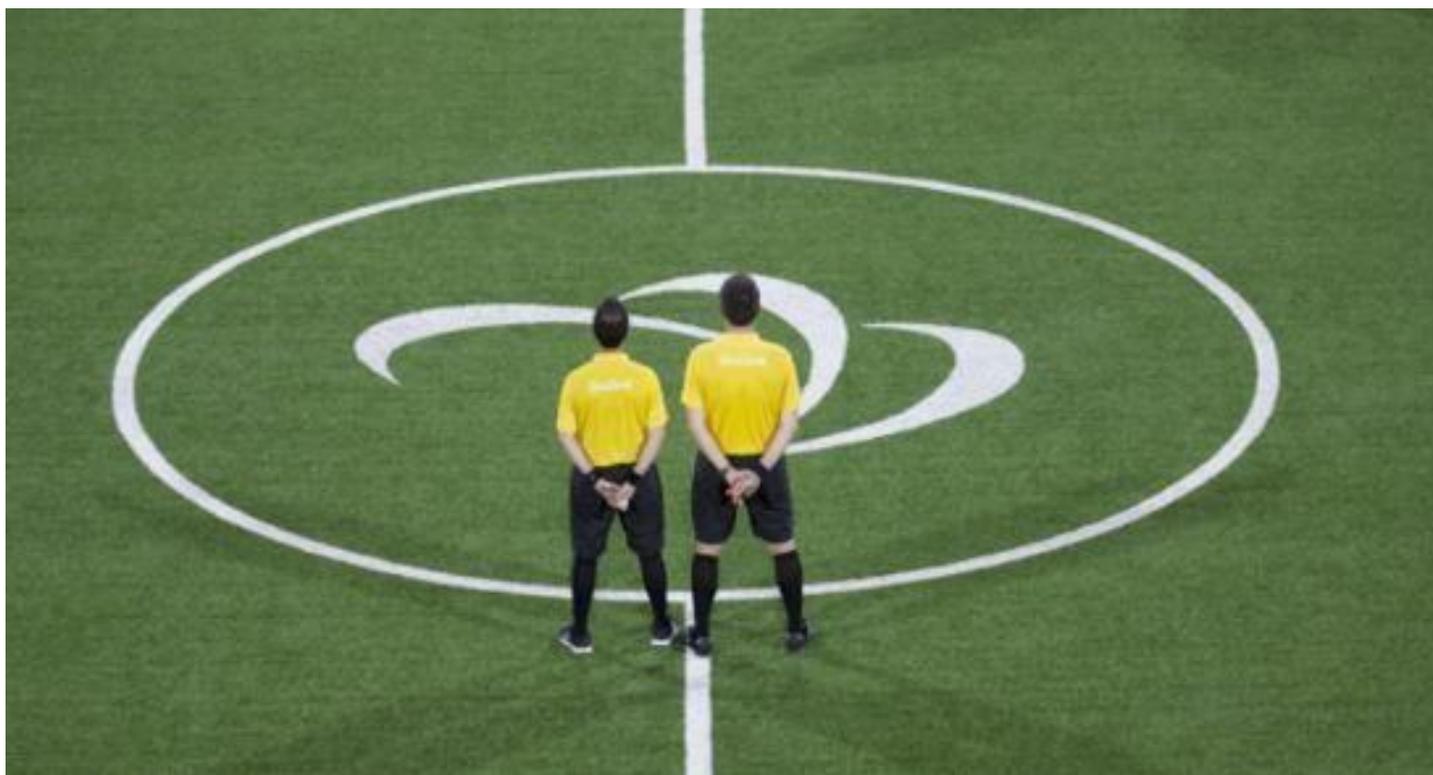


IBSA

FUTEBOL PARA CEGOS

ÁRBITROS

DIRETRIZ



Este manual é publicado pelo Comité de Futebol da IBSA com apoio da UEFA

Autor: Mariano Travaglino

© IBSA 2022. Todos os direitos reservados. O conteúdo deste manual pode ser reproduzido com permissão dos detentores dos direitos

Os pronomes pessoais masculino e feminino são usados aleatoriamente ao longo deste manual e devem ser usados para se referir a ambos os sexos.

Conteúdo

Propósito deste Manual.....	4
O que é o Futebol para Cegos?	5
Tapa olhos dos jogadores	8
Linguagem Arbitral.....	10
Deveres antes, durante e depois de uma partida.....	11
Do lançamento da moeda ao pontapé inicial	19
Escanteio-Corner.....	22
Arremesso de Meta.....	23
Falta (tiro livre).....	25
Sinalização Arbitral.....	28
Dobre Penalti – 8 metros	33
Penalti	34



Propósito deste Manual

Nenhum jogo de Futebol de Cegos é possível sem a participação e assistência de árbitros e oficiais. O Subcomitê de Futebol da IBSA, reconhece o papel essencial desempenhado pelos árbitros e oficiais para garantir que os jogos sejam disputados de acordo com as Leis do jogo e o espírito esportivo.

O objetivo deste manual é capacitar os Árbitros de Futebol para Cegos e dar-lhes as competências necessárias para poderem proporcionar uma experiência de arbitragem positiva a todas as equipas e jogadores, e permitir que os Árbitros de Futebol para Cegos obtenham uma maior compreensão do seu papel no Futebol para Cegos.

Este objetivo faz parte da missão mais ampla do Comitê de Futebol da IBSA de dar a todas as meninas, meninos, mulheres e homens cegos e com deficiência visual a oportunidade de jogar futebol no nível que quiserem em todas as partes do mundo.



O que é o Futebol para Cegos?

Futebol para Cegos é uma versão do futebol adaptado às necessidades dos jogadores cegos.

Há cinco jogadores em um time de futebol para cegos - quatro jogadores com deficiência visual e um goleiro com visão.

O futebol para cegos é regido pela International Blind Sports Federation (IBSA). A primeira competição internacional oficial ocorreu em 1997 e, desde então, a IBSA desenvolveu um calendário completo de competições internacionais e oportunidades de desenvolvimento em todas as partes do mundo.

O futebol para cegos é um esporte paraolímpico desde os Jogos Paraolímpicos de Atenas em 2004.

As principais modificações nas Regras de Futsal da FIFA para o futebol para cegos são:

- Bandas – O futebol para cegos é jogado em uma quadra - campo de 20 x 40 metros. As Bandas são colocadas ao longo de ambos os lados mais cumpridos (Lateral) para impedir que a bola saia a todo momento a fim de garantir maior fluidez ao jogo.



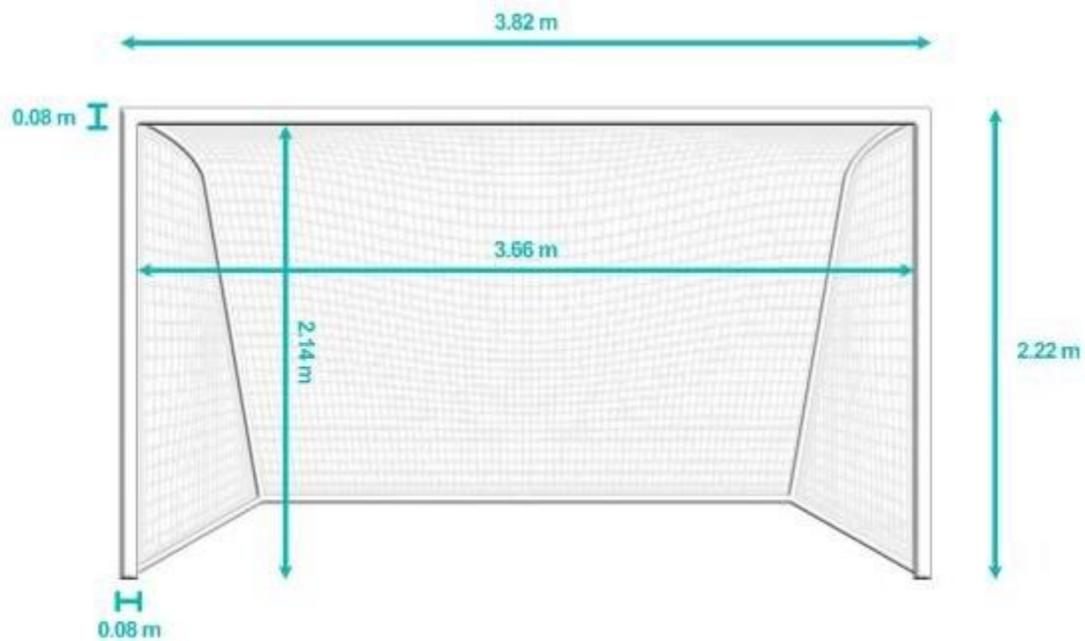
- Bola – a bola contém um sistema de som que faz barulho quando se move. Isso permite que os jogadores sigam a bola e saibam onde ela está o tempo todo.



- Viseiras - Mascaras – para competições oficiais, os jogadores devem usar tapa-olhos e viseiras aprovadas. Isso é para garantir um jogo nivelado, porque alguns jogadores podem ter uma visão residual mínima, o que pode dar a esses uma vantagem sobre os outros jogadores.



- Postes – no futebol para cegos, o tamanho interno dos postes é de 3,66 metros por 2,14 metros.



- Expressão “Voy” – os jogadores que disputam a bola devem dizer “voy” (palavra em espanhol para “eu vou” “vou”) ou outra palavra curta semelhante para que seus oponentes saibam que estes vão jogar. Da mesma forma, se a bola estiver solta e os jogadores estiverem procurando por ela ou vão controlá-la, eles devem dizer “voy”.
Se um jogador estiver correndo com a bola em seu controle, ele não precisa dizer nada.

As Regras do Futebol para Cegos são atualizadas regularmente e você pode encontrar as Regras do Jogo atualizada aqui -<https://blindfootball.sport/about-football/rules-and-downloads/>

Tapa olhos dos jogadores

Os jogadores de futebol para Cegos precisam usar tapa-olho e também precisam usar corretamente a máscara de futebol para Cegos oficialmente aprovada pela IBSA.

Antes do início da partida e durante todo o jogo, os Árbitros são responsáveis por controlar o uso correto desses itens.

- Como Bandar-Verificar-Corrigir um jogador de futebol cego:

Passo 1



Passo 2

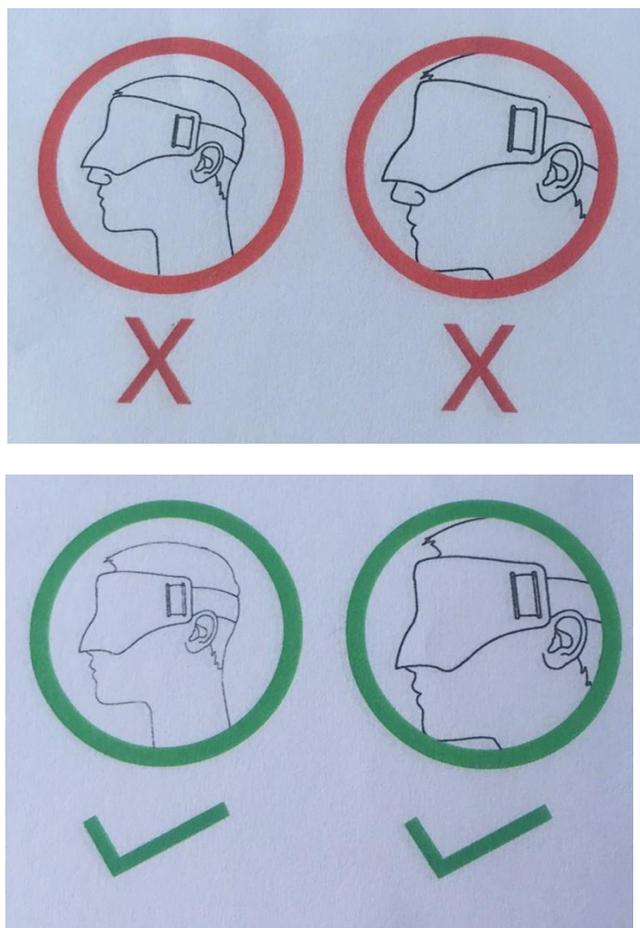


Passo 3



- Como usar corretamente a máscara de futebol oficial da IBSA:

A máscara deve cobrir o nariz, evitando assim a possibilidade de percepção da luz, e protegendo o jogador da forma correta.





Linguagem Arbitral

O futebol para cegos é jogado em todo o mundo. Os árbitros precisam ter a capacidade de se comunicar com todos os jogadores. O idioma oficial da IBSA é o inglês. No entanto, nem todos os árbitros e nem todos os jogadores falam inglês. Então, como os Árbitros se comunicarão em todo o mundo? A resposta é simples: com o apito e usando palavras básicas em inglês.

- O apito: é importante controlar o tom e a força do apito. Um apito alto significa uma falta forte. Um apito curto pode significar o reinício do jogo. É muito importante encontrar o equilíbrio correto para apitar as diferentes ações que acontecem durante uma partida, pois os jogadores são cegos e o som do apito representa uma informação importante para eles.
- Comunicação básica em inglês: não importa nosso nível e conhecimento da língua inglesa; precisamos nos comunicar usando frases curtas e palavras simples. Precisamos levar em consideração que nem todos os jogadores falam inglês, mas se usarmos palavras básicas/simples a comunicação será possível.
- Lista de “Expressões Verbais no Futebol para Cegos”:
 - “Corner” -
 - “Goalkeeper” (quando é uma situação de arremesso de meta)
 - “Keeper ready?” “Silence” “Guide” (Fases - Processos Falta com barreira)
 - “Say voy” “Dizer voy” (prevenção durante o jogo)
 - “No hands” “sem mãos” (não usar as mãos) (prevenção durante o jogo)
 - “Five metres” “Cinco metros” (distancia de 5 metros)
 - “Time Out” “Referee Time Out” (Parada do tempo – Tempo do Árbitro)
 - “Drop ball” “Bola ao Solo”
 - “One” “Um” (contagem dos segundos)
 - “Referee control” “Controle do Árbitro”



Deveres antes, durante e depois de uma partida

Equipe Arbitral

Cada partida tem uma Equipe de Arbitragem formada por 6 pessoas e dividida da seguinte forma:

- 1º Árbitro: Árbitro dentro do campo, o único a mostrar cartões
- 2º Árbitro Assistente: Árbitro dentro do campo
- 3º Árbitro Assistente: árbitro fora do campo responsável por ambos os bancos
- 4º Árbitro Assistente árbitro fora do campo responsável por ambos os bancos
- 5º Árbitro Assistente: Súmula
- 6º Árbitro Assistente: para cronometragem (cronometrista)

Deveres antes da partida

90 minutos antes do pontapé inicial

90 minutos antes do pontapé de saída 3º e 4º Os Árbitros Assistentes devem entregar às equipas os tapa-olhos e a fita adesiva necessários ao processo de tapa-olhos, bem como o papel de preenchimento da lista de equipas. Nesse papel as equipas irão preencher em letra de forma o nome e o número da camisa dos 5 jogadores iniciais, dos 5 jogadores substitutos (4 B1 e 1 Goleiro), e os 5

oficiais da equipe. Se uma equipa tiver um tradutor, este não deve constar desta lista nem da ficha oficial do jogo.

60 minutos antes do pontapé inicial

60 minutos antes do pontapé de saída 3º e 4º Árbitros Assistentes pedirão a cada equipe a lista de equipes. 3º e 4º Árbitros Assistentes entregam essas listas ao 5º Árbitro Assistente (Súmula), nesta ocasião os 3º e 4º Árbitros Assistentes também solicitarão para algum membro da Equipe-Time-Seleção, as máscaras oficiais da equipe, Máscara aprovada pela IBSA. Eles verificarão as máscaras oculares e as substituirão em caso de danos.

60 minutos antes do pontapé de saída o 5º Árbitro Assistente (súmula) recebe a lista de cada equipe do 3º e 4º Árbitros Assistentes. O 5º Árbitro Assistente deve preencher a folha de jogo oficial.

60 minutos antes do pontapé de saída 1º Árbitro controla a calibragem das bolas oficiais de jogo. Ao mesmo tempo, o 3º Árbitro Assistente prepara uma plancheta para cada equipe com papel de substituição, caneta e cartão de pedido de tempo. Ele também controlará se a placa eletrônica de substituição funciona corretamente.

5º Árbitro Assistente verifica se na mesa de controle estão: 2 canetas vermelhas, 2 canetas azuis, 2 canetas pretas, 2 réguas, 2 canetas de correção, 1 conjunto de sinais de faltas de equipe, kit extra de tapa-olhos para emergência, máscara oficial de futebol IBSA extra, 2 cronômetros manuais, 1 sinal sonoro para indicar “paralização de tempo”, 1 bola extra e uma bomba de ar.

32 minutos antes do pontapé inicial

32 minutos antes do pontapé inicial 6º Árbitro Assistente (cronometrista) inicia o cronômetro com 20 minutos para aquecimento oficial.

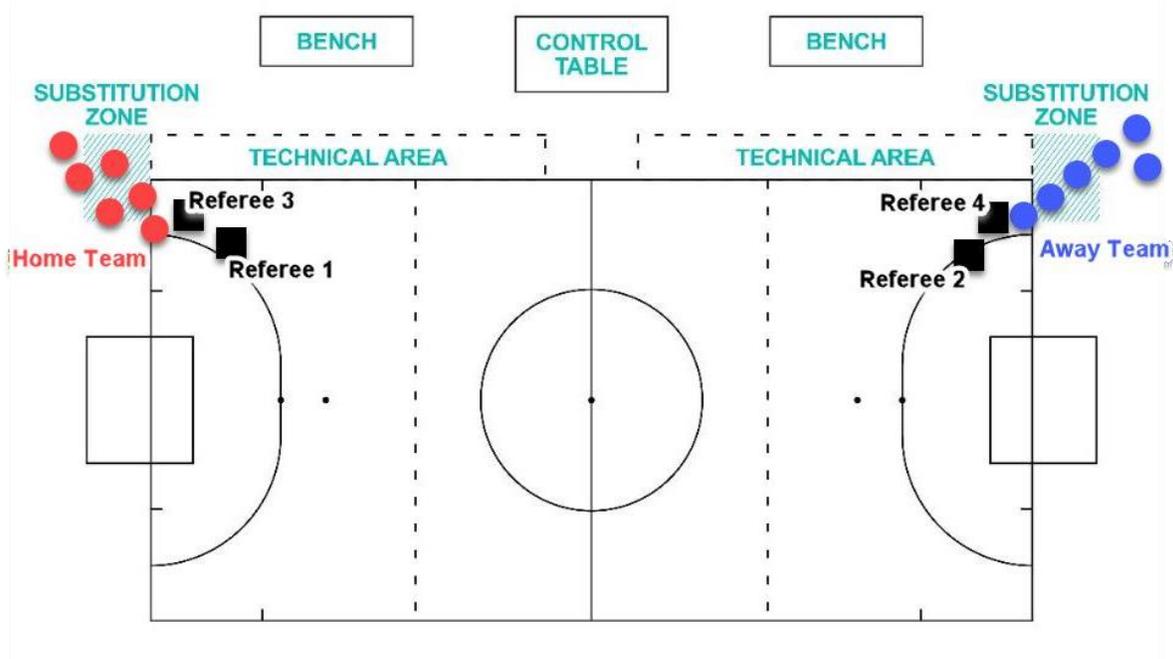
32 minutos antes do pontapé de saída, 1º Árbitro e 2º Árbitro Assistente iniciam o seu próprio período de aquecimento “fora” do campo oficial de jogo.

13 minutos antes do pontapé inicial

13 minutos antes do pontapé de saída, 1º Árbitro e 2º Árbitro Assistente aguardam a entrada em campo das equipas que se encontram na zona oficial, a fim de verificar o uniforme e os tapa-olhos dos titulares.

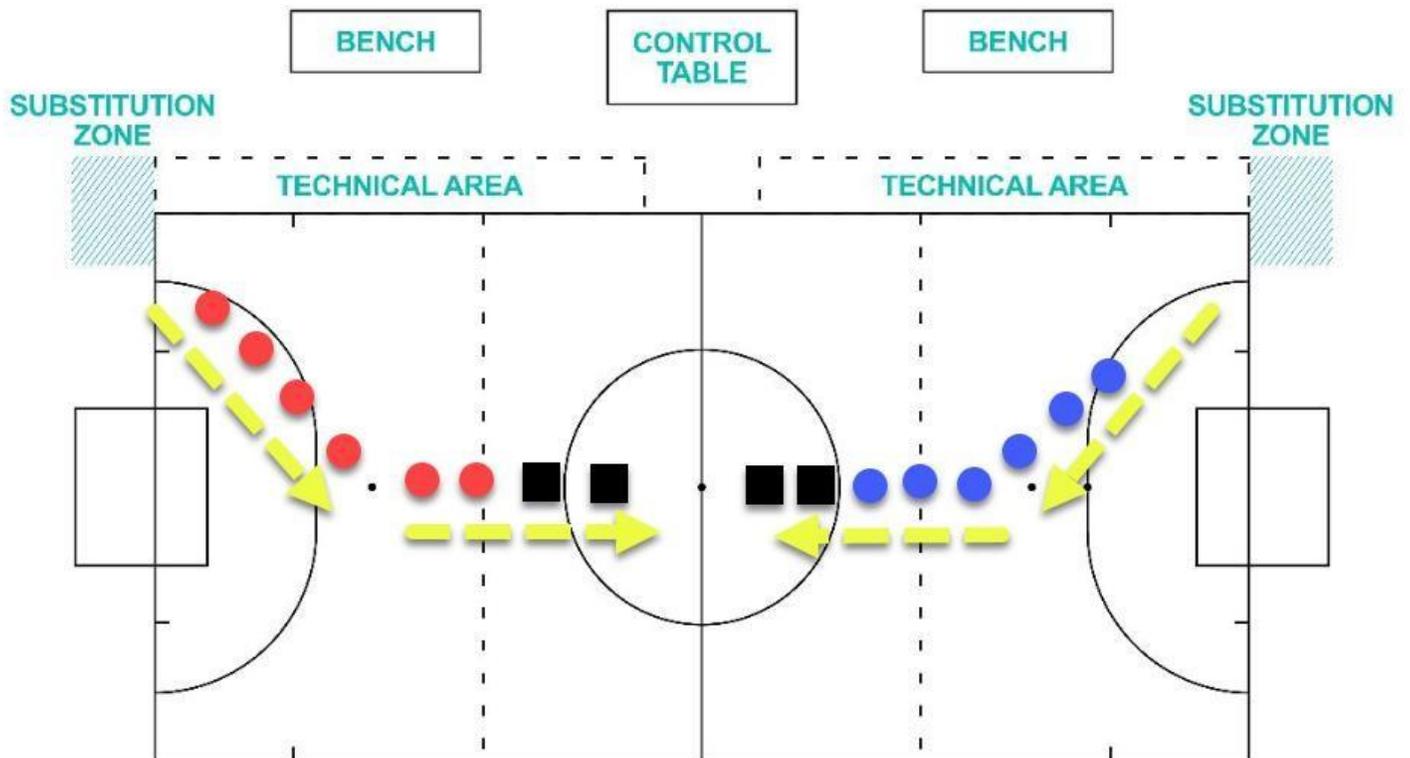
3º e 4º Árbitros Assistentes verificam o uniforme e os tapa-olhos dos suplentes.

Se houver algum atraso no início da partida devido à falta de uma equipe, o 1º Árbitro mostrará um cartão amarelo ao técnico dessa equipe.



Indo para dentro do gramado

1º Árbitro (seguido pelo 3º Árbitro Assistente) se posiciona a frente da equipe mandante. O 2º Árbitro Assistente (seguido pelo 4º Árbitro Assistente) entra a frente da equipe visitante.





1 minuto para o pontapé inicial

3º Árbitro Assistente entrega a equipe mandante, uma prancheta com a folha de substituição, uma caneta e o cartão de pedido de tempo (separado da folha de substituição).

O 4º Árbitro Assistente faz o mesmo procedimento com a equipe visitante. 1º Árbitro e 2º Árbitro Assistente verificam novamente os tapa olhos dos jogadores dentro da quadra de jogo, verificam as redes, alertam os Goleiros, os Guias e os treinadores para respeitarem os seus respectivos terços.

Deveres durante a partida

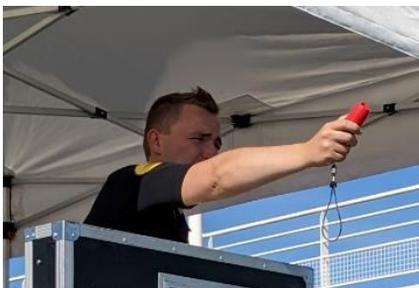
Substituição

A substituição deve respeitar os seguintes procedimentos:

1. O Técnico entrega a folha de substituição ao 3º ou 4º Árbitro Assistente
2. 3º ou 4º Árbitro Assistente entrega a folha de substituição ao 6º Árbitro Assistente (Cronometrista).
3. 6º Árbitro Assistente (Cronometrista) continua a controlar o jogo e ao mesmo tempo observar o 3º e ou 4º Árbitro Assistente e ao jogador suplente que vai entrar.
4. 3º e ou 4º Árbitro Assistente dirige-se à zona de substituição para esperar o jogador substituto que vai entrar. Verifica material obrigatório do jogador, controla os tapa-olhos e confirma ao 6º Árbitro Assistente (cronometrista) com contato visual e com o sinal do polegar para cima.



5. 6º Árbitro Assistente informa a substituição através de sinal sonoro quando a bola estiver fora de jogo.

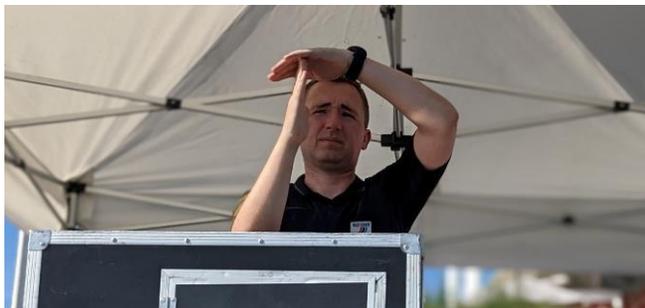


6. O jogador sai de campo sozinho.
7. 6º Árbitro Assistente entrega o papel de substituição ao 5º Árbitro Assistente. 5º Árbitro Assistente anota a substituição na folha de jogo.
8. 5º Árbitro Assistente entrega o papel de substituição ao 3º ou 4º Árbitro Assistente.
9. 3º ou 4º Árbitro Assistente devolve o papel de substituição ao treinador.

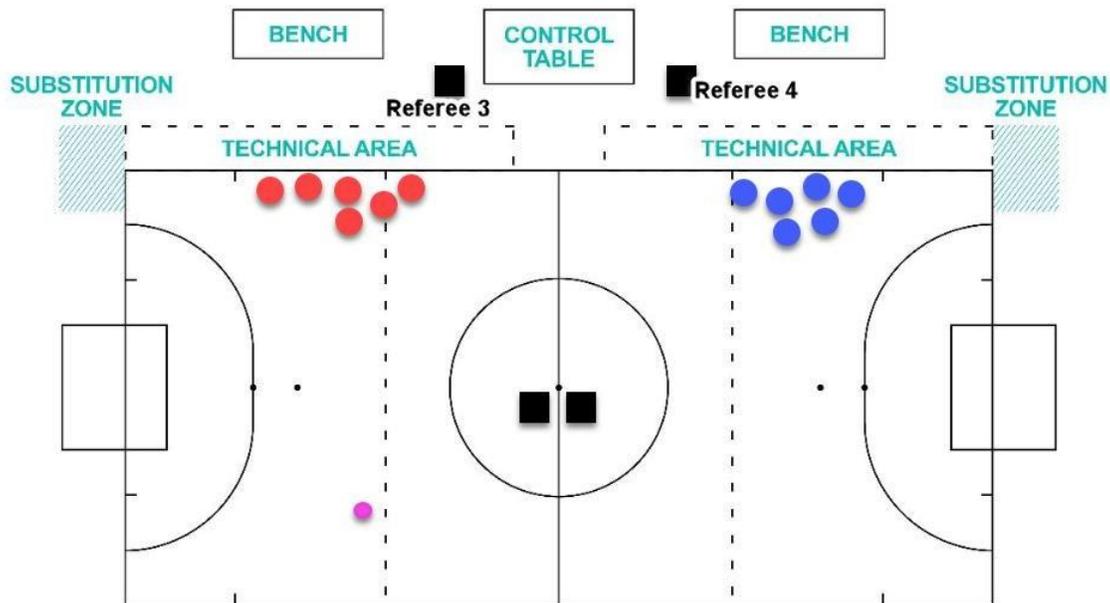
Pedido de tempo

O procedimento para o pedido de tempo deve respeitar os seguintes passos:

1. O treinador entrega o cartão de tempo ao 3º ou 4º Árbitro Assistente
2. 3º ou 4º Árbitro Assistente entrega o cartão de tempo ao 6º Árbitro Assistente
3. 6º Árbitro Assistente, conforme as Regras do jogo, interrompe momentaneamente o jogo e seu tempo. O 6º Árbitro Assistente mostra o gesto de tempo para o 1º Árbitro.



4. 1º Árbitro aceita a paralização do tempo e dá a ordem para o fazer.
5. 1º Árbitro e o 2º Árbitro Auxiliar colocam-se de pé no círculo central, de frente para a mesa de controle e passam a observar os jogadores, sem fazer sinais-gestos com as mãos. A bola deve permanecer no local onde a partida deve ser reiniciada.



6. 6º Árbitro Assistente controla o “um” minuto do pedido de tempo.
7. 5º Árbitro Assistente anota o pedido de tempo na súmula de jogo.
8. 6º Árbitro assistente dá o sinal sonoro para mostrar que o pedido de tempo terminou.
9. 1º Árbitro e 2º Árbitro Assistente verificam os tapa-olhos dos jogadores.

Antes de iniciar o segundo tempo da partida, os Árbitros Assistentes 3º e 4º entregam ao técnico o cartão de tempo novamente.

No final da partida, os Árbitros Assistentes 3º e 4º pedem aos treinadores o cartão de pedido de tempo, caso não o tenham utilizado.

Intervalo de jogo

6º Árbitro Assistente aciona o relógio para controlar os 10 minutos do intervalo.

A quatro minutos do final do intervalo, o 1º Árbitro e o 2º Árbitro Assistente posicionam-se no círculo central à espera das equipas.

A três minutos do final do intervalo, o 3º e 4º Árbitros Assistentes informam as equipas que devem regressar ao terreno de jogo.

Um minuto antes de terminar o intervalo, o 1º Árbitro e o 2º Árbitro Assistente controlam os tapa-olhos dos jogadores e as redes.

Se houver atraso no reinício da segunda parte devido a uma equipe, o 1º Árbitro deverá mostrar cartão amarelo ao treinador dessa equipe.

Árbitros Assistentes

Durante a partida, o 5º e 6º Árbitros Assistentes devem garantir que não haja comida ou bebida na mesa de controle. Eles também devem evitar que árbitros que não estão envolvidos na partida estejam ao redor da mesa de controle, ou qualquer pessoa que não esteja envolvida na partida que está sendo disputada.

Faltas das Equipas

Quando ocorre uma falta de equipa durante o jogo, os Árbitros devem respeitar os seguintes passos:

1. 5º Árbitro Assistente faz contato visual com o árbitro que apitou a falta (1º Árbitro ou 2º Árbitro Assistente) para ter certeza se é ou não uma falta de equipe.
2. 5º Árbitro Assistente não anota nada até que o 1º Árbitro ou 2º Árbitro Assistente lhe informe o tipo de falta.
3. O 5º Árbitro Assistente deve estar atento a todos os sinais que o 1º Árbitro ou o 2º Árbitro Assistente lhe repassar. Todos, até ao final dos sinais.
4. 5º Árbitro Assistente confirma ao 1º Árbitro ou ao 2º Árbitro Assistente mostrando o polegar para cima.



5. O 1º Árbitro ou o 2º Árbitro Assistente espera de frente para a mesa de controle até ver o polegar para cima.
6. A partida continua

7. 5º Árbitro Assistente anota tudo na folha de jogo.

8. 5º Árbitro Assistente mostra a quantidade de faltas de equipe.

Se for a 4ª falta da equipe, o 5º Árbitro Assistente indica a situação ao 1º árbitro. 1º Árbitro informa ambas as equipes.

Se for a 5ª falta da equipe, o 5º Árbitro Assistente mostra com a mão a marca do pênalti de 8 metros. 6º Árbitro Assistente para o tempo.

O 1º Árbitro e o 2º Árbitro Assistente não anotam o número de faltas mas devem estar sempre atentos à quantidade de faltas. 3º, 4º e 5º Árbitros Assistentes devem anotar as faltas.

Deveres após a partida

Dentro do campo

1º Árbitro e 2º Árbitro Assistente esperam alguns passos fora do círculo central até que as equipes deixem o campo. 1º Árbitro e o 2º Árbitro Assistente saem de campo juntos.

Fora do Campo

Súmula do Jogo

5º Árbitro Assistente termina a folha de jogo e assina.

5º Árbitro Assistente faz com que a equipe de arbitragem assine a súmula do jogo: 6º Árbitro Assistente, depois 4º, 3º e 2º Árbitro Assistente.

O 5º Árbitro Assistente entrega a súmula do jogo ao 1º Árbitro. 1º Árbitro verifica a súmula do jogo e anota os jogadores com cartão amarelo. 1º Árbitro escreve um relatório sobre os jogadores com cartão vermelho. Se houver cartão amarelo, o 1º Árbitro deve escrever no verso da folha de jogo apenas a seguinte informação: equipe e número do jogador.

Exemplo: *Canada, player n° 7, yellow card.* (Canada, Jogador n°7, Cartão Amarelo).

Se houve cartão vermelho, o 1º Árbitro deve informar no verso da folha de jogo.

1º Árbitro assina a folha de jogo e a entrega ao Coordenador de Árbitros.

Material

3º e 4º Árbitros Assistentes coletam as bolas de reposição atrás dos dois gols, juntam as pranchetas de cada equipe com papéis de substituição, canetas e cartões de tempo. Entregam todo o material ao 1º Árbitro.

O 5º Árbitro Assistente tira da mesa de controle todos os itens da partida e entrega tudo ao 1º Árbitro. 1º Árbitro repassa todo o material ao 1º Árbitro do jogo seguinte.

Do lançamento da moeda ao pontapé inicial

Após o lançamento da moeda ao ar e antes do pontapé de saída, existem vários passos que o 1º Árbitro e o 2º Árbitro Assistente devem realizar dentro do campo.

- Bola: indicar aos jogadores a posição de pontapé de saída. 1º Árbitro chama a equipe sacudindo a bola e dizendo o nome da equipe. O 2º árbitro certifica-se de que todos os adversários estão fora do círculo central.



- Verificando os tapa-olhos: Os árbitros devem verificar os tapa-olhos. Os árbitros devem se anunciar quando estiverem perto de um jogador, tocando em seu ombro e dizendo “Referee control”, “Controle do árbitro”. Em seguida, os árbitros verificam os tapa-olhos.



- Redes: os árbitros devem verificar as redes.
- Zonas: Os árbitros mostram aos guias e goleiros até onde podem orientar verbalmente os jogadores quando a bola estiver em jogo, indo para as linhas pontilhadas, dizendo Keeper Guide (Goleiro! Guia), Respect the zone please (Respeite a zona por favor) e mostrando o local com os braços.



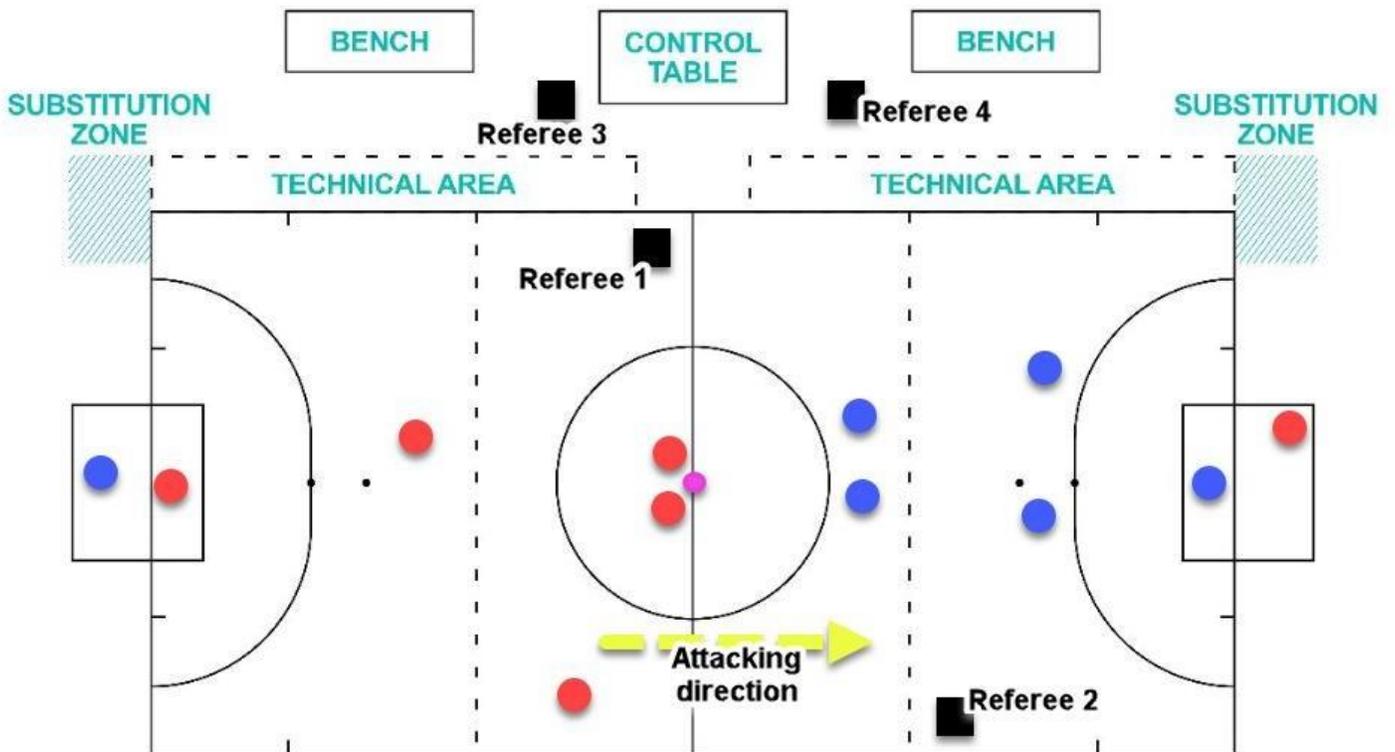
Ambos os Árbitros se reúnem no centro do campo e o 1º Árbitro mostra aos treinadores até onde eles podem orientar verbalmente os jogadores quando a bola estiver em jogo dizendo Coaches! Respect the zone please (Treinadores! Respeite a zona por favor) e mostrando as linhas pontilhadas com os braços.



- Verificando a distância: Os árbitros controlam se cada jogador está em sua metade do campo e se todos os adversários estão fora do círculo central. Se o Árbitro tiver que indicar a distância para um jogador, ele deve sempre tocar o ombro do jogador com a parte frontal da mão e empurrar o jogador para trás.



- Posição de pontapé de saída: Os árbitros vão para a posição de pontapé de saída. O 1º Árbitro verifica se todos estão prontos verificando com os olhos todas as posições: começando de uma trave, verifique o guia e o goleiro dizendo Guide? Goalkeeper? (Guia? Goleiro?), contato visual com o 2º Árbitro Assistente, verificando a outra trave Goalkeeper? Guide? (Goleiro? Guia?), contato visual com a mesa de controle e apito para jogar.



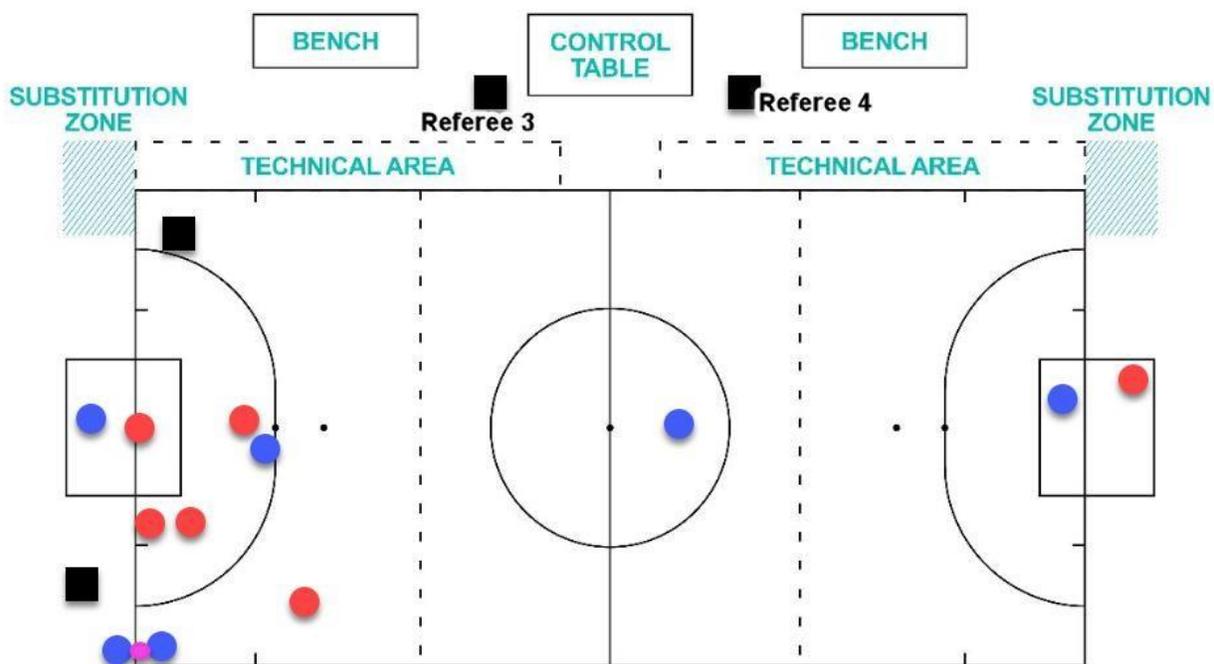
Escanteio

Quando a bola sai para cobrança de escanteio, os Árbitros devem:

- Um dos Árbitros apita para indicar que a bola saiu. Ambos os Árbitros mostram a direção do canto com o braço apontando para cima na diagonal e com as costas voltadas para as laterais. Ambos os árbitros anunciam (falam) corner (canto).



- Um Árbitro vai para a bola, sacode a bola para chamar a equipe, verifica a distância de todos os adversários, faz contato visual com o outro Árbitro e apita (não muito alto) para reiniciar a partida. O outro Árbitro deve estar posicionado na linha de dois metros da área do goleiro.
- Posições dos árbitros na cobrança de escanteio:



Tiro de meta

Quando a bola sai para um tiro de meta Os árbitros devem:

- Um dos Árbitros apita para indicar que a bola saiu. Ambos os Árbitros mostram a direção do goleiro com o braço apontando para baixo em diagonal à área do goleiro e com as costas voltadas para as laterais. Ambos os árbitros anunciam “Goleiro”. Árbitros nunca passam a bola para os goleiros.

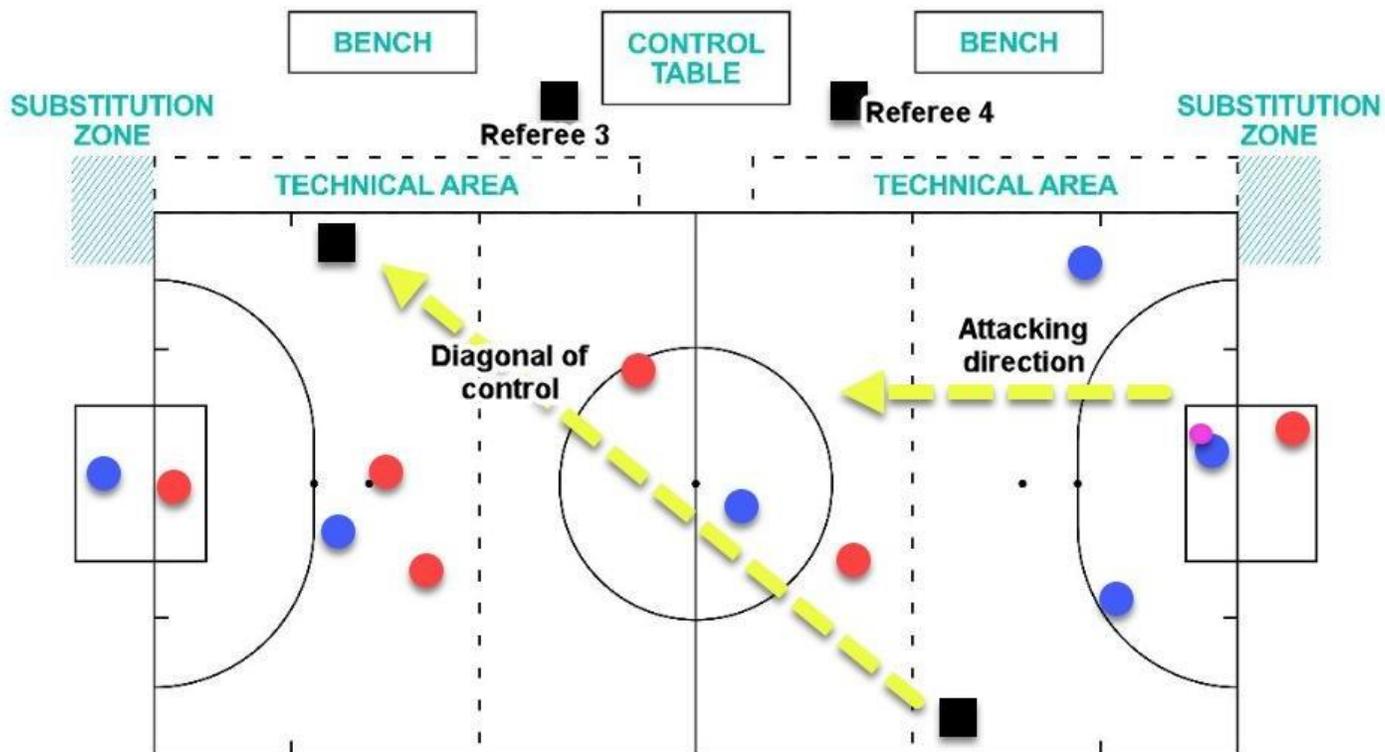


- Reinício: para reiniciar a partida, o Árbitro mais próximo do goleiro deve ir até a linha pontilhada, apitar, mostrar o número 1 (um) com o dedo para cima e gritar one (um). Então ele continua contando apenas com os dedos para cima, sem dizer os números.



O outro Árbitro vai ficar em posição de controlar o último atacante.

Posições dos árbitros para recomear a partir de um tiro de meta:



Faltas

Quando há cobrança de falta, o Árbitro que apita a falta deve:

- Apitar
- Mostrar direção de ataque com o braço
- Correr para o local onde ocorreu a infração para demonstrar aonde a partida deve recomeçar

Se a bola estiver longe da posição do Árbitro para reiniciar a partida, o outro Árbitro passará a bola com um “movimento de boliche”. Nunca chute a bola.



- Se for uma falta de equipe, o Árbitro que apitou deve passar a informação para a mesa de controle. Da posição aonde ocorreu a falta, o Árbitro faz contato visual com a mesa de controle e mostra:

- Direção do Ataque



- Número do Jogador (quem fez a falta)



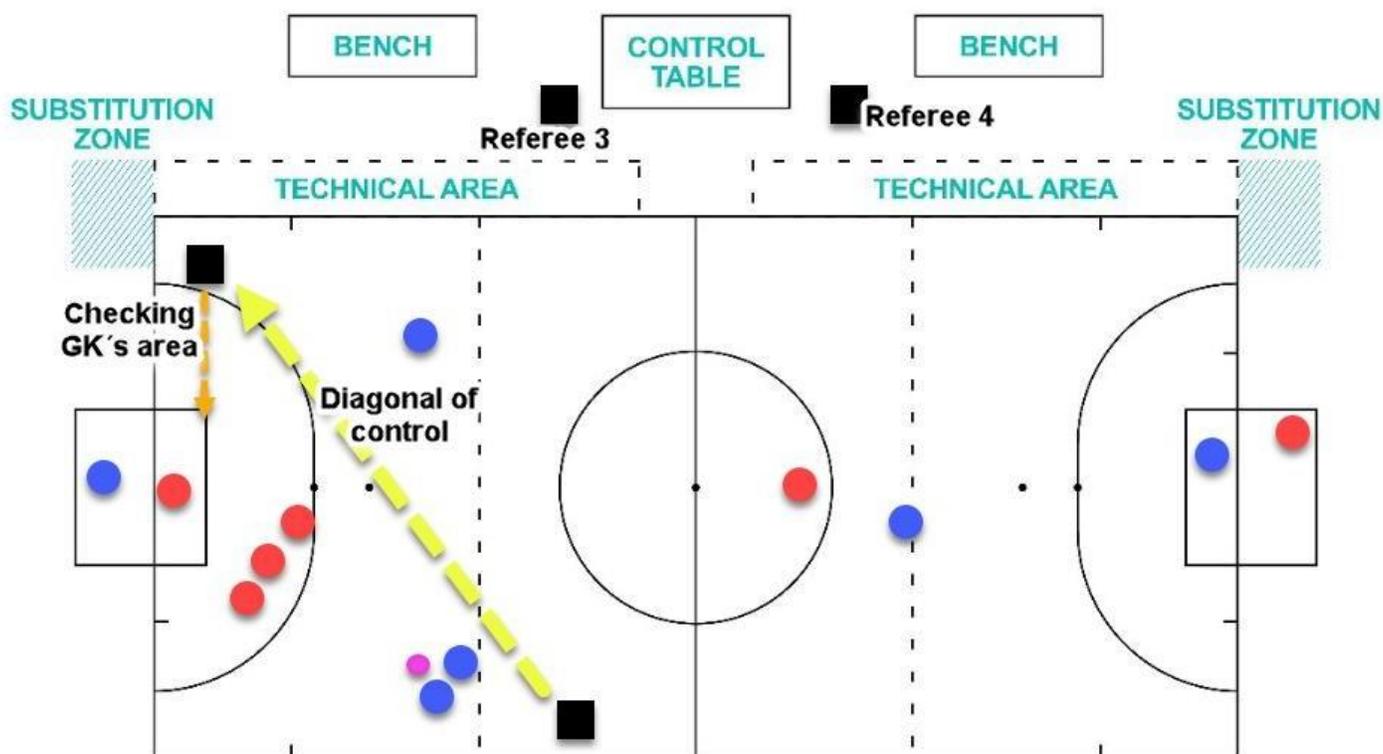
- Falta Coletiva: O árbitro mostra com um movimento circular com o braço e o dedo para cima.



- Aguardar a confirmação da mesa de controle



- Sacudindo a bola para indicar onde recomeçar, o Árbitro chamará a equipe atacante. Então ele controlará a distância de todos os jogadores adversários. Se o tiro livre for na zona de ataque, antes de reiniciar o Árbitro deve dar tempo ao goleiro para organizar os jogadores de defesa. Em seguida, o Árbitro deve dar tempo ao guia para orientar os atacantes. O outro Árbitro deve estar controlando a linha da área do goleiro. Quando tudo estiver pronto, de uma posição atrás da bola, o Árbitro apitará para reiniciar a partida.



Sinalização Arbitral

Como mostrar Pedido de tempo:



Como mostrar Pontapé de saída/reinício do jogo:



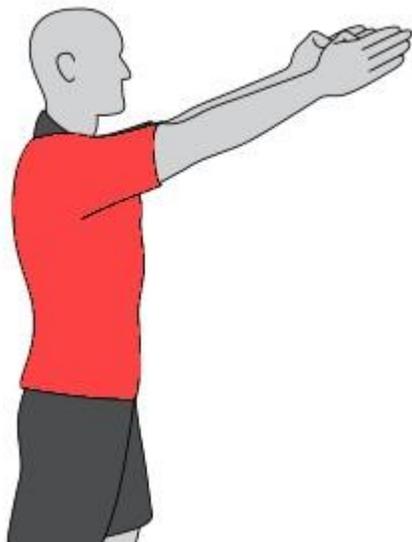
Como mostrar Corner:



Como mostrar ARREMESSO de meta:



Como mostrar Vantagem:



Como mostrar os números dos jogadores:



Jogador número 1



Jogador número 2



Jogador número 3



Jogador número 4



Jogador número 5



Jogador número 6



Jogador número 7



Jogador número 8



Jogador número 9



Jogador número 10



Jogador número 11



Jogador número 12



Jogador número 13



Jogador número 14



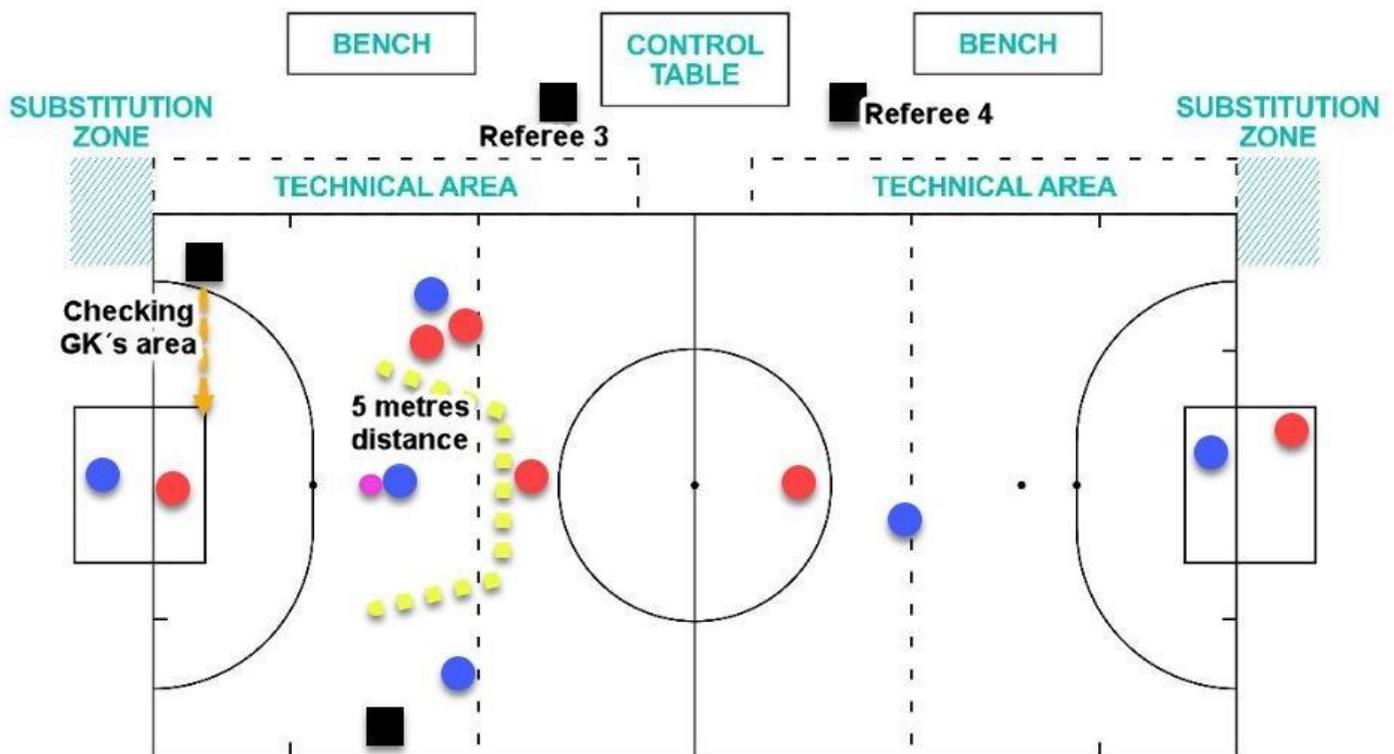
Jogador número 15

Dobre penalti 8-metros

Quando houver cobrança de pênalti de 8 metros, após apresentação da informação à Mesa de Controle, o Árbitro que reiniciará a partida deverá:

- chamar o chutador sacudindo a bola
- verificar os tapa-olhos do chutador
- certificar de que todos os jogadores respeitem a distância regulamentar
- se posicionar no lado esquerdo do chutador
- fazer contato visual com o outro Árbitro
- confirmar com o goleiro que ele está pronto “Keeper ready?” (Goleiro pronto?)
- dê tempo ao guia para orientar o chutador “Guide” (Guia)
- apitar para autorizar a cobrança

O outro Árbitro deve verificar a linha da área do goleiro.



Penalti

Em caso de cobrança de pênalti, após apresentação da informação à Mesa de Controle, o Árbitro que reiniciará a partida deverá:

- chamar o chutador sacudindo a bola
- verificar os tapa-olhos do chutador
- certificar de que todos os jogadores respeitem a distância regulamentar
- indicar ao goleiro para permanecer na linha
- se posicionar no lado esquerdo do chutador
- fazer contato visual com o outro Árbitro
- confirmar com o goleiro que ele está pronto Keeper ready? (Goleiro pronto)
- dê tempo ao guia para orientar o chutador "Guide" (Guia)
- apitar para autorizar a cobrança

O outro árbitro deve verificar a linha de meta.

