



APOSTILA 3 — PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

Curso de Arbitragem de Futebol de Campo

Associação Desportiva Garra — ADG | Edição 2026



MÓDULO 4 — PROCEDIMENTOS E GESTÃO DE JOGO

1. ANTES DA PARTIDA



1.1 Apresentação e Verificações

- Chegar ao local com **pelo menos 60 minutos** de antecedência.
- Reunir com a equipe de arbitragem e repassar orientações.
- Verificar as condições do campo: marcações, superfície, rede, traves.
- Conferir a bola: peso, circunferência, pressão e estado.
- Conferir equipamentos dos jogadores: coletes, número, calçados, caneleiras.
- Verificar se há objetos perigosos (relógios, pulseiras, brincos).



1.2 Sorteio e Protocolo

- Reunir capitães e realizar o **sorteio** (cara ou coroa).
- Vencedor escolhe o lado de campo; o outro escolhe a saída de bola.
- Conferir escalação e assinatura dos capitães.
- Conferir súmula e documentos de identificação.
- Entrar em campo de forma unida e organizada.

2. DURANTE A PARTIDA



2.1 Deslocamento e Posicionamento

- Árbitro Principal: desloca-se em **diagonal** de um canto a outro, mantendo distância entre a bola e a linha de fundo.

- Árbitros Assistentes: posicionam-se na linha do penúltimo defensor, acompanhando o jogo.
- Comunicação constante entre os árbitros: olhar, sinal, confirmação.
- Evitar ficar entre a bola e o gol; manter ângulo de visão livre.

✓ 2.2 Tempo e Acréscimos

- Controlar o tempo: 45 minutos + acréscimos em cada tempo.
- Anotar paralisações: substituições, atendimento a lesionados, cartões, disputas.
- Comunicar o acréscimo ao 4º Árbitro para exibição pública.
- Encerrar o jogo com apito longo e claro, após a bola sair do jogo.

✓ 2.3 Lesões e Paralisações

- Parar o jogo apenas se houver risco grave ou a lesão impedir a continuidade.
- Sinalizar para atendimento somente após a bola estar fora de jogo.
- Jogador lesionado deve sair do campo para atendimento, exceto no gol ou perto da linha de fundo.
- Reiniciar com bola ao chão se parou sem falta; com tiro livre ou penal se houve falta.

3. TECNOLOGIA E GESTÃO DE CONFLITOS

✓ 3.1 VAR — Árbitro de Vídeo

- O VAR revisa apenas **quatro situações**: gol, penal, cartão vermelho direto, identidade errada.
- O árbitro de campo só muda a decisão se houver **prova clara e indiscutível**.
- Sem tecnologia disponível: confiar na visão e na comunicação com a equipe.

✓ 3.2 Gestão de Conflitos

- Agir com calma e firmeza — **não se alterar** sob pressão.
- Intervir cedo: evitar que uma discussão se transforme em agressão.
- Identificar os líderes e separar os grupos.

- Aplicar punições com clareza e sem preferências.
- Registrar tudo na súmula: nomes, número, motivo e minuto.

4. APÓS A PARTIDA

✓ 4.1 Procedimentos Finais

- Apitar o encerramento e sair de campo de forma organizada.
- Reunir com a equipe e conferir o placar, gols, cartões e substituições.
- Preencher a súmula com clareza: nomes, minutos, motivo e assinaturas.
- Relatar todas as ocorrências: expulsões, agressões, ameaças, problemas na infraestrutura.
- Entregar documentos ao responsável pela competição dentro do prazo.

📖 MÓDULO 5 — AVALIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

1. AVALIAÇÃO TEÓRICA

- Prova objetiva com questões sobre todas as 17 Regras do Jogo.
- Interpretação de situações práticas e sinalizações.
- Nota mínima para aprovação: **70% de acertos**.

2. AVALIAÇÃO PRÁTICA

- Posicionamento e deslocamento em campo.
- Clareza nos apitos e sinalizações.
- Decisões corretas em lances simulados.
- Comunicação com a equipe e postura geral.

3. CERTIFICAÇÃO E VALIDADE

- Aprovado recebe a **Carteira de Árbitro ADG**.
- Validade: **1 ano** — renovável mediante atualização.
- Cadastro na base de dados da ADG com número de registro: ADG-ANO-XXX.

Regra de Ouro: O bom árbitro passa despercebido. Quando bem aplicados, os procedimentos garantem jogo justo, fluido e seguro — e o foco permanece no esporte, não nas decisões.

✓ RESUMO DO MÓDULO

Etapa	Ações Principais
Antes	Antecedência, inspeção, sorteio, conferência de documentos
Durante	Posicionamento, tempo, faltas, comunicação, lesões
Conflitos	Calma, intervenção cedo, punição imparcial, registro completo
Após	Conferência, súmula, relato de ocorrências, entrega
Certificação	Teoria + Prática → Carteira ADG (válida 1 ano)

QUESTÕES DE ESTUDO

1. Com quantos minutos de antecedência o árbitro deve chegar ao local do jogo e por quê?
2. Descreva o posicionamento e o deslocamento recomendado do Árbitro Principal durante o jogo.
3. O que é o princípio da vantagem e em quais situações ele se aplica?
4. Quais são as quatro situações que o VAR pode revisar quando disponível?
5. Quais informações devem ser registradas na súmula após o término da partida?

"A preparação começa antes de entrar em campo. A calma mantém o controle; a imparcialidade constrói o respeito; e o registro correto protege o árbitro."

 **Referências:** FIFA/IFAB — Regras Oficiais do Futebol (Procedimentos) | CBF — Manual de Arbitragem | ADG — Regulamento de Competições e Normas de Arbitragem