

# Regras do Jogo 21/22



Download  
Laws of the Game App

# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES



FIFA<sup>®</sup>



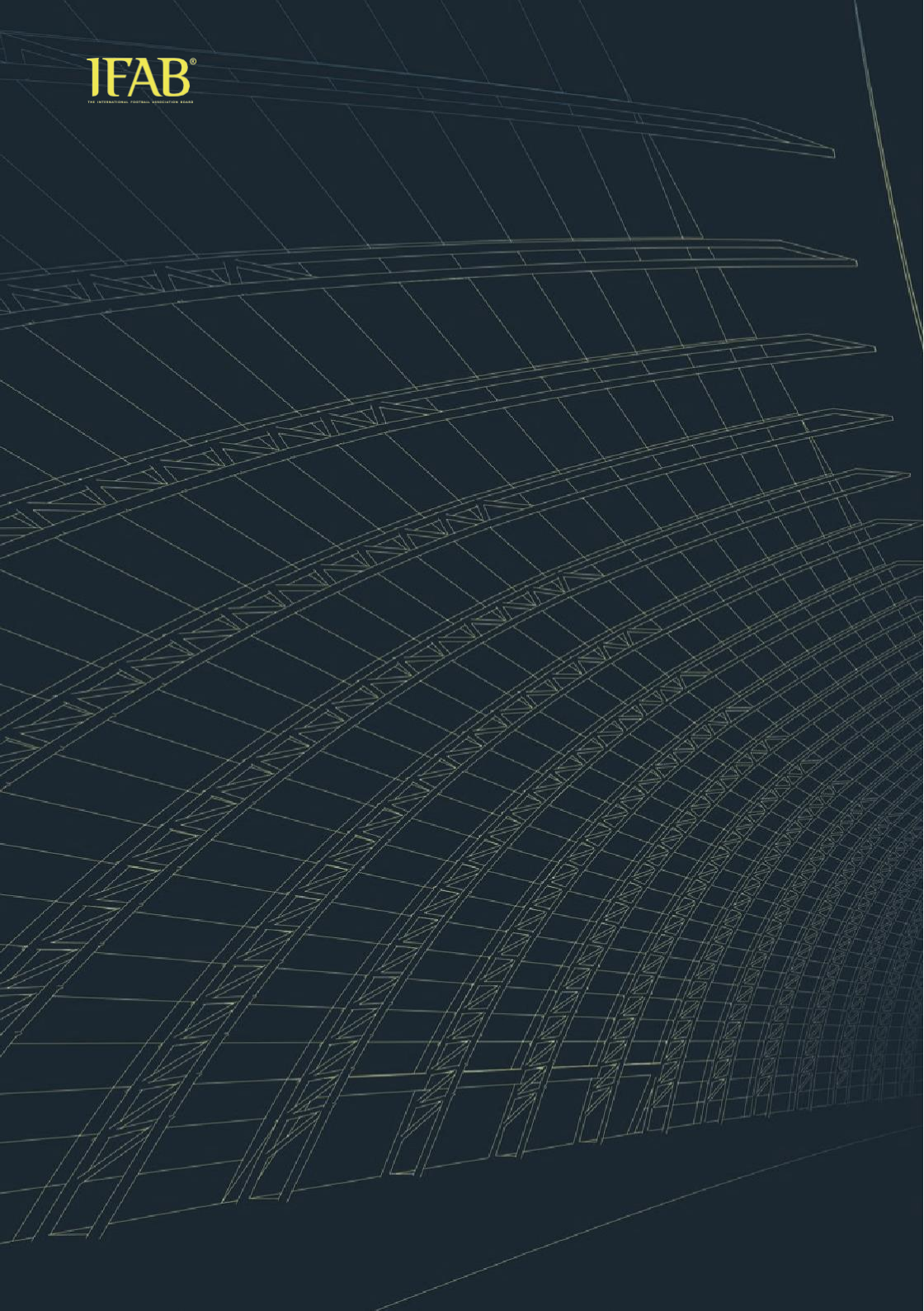


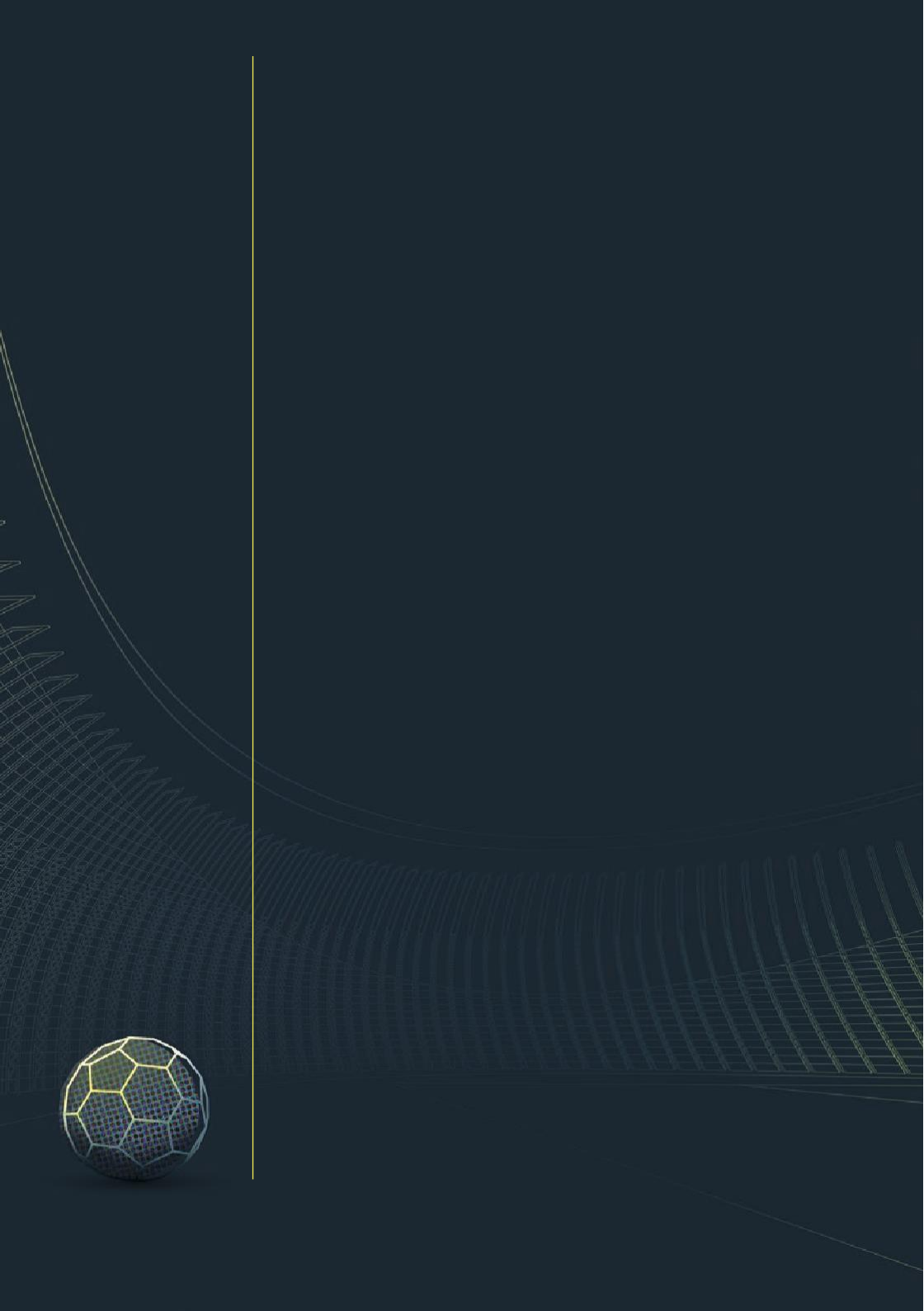




# Regras do Jogo 2021/22









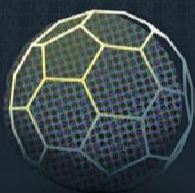




# Regras do Jogo 2021/22

Regra

1



# O Campo de Jogo

## 1. Superfície de campo

O campo de jogo deve ser totalmente natural ou, se as regras da competição permitirem, uma superfície de jogo totalmente artificial, exceto onde o regulamento da competição permitam uma combinação integrada de superfícies artificiais e naturais (sistema híbrido).

A cor das superfícies artificiais deve ser verde.

Quando superfícies artificiais são usadas em partidas de competição entre times representativos de associações nacionais de futebol filiadas à FIFA ou partidas de competições internacionais de clubes, a superfície deve atender aos requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para Relva de Futebol, a menos que dispensa especial seja dada pelo IFAB.

## 2. Marcações de campo

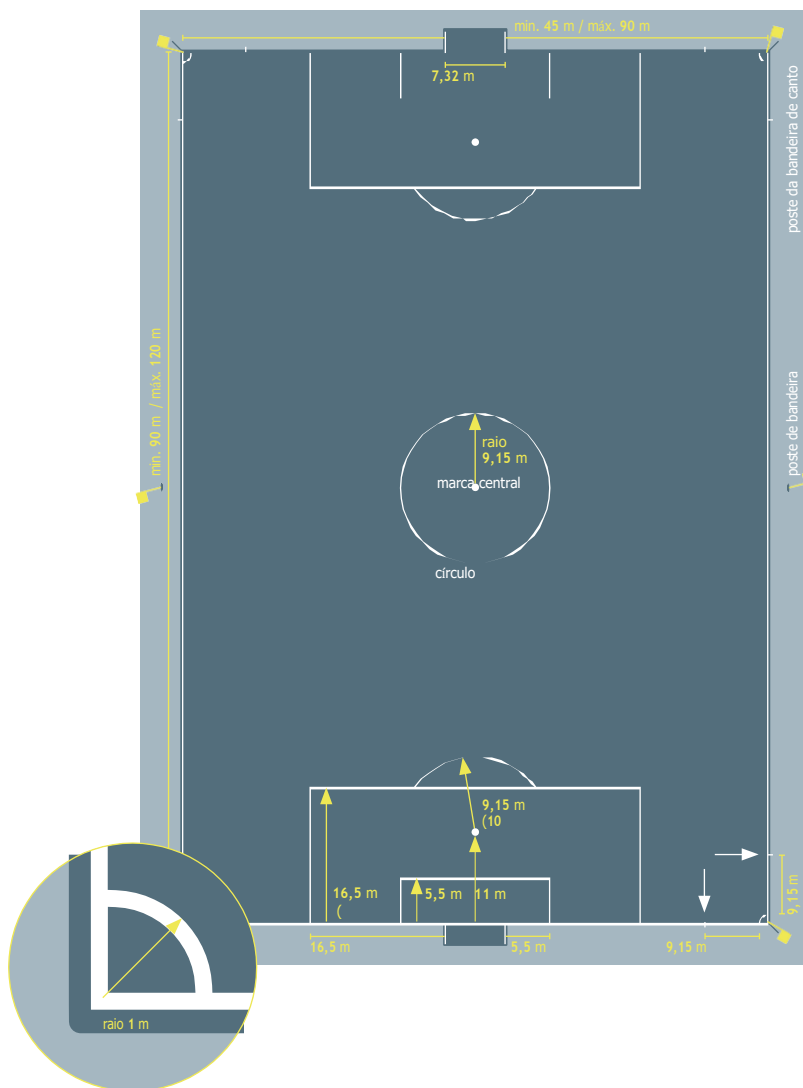
O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não devem ser perigosas; pode ser usado material de superfície de jogo artificial para as marcações de campo em campos naturais, se não for perigoso. Essas linhas pertencem às áreas das quais são limites.

Apenas as linhas indicadas na Regra 1 devem ser marcadas no campo de jogo. Onde superfícies artificiais são utilizadas, outras linhas são permitidas, desde que sejam de uma cor diferente e claramente distinguíveis das linhas de futebol.

As duas linhas de limite mais longas são linhas laterais. As duas linhas mais curtas são linhas de meta.

O campo de jogo é dividido em duas metades por uma linha intermediária, que une os pontos médios das duas linhas laterais.

A marca central está no ponto médio da linha intermediária. Um círculo com raio de 9,15 m é marcado em torno dele.



- As medições são feitas do lado de fora das linhas, pois as linhas fazem parte da área que envolvem.
- A marca penal é medida do centro da marca até a borda posterior da linha de meta.

As marcações podem ser feitas fora do campo de jogo a 9,15 m da área de canto em ângulos retos com as linhas de meta e as linhas laterais.

Todas as linhas devem ter a mesma largura, que não deve ser superior a 12 cm. As linhas de meta devem ter a mesma largura que os postes e a barra transversal.

Um jogador que fizer marcas não autorizadas no campo de jogo deve ser advertido por conduta antidesportiva. Se o árbitro perceber que isso está sendo feito durante a partida, o jogador é advertido quando a bola estiver fora de jogo.

### 3. Dimensões

A linha de lateral deve ser mais longa que a linha de gol.

- |  |  |
|--|--|
| • Comprimento (linha lateral):<br>mínimo 90m<br>máximo 120 m | • Comprimento (linha de meta)<br>mínimo 45 m<br>máximo de 90 m |
|--|--|

As competições podem determinar o comprimento da linha de meta e linha lateral dentro as dimensões acima.

### 4. Dimensões para partidas internacionais

- |  |  |
|--|--|
| • Comprimento (linha lateral):<br>mínimo 100 m<br>máximo 110 m | • Comprimento (linha de meta)<br>mínimo 64 m<br>máximo de 75 m |
|--|--|

As competições podem determinar o comprimento da linha de meta e da linha de lateral dentro das dimensões acima.

## 5. A área de meta

Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de meta, 5,5 m de dentro de cada trave. Essas linhas se estendem pelo campo de jogo por 5,5 m e são unidas por uma linha traçada paralela à linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta é a área de meta.

## 6. A área penal

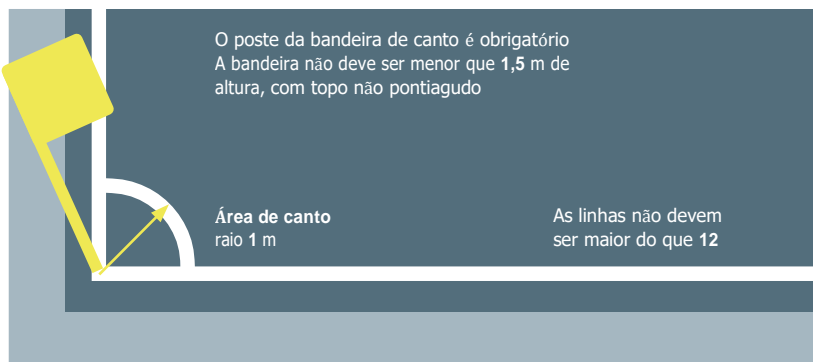
Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de meta, 16,5 m de dentro de cada trave. Essas linhas se estendem pelo campo de jogo por 16,5 m e são unidas por uma linha traçada paralela à linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta é a área penal.

Dentro de cada área penal, uma marca penal é feita a 11 m do ponto médio entre as travess.

Um semicírculo com um raio de 9,15 m do centro de cada marca penal é desenhado fora da área da área penal.

## 7. A área do canto

A área do canto é definida por um quarto de círculo com um raio de 1 m de cada poste de bandeira do canto desenhado dentro do campo de jogo.



## 8. Postes de bandeira

Um poste de bandeira, com pelo menos 1,5 m de altura, com topo não pontiagudo e uma bandeira deve ser colocada em cada canto.

Postes de bandeira podem ser colocados em cada extremidade da linha de meio campo, pelo menos 1 m fora da linha lateral.

## 9. A área técnica

A área técnica refere-se a jogos disputados em estádios com uma área designada para oficiais de equipe, substitutos e jogadores substituídos conforme descrito abaixo:

- a área técnica deve se estender apenas 1 m de cada lado da área designada para sentar e até uma distância de 1 m da linha lateral
- marcações devem ser usadas para definir a área
- o número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido pelo regulamento da competição
- os ocupantes da área técnica:
  - são identificados antes do início da partida de acordo com o regulamento da competição
  - devem se comportar de maneira responsável
  - devem permanecer dentro de seus limites, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, um fisioterapeuta / médico entrando no campo de jogo, com a autorização do árbitro, para avaliar um jogador lesionado
- apenas uma pessoa por vez está autorizada a transmitir instruções táticas da área técnica



## 10. Metas

Uma meta deve ser colocado no centro de cada linha de meta.

Uma meta consiste em dois postes verticais equidistantes dos postes de bandeira dos cantos e unidos no topo por uma barra transversal horizontal. Os postes e a barra transversal devem ser feitos de material aprovado e não devem ser perigosos. Os postes e a barra transversal de ambos as metas devem ter o mesmo formato, que deve ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

Recomenda-se que todas as metas usadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações atendam aos requisitos do Programa de qualidade da FIFA para metas de futebol.

A distância entre o interior dos postes é de 7,32 m e a distância da borda inferior da barra transversal ao solo é 2,44 m.

A posição dos postes em relação à linha de meta deve estar de acordo com o gráfico.

Os postes e a barra transversal devem ser brancos e ter a mesma largura e profundidade, que não deve exceder 12 cm.

Se a barra transversal se deslocar ou quebrar, o jogo é interrompido até que seja reparada ou recolocada na posição. O jogo é reiniciado com um bola ao chão. Se não puder ser reparado, o jogo deve ser encerrado. Uma corda ou qualquer material flexível ou perigoso não pode substituir a barra transversal.

As redes podem ser presas às metas e ao solo por trás delas; elas devem ser devidamente fixadas e não devem atrapalhar o goleiro.

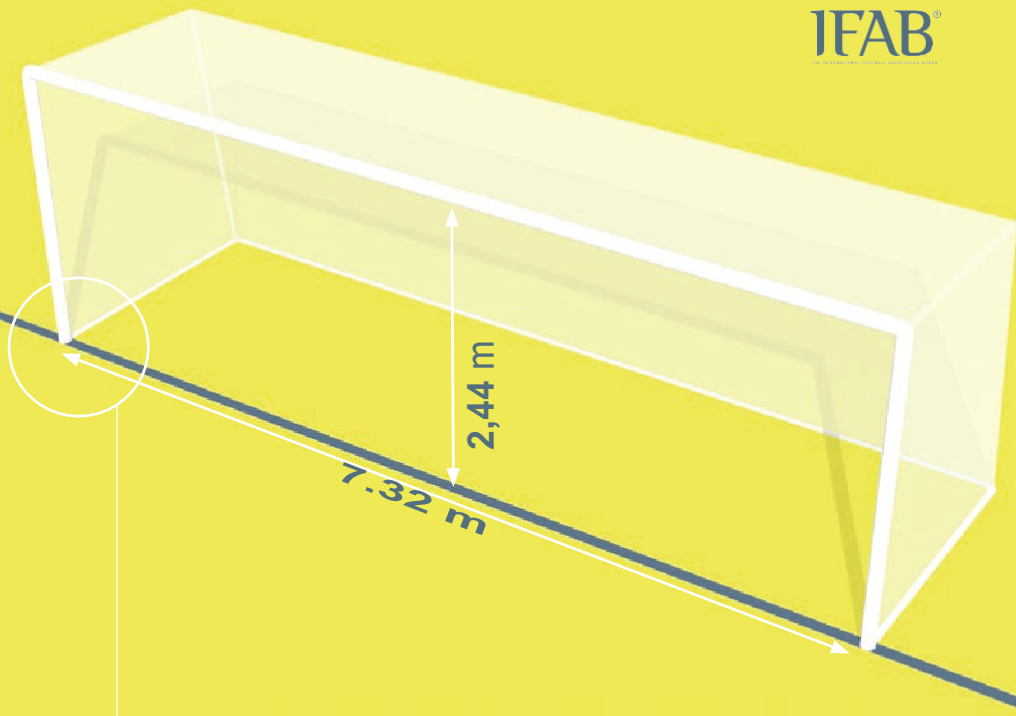
### Segurança

Metas (incluindo metas portáteis) devem ser firmemente fixadas ao solo.

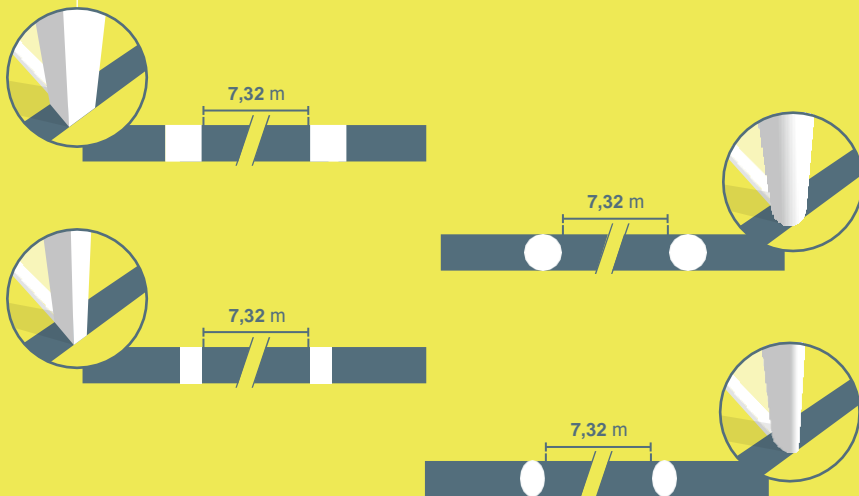
## 11. Tecnologia de linha do meta (TLM)

Os sistemas de TLM podem ser usados para verificar se um gol foi marcado para apoiar a decisão do árbitro.

O uso de TLM deve ser estipulado no regulamento da competição.



A posição dos postes em relação à linha de meta deve estar de acordo com o gráfico abaixo.



## Princípios da TLM

A TLM se aplica somente à linha de meta e é usada apenas para determinar se um gol foi marcado.

A indicação se um gol foi marcado deve ser imediata e automaticamente confirmada dentro de um segundo pelo sistema TLM apenas para os árbitros (por meio do relógio do árbitro, por vibração e sinal visual); **também pode ser enviado para a sala de operação de vídeo.**

## Requisitos e especificações da TLM

Se a TLM for usada em partidas oficiais, os organizadores da competição devem garantir que o sistema (incluindo quaisquer modificações potencialmente permitidas na armação da meta ou na tecnologia da bola) **atenda aos requisitos do Programa de Qualidade da FIFA para TLM.**

Onde a TLM é usada, o árbitro deve testar a funcionalidade da tecnologia antes da partida conforme estabelecido no Manual de Teste. Se a tecnologia não funcionar de acordo com o Manual de Teste, o árbitro não deve usar o sistema TLM e deve relatar isso às autoridades competentes.

## 12. Publicidade comercial

Nenhuma forma de publicidade comercial, real ou virtual, é permitida no campo de jogo, no campo dentro da área delimitada pelas redes de meta, na área técnica ou na área de revisão do árbitro (ARA), ou no campo dentro de 1 m das linhas limítrofes desde o momento em que as equipes entram no campo de jogo até que o deixem no intervalo e desde o momento em que as equipes entram novamente no campo de jogo até o final da partida. Não é permitida publicidade nas metas, redes, postes ou suas bandeiras e nenhum equipamento estranho (câmeras, microfones, etc.) pode ser anexado a esses itens.

Além disso, a publicidade vertical deve ser pelo menos:

- 1 m das linhas de lateral
- a mesma distância da linha de meta que a profundidade da rede de meta
- 1 m da rede de meta

### 13. Logotipos e emblemas

É proibida a reprodução, real ou virtual, de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, confederações, associações nacionais de futebol, competições, clubes ou outras entidades no campo de jogo, nas redes de meta e nas áreas que os delimitam, nas metas e nos sinalizadores durante o tempo de jogo. Eles são permitidos nas bandeiras nos postes de bandeira.

### 14. Árbitros assistentes de vídeo (VARs)

Em partidas usando VARs, deve haver uma sala de operação de vídeo (VOR) e pelo menos uma área de revisão do árbitro (ARA).

#### **Sala de operação de vídeo (VOR)**

O VOR é onde o árbitro assistente de vídeo (VAR), o VAR assistente (AVAR) e o operador de reprodução (RO) trabalham; pode ser dentro/ perto do estádio ou em um local mais distante. Somente pessoas autorizadas têm permissão para entrar no VOR ou se comunicar com o VAR, AVAR e RO durante a partida.

Um jogador, substituto, jogador substituído ou oficial de equipe que entrar na sala de operação de vídeo será expulso.

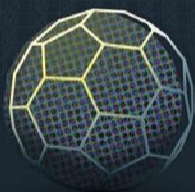
#### **Área de revisão do árbitro (ARA)**

Em partidas que usam VARs, deve haver pelo menos um ARA onde o árbitro realiza uma 'revisão em campo' (OFR). O ARA deve ser:

- em um local visível fora do campo de jogo
- claramente marcado

Um jogador, substituto, jogador substituído ou oficial de equipe que entrar no ARA será advertido com cartão amarelo.

# Regra 2



# A bola

## 1. Características e medidas

Todas as bolas devem ser:

- Esférica;
- feito de material adequado;
- de uma circunferência entre 68 cm e 70 cm ;
- entre 410 g e 450 g de peso no início da partida;
- de uma pressão igual a 0,6 -1,1 atmosfera (600 -1,100 g / cm<sup>2</sup>) no nível do mar (8,5 lbs / sq in - 15,6 lbs / sq in).

Todas as bolas utilizadas em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e levar uma das marcas do Programa de Qualidade FIFA para Futebol.

Cada marca indica que a bola foi oficialmente testada e atende aos requisitos técnicos específicos para aquela marca que são adicionais às especificações mínimas estipuladas na Regra 2 e devem ser aprovadas pelo IFAB.

As competições nacionais podem exigir o uso de bolas que contenham uma dessas marcas.

Em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou federações nacionais, nenhuma forma de publicidade comercial é permitida na bola, exceto para o logotipo/ emblema da competição, o organizador da competição e a marca do fabricante autorizado. O regulamento da competição podem restringir o tamanho e o número de tais marcações.

## **2. Substituição de uma bola defeituosa**

Se a bola ficar com defeito:

- o jogo é interrompido e
- reiniciado com um bola ao chão

Se a bola apresentar defeito em um tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral, o reinício deve ser repetido.

Se a bola se tornar defeituosa durante um pênalti ou tiros da marca penal à medida que avança e antes de tocar um jogador, barra ou postes, o tiro penal deve ser repetido.

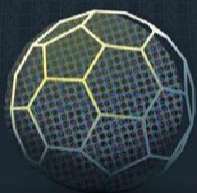
A bola não pode ser substituída durante a partida sem a autorização do árbitro.

## **3. Bolas adicionais**

Bolas adicionais que atendam aos requisitos da Regra 2 podem ser colocadas ao redor do campo de jogo e seu uso está sob o controle do árbitro.







# Regra 3

# Os Jogadores

## 1. Número de jogadores

Uma partida é jogada por duas equipes, cada uma com um máximo de onze jogadores; deve-se ser o goleiro. Uma partida não pode começar ou continuar se qualquer uma das equipes tiver menos de sete jogadores.

Se uma equipe tiver menos de sete jogadores porque um ou mais jogadores deixaram deliberadamente o campo de jogo, o árbitro não é obrigado a interromper o jogo e a vantagem pode ser jogada, mas a partida não deve continuar após a bola ter saído do jogo se uma equipe não tiver o número mínimo de sete jogadores.

Se o regulamento da competição estabelecer que todos os jogadores e substitutos devem ser relacionados antes do início do jogo e uma equipe começa uma partida com menos de onze jogadores, apenas os jogadores e substitutos indicados na relação de equipes podem participar da partida após sua chegada.

## 2. Número de substituições

### Competições oficiais

O número de substitutos, até um máximo de cinco, que podem ser usados em qualquer partida disputada em uma competição oficial será determinado pela FIFA, pela confederação ou pela associação nacional de futebol, exceto para homens e competições femininas envolvendo as equipes da primeira divisão ou equipes internacionais sénior 'A', onde o máximo são três suplentes.

O regulamento da competição deve indicar:

- quantos substitutos podem ser relacionados, de três a no máximo doze
- se um substituto adicional pode ser usado quando uma partida vai para a prorrogação (se a equipe já usou ou não o número total de substitutos permitidos)

### **Outras partidas**

Em jogos da seleção nacional 'A', um máximo de doze substitutos podem ser relacionados, dos quais um máximo de seis podem ser usados.

Em todas as outras partidas, um maior número de substitutos pode ser usado, desde que:

- as equipes cheguem a um acordo sobre um número máximo;
- o árbitro seja informado antes do jogo.

Se o árbitro não for informado, ou se nenhum acordo for alcançado antes da partida, cada equipe pode fazer no máximo seis substituições.

### **Retorno de jogador substituído**

O uso de retorno de substituto só é permitido em futebol juvenil, veteranos, deficientes e de base, mediante acordo da associação nacional de futebol, confederação ou FIFA.

## **3. Procedimento de substituição**

Os nomes dos substitutos devem ser informados ao árbitro antes do início da partida. Qualquer substituto não relacionado até o momento não pode participar da partida.

Para substituir um jogador por um substituto, o seguinte deve ser observado:

- o árbitro deve ser informado antes de qualquer substituição ser feita
- o jogador sendo substituído:
  - recebe a permissão do árbitro para deixar o campo de jogo, a menos que já esteja fora do campo, e deve sair pelo ponto mais próximo na linha limítrofe, a menos que o árbitro indique que o jogador possa sair diretamente e imediatamente na linha do meio ou outro ponto (por exemplo, para segurança / proteção ou lesão);
  - deve ir imediatamente para a área técnica ou vestiário e não participar mais da partida, exceto onde o retorno de substituto são permitidas;
- se um jogador que vai ser substituído se recusar a sair, o jogo continua.

O substituto apenas pode entrar:

- durante uma paralisação no jogo;
- na linha do meio;
- depois que o jogador que está sendo substituído sair;
- depois de receber um sinal do árbitro.

A substituição é completada quando um substituto entra no campo de jogo; a partir desse momento, o jogador substituído torna-se um jogador substituído e o substituto torna-se um jogador e pode reiniciar em qualquer momento.

Todos os jogadores substituídos e substitutos estão sujeitos à autoridade do árbitro, quer joguem ou não.

#### **4. Troca de goleiro**

Qualquer um dos jogadores pode trocar de lugar com o goleiro se:

- o árbitro for informado antes que a troca seja feita;
- a troca seja feita durante uma interrupção do jogo.

#### **5. Infrações e sanções**

Se um substituto nomeado iniciar uma partida no lugar de um jogador relacionado e o árbitro não for informado desta mudança:

- o árbitro permite que o substituto relacionado continue jogando;
- nenhuma ação disciplinar pode ser tomada contra o substituto relacionado;
- o jogador relacionado pode se tornar um substituto relacionado;
- o número de substituições não será reduzido;
- o árbitro relata o incidente às autoridades competentes.

Se uma substituição for feita durante o intervalo do jogo ou antes da prorrogação, o procedimento deve ser concluído antes do reinício da partida. Se o árbitro não for informado, o substituto relacionado pode continuar a jogar, nenhuma ação disciplinar é tomada e o assunto é relatado às autoridades competentes.

Se um jogador troca de lugar com o goleiro sem a autorização do árbitro, o árbitro:

- permite que o jogo continue;
- Adverte com cartão amarelo os dois jogadores quando a bola estiver fora de jogo, mas não se a troca ocorreu durante o intervalo (incluindo o intervalo da prorrogação) ou o período entre o final da partida e o início da prorrogação e / ou tiros da marca penal.

Para quaisquer outras infrações:

- os jogadores são advertidos com cartão amarelo;
- o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto, na posição em que a bola estava quando o jogo foi interrompido.

## **6. Jogadores e substitutos expulsos**

Um jogador expulso:

- antes do envio da relação de jogadores da equipe não pode ser relacionado na lista da equipe em qualquer situação.
- após ser relacionado na relação de jogadores e antes do início do jogo, pode ser substituído por um substituto relacionado, que não pode ser substituído; o número de substituições que a equipe pode fazer não é reduzido
- após o tiro de saída não pode ser substituído.

Um substituto relacionado expulso antes ou depois do tiro de saída não pode ser substituído.

## **7. Pessoas extras no campo de jogo**

O técnico e outros oficiais relacionado na relação de equipes (com exceção de jogadores ou substitutos) são oficiais de equipe. Qualquer pessoa não indicada na relação da equipe como jogador, substituto ou oficial da equipe é um agente externo.

Se um oficial de equipe, substituto, jogador substituído ou expulso ou agente externo entrar no campo de jogo, o árbitro deve:

- paralisar o jogo se houver interferência;
- remover a pessoa quando o jogo estiver paralisado;
- tomar as medidas disciplinares apropriadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência for de:

- um oficial de equipe, substituto, jogador substituído ou expulso, o jogo reinicia com um tiro livre direto ou pênalti;
- um agente externo, o jogo recomeça com um bola ao chão.

Se a bola estiver indo para o gol e a interferência não impedir um jogador defensor de jogar a bola, o gol será concedido se a bola entrar no meta (mesmo se o contato foi feito com a bola), a menos que a interferência seja da equipe atacante.

## **8. Jogador fora do campo de jogo**

Se um jogador precisar da autorização do árbitro para regressar no campo de jogo e regressar sem a autorização do árbitro, o árbitro deve:

- paralisar o jogo (não imediatamente se o jogador não interferir com no jogo ou com um oficial de arbitragem ou se a vantagem puder ser aplicada);
- advertir com cartão amarelo o jogador por entrar no campo de jogo

sem autorização. Se o árbitro interromper o jogo, ele deve ser reiniciado:

- com um tiro livre direto da posição de interferência;
- com um tiro livre indireto na posição da bola quando o jogo foi interrompido, se não houver interferência.

Um jogador que cruzar uma linha limítrofe como parte de um movimento de jogo não comete uma ofensa.

## 9. Gol marcado com uma pessoa extra no campo de jogo

Se, depois de um gol ser marcado, o árbitro perceber, antes do reinício do jogo, que uma pessoa extra estava em campo quando o gol foi marcado:

- o árbitro deve anular o gol se a pessoa extra foi:
  - um jogador, substituto, jogador substituído, jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol; o jogo será reiniciado com um tiro livre direto da posição em que a pessoa extra estava.
  - um agente externo que interferiu com o jogo, a menos que resulte um gol conforme descrito acima em 'pessoas extras no campo de jogo'; o jogo será reiniciado com um bola ao chão.
- o árbitro deve permitir o gol se a pessoa extra foi:
  - um jogador, substituto, jogador substituído, jogador expulso ou oficial da equipe que sofreu o gol;
  - um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, o árbitro deve remover a pessoa extra do campo de jogo.

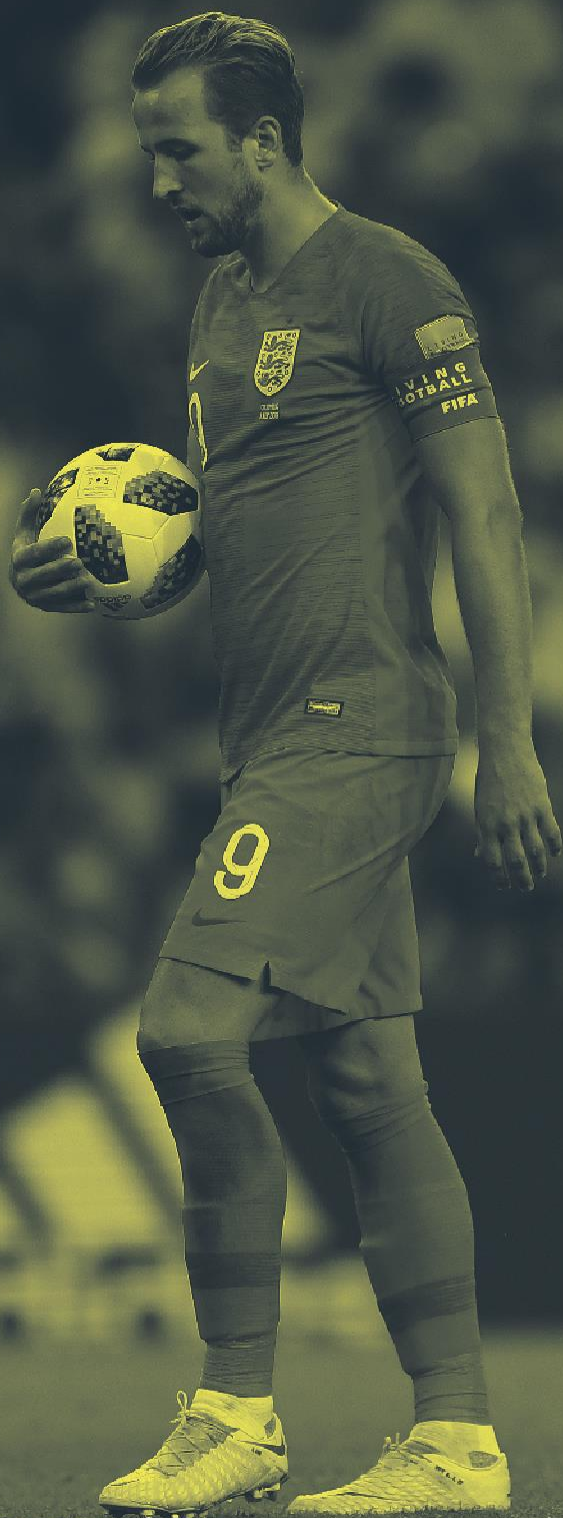
Se, após um gol ser marcado e o jogo reiniciado, o árbitro perceber que uma pessoa extra estava em campo quando o gol foi marcado, o gol não pode ser anulado. Se a pessoa extra ainda estiver em campo, o árbitro deve:

- paralisar o jogo;
- remover a pessoa extra;
- reiniciar com um bola ao chão ou tiro livre, conforme apropriado.

O árbitro deve relatar o incidente às autoridades competentes.

## 10. Capitão do time

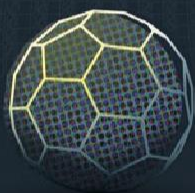
O capitão da equipe não tem status ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipe.





Regra

4



# O Equipamento dos Jogadores

## 1. Segurança

O jogador não deve usar equipamento ou vestir qualquer coisa que seja perigosa.

Todos os itens de joalheria (colares, anéis, pulseiras, brincos, pulseiras de couro, elásticos, etc.) são proibidos e devem ser retirados. O uso de fita adesiva para cobrir joias não é permitido.

Os jogadores devem ser inspecionados antes do início da partida e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo. Se um jogador estiver usando equipamentos ou joias não autorizados / perigosos, o árbitro deve ordenar que o jogador:

- remova o item;
- deixar o campo de jogo na próxima paralisação se o jogador for incapaz ou não puder remover em campo.

Um jogador que se recusa a obedecer ou usa o item novamente deve ser advertido com cartão amarelo.

## 2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório de um jogador compreende os seguintes itens separados:

- uma camisa com mangas;
- calções;
- meias - fita ou qualquer material aplicado ou usado externamente deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou coberta.
- caneleiras - devem ser feitas de um material adequado para fornecer proteção razoável e cobertas pelas meias;
- calçados.

Os goleiros podem usar calças de treino.

Um jogador cujo calçado ou caneleira foi acidentalmente perdido deve substituí-lo o mais rápido possível e o mais tardar na próxima vez que a bola sair de jogo; se antes de fazer isso o jogador jogar a bola e / ou marcar um gol, o gol será validado.

### **3. Cores**

- As duas equipes devem usar cores que as distingam uma da outra e dos árbitros;
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distintas dos outros jogadores e dos árbitros;
- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum tiver outra camisa, o árbitro permite que a partida seja disputada.

As camisetas devem ser:

- uma única cor que é a mesma cor que a cor principal da manga da camisa ou
- um padrão / cores que reproduzem exatamente a manga da camisa.

A malha/ meia-calça deve ser da mesma cor da cor principal do calção ou da parte de baixo do calção - jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.

### **4. Outro equipamento**

Equipamentos de proteção não perigosos, por exemplo, chapéus, máscaras faciais e protetores de joelho e braço feitos de material acolchoado leve e macio são permitidos, assim como bonés de goleiro e óculos esportivos.

#### **Protetores de cabeça**

Onde coberturas de cabeça (excluindo bonés de goleiros) são usadas, elas devem:

- ser preta ou da mesma cor principal da camisa (desde que os jogadores do mesmo time usem a mesma cor);
- estar de acordo com a aparência profissional do equipamento do jogador;
- não estar preso à camisa;

- não seja perigoso para o jogador que o usa ou qualquer outro jogador (por exemplo, mecanismo de abertura / fechamento ao redor do pescoço);
- não tem nenhuma parte (s) se estendendo para fora da superfície (elementos salientes).

### **Comunicação eletrônica**

Os jogadores (incluindo jogadores substitutos / substituídos e expulsos) não estão autorizados a vestir ou usar qualquer forma de equipamento eletrônico ou de comunicação (exceto onde EPTS é permitido). O uso de qualquer forma de comunicação eletrônica por oficiais de equipe é permitido quando diretamente relacionado ao bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas / de treinamento, mas apenas equipamentos pequenos, móveis e de mão (por exemplo, microfone, fone de ouvido, telefone celular / smartphone, smartwatch , tablet, laptop) podem ser usados. Será expulso o oficial de equipe que utilizar equipamento não autorizado ou se comportar de maneira inadequada em decorrência do uso de equipamento eletrônico ou de comunicação.

### **Desempenho eletrônico e sistemas de rastreamento (EPTS)**

Quando a tecnologia vestível (WT) como parte dos sistemas eletrônicos de desempenho e rastreamento (EPTS) é usada em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações nacionais de futebol, o organizador da competição deve garantir que a tecnologia associada ao o equipamento dos jogadores não é perigoso e atende aos requisitos de EPTS vestíveis do Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.

Quando o EPTS é fornecido pela partida ou pelo organizador da competição, é responsabilidade desse jogo ou do organizador da competição garantir que as informações e dados transmitidos do EPTS para a área técnica durante os jogos em uma competição oficial sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores da competição com o processo de aprovação de sistemas eletrônicos confiáveis e precisos de desempenho e rastreamento.

## **5. Slogans, declarações, imagens e publicidade**

O equipamento não deve conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não devem revelar roupas de baixo que mostrem slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais, ou publicidade que não seja

logotipo do fabricante. Por qualquer infração, o jogador e / ou a equipe serão sancionados pelo organizador da competição, federação nacional de futebol ou pela FIFA.

## Princípios

- A Regra 4 se aplica a todos os equipamentos (incluindo roupas) usados por jogadores, substitutos e jogadores substituídos; seus princípios também se aplicam a todos os oficiais da equipe na área técnica;
- São (normalmente) permitidos:
  - o número do jogador, nome, brasão / logotipo da equipe, slogans / emblemas de iniciativa que promovam o jogo de futebol, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras da competição ou federação nacional, confederação ou regulamentos da FIFA;
  - os fatos de uma partida: times, data, competição / evento, local;
- Slogans, declarações ou imagens permitidos devem ser confinados à frente da camisa e / ou braçadeira;a
- Em alguns casos, o slogan, a declaração ou a imagem podem aparecer apenas na braçadeira do capitão.

## Interpretação da Regra

Ao interpretar se um slogan, declaração ou imagem é permitido, deve-se observar a Regra 12 (faltas e incorreções), que exige que o árbitro tome medidas contra um jogador que é culpado de:

- usar linguagem e / ou **ação(ões)** ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- **ações** de forma provocativa, irrisória ou inflamatória.

Qualquer slogan, declaração ou imagem que se enquadre em qualquer uma dessas categorias não é permitido.

Embora "religioso" e "pessoal" sejam definidos com relativa facilidade, "político" é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas com o seguinte não são permitidos:

- qualquer pessoa (s), viva ou morta (a menos que faça parte do nome oficial da competição);
- qualquer partido / organização / grupo político local, regional, nacional ou internacional, etc.
- qualquer governo local, regional ou nacional ou qualquer um de seus departamentos, escritórios ou funções;
- qualquer organização que seja discriminatória;
- qualquer organização cujos objetivos / ações possam ofender um número notável de pessoas;
- qualquer ato / evento político específico.

Ao comemorar um evento nacional ou internacional significativo, as sensibilidades da equipe adversária (incluindo seus apoiadores) e do público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

O regulamento da competição pode conter outras restrições / limitações, particularmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans permitidos, declarações e imagens. Recomenda-se que as disputas relacionadas a slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes da realização de uma partida / competição.

## **6. Infrações e sanções**

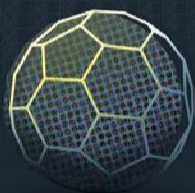
Para qualquer infração, o jogo não precisa ser interrompido e o jogador:

- é instruído pelo árbitro a deixar o campo de jogo para corrigir o equipamento;
- sair quando o jogo estiver paralisado a menos que o equipamento já tenha sido corrigido. Um jogador que deixar o campo de jogo para corrigir ou trocar o equipamento deve:
- ter o equipamento verificado por um oficial de arbitragem antes de ser autorizado a entrar novamente;
- só voltar a entrar com a autorização do árbitro (que pode ser dada durante o jogo).

Um jogador que entrar sem autorização deve ser advertido com cartão amarelo, e se o jogo for interrompido para emitir a advertência, um tiro livre indireto é concedido a partir na posição da bola quando o jogo for interrompido, a menos que tenha havido interferência, caso em que um tiro livre direto ( ou pênalti) é concedido a partir da posição de interferência.

Regra

5



# O Árbitro

## 1. A autoridade do árbitro

Cada partida é controlada por um árbitro que tem total autoridade para fazer cumprir as Regras do Jogo em razão da partida.

## 2. Decisões do árbitro

As decisões serão tomadas com o melhor da capacidade do árbitro de acordo com as Regras do Jogo e o 'espírito do jogo' e serão baseadas na interpretação do árbitro, que tem o arbítrio de tomar as medidas adequadas no âmbito do Regras do jogo.

As decisões do árbitro em relação aos fatos relacionados com o jogo, incluindo se um gol é marcado ou não e o resultado da partida, são finais. As decisões do árbitro e de todos os demais árbitros devem ser sempre respeitadas.

O árbitro não pode alterar uma decisão de reinício ao perceber que está incorreta ou por recomendação de outro oficial de arbitragem se o jogo foi reiniciado ou o árbitro sinalizou o final do primeiro ou segundo tempo (incluindo prorrogação) e deixou o campo de jogo ou abandonou o jogo. No entanto, se no final do tempo o árbitro deixar o campo de jogo para ir para a área de revisão do árbitro (ARA) ou para instruir os jogadores a retornarem ao campo de jogo, isso não impede que uma decisão seja alterada por um incidente ocorrido antes do final do período.

Exceto conforme descrito na Regra 12.3 e no protocolo VAR, uma sanção disciplinar só pode ser aplicada após o reinício do jogo se outro oficial de arbitragem tiver identificado e tentado comunicar a infração ao árbitro antes do reinício do jogo; o reinício associado à sanção não se aplica.

Se um árbitro estiver incapacitado, o jogo pode continuar sob a supervisão dos outros árbitros até que a bola esteja fora de jogo.



### 3. Poderes e deveres

O árbitro:

- faz cumprir as Regras do Jogo;
- controla a partida em cooperação com os outros árbitros;
- atua como cronometrista, mantém um registro da partida e fornece às autoridades competentes um relatório da partida, incluindo informações sobre ações disciplinares e quaisquer outros incidentes que ocorreram antes, durante ou depois da partida;
- supervisiona e / ou indica o reinício do jogo.

#### Vantagem

- permite que o jogo continue quando ocorre uma infração e a equipe não infratora se beneficiará da vantagem, e puna a infração se a vantagem não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos

#### Ação disciplinar

- pune a infração mais grave, em termos de sanção, reinício, gravidade física e impacto tático, quando ocorre mais de uma infração ao mesmo tempo;
- toma medidas disciplinares contra jogadores culpados de infrações de advertência e expulsão;
- tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada no campo de jogo para a inspeção pré-jogo até deixar o campo de jogo após o término do jogo (incluindo tiros da marca penal). Se, antes de entrar no campo de jogo no início da partida, um jogador comete uma infração de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir o jogador de participar da partida (ver Regra 3.6); o árbitro irá relatar qualquer outra conduta inadequada;
- tem o poder de mostrar cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição permitir, expulsar temporariamente um jogador, de entrar no campo de jogo no início da partida até o final da partida, incluindo durante o intervalo do meio tempo, prorrogação e tiros da marca penal.
- Tomar as medidas contra os oficiais da equipe que não agem de maneira responsável e advertir verbalmente ou apresentar o cartão amarelo para uma advertência ou um cartão vermelho para infração de expulsão do campo de jogo e das imediações, inclusive da área técnica; se o infrator não puder ser identificado, o treinador principal

na área técnica receberá a sanção. Um oficial da equipe médica que cometer uma infração de expulsão poderá permanecer se a equipe não tiver outro médico disponível para atender se um jogador precisar de avaliação médica.

- agir de acordo com o conselho de outros árbitros em relação a incidentes em que o árbitro não viu.

## Lesões

- permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver apenas ligeiramente lesionado;
- interromper o jogo se um jogador estiver gravemente lesionado e garantir que o jogador seja removido do campo de jogo. Um jogador lesionado não pode ser tratado no campo de jogo e só poderá voltar a entrar após o jogo ter reiniciado; se a bola estiver em jogo, a entrada deste jogador deve ser feita pela linha lateral, mas se a bola estiver fora de jogo, pode ser feita por qualquer linha limítrofe. As exceções ao requisito de deixar o campo de jogo são apenas quando:
  - um goleiro estiver lesionado;
  - um goleiro e um jogador de linha chocaram e precisam de avaliação médica;
  - jogadores da mesma equipe se chocaram e precisam de avaliação médica;
  - uma lesão grave ocorrer;
  - um jogador se lesionar como resultado de uma infração física pela qual o adversário é advertido com cartão amarelo ou expulso (por exemplo, infração temerária ou falta grave), se a avaliação / tratamento for concluído rapidamente;
  - um pênalti for concedido e o jogador lesionado será o cobrador;
- garantir que qualquer jogador sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só pode regressar ao receber um sinal do árbitro, que deve estar certo de que o sangramento parou e não há sangue no equipamento;
- se o árbitro autorizou os médicos e / ou maqueiros a entrar no campo o jogador deve sair em maca ou a pé. Um jogador que não cumprir deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva;
- se o árbitro decidiu advertir ou expulsar um jogador que estiver lesionado e tem que deixar o campo de jogo para tratamento, o cartão deve ser apresentado antes do jogador sair do campo de jogo;
- se o jogo não for interrompido por outro motivo, ou se uma lesão sofrida por um jogador não é o resultado de uma infração, o jogo será reiniciado com um bola ao chão.

### Interferência externa

- para, suspender ou encerrar uma partida por quaisquer infrações ou por causa de interferência externa, por exemplo, se:
  - a iluminação for insuficiente;
  - um objeto lançado por um espectador atingir um oficial de arbitragem, um jogador ou oficial da equipe, o árbitro pode permitir que a partida continue, ou pare, suspenda ou encerre, dependendo da gravidade do incidente;
  - um espectador que apita e interferir no jogo - o jogo será interrompido e reiniciado com um bola ao chão;
  - uma bola extra, outro objeto ou animal entrar no campo de jogo durante a partida, o árbitro deve:
    - paralisar o jogo (e reiniciar com um bola ao chão) apenas se interferir no jogo - a menos que a bola esteja indo para o gol e a interferência não impeça um jogador defensor de jogar a bola; o gol será concedido se a bola entrar na meta (mesmo que o contato tenha sido feito com a bola), a menos que a interferência seja da equipe atacante
    - permitir que o jogo continue se não interferir no jogo e retirar o mais rápido possível;
- não permitir que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo.

#### 4. Árbitro assistente de vídeo (VAR)

O uso de árbitros assistentes de vídeo (VARs) só é permitido quando o organizador da partida / competição cumpriu todos os requisitos do Programa de Assistência e Aprovação de Implementação (IAAP), conforme estabelecido nos documentos IAAP da FIFA, e recebeu permissão por escrito da FIFA.

O árbitro pode ser acionado por um árbitro assistente de vídeo (VAR) apenas no caso de um 'erro claro e óbvio' ou 'incidente grave não percebido' em relação a:

- gol / não gol;
- pênalti / não pênalti;
- cartão vermelho direto (não segunda advertência);
- confusão de identidade ao expulsar um jogador.

A assistência do árbitro assistente de vídeo (VAR) estará relacionada ao uso de replay (s) do incidente. O árbitro tomará a decisão final, que pode ser baseada exclusivamente nas informações do VAR e / ou o árbitro revisará a filmagem do replay diretamente ('revisão em campo').

Exceto por um 'incidente grave não percebido, o árbitro (e quando relevante, outros oficiais da partida 'em campo') devem sempre tomar uma decisão (incluindo a decisão de não penalizar uma possível infração); esta decisão não muda, a menos que seja um 'erro claro e óbvio'.

### **Avaliações após o reinício do jogo**

Se o jogo foi interrompido e reiniciado, o árbitro só pode realizar uma 'revisão' e tomar a sanção disciplinar apropriada, por identidade equivocada ou por uma possível infração de expulsão relacionado a conduta violenta, cuspir, morder ou extremamente ofensivo, insultuoso e / ou ação (ões) abusiva (s).

## **5. Equipamento do árbitro**

### **Equipamento obrigatório**

Os árbitros devem ter o seguinte equipamento:

- Apito (s);
- Relógios);
- Cartões vermelhos e amarelos;
- Caderneta (ou outro meio de manter um registro da partida).

### **Outro equipamento**

Os árbitros podem ter permissão para usar:

- Equipamento para comunicação com outros árbitros - sinalizadores de campainha / bipe, fones de ouvido, etc.
- EPTS ou outro equipamento de monitoramento de condicionamento físico.

Os árbitros e outros árbitros 'em campo' estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

## 6. Sinais do árbitro

Consulte os gráficos para sinais de árbitro aprovados.



Tiro de Saída



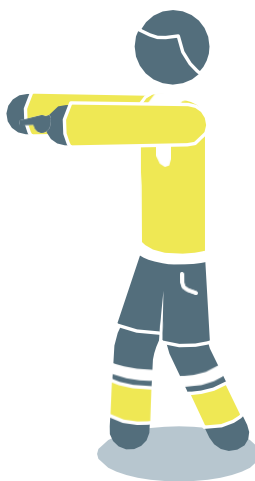
Tiro livre Indireto



Tiro livre direto



Vantagem (1)



Vantagem (2)



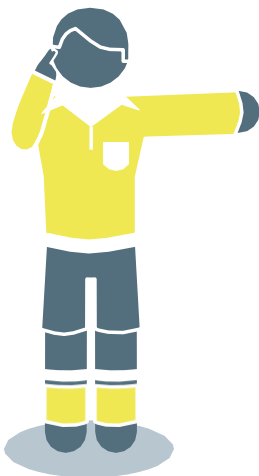
Tiro de canto



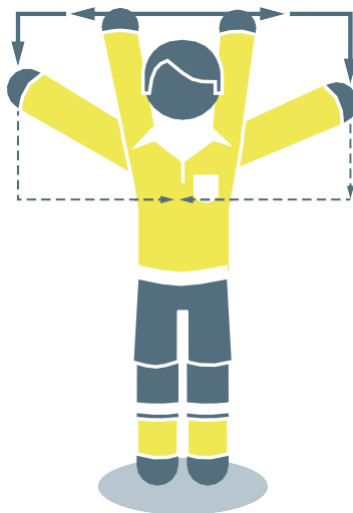
Tiro de meta



cartão vermelho e  
amarelo



**Verificação:** dedo na  
orelha, outra mão / braço  
estendido



**Análise:** "Sinal de TV"

## 7. Responsabilidade dos árbitros

Um árbitro ou outro oficial de arbitragem não é responsabilizado por:

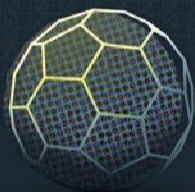
- qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, oficial de equipe ou espectador;
- qualquer dano à propriedade de qualquer tipo;
- qualquer outra perda sofrida por qualquer indivíduo, clube, empresa, associação ou outro órgão, que seja devido ou que possa ser devido a qualquer decisão tomada nos termos das Regras do jogo ou em relação aos procedimentos normais exigidos para manter, jogar e controlar uma partida.

Essas decisões podem incluir uma decisão:

- que as condições do campo de jogo ou seus arredores ou que as condições meteorológicas são tais que permitem ou não que uma partida ocorra;
- encerrar um jogo por qualquer motivo;
- quanto à adequação do equipamento de campo e da bola usada durante uma partida;
- paralisar ou não uma partida devido à interferência do espectador ou qualquer problema nas áreas de torcida;
- paralisar ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja removido do campo de jogo para tratamento;
- exigir que um jogador lesionado seja removido do campo de jogo para tratamento;
- permitir ou não que um jogador use certas roupas ou equipamentos
- onde o árbitro tem autoridade para permitir ou não que qualquer pessoa (incluindo funcionários de equipes ou estádios, oficiais de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia) esteja presente nas proximidades do campo de jogo;
- qualquer outra decisão tomada de acordo com as Regras do Jogo ou em conformidade com seus deveres nos termos da FIFA, confederação, associação nacional de futebol ou regras ou regulamentos de competição sob os quais a partida é disputada.



# Regra 6



# O Outros Oficiais de Arbitragem

Outros Oficiais de Arbitragem (dois árbitros assistentes, quarto árbitro, dois árbitros assistentes adicionais, árbitro assistente reserva, árbitro assistente de vídeo (VAR) e pelo menos um VAR assistente (AVAR)) podem ser nomeados para as partidas. Eles ajudarão o árbitro a controlar a partida de acordo com as Regras do Jogo, mas a decisão final será sempre tomada pelo árbitro.

O árbitro, os árbitros assistentes, o quarto árbitro, os árbitros assistentes adicionais e o árbitro assistente reserva são os árbitros 'em campo'.

O VAR e o AVAR são os árbitros de 'vídeo' e auxiliam o árbitro de acordo com as Regras do Jogo e o protocolo VAR.

Os árbitros da partida operam sob a direção do árbitro. No caso de interferência indevida ou conduta imprópria, o árbitro os isentará de suas funções e fará um relatório às autoridades competentes.

Com exceção do árbitro assistente reserva, os árbitros da partida 'em campo' auxiliam o árbitro com as infrações quando eles têm uma visão mais clara do que o árbitro e devem apresentar um relatório às autoridades competentes sobre qualquer falta grave ou outro incidente que tenha ocorrido fora da vista do árbitro e dos outros árbitros. Eles devem avisar o árbitro e outros oficiais de arbitragem sobre qualquer denúncia feita.

Os oficiais de arbitragem 'em campo' auxiliam o árbitro na inspeção do campo de jogo, as bolas e o equipamento dos jogadores (incluindo se os problemas foram resolvidos) e mantendo registros de tempo, gols, má conduta, etc.

O regulamento da competição deve indicar claramente quem substitui um oficial de arbitragem que não pode começar ou continuar e quaisquer alterações associadas. Em particular, deve ficar claro se, se o árbitro for incapaz de iniciar ou continuar, o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais experiente ou o árbitro assistente adicional assumem o controle.

## 1. **Árbitros assistentes**

Eles indicam quando:

- a bola transpuser completamente o campo de jogo e qual equipe tem direito a cobrança de tiro de canto, tiro de meta ou lateral;
- um jogador em posição de impedimento for penalizado;
- uma substituição for solicitada;
- nos pênaltis, o goleiro se mover para fora da linha de meta antes que a bola seja chutada e se a bola ultrapassar a linha; se árbitros assistentes adicionais foram nomeados, o árbitro assistente toma uma posição alinhada com a marca penal.

O árbitro assistente também é responsável por supervisionar o procedimento de substituição.

O árbitro assistente pode entrar no campo de jogo para ajudar a controlar a distância de 9,15 m.

## 2. **Quarto árbitro**

A função do quarto árbitro também inclui:

- supervisionar o procedimento de substituição;
- verificar o equipamento de um jogador / substituto;
- o reingresso de um jogador após um sinal / autorização do árbitro;
- supervisionando as bolas reservas;
- indicar a quantidade mínima de tempo adicional que o árbitro pretende jogar no final de cada tempo (incluindo a prorrogação);
- informar ao árbitro sobre comportamento irresponsável de qualquer ocupante da área técnica.

### 3. **Árbitros assistentes adicionais**

Os árbitros assistentes adicionais podem indicar:

- quando toda a bola ultrapassar completamente a linha de meta, incluindo quando um gol for marcado;
- qual equipe tem direito a um tiro de canto ou tiro de meta;
- se, nos pênaltis, o goleiro se mover para fora da linha de meta antes da bola ser chutada e se a bola ultrapassar a linha.

### 4. **Árbitro assistente reserva**

O único dever de um árbitro assistente reserva é substituir um árbitro assistente ou quarto árbitro que não possa continuar.

### 5. **Oficiais de arbitragem de vídeo**

Um árbitro assistente de vídeo (VAR) é um oficial de arbitragem que pode ajudar o árbitro a tomar uma decisão usando imagens de repetição apenas para um 'erro claro e óbvio' ou 'incidente grave não percebido relacionado a um gol / não gol, pênalti / não pênalti, cartão vermelho direto (não uma segunda advertência) ou um caso de confusão de identidade quando o árbitro expulsa o jogador errado da equipe infratora.

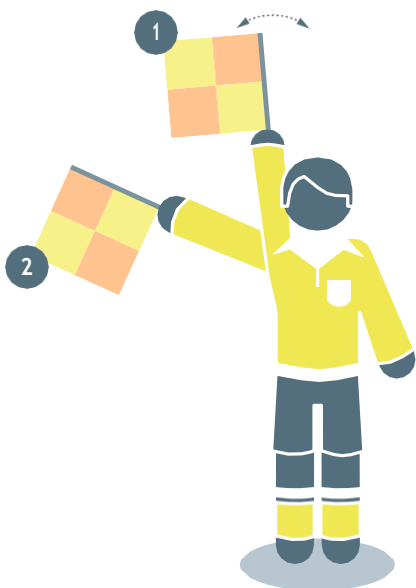
Um árbitro assistente de vídeo assistente (AVAR) é um árbitro da partida que ajuda o VAR principalmente por:

- assistir a imagens de televisão enquanto o VAR está ocupado com uma 'verificação' ou uma 'revisão';
- manter um registro de incidentes relacionados ao VAR e quaisquer problemas de comunicação ou tecnologia;
- auxiliar a comunicação do VAR com o árbitro, especialmente se comunicar com o árbitro quando o VAR estiver realizando uma 'verificação' / 'revisão', por exemplo, para dizer ao árbitro para 'paralisar o jogo' ou 'atrasar o reinício' etc.
- registrar o tempo 'perdido' quando o jogo é atrasado para uma 'verificação' ou uma 'revisão';
- comunicar informações sobre uma decisão relacionada ao VAR às partes relevantes

6. Sinais do árbitro assistente  
Consulte os gráficos para sinais aprovados do árbitro assistente.



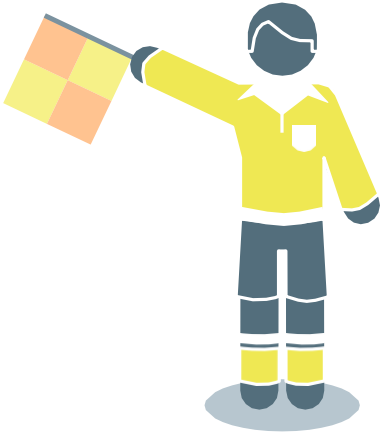
Substituição



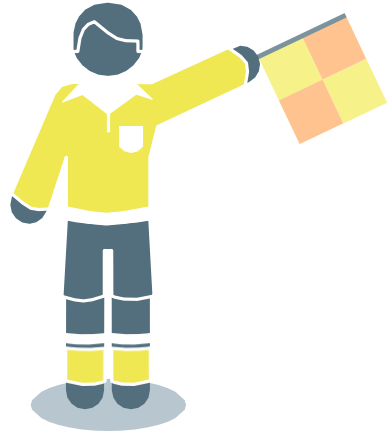
Tiro livre para equipe atacante



Tiro livre para equipe defensora



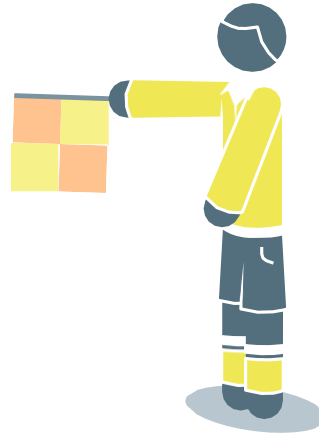
Arremesso lateral para equipe atacante



Arremesso lateral para equipe defensora



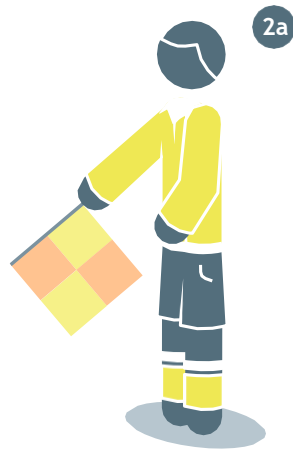
Tiro de canto



Tiro de meta



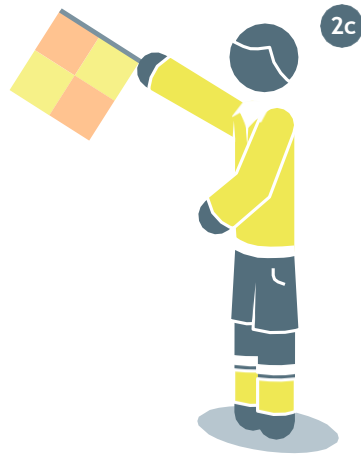
Impedimento



Impedimento no  
lado próximo do campo



Impedimento no  
meio do campo



Impedimento no  
lado distante do campo

## 7. Sinais adicionais do árbitro adicional

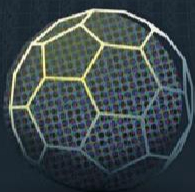


**GOL** (Sinal a ser feito quando a bola ultrapassar a linha de meta, especialmente em situações ajustadas)



Regra

7



# A Duração da Partida

## 1. Períodos de jogo

Uma partida tem a duração de dois tempos iguais de 45 minutos, que só podem ser reduzidos de acordo com o árbitro e as duas equipes antes do início da partida e de acordo com o regulamento da competição.

## 2. Intervalo de meio tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo ao intervalo, não superior a 15 minutos; um pequeno intervalo para hidratação (que não deve exceder um minuto) é permitido no intervalo do meio tempo da prorrogação. O regulamento da competição deve indicar a duração do intervalo entre os tempos e podem ser alteradas somente com a autorização do árbitro.

## 3. Recuperação de tempo perdido

A decisão é feita pelo árbitro em cada período de todo o tempo de jogo perdido naquele tempo para:

- substituições;
- avaliação e / ou remoção de jogadores lesionados;
- tempo perdido;
- sanções disciplinares;
- interrupções médicas permitidas pelo regulamento da competição, por exemplo, intervalos para 'hidratação' (que não devem exceder um minuto) e intervalos para 'resfriamento' (noventa segundos a três minutos)
- atrasos relacionados a 'verificações' e 'revisões' de VAR;
- qualquer outra perda de tempo, incluindo qualquer atraso significativo para um reinício (por exemplo, celebrações de gols)

O quarto árbitro indica o tempo mínimo adicional decidido pelo árbitro no final do minuto final de cada tempo. O tempo adicional pode ser aumentado pelo árbitro, mas não reduzido.

O árbitro não deve compensar um erro de cronometragem durante o primeiro tempo, alterando a duração do segundo tempo.

#### **4. Cobrança de pênalti**

Se um pênalti tiver que ser executado ou repetido, o tempo é estendido até que o pênalti seja completado.

#### **5. Partida encerrada**

Uma partida encerrada é repetida, a menos que o regulamento da competição ou os organizadores determinem o contrário.



Regra

8



# O Início e o Reinício do Jogo

O tiro de saída inicia os dois tempos do jogo, os dois tempos da prorrogação e reinício do jogo após a marcação de um gol. Tiros livres (diretos ou indiretos), pênaltis, arremessos laterais, tiros de meta e tiros de canto são outros reinícios de jogo (ver Regras 13-17).

Um bola ao chão é o reinício quando o árbitro interrompe o jogo e a Regra não estipula um dos reinícios acima.

Se ocorrer uma infração quando a bola não estiver em jogo, isso não mudará a forma como o jogo será reiniciado.

## 1. Tiro de saída Procedimento

- a equipe que ganhar no sorteio decide qual meta vai atacar no primeiro tempo ou iniciar o tiro de saída;
- dependendo do resultado, seus adversários executarão o tiro inicial ou decidem qual meta atacar no primeiro tempo;
- o time que decidir qual meta irá atacar no primeiro tempo executará o tiro de saída no segundo tempo;
- para o segundo tempo, as equipes trocam de lado e atacam em metas opostas;
- depois que uma equipe marcar um gol, o tiro de saída será dado por seus

adversários. Para o tiro de saída:

- todos os jogadores, exceto o jogador que executará o tiro de saída, devem estar em sua própria metade do campo de jogo;
- os adversários da equipe que executará o tiro de saída devem estar a pelo menos 9,15 m da bola até que ela entre em jogo;
- a bola deve estar imóvel na marca central;
- o árbitro dará um sinal;
- a bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente;

- um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de saída na meta adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, um tiro de canto será concedido aos adversários.

### **Infrações e sanções**

Se o jogador que executar o tiro de saída tocar na bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto, ou um tiro livre direto para infrações de mão na bola.

No caso de qualquer outra infração do procedimento do tiro inicial, o tiro de saída será repetido.

## **2. Bola ao chão**

### **Procedimento**

- Um bola ao chão será concedido para o goleiro da equipe defensora em sua área penal se, quando o jogo foi interrompido:
  - a bola estava na área penal ou
  - o último toque da bola foi na área penal.
- Em todos os outros casos, o árbitro deixará a bola cair para um jogador da equipe que tocou a bola pela última vez na posição em que ela tocou pela última vez um jogador, um agente externo ou, conforme descrito na Regra 9.1, um oficial de arbitragem.
- Todos os outros jogadores (de ambas as equipes) devem permanecer a pelo menos 4 m da bola até que ela esteja em jogo

A bola estará em jogo quando tocar o solo.

### **Infrações e sanções**

Será dado um bola ao chão novamente se:

- Tocar em um jogador antes de tocar o solo;
- sair do campo de jogo após tocar o solo, sem tocar em um jogador.

Se em um bola ao chão a bola entrar na meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:

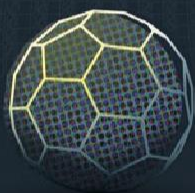
- um tiro de meta se entrar na meta do adversário ou
- um tiro de canto se entrar na meta da equipe que reinício o jogo.





Regra

9



# A Bola Dentro e Fora do Jogo

## 1. Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- ultrapassar totalmente pela linha de meta ou linha lateral pelo chão ou pelo ar;
- o jogo for interrompido pelo árbitro;
- tocar em um árbitro da partida, permanecer no campo de jogo e:
  - uma equipe iniciar um ataque promissor ou
  - a bola entrar diretamente em uma das metas ou
  - a posse de bola mudar de equipe

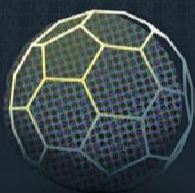
Em todos esses casos, o jogo será reiniciado com um bola ao chão.

## 2. Bola em jogo

A bola estará em jogo em todos os outros momentos inclusive quando toca em um oficial de arbitragem e quando rebate em uma trave, trave ou poste de canto e permanece no campo de jogo.

Regra

10



# Determinação do Resultado de uma Partida

## 1. Gol marcado

Um gol é marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, entre os postes e sob o travessão, desde que nenhuma infração tenha sido cometida pela equipe que marcou o gol.

Se o goleiro lançara bola com as mãos diretamente na meta adversária, um tiro de meta é concedido para a equipe adversária.

Se um árbitro sinalizar um gol antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de meta, o jogo será reiniciado com um bola ao solo.

## 2. Equipe vencedora

A equipe que marcar o maior número de gols é a vencedora. Se ambas as equipes não marcarem nenhum gol ou o mesmo número de gols, a partida estará empatada.

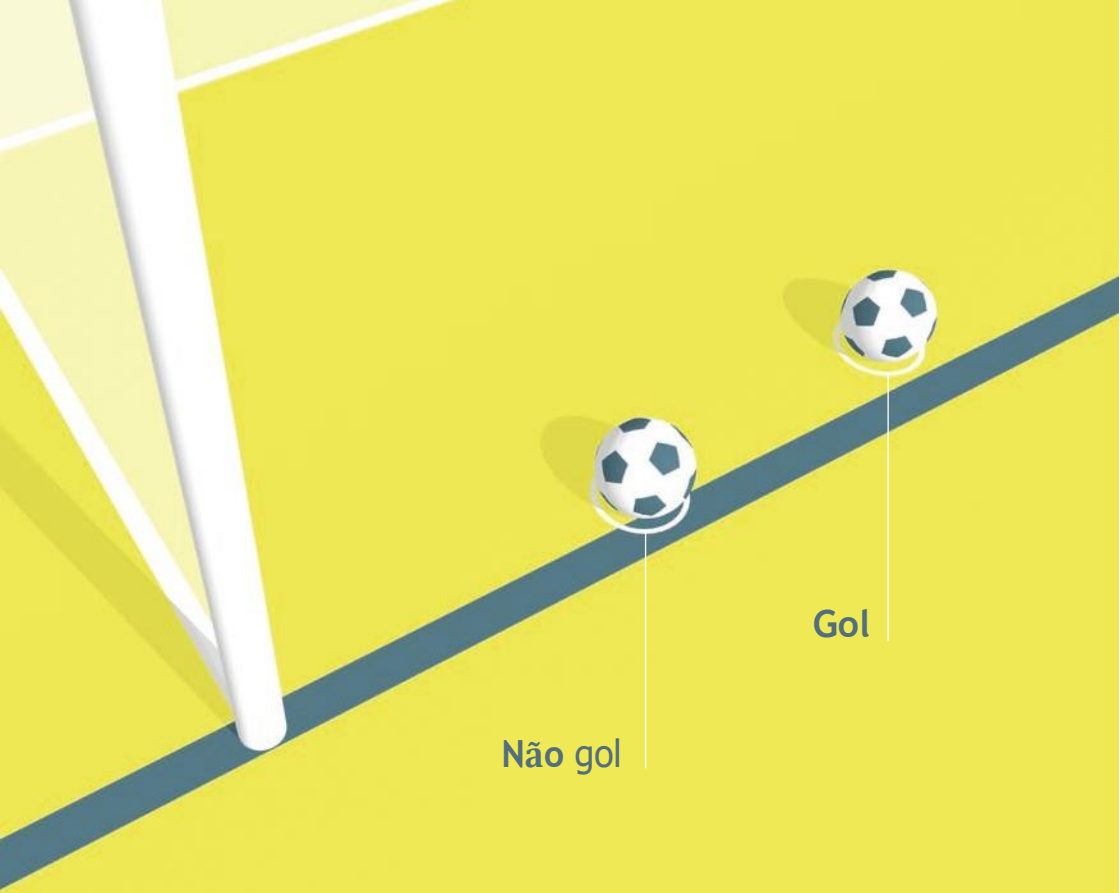
Quando o regulamento da competição exigir uma equipe vencedora após um empate ou empate em casa e fora, os únicos procedimentos permitidos para determinar a equipe vencedora são:

- regra de gols fora de casa;
- dois períodos iguais de tempo extra não excedendo 15 minutos cada;
- tiros da marca penal.

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.

## 3. Tiros da marca penal

Os tiros da marca de penal são executados após o término da partida e, a menos que seja estabelecido de outra forma, as Regras do jogo se aplicam. Um jogador expulso durante a partida não tem permissão para participar; as advertências verbais e advertências com cartão amarelo emitidos durante a partida não são consideradas para os tiros da marca penal.



Não gol

Gol

Não gol

Gol



## Procedimento

### Antes do início dos tiros da marca penal

- A menos que haja outras considerações (por exemplo, condições do gramado, segurança, etc.), o árbitro sorteará com uma moeda para decidir a meta em que os tiros serão executados, que só pode ser alterado por razões de segurança ou se o gol ou a superfície de jogo se tornarem inutilizáveis;
- O árbitro sorteará com uma moeda novamente, e a equipe que vencer o sorteio decide se executará o primeiro ou o segundo tiro;
- Com exceção de um substituto para um goleiro que não pode continuar, apenas os jogadores que estão no campo de jogo ou temporariamente fora do campo (lesão, ajuste de equipamento, etc.) no final da partida podem participar;
- Cada equipe é responsável por selecionar entre os jogadores habilitados a ordem em que eles darão os tiros. O árbitro não será informado da ordem;
- Se no final da partida e antes ou durante os tiros uma equipe tiver um número maior de jogadores que seus adversários, ela deve reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não será considerado habilitado para participar nos tiros(exceto conforme descrito abaixo);
- Um goleiro que ficar impossibilitado antes ou durante os tiros poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores ou, se sua equipe não tiver usado o número máximo permitido de substitutos, um substituto relacionado, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro;
- Se o goleiro já executou um tiro, o substituto não poderá executá-lo até a próxima rodada de tiros.

### Durante os tiros da marca penal

- Apenas jogadores habilitados e oficiais de arbitragem têm a permissão para permanecer no campo de jogo;
- Todos os jogadores habilitados, exceto o jogador que executa o tiro e os dois goleiros, devem permanecer dentro do círculo central;
- O goleiro do executor deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal, na linha de meta onde encontra a linha limite da área penal.

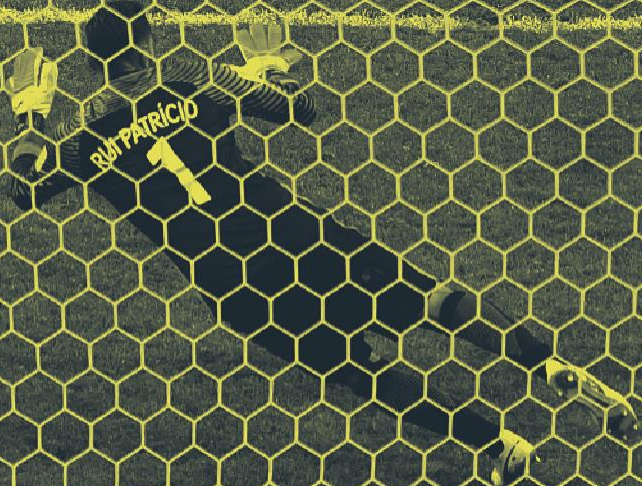
- Um jogador habilitado pode trocar de lugar com o goleiro;
- O tiro será completado quando a bola para de se mover, sair de jogo ou o árbitro interromper o jogo por qualquer infração; o executor não poderá jogar a bola uma segunda vez;
- O árbitro anotará o resultado dos tiros executados;
- Se o goleiro cometer uma infração e, como resultado, o tiro for repetido, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração e advertido com cartão amarelo por qualquer infração (s) subsequente (s);
- Se o executor for punido por uma infração cometida após o árbitro ter autorizado para que o tiro seja executado, esse tiro será registrado como perdido e o executor será advertido com cartão amarelo;
- Se o goleiro e o executor cometem infrações ao mesmo tempo, o tiro será registrado como perdido e o executor será advertido com cartão amarelo.

### Sujeito às condições explicadas abaixo, ambas as equipes executarão cinco tiros

- Os tiros serão executados alternadamente pelas equipes;
- Cada tiro será executado por um jogador diferente, e todos os jogadores habilitados devem executar um tiro antes que qualquer outro jogador possa dar uma segunda cobrança;
- Se, antes de ambas as equipes executarem os cinco tiros, um deles marcar mais gols do que a outra equipe possa marcar, mesmo sem completar seus cinco tiros, não haverá mais cobranças;
- Se, depois de ambas as equipes terem executado os cinco tiros, os gols estão iguais, os tiros continuam até que uma equipe tenha marcado um gol a mais do que a outra com o mesmo número de cobranças;
- O princípio acima continua para qualquer sequência subsequente de cobranças, mas uma equipe poderá alterar a ordem das cobranças;
- Os tiros da marca penal não devem ser retardados devido a saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador será considerado perdido (não marcado) se o jogador não retornar a tempo de executar a cobrança.

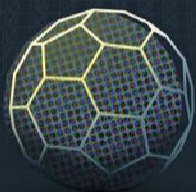
### Substituições e expulsões durante os tiros da marca penal

- Um jogador, jogador substituto ou substituído pode ser advertido ou expulso;
- Um goleiro expulso deve ser substituído por um jogador habilitado;
- Um jogador que não seja o goleiro que não pode continuar não pode ser substituído;
- O árbitro não deve encerrar a partida se uma equipe for reduzida a menos de sete jogadores.





11



# Impedimento

## 1. Posição de impedimento

Não constitui infração estar em posição de impedimento.

Um jogador estará em posição de impedimento se:

- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver na metade do campo adversário (excluindo a linha central) e
- qualquer parte da cabeça, corpo ou pés estiver mais perto da linha de meta do adversário do que a bola e o penúltimo adversário.

As mãos e braços de todos os jogadores, incluindo os goleiros, não são considerados. **Para determinar o impedimento, o limite superior do braço deve estar alinhado com a parte inferior da axila.**

Um jogador não estará em posição de impedimento se estiver em linha com:

- penúltimo adversário ou
- últimos dois adversários

## 2. Infração de impedimento

Um jogador em posição de impedimento no momento em que a bola é jogada ou tocada \* por um companheiro de equipe só será punido ao se envolver em um jogo ativo por:

- interferir no jogo, jogando ou tocando uma bola passada ou tocada por um companheiro de equipe ou
- interferir em um adversário:
  - impedir um adversário de jogar ou ser capaz de jogar a bola, obstruindo claramente a linha de visão do adversário ou
  - disputar com um adversário pela bola ou

*\* O primeiro ponto de contato do 'jogo' ou 'toque' da bola deve ser usado*

- claramente tentando jogar uma bola que está perto quando esta ação impacta um adversário ou
- fazendo uma ação óbvia que claramente afeta a capacidade de um adversário de jogar a bola

*ou*

- ganhar uma vantagem jogando a bola ou interferindo com um adversário quando:
  - rebateu ou foi desviado da trave, travessão, árbitro da partida ou um adversário
  - foi jogada por um adversário para fazer uma “defesa deliberada”.

Um jogador em posição de impedimento receber a bola de um adversário que deliberadamente joga a bola, inclusive por meio de mão deliberada, não será considerado como tendo obtido uma vantagem, a menos que tenha sido uma defesa deliberada de qualquer adversário.

Uma 'defesa deliberada' é quando um jogador joga, ou tenta jogar, uma bola que está entrando ou muito perto da meta com qualquer parte do corpo exceto com as mãos / braços (exceto o goleiro dentro da sua área penal).

Em situações onde:

- um jogador se mover que está em posição de impedimento estiver no caminho de um adversário e interferir no movimento do adversário em direção à bola. Será considerado uma infração de impedimento se afetar a capacidade do adversário de jogar ou disputar a bola; se o jogador se mover no caminho de um adversário e impedir seu progresso (por exemplo, bloquear o adversário), a falta deve ser marcada de acordo com a Regra 12
- um jogador em posição de impedimento que estiver se movendo em direção à bola com a intenção de jogar a bola e sofre falta antes de jogar ou tentar jogar a bola, ou disputar a bola com um adversário, a infração será marcada, pois ocorreu antes da infração de impedimento
- uma infração cometida contra um jogador em posição de impedimento que já estiver jogando ou tentando jogar a bola, ou disputando com um adversário pela bola, a infração de impedimento será marcada, pois ocorreu antes da falta.

### 3. Não impedimento

Não será infração de impedimento se um jogador receber a bola diretamente de:

- um tiro de meta;
- um arremesso lateral;
- um tiro de canto.

### 4. Infrações e sanções

Se ocorrer uma infração de impedimento, o árbitro concederá um tiro livre indireto no local da infração, inclusive se for na própria metade do campo de jogo do jogador.

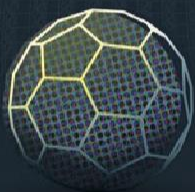
Um jogador defensor que deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro será considerado como estando na linha de meta ou lateral para fins de impedimento até a próxima paralisação do jogo ou até que a equipe defensora tenha jogado a bola em direção à linha do meio e estiver fora de sua área penal. Se o jogador deixar o campo de jogo deliberadamente, ele deve ser advertido com cartão amarelo quando a bola estiver fora de jogo.

Um jogador atacante pode sair ou ficar fora do campo de jogo para não se envolver em um jogo ativo. Se o jogador regressar pela linha de meta e se envolver no jogo antes da próxima paralisação do jogo ou se a equipe defensora tiver jogado a bola em direção à linha do meio e ela estiver fora de sua área de penal, o jogador

será considerado posicionado na linha de meta para fins de impedimento. Um jogador que deliberadamente deixa o campo de jogo e entra novamente sem a autorização do árbitro e não é punido por impedimento e ganha uma vantagem deve ser advertido com cartão amarelo.

Se um jogador atacante permanecer parado entre os postes e dentro da meta quando a bola entrar na meta, um gol deve ser concedido, a menos que o jogador cometa uma infração de impedimento ou uma infração da Regra 12, caso em que o jogo será reiniciado com um livre indireto ou tiro livre direto.

12



# Faltas e Incorreções

Os tiros livres diretos e indiretos e os pênaltis só podem ser concedidos para as infrações cometidas com a bola em jogo.

## 1. Tiro livre direto

Um tiro livre direto será concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações contra um adversário de uma forma considerada pelo árbitro como imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- carga no adversário;
- saltar sobre o adversário;
- dar ou tentar dar um pontapé no adversário;
- empurrar o adversário;
- golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;
- entrada ou disputas com o adversário;
- dar ou tentar dar um calço ou rasteira no adversário.

Se uma infração envolver contato, ela será penalizada com um tiro livre direto.

- Imprudente é quando um jogador mostra falta de atenção ou consideração ao disputar a bola ou age sem precaução. Nenhuma sanção disciplinar é necessária;
- Temeridade é quando um jogador age sem levar em consideração o perigo ou as consequências com o adversário e deve ser advertido com cartão amarelo;
- O uso de força excessiva é quando um jogador excede o uso necessário da força e / ou põe em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso.

Um tiro livre direto é concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- uma infração de mão na bola (exceto para o goleiro dentro de sua área penal);

- segurar o adversário;
- segurar (agarrar) o adversário;
- **morder ou cuspir em alguém da relação das equipes ou em um oficial de arbitragem;**
- lançar um objeto na bola, um adversário ou em um oficial de arbitragem, ou tocar a bola segurando um objeto.

Ver também infrações na Regra 3.

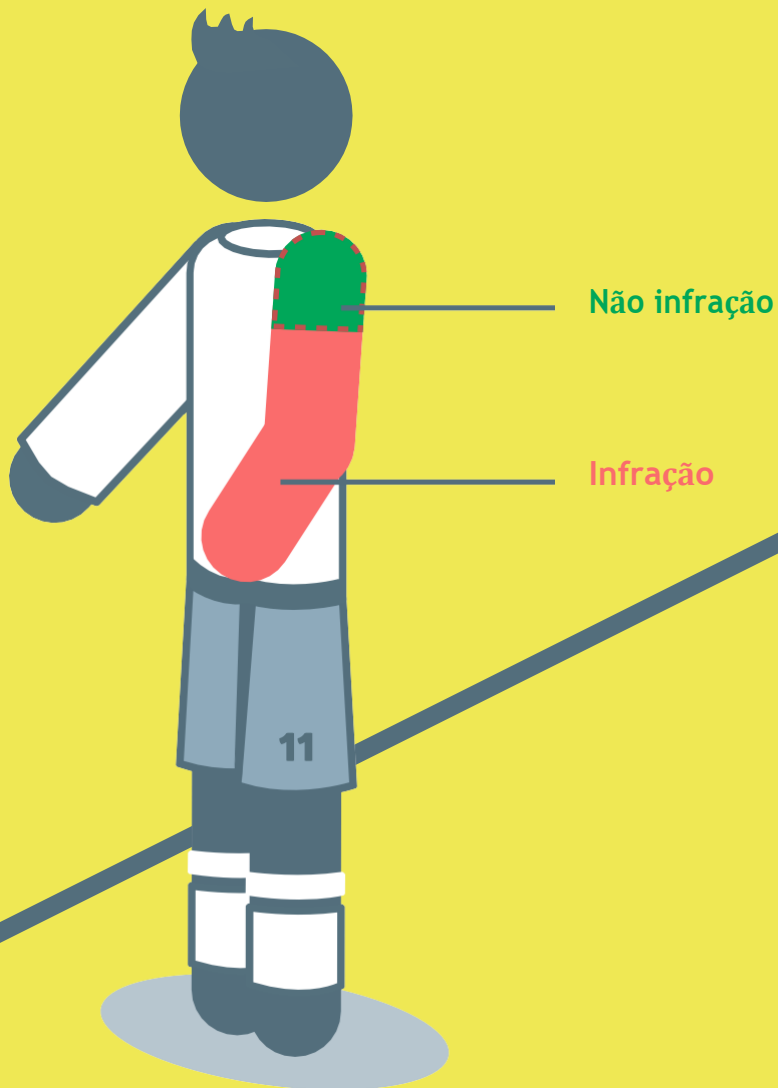
### **Tocar a bola com a mão/braço**

Para fins de determinação de infrações de mão na bola, o limite superior do braço está alinhado com a parte inferior da axila. **Nem todo toque da mão / braço de um jogador com a bola será considerado uma infração.**

É uma infração se um jogador:

- tocar deliberadamente a bola com a mão / braço, por exemplo, movendo a mão / braço em direção à bola
- tocar a bola com a mão / braço quando ela amplia seu corpo de forma antinatural. **Considera-se que um jogador amplia seu corpo de forma antinatural quando a posição de sua mão / braço não é uma consequência ou justificativa do movimento corporal do jogador para aquela situação específica. Por ter sua mão / braço em tal posição, o jogador corre o risco de sua mão / braço ser atingido pela bola e ser punido.**
- gols na meta adversária:
  - diretamente de sua mão / braço, mesmo que acidental, inclusive pelo goleiro;
  - imediatamente após a bola tocar sua mão / braço, mesmo que acidentalmente.

O goleiro tem as mesmas restrições ao tocar a bola com a mão/braço que qualquer outro jogador fora da sua área penal. Se o goleiro toca a bola com a mão/braço dentro de sua área penal quando não for permitido, um tiro livre indireto será concedido, mas não haverá sanção disciplinar. No entanto, se a infração for jogar a bola uma segunda vez (com ou sem a mão / braço) após um reinício antes de tocar em outro jogador, o goleiro deve ser punido se a infração impedir um ataque promissor ou impedir um adversário ou a equipe adversária de marcar um gol ou impedir uma clara oportunidade de gol.





## 2. Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido se um jogador:

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o progresso de um adversário sem contato;
- discordar, usando linguagem e / ou ação ofensiva, insultuosa ou abusiva, ações ou outras ofensas verbais;
- impedir que o goleiro solte a bola das mãos ou chute ou tente chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la;
- iniciar um truque deliberado com a bola para ser passada (incluindo de um tiro livre ou tiro de meta) para o goleiro com a cabeça, peito, joelho etc. para burlar a Regra, quer o goleiro toque ou não na bola com as mãos; o goleiro será punido se for responsável por iniciar o truque deliberado;
- cometer qualquer outra infração, não mencionada nas Regras, para a qual o jogo tenha sido interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Um tiro livre indireto será concedido se um goleiro, dentro de sua área penal, cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- controlar a bola com a mão / braço por mais de seis segundos antes de soltá-la;
- tocar a bola com a mão / braço depois de soltá-la e antes de ter tocado em outro jogador;
- tocar a bola com a mão / braço, a menos que o goleiro tenha claramente chutado ou tentado chutar a bola para lançá-la em jogo, após:
  - for deliberadamente chutado/passado para o goleiro por um companheiro de equipe,
  - recebê-lo diretamente de um arremesso lateral efetuada por um companheiro de equipe

Um goleiro será considerado como tendo o controle da bola com a (s) mão (s) quando:

- a bola estiver entre as mãos ou entre as mãos e qualquer superfície (por exemplo, chão, próprio corpo) ou tocando-a com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebater do goleiro ou o goleiro fez uma defesa

- segurando a bola com a mão aberta estendida;
- quicando no chão ou jogando no ar.

Não pode haver disputa quando um goleiro tem o controle da bola com a (s) mão (s).

### **Jogando de maneira perigosa**

Jogar de maneira perigosa é qualquer ação que, ao tentar jogar o bola, ameaça ferir alguém (incluindo o próprio jogador) e inclui impedir que um adversário próximo jogue a bola por medo de se machucar.

Uma rasteira em “tesoura” ou bicicleta são permitidas, desde que não seja perigoso para o adversário.

### **Impedindo o progresso de um adversário sem contato**

Impedir o progresso de um adversário significa mover-se para o caminho do adversário para obstruir, bloquear, desacelerar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não está a uma distância de jogo de qualquer um dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição no campo de jogo; estar no caminho de um adversário não é o mesmo que mover-se no caminho de um adversário.

Um jogador pode proteger a bola posicionando-se entre um adversário e a bola se a bola estiver a uma distância de jogo e o adversário não for segurado com os braços ou o corpo. Se a bola estiver a uma distância de jogo, o jogador pode sofrer carga de forma legal por um adversário.

## **3. Ação disciplinar**

O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada no campo de jogo para a inspeção pré-jogo até deixar o campo de jogo após o término do jogo (incluindo tiros da marca penal).

Se, antes de entrar no campo de jogo no início da partida, um jogador ou oficial de equipe cometer uma infração de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador ou oficial de equipe participe da partida (ver Regra 3.6); o árbitro relatará qualquer outra conduta inadequada.

Um jogador ou oficial de equipe que cometer uma infração que pode ser advertido ou expulso, dentro ou fora do campo de jogo, será punido de acordo com a infração.

O cartão amarelo indica uma advertência e o cartão vermelho indica uma expulsão.

Apenas um jogador, substituto, jogador substituído ou oficial de equipe pode receber o cartão vermelho ou amarelo.

### **Jogadores, substitutos e jogadores substituídos**

#### **Retardando o reinício do jogo para apresentar um cartão**

Uma vez que o árbitro tenha decidido advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado até que a sanção tenha sido apresentada, a menos que a equipe não infratora execute um tiro livre rápido, e tenha uma clara oportunidade de gol e o árbitro não tenha começado o procedimento de sanção disciplinar. O cartão será apresentado na próxima paralisação; se infração tenha sido por impedir uma clara oportunidade de gol, o jogador será advertido; se a tenha sido por impedir um ataque promissor, o jogador não será advertido.

#### **Vantagem**

Se o árbitro usa a vantagem por uma infração para a qual uma advertência / expulsão teria sido emitida se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência / expulsão deve ser apresentada na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração tenha sido por impedir uma clara oportunidade de gol o jogador será advertido por conduta antidesportiva; se a infração tenha sido por impedir um ataque promissor, o jogador não será advertido.

A vantagem não deve ser aplicada em situações envolvendo jogo brusco grave, conduta violenta ou uma segunda infração de cartão amarelo, a menos que seja uma clara oportunidade de gol. O árbitro deverá expulsar o jogador na próxima paralisação, mas se o jogador jogar a bola ou disputar / interferir em um adversário, o árbitro interromperá o jogo, expulsará o jogador e reiniciará com um tiro livre indireto, a menos que o jogador cometa uma infração mais grave.

Se um defensor começar a segurar (agarrar) um atacante fora da área penal e continuar segurando dentro da área, o árbitro deverá marcar um pênalti.

### **Infrações de cartão amarelo**

Um jogador será advertido se for culpado de:

- atrasar o reinício do jogo;
- desaprovar com palavra ou ação;
- entrar, regressar ou sair deliberadamente do campo de jogo sem a autorização do árbitro;
- deixar de respeitar a distância exigida quando o jogo for reiniciado com um bola ao chão, tiro de canto, tiro livre ou arremesso lateral;
- cometer infrações persistentemente (nenhum número específico ou padrão de infrações constitui 'persistentemente')
- cometer conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro (ARA);
- fazer excessivamente o sinal de 'revisão' (tela da TV).

Um jogador substituto ou substituído será advertido se culpado de:

- atrasar o reinício do jogo;
- desaprovar com palavra ou ação;
- entrar ou regressar no campo de jogo sem a autorização do árbitro
- cometer conduta antidesportiva;
- entrar na área de revisão do árbitro (ARA);
- fazer excessivamente o sinal de 'revisão' (tela da TV).

Quando duas infrações puníveis com cartão amarelo forem cometidas (mesmo em um espaço curto de tempo), elas devem ser punidas com dois cartões, por exemplo, se um jogador entrar no campo de jogo sem a autorização e cometer uma falta temerária ou interromper um ataque promissor com uma falta / mão na bola, etc.

### **Advertências com cartão amarelo por conduta antidesportiva**

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido por conduta antidesportiva, incluindo se um jogador:

- tentar enganar o árbitro, por exemplo, fingindo lesão ou fingindo que sofreu uma falta (simulação);
- trocar de lugar com o goleiro durante o jogo sem a autorização do árbitro (ver Regra 3)

- cometer de forma imprudente uma infração de tiro livre direto;
- tocar deliberadamente a bola com a mão para interferir ou impedir um ataque promissor;
- cometer qualquer outra infração que impedir um ataque promissor, exceto quando o árbitro conceder um pênalti por uma infração que foi uma tentativa de disputar a bola;
- impedir uma clara oportunidade de gol do adversário na tentativa de jogar a bola e o árbitro conceder um pênalti;
- tocar deliberadamente a bola com a mão/ braço na tentativa de marcar um gol (seja a tentativa bem-sucedida ou não) ou em uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- fazer marcas não autorizadas no campo de jogo;
- jogar a bola ao sair do campo de jogo após receber autorização para sair do campo de jogo;
- mostrar falta de respeito pelo jogo;
- **iniciar um truque deliberado para passar a bola (incluindo um tiro livre ou tiro de meta) para o goleiro com a cabeça, peito, joelho etc. para contornar a Regra, quer o goleiro toque ou não a bola com as mãos; o goleiro será advertido se for responsável por iniciar o truque deliberado**
- Distrair verbalmente um adversário durante o jogo ou no reinício de jogo.

### **Celebração de um gol**

Os jogadores podem comemorar quando um gol for marcado, mas a comemoração não deve ser excessiva; celebrações coreografadas não são incentivadas e não devem causar perda de tempo excessiva.

Sair do campo de jogo para comemorar um gol não é considerado uma infração que tenha que ser advertida com cartão amarelo, porém os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

Um jogador deverá ser advertido com cartão amarelo, mesmo se o gol for anulado, por:

- subir em um alambrado e / ou se aproximar dos espectadores de uma maneira que cause problemas de segurança;
- agir de forma provocativa, debochada ou inflamatória;
- cobrir a cabeça ou rosto com uma máscara ou outro item semelhante;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

### **Retardar o reinício do jogo**

Os árbitros devem advertir com cartão amarelo os jogadores que retardarem o reinício do jogo:

- fingir executar um arremesso lateral, mas de repente deixar para um companheiro de equipe executar;
- atrasar o reinício do campo de jogo ao ser substituído;
- atrasar excessivamente uma reinício;
- chutar ou carregar a bola para longe, ou provocar um confronto ao tocar deliberadamente na bola depois que o árbitro interrompeu o jogo;
- cobrar um tiro livre na posição errada para forçar uma nova cobrança.

### **Infrações de cartão vermelho**

Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído que cometer qualquer uma das seguintes ofensas será expulso:

- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária através de uma infração de mão na bola (exceto um goleiro dentro de sua área penal);
- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária praticando uma infração punível com tiro livre cujo movimento geral é em direção a meta do infrator (nas situações abaixo, a expulsão independe do impacto tático)
- jogo brusco grave;
- morder ou cuspir em alguém;
- conduta violenta;
- usar linguagem e/ou ação (ões) ofensivas, injuriosas ou abusivas;
- receber uma segunda advertência com cartão amarelo na mesma partida;
- entrar na sala de operação de vídeo (VOR).

Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído que tenha sido expulso deve deixar as proximidades do campo de jogo e da área técnica.

### **Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol**

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária através de uma infração de mão na bola, o jogador será expulso independente do local da infração.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro de sua própria área penal que impeça um gol ou clara oportunidade de gol do adversário e o árbitro marque um pênalti, o infrator será advertido se a infração

for uma tentativa de jogar a bola; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, segurar, puxar, empurrar, sem a possibilidade de jogar a bola, etc.) o jogador infrator deverá ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, jogador substituto ou substituto que entrar em campo de jogo sem a autorização do árbitro principal e interferir no jogo ou impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol do adversário será punido com a expulsão.

O seguinte deve ser considerado:

- distância entre a infração e a meta
- direção da jogada;
- probabilidade de manter ou obter o controle da bola;
- posição e número de defensores.

### **Jogo brusco grave**

Uma entrada ou carrinho que coloque em risco a integridade do adversário ou praticada com o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punido como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás usando uma ou ambas as pernas, com força excessiva ou que ponha em risco a integridade de um adversário, será culpado de jogo brusco grave.

### **Conduta violenta**

Conduta violenta é quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não tem disputa de bola, ou contra um companheiro de equipe, oficial de equipe, oficial de arbitragem, espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente se existir ou não contato físico .

Além disso, um jogador que, não estiver disputando a bola, golpear deliberadamente um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou no rosto com a mão ou o braço, será culpado de conduta violenta, a menos que a força utilizada seja insignificante.

### **Oficiais de equipe**

Quando uma infração é cometida e o infrator não pode ser identificado, o técnico principal da equipe presente na área técnica receberá a punição.

### **Advertência verbal**

As seguintes infrações geralmente resultam em uma advertência verbal; infrações persistentes ou mais graves devem resultar em advertência com cartão amarelo ou expulsão:

- entrar no campo de jogo de maneira respeitosa/ sem confronto;
- não cooperar com os oficiais de arbitragem, por exemplo, ignorar uma instrução/ solicitação de um árbitro assistente ou do quarto árbitro,
- desaprovar uma decisão com pequena intensidade (com palavra ou ação);
- sair da área técnica ocasionalmente e sem cometer qualquer outra infração.

### **Advertência com cartão amarelo**

As infrações de cartão amarelo incluem (embora não se limitem a essas):

- não respeitar claramente ou persistentemente os limites da área técnica de sua equipe;
- atrasar o reinício do jogo usando a sua equipe;
- entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária (sem confronto);
- desaprovar com palavra ou ação, incluindo:
  - jogar / chutar garrafas de bebidas ou outros objetos;
  - **Ações** que mostrem uma clara falta de respeito aos oficiais de arbitragem por exemplo, aplauso sarcástico.
- entrar na área de revisão do árbitro (ARA)
- gesticular excessivamente / persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo;
- fazer excessivamente o "sinal de TV" para uma 'revisão' de VAR;
- agindo de maneira provocativa ou inflamatória
- comportar-se de maneira inaceitável e persistente (incluindo infrações de cartão amarelo por infrações persistentes);
- mostrar falta de respeito pelo jogo.

### **Expulsão**

As infrações de expulsão incluem (embora não se limitem a essas):

- atrasar o reinício do jogo da equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- deixar deliberadamente a área técnica para:



- discordar ou protestar contra um oficial de arbitragem;
- agir de maneira provocativa ou inflamatória;
- entrar na área técnica adversária de forma agressiva ou confrontadora;
- atirar / chutar deliberadamente um objeto para o campo de jogo;
- entrar no campo de jogo para:
  - confrontar um oficial de arbitragem (inclusive no intervalo ou no fim da partida);
  - interferir no jogo, em um jogador adversário ou um oficial de arbitragem;
- entrar na sala de operação de vídeo (VOR);
- agir agressivamente ou com intimidação física (incluindo cuspir ou morder) em relação a um jogador adversário, substituto, oficial de equipe, oficial de arbitragem, espectador ou qualquer outra pessoa (por exemplo, gandula /pessoas da segurança ou da competição, etc.)
- receber uma segunda advertência na mesma partida;
- usar linguagem e/ ou ação(ões) ofensivas, injuriosas ou abusivas;
- usar equipamentos eletrônicos ou de comunicação não autorizados e/ou se comportar de maneira inadequada como resultado do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação;
- praticar conduta violenta.

#### **Infrações com arremesso de objetos (inclusive a bola)**

Em todos os casos, o árbitro tomará as medidas disciplinares adequadas:

- temeridade – advertir com cartão amarelo o infrator por conduta antidesportiva;
- uso da força excessiva - expulsar o agressor por conduta violenta.

#### **4. Reinício do jogo após faltas incorreções**

Se a bola estiver fora de jogo, o jogo será reiniciado de acordo com a decisão anterior. Se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração física dentro do campo de jogo contra:

- um adversário - um tiro livre indireto ou direto ou pênalti;
- um companheiro de equipe, substituto, jogador substituído ou expulso, oficial de equipe ou oficial de arbitragem - um tiro livre direto ou pênalti;

Todas as infrações verbais são punidas com um tiro livre indireto.

Se o árbitro interromper o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora o campo de jogo, contra um agente externo, o jogo será reiniciado com um bola ao chão, a menos que um tiro livre seja concedido por deixar o campo de jogo sem a autorização do árbitro.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um jogador adversário, substituto, jogador substituído ou expulso, ou oficial de equipe fora do campo de jogo ou
- um jogador substituto, substituído ou expulso, ou oficial da equipe cometer uma infração contra, ou interferir em um jogador adversário ou oficial de arbitragem fora do campo de jogo:

O jogo será reiniciado com um tiro livre na linha limítrofe mais próxima de onde ocorreu a infração / interferência; para as infrações de tiro livre direto, um pênalti será concedido se estiver dentro da área penal do infrator.

Se uma infração for cometida fora do campo de jogo por um jogador contra um jogador, substituto, jogador substituído ou oficial de equipe de sua própria equipe, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto na linha limítrofe mais próxima de onde ocorreu a infração.

Se um jogador fazer contato com a bola com um objeto (bota, caneleira etc.) na mão, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou pênalti).

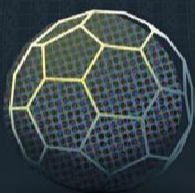
Se um jogador que estiver dentro ou fora do campo de jogo arremessar ou chutar um objeto (diferente da bola da partida) em um jogador adversário, ou arremessar ou chutar um objeto (incluindo uma bola) em um substituto adversário, substituído ou jogador expulso, oficial da equipe ou oficial de arbitragem ou na bola da partida, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto na posição onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola. Se esta posição for fora do campo de jogo, o tiro livre será executado no ponto mais próximo da linha limítrofe; um pênalti será concedido se estiver dentro da área penal do infrator.

Se um jogador substituto, substituído ou expulso, jogador temporariamente fora do campo de jogo ou oficial da equipe, joga ou chuta um objeto para o campo de jogo e

interfere no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem, o jogo será reiniciado com um tiro livre direto (ou pênalti) onde o objeto interferiu no jogo ou atingiu ou teria atingido o adversário, oficial de arbitragem ou na bola.



13



# Tiros Livres

## 1. Tipos de tiros livres

Os tiros livres diretos e indiretos são concedidos à equipe adversária de um jogador, substituto, jogador substituído ou expulso, ou oficial de equipe culpado de cometer uma infração.

### Sinal de tiro livre indireto

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço acima da cabeça; este sinal será mantido até que o tiro seja executado e a bola toque em outro jogador, saia do jogo ou fique claro que um gol não será marcado diretamente.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se o árbitro não sinalizar que o tiro livre é indireto e a bola for chutada diretamente na meta adversária.

### Bola entra na meta

- se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta do adversário, um gol será concedido;
- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta do adversário, um tiro de meta será concedido;
- se um tiro livre direto ou indireto for chutado diretamente na própria meta da equipe, um tiro de canto será concedido.

## 2. Procedimento

Todos os tiros livres devem ser cobrados do local onde ocorreu a infração, exceto:

- Os tiros livres indiretos para a equipe atacante a favor da equipe atacante dentro da área meta do adversário serão executados a partir do ponto mais próximo na linha da área de meta paralela à linha de meta;
- Os tiros livres a favor da equipe defensora em sua área de meta podem ser executados em qualquer lugar dessa área;

- Os tiros livres por infrações decorrentes de um jogador entrar, regressar ou sair do campo de jogo sem autorização serão executados no local em que a bola estava quando o jogo foi interrompido. No entanto, se um jogador cometer uma infração fora do campo de jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre executado na linha limítrofe mais próximo do local em que a infração ocorreu; para infrações de tiro livre direto, um pênalti será concedido se estiver dentro da área penal do infrator;
- onde a Regra designa outra posição (ver Regras 3, 11, 12)

A bola:

- deve estar imóvel e o executor não deve tocar a bola novamente até que ela tenha sido tocada por outro jogador;
- entrará em jogo quando for chutado e se mover claramente.

Antes da bola entrar em jogo, todos os adversários devem permanecer:

- a pelo menos 9,15 m da bola, a menos que estejam em sua própria linha de meta entre os postes;
- fora da área penal nas cobranças de tiros livres a favor da equipe adversária dentro de sua própria área penal.

Quando três ou mais jogadores da equipe defensora formarem uma 'barreira', todos os jogadores da equipe atacante devem permanecer a pelo menos 1 m da 'barreira' até que a bola entre em jogo.

Um tiro livre poderá ser executado levantando a bola com um pé ou ambos os pés simultaneamente.

Fazer finta em uma cobrança de tiro livre para confundir os adversários é permitido e faz parte do futebol.

Se um jogador, na execução correta de um tiro livre, deliberadamente chutar a bola em um adversário a fim de jogar a bola novamente, não de uma maneira imprudente ou temerária ou usando força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

### 3. Infrações e sanções

Se durante a execução de um tiro livre, um adversário estiver mais próximo da bola do que a distância exigida, o tiro será repetido, a menos que a vantagem possa ser aplicada; mas se um jogador executar um tiro livre rapidamente e um adversário que esteja a menos de 9,15 m da bola a intercepta, o árbitro permitirá que o jogo continue. No entanto, um adversário que deliberadamente impede que um tiro livre seja executado rapidamente deve ser advertido com cartão amarelo por retardar o reinício do jogo.

Se, quando um tiro livre for executado, um jogador da equipe atacante estiver a menos de 1 m de uma 'barreira' formada por três ou mais jogadores da equipe defensores, um tiro livre indireto será marcado.

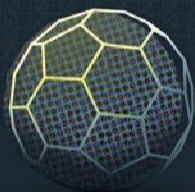
Se, quando um tiro livre for executado pela equipe defensora dentro de sua área penal, algum adversário estiver dentro da área penal porque não teve tempo de sair, o árbitro permitirá que o jogo continue. Se um adversário que estiver na área penal no momento da execução do tiro livre, ou entrar na área penal antes da bola entrar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de entrar em jogo, o tiro livre será repetido.

Se, após a bola estar em jogo, o executor tocar a bola novamente antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, um tiro livre indireto será concedido; se o executor cometer uma infração de mão na bola:

- um tiro livre direto será marcado;
- um pênalti será marcado se a infração ocorrer dentro da área penal do executor, a menos que o executor seja o goleiro, neste caso um tiro livre indireto será marcado.



14



# O Tiro Penal (pênalti)

Um pênalti será concedido se um jogador cometer uma infração de tiro livre direto dentro de própria área penal ou fora do campo como parte do jogo, conforme descrito nas Regras 12 e 13.

Um gol pode ser marcado diretamente de um pênalti.

## 1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca penal e os postes, trave e a rede de meta não devem se mover.

O jogador que executa o pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de meta, de frente para o executante, entre as postes, porém sem tocar neles, no travessão ou na rede de meta, até que a bola seja chutada.

Os jogadores, exceto o executante e o goleiro devem encontra-se:

- pelo menos 9,15 m da marca penal;
- atrás da marca penal;
- dentro do campo de jogo;
- fora da área penal.

Após todos os jogadores ocuparem as suas posições de acordo com esta Regra, o árbitro autorizará a cobrança do pênalti.

O jogador executante deve chutar a bola para a frente; toque de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola for chutada, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé tocando ou alinhado com a linha de meta.

A bola entrará em jogo assim que for chutada e se mover claramente.

O cobrador não pode tocar na bola novamente até que ela toque em outro jogador.

O pênalti será completado quando a bola parar de se mover, sair de jogo ou o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras.

É permitido um tempo adicional para que um pênalti seja executado e concluído ao final de cada tempo da partida ou prorrogação. Quando o tempo adicional for permitido, o pênalti será completado quando, após a cobrança, a bola parar de se mover, sair do jogo, for jogada por qualquer jogador (incluindo o cobrador) que não seja o goleiro defensor, ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração do cobrador ou de sua equipe. Se um jogador da equipe defensora (incluindo o goleiro) cometer uma infração e a penalidade for perdida/ defendida, o pênalti será repetido.

## 2. Infrações e sanções

Uma vez que o árbitro tenha autorizado a execução de um pênalti, o tiro deve ser executado; se não for executado, o árbitro poderá aplicar uma sanção disciplinar antes de sinalizar novamente outra cobrança.

**Se, antes de a bola entrar em jogo, ocorrer um dos seguintes situações:**

- o executante do pênalti ou companheiro de equipe cometer infração:
  - se a bola entrar na meta, o pênalti será repetido;
  - se a bola não entrar na meta, o árbitro interromperá o jogo e reiniciará com um tiro livre indireto.

Exceto nas seguintes situações, quando o jogo deve ser interrompido e reiniciado com um tiro livre indireto, independentemente de ser ou não marcado um gol:

- um pênalti for chutado para trás;
- um companheiro do cobrador identificado executar o pênalti; o árbitro advertirá com cartão amarelo o jogador que executou o pênalti;
- fazer finta para efetuar a cobrança depois de ter concluído a corrida (fintas são permitidas durante a corrida); o árbitro advertirá com cartão amarelo o cobrador.

- o goleiro comete infração quando:
  - se a bola entrar na meta, um gol será validado
  - se a bola for para fora da meta ou rebater no travessão ou no(s) poste (s), o pênalti só será repetido se a infração do goleiro tiver impactado claramente o cobrador;
  - se o goleiro impedir a bola de entrar na meta, o pênalti será repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição da cobrança, o goleiro será advertido verbalmente pela primeira infração no jogo e advertido com cartão amarelo por qualquer infração (s) subsequente (s) no jogo.

- um companheiro de equipe do goleiro cometer infração:
  - se a bola entrar na meta, o gol será validado;
  - se a bola não entrar na meta, o pênalti será repetido.
- se jogadores de ambas as equipes cometerem infração, o pênalti será repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (por exemplo, finta 'ilegal');
- se o goleiro e o cobrador cometem infração ao mesmo tempo, o cobrador será advertido com cartão amarelo e o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto a favor da equipe defensora.

### Se, após a cobrança de pênalti:

- o cobrador tocar a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador:
  - um tiro livre indireto (ou tiro livre direto para infrações de mão/ braço na bola) será marcado;
- a bola for tocada por um agente externo enquanto estiver se movendo para frente:
  - o pênalti será repetido a menos que a bola esteja indo para a meta e a interferência não impeça o goleiro ou um jogador defensor de jogar a bola, caso em que o gol será validado se a bola entrar na meta (mesmo se o contato foi feito com a bola) a menos que a interferência seja da equipe atacante;
- se a bola, depois de tocar no goleiro, nos postes ou no travessão continuar no campo de jogo e tocar em um agente externo:

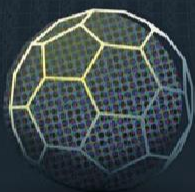
- o árbitro interromperá o jogo;
- o jogo será reiniciado com um bola ao chão na posição em que a bola tocou no agente externo.

### 3. Tabela de resumo

	Resultado do pênalti	
	Meta	Nenhuma meta
<b>Invasão Equipe atacante</b>	Repete o pênalti	Tiro livre indireto
<b>Invasão Equipe defensora</b>	Gol	Repete o pênalti
<b>Invasão Ambas as equipes</b>	Repete o pênalti	Repete o pênalti
<b>Infração do goleiro</b>	Gol	A- Não defendido: não repete o tiro penal (salvo se o cobrador sofrer impacto) B- Defendido: repete o tiro penal (Adv. Verbal pela 1º infração e CA por qualquer ou infração subsequente)
<b>Goleiro e cobrador cometem infração ao mesmo tempo</b>	Tiro livre indireto e CA para o cobrador	Tiro livre indireto e cautela para o chutador
<b>Bola chutada para trás</b>	Tiro livre indireto	Tiro livre indireto
<b>Finta 'ilegal'</b>	Tiro livre indireto e CA para o cobrador	Tiro livre indireto e CA para o cobrador
<b>Cobrador não identificado</b>	Tiro livre indireto e CA para o infrator	Tiro livre indireto e CA para o infrator



15



# O Arremesso Lateral

Um arremesso lateral será concedido a favor da equipe adversária do jogador que tocou a bola por último antes de sair totalmente do campo pela lateral, no chão ou pelo ar.

Um gol não poderá ser validado diretamente de um arremesso lateral:

- se a bola entrar na meta do adversária - um tiro de meta será concedido;
- se a bola entrar na meta do cobrador - um tiro de canto será concedido.

## 1. Procedimento

No momento do arremesso lateral, o executante deve:

- ficar de frente para o campo de jogo;
- ter parte de cada pé sobre a linha lateral ou no chão fora do campo de jogo;
- lançar a bola com ambas as mãos por trás e sobre a cabeça do ponto onde ela saiu do campo de jogo.

Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 m de distância do ponto na linha lateral onde o arremesso lateral será executado.

A bola estará em jogo quando entrar no campo de jogo. Se a bola tocar o solo antes de entrar, o arremesso lateral será repetido pela mesma equipe na mesma posição. Se o arremesso lateral não for executado corretamente, o arremesso lateral será repetido pela equipe adversária.

Se um jogador, enquanto executa corretamente um arremesso lateral e deliberadamente jogar a bola em um adversário a fim de jogar a bola novamente, mas não de maneira imprudente ou temerária ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

O executante não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado em outro jogador.



## **2. Infrações e sanções**

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar a bola novamente antes que ela tenha tocado em outro jogador, um tiro livre indireto será concedido; se o cobrador cometer uma infração de mão/braço na bola:

- um tiro livre direto será concedido;
- um pênalti será concedido se a infração ocorrer dentro da área penal do executante, a menos que este toque tenha sido do goleiro da equipe defensora, neste caso um tiro livre indireto será concedido.

Um adversário que distrair ou impedir deliberadamente o cobrador (inclusive aproximando-se a menos de 2 m do local onde o arremesso deve ser executado) será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, e se o arremesso lateral tenha sido executado, um tiro livre indireto será concedido.

Para qualquer outra infração, o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe adversária.

FIFA WOMEN'S WORLD CUP FRANCE 2019™

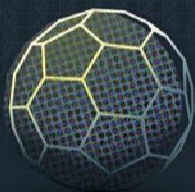
UNIVERSITY OF CALIFORNIA

A VISA

VISA



**16**



# O Tiro de Meta

Um tiro de meta será concedido quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, seja pelo chão ou pelo ar, após ter sido tocada pela última vez em um jogador da equipe atacante, e um gol não seja marcado.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de meta, desde de que seja na meta adversária; se a bola entrar diretamente na meta do cobrador, um tiro de canto será concedido a favor da equipe adversária.

## 1. Procedimento

- A bola deve estar imóvel e ser chutada de qualquer ponto dentro da área de meta por um jogador da equipe defensora;
- A bola estará em jogo assim que for chutada e se mover claramente;
- Os adversários devem estar fora da área penal até que a bola entre em jogo.

## 2. Infrações e sanções

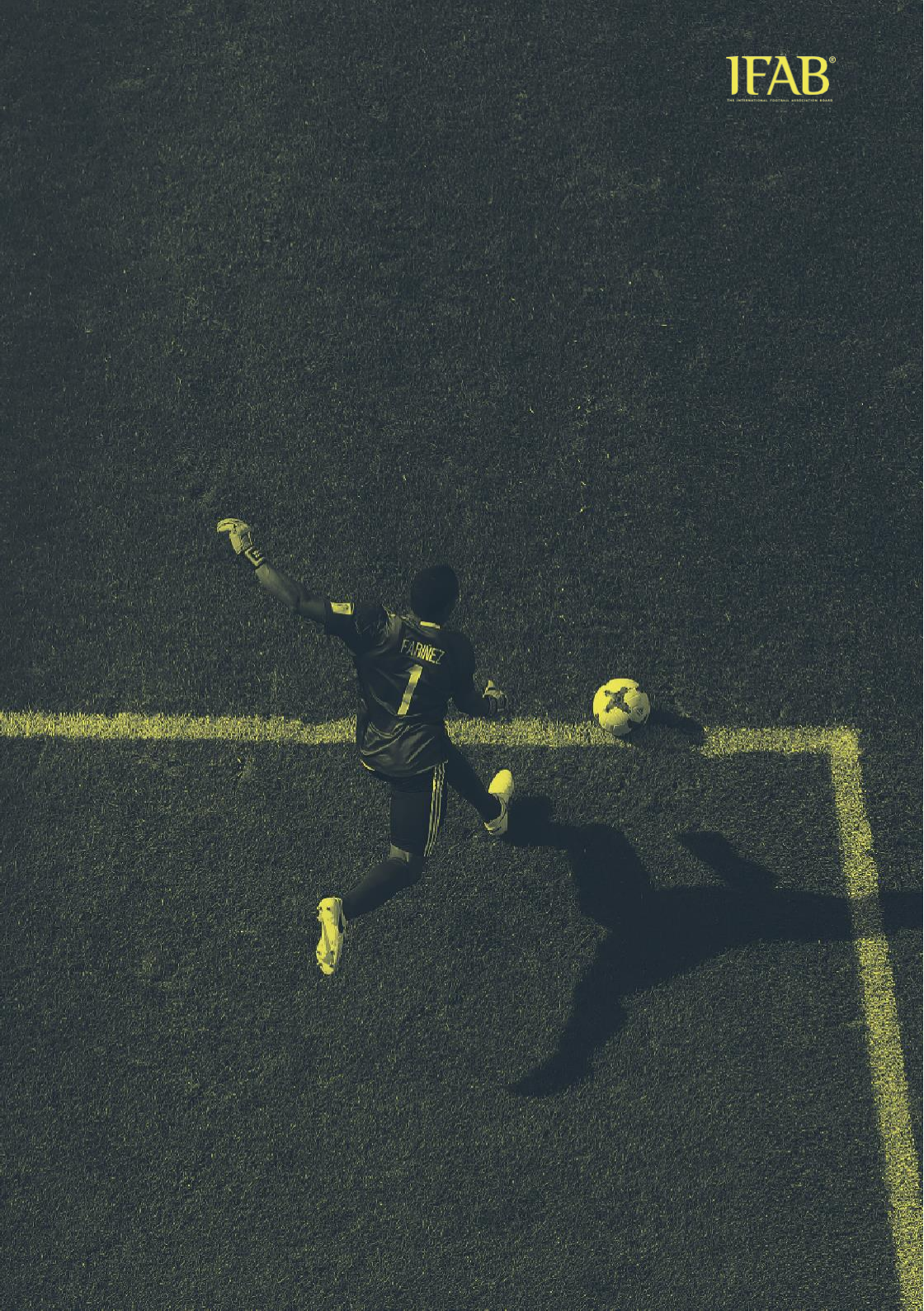
Se, após a bola entrar em jogo, o cobrador tocar a bola novamente antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, um tiro livre indireto será concedido. Se o cobrador cometer uma infração de mão/braço na bola:

- um tiro livre direto será concedido;
- um pênalti será concedido se a infração ocorrer dentro da área penal do cobrador, a menos que o cobrador seja o goleiro, neste caso um tiro livre indireto será concedido.

Se, no momento da execução de um tiro de meta, algum adversário estiver dentro da área penal por que não teve tempo de sair, o árbitro autorizará a continuação do jogo. Se um adversário que estiver na área penal quando o tiro de meta for executado, e tocar ou disputar a bola antes de ela entrar em jogo, o tiro de meta será repetido.

Se um jogador entrar na área penal antes da bola entrar em jogo e cometer uma infração ou sofrer uma infração de um adversário, o tiro de meta será repetido e o infrator poderá ser advertido com cartão amarelo ou expulso, dependendo da infração.

Para qualquer outra infração, o tiro de meta será repetido.



17



# O Tiro de Canto

Um tiro de canto será concedido quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo ar, após ter sido tocada pela última vez em um jogador da equipe defensora, e um gol não seja marcado.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de canto, porém somente na meta da equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do cobrador, um tiro de canto será concedido a favor da equipe adversária.

## 1. Procedimento

- A bola deve ser colocada na área do canto mais próxima do ponto onde a bola ultrapassou a linha de meta;
- A bola deve estar imóvel e seja chutada por um jogador da equipe atacante;
- A bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente; não precisará sair da área do canto;
- O poste da bandeira do canto não deve ser movido;
- Os adversários devem permanecer a pelo menos 9,15 m da área de canto até que a bola entrar em jogo.

## 2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o cobrador tocar a bola novamente antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, um tiro livre indireto será concedido; se o cobrador cometer uma infração de mão/braço na bola:

- um tiro livre direto será concedido;
- um pênalti será concedido se a infração ocorrer dentro da área penal do cobrador, a menos que o cobrador seja o goleiro, neste caso um tiro livre indireto será concedido.



Se um jogador, enquanto executa corretamente um tiro de canto, deliberadamente chutar a bola em um adversário a fim de jogar a bola novamente, mas não de maneira imprudente ou temerária ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

Para qualquer outra infração, o tiro de canto será repetido.



Traduzido por Estudo da Regra;  
Tradução da Regra não oficial;

Finalizado em 04/06/2021.

Layout da IFAB meramente preservado.



