

MANUAL **GZT** ÁRBITROS

COPA GAZETINHA 2026



51 ANOS REVELANDO TALENTOS



ÍNDICE

Introdução

Capítulo 1: Postura e Comportamento do Árbitro

- 1.1. Autoridade e Cordialidade
- 1.2. Vestimenta e Apresentação
- 1.3. Pontualidade e Preparação

Capítulo 2: Regulamento e Gestão de Súmulas

- 2.1. Conferência da Relação de Atletas
- 2.2. Identificação dos Atletas
- 2.3. Registro Fotográfico das Equipes
- 2.4. Preenchimento da Súmula Oficial
- 2.5. Envio Imediato da Súmula Online

Capítulo 3: Relatórios e Prevenção de Incidentes

- 3.1. Gestão de Agressões e Condutas Antidesportivas
- 3.2. Avaliação das Condições do Campo
- 3.3. Aplicação da Regra de WO (Walkover)
- 3.4. Verificação do Número Mínimo de Jogadores

Capítulo 4: Regras Especiais e Adaptações (Sub-11)

- 4.1. Tiro de Meta
- 4.2. Lateral
- 4.3. Escanteio
- 4.4. Substituição de Cartões

Anexo: Checklist Prático do Árbitro



INTRODUÇÃO

É com grande satisfação que a Copa Gazetinha, com 51 anos de tradição, apresenta o **Manual Oficial de Arbitragem**. Este guia oficial da Gazetinha foi cuidadosamente elaborado para ser uma ferramenta essencial para todos os árbitros que fazem parte do nosso grandioso evento, a maior competição de futebol infantojuvenil do Brasil.

A figura do árbitro transcende a mera aplicação das regras; ela é o pilar da integridade, do fair play e da segurança em campo. Vocês são os guardiões do espírito esportivo, os educadores silenciosos que moldam o caráter de jovens atletas e garantem que a paixão pelo futebol seja vivida com respeito e disciplina.

Neste manual, você encontrará diretrizes claras, recomendações práticas e informações cruciais para desempenhar sua função com excelência. Nosso objetivo é padronizar procedimentos, aprimorar a comunicação e, acima de tudo, assegurar que cada partida da Copa Gazetinha seja conduzida com a máxima profissionalismo e justiça. Agradecemos imensamente sua dedicação e comprometimento. Juntos, faremos desta edição de 51 anos um marco inesquecível!

CAPÍTULO 1

POSTURA E COMPORTAMENTO DO ÁRBITRO

A imagem e a conduta do árbitro são fundamentais para a credibilidade e o bom andamento das partidas. Uma postura profissional inspira respeito e confiança em atletas, comissões técnicas e torcedores.

1.1. Autoridade e Cordialidade

A autoridade do árbitro é construída não apenas pela aplicação das regras, mas pela forma como se relaciona com todos os envolvidos.

- **Autoridade:** Mantenha uma postura firme e decidida, demonstrando conhecimento das regras e controle da situação. Suas decisões devem ser claras e inquestionáveis, mas sempre embasadas no regulamento. Evite gesticulações excessivas ou linguagem corporal que possa transmitir insegurança.
- **Cordialidade:** Seja sempre educado e respeitoso. A cordialidade não diminui a autoridade, mas a fortalece, criando um ambiente de respeito mútuo. Dirija-se aos atletas e comissões técnicas de forma polida, mesmo em momentos de tensão. Lembre-se que você é um exemplo para os jovens atletas

1.2. Vestimenta e Apresentação

A aparência do árbitro reflete o profissionalismo do evento.

- **Uniforme:** Utilize sempre o uniforme limpo, passado e em perfeito estado de conservação.
- **Higiene Pessoal:** Mantenha-se sempre asseado, com cabelo e barba bem cuidados.
- **Equipamentos:** Certifique-se de que todos os seus equipamentos (apito, cartões, relógio, caneta, bloco de anotações) estejam em ordem e funcionando adequadamente.

2.3. Pontualidade e Preparação

A chegada antecipada permite uma preparação adequada e evita imprevistos.

- **Chegada Antecipada:** É obrigatória a chegada ao local da partida com, no mínimo, 45 minutos de antecedência ao horário previsto para o início do jogo. Este tempo é crucial para: Inspeccionar o campo de jogo e suas condições.
- Verificar as redes e balizas.
- Conferir as marcações.
- Realizar a identificação das equipes e atletas.
- Preencher a súmula com tranquilidade.
- Aquecer-se adequadamente.

CAPÍTULO 2

REGULAMENTO E GESTÃO DE SÚMULAS

A súmula é o documento oficial da partida e seu preenchimento correto é de suma importância para a organização e a lisura do campeonato.

2.1. Conferência da Relação de Atletas

Antes de cada partida, é essencial verificar a lista de jogadores.

- **Relação de Atletas:** Confirme se a relação de atletas entregue pelas equipes corresponde aos jogadores presentes e se todos estão aptos a participar, conforme o regulamento da Copa Gazetinha. Verifique a numeração das camisas.

2.2. Identificação dos Atletas

A correta identificação dos atletas é um passo inegociável para garantir a integridade da competição.

Ficha Online: Todos os atletas devem ter suas fichas no site da Copa Gazetinha, documento oficial com foto para sua identificação, podendo ser apresentada Carteirinha do Atleta, fornecida pela competição.

- **Conferência:** Compare a imagem no site com a fisionomia do atleta.

2.3. Registro Fotográfico das Equipes

O registro visual é uma medida de segurança e controle.

- **Foto Oficial:** Antes do início da partida, o árbitro deverá tirar uma foto oficial de cada equipe, com todos os atletas e membros da comissão técnica visíveis e identificáveis. Esta foto servirá como registro e poderá ser utilizada em caso de necessidade de comprovação.

2.4. Preenchimento da Súmula Oficial

A súmula deve ser preenchida com clareza e precisão.

- **Sem Rasuras:** O preenchimento da súmula deve ser feito de forma legível, completa e sem rasuras. Qualquer correção necessária deve ser feita de maneira clara e rubricada pelo árbitro.
- **Informações Completas:** Certifique-se de preencher todos os campos obrigatórios: nomes dos atletas, números de camisa, ocorrências, gols, cartões, substituições, etc.

2.5. Envio Imediato da Súmula Online

ATENÇÃO CRÍTICA:

O envio da súmula online é um procedimento OBRIGATÓRIO e IMEDIATO. Após o término da partida, o árbitro deve acessar o sistema da Copa Gazetinha e preencher a súmula eletrônica com todas as informações da partida. Este procedimento deve ser concluído após o apito final.

CAPÍTULO 3

RELATÓRIOS E PREVENÇÃO DE INCIDENTES

A capacidade de relatar e prevenir incidentes é crucial para a segurança e a disciplina do torneio.

3.1. Gestão de Agressões e Condutas Antidesportivas

A Copa Gazetinha preza pelo respeito e fair play.

- **Agressões:** Qualquer tipo de agressão física ou verbal, seja entre atletas, comissões técnicas ou torcedores, deve ser imediatamente contida e rigorosamente relatada na súmula. O árbitro tem a prerrogativa de suspender a partida se a segurança dos envolvidos estiver comprometida.
- **Conduta Antidesportiva:** Comportamentos como provocações, simulações, desrespeito à arbitragem ou aos adversários devem ser punidos com cartões e detalhados na súmula.

3.2. Avaliação das Condições do Campo

A segurança dos atletas é prioridade.

- **Inspeção:** Antes do jogo, inspecione cuidadosamente as condições do campo, incluindo gramado, marcações, redes, balizas e arredores.

- **Riscos:** Identifique e relate qualquer risco potencial (buracos, objetos estranhos, poças d'água excessivas, etc.). Se as condições forem consideradas impróprias para a prática do futebol e oferecerem risco à integridade física dos atletas, o árbitro deve comunicar imediatamente a organização para as devidas providências, podendo inclusive suspender o início ou o andamento da partida.

3.3. Aplicação da Regra de ausência de equipe enúmero insuficiente de jogadores

3.3.1. Ausência de Equipe (Possível WO)

A ausência de equipe ocorre quando a delegação de uma equipe (jogadores e comissão técnica) não comparece ao local da partida no horário marcado, acrescido do tempo de tolerância previsto no regulamento da competição.

- **Exemplo:** situações em que a equipe informa que o ônibus ou meio de transporte não chegou ao local da partida, impossibilitando sua presença.
- Nesses casos, o árbitro não deve declarar WO em seu relatório, pois somente a organização da competição possui autoridade para oficializar essa decisão.

O relatório da arbitragem deve conter uma descrição detalhada dos fatos, incluindo:

- Horário de entrada da equipe presente em campo;
- Horário de entrada da equipe de arbitragem em campo;
- Comunicação realizada ao técnico da equipe presente;
- Registro do tempo de tolerância aguardado conforme regulamento;
- Descrição objetiva da ausência da equipe adversária.

É fundamental que a nomenclatura “WO” não seja utilizada no relatório, pois a análise do caso e a eventual aplicação de sanções são de responsabilidade exclusiva da organização da competição.

2. Número Insuficiente de Jogadores

O número insuficiente de jogadores ocorre quando uma equipe comparece ao local da partida, porém não apresenta o número mínimo de atletas exigido pelo regulamento, dentro do horário marcado e do período de tolerância.

Nessa situação, o árbitro deve registrar no relatório:

- Horário de entrada da equipe presente em campo;

- Horário de entrada da equipe de arbitragem em campo;
- Comunicação realizada aos treinadores das equipes presentes;
- Tempo de tolerância aguardado, quando aplicável;
- Quantidade de jogadores presentes no momento previsto para o início da partida.

O relato deve ser objetivo, detalhado e sem julgamento, deixando para a organização da competição a decisão sobre possíveis penalidades ou definição do resultado da partida.

Observação Importante

Caso, em uma determinada categoria, a partida não ocorra devido à ausência de equipe ou número insuficiente de jogadores, as demais categorias programadas na rodada devem acontecer normalmente, conforme a tabela da competição.

Nessas situações, a responsabilidade do árbitro limita-se a registrar o ocorrido de forma clara e detalhada no relatório da partida.



CAPÍTULO 4

REGRAS ESPECIAIS E ADAPTAÇÕES (CATEGORIA SUB-11)

A categoria Sub-11 possui regras adaptadas para promover o desenvolvimento atletas menores, priorizando a aprendizagem e a diversão. É fundamental que o árbitro conheça e aplique estas especificidades.

IMPORTANTE: REGRAS ESPECÍFICAS SUB-11

As adaptações abaixo visam incentivar o jogo limpo, a participação e o desenvolvimento técnico dos atletas mais jovens. A aplicação correta destas regras é crucial para o sucesso da categoria.

4.1. Tiro de Meta

- **Cobrança:** O tiro de meta deve ser cobrado com a bola no chão, dentro da área de meta (famosa “**pequena área**”).
- **Restrição:** Nenhum jogador adversário pode permanecer dentro da área de meta no momento da cobrança. Eles devem estar fora da área até que a bola esteja em jogo.

4.2. Lateral

Cobrança: O lateral deve ser cobrado com as duas mãos, por trás da cabeça, com os pés no chão e na linha lateral.

- **Flexibilidade:** Em caso de cobrança incorreta, o árbitro deve orientar o atleta a refazer a cobrança. Apenas após a segunda tentativa incorreta, a posse de bola será revertida para a equipe adversária. O objetivo é educativo.

Observação: No arremesso lateral na categoria Sub-11 não deve ser repetido ou revertido a outra equipe, pois os atletas nesta categoria ainda não dispõem de coordenação motora completa, força, fisiologia e dinâmica na execução do arremesso lateral, mesmo com a instrução e orientação de seus técnicos.

Isso não exige o árbitro de orientar o atleta e também aos membros da comissão técnica para instruí-los a uma execução correta do arremesso lateral.

4.3. Escanteio

- **Cobrança:** O escanteio deve ser cobrado com a bola no chão, dentro do quadrante de escanteio.
- **Posicionamento:** Os jogadores adversários devem respeitar a distância mínima de 5 metros da bola no momento da cobrança.

Observação: O tiro de canto (coloquialmente chamado de “escanteio”) – na categoria Sub-11 não é cobrado no quarto de círculo devido a distância e força dos atletas, mas sim na interseção da área de meta com a linha de meta (linha de fundo). O posicionamento dos atletas numa cobrança de escanteio ou qualquer reposição de bola 9,15 m.

5.4. Substituição de Cartões

Esta é uma das adaptações mais significativas para a categoria Sub-11.

- **Cartão Amarelo:** Não há aplicação de cartão amarelo. Em caso de infração que normalmente resultaria em cartão amarelo, o árbitro deve aplicar uma advertência verbal ao atleta.
- **Cartão Vermelho:** Não há aplicação de cartão vermelho direto. Em caso de infração grave que resultaria em expulsão, o árbitro deve comunicar ao treinador para substituí-lo imediatamente por outro jogador e o atleta não poderá retornar à partida. O objetivo é manter o número de jogadores em campo e evitar que a equipe seja prejudicada numericamente, focando na punição individual e educativa.

Obsevação: nas categorias maiores (Sub12 e Sub15) aplicassem-se os cartões como determinam as regras oficiais.

ANEXO:

CHECKLIST PRÁTICO DO ÁRBITRO

Este checklist foi desenvolvido para auxiliar o árbitro a garantir que todos os procedimentos importantes sejam seguidos antes, durante e após a partida.

Pré-jogo

- Chegar ao local da partida com 45 minutos de antecedência.
- Vestir o uniforme oficial, limpo e completo.
- Verificar equipamentos (apito, cartões, relógio, caneta, bloco).
- Inspecionar as condições do campo (gramado, marcações, redes, balizas).
- Apresentar-se aos responsáveis das equipes.

Identificação

- Conferir a relação de atletas de ambas as equipes.
- Realizar a identificação de cada atleta com documento oficial com foto.
- Comparar foto do documento com a fisionomia do atleta e relação.
- Tirar a foto oficial de cada equipe.
- Verificar o número mínimo de jogadores (8 atletas) para o início da partida.

Durante o Jogo

- Manter postura de autoridade e cordialidade.
- Aplicar as regras do jogo de forma justa e consistente.
- Estar atento às regras especiais da categoria (ex: Sub-11).
- Gerenciar agressões e condutas antidesportivas.
- Registrar ocorrências importantes no bloco de anotações.

Pós-jogo

- Coletar assinaturas dos responsáveis das equipes na súmula física (se aplicável).
- Preencher a súmula oficial de forma legível, completa e sem rasuras.
- Enviar a súmula online em até 30 minutos após o término da partida.
- Reportar à organização qualquer incidente grave não resolvido em campo
- No Relatório online, enviar fotos das folhas das relações de cada equipe e fotos oficiais de cada equipe.

Incidentes (Se aplicável)

- Detalhar agressões físicas/verbais na súmula.
- Descrever condições do campo que comprometeram a partida.
- Registrar aplicação de WO, com justificativa.



- **Mínimo:** O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida é de 8 (oito) atletas, sete na linha e um no go. Se uma equipe não atingir este número no horário previsto, tal fato deve ser relatado na súmula.
- **Durante o Jogo:** Se, durante a partida, uma equipe ficar com menos de 8 (oito) jogadores em campo (por expulsões ou lesões sem substituições disponíveis), a partida deverá ser encerrada.

GZT
51 ANOS
REVELANDO
TALENTOS

