

TEMPO DE BOLA ROLANDO NO FUTEBOL BRASILEIRO



Diagnóstico e caminhos
para reduzir o tempo parado
e ampliar o tempo efetivo
de jogo no Brasileirão Série A

(Estudo elaborado em
parceria com a OPTA)

2026



SUMÁRIO

1. Introdução e objetivo	7
2. Diagnóstico: onde o Brasil está	9
2.1 Comparação do Brasil com grandes ligas nas temporadas 2025/26 e 2026	9
2.2 Acréscimos totais por competição	10
3. Distribuição dos jogos por tempo de bola rolando	12
4. Visão Histórica	16
4.1 Comparação de tempo de bola rolando no Brasileirão 2019 - 2026	16
4.2 Histórico da média de faltas no Brasileirão 2023 - 2026	17
4.3 O salto das paradas do árbitro em 2026	19
5. Onde o tempo se perde	21
5.1 Tipos de paradas ordinárias e seus efeitos sobre o tempo de bola rolando	21
5.2 Um olhar mais detalhado para as faltas	23
5.3 Tempo de reposição de bola ao jogo	25
5.4 Paradas para atendimento médico	28
5.5 Conclusões preliminares: os principais fatores contribuintes para o excesso de tempo de bola parada	30
6. O fator arbitragem: comportamento consistência	32
6.1 Correlação entre quantidade de faltas e bola rolando	32
6.2 Cartões e Dissent (tempo de discussão e aglomeração)	40
7. O comportamento dos times: a “cera”	42
8. Paradas de hidratação	45
8.1 A lição da Copa do Mundo de 2026	45
8.2 O efeito das pausas dentro do próprio Brasileirão	47

9. Estilos de jogo	49
10. Benchmark para chegar nos 60 minutos:	52
10.1 Faltas (quantidade e tempo de reposição)	52
10.2 Demais paradas corriqueiras: tempo de reposição	52
10.3 VAR e demais paradas do árbitro	53
10.4 As lições preliminares das novas regras e diretrizes da IFAB	54
11. Recomendações para o futebol brasileiro	55
11.1 Critérios para marcação de faltas e gestão do tempo de reposição	55
11.2 Gestão do tempo de reposição das outras paradas ordinárias	56
11.3 Paradas de árbitro	57
11.4 Padronização e capacitação da arbitragem	57
11.5 Acréscimos como instrumento de compensação real	58
11.6 Monitoramento contínuo por clube	59
11.7 Meta de curto e médio prazo	59
12. Conclusão: a Copa de 2026 como prova de conceito	60
12.1 As novas regras da IFAB para 2026	61
12.2 Conexão com as recomendações do Capítulo 11	62
12.3 O que os números mostram	62
12.4 Síntese	63
13. Anexo A – Dados individuais por árbitro	64
1. Árbitro do Brasileirão Série A – 1	65
2. Árbitro do Brasileirão Série A – 2	66
3. Árbitro do Brasileirão Série A – 3	67

4. Árbitro do Brasileirão Série A - 4	68
5. Árbitro do Brasileirão Série A - 5	69
6. Árbitro do Brasileirão Série A - 6	70
7. Árbitro do Brasileirão Série A - 7	71
8. Árbitro do Brasileirão Série A - 8	72
9. Árbitro do Brasileirão Série A - 9	73
10. Árbitro do Brasileirão Série A - 10	74
11. Árbitro do Brasileirão Série A - 11	75
12. Árbitro do Brasileirão Série A - 12	76
13. Árbitro do Brasileirão Série A - 13	77
14. Árbitro do Brasileirão Série A - 14	78
15. Árbitro do Brasileirão Série A - 15	79
16. Árbitro do Brasileirão Série A - 16	80
17. Árbitro do Brasileirão Série A - 17	81
18. Árbitro do Brasileirão Série A - 18	82
19. Árbitro do Brasileirão Série A - 19	83
20. Árbitro do Brasileirão Série A - 20	84
21. Árbitro do Brasileirão Série A - 21	85
22. Árbitro do Brasileirão Série A - 22	86
23. Árbitro do Brasileirão Série A - 23	87
24. Árbitro do Brasileirão Série A - 24	88
25. Árbitro do Brasileirão Série A - 25	89
14. Anexo B – Dados individuais por time	90
1. Flamengo	91
2. Chapecoense	92
3. Grêmio	93
4. Vasco da Gama	94

5. Fluminense	95
6. Bahia	96
7. Mirassol	97
8. Palmeiras	98
9. Atlético Mineiro	99
10. Remo	100
11. Coritiba	101
12. Internacional	102
13. São Paulo	103
14. Santos	104
15. Botafogo	105
16. Athletico Paranaense	106
17. Cruzeiro	107
18. Vitória	108
19. Corinthians	109
20. Red Bull Bragantino	110

15. Anexo C – Correlação entre quantidade de faltas e bola rolando 111

1. Introdução e objetivo

O tempo de bola rolando, também chamado de tempo efetivo de jogo, é hoje um dos principais indicadores de qualidade do espetáculo no futebol mundial. Ele mede, dentro dos 90 minutos regulamentares mais os acréscimos, quantos minutos a bola esteve de fato em jogo, descontando faltas, laterais, escanteios, tiros de meta, atendimentos médicos, intervenções do VAR e outras paradas.

Esse indicador ganhou relevância crescente nos últimos anos porque impacta diretamente a experiência do torcedor, o produto televisivo e a percepção de competitividade de uma liga. Competições como a Premier League e a Bundesliga acompanham sistematicamente esse dado como parte de suas estratégias de valorização do produto futebolístico, associando maior tempo de bola em jogo a partidas mais dinâmicas, atrativas e alinhadas às expectativas do público moderno, cada vez mais habituado a formatos de entretenimento contínuo.

Este relatório sobre o Brasileirão Série A 2026, elaborado em parceria com a Consultoria Opta, tem o objetivo de reunir argumentos técnicos que auxiliam na proposição de ações concretas de redução do tempo parado e aumento do tempo de bola rolando no futebol brasileiro. A proposta é ir além do simples registro estatístico, buscando identificar padrões, causas recorrentes de interrupção e oportunidades de intervenção, seja por meio de orientações arbitrais, ajustes regulamentares ou mudanças de cultura tática e comportamental dentro de campo.

1. Introdução e objetivo

Na sequência, o relatório traz também uma ficha individual para cada um dos 25 árbitros que atuaram na competição e para cada um dos 20 clubes da Série A 2026, permitindo uma leitura tanto agregada quanto granular do fenômeno e servindo como base de referência para discussões futuras entre CBF, sua Diretoria de Arbitragem e os clubes das Séries A e B do Brasileirão, no âmbito das discussões de formação da Liga Única do Futebol Brasileiro, com o objetivo de melhorar a qualidade do espetáculo para os milhões de espectadores dos referidos campeonatos.

Todos os dados utilizados foram fornecidos pela consultoria Opta Stats Perform, mas as conclusões e diretrizes baseadas nesses dados são de responsabilidade da CBF Academy. Os dados referentes à Copa do Mundo de 2026 referem-se aos jogos da primeira fase (fase de grupos) até os jogos das quartas de finais. Os dados referentes ao Brasileirão 2026, Séries A e B, referem-se aos jogos ocorridos antes da parada para a Copa de 2026.



2. Diagnóstico: onde o Brasil está

2.1 Comparação do Brasil com grandes ligas nas temporadas 2025/26 e 2026

CAMPEONATO		JOGOS	BOLA ROLANDO	BOLA PARADA	TEMPO TOTAL (%)
MLS (América do Norte)	2026	218	57:12		100:58 (57%)
Bundesliga (Alemanha)	2025/2026	306	56:18		99:37 (57%)
Ligue 1 (França)	2025/2026	306	56:17		99:06 (57%)
Premier League (Inglaterra)	2025/2026	380	55:23		100:30 (55%)
LaLiga (Espanha)	2025/2026	380	55:09		99:17 (56%)
Serie A (Itália)	2025/2026	380	54:28		97:44 (56%)
Brasileirão Série A	2026	177	52:54		102:41 (52%)
Brasileirão Série B	2026	120	51:09		101:23 (51%)
LPF Apertura (Argentina)	2026	255	50:02		98:59 (51%)

Figura 1 – Tempo de bola rolando por competição: Brasileirão Série A 2026 vs. grandes ligas (Seção 2.1)

Com 177 jogos analisados, o Brasileirão Série A 2026 registra em média 52 minutos e 54 segundos de bola rolando, o equivalente a 52% de um tempo total de partida de 102 minutos e 41 segundos. Esse número posiciona o Brasil atrás de todas as grandes ligas europeias comparadas no gráfico acima.

Dois pontos se destacam nesse comparativo. Primeiro: nenhuma das grandes ligas atinge 60 minutos (ou 60%) de bola rolando – portanto a meta realista para o Brasil é igualar as ligas mais eficientes, em torno de 57 minutos e 57% (por exemplo, Bundesliga, Ligue 1 e MLS). Segundo: o Brasil registra o maior tempo total de jogo entre os campeonatos comparados, cerca de 103 minutos – acima da Premier League (100min30s) e da LaLiga (99min17s)

2. Diagnóstico: onde o Brasil está

– e mesmo assim ocupa a penúltima posição entre nove competições, ficando à frente apenas da Série B nacional (51min09s / 51%) e da LPF Apertura da Argentina (50min02s / 51%).

Isso mostra que o problema não é falta de tempo de bola em disputa dentro da partida, e sim excesso de tempo parado dentro desse tempo total: as partidas brasileiras não são mais curtas, são simplesmente menos eficientes na conversão do tempo de jogo em tempo de bola efetivamente rolando. O fato de o Brasil aparecer atrás de todas as grandes ligas europeias e à frente apenas de outra competição nacional e de uma liga sul-americana sugere ainda que o desafio não é exclusivo do futebol brasileiro, mas reflete um padrão regional de menor eficiência no aproveitamento do tempo de jogo. Mais à frente serão analisados os principais fatores contribuintes para o menor tempo de bola rolando no Brasil, assim como uma característica da Liga Argentina que potencialmente explica o porquê do seu menor tempo de jogo.

Abaixo, os acréscimos totais de cada competição, em ordem decrescente.

2.2 Acréscimos totais por competição

Os acréscimos ajudam a explicar por que o Brasil tem o maior tempo total de jogo do comparativo sem, no entanto, aparecer entre as ligas mais eficientes: acréscimo é tempo regulamentar que se soma tanto ao relógio quanto às interrupções nele contidas. Ou seja, um acréscimo generoso aumenta o tempo de bola rolando em segundos absolutos, mas só melhora a porcentagem se as paradas dentro dele também diminuïrem, o que nem sempre ocorre, como fica claro na Seção 8.1

2. Diagnóstico: onde o Brasil está

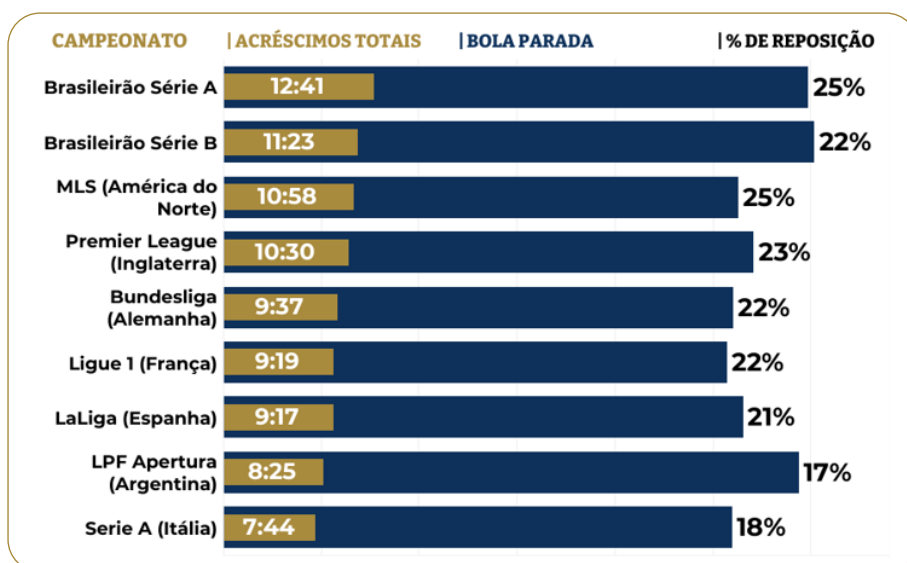


Figura 2 - Acréscimos totais médios por competição (Seção 2.2)

A conclusão preliminar que fica é que os árbitros brasileiros até tentam repor o tempo de bola parada por meio dos acréscimos, porém isso não se reflete em termos de aumento do percentual de tempo de bola efetivamente rolando.



3. Distribuição dos jogos por tempo de bola rolando

As figuras a seguir detalham a distribuição de jogos conforme os intervalos de tempo de bola efetivamente rolando. Nota-se que a maior concentração de jogos do Brasileirão está na faixa de 51 a 55 minutos de bola rolando, com o pico logo acima dos 52 minutos – abaixo, portanto, do pico das grandes ligas europeias, que se concentra tipicamente entre 54 e 57 minutos. Acima de 60 minutos, a distribuição brasileira praticamente desaparece, com poucos jogos isolados além dos 63-64 minutos, enquanto ligas como a Ligue 1 e a Bundesliga mantêm uma cauda mais longa e mais povoada nessa faixa superior.



3. Distribuição dos jogos por tempo de bola rolando



Figura 3 – Distribuição dos jogos por faixa de tempo de bola rolando: Brasileirão vs. ligas europeias (Seção 3)

Detalhando a faixa intermediária em dois blocos de 5 minutos, fica claro que o “jogo típico” brasileiro está deslocado para baixo em relação às grandes ligas: 40,7% das partidas do Brasileirão ficam entre 50 e 55 minutos de bola rolando – a faixa mais frequente do campeonato – enquanto nas cinco ligas europeias comparadas a faixa mais frequente é sempre a de 55 a 60 minutos (39,2% a 42,1% dos jogos, contra apenas 26,6% no Brasil).

3. Distribuição dos jogos por tempo de bola rolando

Ou seja, não é só que o Brasil tem mais jogos abaixo de 50 minutos; mesmo o “jogo mediano” brasileiro está, em média, um patamar de 5 minutos abaixo do jogo mediano europeu.

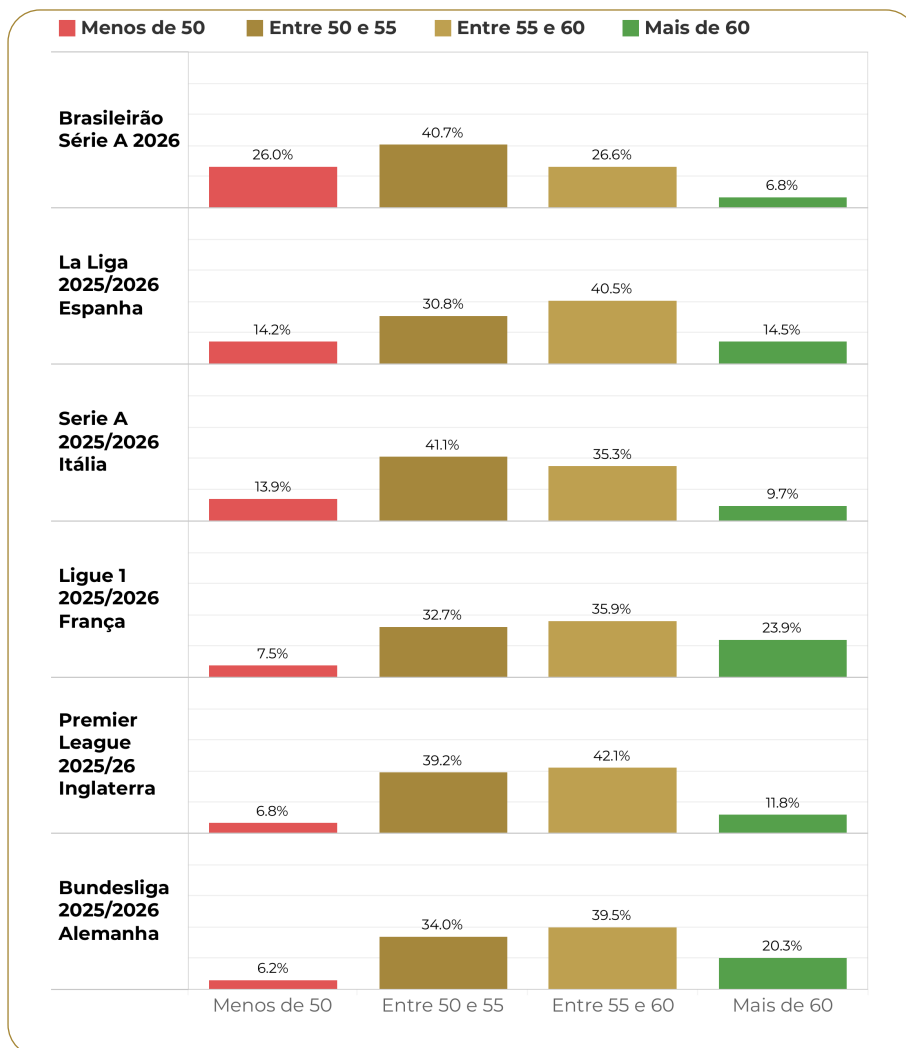


Figura 4 - Percentual de jogos por faixa de bola rolando com 55 minutos de bola rolando (Seção 3)

A distribuição por partida reforça o diagnóstico: 26% dos jogos do Brasileirão ficam abaixo de 50 minutos de bola rolando, uma proporção mais que o triplo da Premier League (6,8%) e mais que o quádruplo da Bundesliga (6,2%). m outras palavras, um em cada quatro jogos do

3. Distribuição dos jogos por tempo de bola rolando

Brasileirão entrega ao torcedor menos de 50 minutos de bola em disputa, ao passo que, nas duas principais ligas europeias, esse cenário é praticamente uma exceção. No extremo oposto da escala, apenas 6,8% das partidas brasileiras superam 60 minutos de bola rolando, contra 23,9% na Ligue 1 e 20,3% na Bundesliga, o que evidencia que os jogos de alto tempo efetivo, aqueles que mais se aproximam do padrão europeu de excelência, são raros no contexto nacional.

Esses dados mostram a necessidade de se aumentar, no Brasil, a quantidade de jogos com mais de 55 minutos de bola rolando

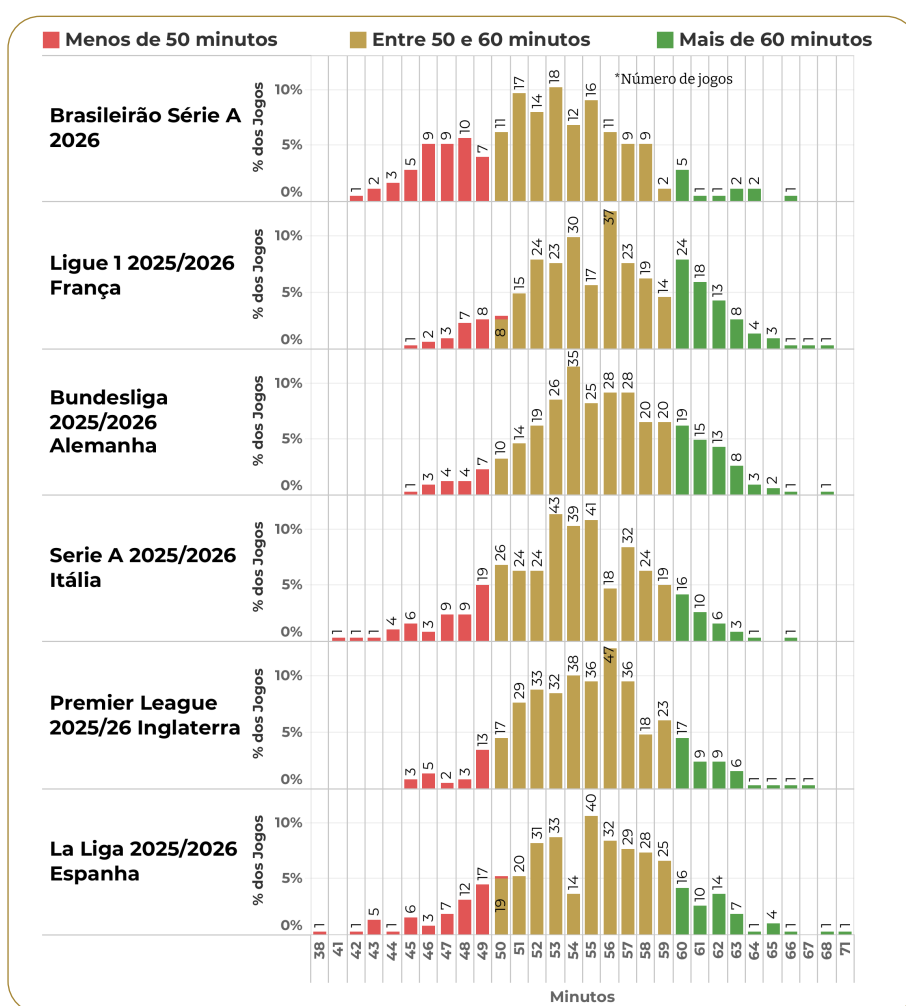


Figura 5 – Quantidade e percentual de jogos por faixas de 38 a 71 minutos de bola rolando (Seção 3)

4. Visão Histórica

4.1 Comparação de tempo de bola rolando no Brasileirão 2019 - 2026

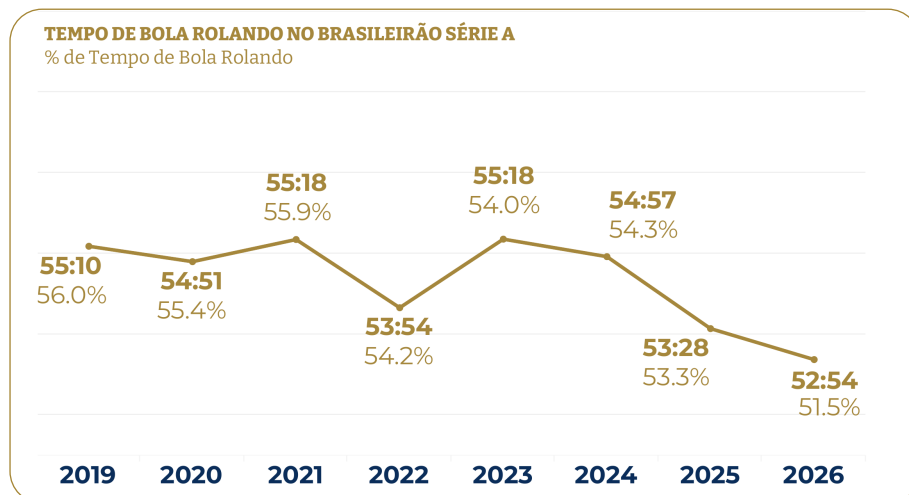


Figura 6 - Evolução do tempo de bola rolando no Brasileirão, 2019-2026 (Seção 4.1)

A visão histórica confirma que essa não é uma distorção pontual de 2026: o tempo de bola rolando no Brasileirão vem em tendência de queda desde 2019 (55:10 / 56,0%) até 2026 (52:54 / 51,5%), com uma pequena recuperação em 2021 e 2023, mas caindo de forma consistente nos últimos três anos.

Esse padrão de queda sustentada é, em si, um argumento importante para justificar a urgência de uma intervenção estruturada, já que a tendência também se apresenta nas principais ligas europeias. Premier League, Ligue 1 e Bundesliga também vêm de leve retração no tempo de bola rolando entre as temporadas 2023/2024 e 2025/2026.

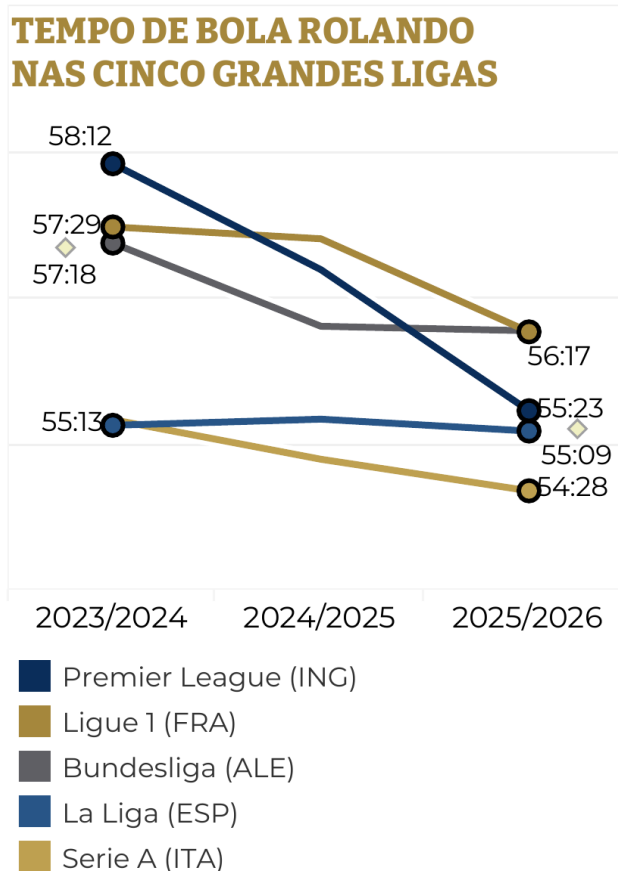


Figura 7 - Evolução do tempo de bola rolando no Europa, 2023–2026 (Seção 4.1)

Ainda assim, o Brasil parte de uma base já mais baixa que a das ligas europeias, o que torna a reversão da tendência local ainda mais urgente: mesmo que a queda seja um movimento global, o ponto de partida brasileiro deixa menos margem de segurança antes de se aproximar de patamares que comprometeriam a experiência do torcedor.

4.2 Histórico da média de faltas no Brasileirão 2023 – 2026

Esse padrão de queda fica ainda mais evidente quando se isola especificamente o comportamento em faltas ao longo dos últimos quatro anos (abaixo). O número de paradas reiniciadas em falta por jogo até que se manteve

relativamente estável – de 30,2 em 2023 para 28,6 em 2026, com uma queda pontual em 2024 (26,8) –, mas o tempo médio perdido por falta individual subiu de forma consistente: 31,1 segundos em 2023, 34,1 em 2024, 33,4 em 2025 e 36,6 em 2026. Ou seja, o problema não é apenas que os árbitros estejam marcando mais faltas ao longo do tempo, mas também que cada falta, isoladamente, vem consumindo mais tempo de jogo a cada temporada. Essa tendência reforça a meta de aproximar o tempo médio por falta dos 33 segundos praticados pela Bundesliga (Seção 10.1): não se trata de um patamar arbitrário, mas de reverter uma trajetória de piora que já dura pelo menos três anos.

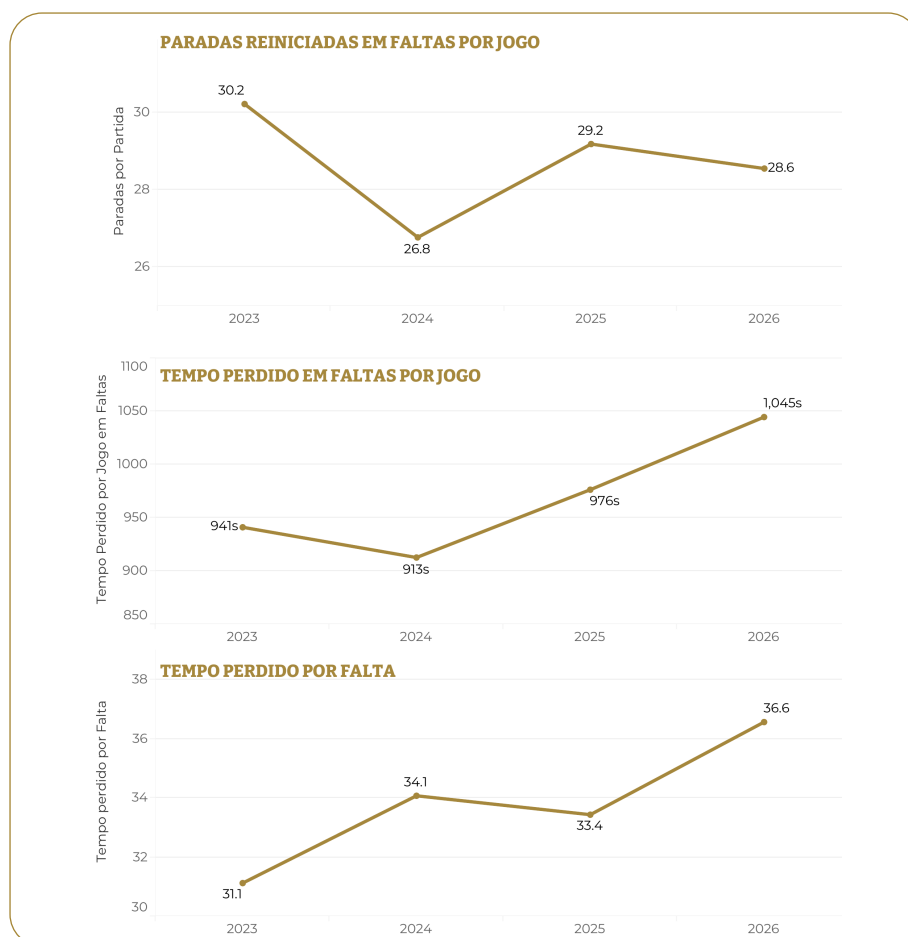


Figura 8 - Faltas por jogo e tempo médio por falta no Brasileirão, 2023–2026 (Seção 4.2)

4.3 O salto das paradas do árbitro em 2026

Por fim, chama atenção também o salto nas “paradas do árbitro” (que incluem pausas para hidratação): de 12,1 segundos por jogo em 2025 para 108,3 segundos por jogo em 2026, um aumento de 96 segundos, associado à introdução de pausas de hidratação no primeiro turno do ano.

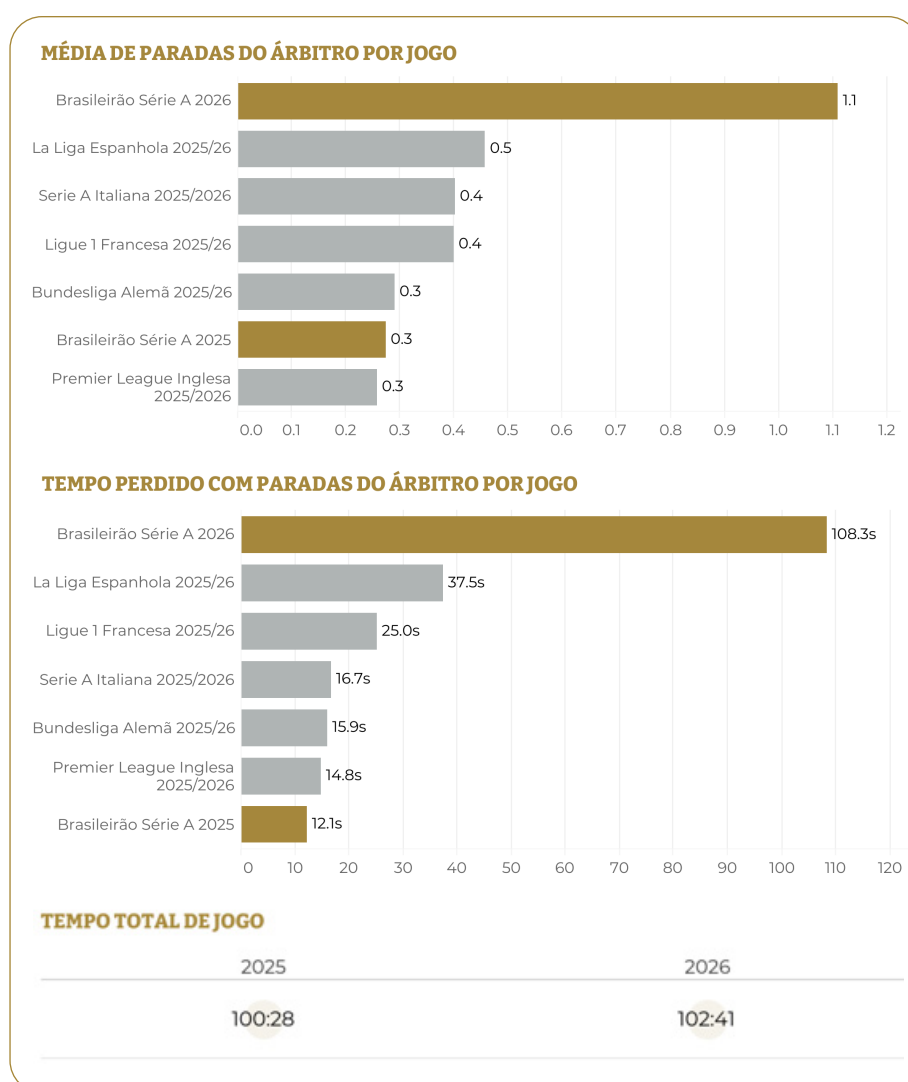


Figura 9 – Média de paradas por jogo e tempo perdido com paradas do árbitro por jogo, comparação Brasil e Europa (Seção 4.3)

JOGO TEVE PARADAS DO ÁRBITRO? *Dados apenas de 2026

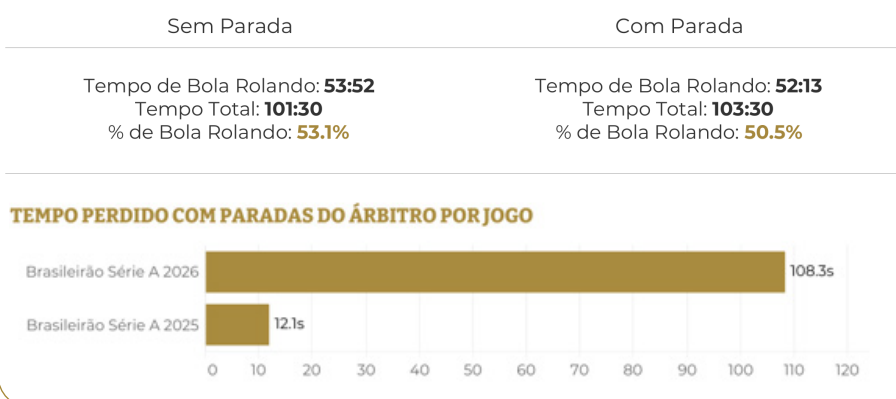


Figura 10 – Tempo perdido com paradas do árbitro por jogo, 2025 vs. 2026 (Seção 4.3)

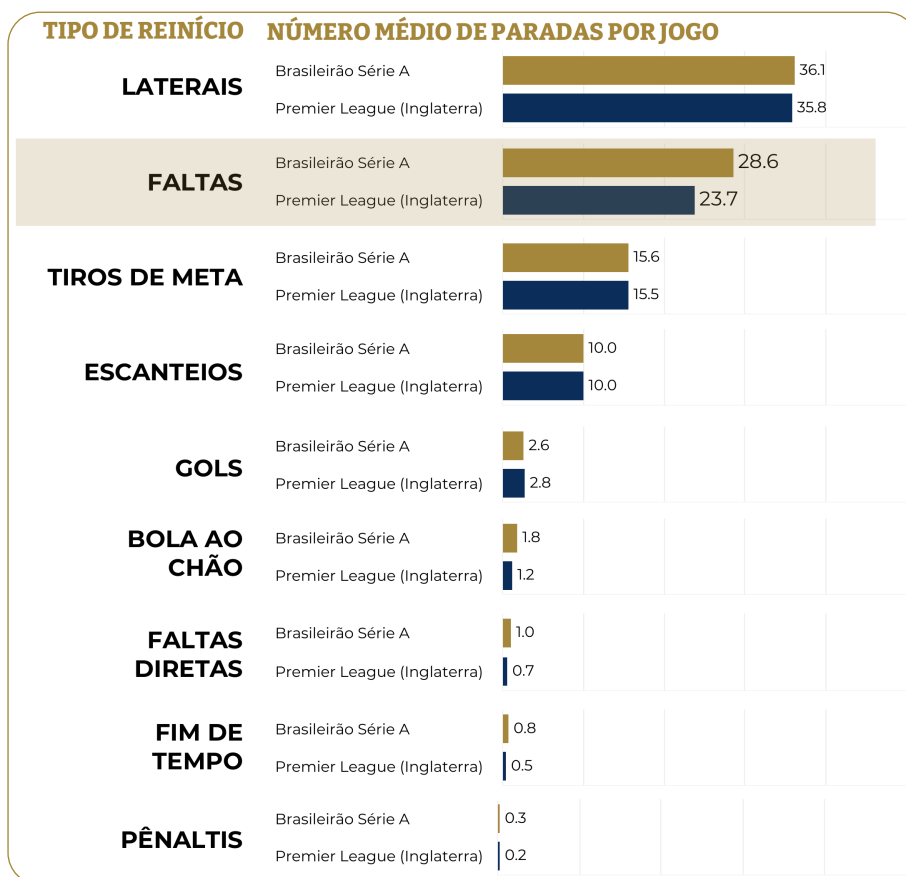
Credita-se esse salto às paradas para hidratação, orientadas pela CBF no início do Brasileirão de 2026 para jogos diurnos. Comparando-se o salto no tempo perdido com paradas de árbitros (1min36s) com o maior tempo de acréscimo (1min18s – vide seção 2.1) do Brasileirão 2026 em comparação ao de 2025, nota-se que o adicional de acréscimos não tem sido suficiente para compensar a referida diretriz de parada para hidratação.



5. Onde o tempo se perde

5.1 Tipos de paradas ordinárias e seus efeitos sobre o tempo de bola rolando

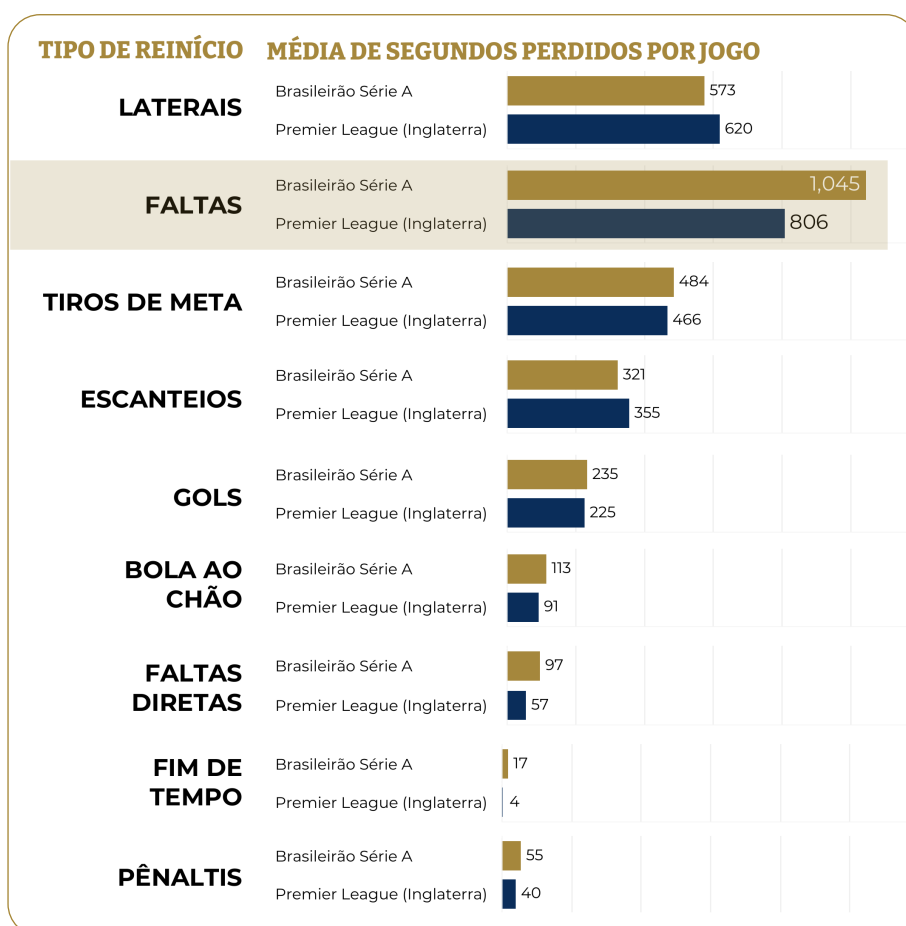
Separando as paradas por tipo de reinício, o Brasileirão tem médias de paradas por jogo muito próximas às da Premier League em quase todos os quesitos – laterais, tiros de meta, escanteios, gols. A diferença decisiva, no entanto, está nas faltas:



- Faltas por jogo: 28,6 no Brasil x 23,7 na Premier League – quase 5 paradas de diferença por partida.

5. Onde o tempo se perde

- Tempo perdido com faltas por jogo: 1.045 segundos no Brasil x 806 segundos na Premier League – uma diferença de 239 segundos, pouco menos que 4 minutos por partida.
- Tempo médio perdido por falta: 36,6 segundos no Brasil, o maior valor entre as seis ligas comparadas (Premier League 33,9s; Bundesliga e Ligue 1 33,2s; Serie A 32,0s; LaLiga 31,9s).
- Faltas diretas (que exigem barreira): o Brasil perde 97 segundos por jogo, contra 57 segundos na Premier League – quase o dobro.



Reitera-se que nem todos os eventos de tempo parado são dissonantes em relação à Premier League.

Pode-se notar, por exemplo, que nos outros três tipos de paradas mais comuns além das faltas – laterais, tiros de meta e escanteio – o Brasileirão não apresenta diferenças significativas em relação à Premier League, tanto em termos de quantidade como em tempo de reposição.

5.2 Um olhar mais detalhado para as faltas

Analisando-se um pouco mais detalhadamente o efeito das faltas, a comparação direta dos 12 jogos do Brasileirão 2026 com mais de 60 minutos de bola rolando contra os 46 jogos com menos de 50 minutos realça a preponderância das faltas em relação aos demais tipos de parada:

- Faltas por jogo: 20,3 nos jogos “rápidos” x 31,6 nos jogos “lentos” – mais de 11 paradas de diferença.
- Tempo perdido com faltas: 690 segundos nos jogos rápidos x 1.248 segundos nos lentos – quase 9 minutos e meio de diferença.
- Faltas diretas (que exigem barreira): 38 segundos nos jogos rápidos x 121 segundos nos lentos – mais que o triplo.
- Laterais: 507 segundos nos jogos rápidos x 647 segundos nos lentos.
- Nos demais tipos de parada (tiros de meta, escanteios, gols, bola ao chão, pênaltis), a diferença entre os dois grupos é pequena ou inexistente.

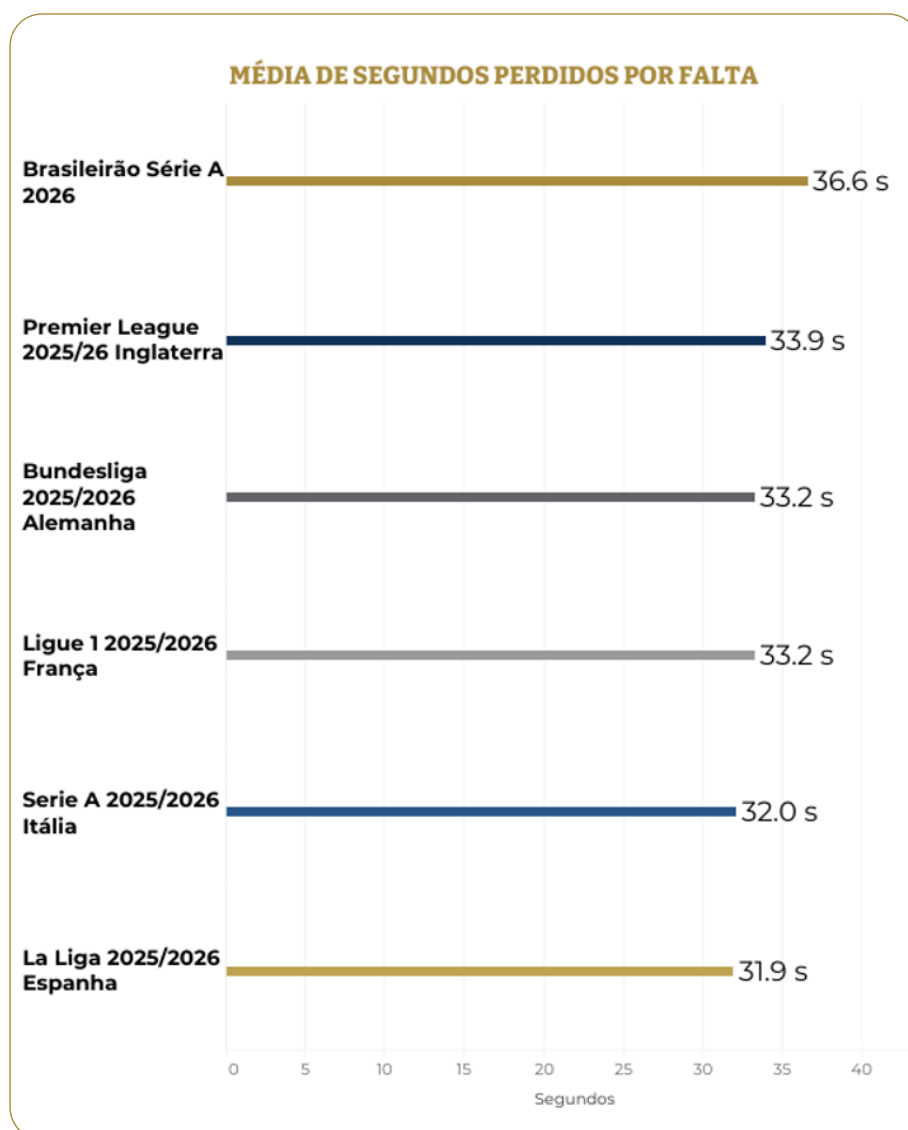
Ou seja, o que separa um jogo eficiente de um jogo truncado no Brasileirão não é o número de gols, escanteios ou tiros de meta, mas sim, de forma preponderante, a quantidade e a duração das faltas marcadas.

5. Onde o tempo se perde

BRASILEIRÃO SÉRIE A 2026	Jogos com mais de 60 minutos de bola rolando	Jogos com menos de 50 minutos de bola rolando	
Jogos	12.0	46.0	NÚMERO DE PARADAS (MÉDIA POR JOGO)
Laterais	31.5	39.0	
Faltas	20.3	31.6	
Tiros de Meta	15.5	14.6	
Escanteios	8.1	9.5	
Gol	2.6	2.7	
Bola ao Chão	1.8	1.9	
Faltas Diretas	0.5	1.2	
Fim de Tempo	0.8	0.8	
Pênaltis	0.2	0.3	
Laterais	507s	647s	TEMPO PERDIDO (MÉDIA POR JOGO)
Faltas	690s	1,248s	
Tiro de Meta	443s	490s	
Escanteios	257s	316s	
Gols	219s	266s	
Bola ao Chão	87s	133s	
Faltas Diretas	38s	121s	
Fim de Tempo	9s	17s	
Pênaltis	50s	66s	

*Impedimentos são reiniciados como faltas

5. Onde o tempo se perde



5.3 Tempo de reposição de bola ao jogo

As duas tabelas a seguir mostram os tipos de paradas ordinárias em cada liga, considerando tanto a média por jogo quanto o tempo médio perdido por jogo

5. Onde o tempo se perde

NÚMERO DE PARADAS (MÉDIA POR JOGO)

	Brasileirão Série A 2026	Premier League 2025/26 Inglaterra	Bundesliga 2025/2026 Alemanha	Ligue 1 2025/2026 França	Serie A 2025/2026 Itália	La Liga 2025/2026 Espanha
Laterais	36.1	35.8	38.3	34.7	36.1	37.2
Faltas	28.6	23.7	23.2	26.2	27.3	27.8
Tiros de Meta	15.6	15.5	15.2	14.8	14.9	15.1
Escanteios	10.0	10.0	9.8	9.6	8.8	9.7
Gol	2.6	2.8	3.2	2.8	2.4	2.7
Bola ao Chão	1.8	1.2	1.2	1.7	1.6	1.3
Faltas Diretas	1.0	0.7	0.7	0.6	0.7	0.7
Fim de Tempo	0.8	0.5	0.7	0.6	0.6	0.7
Pênaltis	0.3	0.2	0.4	0.4	0.3	0.4

Tabela 1 - Paradas por tipo de reinício e por liga: quantidade média por jogo (Seção 5.1/5.3)

TEMPO PERDIDO (MÉDIA POR JOGO)

	Brasileirão Série A 2026	Premier League 2025/26 Inglaterra	Bundesliga 2025/2026 Alemanha	Ligue 1 2025/2026 França	Serie A 2025/2026 Itália	La Liga 2025/2026 Espanha
Laterais	573s	620s	600s	498s	567s	580s
Faltas	1,045s	806s	771s	869s	876s	887s
Tiro de Meta	484s	466s	430s	412s	430s	433s
Escanteios	321s	355s	329s	307s	282s	299s
Gols	235s	225s	231s	218s	193s	213s
Bola ao Chão	113s	91s	78s	103s	85s	79s
Faltas Diretas	97s	57s	51s	49s	59s	49s
Fim de Tempo	17s	4s	12s	12s	9s	11s
Pênaltis	55s	40s	53s	55s	50s	53s

*Impedimentos são reiniciados como faltas

Tabela 2 - Paradas por tipo de reinício e por liga: tempo médio perdido por jogo (Seção 5.1/5.3)

Com base nas informações dos quadros acima, pode-se calcular o tempo médio aproximado de reposição por tipo de ocorrência e por liga, demonstrado na tabela a seguir. O ícone de barras indica, para cada tipo de parada, o lugar da distribuição em que se encontra cada liga. Note-se que o Brasileirão, em quase todos os tipos de paradas, apresenta tempo médio de reposição entre os maiores (se não o maior) em comparação às ligas europeias.

5. Onde o tempo se perde

	Brasileirão	Premier League	Bundesliga	Ligue 1	Série A	La Liga
Categoria	Série A 2026	2025/26	2025/2026	2025/2026	2025/2026	2025/2026
Laterais	15,9	17,3	15,7	14,4	15,7	15,6
Faltas	36,5	34,0	29,4	31,8	31,5	31,9
Tiro de Meta	31,0	30,1	28,3	27,8	28,9	28,7
Escanteios	32,1	35,5	33,6	32,0	32,0	30,8
Gols	90,4	80,4	77,9	80,4	78,9	78,9
Bola ao Chão	62,8	75,8	45,9	64,4	65,4	60,8
Faltas Diretas	97,0	81,4	85,0	70,0	84,3	70,0
Fim de Tempo	21,3	8,0	20,0	20,0	15,0	18,3
Pênaltis	183,3	200,0	132,5	137,5	125,0	132,5

Tabela 3 - Tempo médio de reposição por tipo de parada e por liga (Seção 5.3)

Esse maior tempo de reposição fica claro ao se comparar o tempo médio de reposição do Brasileirão com o do conjunto das cinco ligas europeias, o que é demonstrado no quadro a seguir. Apenas nos escanteios a reposição de bola ao jogo brasileira é mais eficiente que a europeia.

Tipo	Brasileirão Série A 2026	Média Liga Europeias	Diferença: Brasil - Europa
Laterais	15,9	15,7	0,2
Tiro de Meta	31,0	28,8	2,2
Escanteios	32,1	32,8	-0,7
Gols	90,4	79,3	11,1
Bola ao Chão	62,8	61,4	1,4
Fim de Tempo	21,3	16,6	4,7
Pênaltis	183,3	139,4	43,9
Total	436,8	374	62,8

Tabela 4 - Tempo médio de reposição: Brasileirão vs. média das ligas europeias (Seção 5.3)

Ao se olhar para a tabela de tempo total perdido (Tabela 1), excluindo-se o tempo perdido com faltas (já analisadas na seção anterior), o Brasileirão perde 1.895 segundos, enquanto as ligas européias perdem, em média, 1.734 segundos. Portanto, no Brasil se perde 161 segundos

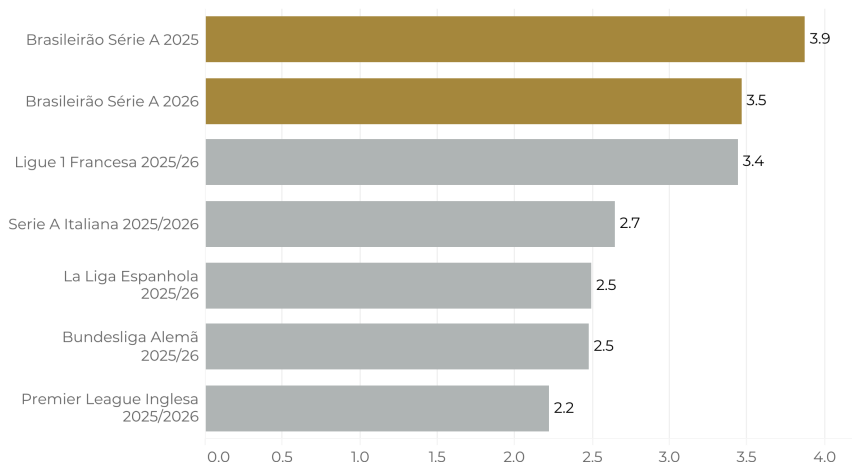
(2 minutos e 41 segundos) a mais que a média das ligas europeias. Como se verificou que a quantidade das demais paralisações não destoa da europeia, conclui-se que o maior tempo médio de reposição no Brasil também é um fator contribuinte importante para o menor tempo de jogo no Brasil.

Diante dessas informações, pode-se concluir que, para que o Brasil consiga maior fluidez na bola rolando, é necessário que a arbitragem invista esforços na reposição da bola ao jogo que foi parada por motivo qualquer. A diretriz deve ser tolerância zero com protelação ou cera para que o jogo retorne.

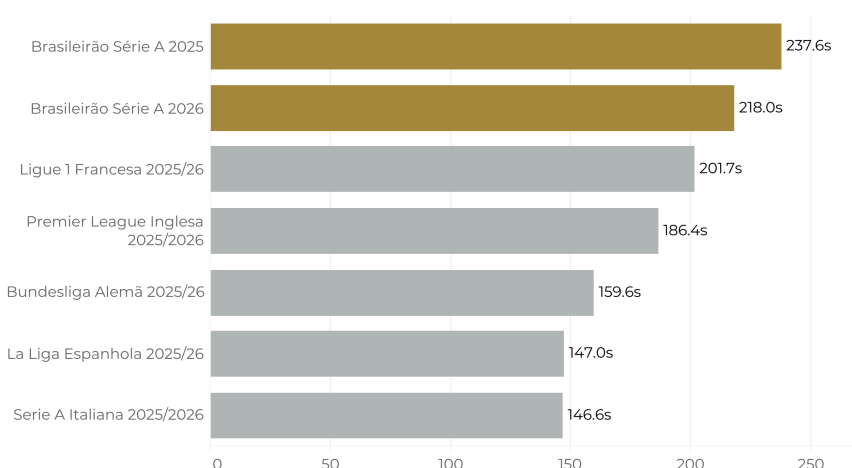
5.4 Paradas para atendimento médico

Um importante elemento a ser analisado são as paradas para atendimento a lesões. No Brasileirão, ao contrário das faltas, essas paradas vêm em trajetória de melhora: caíram de 3,9 para 3,5 paradas por jogo entre 2025 e 2026, e o tempo perdido com atendimento a lesões recuou de 237,6 para 218,0 segundos por jogo no mesmo período. No entanto, pode-se notar que, mesmo com a melhora recente, nos jogos do Brasileirão as paradas por atendimento médico ainda são mais numerosas e consomem mais tempo que nos jogos das principais ligas europeias, superando, inclusive, o consumo de bola parada decorrente dos gols (o que não ocorre na Premier League). Mostra-se necessário, então, endereçar o problema dos atendimentos médicos relativamente excessivos no futebol brasileiro.

MÉDIA DE PARADAS DE ATENDIMENTO A LESÕES POR JOGO



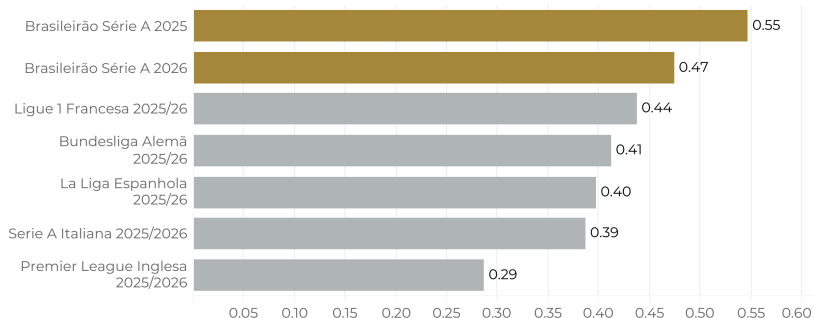
TEMPO PERDIDO COM ATENDIMENTO A LESÕES POR JOGO



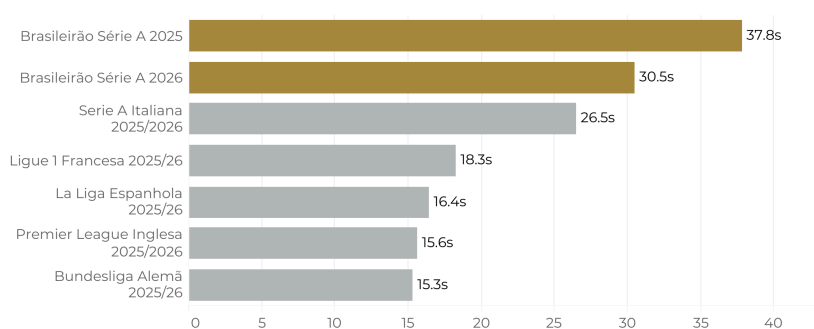
Ademais, também é importante investigar o efeito das paradas decorrentes do acionamento do VAR no Brasileirão, em comparação com as ligas europeias. O uso do VAR é outro ponto de atenção: o Brasileirão 2026 tem 0,47 paradas de VAR por jogo (segunda maior frequência entre as ligas comparadas, atrás apenas do próprio Brasileirão de 2025) e 30,5 segundos perdidos por jogo com o VAR, também a segunda maior marca, atrás apenas da Serie A italiana. O tempo perdido por intervenção do VAR no Brasil (64 segundos) é o terceiro maior, atrás de Série A 2025 (69s) e Serie A italiana (68s).

5. Onde o tempo se perde

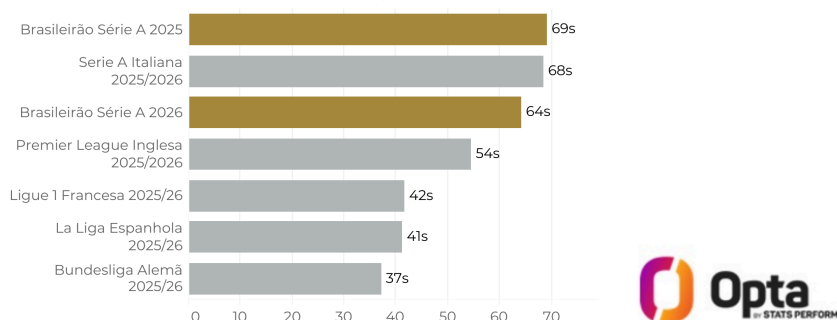
MÉDIA DE PARADAS DO VAR POR JOGO



TEMPO PERDIDO COM VAR POR JOGO



TEMPO PERDIDO COM VAR POR INTERVENÇÃO



5.5 Conclusões preliminares: os principais fatores contribuintes para o excesso de tempo de bola parada

Analisando-se os tipos de paradas, percebe-se que o futebol brasileiro destaca-se pelo maior tempo perdido nas faltas: seja pela quantidade significativamente superior que as ligas europeias, seja pelo maior tempo de reposição da bola ao jogo. Apenas as faltas são responsáveis por quase 4 minutos de tempo de bola

5. Onde o tempo se perde

parado adicional no Brasil em relação às principais ligas europeias. Isso sugere que a principal prioridade da CBF deve ser a definição de critérios de marcação de faltas que incentivem a bola correr e, também, a adoção de medidas que incentivem a redução do tempo gasto para que a bola volte ao jogo após a ocorrência de uma falta. Nos outros tipos de paradas ordinárias (laterais, escanteios, tiros de metas, gols, entre outros), verificou-se uma similaridade do Brasil com as grandes ligas europeias, porém um maior tempo relativo de reposição aqui, o que reforça a necessidade de esforços para reduzir o tempo de reposição de bola ao jogo.

Nas paradas não corriqueiras, o VAR brasileiro, apesar da melhora verificada em 2026, ainda impacta mais o tempo de bola rolando que as ligas europeias. Outro problema verificado é o excesso de paradas para atendimento médico, bem como a maior duração média de cada parada desse tipo.

Nas próximas seções essas variáveis serão analisadas sob a perspectiva dos árbitros e clubes, a fim de avaliar, de forma pormenorizada, se o tempo de bola rolando é afetado pelas características de cada um desses agentes.





6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

6.1 Correlação entre quantidade de faltas e bola rolando

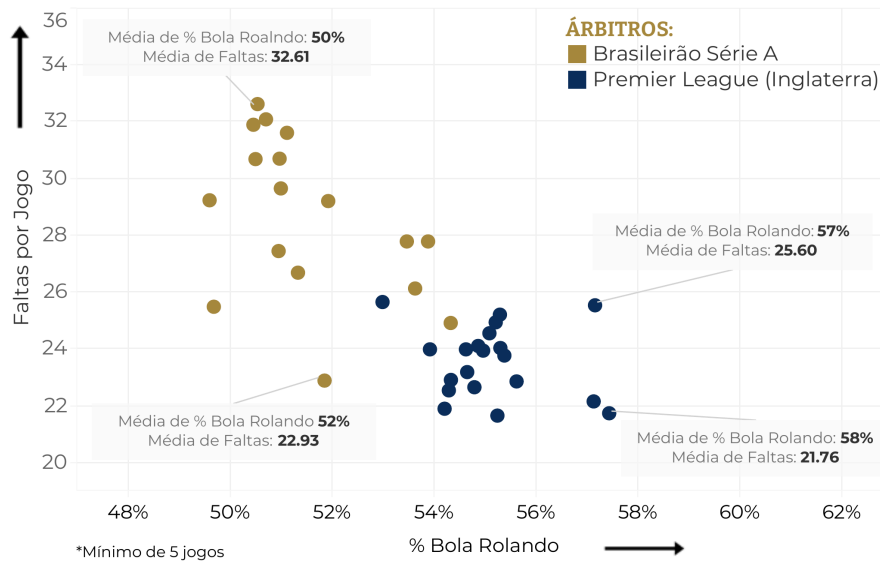
Ao relacionar o número de faltas marcadas por árbitro com o percentual de bola rolando nos jogos que apitaram, o estudo identifica uma correlação (15. Anexo C) clara no Brasileirão: árbitros que marcam menos faltas por jogo tendem a entregar partidas com maior tempo de bola rolando. Esse padrão é mais forte no Brasil do que nas ligas europeias comparadas (Premier League, Bundesliga, Ligue 1, LaLiga e Serie A), nas quais a nuvem de pontos é mais compacta



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

FALTAS POR ÁRBITRO

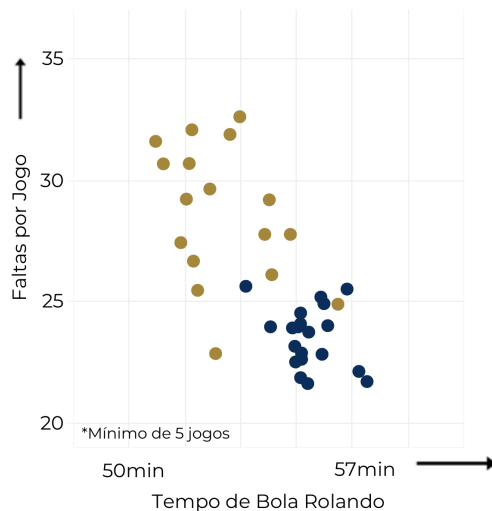
Comparação do Brasil com Premier League nas temporadas 2025/26 e 2026



Cada ponto no gráfico é um árbitro. Os árbitros da Premier League dão menos faltas e têm números de porcentagem de bola rolando maiores.

No Brasileirão, **há uma correlação entre menor número de faltas e mais tempo de bola rolando.**

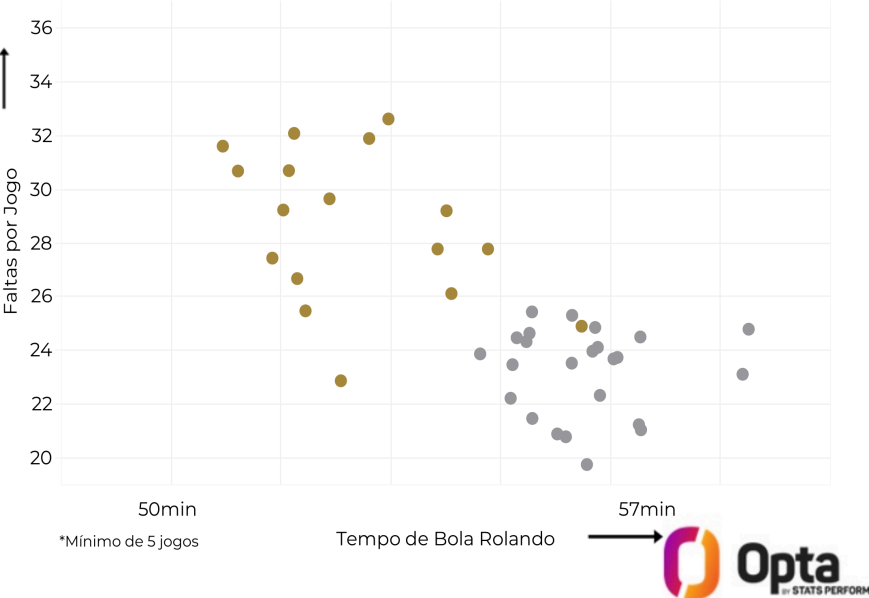
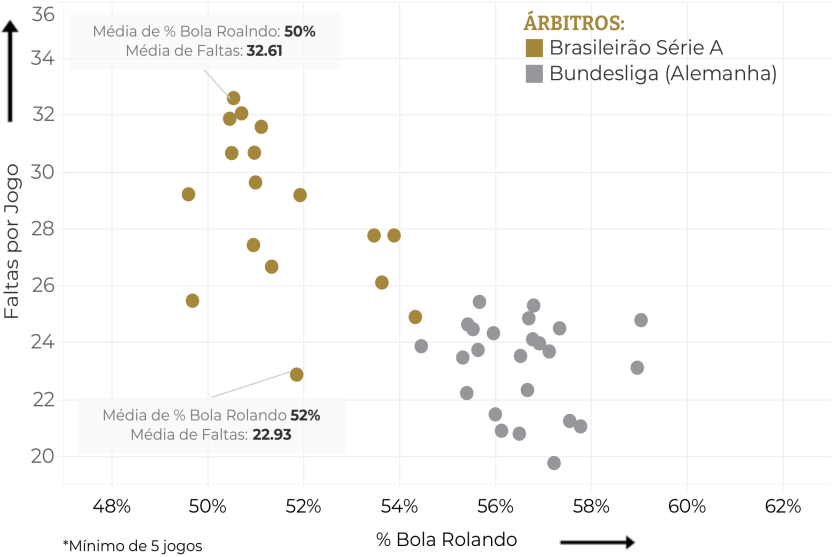
A coesão dos árbitros ingleses também é maior, com uma diferença de média de faltas por jogo menor entre os árbitros que dão mais faltas e os que dão menos faltas.



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

FALTAS POR ÁRBITRO

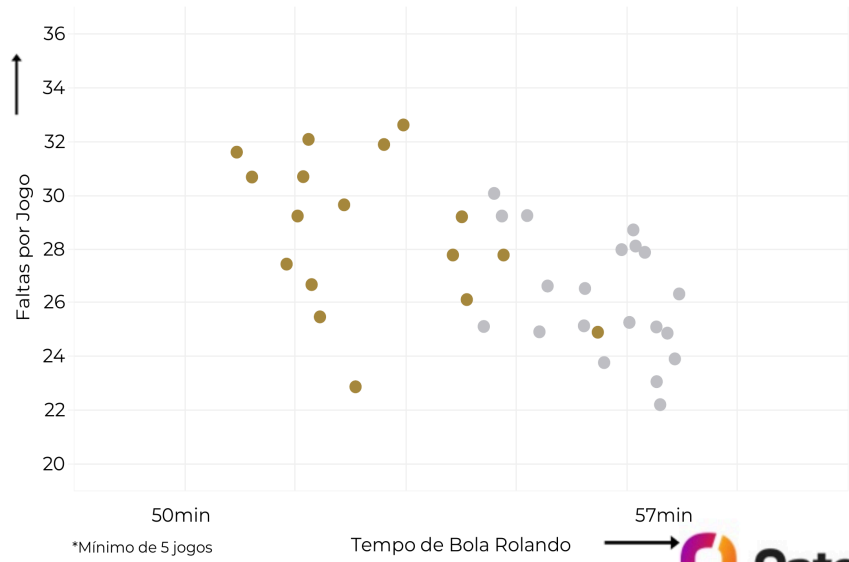
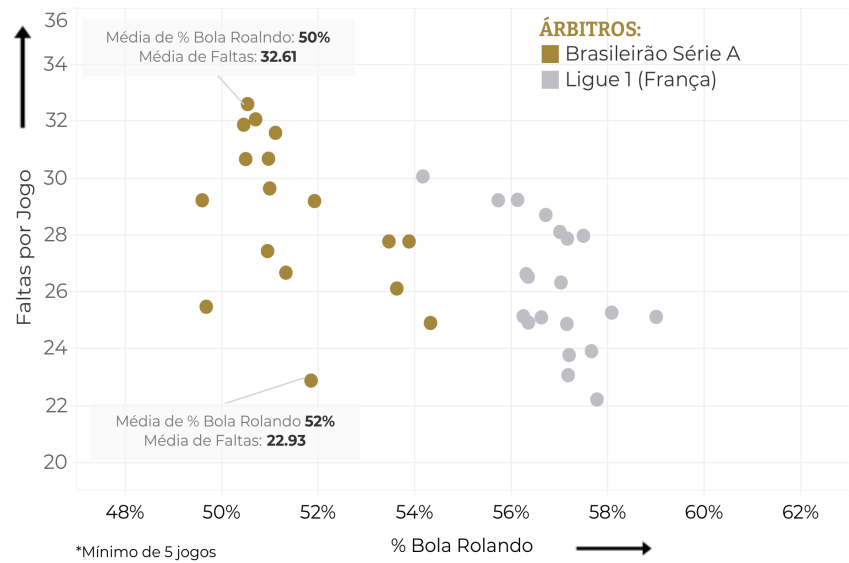
Comparação do Brasil com Bundesliga nas temporadas 2025/26 e 2026



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

FALTAS POR ÁRBITRO

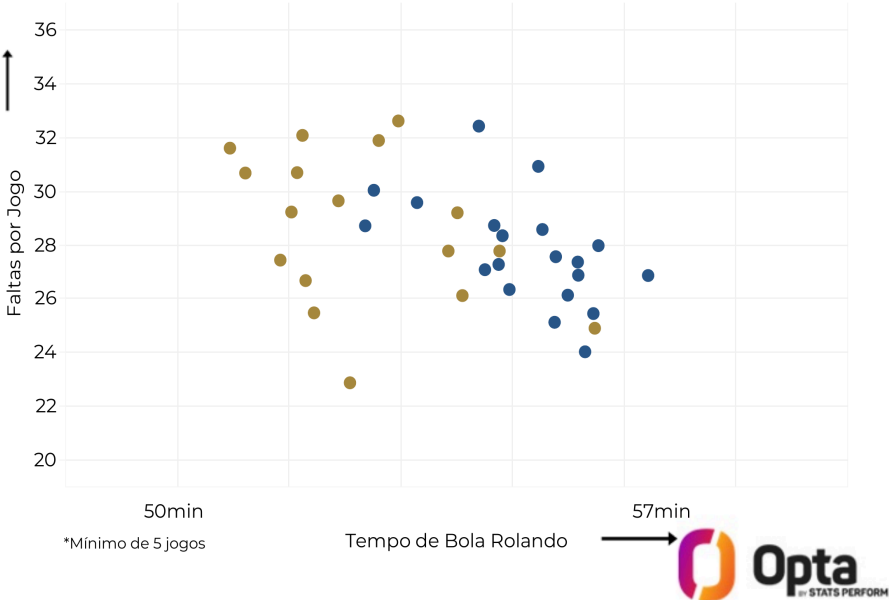
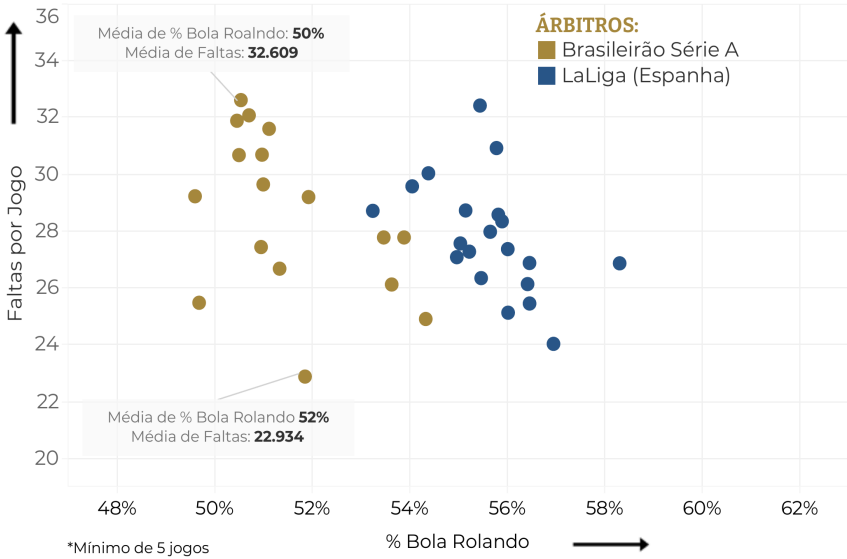
Comparação do Brasil com Ligue 1 nas temporadas 2025/26 e 2026



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

FALTAS POR ÁRBITRO

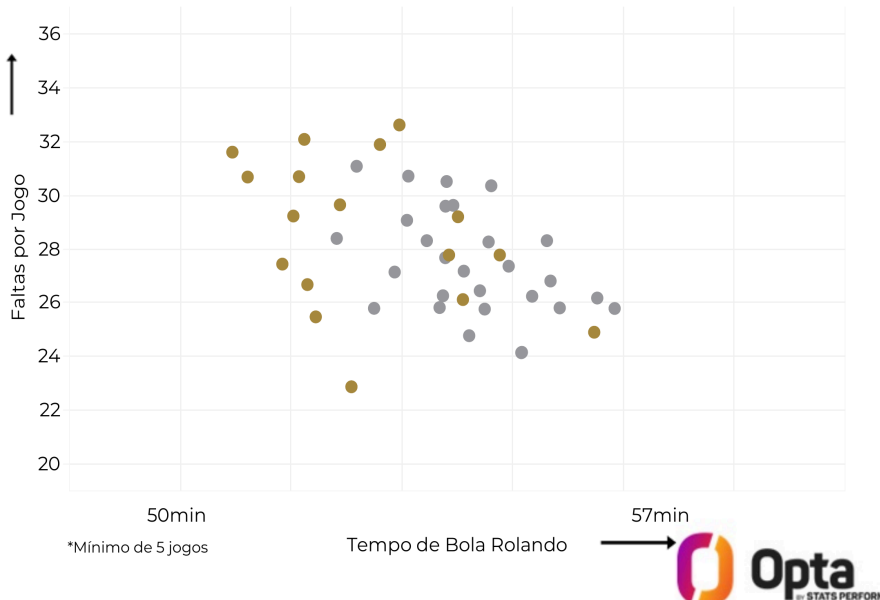
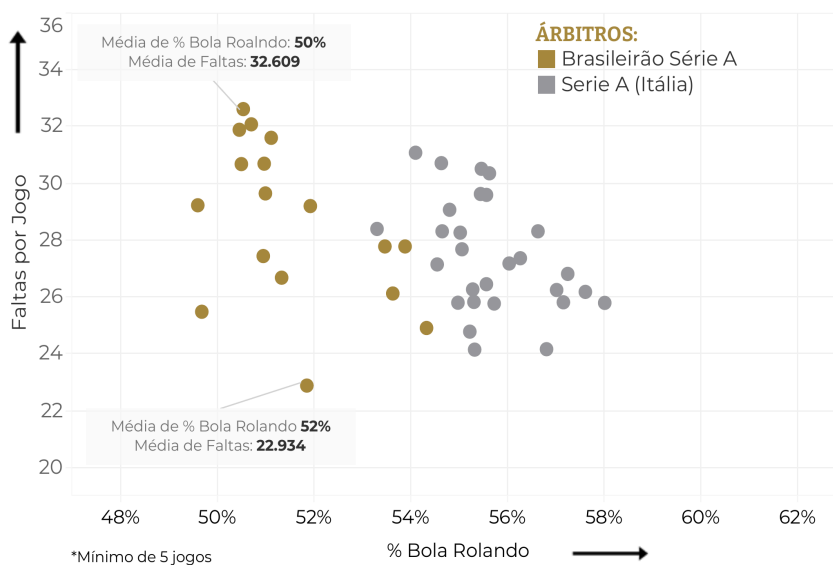
Comparação do Brasil com LaLiga nas temporadas 2025/26 e 2026



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

FALTAS POR ÁRBITRO

Comparação do Brasil com Serie A italiana nas temporadas 2025/26 e 2026



6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

Ademais, pode-se notar uma dispersão dos árbitros brasileiros claramente maior que a dos europeus no quesito quantidade de faltas marcadas. A tabela a seguir, que mostra os valores médios mínimo, médio e máximo dos árbitros por liga, ilustra essa dispersão (árbitros com no mínimo 5 jogos):

Liga	Mínimo	Média	Máxima	N (≥5 jogos)
Brasileirão Série A 2026	22,9	28,7	32,6	17
Serie A (Itália) 2025/26	24,2	27,4	31,1	28
Ligue 1 2025/26	22,2	26,2	30,1	20
Premier League 2025/26	21,7	23,6	25,7	20
Bundesliga 2025/26	19,8	23,3	25,5	24
LaLiga 2025/26	24,1	27,8	32,4	20

Tabela 5 - Dispersão de faltas marcadas por árbitro, por liga (mín. 5 jogos)
(Seção 6.1)

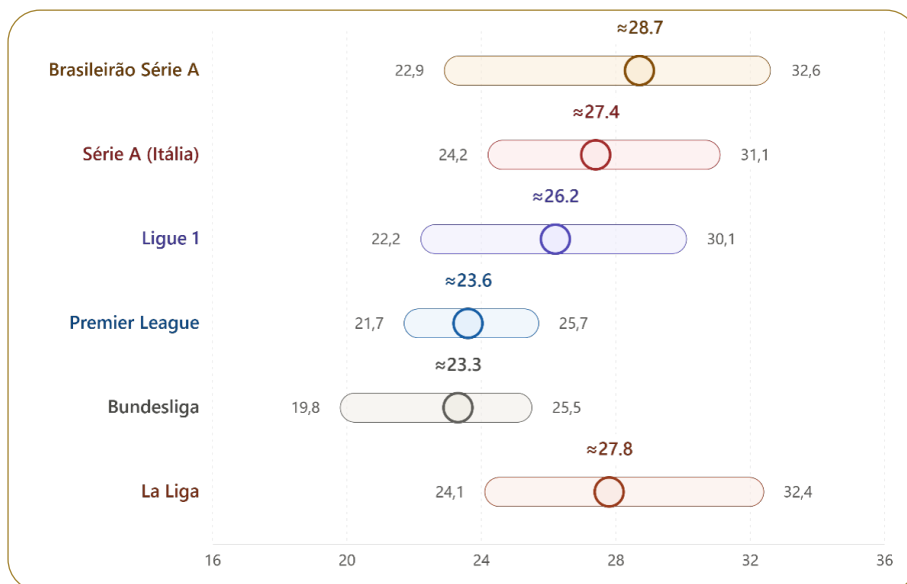


Figura 11 - Dispersão de faltas marcadas por árbitro, por liga (mín. 5 jogos)
(Seção 6.1)

6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

Essa maior dispersão entre os árbitros brasileiros é, ao mesmo tempo, um risco e uma oportunidade. Um risco porque gera inconsistência na experiência de jogo entre partidas e rodadas, além de menor previsibilidade para os jogadores sobre como suas condutas serão avaliadas. Por outro lado, uma oportunidade porque mostra que já existem, hoje, dentro do próprio quadro de arbitragem da CBF, referências de eficiência que podem orientar a capacitação dos demais. Os dados individuais no Anexo A permitem localizar exatamente quem são esses árbitros de referência (ex.: os que combinam alto percentual de bola rolando com poucas faltas marcadas e paradas mais curtas) e quem está mais distante do padrão desejável.

Isso reforça a necessidade de uma maior harmonização dos critérios de marcação de faltas, mencionada na seção 5. Ali se argumenta pela importância, sobre o tempo de bola rolando, da adoção de critérios que deixem o jogo fluir. Aqui, por seu turno, mostra-se que a CBF deve também buscar uma maior harmonização dos seus árbitros, considerando tanto os benchmarkings europeus quanto os exemplos brasileiros que se situam em níveis similares.

Também há grande variação na forma como os árbitros repõem o tempo perdido: as taxas de reposição individuais (acréscimos divididos pelo tempo perdido) variam de 19% a 32% entre os 25 árbitros de 2026, uma amplitude que sugere ausência de um critério plenamente padronizado de cálculo de acréscimos entre os árbitros.

6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

6.2 Cartões e Dissent (tempo de discussão e aglomeração)

O Brasileirão lidera em cartões disciplinares por jogo entre as seis ligas comparadas, tanto no total (1,51, 30% acima da segunda colocada, LaLiga) quanto na maioria das categorias individuais – discordância, discussão e confronto. Mas o dado que mais interessa a este relatório é o de perda de tempo (“cera”): 0,34 cartões por jogo, o maior das seis ligas, à frente de Bundesliga e Premier League (ambas em 0,29), LaLiga (0,22), Ligue 1 (0,16) e Serie A italiana (0,12).

Esse número evidencia claramente a relevância das novas regras da IFAB voltadas a reduzir a “cera” – countdown de 5 segundos para laterais e tiros de meta, e regra dos 8 segundos para o goleiro (Seção 11.1) –, já que mostra que o comportamento que essas regras almejam reduzir é mais frequente no Brasil do que em qualquer uma das ligas europeias comparadas.

Liga	Discordância	Discussão	“Cera”	“Brigas”	Linguagem imprópria	Não recuar	Total
Brasileirão Série A 2026	0,69	0,37	0,34	0,05	0,04	0,01	1,51
Serie A (Itália) 2025/26	0,36	0,17	0,12	0,05	0,02	0,02	0,74
Ligue 1 2025/26	0,42	0,22	0,16	0,02	0,00	0,02	0,83
Premier League 2025/26	0,42	0,27	0,29	0,02	0,00	0,03	1,03
Bundesliga 2025/26	0,45	0,32	0,29	0,00	0,00	0,02	1,08
LaLiga 2025/26	0,53	0,33	0,22	0,02	0,04	0,02	1,16

Tabela 6 - Cartões disciplinares por jogo e por motivo, por liga (Seção 6.2)

Legendas

- Discordância (Dissent): cartão ou falta aplicado por discordância com um árbitro da partida – por exemplo, quando um jogador não obedece às instruções do árbitro.
- Discussão (Argument): cartão aplicado ao jogador por discussão.

6. O fator arbitragem: comportamento e consistência

- Perda de tempo (Time Wasting): cartão aplicado ao jogador por perda de tempo.
- Brigas (Fight): cartão aplicado ao jogador por briga.
- Linguagem imprópria (Foul and Abusive Language): cartão aplicado por uso de linguagem chula ou ofensiva pelo jogador.
- Não recuar (Not Retreating): cartão aplicado ao jogador por não recuar a distância regulamentar em uma bola parada.

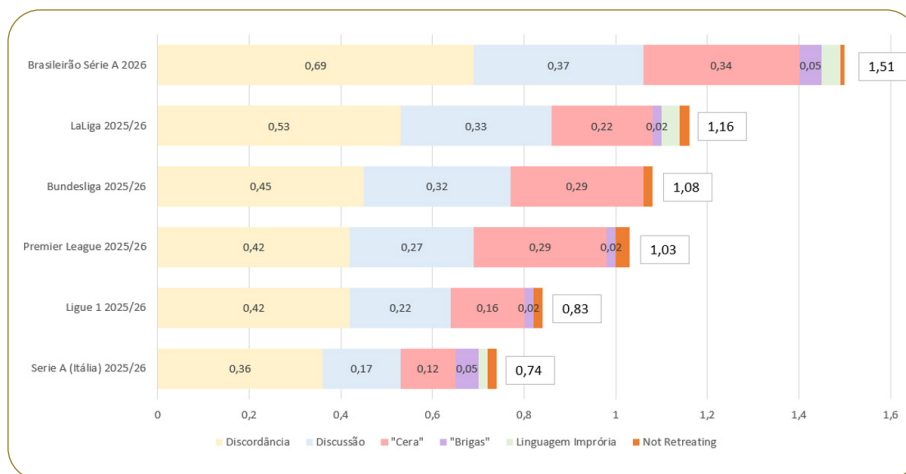


Figura 12 - Cartões disciplinares por jogo e por motivo, por liga (Seção 6.2)



7. O comportamento dos times: a “cera”

Uma das preocupações centrais em torno do tempo de bola rolando é a mudança de comportamento de um time quando está vencendo a partida – o efeito conhecido informalmente como “cera”. Comparando o percentual médio de bola rolando de cada time quando está empatando com o percentual quando está ganhando, tanto no Brasileirão quanto na Premier League, nota-se que esse efeito existe nas duas ligas, mas de forma bastante desigual entre os times.

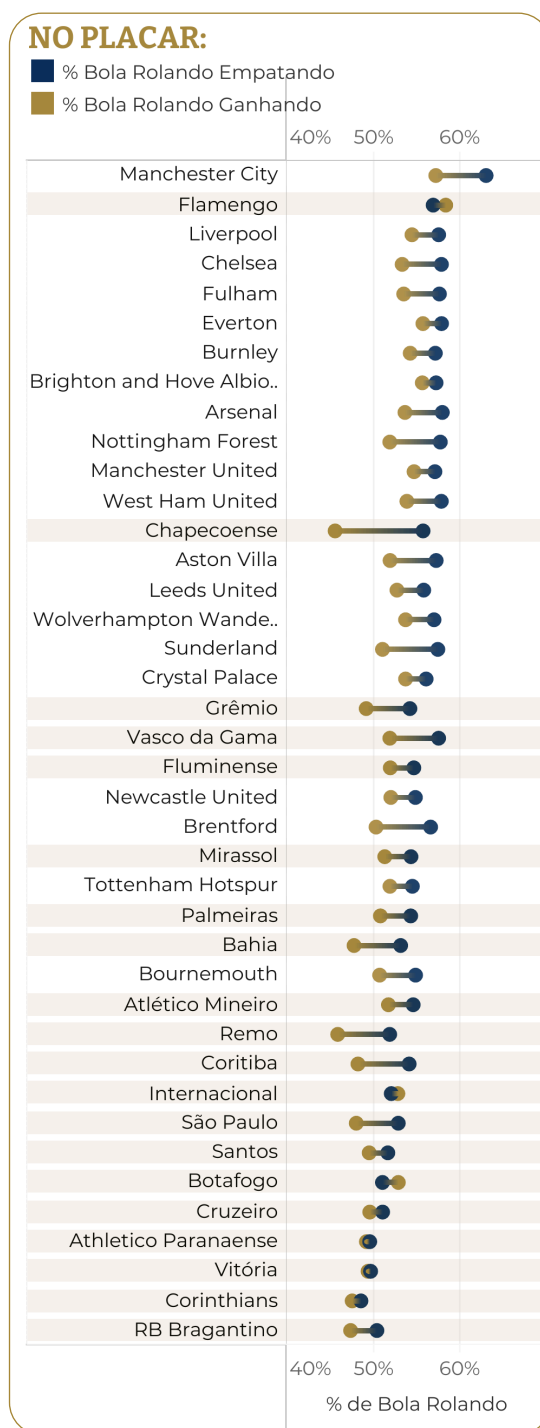
No Brasil, Chapecoense, Grêmio e Vasco da Gama, justamente três dos times com maior tempo médio de bola rolando do campeonato, apresentam a maior variação de comportamento entre empate e vitória, reduzindo visivelmente o ritmo de jogo quando estão à frente no placar. No extremo oposto, Vitória, Athletico Paranaense e Internacional praticamente não mudam de comportamento, mantendo o percentual de bola rolando estável independentemente do placar.

Na Premier League, o padrão se repete: o Manchester City, justamente o time de maior tempo médio de bola rolando da liga inglesa, é também o que mais varia entre empate e vitória.

Essa combinação – os times com mais bola rolando sendo também os que mais “seguram” o jogo quando ganham – sugere que não há uma correlação clara entre tempo de bola rolando médio e comportamento antijogo: um time pode ter uma média alta ao longo da temporada e, ainda assim, reduzir o ritmo de forma consciente nos momentos em que está à frente no placar. Isso reforça a necessidade de olhar não apenas para a média geral de

7. O comportamento dos times: a “cera”

cada clube, mas para o padrão de variação por situação de placar, ao definir critérios de acompanhamento e eventuais medidas disciplinares



7. O comportamento dos times: a “cera”

Das informações acima percebe-se que os clubes brasileiros praticam um menor tempo médio de bola rolando (achado intuitivo, por conta do menor tempo de bola rolando da liga brasileira), porém não se verifica um padrão de dispersão diferente dos clubes ingleses – nesse caso, a dispersão pode ser entendida como o tamanho da barra, enquanto o tempo médio, aproximadamente o ponto central da barra. Em outras palavras, há proporções similares entre clubes brasileiros e ingleses que variam muito seu tempo de jogo (barras mais longas), quando estão empatando ou ganhando.

Ademais, praticamente todos os clubes de ambos os países praticam mais bola em jogo quando estão empatando e cadenciam mais o jogo quando estão vencendo a partida. As três exceções nessa amostra de 40 clubes são Flamengo, Internacional e Botafogo (todos clubes brasileiros). Mesmo assim, nesses três casos a dispersão é bem pequena – ou seja, o tempo a mais de bola rolando quando está vencendo é praticamente o mesmo quando está empatando.



8. Paradas de hidratação

8.1 A lição da Copa do Mundo de 2026

A Copa do Mundo FIFA 2026 trouxe duas novidades: as **novas regras da IFAB** e as **paradas para hidratação** obrigatórias.

TEMPO PERDIDO COM PARADAS DO ÁRBITRO POR JOGO



TEMPO TOTAL DE JOGO *Considerando apenas fase de grupos

2022	2026
101:50	101:59

TEMPO DE BOLA ROLANDO *Considerando apenas fase de grupos

2022	2026
57:43	58:06

A Copa do Mundo FIFA 2026 trouxe duas novidades simultâneas: as novas regras da IFAB, voltadas a reduzir perda de tempo, e as pausas obrigatórias de hidratação determinadas pela FIFA. O resultado é revelador: o tempo médio gasto por jogo com paradas de árbitros disparou de praticamente zero em 2022 (7 segundos por jogo) para 5 minutos e 42 segundos em 2026. Existem outros motivos para as paradas de árbitro (bola ao jogo, atendimento médico, entre outros), mas nessa comparação fica evidente que o referido salto é quase totalmente decorrente da pausa de hidratação obrigatória, introduzida nessa Copa.

Ainda assim, o tempo total de jogo praticamente não se alterou entre 2022 (101:50) e 2026 (101:59), e o tempo

de bola rolando não apenas se manteve, como teve leve alta (57:43 em 2022 para 58:06 em 2026), já que os acréscimos cresceram de 11 minutos e 50 segundos para 11 minutos e 59 segundos no mesmo período.

A partir dessas informações dá para se estimar a contribuição das novas regras da IFAB para o tempo de bola rolando na Copa do Mundo. Como as novas regras visaram, por um lado, reduzir o tempo de reposição e a quantidade de faltas, mas por outro a FIFA aumentou as paradas dos árbitros com o tempo de hidratação obrigatório, o efeito marginal (isolado) das novas regras de arbitragem da IFAB pode ser estimado por meio da comparação da diferença de tempo de bola rolando (Δ tempo de bola rolando = 23s), a diferença de acréscimos (Δ acrécimos = 9s) e a diferença do tempo perdido com as paradas de árbitros (Δ paradas de árbitro = 335s), de acordo com a fórmula a seguir:

Efeito das novas regras = Δ tempo de bola rolando
– Δ acrécimos + Δ paradas de árbitro = 23s – 9s +
335s = 349s = 5 minutos e 49 segundos.

Trata-se de uma estimativa ainda geral, sem se aprofundar nos aspectos pormenorizados de cada parada específica. No entanto, já é útil para ilustrar o alto nível de efetividade das novas regras da IFAB sobre o tempo efetivo de bola rolando. Em sentido oposto, todavia, a instituição da parada de hidratação obrigatória sem a respectiva compensação via acréscimos acabou quase anulando os efeitos positivos das referidas regras para fins de tempo de bola efetivamente rolando.

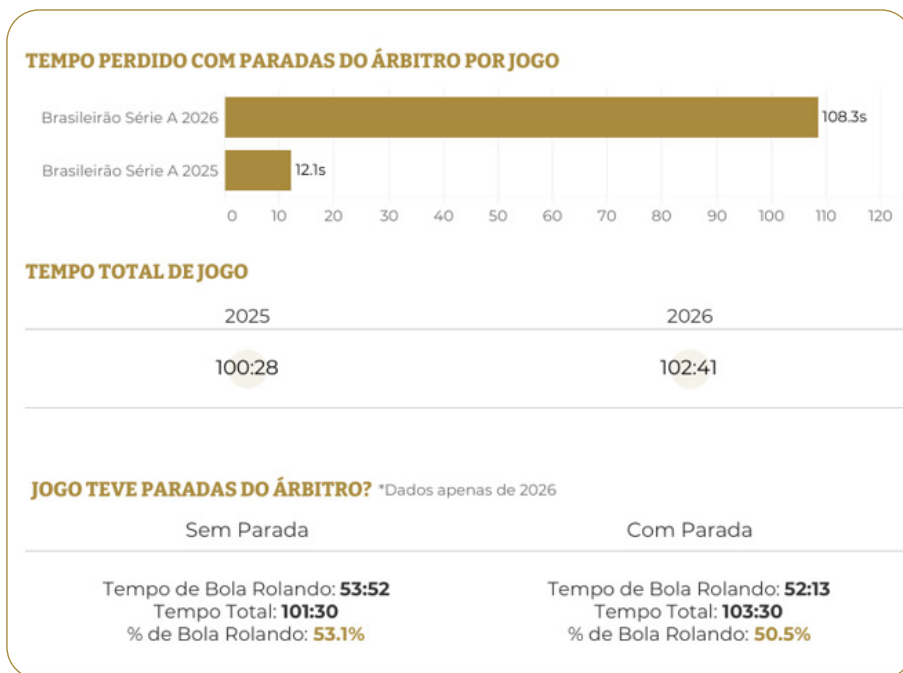
Isso mostra que, a princípio, é tecnicamente possível introduzir uma pausa de hidratação sem prejudicar o tempo de bola rolando nem o tempo total de partida,

desde que o tempo da pausa seja devidamente compensado nos acréscimos. Por outro lado, conforme será visto a seguir, o aumento dos acréscimos não necessariamente implica aumento do percentual de bola rolando.

8.2 O efeito das pausas dentro do próprio Brasileirão

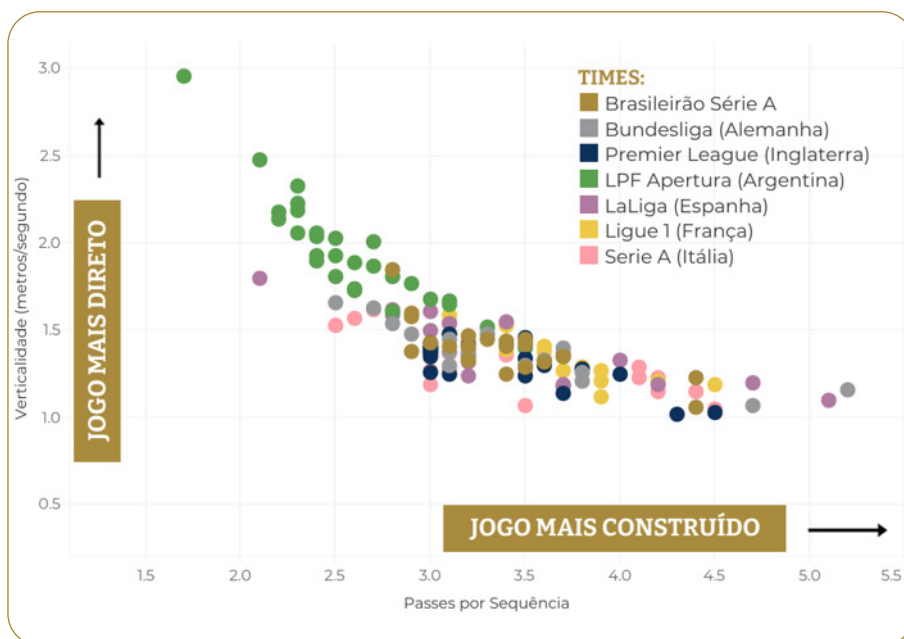
O Brasileirão 2026 perdeu 96 segundos a mais por jogo com “outras paradas” em relação a 2025, e os acréscimos cresceram 133 segundos no mesmo período, o que se constitui, à primeira vista, uma reposição generosa. No entanto, boa parte desse espaço adicional não chegou a virar bola rolando: o tempo perdido só com faltas também aumentou 69 segundos no período. Ou seja, o Brasil até ampliou os acréscimos para compensar o efeito das pausas de hidratação, mas a perda de tempo decorrente do aumento das faltas acabou anulando a referida compensação.

Um recorte dentro do próprio Brasileirão 2026 confirma esse efeito na prática: nos jogos sem nenhuma parada do árbitro, o tempo de bola rolando médio foi de 53:52 (53,1% de um tempo total de 101:30). Nos jogos com pelo menos uma parada, o tempo de bola rolando caiu para 52:13 (50,5% de um tempo total maior, de 103:30). A pausa, portanto, não só consome tempo diretamente: também está associada a um tempo total maior sem que o tempo de bola rolando cresça na mesma proporção, o mesmo padrão de reposição parcial discutido acima.

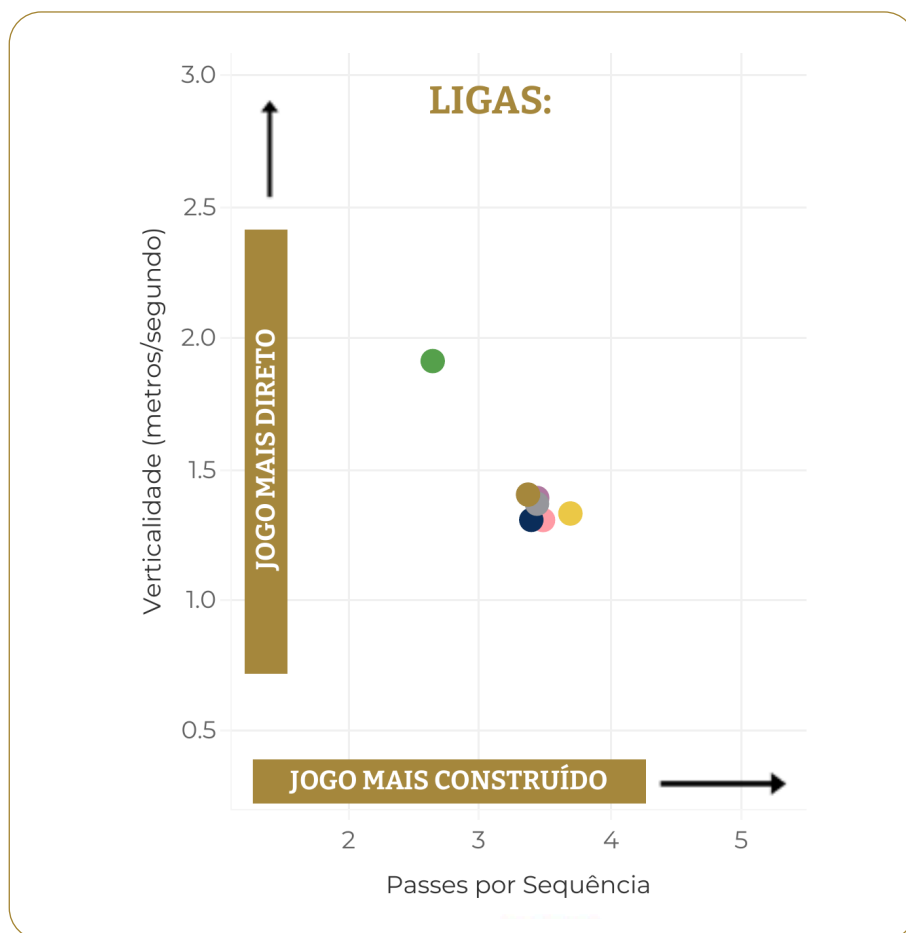


Esses dados sugerem que a pausa de hidratação talvez não precise ser aplicada de forma universal a todas as partidas. Uma alternativa a ser avaliada seria condicionar a pausa a critérios objetivos de necessidade, como temperatura no momento do jogo, índice de calor ou horário de mando (jogos às 16h-17h em pleno verão, por exemplo), reservando a interrupção para os cenários em que ela de fato protege a saúde dos atletas. Nessa lógica, o acréscimo concedido também deveria ser proporcional à pausa efetivamente utilizada: partidas sem pausa de hidratação não teriam por que receber o mesmo acréscimo-padrão aplicado, o que ajudaria a evitar o efeito observado nesta seção, de tempo total maior sem ganho equivalente de bola rolando.

9. Estilos de jogo



O estilo de jogo também ajuda a explicar parte da variação de tempo de bola rolando entre ligas. A matriz de estilos compara duas métricas – passes por sequência e avanço no campo em metros por segundo – e mostra que, em campeonatos com estilo mais direto, como o argentino, sequências de posse mais curtas e mais disputas de bola tendem a reduzir o tempo efetivo de jogo. O Brasileiro Série A, no entanto, não se enquadra nesse padrão: seu estilo de jogo está muito mais próximo ao das grandes ligas europeias do que ao argentino, o que reforça que o problema brasileiro não está no estilo tático, mas no comportamento em faltas, principalmente, e no maior tempo de reposição de bola ao jogo discutidos nas Seções 5 e 6.



Cabe um esclarecimento a respeito dos estilos de jogo. O que se chama de estilo mais direto (ou verticalidade, eixo vertical do gráfico anterior) é referente à velocidade com que o time com a posse de bola avança com ela. Assim, um estilo mais direto é marcado por passes mais verticais, dentre os quais se destacam os lançamentos (“chutões”). Nesse caso, a disputa corpo a corpo pela bola é mais constante, o que enseja uma menor quantidade de passes por sequência – ou seja, o time com estilo mais direto tende a trocar menos passes antes de perder a posse da bola.

Já o jogo mais construído está associado a uma menor velocidade de avanço da bola por parte do time que detém sua posse, por meio da execução de passes mais laterais (ou horizontais). Nesse caso, há uma menor disputa corpo a corpo pela bola e a média de passes por sequência tende a ser menor – ou seja, o time com esse estilo de jogo mais construído tende a trocar mais passes antes de perder a posse de bola.

Por essas características, nota-se uma relação inversa (ou correlação negativa), nos gráficos acima, entre as variáveis verticalidade (metros/segundo) e passes por sequência.



10. Benchmark para chegar nos 60 minutos:

10.1 Faltas (quantidade e tempo de reposição)

Com 52 minutos e 54 segundos de tempo de bola rolando, faltam 7 minutos e 6 segundos (ou 426 segundos) para chegar nos 60 minutos de bola rolando.



A Bundesliga tem média de 23 paradas reiniciadas com faltas por partida, cinco a menos que o Brasileirão Série A 2026. Além disso, tem média de 33 segundos perdidos por falta, três a menos que o Brasil.

Se o Brasil chegasse às médias da Bundesliga, economizaria 286 segundos por jogo: são 1.045 segundos perdidos atualmente com faltas, número que baixaria para 759s (23 paradas x 33 segundos). Reduzindo a quantidade de faltas e o tempo perdido por falta para os níveis da Bundesliga, o Brasileirão chegaria a 286 segundos economizados (4 minutos e 46 segundos). O tempo de jogo chegaria a 57 minutos e 40 segundos, com 56% de bola rolando.

10.2 Demais paradas corriqueiras: tempo de reposição

Importante reiterar a análise de tempo de reposição das demais pausas corriqueiras que não sejam faltas (laterais, escanteios, tiros de meta, gols etc.). Foi constatado na seção 5 que, apesar de não destoar das ligas europeias na quantidade desses eventos (diferentemente do que

10. Benchmark para chegar nos 60 minutos:

ocorre nas faltas), o Brasileirão apresenta um tempo de reposição de bola maior (assim como nas faltas) que a média desses campeonatos. Excluindo-se as faltas, estima-se uma perda de tempo de bola rolando de 161 segundos (2 minutos e 41 segundos) em relação à média das ligas europeias.

10.3 VAR e demais paradas do árbitro

Ainda é possível ganhar tempo em VAR (15s por jogo), lesões (58s por jogo) e paradas do árbitro, como paradas para hidratação (92 segundos por jogo), totalizando 165 segundos (2:45 minutos).

Cabe ressaltar, por um lado, que parte desses 2:45 já está contemplada nas paradas reiniciadas em faltas, mas outra parte não está. Por outro, os 2:45 minutos são subnotificados, dada a metodologia que considera apenas quando o árbitro assinala uma revisão de VAR ou apita o fim de uma parada para hidratação. Portanto, apesar da convicção de que a redução do tempo de VAR, atendimento a lesões e paradas do árbitro em geral tendem a contribuir para o aumento do tempo de bola rolando e o atingimento da meta de 60 minutos por jogo, o seu efeito adicional exato não pode ser afirmado.

De todo modo, é recomendável a adoção de procedimentos que visem à redução do tempo de VAR, como a adoção imediata de impedimento semiautomático.

10. Benchmark para chegar nos 60 minutos:

10.4 As lições preliminares das novas regras e diretrizes da IFAB

Além disso, a análise da experiência da primeira fase da Copa do Mundo de 2026 comparativamente à Copa de 2025 indica que as novas regras da IFAB podem contribuir decisivamente para o atingimento da meta – efeito marginal estimado de 5 minutos e 49 segundos –, uma vez que elas atacaram os principais fatores contribuintes identificados neste relatório, a saber:

- Quantidade de faltas: orientação para que o árbitro marque falta tão somente se o contato (disputa por espaço, braços de apoio, choque etc.) ter efetivamente impactado a jogada e ter sido claramente marcado por negligência ou força excessiva;
- Tempo de reposição em paradas corriqueiras: punições com reversão de laterais, escanteios e tiro de meta caso o árbitro note atraso acidental por parte do jogador responsável pela reposição da bola;
- Chamada de atendimentos médicos: punição com 1 minuto fora em caso de atendimento médico sem a existência de falta com cartão ou sem suspeita de concussão;
- Substituições: punição com 1 minuto com jogador a menos em caso de substituições deliberadamente demoradas.

Por outro lado, a adoção da parada de hidratação automática requer muita cautela para fins de tempo de bola rolando – o tempo perdido com paradas de árbitro aumentou nesta Copa em 5 minutos e 35 segundos. Sugere-se que ela seja adotada apenas quando a situação climática assim requerer, para fins de saúde dos atletas, devendo os árbitros ser orientados a proporcionar o respectivo acréscimo ao final do tempo.

11. Recomendações para o futebol brasileiro

Apartir do diagnóstico apresentado, seguem argumentos e possíveis linhas de ação a serem discutidas e avaliadas pela CBF, comissões de arbitragem e clubes, com o objetivo de subsidiar – não determinar – iniciativas de redução do tempo parado e ampliação do tempo de bola rolando no futebol brasileiro:

11.1 Critérios para marcação de faltas e gestão do tempo de reposição

- Verificou-se que, em comparação às principais ligas europeias, o principal fator contribuinte para o menor tempo de bola rolando no Brasil é a maior quantidade de faltas e o maior tempo de reposição de cada falta.
- Diante disso, sugere-se adotar critérios de marcação de faltas que priorizem um jogo mais corrido, deixando as faltas apenas para ações e choques que de fato interferirem no resultado das jogadas.
- Além de reduzir diretamente a quantidade de faltas marcadas, a adoção consistente e uniforme desses critérios de jogo pode desestimular simulações, quedas e reclamações desnecessárias, uma vez que os jogadores passam, no longo prazo, a entender que a orientação é tornar o jogo mais corrido.
- No que tange ao tempo de reposição, os árbitros devem ser orientados a serem bastante rígidos com a reposição tempestiva da bola ao jogo, para possibilitar que o Brasil se aproxime das ligas europeias também no tempo de reposição das faltas.

- Sugere-se avaliar uma meta de referência de tempo médio por falta, por exemplo, aproximar-se dos 33 segundos praticados pela Bundesliga, ante os 36,6 segundos atuais, com acompanhamento contínuo por árbitro como subsídio de estudo, não como critério punitivo isolado.
- As faltas diretas (que exigem barreira) parecem um ponto de partida razoável para uma eventual priorização, já que hoje consomem quase o dobro do tempo perdido na Premier League (97s x 57s por jogo).
- A adoção da Captain Only Rule no Brasileirão, em discussão com os clubes para implementação ainda em 2026, encontra respaldo direto nos dados deste relatório: o Brasil lidera entre as seis ligas comparadas em cartões por discordância (0,69 por jogo) e por discussão com a arbitragem (0,37 por jogo), o que sugere que a restrição a apenas o capitão de se dirigir ao árbitro pode ter impacto relevante na redução tanto das aglomerações quanto do tempo parado associado a essas situações.

11.2 Gestão do tempo de reposição das outras paradas ordinárias

- Verificou-se que o futebol brasileiro não apresenta discrepâncias com as principais ligas europeias em relação à quantidade das outras paradas ordinárias de jogo (laterais, escanteios, tiros de meta, gols, substituições etc.), porém o tempo médio de reposição ainda é maior.
- Diante disso, sugere-se que as mesmas ações destinadas à gestão do tempo de reposição de faltas, mencionadas no item anterior, também sejam adotadas para as demais paradas em geral, quando aplicável.

11.3 Paradas de árbitro

- Embora não sejam o principal fator contribuinte para o baixo de tempo de bola rolando (em razão da menor quantidade de ocorrências), as paradas de árbitro no Brasil ainda destoam das principais ligas europeias.
- No que tange aos pedidos de atendimento médico, devem-se criar mecanismos de desestímulo de atendimentos solicitados com objetivo meramente protelatórios.
- A utilização do VAR (requisições de uso e tempo de análise) deve ser treinada à exaustão, a fim de garantir a convergência do Brasil com as principais ligas europeias.
- A adoção do impedimento semiautomático, já utilizado na Copa do Mundo de 2026 e nas principais competições europeias, deve ser priorizada: ao automatizar a marcação de impedimento, a tecnologia reduz drasticamente o tempo médio de análise do VAR, hoje um dos pontos em que o Brasil mais destoa das ligas europeias, contribuindo diretamente para o aumento do tempo de bola rolando e consolidando a convergência com as ligas europeias mencionada no item anterior.
- Paradas de hidratação não devem ser obrigatórias, devendo apenas ocorrer quando as condições climáticas da partida demandar.

11.4 Padronização e capacitação da arbitragem

- Os dados individuais de cada árbitro (Anexo A) poderiam servir como base de feedback e formação continuada, tomando como referência os profissionais com melhor combinação de % de bola rolando, poucas faltas e reposição consistente.

- A variação nas taxas de reposição entre árbitros (de 19% a 32% em 2026) sugere que pode valer a pena discutir uma padronização mais clara dos critérios de cálculo de acréscimos, com o objetivo de reduzir a dispersão de comportamento hoje observada entre os árbitros brasileiros.
- Sugere-se acompanhar o uso do VAR por árbitro de campo, já que o tempo perdido por intervenção no Brasil (64s) está entre os mais altos do comparativo internacional, embora tenha melhorado em 2026.

11.5 Acréscimos como instrumento de compensação real

- Pode-se explorar uma calibragem mais precisa dos acréscimos por categoria de parada (faltas, hidratação, VAR, lesões), de modo a evitar que o aumento dos acréscimos sirva apenas para acomodar mais faltas, sem se traduzir em mais bola rolando.
- Avaliar a possibilidade de vincular a pausa de hidratação a critérios objetivos de necessidade (temperatura, horário do jogo), de forma que o acréscimo correspondente seja concedido apenas quando a pausa for efetivamente realizada.
- A experiência da Copa do Mundo de 2026 pode servir como referência: os dados sugerem que é possível manter tempo total e tempo de bola rolando estáveis mesmo com a introdução de pausa de hidratação, desde que a reposição nos acréscimos seja quase integral (como ocorreu na Copa, com apenas 9 segundos de diferença nos acréscimos entre 2022 e 2026).

11.6 Monitoramento contínuo por clube

- Os dados por time (Anexo B) poderiam ser utilizados para identificar clubes com maior incidência de faltas cometidas e de tempo perdido por tipo de parada, servindo de subsídio para eventual orientação técnica quanto à gestão do tempo de jogo.
- Embora a decisão da estratégia de jogo seja de cada time, a arbitragem brasileira deve sinalizar, com a adoção consistente dos critérios e medidas ora sugeridas, a filosofia de fazer o jogo correr no futebol brasileiro, de forma a criar nos jogadores e comissões técnicas o sentimento de que estratégias baseadas em protelação do jogo não serão toleradas.

11.7 Meta de curto e médio prazo

- Os dados sugerem espaço para buscar uma reversão da tendência de queda observada entre 2019 (55:10) e 2026 (52:54), com uma meta intermediária possível sendo o patamar de 54-55 minutos já atingido em 2023.
- No médio prazo, a simulação com dados da Bundesliga (Seção 10.1) indica que a faixa de 57-58 minutos de bola rolando (57% do tempo total) seria um patamar alcançável, e pode servir como referência para as próximas discussões.

12. Conclusão: a Copa de 2026 como prova de conceito

As recomendações apresentadas no Capítulo 11 partem de um diagnóstico: o tempo de bola rolando no Brasileirão pode crescer sem alterar a duração total da partida, desde que os acréscimos sejam calibrados para compensar de forma real cada categoria de parada, em vez de apenas acomodar o aumento de faltas. Mais do que isso, foi amplamente mostrado que o excesso de faltas é o principal fator contribuinte para a redução do tempo de bola rolando e, portanto, deve ser seriamente combatido nas diretrizes de arbitragem do futebol brasileiro. Ademais, a tempestividade da reposição de bola ao jogo também deve ser um objetivo a ser seguido. Diante disso, a Copa do Mundo FIFA 2026 oferece um teste de campo direto para essa mesma hipótese, e não por acaso: o conjunto de regras aprovado pela IFAB para o torneio foi desenhado justamente para reduzir interrupções e ampliar o tempo de bola em jogo.



12. Conclusão: a Copa de 2026 como prova de conceito

12.1 As novas regras da IFAB para 2026

Aprovadas em fevereiro de 2026 pela IFAB, as principais mudanças que estrearam na Copa foram:

- Countdown de 5 segundos para laterais: se a equipe atrasar deliberadamente a reposição, a posse passa para o adversário. (Na Copa, essa reversão foi decretada apenas 12 vezes até as semifinais.)
- Countdown de 5 segundos para tiro de meta: atraso intencional resulta em escanteio para o time adversário. (Na Copa, apenas 4 conversões em escanteio por esse motivo até as semifinais.)
- Substituição em até 10 segundos: o jogador substituído tem esse prazo para deixar o campo; se ultrapassado, o substituto só entra após um minuto de bola rolando, deixando a equipe em desvantagem numérica nesse intervalo.
- Atendimento médico em campo: o jogador atendido precisa ficar fora de ação por 60 segundos após a retomada do jogo (regra que não se aplica a goleiros), desestimulando simulações e manobras protelatórias. (Na Copa, o jogador foi efetivamente retirado de campo por decisão do árbitro em apenas 4 ocasiões até as semifinais.)
- VAR ampliado: passa a poder revisar escanteios e tiros de meta marcados incorretamente, além de segundos cartões amarelos aplicados por engano que resultem em expulsão, com comunicação mais direta à arbitragem de campo.

Regra determinada pela FIFA para a Copa:

- Pausa obrigatória de hidratação: instituída aos 22 minutos de cada tempo, com duração de três minutos, expressamente compensada nos acréscimos de cada etapa.

¹ FIFA. Novas regras que estreiam na competição. Disponível em: <https://www.fifa.com/pt/tournaments/mens/worldcup/canadamexicocusa2026/articles/novas-regras-copa-do-mundo-2026>

² Observação: a regra do IFAB que proíbe jogadores de cobrir a boca ao falar (popularmente chamada de “Lei Vini Jr.”) não foi incluída no escopo desta análise, uma vez que se trata de uma medida disciplinar/de conduta cujo objetivo não é o tempo de jogo.

12. Conclusão: a Copa de 2026 como prova de conceito

12.2 Conexão com as recomendações do Capítulo 11

Novas Regras e Diretrizes (IFAB 2026)	Recomendação correspondente
Faltas marcadas apenas com ação que de fato interfira na jogada	11.1
Countdown de 5s em laterais e tiros de meta	11.2
Substituição em 10s	11.2
1 min de fora em caso de atendimento médico sem cartão ou concussão	11.2
VAR ampliado e comunicação direta	11.3 e 11.4
Pausa obrigatória de hidratação (não adotar, mas apenas se houver necessidade)	11.5
Acréscimos (aprimorar no Brasil, pois não se verificou aumento dos acréscimos a despeito da parada obrigatória de hidratação)	11.5

Figura 13 - Novas regras IFAB 2026 e recomendações correspondentes do Capítulo 11 (Seção 12.2)

12.3 O que os números mostram

Como discutido na Seção 8.1, isoladamente a pausa de hidratação representa um acréscimo de tempo morto expressivo: as paradas do árbitro saltaram de praticamente zero (7 segundos) para 5 minutos e 42 segundos por jogo, incremento de 335 segundos. Ainda assim, o tempo total de partida praticamente não se moveu (101:50 para 101:59, variação de 9 segundos) e o tempo de bola rolando não apenas resistiu, como cresceu (57:43 para 58:06, +23 segundos).

A aritmética por trás desse resultado é reveladora: se o tempo total ficou estável e a bola rolando aumentou, o tempo morto agregado da partida (tudo que não é bola em jogo) na verdade diminuiu 14 segundos entre 2022 e 2026 – mesmo absorvendo os 335 segundos adicionais da hidratação. Isso só é possível porque as demais categorias de tempo morto (faltas, reposições, celebração de gol, VAR) recuaram, em conjunto, cerca de 349 segundos por jogo – precisamente as frentes atacadas pelo countdown de laterais e tiros de meta, pela substituição em 10s e pelo VAR mais ágil.

12. Conclusão: a Copa de 2026 como prova de conceito

Em outras palavras, o conjunto de regras parece ter gerado economia de tempo suficiente não só para financiar integralmente a nova pausa, como para deixar sobra a favor da bola rolando.

Além disso, o baixo número de intervenções efetivas na Copa do Mundo de 2026 – 12 reversões de lateral, 4 conversões de tiro de meta em escanteio e 4 retiradas de jogador por decisão do árbitro em todo o torneio até antes dos jogos das semifinais – não é sinal de que as regras tiveram pouco efeito, mas o oposto: sugere que os jogadores passaram a agir mais rápido precisamente para evitar acionar a penalidade. Esse padrão de autorreforço pode ser considerado uma evidência da efetividade regulatória: a ameaça da penalidade pode mudar o comportamento antes mesmo de a regra precisar ser aplicada.

12.4 Síntese

A experiência de 2026 mostra que é imperiosa a adoção das novas regras de arbitragem da IFAB, com o potencial de aumentar rapidamente o tempo de bola rolando no Brasil. A única exceção é a parada obrigatória de hidratação: sugere-se que ela seja adotada inicialmente apenas quando as condições climáticas assim demandarem. Ademais, os árbitros devem ser orientados a acrescer o tempo de hidratação sempre que esta tiver de ocorrer, sem prejuízo dos outros acréscimos ordinariamente concedidos, decorrentes de substituições, acionamento de VAR, discussões, entre outros.

Caso essas mesmas regras venham a ser adotadas no Brasileirão – o que já vem sendo discutido para 2026/27 –, o caminho indicado pelas recomendações do capítulo 11 ganharia um reforço concreto: mais do que calibrar acréscimos, o futebol brasileiro passaria a contar com um conjunto de regras já testado com sucesso no Mundial.

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

Ranking de porcentagem média de bola rolando e ficha individual dos 25 árbitros que atuaram no Brasileirão Série A 2026, com dados de tempo de bola rolando, faltas, acréscimos e uso do VAR (fonte: Opta / CBF Academy).

ÁRBITROS EM 2026	Tempo de Jogo (MM:SS)	Média de %	Jogos	MÉDIA POR JOGO		
				Paradas de Falta	Tempo com Faltas	Tempo por falta
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	57:20	56.2%	1	17	503s	30s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	56:57	55.3%	1	26	1,092s	42s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	57:30	54.8%	1	28	1,018s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	56:13	54.3%	14	25	860s	34s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	54:48	53.9%	10	28	942s	34s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	54:15	53.6%	7	26	951s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	54:02	53.5%	10	28	1,004s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	54:10	51.9%	9	29	1,130s	39s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:34	51.9%	10	23	975s	43s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:42	51.7%	4	31	1,196s	39s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:54	51.3%	10	27	1,050s	39s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	50:47	51.1%	8	32	1,043s	33s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:24	51.0%	6	30	1,071s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:47	51.0%	7	31	1,081s	35s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:32	51.0%	13	27	1,120s	41s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:52	50.7%	10	32	1,112s	35s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	53:17	50.5%	11	33	1,200s	37s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:00	50.5%	10	31	1,064s	35s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:59	50.5%	11	32	1,094s	34s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:32	50.4%	4	30	952s	32s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:32	50.1%	3	31	1,111s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	52:02	49.7%	6	26	993s	39s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:42	49.6%	8	29	1,046s	36s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	51:37	48.8%	2	22	1,163s	53s
Árbitro do Brasileirão Série A 2026	48:37	48.5%	1	33	1,287s	39s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

1. Árbitro do Brasileirão Série A – 1

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	1
Tempo médio de bola rolando	57:20
% média de bola rolando	56.2%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	17
Tempo perdido com faltas por jogo	503s
Tempo médio perdido por falta	30s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:58
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	27%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	93s
Jogos com uso de VAR	1 de 1
Tempo perdido com VAR por jogo	93.0s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	4
Tempo perdido com assistência médica por jogo	236s
Tempo médio parado por assistência	59s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

2. Árbitro do Brasileirão Série A – 2

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	1
Tempo médio de bola rolando	56:57
% média de bola rolando	55.3%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	26
Tempo perdido com faltas por jogo	1.092s
Tempo médio perdido por falta	42s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	12:55
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	28%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	63s
Jogos com uso de VAR	1 de 1
Tempo perdido com VAR por jogo	63.0s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	4
Tempo perdido com assistência médica por jogo	178s
Tempo médio parado por assistência	44s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

3. Árbitro do Brasileirão Série A – 3

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026 (fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	1
Tempo médio de bola rolando	57:30
% média de bola rolando	54.8%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	28
Tempo perdido com faltas por jogo	1.018s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	14:58
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	32%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Sem intervenções de VAR registradas como árbitro de campo (mínimo de 1 intervenção) no período analisado.

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3
Tempo perdido com assistência médica por jogo	142s
Tempo médio parado por assistência	47s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

4. Árbitro do Brasileirão Série A – 4

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	14
Tempo médio de bola rolando	56:13
% média de bola rolando	54.3%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	25
Tempo perdido com faltas por jogo	860s
Tempo médio perdido por falta	34s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	13:34
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	29%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	6
Tempo parado total com VAR	166s
Jogos com uso de VAR	5 de 14
Tempo perdido com VAR por jogo	11.9s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,1
Tempo perdido com assistência médica por jogo	223s
Tempo médio parado por assistência	71s

5. Árbitro do Brasileirão Série A – 5

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	54:48
% média de bola rolando	53.9%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	28
Tempo perdido com faltas por jogo	942s
Tempo médio perdido por falta	34s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:45
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	25%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	3
Tempo parado total com VAR	272s
Jogos com uso de VAR	3 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	27.2s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,7
Tempo perdido com assistência médica por jogo	204s
Tempo médio parado por assistência	55s

6. Árbitro do Brasileirão Série A – 6

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	7
Tempo médio de bola rolando	54:15
% média de bola rolando	53.6%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	26
Tempo perdido com faltas por jogo	951s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:35
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	24%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	5
Tempo parado total com VAR	361s
Jogos com uso de VAR	4 de 7
Tempo perdido com VAR por jogo	51.6s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	1,7
Tempo perdido com assistência médica por jogo	139s
Tempo médio parado por assistência	81s

7. Árbitro do Brasileirão Série A – 7

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	54:02
% média de bola rolando	53.5%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	28
Tempo perdido com faltas por jogo	1.004s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:02
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	24%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	6
Tempo parado total com VAR	418s
Jogos com uso de VAR	6 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	41.8s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,7
Tempo perdido com assistência médica por jogo	207s
Tempo médio parado por assistência	56s

8. Árbitro do Brasileirão Série A – 8

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	9
Tempo médio de bola rolando	54:10
% média de bola rolando	51.9%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	29
Tempo perdido com faltas por jogo	1.130s
Tempo médio perdido por falta	39s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	14:30
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	29%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	3
Tempo parado total com VAR	282s
Jogos com uso de VAR	3 de 9
Tempo perdido com VAR por jogo	31.3s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	2,3
Tempo perdido com assistência médica por jogo	141s
Tempo médio parado por assistência	61s

9. Árbitro do Brasileirão Série A – 9

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	52:34
% média de bola rolando	51.9%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	23
Tempo perdido com faltas por jogo	975s
Tempo médio perdido por falta	43s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:29
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	24%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	4
Tempo parado total com VAR	276s
Jogos com uso de VAR	4 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	27.6s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,4
Tempo perdido com assistência médica por jogo	203s
Tempo médio parado por assistência	60s

10. Árbitro do Brasileirão Série A – 10

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	4
Tempo médio de bola rolando	52:42
% média de bola rolando	51.7%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	31
Tempo perdido com faltas por jogo	1.196s
Tempo médio perdido por falta	39s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	12:22
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	24%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	99s
Jogos com uso de VAR	1 de 4
Tempo perdido com VAR por jogo	24.8s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,5
Tempo perdido com assistência médica por jogo	243s
Tempo médio parado por assistência	70s

11. Árbitro do Brasileirão Série A – 11

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	51:54
% média de bola rolando	51.3%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	27
Tempo perdido com faltas por jogo	1.050s
Tempo médio perdido por falta	39s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:30
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	23%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	9
Tempo parado total com VAR	561s
Jogos com uso de VAR	6 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	56.1s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	4,2
Tempo perdido com assistência médica por jogo	296s
Tempo médio parado por assistência	70s

12. Árbitro do Brasileirão Série A – 12

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	8
Tempo médio de bola rolando	50:47
% média de bola rolando	51.1%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	32
Tempo perdido com faltas por jogo	1.043s
Tempo médio perdido por falta	33s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	9:22
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	19%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	3
Tempo parado total com VAR	137s
Jogos com uso de VAR	2 de 8
Tempo perdido com VAR por jogo	17.1s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	2,1
Tempo perdido com assistência médica por jogo	148s
Tempo médio parado por assistência	70s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

13. Árbitro do Brasileirão Série A – 13

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	6
Tempo médio de bola rolando	52:24
% média de bola rolando	51.0%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	30
Tempo perdido com faltas por jogo	1.071s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	12:50
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	25%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	80s
Jogos com uso de VAR	1 de 6
Tempo perdido com VAR por jogo	13.3s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,7
Tempo perdido com assistência médica por jogo	263s
Tempo médio parado por assistência	72s

14. Árbitro do Brasileirão Série A – 14

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	7
Tempo médio de bola rolando	51:47
% média de bola rolando	51.0%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	31
Tempo perdido com faltas por jogo	1.081s
Tempo médio perdido por falta	35s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:39
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	23%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	2
Tempo parado total com VAR	114s
Jogos com uso de VAR	1 de 7
Tempo perdido com VAR por jogo	16.3s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	2,7
Tempo perdido com assistência médica por jogo	164s
Tempo médio parado por assistência	60s

15. Árbitro do Brasileirão Série A – 15

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	13
Tempo médio de bola rolando	51:32
% média de bola rolando	51.0%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	27
Tempo perdido com faltas por jogo	1.120s
Tempo médio perdido por falta	41s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:23
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	22%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	7
Tempo parado total com VAR	309s
Jogos com uso de VAR	6 de 13
Tempo perdido com VAR por jogo	23.8s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	4,1
Tempo perdido com assistência médica por jogo	209s
Tempo médio parado por assistência	51s

16. Árbitro do Brasileirão Série A – 16

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	51:52
% média de bola rolando	50.7%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	32
Tempo perdido com faltas por jogo	1.112s
Tempo médio perdido por falta	35s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	12:19
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	24%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	7
Tempo parado total com VAR	347s
Jogos com uso de VAR	4 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	34.7s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,4
Tempo perdido com assistência médica por jogo	162s
Tempo médio parado por assistência	48s

13. Anexo A – Dados individuais por árbitro

17. Árbitro do Brasileirão Série A – 17

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	11
Tempo médio de bola rolando	53:17
% média de bola rolando	50.5%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	33
Tempo perdido com faltas por jogo	1.200s
Tempo médio perdido por falta	37s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	15:23
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	30%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	6
Tempo parado total com VAR	521s
Jogos com uso de VAR	4 de 11
Tempo perdido com VAR por jogo	47.4s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,9
Tempo perdido com assistência médica por jogo	236s
Tempo médio parado por assistência	60s

18. Árbitro do Brasileirão Série A – 18

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	10
Tempo médio de bola rolando	51:00
% média de bola rolando	50.5%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	31
Tempo perdido com faltas por jogo	1.064s
Tempo médio perdido por falta	35s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	11:09
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	22%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	2
Tempo parado total com VAR	196s
Jogos com uso de VAR	2 de 10
Tempo perdido com VAR por jogo	19.6s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	2,8
Tempo perdido com assistência médica por jogo	147s
Tempo médio parado por assistência	52s

19. Árbitro do Brasileirão Série A – 19

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	11
Tempo médio de bola rolando	52:59
% média de bola rolando	50.5%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	32
Tempo perdido com faltas por jogo	1.094s
Tempo médio perdido por falta	34s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	15:10
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	29%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	7
Tempo parado total com VAR	309s
Jogos com uso de VAR	4 de 11
Tempo perdido com VAR por jogo	28.1s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,6
Tempo perdido com assistência médica por jogo	230s
Tempo médio parado por assistência	63s

20. Árbitro do Brasileirão Série A – 20

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026 (fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	4
Tempo médio de bola rolando	52:32
% média de bola rolando	50.4%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	30
Tempo perdido com faltas por jogo	952s
Tempo médio perdido por falta	32s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	14:29
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	28%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Sem intervenções de VAR registradas como árbitro de campo (mínimo de 1 intervenção) no período analisado.

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	4,2
Tempo perdido com assistência médica por jogo	329s
Tempo médio parado por assistência	77s

21. Árbitro do Brasileirão Série A – 21

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	3
Tempo médio de bola rolando	51:32
% média de bola rolando	50.1%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	31
Tempo perdido com faltas por jogo	1.111s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	12:53
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	25%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	94s
Jogos com uso de VAR	1 de 3
Tempo perdido com VAR por jogo	31.3s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	2,0
Tempo perdido com assistência médica por jogo	85s
Tempo médio parado por assistência	43s

22. Árbitro do Brasileirão Série A – 22

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	6
Tempo médio de bola rolando	52:02
% média de bola rolando	49.7%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	26
Tempo perdido com faltas por jogo	993s
Tempo médio perdido por falta	39s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	15:05
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	28%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	1
Tempo parado total com VAR	98s
Jogos com uso de VAR	1 de 6
Tempo perdido com VAR por jogo	16.3s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	3,3
Tempo perdido com assistência médica por jogo	195s
Tempo médio parado por assistência	58s

23. Árbitro do Brasileirão Série A – 23

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	8
Tempo médio de bola rolando	51:42
% média de bola rolando	49.6%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	29
Tempo perdido com faltas por jogo	1.046s
Tempo médio perdido por falta	36s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	14:16
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	27%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	3
Tempo parado total com VAR	439s
Jogos com uso de VAR	2 de 8
Tempo perdido com VAR por jogo	54.9s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	5,1
Tempo perdido com assistência médica por jogo	408s
Tempo médio parado por assistência	80s

24. Árbitro do Brasileirão Série A – 24

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026
(fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	2
Tempo médio de bola rolando	51:37
% média de bola rolando	48.8%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	22
Tempo perdido com faltas por jogo	1.163s
Tempo médio perdido por falta	53s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	16:14
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	29%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

Paradas com VAR (mín. 1 intervenção)	5
Tempo parado total com VAR	171s
Jogos com uso de VAR	2 de 2
Tempo perdido com VAR por jogo	85.5s

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	7,5
Tempo perdido com assistência médica por jogo	630s
Tempo médio parado por assistência	84s

25. Árbitro do Brasileirão Série A – 25

Dados de desempenho no Brasileirão Série A 2026 (fonte: Opta / CBF Academy).

Tempo de jogo e bola rolando

Jogos apitados (mín. 1)	1
Tempo médio de bola rolando	48:37
% média de bola rolando	48.5%

Faltas e tempo parado

Paradas de falta por jogo (média)	33
Tempo perdido com faltas por jogo	1.287s
Tempo médio perdido por falta	39s

Acréscimos

Acréscimos médios por jogo	10:15
% de reposição (acréscimos / tempo perdido)	20%

Uso do VAR (como árbitro de campo)

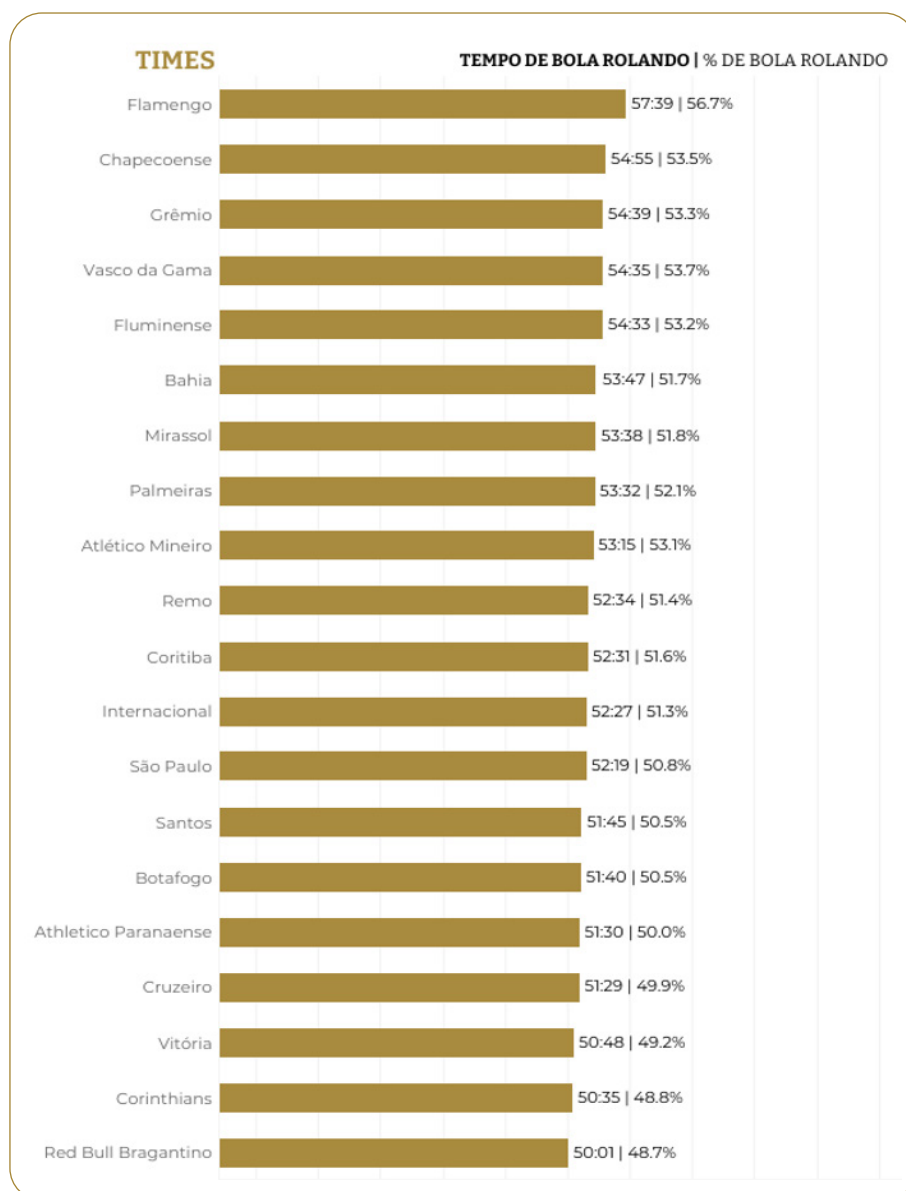
Sem intervenções de VAR registradas como árbitro de campo (mínimo de 1 intervenção) no período analisado.

Tempo de Assistência Médica

Paradas por assistência médica por jogo (média)	6,0
Tempo perdido com assistência médica por jogo	495s
Tempo médio parado por assistência	82s

14. Anexo B – Dados individuais por time

Ranking de porcentagem média de bola rolando e ficha individual dos 20 clubes do Brasileirão Série A 2026, com tempo de bola rolando e detalhamento de paradas por tipo de reinício (fonte: Opta / CBF Academy).



14. Anexo B – Dados individuais por time

1. Flamengo



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 1º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	57:39
% média de bola rolando	56.7%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	15.3	250s
Faltas	13.1	457s
Tiros de Meta	6.1	169s
Escanteios	4.5	157s
Gol	0.9	100s
Bola ao Chão	0.7	50s
Faltas Diretas	0.6	83s
Fim de Tempo	0.3	4s
Pênaltis	0.2	40s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

2. Chapecoense

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 2º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	54:55
% média de bola rolando	53.5%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	19.8	316s
Faltas	10.4	391s
Tiros de Meta	10.2	296s
Escanteios	3.6	107s
Gol	1.9	147s
Bola ao Chão	0.8	41s
Faltas Diretas	0.5	26s
Fim de Tempo	0.4	5s
Pênaltis	0.2	43s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

3. Grêmio



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 3º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	54:39
% média de bola rolando	53.3%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	15.8	254s
Faltas	13.2	482s
Tiros de Meta	8.8	234s
Escanteios	3.9	117s
Gol	1.3	103s
Bola ao Chão	0.8	32s
Faltas Diretas	0.7	73s
Fim de Tempo	0.4	6s
Pênaltis	0.1	10s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

4. Vasco da Gama



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 4º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	54:35
% média de bola rolando	53.7%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.5	256s
Faltas	14	470s
Tiros de Meta	6.2	200s
Escanteios	5.3	141s
Gol	1.6	134s
Bola ao Chão	0.7	36s
Faltas Diretas	0.4	28s
Fim de Tempo	0.3	10s
Pênaltis	0.1	12s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

5. Fluminense



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 5º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	54:33
% média de bola rolando	53.2%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.1	268s
Faltas	13	484s
Tiros de Meta	6.9	232s
Escanteios	5.5	193s
Gol	1.3	141s
Bola ao Chão	1.2	75s
Faltas Diretas	0.4	37s
Fim de Tempo	0.4	7s
Pênaltis	0.1	10s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

6. Bahia

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 6º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	53:47
% média de bola rolando	51.7%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	18.7	237s
Faltas	16.6	548s
Tiros de Meta	7.4	182s
Escanteios	5.8	179s
Gol	1.4	116s
Bola ao Chão	0.8	37s
Faltas Diretas	0.4	36s
Fim de Tempo	0.6	9s
Pênaltis	0.3	48s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

7. Mirassol



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 7º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	53:38
% média de bola rolando	51.8%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	20.3	314s
Faltas	12.9	428s
Tiros de Meta	7	196s
Escanteios	5.7	182s
Gol	1.4	145s
Bola ao Chão	0.8	49s
Faltas Diretas	0.5	33s
Fim de Tempo	0.3	7s
Pênaltis	0.1	8s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

8. Palmeiras



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 8º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	53:32
% média de bola rolando	52.1%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17	252s
Faltas	13.6	554s
Tiros de Meta	7.8	236s
Escanteios	6	188s
Gol	0.7	69s
Bola ao Chão	1.4	74s
Faltas Diretas	0.4	40s
Fim de Tempo	0.4	7s
Pênaltis	0.1	6s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

9. Atlético Mineiro



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 9º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	53:15
% média de bola rolando	53.1%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	18.9	284s
Faltas	16.4	587s
Tiros de Meta	8.9	300s
Escanteios	4.9	148s
Gol	1.3	121s
Bola ao Chão	0.7	30s
Faltas Diretas	0.7	50s
Fim de Tempo	0.4	6s
Pênaltis	0.1	24s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

10. Remo

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 10º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	52:34
% média de bola rolando	51.4%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	18.1	310s
Faltas	15.3	556s
Tiros de Meta	8.5	243s
Escanteios	4.4	137s
Gol	1.6	136s
Bola ao Chão	1.2	77s
Faltas Diretas	0.6	45s
Fim de Tempo	0.2	10s
Pênaltis	0.1	15s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

11. Coritiba



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 11º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	52:31
% média de bola rolando	51.6%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	14.6	283s
Faltas	13.5	588s
Tiros de Meta	9.7	329s
Escanteios	3.2	138s
Gol	1.3	113s
Bola ao Chão	0.8	62s
Faltas Diretas	0.1	9s
Fim de Tempo	0.6	15s
Pênaltis	0.1	10s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

12. Internacional



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 12º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	52:27
% média de bola rolando	51.3%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	20.7	304s
Faltas	15.7	473s
Tiros de Meta	7.3	213s
Escanteios	7.1	219s
Gol	1.1	86s
Bola ao Chão	0.4	37s
Faltas Diretas	0.4	40s
Fim de Tempo	0.3	5s
Pênaltis	0.1	13s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

13. São Paulo



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 13º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	52:19
% média de bola rolando	50.8%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.7	280s
Faltas	13.9	522s
Tiros de Meta	7.3	244s
Escanteios	6.6	206s
Gol	1.1	97s
Bola ao Chão	1.1	60s
Faltas Diretas	0.4	42s
Fim de Tempo	0.6	13s
Pênaltis	0.2	50s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

14. Santos

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 14º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	51:45
% média de bola rolando	50.5%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	18.9	288s
Faltas	14.3	535s
Tiros de Meta	7.4	224s
Escanteios	5	154s
Gol	1.6	125s
Bola ao Chão	1.1	76s
Faltas Diretas	0.5	48s
Fim de Tempo	0.3	10s
Pênaltis	0.2	51s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

15. Botafogo



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 15º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	51:40
% média de bola rolando	50.5%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.5	343s
Faltas	13.5	488s
Tiros de Meta	8.5	276s
Escanteios	3.7	142s
Gol	1.8	138s
Bola ao Chão	0.9	60s
Faltas Diretas	0.4	53s
Fim de Tempo	0.7	16s
Pênaltis	0.1	42s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

16. Athletico Paranaense

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 16º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	51:30
% média de bola rolando	50.0%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	19.6	345s
Faltas	13.6	581s
Tiros de Meta	7.6	269s
Escanteios	5.2	171s
Gol	1	84s
Bola ao Chão	0.8	40s
Faltas Diretas	0.7	68s
Fim de Tempo	0.4	8s
Pênaltis	0.2	42s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

17. Cruzeiro



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 17º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	51:29
% média de bola rolando	49.9%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	19.2	311s
Faltas	16.1	562s
Tiros de Meta	7.8	212s
Escanteios	5.3	186s
Gol	1.6	135s
Bola ao Chão	0.8	61s
Faltas Diretas	0.9	81s
Fim de Tempo	0.3	4s
Pênaltis	0.2	30s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

18. Vitória

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 18º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	50:48
% média de bola rolando	49.2%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.3	301s
Faltas	15.3	603s
Tiros de Meta	8.4	296s
Escanteios	3.9	118s
Gol	1.5	141s
Bola ao Chão	1.1	81s
Faltas Diretas	0.6	61s
Fim de Tempo	0.4	5s
Pênaltis	0.2	50s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

19. Corinthians



Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 19º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	50:35
% média de bola rolando	48.8%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	17.9	267s
Faltas	17.4	606s
Tiros de Meta	7.8	243s
Escanteios	4.7	145s
Gol	1.1	125s
Bola ao Chão	1.1	95s
Faltas Diretas	0.8	84s
Fim de Tempo	0.5	12s
Pênaltis	–	–

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

20. Red Bull Bragantino

Posição no ranking de tempo de bola rolando do Brasileirão Série A 2026: 20º de 20 times.

Tempo de bola rolando

Tempo médio de bola rolando	50:01
% média de bola rolando	48.7%

Paradas por tipo de reinício (média por jogo)

Tipo de parada	Nº de paradas/jogo	Tempo perdido/jogo
Laterais	19.2	269s
Faltas	13.7	522s
Tiros de Meta	6.5	247s
Escanteios	5.6	176s
Gol	0.9	98s
Bola ao Chão	0.9	57s
Faltas Diretas	0.4	34s
Fim de Tempo	0.3	12s
Pênaltis	0.3	50s

Observação: as paradas são atribuídas ao time que reinicia o jogo (ex.: uma falta a favor do time X é contabilizada como parada e tempo parado do time X, independentemente do que ocorre durante a interrupção, como atendimento médico ao adversário). Impedimentos são reiniciados como faltas.

15. Anexo C – Correlação entre quantidade de faltas e bola rolando

Os gráficos de dispersão deste Anexo apresentam a relação entre a média de faltas marcadas por jogo e o percentual de bola rolando, calculados por árbitro, nos Brasileirões Série A de 2025 e 2026. Cada ponto representa um árbitro que atingiu o mínimo de jogos considerados na análise (10 em 2025 e 5 em 2026), enquanto a linha de tendência evidencia a correlação entre as duas variáveis.

Em ambas as temporadas, observa-se uma correlação negativa: árbitros que marcam menos faltas tendem a conduzir partidas com maior percentual de bola rolando. Em 2025, essa associação foi estatisticamente significativa ($R^2 = 0,364$; $p = 0,013$), indicando que cerca de 36% da variação observada está associada às diferenças no número de faltas marcadas. Em 2026, a tendência permanece ($R^2 = 0,216$), embora o valor de p (0,060) não atinja o nível convencional de significância, provavelmente em razão da amostra menor.

Em conjunto, os resultados reforçam que o número de faltas marcadas está diretamente associado ao tempo de bola rolando também entre os árbitros do próprio Campeonato Brasileiro.

Essa evidência fortalece as recomendações da Seção 11.1 sobre padronização dos critérios de marcação de faltas e monitoramento contínuo do desempenho da arbitragem.

14. Anexo B – Dados individuais por time

