro entra com o trio, mas se dirige imediatamente aos vestiários das equipes para avisá-las os minutos que faltam para o reinício do jogo (normalmente dois minutos) e monitora-las para que também não haja atrasos nesse caso.

Ao deixar o campo, no intervalo e após a partida, adote a mesma postura com que entrou, sem arrogância! Se houver tumulto na saída, envolvendo a equipe de arbitragem, os jogadores ou o público, aguarde o policiamento e deixe o campo com segurança, se possível após a situação ter sido controlada. Mantenha sempre a cabeça em pé. Seja homem a todo o momento e não apenas quando estiver protegido pelo policiamento.

Repetimos que, antes, durante e após a partida, a presença de pessoas estranhas (outros árbitros, dirigentes, amigos etc.) no vestiário da arbitragem deve ser evitada, pois é quando os árbitros costumam concentrar-se, relaxar e realizar eventuais correções na dinâmica de arbitragem, além de preencher e conferir a súmula e os relatórios da partida. Não deixe de ouvir e discernir as críticas construtivas das inadequadas. Seja humilde para aceitá-las. Aproveite o que julgar conveniente e seja crítico consigo mesmo. Se você acha que está sempre certo, nunca irá melhorar.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

*** DURANTE ***

PROIBIDO PARAR E ESTACIONAR



A preparação física do árbitro é fator primordial para o resultado de sua atuação dentro de campo. É a partir de uma boa preparação física que o árbitro poderá desenvolver sua técnica de arbitragem. Árbitros mal preparados fisicamente não conseguem oxigenar o cérebro e, conseqüentemente, responder adequadamente aos fatos e incidentes da partida.

A área predileta do árbitro mal preparado é o círculo central. Alguns árbitros ainda acreditam ter capacidade para conduzir uma partida a partir daquela área. Esse árbitro certamente terá suas decisões questionadas pelos jogadores, mesmo quando acertadas. Por outro lado, árbitros bem preparados e próximos à jogada dão segurança aos jogadores e, por isso, dificilmente serão questionados. Ademais, o meio de campo é por onde se desenvolve a maioria das jogadas, inclusive os tiros de meta costumam ter a bola chutada na altura do meio campo. Logo, a colocação do árbitro nessa área irá certamente atrapalhar o bom andamento do jogo.

Por outro lado, as jogadas que se desenvolvem próximas e dentro da área penal exigem sempre atenção redobrada do árbitro. Nesse caso, em especial, é fundamental que o árbitro esteja bem próximo da jogada, sem, no entanto, atrapalhar e limitar as opções de desenvolvimento da mesma. No caso de contra-ataques, o árbitro deve contar com o apoio dos assistentes, especialmente para definir se uma eventual infração da equipe defensora foi cometida dentro ou fora da área penal e, também, se houve uma infração que o árbitro não podia ter visto em função de sua colocação.

Lembre-se que não existe bola morta para o árbitro. Acompanhe a jogada do primeiro ao último segundo do jogo. Procure se posicionar bem em

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

campo. Aperfeiçoe, com tranquilidade, suas colocações em campo de jogo, sem se preocupar excessivamente, pois o mais importante é apitar bem. Corra, esteja sempre próximo das jogadas e nunca se acomode. A sua proximidade dos lances elimina dúvidas, reclamações, críticas e lhe dá mais segurança nas marcações. Deixe o campo, ao final do jogo, realmente cansado. Não poupe energias, gaste-as no transcorrer da partida. A mesma recomendação vale para o quarto-árbitro, que deve estar sempre atuante durante todo o jogo, anotando todas as ocorrências da partida, realizando substituições, indicando os acréscimos, observando o comportamento dos jogadores dentro e fora do campo, e trabalhando com as áreas técnicas, gandulas, policiamento, imprensa etc.

PERMANEÇA À ESQUERDA DA JOGADA



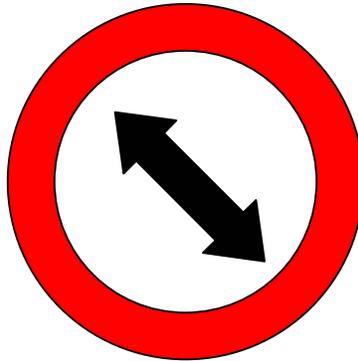
O árbitro, sempre que possível, deve manter-se à esquerda e atrás da jogada onde se encontra a bola, nunca dando as costas para a jogada nem para a bola.

Destarte, ele aumentará a eficácia de sua corrida ao percorrer o caminho mais curto no retângulo de jogo, representado por sua diagonal, estará sempre de frente para o árbitro assistente e terá uma visão mais ampla do jogo.

A distância que o árbitro permanece da jogada também é muito importante. É oportuno o árbitro permanecer a uma distância média de 15 metros da jogada para não atrapalhar o desenvolvimento da mesma, o que certamente irá irritar os jogadores.

É óbvio que, em casos de disputas de bola dentro da área penal, ou mais ríspidas, o árbitro deverá estar sempre bem próximo ao lance, o que evitará reclamações e confrontamentos coletivos, após a marcação de uma falta.

PASSAGEM NA “DIAGONAL”



O sistema diagonal de controle (*Diagonal System of Control - DSC*), mais conhecido como “Diagonal do Árbitro”, surgiu na época da “Grande Emenda” às Regras do Jogo, em 1891.

A idéia básica consiste no fato de que o árbitro e os assistentes, por meio da Diagonal, são capazes de observar os lances da partida (impedimento, bola em jogo ou fora de jogo, oportunidades de gol, disputas de bola etc.) de diferentes ângulos com uma visão múltipla e periférica. Isso reduz, drasticamente, a possibilidade de erros de interpretação e a ocorrência de “pontos cegos”, uma vez que o árbitro estará mais próximo do lance e de frente para os assistentes, que, por sua vez, serão os olhos do árbitro no caso de infrações e incidentes mais próximos às suas laterais e ocorridos fora do campo visual do mesmo.

Nessas situações, ou seja, na “diagonal dos assistentes”, o árbitro costuma aceitar a informação do assistente, que possui uma melhor posição e visualização da jogada. No entanto, cumpre lembrar que o assistente é peça informativa e tem a missão de indicar essas ocorrências e outras descritas na Regra VI, sempre sem prejuízo do que decida o árbitro. Logo, o assistente deixará de indicar se percebe que o árbitro não aceitou essa indicação.

Por isso, é fundamental que o quarteto de arbitragem combine determinados procedimentos antes do início da partida, de sorte a evitar eventuais constrangimentos durante a mesma.

Recomenda-se que lances de interpretação sejam sempre decididos pelo árbitro, enquanto lances claros, de infração e falta, sejam indicados pelos

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

assistentes, quando esses se encontrarem em posição vantajosa em relação ao árbitro.

Por fim, não obstante as inúmeras vantagens do sistema diagonal de controle, o árbitro não deve se tornar um “escravo” da diagonal, mas, quando exigido, deve acompanhar os lances, mesmo quando esses ocorram mais próximos a seus assistentes. Conforme metaforizava o Coronel Áulio Nazareno, o árbitro não deve atuar no sistema de diagonal como se fosse uma locomotiva que jamais abandona seu trilho, mas como um avião que, pertencendo a uma Base Aérea, pode abandoná-la, mas, cumprida sua missão, a ela retorna.

PROIBIDO ACIONAR O APITO



Embora o uso do apito não esteja previsto nas Regras do Jogo, os árbitros costumam usa-lo para indicar o início do jogo, para paralisa-lo devido a uma infração, para indicar o término do primeiro e do segundo tempo e para comunicação verbal com os jogadores.

Antes da introdução do apito, os árbitros indicavam suas decisões, acenando com um lenço. Os primeiros apitos a serem utilizados pelos árbitros foram feitos pelo marceneiro inglês Joseph Hudson, fundador da empresa de apitos ACME, que iniciou a produção em massa de apitos em 1870, a pedido do Serviço de Polícia Metropolitana da Inglaterra. Afirma-se que a primeira partida “apitada” foi entre as equipes inglesas do Nottingham Forest e do Sheffield Norfolk, em 1878; todavia, não há registros oficiais de que essa partida realmente tenha ocorrido.

Hoje, costuma-se dizer que o apito é a voz do árbitro; que a monofonia do apito (som único) é um dos fatores mais negativos na atuação de um árbitro; e que a força do silvo deve variar conforme a gravidade da falta. Acredita-se, também, que o árbitro não precisa falar, mas apenas apitar e aplicar os cartões quando for necessário.

Isso não é necessariamente incorreto. Contudo, entendemos que a arbitragem preventiva, por meio do acompanhamento próximo da jogada e da advertência verbal, é fundamental para o bom andamento de uma partida.

A leitura do Livro de Regras pode levar-nos a concluir que o árbitro deva usar o apito todas as vezes que precisa paralisar, iniciar e reiniciar a partida. Essa não é uma leitura errada, porém há que se considerar que o uso

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

excessivo do apito, além de chamar a atenção para o árbitro, o que não é recomendável, pode também irritar os jogadores e o público presente ao estádio.

O árbitro deve valorizar seu apito, usando-o apenas quando for realmente necessário. Logo, em situações evidentes de tiro de meta, tiro de canto, arremesso lateral e alguns tiros livres, o árbitro pode apenas sinalizar a quem compete o reinício do jogo e autorizar a cobrança mediante um gesto discreto, sem obrigatoriamente usar o apito, a não ser quando o executor retarda propositadamente o reinício do jogo. Se isso acontecer, o árbitro deve não apenas apitar para apressar o reinício do jogo, mas advertir o infrator por atitude antiesportiva.

Uma situação muito questionada diz respeito ao uso do apito para confirmar um gol; procedimento muito comum na arbitragem européia. Todavia, recomendamos aos árbitros, também nesse caso, discricção. O árbitro deve apenas apitar e sinalizar quando há dúvida se a bola ultrapassou completamente a linha de meta. Nos casos de gol claro, sugere-se ao árbitro apenas apontar o braço para o centro do campo, indicando a que equipe pertence o tiro de saída.

Nota-se que não existe um padrão estabelecido nem mesmo uma orientação específica que diga quando e como o árbitro deve apitar. De modo geral, os árbitros costumam diferenciar seus silvos de acordo com a gravidade da falta: silvo curto para faltas leves; silvo forte e longo para faltas graves e importantes, como tiro penal. Contudo, o importante é que cada árbitro encontre uma maneira de silvar o apito, de modo que o público, a imprensa e principalmente os jogadores entendam e respeitem suas decisões, o que, em nossa opinião, não irá ocorrer apenas em função da quantidade e da força dos silvos, mas da atitude do árbitro desde sua entrada em campo. É essa atitude que dará aos jogadores a confiança e a segurança no profissional que está dirigindo seu jogo.

PROIBIDO TRÂNSITO DE VEÍCULOS



“Corpo estranho” é toda pessoa, equipamento e objeto que se encontra no campo de jogo, mas não está previsto nas Regras I a VI. O corpo deixa de ser estranho quando recebe a autorização do árbitro para entrar em campo. A interferência do corpo estranho no jogo é punida com bola ao chão.

Todos sabemos que um campo de jogo não foi feito para o trânsito de veículos e que, por isso, esses são considerados “corpo estranho”. Contudo, diante da necessidade de aumentar o tempo de bola em jogo e de agilizar o socorro a jogadores lesionados, a FIFA autoriza, desde 1980, que o árbitro, e somente ele, após consultar o jogador, autorize a entrada da maca ou da ambulância (no caso de lesões mais graves), sempre acompanhadas do médico da equipe, exclusivamente para a retirada do jogador de campo. Nesse momento, esses veículos deixam de ser “corpo estranho”, até porque a bola está fora de jogo.

O árbitro não deve permitir que o jogador receba atendimento médico dentro do campo de jogo, exceto nos casos de contusão do goleiro, ou do goleiro e de um jogador de linha, ou de contusão grave, por exemplo, engolir a língua, concussão cerebral, fratura de perna, sangramento etc. Nesses casos, a paralisação da partida é obrigatória.

Importante salientar que, autorizada a entrada do médico e da maca ou da ambulância no campo de jogo, o jogador contundido deverá necessariamente deixar o campo e somente poderá retornar ao campo de jogo depois do reinício da partida e com a autorização somente do árbitro, que não deve permitir que o jogador retorne sangrando ou com a camisa manchada de sangue ou rasgada.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Se após a entrada da maca, o jogador se recusa a deixar o campo de jogo, será advertido por conduta antiesportiva, podendo, então, permanecer na partida.

Tenha bom senso ao autorizar o retorno do jogador que teve de deixar o campo, no sentido de evitar que ele surpreenda seus adversários e participe direta e imediatamente da jogada. Ao mesmo tempo, se o jogador solicitou atendimento médico e, apenas após sua retirada de campo, ficou evidente que sua intenção era simplesmente ganhar tempo, não o deixe de “castigo” do lado de fora do campo, mas advirta-o na primeira paralisação do jogo.

PROIBIDO TRÂNSITO DE PESSOAS



Aqui, valem as mesmas considerações feitas para a proibição de trânsito de veículos. Em suma, toda pessoa que, sem autorização do árbitro, entra no campo, participa do jogo e não está prevista nas Regras I a VI é considerada “corpo estranho”.

É o caso do torcedor, do gandula, do dirigente, do técnico, do médico etc., exceto do jogador que se encontra no banco de reservas, pois esse está previsto na Regra III. Logo, o árbitro, se não for possível observar a lei da vantagem, deve paralisar o jogo, retirar o corpo estranho do campo de jogo e reiniciá-lo com bola ao chão, exceto no caso de invasão por parte de jogador relacionado, quando o árbitro reiniciará o jogo com tiro livre indireto contra a equipe do infrator.

Há algumas situações, porém, em que o jogador, mesmo previsto na Regra III, não pode transitar em determinadas partes do campo. Desde julho de 2005, é proibido o trânsito de jogadores a menos de 2m do executor de um arremesso lateral e, desde 1913, a menos de 9,15m da bola, nos tiros livres, de canto, de saída e penal. Na cobrança do tiro penal, além dos 9,15m, a Regra proíbe que os jogadores permaneçam na área penal (o mesmo vale para o tiro de meta) e à frente da linha da bola até a execução do tiro. Situação semelhante ocorre na cobrança de tiros penais para determinar o vencedor de uma partida. Nesse caso, os jogadores que se encontravam em campo ao término da partida não podem transitar fora do raio de 9,15m do círculo central, à exceção dos goleiros e do executor do tiro penal.

Cabe, aqui, falar sobre a importância do trabalho do quarto-árbitro na prevenção à entrada de corpos estranhos, sejam eles pessoas ou objetos, no campo de jogo. A figura do quarto-árbitro deriva de outra inovação

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

promovida pelo inglês Ken Aston, que, em 1966, introduziu a prática de nomear um substituto do árbitro que poderia eventualmente dirigir a partida no caso da impossibilidade de o árbitro principal poder continuar.

Em 1991, o *Board* aprovou diretrizes para o quarto-árbitro, que ultrapassavam os limites da função de simples “reserva” de árbitros. A presença do quarto-árbitro passou a ser generalizada a nível internacional a partir de 1992 e recomendada a nível nacional a partir de 1999.

Nos últimos anos, várias alterações foram feitas com o intuito de conferir ao quarto-árbitro uma maior autoridade e permitir-lhe participar ativamente do jogo, mesmo estando fora das quatro linhas.

Para tanto, a equipe de arbitragem e, em especial, o quarto-árbitro deve conhecer profundamente o Regulamento da Competição, que determina as condições em que se permite a permanência dos funcionários oficiais das equipes e da imprensa nos arredores ou, até mesmo, a entrada em campo de jogo.

O quarteto também deve atuar preventivamente de sorte a evitar constrangimentos durante o jogo, o que, certamente, irá comprometer a atuação da arbitragem. Essa atuação preventiva, por parte do quarto-árbitro, envolve a chegada antecipada ao estádio (no mínimo, 02:00hs. antes do início previsto da partida), para checar as condições do estádio, receber orientações do árbitro principal e tomar outras providências cabíveis, inclusive no que concerne à retirada de “estranhos” do campo de jogo.

PARADA OBRIGATÓRIA



O futebol é, por natureza, um esporte muito dinâmico. No entanto, há alguns casos em que a parada é obrigatória. Por exemplo, quando um jogador comete uma falta punível com expulsão, é conveniente que o árbitro interrompa imediatamente a partida para expulsar o infrator, exceto quando houver uma oportunidade manifesta de gol contra a equipe desse infrator. Essa paralisação imediata mostrará que o árbitro agiu preventivamente, evitando revides imediatos e, eventualmente, um confronto coletivo.

Já no caso de uma falta punível com advertência, o árbitro deverá aplicar a lei da vantagem. No entanto, na primeira paralisação da partida, o árbitro é obrigado a parar o jogo para advertir o infrator.

Outro caso de parada obrigatória é o intervalo do meio tempo. Por se tratar de um direito de cada jogador, o árbitro não pode impedir essa paralisação. Caso todos os jogadores, sem exceção, decidam reduzir a duração desse intervalo, o árbitro deverá consentir-lhes essa alteração.

A “parada obrigatória” da partida também ocorre nos casos de o goleiro ou o jogador da equipe com apenas sete jogadores em campo necessitar de atendimento médico, ou no caso de contusão grave de um jogador de linha.

Por falar em “parada”, transmite-se abaixo a Circular Nº 002/2006, da Comissão Nacional de Arbitragem, de 25 de janeiro de 2006.

“Nas cobranças de tiros penais, passou-se a considerar normal a atitude do jogador que, antes de chutar a bola, executa uma pequena parada (“paradinha”).

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Este procedimento não deve ser confundido com excessos ou exageros do jogador responsável pela cobrança do tiro penal. O fato de poder efetuar uma parada antes de tocar ou chutar a bola rumo ao gol adversário, não dá direito ao jogador de cometer excessos a exemplo de parar, passar o pé sobre a bola e depois chutá-la.

Ao cometer um pênalti, a equipe defensora, teoricamente, impede que a atacada assinale um gol. Consequentemente, toda possibilidade deve ser oferecida para que a equipe que sofreu o prejuízo com a infração possa se ressarcir.

Face isso, recomendamos que a arbitragem possa agir de maneira coerente, fazendo cumprir o principal espírito da regra do jogo, que é punir o infrator.”

SIGA EM FRENTE



É obrigação de todo árbitro deixar sempre o jogo seguir, evitando paralisações desnecessárias, e agilizar a reposição da bola em jogo. Durante a partida, são inúmeras as oportunidades que se apresentam ao árbitro para cumprir com essas obrigações.

A “lei da vantagem” é um dever do árbitro e tem por objetivo precípua deixar o jogo seguir para evitar que o infrator seja beneficiado. Trata-se de uma das mais tênues interpretações a cargo do árbitro que tem frações de segundo para marcar a infração ou conceder a vantagem.

A marcação de um gol está para o atacante, assim como a defesa de um tiro penal está para o goleiro e a correta aplicação da lei da vantagem está para o árbitro. É a expressão máxima do trabalho do árbitro. Por outro lado, o árbitro que deixa de aplicar a lei da vantagem, impedindo uma oportunidade manifesta de gol, perde uma oportunidade ímpar de valorizar o seu trabalho, além de cometer um sacrilégio contra o espetáculo. Em resumo, é como dar “cartão vermelho” a si mesmo.

O árbitro assinalará que a vantagem foi aplicada, estendendo ambos os braços na altura do peito. Importante notar que esse sinal serve apenas para informar a todos que a equipe que sofreu a infração continua com a posse da bola, não necessitando, portanto, paralisar a partida.

Percebe-se que alguns árbitros utilizam-se do mesmo sinal para indicar que não houve infração em determinado lance e que a bola continua em jogo. Lembra-se, no entanto, que se o árbitro tem essa interpretação, nada precisa ser sinalizado ou indicado. Isso não quer dizer que o árbitro não possa usar um sinal discreto que fique claro que não houve infração e que a bola

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

continua em jogo, como, por exemplo, fazer o formato da bola com as mãos ou apontar a bola, esclarecendo que a disputa foi limpa.

Outra oportunidade que o árbitro tem para cumprir com seu dever de promover a seqüência do jogo consiste em coibir o retardamento do reinício do jogo por parte dos jogadores. Essa infração pode manifestar-se de diversas maneiras durante a partida, principalmente quando o árbitro consente. Não permita delongas nas reposições de bola em jogo. Não há nada pior do que um árbitro “banana”; aquele que deixa o jogador tomar conta do jogo.

Jogador que não respeita a distância regulamentar nas cobranças de tiro livre, de canto, de saída, de meta, de arremesso lateral e de outras reposições de bola em jogo, deve ser advertido. Jogador que, deliberadamente, toca ou segura a bola após a marcação de uma falta contra sua equipe, deve ser advertido. Jogador que retarda a cobrança de arremesso lateral, deixando a bola para seu companheiro, deve ser advertido. Jogador que tenta retardar o reinício do jogo quando o resultado lhe é favorável merece ser advertido. Enfim, não seja um “banana”! Amarele apenas a cor de seu cartão!

PROIBIDO RETORNAR



Vimos que a separação entre o futebol e o rúgbi ocorreu em 1863, porque as escolas inglesas não concordavam que seus alunos praticassem um esporte com regras tão permissivas. As regras do futebol surgiram, então, com o intuito de banir do esporte o antijogo e a violência, práticas comuns no rúgbi.

Nos anos seguintes, as regras evoluíram e as atitudes antiesportivas voltaram à tona, sob uma nova roupagem. O recuo para o goleiro e a simulação eram práticas comuns dos jogadores para retardar o reinício do jogo.

Com o intuito de coibir o antijogo, o *Board* decidiu punir a maioria das ações de “retornar”. A primeira proibição de retornar surge logo após a separação entre o futebol e o rúgbi, em 1863, quando o jogador fica proibido de retornar a tocar a bola na cobrança de um tiro livre, tiro de canto, tiro de meta e arremesso lateral, sem que a bola tenha tocado em outro jogador.

A vitória da seleção brasileira de futebol na Copa do Mundo de 1970, dando espetáculo e jogando para frente, representou, também, a vitória da técnica sobre a força, que não se deu apenas dentro de campo, mas fora dele também.

De fato, desde então, o *Board* fortaleceu o combate ao antijogo e à violência e praticamente eliminou os casos em que “retornar” é permitido pelas Regras do Jogo. Se, por um lado, ainda se permite retornar a campo o jogador que, casualmente, saiu do campo de jogo durante uma jogada; por

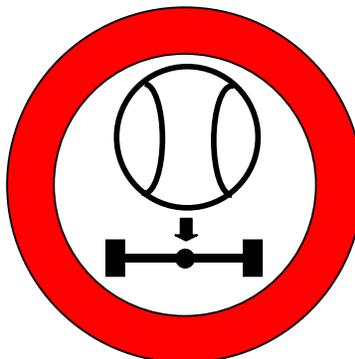
Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

outro, multiplicam-se, a cada ano, as sanções contra as equipes que insistem na adoção de táticas antiesportivas.

Em 1980, o substituto fica proibido de retornar ao campo de jogo. Em 1982, o goleiro, após uma defesa, fica proibido de voltar a tocar a bola com as mãos, depois de tê-la colocado em jogo, sem que a bola tenha tocado em outro jogador. Em 1989, o *Board* rejeita a experiência de expulsão temporária e o jogador expulso fica terminantemente proibido de retornar ao campo de jogo. Em 1992, o goleiro fica proibido de tocar com as mãos a bola atrasada por um de seus companheiros, de forma intencional, com os pés ou com qualquer parte do corpo, se, para isso, utiliza-se de uma artimanha que contrarie as Regras do Jogo. Nesse caso, a infração foi cometida pelo jogador, independente de o goleiro tocar a bola com suas mãos. Em 1998, o jogador que recebeu atendimento médico fica proibido de retornar ao campo de jogo sem a autorização do árbitro.

As medidas de combate ao antijogo e à violência justificam praticamente todas as alterações promovidas atualmente às Regras do Jogo pelo *Board*. O árbitro, então, que não pune o antijogo e à violência, deve reciclar-se imediatamente, sob pena de comprometer a execução de sua principal missão.

PESO MÁXIMO PERMITIDO



Um fator que influenciou decisivamente na história do esporte foi a bola. As primeiras bolas utilizadas, ainda na época medieval, eram simples bexigas de animal, normalmente porco, eventualmente cobertas com couro para manter sua forma “redonda”. O tamanho da bola variava conforme o tamanho e o formato da bexiga do porco.

Em 1855, o americano Charles Goodyear, em uma de suas passagens pela Europa, desenhou e criou a primeira bola de futebol feita de borracha vulcanizada, cuja patente lhe pertencia.

Em 1862, o inglês H. J. Lindon, que havia perdido sua esposa em razão de uma doença provocada pela ação de encher com a boca milhares de bexigas de porco, desenvolveu a primeira bola inflável de bexiga de borracha.

A produção maciça de bolas de futebol começou em 1888 com as empresas Mitre e Thomlinson's, como consequência da fundação da Liga Inglesa de Futebol. Em 1894, desembarcavam no Brasil as duas primeiras bolas de futebol, da marca inglesa Shoot, trazidas pelo brasileiro Charles Miller. A fabricação de bolas no Brasil, ainda de maneira artesanal, data de 1900 e tem sua autoria ainda dividida entre o padre Manuel Gonzáles do colégio Vicente de Paula em Petrópolis e um sapateiro paulista chamado Caetano.

Certo era que a qualidade das bolas variava muito conforme o fabricante, de tal sorte que, na Copa do Mundo de 1930, as seleções finalistas da Argentina e do Uruguai não chegaram a um acordo sobre a bola a ser usada e decidiram usar no primeiro tempo uma bola argentina e no segundo tempo uma bola uruguaia. O resultado já é conhecido: 2 a 1 para a Argentina no primeiro tempo e 4 a 2 para o Uruguai no final do jogo.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

A primeira bola oficial a ser usada numa Copa do Mundo foi a “Adidas Telstar” no México em 1970. No entanto, o surgimento de novos materiais e tecnologias possibilitou a confecção de bolas de vários materiais, tamanhos, pesos e formas. Houve, então, a necessidade de o *Board* estabelecer algumas especificações mínimas para a bola, concernentes à esfera, material, circunferência, peso e pressão¹. Para auferir se as bolas respeitavam as condições mínimas exigidas pelo *Board*, a FIFA credenciou vários laboratórios com o intuito de certificar que os fabricantes da bola respeitavam os requisitos mínimos estabelecidos na Regra.

A partir de janeiro de 1996, então, nas competições da FIFA e das Confederações continentais, passou-se a permitir apenas o uso de bolas de futebol que reunissem os critérios mínimos de qualidade e estivessem certificadas com uma das seguintes designações: *FIFA Approved*, *FIFA Inspected* ou *International Matchball Standard*. As Associações Nacionais, em suas competições, podem (não são obrigadas a) utilizar uma das designações acima, contanto que a bola cumpra as especificações mínimas da Regra.

As bolas que são marcadas com a inscrição *FIFA Inspected* ou *International Matchball Standard* devem superar seis rigorosas provas de laboratório, em que são testados, sob condições de jogo, o peso, a circunferência, a esfera, a perda de pressão do ar, a absorção de água e o rebote.

As bolas que levam a marca *FIFA Approved* devem passar pelas mesmas seis provas a uma escala ainda mais exigente, além de uma prova do chute, que testa se a bola mantém sua forma e circunferência após um chute.

Todas essas marcas servem para assegurar ao árbitro que a bola cumpre os requisitos mínimos exigidos pela FIFA, cabendo-lhe apenas colocar pressão na bola (quando nova) e conferir sua forma (quando usada). Para isso, é importante que o árbitro conte com, no mínimo, um calibrador de pressão (bomba de encher) e, se possível, com um medidor de pressão. Na maioria das bolas, a pressão ideal, em libras, já vem indicada na mesma.

Mesmo não dispondo desses instrumentos, considerados necessários a sua atividade, o árbitro pode conferir a pressão da bola por meio do “teste do

¹ Foi também Ken Aston quem sugeriu que a pressão da bola deveria constar das Regras do Jogo.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

quique”. O árbitro coloca pressão na bola e, mantendo-a na palma de sua mão, à altura do ombro, deixa-a quicar numa superfície dura. A bola estará com a pressão ideal quando rebate no chão e volta na altura da cintura do árbitro.

No caso de bolas usadas, o árbitro pode checar se as mesmas mantêm sua forma esférica original, fazendo-as girar sobre si mesmas. O árbitro poderá perceber, a olho nu, que a bola não esférica gira igual a uma roda empenada de carro.

Essa aferição, obviamente, deve ser feita antes do início do jogo com todas as bolas que serão utilizadas. Destarte, o árbitro, que é o único que pode autorizar a troca da bola, evitará paralisações do jogo para autorizar essa troca. Além disso, alguns jogadores costumam testar a atitude do árbitro antes mesmo do início do jogo, questionando a pressão da bola e solicitando a substituição da mesma. Se o árbitro autoriza essa troca, ele está assumindo que não fez seu trabalho e delegando ao jogador uma atribuição exclusivamente sua. É o sinal que o jogador precisa para saber quem vai mandar naquele jogo.

Importante salientar que o princípio básico contido nas especificações da bola é que a mesma não constitua perigo aos jogadores. Portanto, quando é utilizada para golpear um adversário, a bola torna-se um objeto e o jogador torna-se um infrator. Isso vale também para o goleiro que empurra a bola contra o corpo do adversário, devendo ser punido disciplinarmente (cartão amarelo ou vermelho) e tecnicamente (tiro penal). Compete ao árbitro interpretar se a força empregada no golpe deve ser punida com uma advertência, por conduta antiesportiva, ou expulsão, por conduta violenta. A única coisa que não pode acontecer é o árbitro deixar de punir o infrator.

Outro lance que pode ocorrer durante a partida, principalmente quando a equipe da casa está com um resultado a seu favor, é o arremesso de uma segunda bola em campo com o intuito de obrigar o árbitro a paralisar o jogo e, dessa maneira, ganhar tempo. Lembramos que o árbitro não deve paralisar o jogo, a não ser que essa segunda bola interfira no andamento da partida. Nesse caso, o árbitro pode, dependendo de como essa bola interferiu no jogo, advertir ou expulsar o responsável por essa atitude, seja ele gandula, jogador substituto ou substituído, membro da comissão técnica etc. O trabalho do quarto-árbitro é fundamental para identificar o responsável.

USO OBRIGATÓRIO DE EQUIPAMENTOS



Também no caso de equipamento dos jogadores, a exemplo da bola, o princípio básico é que nenhum jogador (e o árbitro deve servir de exemplo) poderá usar algum material que represente perigo aos demais jogadores ou a si mesmo. Isso vale para os equipamentos obrigatórios, como caneleiras e calçados, e para os opcionais, como jóias, cordões, pulseiras (mesmo de plásticos), óculos, ataduras etc.

Embora a decisão final sobre a segurança do equipamento dos jogadores compita ao árbitro, recomenda-se bom senso. Não queira ser mais realista do que o rei! Ademais, o trabalho preventivo do quarto-árbitro, no momento em que vai aos vestiários para conferir a identificação dos jogadores antes do início do jogo, quando esses já estão uniformizados, é fundamental para evitar atraso no início do jogo e paralisações durante o mesmo. Recomenda-se aos árbitros assistentes também que, na entrada das equipes em campo, seja feita uma rápida checagem para conferir se os jogadores realmente não estão usando algum equipamento perigoso.

Sabe-se que o equipamento do jogador não deve representar perigo aos demais jogadores e a si mesmo. No entanto, lembra-se aos árbitros que isso pode ocorrer independentemente das medidas preventivas tomadas antes do início do jogo. É o caso do equipamento utilizado para golpear um adversário ou a bola, que deve ser considerado, para fins técnicos e disciplinares, uma extensão ou prolongamento da mão. A diferença é que na extensão o jogador mantém o equipamento em sua posse e, no prolongamento, o jogador atira esse equipamento para atingir a bola ou o adversário. Em ambos os casos, a sanção e o reinício de jogo dar-se-ão como se o infrator tivesse usado suas mãos.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Nesse lance, compete ao árbitro interpretar se a intenção do infrator, ao usar/lançar o equipamento, era atrapalhar a continuidade da jogada, cabendo-lhe, portanto, uma advertência, por conduta antiesportiva; ou era simplesmente agredir o adversário ou impedir uma oportunidade manifesta de gol, ambas merecedoras de expulsão. O árbitro, mesmo que aplique a lei da vantagem, deve punir o infrator, independentemente de ele ter conseguido seu objetivo, pois o que conta é a intenção. No entanto, se o infrator não conseguiu impedir uma oportunidade manifesta de gol, sua intenção inicialmente merecedora de expulsão é convertida em advertência.

A única coisa que não pode acontecer é o árbitro deixar de punir o infrator.

O árbitro também deve exigir que todos os jogadores usem os meiões levantados, cobrindo as caneleiras. Alguns árbitros não observam essa exigência por considerá-la menos importante. No entanto, há que se considerar que alguns jogadores costumam testar a atitude do árbitro, deixando propositadamente os meiões abaixo da canela. A inércia do árbitro, nesse caso, pode ser interpretada como falta de comando e descaso para com o cumprimento de seu trabalho.

A respeito das cores das camisas, o árbitro deve identificar cinco cores bem distintas durante o jogo: duas dos goleiros, duas das equipes e uma da equipe de arbitragem. Recomenda-se aos árbitros, também nesse caso, bom senso. O árbitro não deve deixar de dar o jogo se o goleiro usa uma camisa da mesma cor da equipe de arbitragem ou se os dois goleiros usam a mesma cor de camisa.

Outra consideração importante a respeito das cores da camisa diz respeito aos jogadores substitutos, que devem usar colete de cor distinta a das equipes, de modo a facilitar o trabalho dos árbitros assistentes na identificação do “penúltimo homem”, quando esse se encontra na mesma linha do “banco de reservas”. É recomendável, também, que o trabalho de aquecimento desses jogadores seja feito atrás das metas e que, efetuadas as substituições permitidas pelo regulamento, esses jogadores retornem ao banco de reservas. Novamente, o trabalho preventivo do quarto-árbitro é fundamental nesse caso.

MÃO DUPLA



Sabe-se que a separação entre o futebol e o rúgbi deu-se em 1863, devido à brutalidade do segundo e à proibição do primeiro de usar a mão para conduzir a bola. Em suma, desde sua origem, o futebol proíbe que o jogador carregue a bola com as mãos. Há uma única exceção a essa Regra, que é o caso do goleiro dentro de sua área penal. Pode-se dizer que essa é a principal diferença entre um jogador de linha e o goleiro.

No entanto, a partir do momento em que o goleiro deixa sua área penal, torna-se um jogador comum, sem privilégios, de sorte que qualquer toque na bola com as mãos deve ser sancionado como se jogador de linha fosse.

Há, porém, um caso peculiar de “bi-toque” em que o jogador, após a execução de um tiro livre, de canto, de meta, de saída ou arremesso lateral, volta a tocar a bola sem que essa tenha tocado em outro jogador. Normalmente, esse lance é punido com tiro livre indireto contra a equipe do infrator. Essa sanção só pode ser aplicada se, no momento do segundo toque, a bola estiver em jogo. Por outro lado, essa sanção, sob a lógica de punir a infração mais grave no caso de infrações simultâneas, se converte em tiro livre direto quando o segundo toque for cometido com as mãos por qualquer jogador, exceto o goleiro dentro de sua área penal, uma vez que ele é o único jogador que pode usar as mãos nessa área do campo.

PROIBIDO O “CARRINHO”



O “carrinho” é o termo que nós, brasileiros, usamos para traduzir a expressão “*tackle*” do inglês e “*entrada*” do espanhol. Na verdade, trata-se da ação do jogador de tentar tomar a bola de seu adversário, por qualquer meio (em pé, sentado ou deitado), deslizando sobre o gramado.

Essa ação só é considerada infração quando o jogador atinge seu adversário antes de tocar na bola. São raros os jogadores com capacidade de praticar essa ação sem cometer falta; tanto que, em 1998, o *Board* decidiu incluir na Regra que essa ação, quando praticada por detrás, colocando em perigo a integridade física de um adversário, fosse sancionada como jogo brusco grave.

A nova decisão do *Board* não foi suficiente para restringir esse tipo de ação desleal de que se faziam valer as equipes tecnicamente inferiores para se igualarem às demais. De fato, o *Board* constatou que numerosas faltas desse tipo não estavam sendo sancionadas como deveriam (jogo brusco grave e expulsão) pelos árbitros. Foi, então, que, em 1999, o *Board* ratificou sua decisão e instruiu novamente os árbitros a cumprirem a determinação, sob pena de serem punidos no lugar do jogador.

Após alguns anos, mais exatamente em 2005, o *Board* decidiu que, independente do local da agressão, ou seja, por detrás, pela frente ou pela lateral, qualquer ação que coloque em risco a integridade física do adversário deva ser punida como jogo brusco grave, cabendo, portanto, ao infrator o cartão vermelho.

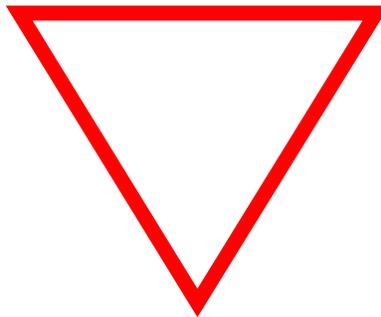
O árbitro não deve permitir, em hipótese alguma, a violência de jogadores desleais e botineiros. Não permita que os jogadores limitados tecnicamente

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

se igualem aos de melhor técnica, com pontapés, agarrões ou qualquer outro tipo de agressão ou conduta antiesportiva. Esteja atento ao “rodízio” de faltas que são cometidas por vários jogadores contra um mesmo adversário. Coíba também o número excessivo de faltas cometidas por um único jogador. Combata, iniba, impeça, puna com rigor os malditos “carrinhos”.

O árbitro é obrigado a coibir esses tipos de ação desleal e violenta. O engajamento do árbitro nessa causa (punir a violência e o antijogo) é fundamental para a sobrevivência do esporte e da própria carreira do árbitro.

DÊ A PREFERÊNCIA



Costumamos dizer que o árbitro não tem dúvidas, nem mesmo nos lances em que se equivoca, ou seja, ele erra com a certeza de que está acertando. Isso não quer dizer que o árbitro seja infalível. Na verdade, ao contrário do que os outros esperam dele, o árbitro é um ser humano como qualquer outro, passível de acertos e erros.

Durante o jogo, o árbitro se defronta com situações de difícil interpretação, que geram possibilidades de decisão. Quanto mais bem preparado nos aspectos físico, teórico, técnico e psicológico, melhor o árbitro irá responder a essas situações. Mesmo assim, ainda restarão situações em que o árbitro deverá eleger ou dar preferência a apenas uma das inúmeras possibilidades de decisão. É o caso de lances, cuja interpretação do árbitro difere do assistente.

Primeiramente, cumpre esclarecer que uma conversa prévia à partida no vestiário é fundamental para minimizar essas diferenças. Se, ainda assim, elas venham a se manifestar durante o jogo, sabemos que compete ao árbitro decidir e aos assistentes e ao quarto-árbitro informar.

Contudo, considerando que o árbitro compõe uma equipe de arbitragem, em que cada peça tem uma função específica a desempenhar, sem o que, a arbitragem não terá sucesso, o árbitro deve dar preferência aos assistentes sempre que seja informado sobre fatos que ocorreram na diagonal do assistente e que, regularmente, competem a esse indicar, como quando um jogador deve ser sancionado por impedimento ou a que equipe pertence um arremesso lateral, um tiro de canto ou um tiro de meta.

Deve, também, dar preferência aos assistentes e ao quarto-árbitro, sempre que seja informado sobre infrações que não pôde observar, principalmente

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

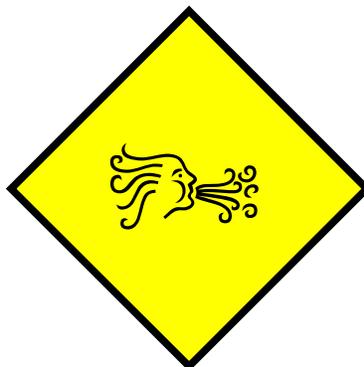
no que concerne a uma falta ou agressão; ou sobre um erro de direito que está sendo cometido. A boa relação e a confiança entre a equipe de árbitros é a base de uma boa arbitragem e facilita o árbitro na tomada de decisão com base nas informações que lhe são prestadas pelos demais membros da equipe.

Todo árbitro deve dar preferência à aplicação da “lei da vantagem” de maneira correta e uniforme, com vistas a evitar que o infrator seja beneficiado por uma paralisação evitável de jogo. A aplicação da “lei da vantagem”, conforme já foi dito, é, sem dúvida, uma das decisões que mais exige a interpretação do árbitro e que, por isso, pode destacar sua atuação e elevar sua avaliação, quando aplicada corretamente.

No entanto, há lances (que são exceções) em que a aplicação da “lei da vantagem” não seja 100% preferida. É o caso já citado da concessão da vantagem para uma equipe que sofreu uma falta punível com cartão vermelho ou com tiro penal e, ao mesmo tempo, não se vislumbra uma oportunidade de gol. Nesse caso, o árbitro deve dar preferência a paralisar imediatamente o jogo para expulsar o infrator e evitar um eventual confronto entre os jogadores, ou para marcar o tiro penal e evitar reclamações, mesmo que injustificadas.

Há uma preferência, no entanto, que o árbitro é obrigado a dar. Trata-se da preferência à preservação do “craque”, do futebol “limpo” e do *fair-play*, em detrimento do “cabeça de bagre”, da violência e do antijogo.

VENTO LATERAL



Até 2004, o Livro Regras trazia uma série de perguntas peculiares e até divertidas sobre situações de tiro de meta e de canto, em que a bola entrava em jogo e, devido a um forte vento contrário ou a um toque no árbitro, acabava voltando para o mesmo jogador que havia executado aquele tiro ou entrando diretamente no gol.

Não obstante esses lances tenham sido sabiamente retirados do compêndio de Perguntas & Respostas, é importante manter sua essência, que consiste em testar a capacidade do árbitro de interpretar a regra e tomar a decisão correta diante de situações inverossímeis e, por vezes, não abordadas pela regra do futebol.

Quando a situação está prevista no livro de Regras do Jogo, a reação do árbitro costuma ser imediata, mecânica e ágil. Afinal, apitar lateral, tiro de canto e tiro de meta, qualquer árbitro, minimamente preparado, é capaz. No entanto, há situações que não estão claramente definidas nas 17 regras, em que a ação de marcar, decidir e anunciar depende da preparação técnica e do bom senso do árbitro.

Bom senso significa buscar soluções que não estão escritas no livro de Regras do Jogo e que sirvam para solucionar os problemas e/ou os conflitos nas partidas, sem afetar nem ajudar a nenhuma das equipes, conseguindo com isso, que todos os jogadores estejam de acordo acerca da possível solução que o árbitro encontrou, em respeito sempre ao “espírito da regra”.

Para ter bom senso, os árbitros devem aprender com o que sentem, vêem e ouvem, por meio de suas experiências ou das experiências de outros colegas. Também podem consegui-lo por iniciativa própria ou sabendo

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

distinguir uma situação de outra e atendendo às normas observadas pela maioria. Os árbitros que se destacam e chegam ao topo da arbitragem são aqueles que aplicam melhor o bom senso, sempre respeitando o espírito da regra.

Para aplicá-lo bem, os árbitros devem conhecer claramente as Regras do Jogo e saber onde há “vazios”, cabendo, então, aplicar o bom senso. Mesmo nesses casos, o árbitro deve estar treinado para responder agilmente. A lentidão traduz uma falta de convicção e se o árbitro vacila, dá margem à discussão, à dúvida e, a partir disso, à desobediência. Às vezes, mais importante que estar seguro é parecer seguro. Isso não quer dizer que o árbitro deve decidir ao arrepio da regra. O árbitro deve ser capaz de sancionar uma infração com justiça e personalidade, e transmitir a sensação de controle da situação.

TEMPO DE JOGO



A regra prevê que a duração de uma partida é de 90 minutos, divididos em dois tempos iguais. No entanto, a regra é omissa quanto ao tempo mínimo de bola em jogo. Entendemos que esse tempo de bola em jogo deve aproximar-se, ao máximo, de 90 minutos e que a atitude dos árbitros para coibir as condutas antiesportivas praticadas pelos jogadores é fundamental para isso.

É inadmissível que o árbitro seja passivo a essa prática que, normalmente, é utilizada por equipes que, em determinado momento do jogo, estão com um placar favorável ou encontram-se tecnicamente inferiorizada em relação ao adversário.

Tenha atitude e puna o antijogo! O árbitro que coíbe essa prática nociva a sua imagem e ao futebol, além de cumprir sua missão, está garantindo o direito daqueles que pagam para ver os 90 minutos da partida.

O tempo de bola em jogo é calculado pela subtração entre a duração da partida (90 minutos) e o tempo em que a bola ficou fora de jogo. A bola está fora de jogo nas seguintes duas ocasiões: quando o árbitro paralisa o jogo e quando a bola sai pelas linhas que demarcam o campo (lateral e de meta). Em todos os outros momentos, a bola está em jogo. Logo, o árbitro deve paralisar o jogo apenas quando for estritamente necessário e, mesmo assim, deve agilizar seu reinício e acrescer, ao final de cada período de jogo, o tempo perdido com essas paralisações.

O árbitro é obrigado a acrescer esse tempo perdido. No entanto, fica a seu critério a quantidade de tempo que será acrescida. Essa definição será informada, no último minuto de cada período, ao quarto-árbitro, que, por

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

sua vez, levantará, aos 45 minutos do referido período, na linha média do campo, a placa de sinalização indicando o tempo que será acrescido.

O acréscimo é uma oportunidade que o árbitro tem para punir, além da medida disciplinar cabível, a equipe que praticou o antijogo. Recomenda-se, por isso, que o árbitro leve fortemente em consideração a “cera” e acresça os minutos que forem necessários para recuperar todo o tempo perdido com esse tipo de prática antiesportiva. No entanto, se não houver motivo para acréscimos, o árbitro não deve concedê-los simplesmente para “fazer média” com uma das equipes.

Lembra-se aos árbitros que o acréscimo indicado é o tempo mínimo que o árbitro se comprometeu a dar de bola em jogo, com o intuito de recuperar o tempo perdido em cada período. Portanto, o árbitro não pode terminar o período ou a partida antes de ter passado esse tempo. No entanto, se o árbitro, em função de alguma paralisação durante o acréscimo, julgar necessário acrescentar mais minutos, para cumprir o tempo mínimo de bola em jogo, basta que o árbitro indique mais uma vez ao quarto-árbitro esse novo acréscimo, que será informado ao público ao término dos minutos anteriormente anunciados.

Importante lembrar, também, que o acréscimo apenas poderá ser prorrogado (que é diferente de aumentado) para a cobrança de um tiro penal. Todavia, recomenda-se ao árbitro bom senso e arbitragem preventiva também no momento de anunciar o fim da partida.

MARCOS MÉTRICOS



Na Constituição Brasileira, há disposições que não podem ser modificadas, reformadas ou alteradas e, por isso, são chamadas de “cláusulas pétreas”. Na regra do futebol, isso não ocorre. De fato, as Regras do Jogo são suscetíveis à revisão anual do *Board*. Por isso, o que vale hoje, pode não valer mais no próximo ano.

No entanto, há casos na regra que, em função da clareza e do consenso em sua interpretação e aplicação, parecem ser perpétuos, como o tamanho do campo ou a distância da bola que deve ser respeitada pelos adversários nas cobranças de tiros livres e de canto.

Essa distância, desde 1913, é de 10 jardas, ou 9,15m. Após alguns anos, as equipes perceberam que a formação de uma linha de jogadores a essa distância dificultava a consecução do gol por parte do adversário. Foi, então, que nasceu o que convencionamos chamar de “barreira”, termo esse não previsto na regra.

Cumpra salientar que a exigência do respeito à distância ou da formação da “barreira” é um direito da equipe que sofreu a infração, reivindicado, normalmente, nas infrações próximas à área penal adversária. O árbitro que não faz cumprir a distância regulamentar, principalmente nesses casos, além de beneficiar o infrator, irrita os jogadores da equipe a quem compete executar o tiro. Logo, é importante que o árbitro, quando demandado, aja preventivamente, sinalizando a todos que só autorizará a cobrança após seu apito, e consiga, com as suas passadas, medir, no mínimo, a distância exigida.

No que concerne à exigência da distância regulamentar, em se tratando de um direito da equipe que executa o tiro livre, ela tem a prerrogativa de exigir a prática ou abstenção dessa ação. Isso quer dizer que essa equipe pode executar o tiro livre sem que seus adversários, necessariamente,

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

estejam à distância mínima da bola. Nesse caso, está abrindo mão de seu direito, sob pena de seus adversários interceptarem a bola.

Nota-se que essa ação de interceptar a bola é bem diferente da ação de colocar-se à frente da bola para atrapalhar a cobrança de um tiro livre ou mesmo de “andar para frente com a barreira” antes de a bola ter entrado em jogo e, por isso, conseguir interceptá-la. De fato, enquanto a primeira não constitui infração, pois o executor abriu mão de seu direito; essas últimas duas intercepções deverão ser punidas com cartão amarelo, por se tratar de antijogo.

O árbitro não pode, sob nenhuma circunstância, deixar que um jogador se coloque à frente da bola e impeça a cobrança de um tiro livre contra sua equipe, sob o pretexto de estar ajudando o goleiro a formar a “barreira” ou qualquer outra razão. O árbitro que permite essa situação está entregando sua autoridade a esse jogador. Não empurre o jogador que se coloca à frente da bola. Advirta-o verbalmente e, se for o caso, disciplinarmente. O essencial é demonstrar atitude e, na persistência ou desobediência do jogador, puna o antijogo.

“FÓRMULA” DO IMPEDIMENTO

POSIÇÃO	km
+	
INTERFERÊNCIA	km
=	
IMPEDIMENTO	km

A mais árdua das missões do assistente é, sem dúvida, indicar quando um jogador deve ser sancionado por estar em posição de impedimento. Em frações de segundos, o assistente deve ser capaz de analisar, no momento do lançamento de um jogador, se seu companheiro encontra-se em posição de impedimento, definida na regra, e interferindo no jogo, no adversário ou ganhando vantagem daquela posição. Apenas no caso de verificação dessas duas situações (posição + interferência) é que o jogador será declarado impedido. Essa “declaração” é feita pelo assistente por meio dos sinais constantes das Regras do Jogo.

Percebe-se, portanto, que a regra do impedimento consiste em duas etapas: uma objetiva, que é a constatação física de que um jogador se encontra em posição de impedimento; e outra subjetiva, que é o julgamento do assistente se o jogador em questão interfere ativamente na jogada. Essas etapas (constatação e julgamento) são praticamente simultâneas. Por isso, o assistente tem que ser capaz de estar “fotografando” vários quadros a cada fração de segundo.

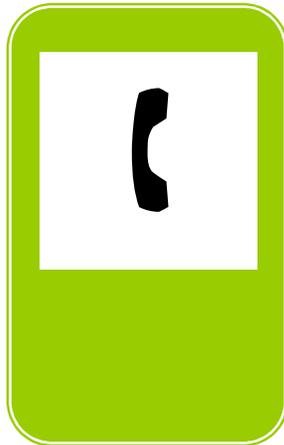
Essa subjetividade da regra do impedimento leva à necessidade de treinar e reciclar os assistentes, com o intuito de uniformizar os critérios para definir quando um jogador, em posição de impedimento, interfere ativamente no jogo e deve, por isso, ser sancionado com tiro livre indireto (impedimento). É responsabilidade desta Comissão Nacional e, também, das Comissões Estaduais de Arbitragem de Futebol levar ao conhecimento de seu Quadro de Árbitros as Circulares e Instruções da FIFA e da CBF, que buscam divulgar as alterações às regras e, também, esclarecer a correta interpretação e aplicação das mesmas.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Bom posicionamento, máxima concentração e visão periférica são qualidades do assistente para minimizar a ocorrência de erros no julgamento da posição ativa de impedimento. Para tanto, o árbitro assistente deve tomar as seguintes precauções:

- nunca abandonar a linha do penúltimo defensor ou, quando for o caso, da bola: essa deve ser a obsessão de qualquer assistente. Portanto, condicione-se muito bem para acompanhar essa linha e a velocidade dos jogadores;
- nunca levar para campo problemas pessoais: pensar nas contas a pagar, no trabalho que deixou de ser feito, certamente anuviará sua visão e atrapalhará sua concentração;
- nunca acreditar em lances mortos: a bola pode sempre bater na trave e quicar sobre a linha; o goleiro sempre pode “engolir um frango”; o zagueiro pode sempre errar um chute e deixar o adversário de frente para o gol. Esteja sempre ligado durante todo o jogo, independentemente de onde está correndo a jogada. Não se distraia, pois são apenas noventa minutos e é preciso uma fração de segundo para comprometer toda uma arbitragem;
- evitar abrir mão da sua linha para advertir, verbalmente, os integrantes da comissão técnica, jogadores substituídos ou substitutos na área técnica ou atuar fora do campo: se quiser fazê-lo, aproveite as paralisações do jogo para impor respeito, evitando confrontos e animosidades. Converse apenas o necessário para resolver e não para criar problemas. Se for o caso, peça ajuda e providências ao quarto-árbitro;
- atuar preventivamente ao ver jogadores se ameaçando, se “jurando”, sem, no entanto, abandonar sua linha: mostre que você está de olho e que, se for preciso, chamará o árbitro;
- afastar-se da linha lateral, em lances próximos: isso permitirá ampliar sua visão periférica;
- ter tranqüilidade: aguarde os segundos necessários para acertar a marcação. É melhor estar ligeiramente atrasado e correto, do que estar adiantado e errado. Aguarde, também, que o árbitro veja seu sinal ou até que a bola esteja claramente no controle da equipe defensora.

COMUNICAÇÃO



“Deus nos deu uma boca e dois ouvidos para que falássemos menos e ouvíssemos mais”. “O árbitro não deve falar com os jogadores, mas usar seu apito e os cartões para comunicar-se”. Essas são orientações que não costumam combinar com a atuação do árbitro de futebol moderno.

Dentro do Campo de Jogo

O árbitro moderno comunica-se de diversas maneiras com o jogador de futebol: por meio de olhares, sinais e falas, do apito e dos cartões. Essa comunicação, sempre que possível, deve ser gradual, ou seja, começar pela conversa preventiva e terminar, se for o caso, com a expulsão do jogador. É importante respeitar o estilo e a personalidade de cada árbitro, mas é recomendável que o árbitro saia de campo sem voz e sem sobra física.

Pratique arbitragem preventiva. Fale sempre que necessário, sinalize com clareza, advirta verbalmente, mostre a todos os jogadores que você está atento a todas as suas atitudes. Não espere acontecer o pior para punir.

Normalmente, o árbitro capaz de atuar preventivamente e com autoridade, sempre próximo ao lance, dificilmente precisará tirar o cartão vermelho do bolso. Por outro lado, o árbitro que se esconde atrás dos cartões demonstra incapacidade de controlar o ímpeto dos jogadores por meio da arbitragem preventiva.

A arbitragem preventiva consiste em comunicação do árbitro para com os jogadores, técnicos, assistentes etc., por meio de olhar, sinal ou de

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

advertência verbal, com o intuito de reduzir a frequência de incidentes numa partida, como reclamações, violência, antijogo etc. Para atuar preventivamente, o árbitro deve ter bom preparo físico, inteligência e humildade para reconhecer a importância e a necessidade do diálogo com os jogadores e com a comissão técnica.

Isso não quer dizer que, no momento de tomar uma medida disciplinar, o árbitro deva estabelecer um colóquio com o infrator, dando explicações ou sermões ao mesmo. Pelo contrário, aproveite uma oportunidade em que esteja passando próximo àquele infrator para chamar-lhe a atenção “ao pé do ouvido”, mas nunca abra mão da sua autoridade em todos os sentidos.

Tome as rédeas do jogo desde o primeiro até o último segundo. Exerça uma arbitragem enérgica, sem arbitrariedade e agressividade. Mostre a todos que ali há um árbitro em quem eles podem confiar.

Não permita excessos, nem dos jogadores nem da comissão técnica, principalmente de alguns técnicos que fazem questão de desmoralizar a arbitragem, questionando suas marcações, o que acaba transferindo para dentro de campo suas reações negativas. Não permita também que os jogadores atrevidos e deseducados fiquem “metendo o dedo no nariz” de árbitros, peitando, xingando ou ridicularizando a arbitragem. O árbitro permissivo compromete não apenas seu trabalho, mas toda sua classe.

Faça valer o espírito das Regras do Jogo, aplicando-as com inteligência. Prepare-se para administrar a partida, em qualquer situação que se lhe apresente. Valorize os cartões, mas não hesite em aplica-los quando necessário para manter o controle da partida, ou seja, quando percebe que a conversa e o bom senso não são mais suficientes para garantir o bom andamento da mesma. Não utilize o cartão como uma “arma” para coagir os jogadores, mas sim como um instrumento de correção cirúrgica de uma infração que mereça advertência ou expulsão. Não é admissível a “ameaça” de puxar o cartão com o intuito de atemorizar os jogadores. Ao aplicar o cartão, não demonstre sentimento, animosidade ou exageros. Aja com naturalidade e firmeza.

Diz-se que o árbitro entra em campo com dez fichas na mão que são gastas durante o jogo. O árbitro que entra em campo procurando infrações para poder usar o apito e os cartões, está desperdiçando as poucas fichas que dispõe para levar o jogo até o fim. O ideal seria que o árbitro fosse tão discreto a ponto de sair despercebido do campo, sem marcar nenhuma

infração e aplicar nenhum cartão, sem cometer erros, ou seja, com todas as dez fichas em mão.

No entanto, todos nós cometemos erros, principalmente, quando se trata de interpretar situações e tomar decisões em frações de segundos. O árbitro não deve ter vergonha de admitir seu erro perante os jogadores e a imprensa. Pelo contrário, pode ser uma oportunidade de trazer o jogo para suas mãos ou a opinião pública para seu lado. Errar é humano, mas persistir no erro não o é. Não lute contra as evidências e contra as imagens. Seja honesto consigo mesmo.

Fora do Campo de Jogo

Nesse sentido, a boa comunicação com a imprensa também é fundamental. Por muitos anos, entendeu-se que o árbitro não devia falar com ninguém, muito menos com a imprensa. Todavia, isso levava à associação do árbitro a uma figura prepotente e autoritária. Hoje, entende-se que o árbitro deve continuar sendo discreto, mas não deve fugir de suas responsabilidades. Ele é uma figura pública, como os jogadores.

A exigência de uma melhor formação acadêmica e psicológica está relacionada também a essa necessidade de o árbitro expressar-se e comunicar-se com o público de uma maneira transparente e objetiva. Quanto mais preparado nesse sentido, mais fácil para o árbitro reagir às pressões internas e externas ao campo de jogo e contornar situações inusitadas e, por vezes, comprometedoras.

Com a Equipe de Arbitragem

Essa comunicação, conforme visto, não se limita à oração, mas abrange a sinalização e a escrita.

A importância da sinalização para a arbitragem preventiva já foi destacada anteriormente. De fato, uma sinalização clara de suas marcações, seja na condição de árbitro ou de assistente, elimina dúvidas, transmite segurança para os jogadores e evita mal entendidos entre a equipe de arbitragem.

Não obstante os benefícios de uma sinalização clara, ressaltamos a importância, também, da definição de sinais próprios para facilitar a comunicação entre o árbitro, seus assistentes e o quarto-árbitro. De fato, há situações durante a partida em que uma prévia preleção entre os membros

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

da equipe de arbitragem facilita a comunicação e a tomada de decisões. Nessa conversa, o árbitro deve estabelecer uma comunicação própria (de preferência imperceptível ao público externo) com seus assistentes e com o quarto-árbitro, por meio de procedimentos e sinais que devem ser adotados em alguns casos específicos durante a partida, para informar, por exemplo:

- se a bola entrou ou não no gol;
- se a falta ocorreu dentro ou fora da área penal;
- a que equipe pertence o reinício do jogo quando há dúvida sobre o jogador que tocou por último na bola;
- a necessidade de advertir verbalmente ou expulsar alguém na área técnica;
- o tempo a ser acrescido ao final de cada tempo;
- o procedimento de substituição;
- o procedimento no caso de tiro penal;
- o momento de acionar o sinal eletrônico da bandeirinha etc.

No entanto, se essa sinalização sutil não for suficiente para evitar que se cometa um erro grave (por exemplo: deixar de expulsar o jogador que recebeu o segundo cartão amarelo ou que agrediu seu adversário fora da visão do árbitro, ou prorrogar exageradamente o tempo de jogo), o assistente ou o quarto-árbitro deve intervir prontamente, levantando sua bandeira, gritando o árbitro central e, em último caso, adentrando o campo de jogo para comunicar o incidente ao árbitro. O que não pode ocorrer é a omissão dos membros da equipe de arbitragem, inclusive do quarto-árbitro.

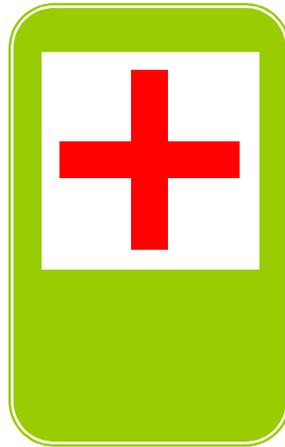
Se a omissão é erro grave, a intervenção indevida também é. Portanto, antes de intervir, esteja absolutamente convicto e cômico de suas competências. O árbitro assistente que assinala pênalti em um lance interpretativo comete erro grave; ao contrário daquele que assinala situações claras de irregularidades, como agarrões, empurrões, agressões etc., mesmo dentro da área penal ou em zonas distantes de seu posicionamento.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Quanto à comunicação escrita, o árbitro é responsável pelo preenchimento da súmula e de seus relatórios. Há árbitros que conseguem estragar atuações tecnicamente perfeitas, com relatórios imprecisos, confusos e com erros de português. Esse árbitro, por preguiça ou despreparo, terá certamente sua atuação manchada pelo relatório, que poderá inclusive levá-lo a julgamento e à retirada da escala.

Prepare-se. Leia sempre e esteja atualizado com as regras, circulares, recomendações e regulamentos das competições. Anote todos os fatos da partida em seus cartões e peça o mesmo a seus assistentes e, principalmente, ao quarto-árbitro que, além de auxiliá-lo no momento da confecção da súmula e dos relatórios, deverá estar preparado para substituí-lo no caso de lesão. Não confie na memória, pois ela pode traí-lo.

ATENDIMENTO MÉDICO



Quando se inicia na atividade de árbitro de futebol, o árbitro, normalmente, está com as 17 Regras frescas na cabeça. No entanto, ainda não tem o *timing* para aplicá-las. Saber aproveitar as oportunidades e ter bom senso na aplicação das Regras são qualidades que alguns árbitros (nem todos) conseguem adquirir com o tempo, com a prática, com a experiência.

Após as mortes de jogadores ocorridas dentro de campo, tanto no Brasil como no resto do mundo, aumentou a cobrança sobre o árbitro de futebol pela garantia à segurança e saúde dos jogadores. Nesse sentido, pede-se ao árbitro que tenha muito bom senso na hora de julgar se um jogador caído no gramado está simplesmente fazendo “cera”; ou se está levemente lesionado e, por isso, deve ser atendido na primeira paralisação do jogo; ou se está gravemente lesionado e, por isso, o jogo deve ser imediatamente paralisado. Nesse julgamento, é importante que o árbitro considere vários fatores, como: se o placar é favorável à equipe desse jogador; se essa queda deveu-se a um choque com outro jogador; se o jogador está completamente imóvel no gramado, ou mesmo, demonstra sinais de convulsão ou outros sintomas típicos de lesões graves. Lembre-se que, em todos esses casos, o árbitro deverá acrescentar, ao final do período, o tempo perdido com essa “cera” ou com a retirada do jogador lesionado do campo.

Cumpra esclarecer, também que o fato de o árbitro deter um curso de primeiros socorros, não lhe obriga a socorrer os jogadores no caso de lesões graves. No futebol profissional, as equipes dispõem de médicos, fisioterapeutas e preparadores físicos, a quem se permite permanecer no banco de reserva exatamente para prestar esse tipo de socorro imediato.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Nesse sentido, recomenda-se que, no caso de lesões de jogadores, o árbitro se aproxime para constatar a gravidade da contusão, ofereça ao jogador o atendimento médico e, conseqüentemente, proveja sua retirada em maca do campo de jogo. Não é aconselhável que o árbitro toque no jogador.

E quando a lesão é com o árbitro ou com o assistente? Nesse caso, cumpre notar que isso dificilmente ocorrerá com o árbitro cômico da importância de sua preparação física, técnica e alimentar. Mas, se mesmo assim, a lesão ocorre, não tenha vergonha. Aja com naturalidade. Se puder, espere a primeira paralisação da partida e solicite o atendimento médico a uma das equipes. Caso a lesão lhe impeça de acompanhar ou até mesmo de ver a jogada, conte com a colaboração dos demais membros da equipe de arbitragem. Ademais, caso a lesão lhe impeça de prosseguir na partida, não hesite em ser substituído, em conformidade ao previsto no regulamento da competição.

CUIDADO COM A SIMULAÇÃO!



O combate à violência e ao antijogo, insistentemente incentivado por esta Comissão Nacional, inclui a punição, com cartão amarelo, a jogadores que simulam infrações com o intuito de, por exemplo, conseguir um tiro penal, de “cavar” a expulsão de um adversário ou, simplesmente, de colocar a torcida contra o árbitro.

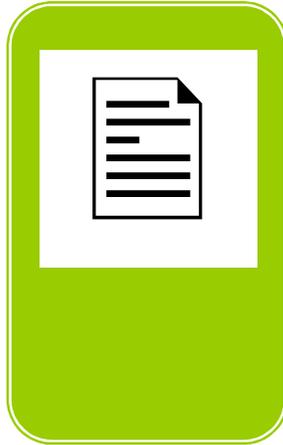
Ressaltamos que o árbitro deve punir esse tipo de simulação, independentemente do local da suposta falta ou da reclamação do jogador que simulou ter sofrido a infração. No entanto, o árbitro que adverte o jogador que não é culpado de simulação, mas simplesmente caiu na área penal em razão de “choque” casual com um adversário, demonstra estar inseguro quanto a sua interpretação e, para justificá-la perante o público, prefere punir o jogador com cartão amarelo, ao invés de simplesmente deixar o jogo seguir. Não se esconda atrás de cartões e de tiros livres indiretos.

O árbitro deve ser capaz de diferenciar simulações, puníveis com cartão amarelo e tiro livre indireto contra a equipe do infrator, de quedas casuais em função de um contato físico ou mesmo de um tropeço, quando nada deve ser marcado.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

*** DEPOIS ***

CONFECÇÃO DE SÚMULA E RELATÓRIOS



O que se convencionou chamar de Súmula, na verdade, consiste num conjunto de documentos oficiais composto por:

- Súmula da Partida (Dados gerais sobre a partida e informações sobre árbitros, jogadores e comissão técnica);
- Relatórios do Árbitro (Movimentos da Partida; Relatório Disciplinar da Partida; e Relatório da Partida); e
- Anexos à Súmula (Comunicação de Penalidades; Relação dos Atletas; e, eventualmente, Relatório Anexo).

No preenchimento desses documentos, o árbitro recorrerá aos árbitros assistentes e, principalmente, ao quarto-árbitro. Não obstante a importância dessa consulta, a Circular Nº 006/2004 desta Comissão esclarece que *“na descrição dos fatos e ocorrências, (o árbitro deve) fazê-lo objetivamente, sem entrar no mérito da questão e tudo do próprio punho e não deixar essa obrigação aos cuidados de qualquer outra pessoa, inclusive seus assistentes e 4º árbitro”*.

Isso, no entanto, não exime o restante da equipe de arbitragem de auxiliar o árbitro nessa tarefa. De fato, a limpeza, a conservação, a correção da súmula e dos relatórios, são componentes de um bom trabalho que dependem muito mais do quarto-árbitro do que do árbitro central. Uma pasta com elástico, uma flanela, um grampeador e até mesmo um guarda-chuva podem ajudar muito na preservação dessa documentação. O quarto-

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

árbitro deve ter muito cuidado com todos os documentos da partida, que devem ser minuciosamente checados, assim que fornecidos por sua Federação local.

Por se tratar de um documento oficial, além do zelo com sua conservação, é importante também que se invalidem todos os espaços em branco e que se relate cada fato no campo correspondente, indicando de forma clara, caso se utilizem vários campos para relatar um mesmo fato.

O árbitro deve ter muita atenção aos fatos ocorridos durante a partida, sem, no entanto, omitir eventuais incidentes após o fechamento da súmula. A Circular Nº 002/2003 desta Comissão é clara ao afirmar que o árbitro *“deve narrar, sucinta e objetivamente, os fatos, acidentes e incidentes ocorridos antes, durante e depois da partida”*.

No caso de erro de redação durante o preenchimento da súmula, evite usar corretor de texto (*“liquid paper”*). O árbitro pode corrigir sua redação utilizando o termo “digo” ou “em tempo”, após o qual dará continuidade à redação, ou o termo “sem efeito”, para os casos em que todo o relatado anteriormente tiver de ser corrigido.

Caso isso não seja possível por faltar espaço, ou prejudicar a clareza da redação, ou já ter sido “fechada” a súmula, o árbitro deve elaborar “Relatório Anexo”, contendo o mesmo cabeçalho da “Súmula da Partida”, os fatos acontecidos, e, por fim, a data e sua assinatura.

No caso em que a súmula seja invalidada (ou seja, rasgada, molhada, perdida, furtada etc.), os membros da equipe de arbitragem devem estar prevenidos e, por isso, dispor de uma súmula reserva.

Conforme orientação desta Comissão, por meio de sua Circular Nº 002/2003, *“freqüentemente, na redação das súmulas e relatórios verificam-se erros primários, além de omissões e equívocos praticados, na maioria dos casos, por falta de atenção dos árbitros. No entanto, o árbitro que quiser bem cumprir a tarefa pertinente à redação da súmula deverá agir com prudência, equilíbrio, justiça e sem precipitação. Antes do início da elaboração da súmula e do relatório, os árbitros devem-se orientar com os árbitros assistentes e também com o quarto árbitro, conferindo as informações de modo a evitar equívocos materiais e contradições”*.

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

Nesse sentido, é imprescindível uma redação clara, precisa e fidedigna; se possível, com letras grandes e sem erros gramaticais, sem rasuras e sem redundâncias.

Às vezes, o árbitro compromete uma boa atuação dentro de campo com uma confecção desatenta da súmula e dos relatórios, o que pode levá-lo, inclusive, a julgamento e à suspensão pelo Tribunal de Justiça Desportiva.

Para evitar esse tipo de constrangimento, o árbitro deve anotar todos os fatos da partida (gols, cartões e motivo, substituições etc.) e pedir que seus assistentes e o quarto-árbitro façam o mesmo. Ao confeccionar os relatórios após o jogo, tenha muito cuidado e tranquilidade. Não se apresse. Confira todas as anotações com os demais membros da equipe de arbitragem e repasse-as, calmamente, para seus relatórios. Depois de tudo pronto, confira novamente antes de assinar.

Atenção especial ao “Relatório Disciplinar da Partida”, em que são relatadas as advertências e expulsões. De fato, assim como a área penal durante o jogo, esse relatório é considerado o “caixão” dos árbitros desleixados após o jogo.

Tenha sempre em mente os cinco fatos que deverão, necessariamente, constar nesse relato, conforme previsto na Circular Nº 002/2003 desta Comissão:

- 1) o minuto em que ocorreu a advertência ou expulsão, seguido do verbo “adverti” ou “expulsei”, respectivamente;
- 2) o número do atleta advertido/expulso;
- 3) seu nome completo;
- 4) a equipe a que pertence esse atleta; e
- 5) o motivo da advertência ou expulsão.

A mesma Circular Nº 002/2003 recomenda também que, no caso de expulsões por jogo brusco grave ou conduta violenta, o árbitro relate:

- se a bola estava em jogo ou fora de jogo e em disputa ou fora de disputa;

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

- se o atleta atingido precisou de atendimento médico e se regressou ao jogo ou teve de ser substituído;
- se o jogador expulso insultou alguém ou resistiu em sair do campo, precisando de intervenção externa.

No caso de expulsão por emprego de linguagem grosseira e obscena, ou gesticulação indevida, a Circular Nº 002/2003 relembra aos árbitros a necessidade de narrar *“de forma clara as palavras ditas pelo infrator, seja jogador ou qualquer outra pessoa, inclusive do banco de reservas e, no caso de gestos, descreve-los”*.

Em caso de dupla advertência, serão relatadas ambas de forma independente, segundo Circular Nº 006/2004 desta Comissão. Relate, então, o cartão amarelo no campo de “Advertências” e o cartão vermelho no campo de “Expulsões”, lembrando de dizer que esse cartão vermelho deve-se ao fato de o jogador ter recebido um segundo cartão amarelo. O mesmo procedimento deve ser adotado na confecção do anexo “Comunicação de Penalidades”.

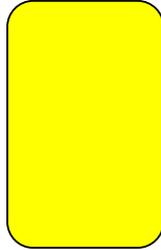
Uma dúvida recorrente dos árbitros no momento de relatar as advertências e expulsões é quanto à forma correta de fazê-lo. Ressaltamos que não existe um modelo padrão, de sorte que esse relato pode ser feito por ordem cronológica e/ou por motivo e/ou por equipe.

A forma escolhida irá variar conforme a preferência de cada árbitro e a disponibilidade de espaço, lembrando que no campo de “Expulsões”, o árbitro deve ser extremamente claro e preciso, retratando fielmente o fato, sem, no entanto, emitir juízos de valor, conforme Circular Nº 006/2004.

Enfim, ao relatar os fatos da partida, seja breve, mas nunca omita; seja simples, mas nunca simplório; seja árbitro, mas nunca juiz!

A seguir, apresentamos algumas tipificações de advertência e expulsão que irão auxiliar os árbitros na confecção do “Relatório Disciplinar da Partida”.

TIPIFICAÇÃO DE ADVERTÊNCIAS



1) Ser culpado de conduta antiesportiva

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por empurrar seu adversário, em disputa de bola.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por segurar o adversário para impedir que o mesmo obtivesse a posse da bola (ou pudesse colocar-se numa posição de jogo vantajosa).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por derrubar seu adversário com um calço (ou o joelho ou o ombro etc.), em disputa de bola.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por disputar a bola de maneira imprudente, elevando a sola de seu pé na altura da cintura (ou das pernas, ou do peito, ou da cabeça etc.) de seu adversário.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por obstruir o avanço de seu adversário.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por simular haver recebido uma falta.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dar uma rasteira em seu adversário, em disputa de bola.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por impedir que o goleiro repusesse a bola em jogo.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por subir nos alambrados na comemoração de um gol.”

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por fazer gestos debochados (ou provocadores) para a torcida (ou adversário etc.).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por discutir com um adversário sem, no entanto, trocar insultos ou ameaças.”

“Aos x minutos, adverti os jogadores nº y, Fulano Ciclano Beltrano, e nº w (goleiro), João José da Silva, da equipe z, por trocarem de posição, um com o outro, sem a minha autorização prévia.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por empregar um truque deliberado para burlar a Regra, com a bola em jogo.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por distrair (ou estorvar) de forma incorreta seu adversário, que executava um arremesso lateral”.

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por jogar a bola com a mão, cortando (ou tentando cortar) a jogada da equipe contrária”.

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por jogar a bola com a mão, tentando evitar, sem êxito, uma oportunidade manifesta de gol.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por jogar a bola com a mão, tentando marcar (ou marcando) um gol a favor de sua equipe.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por jogar a bola com a mão, simulando que está jogando com qualquer outra parte do corpo.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por tirar a camisa (ou colocar a camisa por cima da cabeça) na comemoração de um gol.”

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por tentar enganar este árbitro, simulando contusão (ou o recebimento de uma falta).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por não abandonar o campo de jogo, após a entrada da maca para levá-lo.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por agarrar (ou puxar) ostensivamente seu adversário, em (ou fora da) disputa de bola.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por prosseguir em uma jogada, colocando a bola na meta adversária, apesar de este árbitro já ter invalidado o lance antecipadamente.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por proferir as seguintes palavras contra seu adversário, após o recebimento de uma falta (ou de um gol): (citar as palavras entre aspas).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por atirar a bola contra seu adversário, após receber uma falta (ou sofrer um gol etc.).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por, ainda que avisado para não fazê-lo, reiniciar o jogo, sem a minha autorização prévia.”

2) Desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por gesticular (ou reclamar ou atirar a bola ao solo ou para longe) ostensivamente, em sinal de protesto, quando da marcação de uma infração contra sua equipe.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por protestar, quando da não marcação de uma falta supostamente praticada (ou sofrida) pelo adversário (ou pelo companheiro).”

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por proferir as seguintes palavras contra este árbitro (ou o assistente ou o 4º árbitro), após a marcação de uma infração contra sua equipe: (citar as palavras entre aspas).”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por reagir com menosprezo a uma decisão minha.”

3) Infringir persistentemente as regras do jogo

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por infringir persistentemente as regras do jogo, cometendo x faltas seguidamente.”

4) Retardar o reinício do jogo

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por retardar deliberadamente o andamento do jogo, postando-se à frente da bola, por ocasião da cobrança de uma infração, contra sua equipe.”

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por reter a bola (ou atirar a bola para longe), por ocasião da cobrança de uma infração, a favor da equipe adversária.”

5) Não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto ou tiro livre

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por não respeitar a distância regulamentar na execução de um tiro de canto (ou tiro livre), pela equipe adversária.”

6) Entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por entrar (ou reingressar) ao campo de jogo, após atendimento médico (ou qualquer outro fato), sem a minha autorização prévia.”

7) Abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro

“Aos x minutos, adverti o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por abandonar o campo de jogo (ou a área técnica), sem a minha autorização prévia.”

TIPIFICAÇÃO DE EXPULSÕES



1) Ser culpado de jogo brusco grave (necessariamente contra seu adversário, em disputa de bola)

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dar um murro (ou braçada ou cotovelada ou chute ou pontapé etc.) no rosto (perna ou braço ou barriga ou coxa etc.) de seu adversário nº w, Beltrano Fulano Ciclano, em disputa de bola. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo.”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por empurrar violentamente seu adversário nº w, Beltrano Fulano Ciclano, em disputa de bola. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo.”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dar uma entrada que atingiu o tornozelo (joelho, perna etc.) de seu adversário nº w, Beltrano Ciclano Fulano, em disputa de bola. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo .”

2) Ser culpado de conduta violenta (contra qualquer um, fora da disputa de bola)

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dar um murro (ou braçada ou cotovelada ou chute ou pontapé etc.) no rosto (perna ou braço ou barriga ou coxa etc.) de seu adversário nº w, Beltrano Fulano Ciclano, com a bola em jogo (ou fora de jogo) e fora de disputa. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo.”

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por empurrar violentamente seu adversário nº w, Beltrano Fulano Ciclano, com a bola em jogo (ou fora de jogo) e fora de disputa. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo.”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dar uma entrada violenta nas pernas (barriga ou tornozelo etc.) de seu adversário nº w, Beltrano Ciclano Fulano, com a bola em jogo (ou fora de jogo) e fora da disputa de bola. Esclareço que referido adversário recebeu (ou não precisou de) atendimento médico e retornou (ou não pôde retornar) ao jogo.”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por agredir (ou tentar agredir) este árbitro (ou assistente ou 4º árbitro ou técnico adversário etc.) com um soco (ou pontapé ou cabeçada ou cotovelada etc.), após a marcação de uma infração contra sua equipe, (só não o conseguindo, devido à intervenção dos seus companheiros (adversários ou policiamento etc.). Esclareço que a agressão causou-me (citar o dano), fato constatado pelo médico da equipe do agressor (ou contrária).”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por agredir com um soco (pontapé ou cabeçada etc.) no rosto (perna ou braço ou barriga ou coxa etc.) de seu adversário de nº w, Beltrano Ciclano Fulano, com a bola em jogo (ou fora de jogo) e fora de disputa, o qual, por sua vez, imediatamente revidou com um soco (pontapé ou cabeçada etc.) que atingiu o agressor no rosto (perna ou braço ou barriga etc.), sendo, pelo revide, também expulso por mim. Esclareço que referidos adversários receberam (ou não precisaram de) atendimento médico e não demonstraram resistência para deixar o campo de jogo (ou precisaram ser contidos por seus companheiros ou pelo policiamento).”

3) Cuspir em um adversário ou a qualquer outra pessoa

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por cuspir no rosto (perna ou braço ou barriga ou coxa etc.) de seu adversário nº w, Beltrano Fulano Ciclano (ou de qualquer outra pessoa).”

4) impedir com mão intencional um gol ou frustrar uma oportunidade manifesta de gol (exceto o goleiro dentro de sua área penal)

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por jogar intencionalmente a bola com a mão, impedindo uma oportunidade manifesta de gol da equipe adversária.”

5) Frustrar a oportunidade manifesta de gol de um adversário que se dirige até a meta contrária mediante uma falta punível com tiro livre ou penal

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por derrubar (empurrar, segurar etc.) seu adversário nº w, Beltrano Ciclano Fulano, com um carrinho (ou rasteira etc.), impedindo uma oportunidade manifesta de gol.”

6) Empregar linguagem ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou obscena

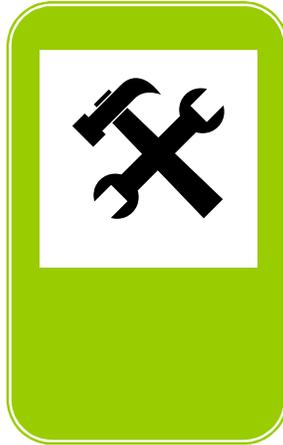
“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por dirigir-se a seu adversário nº w, Beltrano Ciclano Fulano, (ou a este árbitro ou ao assistente ou ao 4º árbitro ou a qualquer pessoa), após marcação de uma infração, com as seguintes palavras: (citar as palavras ofensivas, grosseiras ou obscenas entre aspas).”

“Aos x minutos, expulsei, diretamente, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por gesticular para seu adversário nº w, Beltrano Ciclano Fulano, (ou para este árbitro ou o assistente ou o 4º árbitro ou o público ou qualquer pessoa), (descrever o gesto ofensivo, grosseiro ou obsceno, por exemplo: mostrando seu testículo, bunda, dedo etc.)”

7) Receber uma segunda advertência na mesma partida

“Aos x minutos, expulsei, em decorrência do segundo cartão amarelo, o jogador nº y, Fulano Ciclano Beltrano, da equipe z, por (narrar o motivo punível com cartão amarelo).”

RECUPERAÇÃO FÍSICA



Por várias vezes neste livro, falamos da importância de uma boa preparação física como forma de garantir um rendimento de alto nível para o árbitro dentro de campo. O enfoque, agora, dá-se à importância dessa preparação para prevenir lesões.

Todo árbitro sabe que, no futebol atual, lhe é exigido um bom condicionamento físico. Conseqüentemente, faz-se necessária a orientação de um profissional para elaborar uma planilha de treinamento físico, de modo a atender a essa exigência e também compensar os desafios ambientais, como o calor, o frio, a altitude e as viagens que atuam como fatores de estresse. Isso permitirá aos árbitros responder adequadamente ao esforço do jogo, com um risco reduzido de lesões. O árbitro deve corrigir suas deficiências físicas durante seu treinamento, mas nunca durante o jogo.

Existem diversos fatores que atenuam tanto a frequência das lesões como a gravidade das mesmas. Além de uma orientação nutricional e física que dose períodos de treinamento progressivo e intensivo com períodos de recuperação, descanso e alimentação saudável, o trabalho de alongamento e aquecimento do árbitro, em que se trabalha seu equilíbrio, mobilidade, agilidade e flexibilidade, é outro aspecto fundamental para minimizar o risco dessas lesões.

Se, mesmo assim, a lesão insiste em aparecer, é básica uma atitude positiva perante o processo de recuperação. A frustração, o desânimo e o isolamento não são mais que estados de ânimo do processo de recuperação e geradores

Comissão de Arbitragem da CBF
Combata a Violência e Puna o Antijogo!

de possíveis recaídas. Só acelere o processo de recuperação mediante orientação médica e nunca por interesses pessoais de estar de volta à escala; até porque uma recuperação mal feita poderá tirar o árbitro das escalas por muito mais tempo.

PLACAS EDUCATIVAS

**COMBATA A
VIOLÊNCIA**

**PUNA O
ANTIJOGO**

**OBEDEÇA ÀS
REGRAS DO
JOGO**

**USE O
BOM SENSO**

**MANTENHA-SE
À ESQUERDA
(da bola e da jogada)**

**SOB PRESSÃO,
NÃO CEDA**

**ADMITA SEUS
ERROS**

**CONFIE EM SUA
CAPACIDADE**

**NÃO SEJA
AUTORITÁRIO**

**CONTE COM O
APOIO DA
CONAF**