

Alterações às Leis

2026/27

Atualizado em julho de 2026



Resumo das alterações às Leis

Lei 3 – Os Jogadores

- O número de suplentes que podem ser utilizados nos jogos particulares de seleções «A» seniores aumenta para oito, ou para onze se ambas as equipas concordarem e informarem previamente o árbitro; aplica-se a restrição de três oportunidades de substituição por equipa.
- Limite de dez segundos para o jogador abandonar o terreno de jogo quando é substituído. Se este limite for excedido, o suplente não pode entrar até à primeira interrupção após ter decorrido um minuto.
- Aviso prévio: as orientações «Apenas o capitão» passam a constituir um protocolo obrigatório para todas as competições a partir de 1 de julho de 2027.

Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

- Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos e estejam protegidos e cobertos de forma segura.

Lei 5 – O Árbitro

- As competições são autorizadas a utilizar tecnologia para auxiliar o árbitro a tomar ou alterar decisões relacionadas com o protocolo do vídeo árbitro (VAR), a bola dentro/fora do jogo (incluindo a tecnologia da linha de baliza) e o fora de jogo (incluindo a tecnologia semiautomática de fora de jogo).
- Clarificação de que a vantagem pode ser aplicada quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo.
- Salvo determinadas exceções, os jogadores que sejam avaliados/assistidos no terreno de jogo, ou que causem a interrupção do jogo devido a lesão, devem abandonar o terreno de jogo e permanecer fora dele durante um minuto após o recomeço do jogo.
- O VAR pode rever:
 - um cartão vermelho incorreto resultante de um segundo cartão amarelo claramente errado;
 - um jogador que recebe indevidamente um cartão vermelho ou amarelo quando a infração foi cometida por outro jogador de qualquer das equipas;
 - um pontapé de canto atribuído incorretamente, se a decisão puder ser alterada imediatamente e sem atrasar o recomeço (opção da competição).
- As competições têm a opção de fornecer câmaras corporais aos árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros.
- Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos.

Lei 6 – Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem

- Adição de incidentes passíveis de revisão pelo VAR.

Lei 8 – O Início e Recomeço do Jogo

- O texto sobre a bola ao solo foi alterado para clarificar que a equipa que «teria ganho a posse de bola» inclui a equipa que teria executado o recomeço nas situações em que a bola teria saído do terreno de jogo. Quando existe interferência de um elemento da equipa de arbitragem ou de um agente externo, a bola ao solo é executada no local da interferência.

Lei 10 – Como Determinar o Resultado de um Jogo

- Confirmação da circular n.º 31 relativa aos duplos toques acidentais durante os penáltis (pontapés de penálti).
- Eliminação da advertência automática (cartão amarelo) ao executante se este e o guarda-redes cometerem uma infração em simultâneo.

Lei 12 – As Faltas e o Comportamento Antidesportivo

- Não há advertência (cartão amarelo) por uma infração de anular uma clara oportunidade de golo (COG) se a vantagem for aplicada e for marcado um golo.
- Adição da referência aos «atacantes» à lista de considerações relativas à COG.

Lei 14 – O Pontapé de Penálti

- Confirmação da circular n.º 31 relativa aos duplos toques acidentais num pontapé de penálti.
- Eliminação da advertência automática (cartão amarelo) ao executante se este e o guarda-redes cometerem uma infração em simultâneo.

Lei 15 – O Lançamento Lateral

- Utilização de uma contagem decrescente visual de cinco segundos quando um jogador/equipa retarda a execução de um lançamento lateral. Se o limite de tempo for excedido, o lançamento lateral é atribuído à equipa adversária.

Lei 16 – O Pontapé de Baliza

- Utilização de uma contagem decrescente visual de cinco segundos quando um jogador/equipa retarda a execução de um pontapé de baliza. Se o limite de tempo for excedido, é atribuído um pontapé de canto à equipa adversária.

Protocolo do vídeo árbitro (VAR)

- Os cartões vermelhos resultantes de um segundo cartão amarelo claramente incorreto passam a ser passíveis de revisão.
- O erro de identidade passa a ser passível de revisão quando é exibido um cartão amarelo/vermelho a um jogador mas a infração pela qual o cartão foi exibido foi cometida por outro jogador de qualquer das equipas.
- As competições têm a opção de rever os pontapés de canto que tenham sido claramente atribuídos de forma incorreta, se a decisão puder ser corrigida imediatamente e sem atrasar o recomeço.

Detalhe de todas as alterações às Leis

Seguem-se as alterações às Leis do Jogo para a edição 2026/27. Para cada alteração, é apresentado o texto alterado ou adicional juntamente com o texto anterior, quando aplicável, seguido de uma explicação da alteração.

Legenda

As principais alterações às Leis estão sublinhadas a amarelo e assinaladas na margem. As alterações editoriais estão sublinhadas.

CA = cartão amarelo (advertência); CV = cartão vermelho (expulsão).

Lei 3 – Os Jogadores

2. Número de substituições

Texto alterado

Outros jogos

Nos jogos de seleções «A» seniores, pode ser indicado um número máximo de quinze suplentes, dos quais um máximo de ~~seis~~ oito podem ser utilizados, salvo se as duas equipas concordarem em utilizar mais, até ao máximo de onze, caso em que o árbitro deve ser informado antes do jogo. Aplicam-se as restrições e os procedimentos em vigor relativos às oportunidades de substituição nas competições oficiais.

Explicação

As equipas passam a poder utilizar oito suplentes indicados nos jogos particulares de seleções «A» seniores, salvo se ambas as equipas concordarem em utilizar mais, até ao máximo de onze; cada equipa fica limitada a três oportunidades de substituição.

Lei 3 – Os Jogadores

3. Procedimento de substituição

Texto adicional

(...)

Para substituir um jogador por um suplente, devem ser observados o «Protocolo de substituições com limite temporal», em «Notas e modificações», e o seguinte:

- o árbitro deve ser informado antes de qualquer substituição;
- o jogador que vai ser substituído:
 - recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, salvo se já se encontrar fora dele, e deve sair pelo ponto mais próximo da linha delimitadora, exceto se o árbitro indicar que o jogador pode sair direta e imediatamente pela

linha de meio-campo ou por outro ponto (por exemplo, por razões de segurança ou lesão);

- deve estar fora do terreno de jogo no prazo de dez segundos após a exibição da placa de substituição ou, quando não exista placa, após o sinal do árbitro para a realização da substituição, exceto quando tal não seja possível por razões de segurança ou lesão;
- deve dirigir-se imediatamente para a área técnica ou para o balneário e não pode participar de novo no jogo, salvo quando sejam permitidas substituições ilimitadas.

Quando são efetuadas várias substituições durante a mesma interrupção do jogo, todos os jogadores substituídos devem abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos após a indicação da última substituição.

Lei 3 – Os Jogadores

5. Infrações e sanções

Texto adicional

(...)

Salvo quando não seja possível abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos por razões de segurança ou lesão, se o jogador que vai ser substituído não tiver abandonado o terreno de jogo dentro dos dez segundos exigidos:

- o jogador que vai ser substituído deve, ainda assim, abandonar o terreno de jogo: só é advertido se retardar excessivamente o recomeço para além dos dez segundos;
- o suplente ainda não pode entrar no terreno de jogo;
- o jogo é reiniciado;
- a substituição não pode ser cancelada nem pode ser utilizado um suplente diferente;
- o suplente só pode entrar no terreno de jogo com a autorização do árbitro, na primeira interrupção do jogo após ter decorrido um minuto desde o recomeço do jogo.

Para quaisquer outras infrações:

- (...)

Explicação

Para evitar perdas de tempo, o jogador que vai ser substituído deve abandonar o terreno de jogo no prazo de dez segundos após a exibição da placa de substituição ou, quando não exista placa, após o sinal do árbitro para a realização da substituição. Se o jogador não tiver abandonado o terreno de jogo dentro desses dez segundos, deve ainda assim sair, mas o suplente não pode entrar no terreno de jogo até à primeira interrupção após ter decorrido um minuto (tempo corrido) desde o recomeço do jogo.

Lei 4 – O Equipamento dos Jogadores

1. Segurança

Texto alterado

Um jogador não pode utilizar equipamento nem usar nada que seja perigoso.

~~Todos os artigos de joalharia (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas de couro, fitas de borracha, etc.) são proibidos e devem ser retirados. Não é permitido utilizar fita adesiva para cobrir artigos de joalharia.~~ Os acessórios são permitidos desde que não sejam perigosos e estejam protegidos e cobertos de forma segura. Os objetos perigosos devem ser retirados e não podem ser tapados com fita adesiva nem cobertos.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os suplentes antes de entrarem no terreno de jogo. Se um jogador estiver a usar ou a utilizar ~~joalharia~~ acessórios não autorizados/perigosos, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- (...)

Explicação

A utilização do termo «joalharia» pode gerar confusão, uma vez que alguns dos artigos indicados não constituem joalharia. A proibição da joalharia gerava conflitos e era aplicada de forma inconsistente. Além disso, ignorava razões culturais, religiosas, médicas e pessoais para o uso de determinados artigos. O enfoque passa a estar em permitir os artigos não perigosos, desde que estejam protegidos e cobertos de forma segura (ver também a Lei 5 – O Árbitro), mantendo-se proibidos os objetos perigosos.

Lei 5 – O Árbitro

2. Decisões do árbitro

Texto adicional

As decisões são tomadas de acordo com o melhor critério do árbitro (...) no quadro das Leis do Jogo.

As competições podem utilizar tecnologia para auxiliar o árbitro a tomar ou alterar decisões relacionadas com:

- o protocolo VAR;
- a bola dentro/fora do jogo, incluindo através da utilização da tecnologia da linha de baliza (GLT);
- o fora de jogo, incluindo através da utilização da tecnologia semiautomática de fora de jogo (SAOT).

As decisões do árbitro relativas a factos relacionados com o jogo (...)

Explicação

A inclusão na Lei 5 da opção de as competições utilizarem tecnologia (incluindo repetições de vídeo) proíbe qualquer utilização não oficial por parte dos elementos da equipa de arbitragem.

Lei 5 – O Árbitro

3. Poderes e deveres

Texto alterado

Vantagem

- permite que o jogo continue quando é cometida uma infração, ou quando um recomeço é executado incorretamente e a bola está em jogo, e a equipa ~~não infratora~~ adversária beneficiará da vantagem, e pune a infração/ordena a repetição se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de alguns segundos.

Explicação

Confirmação de que o árbitro pode aplicar a vantagem se uma equipa executar incorretamente um recomeço (pontapé-livre, lançamento lateral, etc.) e os adversários ganharem a posse de bola.

Lei 5 – O Árbitro

3. Poderes e deveres

Texto alterado

O árbitro:

(...)

Lesões

- permite que o jogo continue até a bola estar fora do jogo se um jogador estiver apenas ligeiramente lesionado;
- parar o jogo apenas se um jogador estiver seriamente lesionado e assegura que o jogador é retirado do terreno de jogo. Um jogador lesionado não pode ser tratado no terreno de jogo e, quando uma lesão der origem à interrupção do jogo ou ao atraso do recomeço, o jogador lesionado deve abandonar o terreno de jogo e só pode regressar um minuto após o recomeço do jogo;^{*} se a bola estiver em jogo, o regresso deve fazer-se pela linha lateral, mas se a bola estiver fora do jogo, pode fazer-se por qualquer linha delimitadora. ~~Exceções~~ As únicas exceções à obrigação de abandonar o terreno de jogo para e/ou após tratamento são apenas quando:
 - um guarda-redes está lesionado;
 - (...)
 - um jogador é lesionado em consequência de uma infração física pela qual o adversário é advertido ou expulso (por exemplo, uma entrada negligente ou uma falta grosseira), ~~se a avaliação/tratamento for concluída rapidamente;~~
- (...)

^{*}Ver «Protocolo de assistência e avaliação fora do terreno de jogo», em «Notas e modificações».

Explicação

- Um jogador lesionado que seja tratado ou avaliado no terreno de jogo, ou que dê origem à interrupção do jogo, deve abandonar o terreno de jogo e permanecer fora dele durante um minuto (tempo corrido) após o recomeço do jogo. O árbitro pode autorizar o regresso do jogador enquanto a bola está em jogo. Está incluído em «Notas e modificações» um protocolo que detalha como este procedimento funciona.
- Quando uma lesão resulta de uma infração física punida com cartão amarelo ou vermelho, o jogador pode permanecer no terreno de jogo após a avaliação/tratamento, mesmo que esta não seja concluída rapidamente.

Lei 5 – O Árbitro

4. Vídeo árbitro (VAR)

Texto alterado

(...)

O árbitro pode ser assistido por um vídeo árbitro (VAR) apenas em caso de «claro e óbvio erro» ou «incidente grave não detetado» relativamente a:

- golo/não golo;
- penálti/não penálti;
- cartão vermelho ~~direto~~ (não incluindo uma segunda advertência claramente incorreta);
- erro de identidade, quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado ~~da equipa infratora~~;
- pontapé de canto atribuído de forma claramente incorreta, se a decisão puder ser alterada imediatamente e sem atrasar o recomeço (opção da competição).

Explicação

Adição dos incidentes passíveis de revisão pelo VAR, conforme detalhado no protocolo VAR alterado.

Lei 5 – O Árbitro

5. Equipamento do árbitro

Texto alterado

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a utilizar:

- (...)
- câmaras corporais, desde que o organizador da competição forneça as câmaras, detenha o controlo das imagens e cumpra as orientações aplicáveis. As câmaras podem incluir microfones, que não podem ser utilizados para transmitir a comunicação com o vídeo árbitro (VAR). As imagens e o som captados podem ser utilizados pelas autoridades competentes para efeitos disciplinares.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem «no terreno de jogo» estão proibidos de ~~usar joalharia ou~~ de utilizar qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras, exceto as câmaras corporais acima referidas. Podem ser usados acessórios, desde que não sejam perigosos.

Explicação

- As competições podem autorizar os árbitros, árbitros assistentes e quartos árbitros a utilizar câmaras corporais, desde que o organizador da competição forneça as câmaras e detenha o controlo total das imagens (para evitar a utilização não oficial pelos árbitros). As câmaras podem também incluir microfones, mas a comunicação com o VAR não pode ser transmitida. As autoridades competentes têm a opção de utilizar o som e/ou as imagens para efeitos disciplinares.
- Para além do equipamento obrigatório e do restante equipamento permitido, os árbitros podem usar acessórios, desde que não sejam perigosos e estejam protegidos e cobertos de forma segura.

Lei 6 – Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem

5. Vídeo elementos da equipa de arbitragem

Texto alterado

Um vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem que pode assistir o árbitro a tomar uma decisão utilizando imagens de repetição apenas em caso de «claro e óbvio erro» ou «incidente grave não detetado» relativo a um golo/não golo, penálti/não penálti, cartão vermelho ~~direto~~ (não incluindo uma segunda advertência claramente incorreta) ou a um caso de erro de identidade, quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado ~~da~~ equipa infratora.

Explicação

Adição dos incidentes passíveis de revisão pelo VAR, conforme detalhado no protocolo VAR alterado.

Lei 8 – O Começo e o Recomeço do Jogo

2. Bola ao solo

Texto alterado

Procedimento

- Se, no momento em que o jogo foi interrompido:
 - (...) se a bola se encontrava fora da área de penálti, o árbitro executa uma bola ao solo para um jogador da equipa que ~~tinha ou~~ teria mantido ou ganho a posse de bola (incluindo a partir do recomeço, se a bola tivesse saído do terreno de jogo). se tal puder ser determinado pelo árbitro; caso contrário, a bola ao solo é executada para um jogador da equipa que a tocou por último. A bola ao solo é executada na posição em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, salvo se esta tiver

tocado num elemento da equipa de arbitragem ou num agente externo, caso em que é executada no local da interferência/contacto.

- (...)

Explicação

- O princípio fundamental é que a bola ao solo é executada para a equipa que teria mantido/ganho a posse de bola caso o jogo não tivesse sido interrompido, o que inclui a equipa que teria executado o recomeço se a bola tivesse saído do terreno de jogo.
- Se o jogo for interrompido porque a bola tocou num elemento da equipa de arbitragem ou num agente externo, a bola ao solo é executada no local onde ocorreu o contacto.

Lei 10 – Determinação do Resultado do Jogo

3. Penáltis (pontapés de penálti)

Texto alterado

Procedimento

Durante os penáltis (pontapés de penálti)

- (...)
- O pontapé está concluído (...); o executante não pode tocar deliberadamente a bola uma segunda vez.
- Se o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou se a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após o pontapé:
 - se a bola entrar na baliza a partir do pontapé, este deve ser repetido;
 - se a bola não entrar na baliza a partir do pontapé, este é registado como falhado;
- (...)
- ~~Se o guarda-redes e o executante cometerem uma infração em simultâneo, o pontapé é registado como falhado e o executante é advertido.~~

Explicação

Inclusão de texto para confirmar a clarificação anunciada na circular n.º 31 relativa a um duplo toque accidental por parte do executante do penálti. Esta alteração exigiu também a eliminação da referência à advertência do executante quando este comete uma infração em simultâneo com o guarda-redes.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Vantagem

Se o árbitro aplicar a vantagem por uma infração (...). Contudo, se a infração consiste em anular à equipa adversária uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo, exceto quando a equipa não infratora marcar um golo em

consequência da aplicação da vantagem, caso em que não é aplicada qualquer sanção disciplinar; se a infração interferiu com ou evitou um ataque prometedor o jogador não será advertido.

Explicação

Se o árbitro aplicar a vantagem na sequência de uma infração de negação de uma clara oportunidade de golo (COG) e, em consequência, for marcado um golo pela equipa atacante, o jogador que cometeu a infração não é advertido nem expulso.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto alterado

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, incluindo quando um jogador:

- (...)
- toca a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ~~ou numa tentativa falhada de impedir um golo.~~

Explicação

Não há advertência quando o árbitro aplica a vantagem depois de um jogador ter tentado, sem sucesso, impedir um golo com a(s) mão(s)/braço(s).

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto alterado

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem excessivamente o recomeço do jogo, incluindo nos casos previstos nas Leis 3, 15 e 16 e nos respetivos protocolos, ou ao:

- ~~• aparentando executar um lançamento lateral e de repente deixando a bola para outro colega e efetuar~~
- ~~• demorando a saída do terreno de jogo quando for substituído~~
- retardando excessivamente um recomeço;
- pontapear ou levar a bola para longe, ou provocar uma confrontação ao tocar deliberadamente a bola depois de o árbitro ter interrompido o jogo;
- executar um pontapé-livre de um local incorreto para forçar a repetição.

Explicação

Uma vez que o árbitro passa a ter o poder de punir uma equipa por retardar um lançamento lateral, atribuindo-o à equipa adversária, e por retardar um pontapé de baliza,

atribuindo um pontapé de canto à equipa adversária, tal é considerado punição suficiente, salvo se a ação do(s) jogador(es) que causa(m) o atraso for extrema.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Anular um golo ou uma clara oportunidade de golo (COG)

(...)

Devem ser tidos em conta os seguintes aspetos:

- a distância entre a infração e a baliza;
- a direção geral da jogada;
- a probabilidade de manter ou controlar a bola;
- a posição e o número de defensores e atacantes.

Explicação

A posição e o número de atacantes são incluídos nas considerações relativas à COG, uma vez que tal também pode ajudar a determinar se existe uma clara oportunidade de golo.

Lei 14 – O Pontapé de Penákti

2. Infrações e sanções

Texto alterado

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

- o executante pontapear acidentalmente a bola com ambos os pés em simultâneo ou a bola tocar no seu pé ou perna de apoio imediatamente após o pontapé:
 - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
 - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, é concedido um pontapé-livre indireto;
- (...)
- ~~o guarda-redes e o executante cometerem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre indireto a favor da equipa defensora.~~

Se, depois de executado o pontapé de penákti:

- o executante tocar deliberadamente a bola novamente antes de esta ter tocado noutro jogador:
 - é concedido um pontapé-livre indireto (ou um pontapé-livre direto no caso de uma infração de mão na bola).

Explicação

Inclusão de texto para confirmar a clarificação anunciada na circular n.º 31 relativa a um duplo toque accidental por parte do executante do penákti. Esta alteração exigiu também a

eliminação da referência à advertência automática do executante quando este comete uma infração em simultâneo com o guarda-redes.

Lei 15 – O Lançamento Lateral

Texto adicional

É atribuído um lançamento lateral aos adversários do jogador que tocou a bola por último quando esta, no solo ou pelo ar, transpõe totalmente a linha lateral, ou quando o árbitro sanciona um jogador por retardar a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa.

(...)

2. Infrações e sanções

Texto adicional

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um lançamento lateral a favor da sua equipa, o árbitro apita e sinaliza o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua a contagem decrescente visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o lançamento lateral não tiver sido executado até ao final dos cinco segundos, é atribuído à equipa adversária. O jogador infrator só é advertido se retardar excessivamente o recomeço depois de o lançamento lateral ter sido atribuído à equipa adversária.*

Se, depois de a bola estar em jogo, (...)

*Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».

Explicação

Texto introduzido para evitar atrasos nos lançamentos laterais. Se uma equipa estiver a retardar deliberadamente o seu lançamento lateral, o árbitro apita, sinaliza a execução do lançamento lateral e inicia uma contagem decrescente visual de cinco segundos. Se o lançamento lateral não tiver sido executado até ao final da contagem, é atribuído à equipa adversária.

Lei 16 – O Pontapé de Baliza

2. Infrações e sanções

Texto adicional

Se um jogador estiver a retardar injustificadamente a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa, o árbitro apita e sinaliza o início de uma contagem decrescente de cinco segundos. O árbitro efetua a contagem decrescente visual dos cinco segundos com a mão levantada e, se o pontapé de baliza não tiver sido executado até ao final dos cinco segundos, é atribuído um pontapé de canto à equipa adversária. O jogador infrator só é advertido se retardar excessivamente o recomeço depois de o pontapé de canto ter sido atribuído à equipa adversária.*

Se, depois de a bola estar em jogo, (...)

**Ver «Protocolo de contagem decrescente para a execução do lançamento lateral e do pontapé de baliza», em «Notas e modificações».*

Explicação

Texto introduzido para evitar atrasos nos pontapés de baliza. Se uma equipa estiver a retardar deliberadamente o seu pontapé de baliza, o árbitro apita, sinaliza a execução do pontapé de baliza e inicia uma contagem decrescente visual de cinco segundos. Se o pontapé de baliza não tiver sido executado até ao final da contagem, é atribuído um pontapé de canto à equipa adversária.

Lei 17 – O Pontapé de Canto

Texto adicional

É atribuído um pontapé de canto quando:

- a bola, no solo ou pelo ar, transpõe totalmente a linha de baliza, tendo tocado por último num jogador da equipa defensora, e não é marcado golo (ver também as Leis 8, 12, 13, 15 e 16);
- o árbitro sanciona:
 - o guarda-redes por controlar a bola com a(s) mão(s)/braço(s) durante mais de oito segundos;
 - um jogador por retardar a execução de um pontapé de baliza a favor da sua equipa.

Explicação

Pode ser atribuído um pontapé de canto quando o árbitro sanciona um guarda-redes por segurar a bola durante demasiado tempo ou uma equipa por retardar o seu pontapé de baliza.

Protocolo do vídeo árbitro (VAR)

1. Princípios

Texto alterado

O uso de VAR em jogos de futebol está baseado num determinado número de princípios, os quais devem ser aplicados em todos os jogos que usem VARs (exceto no caso dos pontapés de canto atribuídos incorretamente – ver o ponto e. em «2. Decisões/incidentes passíveis de revisão»).

1. Um vídeo árbitro (VAR) é um elemento da equipa de arbitragem, com acesso independente às imagens do jogo, que pode assistir o árbitro apenas em caso de **«claro e óbvio erro»** ou **«incidente grave não detetado»** relativamente a:

- a. Golo/não golo;**
- b. Penálti/não penálti;**
- c. Cartão vermelho direto** (não incluindo uma segunda advertência claramente incorreta);

d. Erro de identidade (quando o árbitro adverte ou expulsa o jogador errado da ~~equipa~~ infratora);
(...)

2. Decisões/incidentes passíveis de revisão

Texto alterado

O árbitro podem receber assistência do VAR apenas em relação a ~~quatro~~ cinco categorias de decisões/incidentes.

(...)

As categorias de decisão/incidente que podem ser revistas em caso de potencial «claro e óbvio erro» ou «incidente grave não assinalado» são:

(...)

c. Cartões vermelhos ~~diretos (não segundo cartão amarelo/advertência):~~

- anular uma COG (especialmente local da infração e posição dos outros jogadores)
- falta grosseira (ou falta negligente);
- conduta violenta, morder ou cuspir noutra pessoa;
- utilizar ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou grosseira(s);
- segunda advertência claramente incorreta.

d. Erro de identidade (cartão vermelho ou amarelo)

Se o árbitro assinala uma infração mas tiver identificado erradamente, de forma clara, o jogador que cometeu essa infração e depois exhibe o cartão amarelo ou vermelho a um jogador errado da equipa infratora, apenas a identificação do infrator pode ser revista; a infração em si não pode ser revista; ~~a não ser que esteja relacionada com um golo, incidente de penálti ou cartão vermelho direto.~~

e. Pontapé de canto atribuído de forma claramente incorreta, se a decisão puder ser alterada imediatamente e sem atrasar o recomeço (opção da competição).

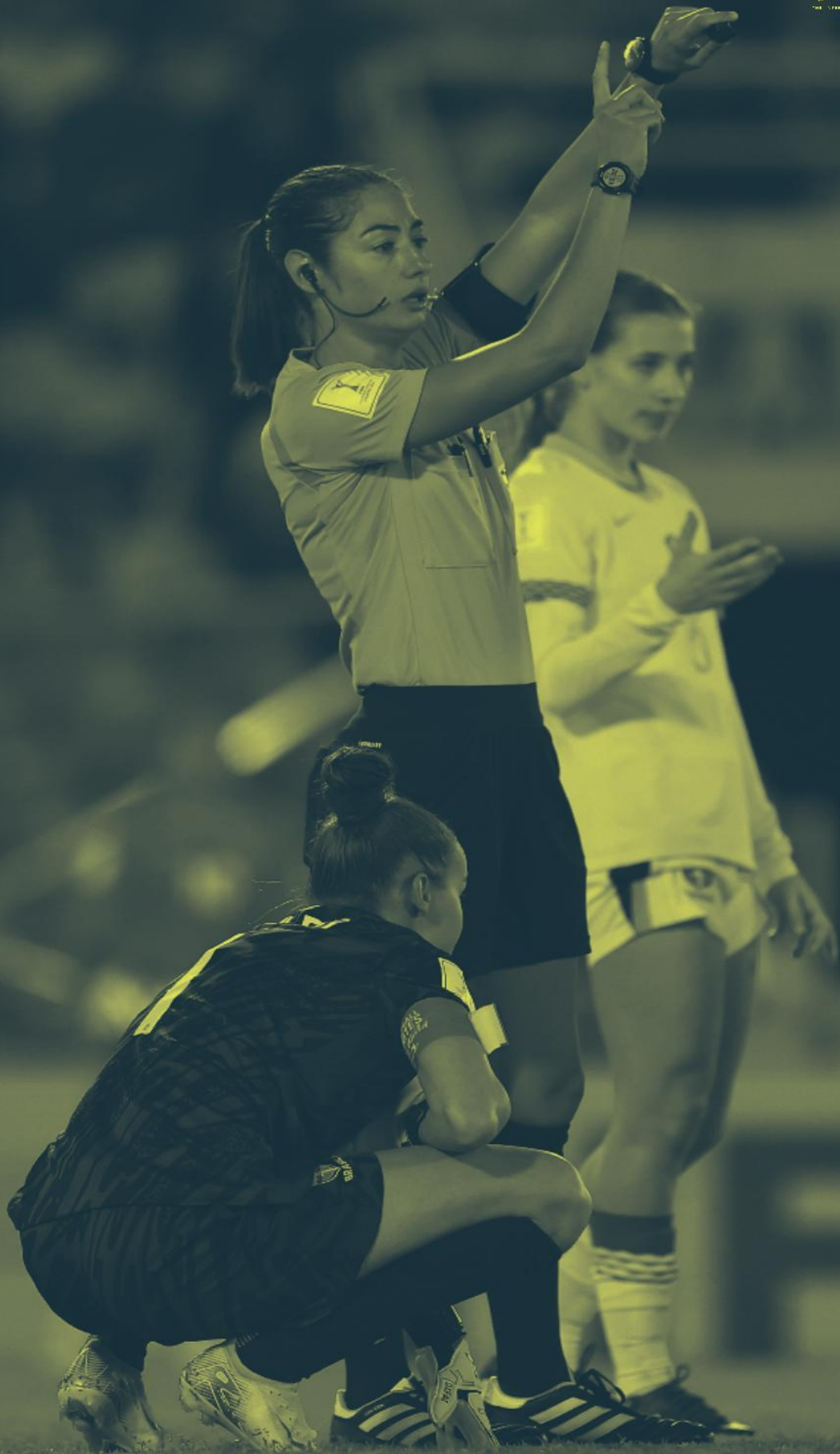
Explicação

As decisões/incidentes passíveis de revisão passam a incluir dois erros pouco frequentes mas potencialmente decisivos:

- Cartão vermelho resultante de um segundo cartão amarelo claramente incorreto;
- Erro de identidade, quando o árbitro exhibe um cartão amarelo ou vermelho mas sancionou claramente o jogador errado de qualquer das equipas pela infração em questão; a própria infração não pode ser revista, exceto no contexto do erro de identidade.

Além disso, as competições têm a opção de rever um pontapé de canto atribuído de forma claramente incorreta (incluindo quando a bola saiu do terreno de jogo pela linha lateral), desde que tal possa ser feito imediatamente e sem atrasar o recomeço. Se o pontapé de canto for executado rapidamente, a decisão não pode ser alterada.

É necessário o «sinal de TV» se a decisão for alterada após a receção de informação do VAR.



Alterações editoriais

Lei 5 – O Árbitro

2. Decisões do árbitro

Texto alterado

(...) Exceto conforme previsto na Lei ~~12.3~~ 12.4 e no protocolo VAR, uma sanção disciplinar só pode ser aplicada (...)

Lei 5 – O Árbitro

4. Vídeo árbitro (VAR)

Texto alterado

A utilização de vídeo árbitros (VARs) só é permitida quando (...) cumpra todos os requisitos do ~~Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP)~~, conforme estipulado ~~nos documentos do IAAP da FIFA~~ no Manual VAR e (...)

Lei 5 – O Árbitro

6. Sinais do árbitro

Sinal adicional

Adicionado o novo sinal de árbitro para o lançamento lateral.



Lançamento lateral

Sinal alterado

A imagem do pontapé de penáلتي passa a mostrar o árbitro a apitar.



Pontapé de penáلتي

Sinal alterado

A imagem do pontapé de canto passa a mostrar o árbitro a não apitar.



Pontapé de canto

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Infrações puníveis com advertência

Um jogador é advertido se for culpado de:

- retardar o recomeço do jogo (conforme previsto abaixo em «Retardar o recomeço do jogo»);
- (...)

Lei 14 – O Pontapé de Penáلت

2. Infrações e sanções

Texto adicional

Se, antes de a bola estar em jogo, ocorrer:

(...)

- o executante do pontapé de penáلت ou um seu colega de equipa comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, este deve ser repetido;
 - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre indireto;

(...)

- o guarda-redes comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;

(...)

- um colega de equipa do guarda-redes comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza diretamente do pontapé, o golo é validado;
 - se a bola não entrar na baliza diretamente do pontapé, o pontapé deve ser repetido.

Lei 14 – O Pontapé de Penákti

3. Quadro-resumo

Texto alterado

Resultado do pontapé de penákti	Golo <u>obtido diretamente do pontapé</u>	Não golo <u>obtido diretamente do pontapé</u>
Invasão <u>apenas</u> por jogador(es) atacante(s)	Impacto: penákti é repetido Sem impacto: golo	Impacto: pontapé-livre indireto Sem impacto: não se repete
Invasão <u>apenas</u> por jogador(es) defensor(es)	Impacto: golo Sem impacto: golo	Impacto: penákti é repetido Sem impacto: não se repete
Invasão por jogador(es) defensor(es) e atacante(s)	Impacto por <u>defensor(es) e atacante(s)</u> : penákti é repetido <u>Impacto apenas por defensor(es): golo</u> <u>Impacto apenas por atacante(s): penákti é repetido</u> Sem impacto: golo	Impacto <u>por defensor(es) e atacante(s)</u> : penákti é repetido <u>Impacto apenas por defensor(es): penákti é repetido</u> <u>Impacto apenas por atacante(s): não se repete</u> Sem impacto: não se repete
Infração <u>apenas</u> do guarda-redes	Golo	Não defendido: não se repete (salvo se o executante for claramente afetado) Defendido: penákti é repetido e guarda-redes é avisado; será adveetido na(s) infração(ões) seguinte(s)
Infração do guarda-redes e do executante ao mesmo tempo	Pontapé livre indireto e executante advertido <u>Penákti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo</u>	Pontapé livre indireto e executante advertido <u>Penákti é repetido, salvo se o executante cometer uma das infrações indicadas abaixo</u>
Duplo toque do executante	<u>Acidental: penákti é repetido</u> <u>Deliberado: pontapé-livre indireto</u>	<u>Acidental: pontapé-livre indireto; o penákti é repetido se o guarda-redes também cometer uma infração</u> <u>Deliberado: pontapé-livre indireto</u>
Bola pontapeada para trás	Pontapé-livre indireto	Pontapé-livre indireto

Resultado do pontapé de penálti	Golo <u>obtido diretamente do pontapé</u>	Não golo <u>obtido diretamente do pontapé</u>
Simulação «ilegal»	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante
Executante errado	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante errado	Pontapé-livre indireto e advertência ao executante errado
<u>Comportamento antidesportivo do executante</u>	<u>Pontapé-livre indireto e advertência ao executante</u>	<u>Pontapé-livre indireto e advertência ao executante</u>

Protocolo VAR

Texto alterado

A utilização de vídeo árbitros (VARs) só é permitida quando (...) cumpra todos os requisitos do ~~Programa de Aprovação e Assistência de Implementação (IAAP)~~, conforme estipulado ~~nos documentos do IAAP da FIFA~~ no Manual VAR e (...)

Glossário – Termos de futebol

Texto alterado e adicional

Vantagem

O árbitro permite que o jogo continue quando foi cometida uma infração, ou quando um recomeço foi executado incorretamente e a bola está em jogo, se tal beneficiar a equipa ~~não~~ infratora adversária.

Imprudente

Qualquer ação (normalmente um tackle ou disputa de bola) de um jogador que revele falta de atenção ou consideração em relação ao adversário.

Penáltis (~~pontapés de penálti~~)

Ver «Pontapés da marca de penálti»

Posição no recomeço

A localização de um jogador no momento de um reinício de jogo é marcada pela posição dos pés ou da parte do corpo em contacto com o solo (exceto conforme previsto na Lei 11 – Fora de jogo); se o jogador estiver no ar, a sua posição é determinada pela projecção da posição dos seus pés como se estivessem em contacto com o solo.

Tecnologia semiautomática de fora de jogo (SAOT)

Tecnologia que envia imediatamente informação relativa a posições de fora de jogo ao vídeo árbitro (VAR) e, numa versão mais avançada, também diretamente aos árbitros assistentes.



Alterações adicionais

aprovadas em 28 de abril de 2026

1. Jogadores que tapam a boca para impedir a deteção de comentários, insultos ou outras formas de abuso inadequados

Esta alteração à Lei, que é opcional para as competições, reflete a intenção da FIFA e do mundo do futebol em geral de combater o racismo e a discriminação, introduzindo uma ação significativa e um forte fator de dissuasão contra os jogadores que tapam a boca (incluindo com a mão, o braço ou a camisola) para impedir a deteção de comentários, insultos ou outras formas de abuso inadequados dirigidos a um adversário.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Jogadores, suplentes e jogadores substituídos

Infrações puníveis com expulsão

Um jogador, suplente ou jogador substituído que cometa uma das seguintes infrações é expulso:

- (...)
- conduta violenta;
- tapar a boca ao comunicar com um adversário de forma ou numa situação provocadora, de escárnio ou inflamatória (opção da competição):
- (...)

2. Jogadores que abandonam o terreno de jogo em protesto contra uma decisão do árbitro

Estas alterações às Leis refletem a necessidade de um forte fator de dissuasão contra os jogadores que abandonam o terreno de jogo e/ou se recusam a continuar a jogar em protesto contra uma decisão do árbitro, incluindo uma decisão de continuação ou recomeço do jogo após uma revisão de vídeo ou outra interrupção.

Lei 3 – Os Jogadores

1. Número de Jogadores

Texto adicional

Um jogo é disputado por duas equipas, cada uma com um máximo de onze jogadores, um dos quais deve ser o guarda-redes. Um jogo não pode começar nem prosseguir se qualquer das equipas tiver menos de sete jogadores (não incluindo as expulsões temporárias nem os períodos de um minuto fora do terreno de jogo relacionados com o «Protocolo de substituições com limite temporal» ou o «Protocolo de assistência e avaliação fora do terreno de jogo»).

Em princípio, quando uma equipa é responsável por um jogo não prosseguir e/ou ser dado por terminado por ter menos de sete jogadores, o jogo é dado como perdido por essa equipa, sob reserva do regulamento da competição aplicável.

Lei 7 – A Duração do Jogo

5. Jogo dado por terminado

Texto adicional

Um jogo dado por terminado é repetido, salvo se o regulamento ou os organizadores da competição determinarem o contrário. Em princípio, quando uma equipa é responsável por um jogo ser dado por terminado por ter menos de sete jogadores, o jogo é dado como perdido por essa equipa.

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Jogadores, suplentes e jogadores substituídos

Infrações puníveis com expulsão

Um jogador, suplente ou jogador substituído que cometa uma das seguintes infrações é expulso:

- (...)
- utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou grosseira(s);
- abandonar o terreno de jogo em protesto contra uma decisão do árbitro, incluindo uma decisão de continuação ou recomeço do jogo (opção da competição);
- instruir ou incentivar outros jogadores a abandonar o terreno de jogo em protesto contra uma decisão do árbitro, incluindo uma decisão de continuação ou recomeço do jogo (opção da competição);
- (...)

Lei 12 – Faltas e Incorreções

4. Ação disciplinar

Texto adicional

Dirigentes de equipa

Expulsão

As infrações puníveis com expulsão incluem (mas não se limitam a):

- (...)
- utilizar linguagem e/ou ação(ões) ofensiva(s), insultuosa(s) ou grosseira(s);
- instruir ou incentivar os jogadores a abandonar o terreno de jogo em protesto contra uma decisão do árbitro, incluindo uma decisão de continuação ou recomeço do jogo, mesmo que os jogadores não abandonem o terreno de jogo (opção da competição);
- (...)