

# Comentários sobre Regras de Futebol

DE CARLOS GOMES POTENGI

O juiz de futebol teve criado para si um ambiente de tal maneira antipático, que o próprio nome, para muitos afeiçoados do violento esporte bretão, surge revestido de desagradável impressão.

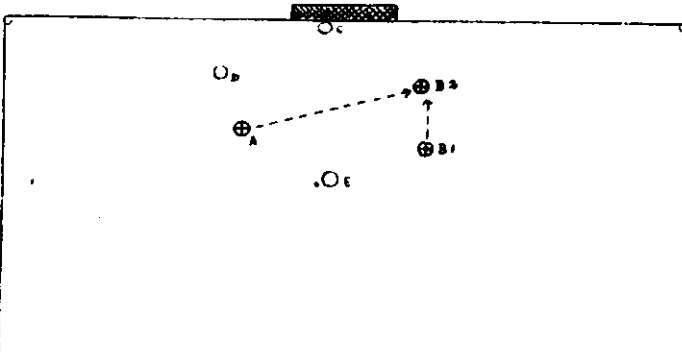
Não se pode controlar a "torcida". Mesmo os povos mais calmos e que atingiram, pelos progressos de seus países, pela evolução, um grau de educação superior ao nosso, não se podem gabar de possuir um público esportivo moderado. A competição exalta, inflamados, os assistentes do futebol não se podem conter nas expansões de suas alegrias ou contrariedades.

O juiz raramente agrada a "torcida". Só quando a partida desperta pouco interesse. E assim mesmo, olhe lá!... Nos torneios onde estão em jogo e divididas as predileções de um enorme público, difícil se torna a tarefa dos árbitros. Muitas

poderá tocá-la, nem de qualquer maneira intervir no jogo, salvo si, nesta ocasião, houver entre ele e a linha de fundo do adversário, no mínimo dois jogadores antagonistas".

Pelo exposto no texto desta regra, vê-se claramente que o jogador atacante só estará em jogo, se tiver entre ele e a linha de fundo do adversário dois jogadores antagonistas. Existem porém, várias exceções que permitem ao jogador atacante intervir legalmente no jogo, embora não haja entre ele e a linha de fundo adversária dois antagonistas: 1) — um jogador nunca estará em impedimento, quando receber a bola diretamente do "tiro de meta", do "tiro de canto" (**corner**) e do "arremesso lateral" (**out-side**); 2) — quando a bola for tocada em último lugar por um adversário; 3) — quando o jogador estiver dentro de seu próprio campo, no momento em que a bola for passada por qualquer jogador do mesmo lado.

Para que seja punido um impedimento com convicção, o juiz deverá observar **onde estava** o jogador quando lhe foi passada a bola, e não o lugar **onde está** quando toca a bola. Assim, quando um jogador que **estava** em impedimento (não tendo entre ele e a linha de fundo adversária dois antagonistas), volta para receber um passe atrasado de outro jogador do mesmo lado, fazendo desta maneira com que fiquem dois antagonistas entre ele e a linha de fundo — deve ser punido, pois, ao procurar receber o passe, **estava impedido** e não podia intervir no jogo. Na movimentação rápida do desenrolar da partida, é possível que o juiz perca de vista as posições dos jogadores em campo. Mas é necessário que ele guarde de memória todas as alterações que se derem nos lances do jogo. Si um jogador atacante estiver atrás ou na mesma linha da bola, em hipótese alguma estará em "off-side", mas logo que se coloque à frente dessa linha, poderá ficar impedido.



O jogador A escapa, mas estando o adversário D à sua frente, dá um passe através do campo. Seu companheiro B corre da posição 1 para 2 e se apossa da bola. Não existe **IMPEDIMENTO**, porque B, ao ser feito o passe, tinha entre ele e a linha de fundo atacada, dois antagonistas.

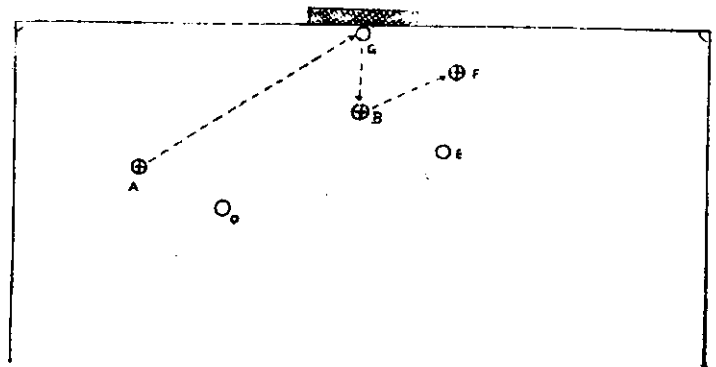
vezes, estas autoridades esportivas são vítimas de cruéis injustiças. Quantas vezes, certíssimos em suas decisões, são apunhalados violentamente pelos "torcedores", o que vem contribuir para que se descontrolarem e passem a cometer desatinos em suas arbitragens. E porque assim procedem os assistentes contra os juizes de futebol? A resposta é fácil. As regras deste esporte ainda não estão bem conhecidas do nosso público. Pode-se dizer mesmo que 60% dos torcedores não interpretam convenientemente as regras do "foot-ball association". Si assim não fosse, muito menos árdua seria a tarefa do árbitro...

Mas assim sendo, tomamos a iniciativa de fazer uma série de comentários sobre a parte prática das regras, tendo tão somente como objetivo contribuir, com a pequena parcela de nossos modestos conhecimentos, para esclarecer aos torcedores alguns pontos obscuros dessas regras, afim de que possam, com justiça, julgar as decisões dos juizes designados para arbitrar partidas em que tomem parte clubes de suas predileções.

## "OFF-SIDE" (IMPEDIMENTO)

Um dos lances mais difíceis das partidas de futebol é o **impedimento** (off-side), que, não sendo bem interpretado pelos juizes, pode acarretar graves prejuízos para os clubes contendores e graves responsabilidades para eles próprios.

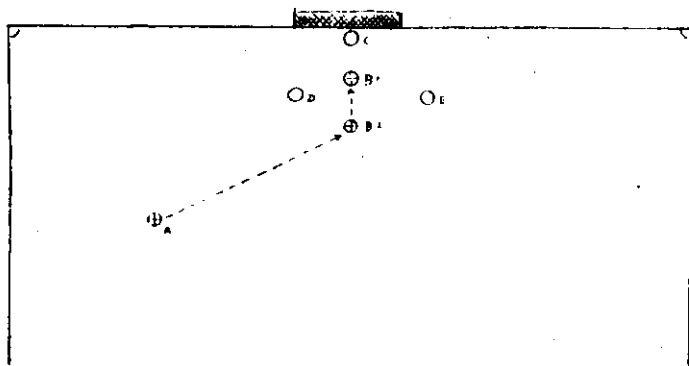
Diz a regra VI — (off-side) — "Quando um jogador exercer ação sobre a bola, qualquer outro jogador do mesmo lado que, nesse momento, estiver mais próximo da linha de fundo do adversário, está fora de jogo (isto é, em impedimento), e, sem que a bola tenha sido tocada por outro jogador adversário, não



O jogador A envia a bola à meta adversária. O guarda-goleiro G defende-a e a rebate para o adversário B. Este escorrega, mas consegue passar a bola a seu companheiro F. O juiz deve punir o impedimento de F, porque não existem entre ele e a linha de fundo atacada, dois antagonistas. Si B tivesse enviado a bola à meta, em vez de passá-la a F, não haveria impedimento, porque havia recebido a bola do adversário.

O fato de se achar um jogador em posição de impedimento não constituirá infração da regra, desde que nessa posição não intervenha de qualquer modo no jogo. Muitas vezes, certos assistentes, por ignorarem a interpretação desta regra, reclamam indevidamente do juiz a punição de um "off-side", somente pelo fato de um jogador se achar nessa posição, porém, sem intervir no jogo. Daí a necessidade premente dos juizes fazerem abstração completa das insinuações dos assistentes, afim de que possa, com absoluta serenidade, controlar uma partida. Si um jogador que estiver em impedimento, avançar em direção a um antagonista ou à bola e, ao agir desta maneira, afetar o

jôgo, então deverá ser punido com um "tiro livre" em favor do adversário. É de notar que não é válido o ponto conquistado diretamente por um "tiro livre" cobrado por "off-side". E quando isso se verifica, o juiz ordena um "tiro de meta" a favor do quadro punido por "off-side". A exceção da regra de

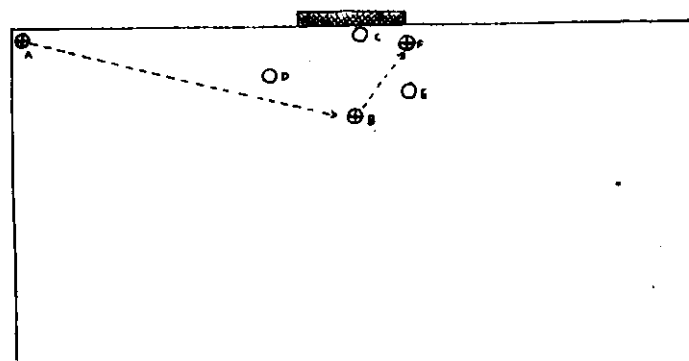


O jogador A dá um passe atrasado. Seu companheiro volta da posição 1 para 2, afim de se apossar da bola. O juiz deve punir o impedimento de B, porque, no momento de ser feito o passe, não havia entre B e a linha de fundo dois antagonistas, o que o impedia de intervir no jôgo.

"off-side", que protege o jogador quando recebe a bola de um adversário ou quando é batido um "tiro de meta" (goal-kick), um "tiro de canto" (corner) ou um "arremêso lateral" (out-side), cessa desde que um segundo jogador do mesmo lado toque a bola. Batido um "tiro de canto", si a bola vem a um jogador do lado atacante, passando-a ôste imediatamente a um companheiro que se acha à frente, só havendo entre êle e a linha de fundo o guardião contrário, e si êste atacante envia a bola à meta, conseguindo um ponto, êste ponto deverá ser anulado, por "off-side". Não pode haver esta infração, quando o tiro de canto vem diretamente a um atacante; si êste passou a bola a um companheiro, houve então um segundo lance.

Os jogadores disputantes de uma partida devem ser os principais auxiliares do juiz na punição de um impedimento. Quando um atacante estiver em "off-side", os defensores não se devem preocupar com êle. Ao contrário, seria melhor até procurar deixar os atacantes naquella posição. A defesa só deve rebater os passes dirigidos aos adversários em impedimento, quando houver certeza na intercepção. Caso contrário, é melhor deixar passar livre a bola, do que tocá-la desfazendo assim automaticamente o "off-side" em que se achavam os jogadores atacantes.

Os juizes devem punir o "off-side" sempre no momento oportuno em que o jogador impedido intervém na jogada. Ao ser batido um "tiro livre" próximo à área de penalidade máxima, si os jogadores da defesa fazem "parede" protegendo a sua meta, e um jogador atacante se coloca na mesma linha da parede, tendo à frente unicamente o guardião (fato muito comum nos nossos campos); si o encarregado de bater o tiro passar a bola ao companheiro que está na linha da parede, — o juiz marcará imediatamente um "off-side", pois a regra é bastante explicita neste ponto: — "para que o jogador atacante esteja em condições de jôgo, é necessário que haja entre êle e a linha de fundo adversária, dois antagonistas, no míni-



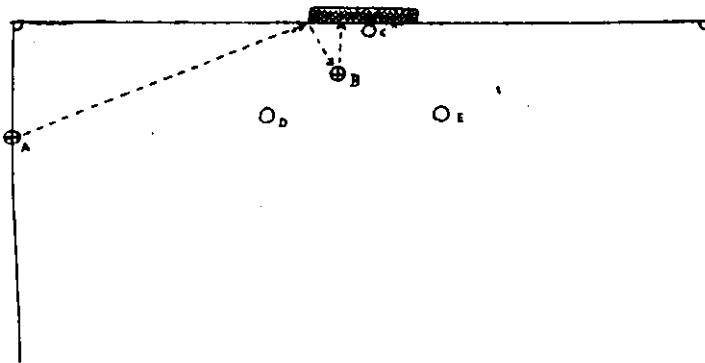
O jogador A bate um tiro de canto (corner) e a bola vai a seu companheiro B, que a envia a F. O juiz deve punir o impedimento de F, pois não há entre êste e a linha de fundo dois antagonistas. Entretanto, nunca estará em impedimento o jogador que receber a bola diretamente do tiro de canto.

mo". E isto não acontece no caso presente, pois o atacante estando na mesma linha da "parede" de defesa, só tem entre êle e a linha de fundo um antagonista, que é o guardião contrário.

## O "OUT-SIDE" (ARREMÊSO LATERAL)

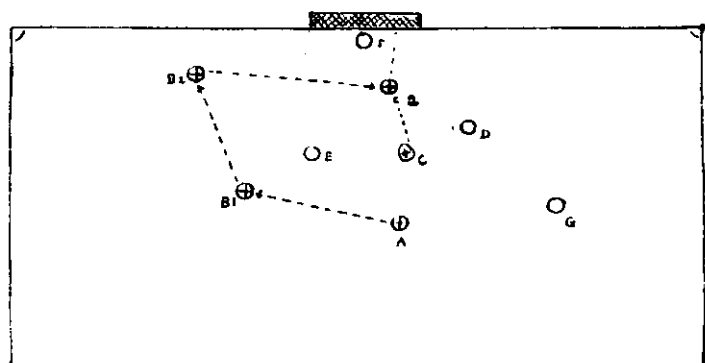
O "out-side" é um dos capítulos das regras do "Association" mais interessantes e que muitos torcedores ainda não o interpretam como deviam.

Diz a regra V — "Out-side" — "Toda vez que a bola sair de jôgo, atravessando a linha lateral, um jogador adversário da-quele que a tiver tocado em último lugar, pô-la-á novamente em jôgo, do ponto exato onde ela houver cruzado a linha lateral. Para êsse fim, o jogador deverá ter os pés pousados no chão, sôbre a linha lateral ou sôbre o terreno situado na parte externa da mesma linha, colocado de frente para o campo e deve arremessar a bola por cima da cabeça, com ambas as mãos, em qualquer direção. A bola estará em jôgo logo que for arremessada e o jogador que a arremessou só poderá intervir no jôgo, depois que a bola for tocada por outro jogador qualquer".



O jogador A faz um arremêso lateral. A bola é enviada à trave da meta e volta para o jogador B que conquista um ponto. O ponto é válido e não houve impedimento. Nunca há impedimento, quando a bola vem diretamente do arremêso lateral. Pelo ricochete dado na trave, o arremêso não deixou de ser DIRETO ao jogador B, pois que a trave é "ponto neutro".

Como vimos no texto da regra, "a bola deve ser arremessada com ambas as mãos e por cima da cabeça". Contudo, a maioria dos nossos jogadores usam de "trucs", afim de darem maior impulso à bola ao fazerem o arremêso; por isso, os juizes



O jogador A passa a bola a B, que escapa da posição 1 para 2, dando um passe através do campo. Seu companheiro C corre da posição 1 para 2 e faz um ponto. Não houve impedimento, porque, no momento de ser feito o passe, C achava-se atrás da linha da bola.

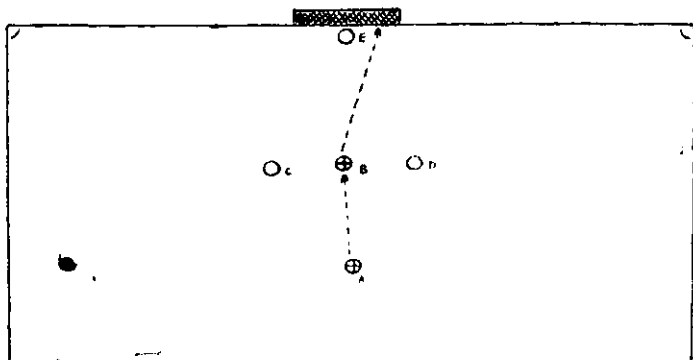
devem ser cautelosos no cumprimento do que se acha textualmente exarado nesta regra.

O arremêso será incorreto:

- quando for feito por cima dos ombros;
- quando uma das mãos der impulso à bola e a outra imprimir simplesmente a direção (truc comumente usado pelos jogadores);
- quando o jogador que faz o arremêso tiver um ou ambos os pés no interior do campo;
- quando deixar a bola cair, em vez de arremessá-la;
- quando não fizer o arremêso com a frente voltada corretamente para o interior do campo de jôgo (frente paralela à linha lateral);

f) — quando erguer um ou ambos os pés do solo, ao arremessar.

Si o jogador não repuser corretamente a bola em jogo, o juiz deverá conceder novo arremesso ao quadro contrário. Si o jogador deste quadro não fizer o arremesso legal, novo arremesso se concederá ao quadro primitivo. E assim sucessivamente, até um arremesso correto. O juiz nunca punirá com um "tiro livre" um arremesso incorreto. Si, porém, **depois de lançada a bola**, o jogador que a lançou intervier no jogo, antes que outro jogador a toque, aí então caberá a punição com um "tiro livre" a favor do quadro contrário. O ponto conquistado diretamente

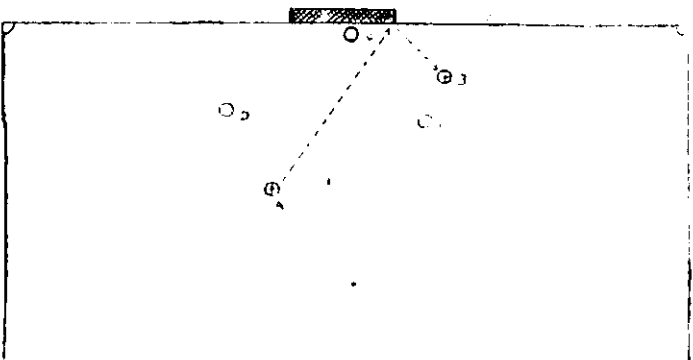


O jogador A bate um tiro livre e seu companheiro B coloca-se na mesma linha dos adversários. O jogador A passa a bola a B, que conquista um ponto. Este ponto deve ser anulado, por impedimento de B, pois não havia entre ele e a linha de fundo dois antagonistas.

por este "tiro livre" é nulo, e quando isto se verificar, o juiz ordenará um "tiro de meta" (goal-kick), como si a bola tivesse apenas transposto a linha de fundo. Em caso de um "estouro" entre dois jogadores adversários, em que a bola transponha totalmente a linha lateral, sem que o juiz ou seus auxiliares (bandeirinhas) possam perceber com nitidez qual dos dois tocou a bola pela última vez, terá direito ao arremesso o lado atacado, isto é, o lado a que pertença a metade do campo de onde a bola saiu.

É hábito entre nós, tanto no "out-side", como no "tiro de meta", o jogador repor a bola em jogo, independente do apito do juiz. Porém, para que esta autoridades possa controlar com segurança uma partida, torna-se mister que o arremesso e o tiro de meta só sejam executados depois do apito do juiz.

Assistentes e juizes devem lembrar-se que nunca existirá impedimento (off-side), quando a bola vier diretamente do arremesso lateral (out-side). Assim, si um jogador que não tenha entre ele e a linha de fundo adversária dois jogadores antagonistas, receber a bola diretamente de um arremesso lateral e



O jogador A envia a bola à trave da meta, que a ricocheta, vindo a B. Há impedimento neste caso, pois não há entre B e a linha de fundo dois antagonistas; a bola, batendo na trave, que é ponto neutro, não o põe em jogo e não houve nenhuma interferência do adversário para isto.

com ela conquistar um ponto, este ponto será válido para todos os efeitos. Da mesma forma, com uma bola vinda de um arremesso lateral diretamente às traves ou à barra de meta (balisa) e ricochetada a um jogador que não tenha entre ele e a linha de fundo adversária dois jogadores antagonistas, este jogador não estará em impedimento e será válido o ponto que ele conquistar, pois as traves e a barra da meta são "pontos neutros".

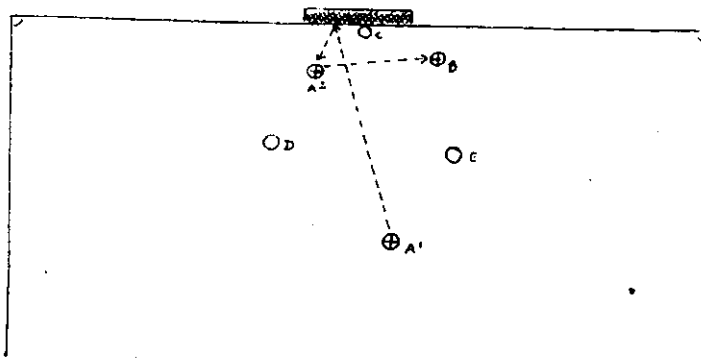
O juiz só deverá acusar "out-side", quando a bola atravessar **totalmente** uma das linhas laterais, pelo solo ou pelo ar. Muitas vezes, a bola, em sua trajetória, percorre regular distância por cima de uma linha lateral, sem contudo transpô-la totalmente; e neste caso, ela continuará em jogo.

A bola que vier de um arremesso lateral e penetrar na meta diretamente, sem que tenha sido tocada por outro jogador qualquer, não fará ponto. Mas si a bola for tocada pelo guardião ou por outro jogador qualquer, mesmo involuntariamente, e penetrar na meta, o ponto será válido.

### O "PENALTY" (TIRO MÁXIMO)

O "tiro máximo" (penalty) é, sem dúvida, a penalidade mais rigorosa que se pode aplicar a um quadro de futebol. Muitas vezes, um quadro que está desenvolvendo uma técnica mais aprimorada que o adversário, mas por falta de "chance" não consegue conquistar pontos, vê com angústia desfeitos os seus esforços com um "tiro máximo" assinalado pelo juiz contra suas cores, quasi ao finalizar uma partida! Só lhe resta uma vaga esperança da possibilidade de seu guardião conseguir a defesa, ou do adversário, errar o tiro. Por isto, o juiz deve julgar claramente a "intenção do jogador" que cometeu a falta máxima, pois a regra é bastante clara neste ponto: só constituirá infração, quando a falta for cometida **propositadamente**.

Os árbitros nunca se devem guiar pelos gestos e reclamações de alguns jogadores que, muitas vezes, procuram com o tiro máximo remediar as falhas técnicas de sua **equipe**. Toda vez que um jogador, usar deste processo desleal, seu quadro deve ser punido com um "tiro livre" (não sendo válido o ponto



O jogador A envia a bola à barra da meta, que a devolve para o interior do campo. A, que saíra da posição 1 para 2, procura chutá-la, mas escorrega, só conseguindo passá-la a seu companheiro B, que não tem entre ele e a linha de fundo dois antagonistas. Houve impedimento de B. O ponto seria válido, si fosse conquistado por A, na segunda tentativa.

conquistado diretamente). O jogador deve ser advertido com severidade pelo juiz, e si persistir neste truc, deve ser expulso do campo, por portar-se de modo inconveniente. Nos casos em que haja de fato infração da regra, os juizes não devem medir a aparência menos grave da falta, como pretexto para um "tiro livre", em lugar de "tiro máximo".

As seguintes faltas, cometidas **intencionalmente** dentro da área de penalidade máxima deverão ser punidas com "tiro máximo" (penalty) e não com outro tiro livre qualquer:

- calçar o adversário;
- segurar o adversário;
- dar ponta-pé no adversário;
- agredir o adversário;
- pular sobre o adversário;
- empurrar o adversário;
- trancar violenta ou perigosamente o adversário;
- trancar violenta ou perigosamente o adversário pelas costas;
- pôr as mãos ou os braços na bola.

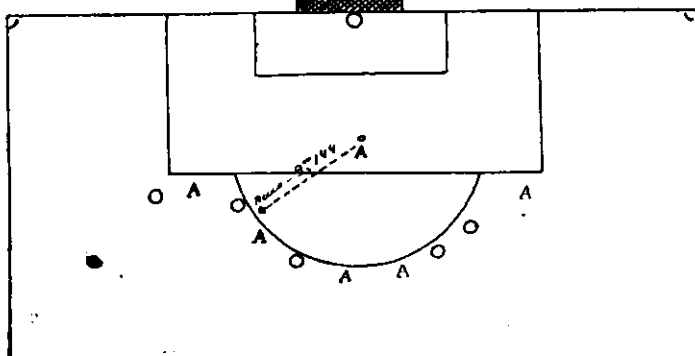
Afim de evitar confusões a este respeito, vejamos o que diz a regra XVII — (Tiros livres) —: "Em caso de infração da regra IX, fora da área penal ou pelo lado atacante dentro dessa área, deverá ser concedido ao quadro contrário um "tiro livre", que será batido do ponto onde houver sido cometida a infração.

No caso de uma infração **intencional** da regra IX, cometida dentro de sua área de penalidade máxima por um jogador do lado atacado, o juiz deverá conceder ao lado atacante um "tiro

máximo", que será batido da marca correspondente, observadas as seguintes condições: todos os jogadores, com exceção daquele que vai bater o tiro, e do guardião, se conservarão dentro do campo de jogo, mas do lado de fora da área penal, e pelo menos a 9m,144 (10 jardas) do lugar em que o tiro for batido. A bola deverá ser impelida para frente e estará em jogo, logo após ser cobrado o tiro máximo.

Pelo texto da regra, percebe-se nitidamente que o "tiro máximo" só deverá ser cobrado por uma falta **intencional**", e que o juiz é a única autoridade para julgar da intenção do infrator...

Batido o tiro máximo, a bola só estará em jogo após haver dado uma volta completa sobre si mesma ou percorrido uma



Por esta gravura, vê-se claramente o arco de círculo de raio de 9m,144. Observem-se as colocações dos jogadores, ao ser batido o tiro máximo: A são os atacantes; O são os defensores.

distância igual à sua própria circunferência (cêrca de 71 centímetros).

É válido o ponto conquistado diretamente por um tiro máximo. Entretanto, o jogador que o bater, não poderá tocar a bola novamente, antes que outro jogador a atinja. Nestas condições, si a bola ricochetar das traves ou da barra da meta e voltar ao primitivo jogador, êste, tocando-a, comete uma infração que deverá ser punida com um tiro livre, pois as traves e as barras são pontos neutros, e o jogador terá, então, tocado a bola duas vezes seguidas, sem interferência de qualquer outro.

O tiro máximo é a única penalidade que deve ser batida depois de terminado o tempo regulamentar. A prorrogação, neste caso, deve ser de um tempo estritamente necessário à cobrança dessa penalidade, não sendo permitido mais nenhum lance depois do tiro máximo, tenha ou não sido conquistado o ponto. Daí se deduz a importância capital que tem o tiro máximo nas regras do "Association". Para se assinalar um tiro máximo, não é necessário levar-se em conta o local onde se acha a bola, mas o local onde a infração foi cometida. Assim, estando a bola no centro do campo, si o "zagueiro" agride um jogador adversário dentro da área penal, o juiz expulsará de campo o agressor e punirá seu quadro com um tiro máximo, pois a penalidade é cobrada no local em que foi cometida a infração e não onde se encontra a bola.

Ao ser cobrado um tiro máximo, o arqueiro encarregado de defendê-lo poderá permanecer em qualquer parte, sobre a sua linha de meta; mas uma vez tomada a sua posição, não mais poderá mover os pés do local, até que seja aplicado o pontapé na bola. Si mover os pés depois de tomada a posição e antes de ser dado o pontapé do atacante, e o tiro máximo não surtir o efeito desejado pelo adversário (conquista do ponto), o juiz deverá ordenar novo tiro máximo. Por isso, é de toda a conveniência, para evitar dúvidas sobre as suas decisões, que o juiz só apite para o tiro máximo, depois de certificar-se que todos os jogadores ocupam as posições adequadas. Quando do tiro máximo resultar um ponto, êste não poderá ser anulado por infração cometida pelo lado atacado.

Si o encarregado de bater um tiro máximo, por uma circunstância qualquer, tocar de leve na bola, de modo que esta percorra apenas um metro mais ou menos, e si, antes que o guardião possa apanhá-la, outro atacante que se achava fora da área penal, atingi-la e enviá-la à meta, conquistando um ponto, êsse ponto será válido, pois a bola batida, depois de percorrer 71 centímetros, estará em jogo e o jogador se achava em situação legal, tanto antes, como no momento em que conseguiu o ponto.

Batido um tiro máximo em direção fora da meta, si a bola bater no juiz e for desviada em direção à meta, penetrando, ponto será válido, pois o juiz é ponto neutro. Também são pontos neutros os auxiliares (quando se acharem dentro do campo), as hastes das bandeiras de canto, além das traves e

barras da meta já citadas. A bola que tocar em ponto neutro continuará em jogo. O juiz, por isso, procurará colocar-se em local onde não se arrisque a perturbar involuntariamente o jogo, favorecendo uns em detrimento de outros, o que poderia acarretar-lhe conseqüências desagradáveis...

Para terminar os comentários sobre o tiro máximo, levamos ao conhecimento dos nossos caros leitores um detalhe da regra dessa penalidade que não é rigorosamente cumprida entre nós. Diz a regra, segundo vimos atrás: "a nenhum jogador, exceto o que bate o tiro máximo e o guardião encarregado de defendê-lo, é permitido permanecer dentro da área penal e a menos de 9m,144 do ponto onde é colocada a bola para o tiro". Entretanto, êste texto da regra não é cumprido pelos juizes, pois da marca correspondente ao tiro, até a linha limite da área penal, não há a distância exigida pela regra (9m,144). Nos nossos principais estádios, não existe nos campos de futebol a marcação que limite a zona interdita aos demais jogadores, como existe nos campos europeus e no da E. E. F. E. Essa marcação é um arco de círculo, com centro no ponto onde se coloca a bola para o tiro máximo, raio de 9m,144, começando e terminando sobre a linha limite da área de penalidade. Esse arco anexa à área penal uma calota, que fica também interdita aos jogadores, ao ser tirada a penalidade máxima.

A inexistência dessa marcação nos nossos estádios de exibição torna impossível o cumprimento rigoroso da regra. Essa dificuldade será facilmente afastável, si as Ligas e Associações mentoras do futebol exigirem dos grêmios que lhes são filiados esta simples e exata marcação. Imaginem-se os apupos que da assistência receberia um juiz, si, ao ser batido um tiro máximo, de acôrdo com o que se acha exarado na regra, fosse medir dez jardas do ponto do tiro máximo e determinasse que os jogadores guardassem essa distância, até que fosse batido o tiro!...

Aliás, o tiro máximo é a penalidade que mais celeuma levanta, mesmo quando punida criteriosamente pelo juiz. Somente a esta autoridade cabe julgar quando a falta é cometida **propositadamente** ou não. Suas decisões, as mais das vezes, são mal recebidas pelos jogadores, diretores e torcedores do quadro punido, que sempre acham que seus afeiçoados estão inocentes, que nunca têm o propósito de cometer uma falta, mesmo quando a infração é visível, berrante, escandalosa...