

REGRAS DO FUTEBOL DE CAMPO

O CAMPO DO JOGO

Dimensões

O campo de jogo será retangular. O comprimento da linha lateral deverá ser superior ao comprimento da linha de meta.

Comprimento: mínimo 90 m e máximo 120 m

Largura: mínima 45 m e máxima 90 m

Partidas Internacionais (medidas utilizadas no futebol Brasileiro)

Comprimento: mínimo 100 m e máximo 110 m

Largura: mínima 64 m e máxima 75 m

Marcação do campo de jogo

- O campo e jogo será marcado com linhas. As ditas linhas pertencem as áreas que demarcam.

- As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de meta.

- Todas as linhas terão uma largura de 12 cm como máximo.

- O campo do jogo estará dividido em duas metades por uma linha média.

- O centro do campo estará marcado com um ponto na metade a linha média, ao redor do qual se traçara um círculo com um raio e 9,15 m.

A área de meta

- A área de meta, situada em ambos extremos do campo de jogo, será demarcada a seguinte maneira:

- Serão traçadas duas linhas perpendiculares a linha de meta, a 5,5 m da parte interior de cada poste de meta.

Essas linhas se adentrarão 16,5 m no campo de jogo e se unirão com uma linha paralela a linha de meta. A área delimitada por essas linhas mais a linha de meta será a área e meta.

A área penal

- A área penal, situada em ambos extremos do campo de jogo, será demarcada da seguinte maneira:

- Serão traçadas duas linhas perpendiculares a linha de meta, a 16,5 m, da parte interior de cada poste de meta. Essas linhas se adentrarão 16,5 m no campo de jogo e se unirão com uma linha paralela a linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta será a área penal.

- Em cada área penal será marcado um ponto penal a 11 m de distância do ponto médio da linha entre os postes e equidistante dos mesmos. No exterior de cada área penal se traçará, também, um semicírculo com um raio de 9,15 m desde cada ponto penal.

Bandeiras de canto

- Em cada canto será colocado um poste não pontiagudo com uma bandeirinha. A altura mínima do poste será de 1,5 m.

- Também se poderão colocar bandeirinhas em cada extremo da linha média, a uma distância mínima de 1 m do exterior da linha lateral.

A área de canto

- Se traçará um quadrante com um raio de 1 m desde cada bandeirinha de canto ao interior do campo de jogo.

As metas

- As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta.

- Consistirão em dois postes verticais, equidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão).

- A distância entre os postes será de 7,32 m e a distância da borda inferior do travessão ao solo será de 2,44 m.

- Os postes e o travessão terão a mesma largura e espessura, com o máximo de 12 cm. As linhas e meta terão as mesmas dimensões que os postes e o travessão. Poderão ser colocadas redes fixadas nas metas e no solo atrás a meta, com a condição de que estejam presas de forma conveniente e não atrapalhem o goleiro.

- Os postes e o travessão deverão ser e cor branca.

- Os postes deverão estar fixados firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas móveis somente no caso de que se cumpra essa exigência.

Decisões do International F. A. Board

1. **Se o travessão se rompe ou sai do lugar, interrompe-se o jogo té que tenha sido reparado ou colocado em seu lugar. Se o travessão não puder ser reparado, a partida será suspensa. Não se permitirá o emprego de um corda como substituta do travessão; se puder ser reparado, a partida reiniciará com a bola ao chão no lugar onde se encontrava quando se interrompeu o**

- jogo.**
2. **Os postes e os travessões deverão ser de madeira, metal ou outro material aprovado. Podem ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não deverão constituir nenhum perigo para os jogadores.**
 3. **É proibido todo tipo e publicidade comercial - quer seja real ou virtual - no campo de jogo e nas instalações do mesmo (incluídas as redes e as áreas que as delimitam) desde o momento em que as equipas entram no campo de jogo até o momento em que saíam no meio do tempo e desde o momento em que voltam a entrar no campo até o término da partida. Em particular, proíbi-se o uso de qualquer tipo de publicidade nas metas, redes, postes de canto e nas próprias bandeirinhas. Não se colocarão equipamentos estranhos ao jogo (câmeras, microfones, etc.) nos ditos materiais.**
 4. **Está proibida a reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativo da FIFA, Confederações, Associações Nacionais, Ligas, Clubes ou outros organismos no campo e jogo ou nas instalações o mesmo (incluídas as redes das metas e as áreas que delimitam) durante o tempo de jogo, tal como se estipula a decisão 3.**
 5. **Poderá ser feita uma marcação fora do campo de jogo, a 9,15 m do quadrante de canto e perpendicular à linha de meta, para marcar a distância que deverá ser observada na execução de um tiro de canto.**

A BOLA

Propriedades e medidas

- será esférica
- será de couro ou outro material adequado
- terá uma circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm
- terá um peso não superior a 450 g e não inferior 410 g, no começo da partida
- terá uma pressão equivalente a 0,6 - 1,1 atmosferas (600 - 1100 g/cm²) ao nível do mar

Substituição de uma bola defeituosa

- Se a bola estoura ou se danifica durante uma partida:
 - o jogo será interrompido;
 - o jogo se reiniciará por meio de bola ao chão, executada com uma nova bola no lugar onde a primeira bola se danificou.
- Se a bola estoura ou se danifica em um momento em que não está em jogo (tiro inicial, tiro e meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):
 - A partida se reiniciará conforme às regras
 - A bola não poderá ser trocada durante a partida sem a autorização do árbitro.

O NÚMERO DE JOGADORES

Jogadores

- A partida será jogada por duas equipas formadas por um máximo de 11 jogadores cada uma, dos quais um jogará como goleiro. A partida não se iniciará se uma das equipas tiver menos de sete jogadores.

Competições oficiais

- Poderão ser utilizados como máximo três (03) substitutos em qualquer partida de uma competição oficial jogada sob os auspícios da FIFA, as Confederações ou das Associações Nacionais.
- O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser designados, desde três (3) até um máximo de sete.

Outras partidas

- Em outras partidas poderão se utilizar como máximo cinco (5) substitutos, sempre que:
 - as equipas em questão cheguem a um acordo sobre o número máximo
 - o árbitro tenha sido informado antes do início da partida
 - Caso o árbitro não tenha sido informado, ou não se tenha chegado a um acordo antes do início da partida, não se admitirão mais de três (3) substitutos.

Todas as partidas

- Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Os substitutos que não tenham sido designados esta maneira, não poderão participar da partida.

Procedimentos de substituição

- Para substituir-se a um jogador por um substituto deverão ser observadas as seguintes condições:
 - o árbitro deverá ser informado da substituição proposta antes que esta seja efetuada
 - o substituto não poderá entrar em campo e jogo até que o jogador o qual substituirá tenha abandonado o campo de jogo e recebido o sinal do árbitro
 - o substituto entrará em campo e jogo unicamente pela linha central e durante uma interrupção o jogo
 - uma substituição ficará consumada quando o substituto entra em campo de jogo
 - a partir desse momento o substituto se converte em jogador, e o jogador ao qual substitui deixa de ser jogador
 - um jogador que tenha sido substituído não poderá participar mais da partida

- todos os substitutos estão submetidos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar do jogo

Troca de goleiro

- Qualquer dos jogadores poderá trocar e posição com o goleiro, sempre que:
- O árbitro tenha sido previamente informado
- A troca se efetue durante uma interrupção do jogo

Contravenções/Sanções

- Se um substituto entra em campo de jogo sem a autorização do árbitro:
- o jogo será interrompido
- o substituto receberá como sanção o cartão amarelo e a ordem para que saia do campo de jogo
- o jogo se reiniciará mediante bola ao chão no mesmo lugar que se encontrava quando o jogo foi interrompido
- Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização do árbitro:
- jogo continuará
- os jogadores em questão serão sancionados com o cartão amarelo, imediatamente depois da próxima interrupção do jogo
- Para qualquer outra infração a regra:
- Os jogadores serão sancionados com o cartão amarelo

Reinício do jogo

- Se o árbitro interrompe o jogo para aplicar uma advertência:
- A partida será reiniciada por meio de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipe contrária e do lugar onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido

Jogadores e substitutos expulsos

- Um jogador expulso antes do início do tiro inicial somente poderá ser substituído por um dos substitutos designados.
- Um substituto designado expulso antes do tiro inicial ou depois o começo da partida, não poderá ser substituído.

Decisões do International F. A. Board

1. **Sujeito às disposições básicas da Regra 3, o número mínimo e jogadores em uma equipe deixa-se a critério das Associações Nacionais. Não obstante, o Board estima que uma partida não deverá continuar se tiver menos e sete jogadores em uma das equipes.**
2. **O treinador poderá dar instruções táticas aos jogadores durante a partida. Ele e os demais componentes da comissão técnica deverão permanecer dentro dos limites da área técnica nos lugares onde exista um zona tal, e deverão comportar-se de maneira correta.**

O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

- Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento nem levarão nenhum objeto que seja perigoso para eles mesmos ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Equipamento básico

- O equipamento básico de um jogador será:
- um jérsi ou camiseta
- calções - caso usem calções térmicos, estes deverão Ter a cor principal dos calções do uniforme
- meias
- caneleiras
- calçado

Caneleira

- deverão estar abertas e cobertas completamente pelas meias
- deverão ser de um material apropriado (borracha, plástico ou material similar)
- deverão proporcionar um grau razoável e proteção

Goleiros

- cada goleiro vestirá cores que o diferenciem dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.

Infrações/Sanções

- No caso de qualquer infração a presente Regra:
- não será necessário interromper o jogo
- o árbitro ordenará ao jogador infrator que abandone o campo de jogo para que ponha em ordem seu equipamento
- o jogador sairá do campo de jogo na seguinte ocasião em que a bola não esteja em jogo, a menos que o jogador então tenha posto em ordem seu equipamento
- todo jogador que tenha que abandonar o campo de jogo para pôr em ordem seu equipamento não poderá

retornar ao campo de jogo sem a autorização do árbitro

- o árbitro se certificará e que o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir que reingresse no campo de jogo

- o jogador só poderá regressar ao campo e jogo quando a bola não estiver em jogo

Um jogador que tenha sido obrigado a abandonar o campo de jogo por infração a esta Regra e que entra (reingressa) ao campo de jogo sem a autorização do árbitro será advertido e receberá o cartão amarelo.

Reinício de jogo

- Se o árbitro interromper o jogo para advertir o infrator:

- o jogo será reiniciado por meio de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipes adversária do lugar onde a bola se encontrava quando o árbitro interrompeu a partida.

O ÁRBITRO

A autoridade do árbitro

- Cada partida será controlada por um árbitro, que terá a autoridade total para fazer cumprir as Regras de jogo na partida para a qual tenha sido designado.

Poderes e deveres

- fará cumprir as regras de jogo

- controlará a partida em cooperação com os árbitros assistentes e, sempre que o caso o requeira, com o quarto árbitro

- se assegurará e que as bolas utilizadas correspondam às exigências da Regra 2

- se assegurará de que o equipamento dos jogadores cumpram às exigências da Regra 4

- atuará como cronometrista e tomará nota dos incidentes na partida

- interromperá, suspenderá ou finalizará a partida quando julgue oportuno, no caso de que se cometam infrações as regras de jogo

- interromperá, suspenderá ou finalizará a partida por qualquer tipo e interferência externa

- interromperá a partida se julgar que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave e se encarregará de que o mesmo seja transportado para fora do campo de jogo

- permitirá que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo, se julgar que um jogador está só levemente contundido

- se assegurará de que todo jogador que sofra uma lesão com sangramento saia do campo de jogo. O jogador só poderá regressar depois do sinal do árbitro, que se certificará de que a ferida tenha deixado de sangrar

- permitirá que o jogo continue se a equipe a qual se tenha cometido uma infração se beneficia e uma vantagem, se sancionará a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretiza nesse momento

- castigará a falta mais grave quando um jogador comete mais e uma infração ao mesmo tempo

- tomará medidas disciplinares contra jogadores que cometam faltas merecedoras de advertência ou expulsão.

Não está obrigado a tomar as medidas imediatamente, porém deverá fazê-lo apenas logo que se detenha o jogo.

- Tomará medidas contra os funcionários oficiais das equipes que não se comportem de forma correta e poderá, se o julgar necessário, expulsá-los do campo de jogo e de seus arredores

- atuará conforme as indicações de seus árbitros assistentes em relação com incidentes que não tenha podido observar

- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no terreno de jogo

- reiniciará o jogo após uma interrupção

- remeterá às autoridades competentes um informe da partida, com dados sobre todas as medidas disciplinares tomadas contra jogadores ou funcionários oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que tenha ocorrido antes, durante e depois da partida

Decisões do árbitro

- As decisões do árbitro sobre fatos em relação com o jogo, são definitivas.

- O árbitro poderá mudar sua decisão unicamente, se si der conta e que é incorreta ou, se o julgar necessário, conforme a uma indicação por parte de um árbitro assistente, sempre que não tenha reiniciado ainda o jogo.

Decisões do International F. A. Board

1. Um árbitro (ou no caso que proceda, um árbitro assistente ou um quarto árbitro) não será responsável de:

- **Qualquer tipo e lesão que sofra um jogador, funcionário oficial ou espectador.**

- **Qualquer dano a todo tipo de propriedade.**

- **Qualquer outra perda sofrida por um indivíduo, clube, companhia, associação ou entidade similar, a qual se deva ou possa dever-se a alguma decisão que tenha podido tomar conforme as regras de jogo ou com respeito ao procedimento normal requerido para celebrar, julgar e controlar uma partida.**

- **Entre tais situações podem compreender-se:**

- **uma decisão quanto as condições o campo de jogo, do recinto ou meteorológicas sejam tais que não permitam disputar o encontro**

- **uma decisão de suspender definitivamente uma partida por qualquer razão**

- **uma decisão no que diz respeito ao estado dos acessórios e equipamentos utilizados**

durante uma partida, incluindo as traves de meta, o travessão, as bandeirinhas de córner e a bola

- **uma decisão de suspender ou não suspender uma partida devido a interferências dos espectadores ou por qualquer problema na área dos espectadores**
- **uma decisão e interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora do campo e jogo para ser atendido**
- **uma decisão de solicitar ou insistir que um jogador lesionado seja retirado do campo de jogo para ser atendido**
- **uma decisão de permitir ou não a um jogador levar certa indumentária ou equipamento**
- **uma decisão (na medida em que isso possa ser de sua responsabilidade) de permitir ou não a toda pessoa (incluindo funcionários as equipes e do estádio, pessoal e segurança, fotógrafos ou outros representantes dos meios e informação) estar presente nos arredores do campo de jogo**
- **qualquer outra decisão que possa tomar conforme as regras de jogo ou em conformidade com seus deveres e de acordo com o estipulado pelas normas a FIFA, Confederação, Associação ou Liga sob cuja jurisdição se dispute a partida**

1. **Em torneios ou competições em que tenha sido designado um quarto árbitro, as tarefas e os deveres deste deverão ser conforme as diretivas aprovadas pela International F. A. Board.**
2. **Os fatos relacionados com o jogo compreenderão se um gol tenha sido ou não consignado e o resultado a partida.**

OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres

- Serão designados dois (02) árbitros assistentes que terão, sem prejuízo do que decida o árbitro, a missão de indicar:
- Se a bola tenha ultrapassado em sua totalidade os limites de campo
- A que equipe corresponde efetuar os tiros e canto, de meta ou o arremesso lateral
- Quando se deverá sancionar a um jogador por ele estar em posição e impedimento
- Quando se solicita uma substituição quando ocorre alguma falta ou outro incidente fora do campo visual do árbitro

Assistência

- Os árbitros assistentes ajudarão igualmente o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras.
- Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta e um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um informe para as autoridades pertinentes.

A DURAÇÃO DA PARTIDA

Tempo de jogo

- A partida durará dois tempos iguais de 45 minutos cada um, salvo que por mútuo acordo entre o árbitro e as duas equipes participantes decidam outra coisa. Todo acordo e alterar o tempo e jogo (por exemplo, reduzir cada tempo a 40 minutos devido a insuficiência de luz) deverá ser tomado antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo o meio tempo

- Os jogadores tem direito a um intervalo no meio do tempo.
- O descanso do meio tempo não deverá exceder de 15 minutos.
- O regulamento a competição deverá estipular claramente a duração do descanso do meio tempo.
- A duração do descanso do meio tempo poderá alterar-se unicamente com consentimento do árbitro.

Recuperação do tempo perdido

- Cada período deverá prolongar-se para recuperar todo o tempo perdido por:
- substituições
- avaliação da lesão de jogadores
- transporte do jogadores lesionados para fora o campo e jogo para serem atendidos
- perda de tempo
- qualquer outro motivo
- A recuperação do tempo perdido ficará a cargo do árbitro.

Tiro penal

- No caso em que se tenha que lançar ou repetir um tiro penal, se prorrogará o período em questão até que se tenha consumado o tiro penal.

Tempo suplementar

- O regulamento de uma competição poderá prever dois tempos suplementares iguais. Se aplicarão o estipulado na Regra 8.

Partida suspensa

- Voltar-se-á a jogar toda partida suspensa definitivamente, a menos que o regulamento estipule outro procedimento.

O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

Introdução

- Será lançada uma moeda e a equipe que ganhe o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.
- A outra equipe efetuará o tiro inicial para começar a partida.
- A equipe que ganha o sorteio executará o tiro inicial para iniciar o segundo tempo.
- No segundo tempo a partida, as equipes trocarão de metade de campo e atacarão em direção oposta.

Tiro inicial

- O tiro inicial é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:
- no começo da partida
- depois de ter marcado um gol
- no começo do segundo tempo da partida
- no começo e cada tempo suplementar, quando for o caso
- Se poderá conceder um gol diretamente de um tiro inicial.

Procedimentos

- Todos os jogadores deverão encontrar-se em seu próprio campo.
- Os jogadores da equipe contrária aquela que efetuará o tiro inicial deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m a bola até que esta seja jogada.
- A bola se encontrará imóvel no ponto central.
- O árbitro dará o sinal.
- A bola entrará em jogo no momento em que seja chutada e se mova até adiante.
- O executor do tiro não poderá tocar a bola pela segunda vez antes de que seja jogada por outro jogador.
- Depois que uma equipe marque um gol, a equipe contrária efetuará o tiro inicial.

Contravenções/Sanções

- No caso em que o executor o tiro inicial toque a bola pela Segunda vez antes de que seja jogada por outro jogador:
- se concederá um tiro livre indireto a equipe adversária, que se lançará desde o lugar onde se cometeu a falta
- Para qualquer outra infração o procedimento do tiro inicial:
- o tiro inicial será repetido

Bola ao chão

- A bola ao chão é uma forma de reiniciar o jogo depois de uma interrupção temporária necessária, quando a bola está em jogo, por causa de qualquer incidente não indicado nas regras do jogo.
- O árbitro deixará cair a bola no lugar em que se encontrava quando foi interrompida a partida.
- O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar o solo.

Contravenções/Sanções

- Se voltará a deixar cair a bola:
- se é tocada por um jogador antes e tocar o chão
- se sai do campo e jogo depois e tocar o chão, sem haver sido tocada por um jogador

Circunstâncias especiais

- Um tiro livre concedido a equipe defensora em sua área e meta poderá ser lançado desde qualquer parte dessa área.
- Um tiro livre indireto concedido a equipe atacante na área de meta adversária será lançado desde a linha da área de meta paralela a linha e meta, no ponto mais próximo onde ocorreu a infração.
- Uma bola ao chão para reiniciar a partida, depois que o jogo tenha sido interrompido temporariamente dentro a área de meta, será executada na linha de área de meta paralela a linha e meta, no ponto mais próximo do lugar onde se encontrava a bola quando se interrompeu o jogo.

A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

- A bola estará fora de jogo quando:
- tiver ultrapassado completamente uma linha e lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar
- jogo tenha sido interrompido pelo árbitro

A bola em jogo

- A bola estará em jogo em todo outro momento, inclusive quando:
- rebata nas traves, travessão ou bandeirinha de canto e permanece no campo e jogo
- rebata no árbitro ou de um árbitro assistente localizado no interior do terreno de jogo

O GOL MARCADO

- Se terá marcado um gol quando a bola tenha ultrapassado totalmente a linha e meta entre os postes e por baixo do travessão, sempre que a equipe a favor da qual se marcou o gol não tenha cometido previamente alguma irregularidade às Regras e Jogo.

Equipe vencedora

- A equipe que tenha marcado o maior número de gols durante uma partida será a vencedora. Se ambas as equipes marcaram o mesmo número de gols ou não marcaram nenhum gol, a partida terminará em empate.

Regulamento de competição

- Os regulamentos de uma competição poderão estipular um tempo suplementar ou outro procedimento aprovado pela International F. A. Board para determinar o vencedor de uma partida em caso de empate.

O IMPEDIMENTO**Posição de impedimento**

- O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui um infração em si.
- Um jogador estará em posição de impedimento se:
 - se encontra mais próximo a linha de meta contrária que a bola e o penúltimo adversário
- Um jogador não estará em posição de impedimento se:
 - se encontra em sua própria metade de campo ou
 - está na mesma linha que o penúltimo adversário ou
 - está na mesma linha que os dois últimos adversários

Infração

- Um jogador em posição de impedimento será sancionado somente se no momento em que a bola toca ou é jogada por um de seus companheiros, se encontra, na opinião do árbitro implicado no jogo ativo:
 - interferindo no jogo ou
 - interferindo a um adversário ou
 - ganhando vantagem dessa posição

Não é infração

- Não existirá infração por impedimento se o jogador receber a bola diretamente de:
 - um tiro de meta ou
 - um arremesso lateral ou
 - uma cobrança e tiro de canto

Contravenções/Sanções

- Por qualquer infração de impedimento, o árbitro deverá outorgar um tiro livre indireto a equipe adversária que será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

FALTAS E CONDUTA ANTIESPORTIVA

As faltas e conduta antiesportivas serão sancionadas a seguinte maneira:

Tiro livre direto

- Será sancionado um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes seis (6) faltas e maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com o uso de força excessiva:
 - dar ou tentar dar um pontapé em um adversário
 - dar ou tentar dar uma rasteira em um adversário
 - saltar sobre um adversário
 - trancar a um adversário
 - agredir ou tentar agredir a um adversário
 - empurrar a um adversário
- Será concedido assim mesmo um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes quatro (4) faltas:
 - dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola
 - agarrar a um adversário
 - cuspir em um adversário
 - tocar a bola com as mãos deliberadamente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)
- O tiro livre direto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Tiro penal

- Será concedido um tiro penal se um jogador comete uma das dez (10) faltas mencionadas dentro de sua própria área penal, independentemente da posição de bola e sempre que a mesma esteja em jogo.

Tiro livre indireto

- Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária se um goleiro comete uma das seguintes cinco (5) faltas dentro de sua própria área penal:
 - dar mais de quatro passos enquanto retém a bola em suas mãos, antes de colocá-la em jogo
 - voltar a tocar a bola com as mãos depois de haver posto em jogo e sem que qualquer outro jogador a tenha tocado
 - tocar a bola com as mãos depois que um jogador de sua equipe a tenha cedido com o pé
 - tocar a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um companheiro
 - perder tempo
- Será concedido assim mesmo um tiro livre indireto à equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- joga e forma perigosa
- obstruir o avanço de um adversário
- impede que o goleiro possa jogar a bola com as mãos
- cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada na Regra 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar a um jogador
- O tiro livre indireto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Sanções disciplinares

Faltas puníveis com uma advertência

- Um jogador será advertido e receberá o cartão amarelo se comete uma das seguintes sete (7) faltas:

1. for culpado de conduta atiesportiva;
2. desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro;
3. infringir persistentemente as regras o jogo;
4. retardar o reinício do jogo;
5. não respeitar a distância regulamentemente em um tiro de canto ou tiro livre;
6. entrar ou voltar a entrar no campo e jogo sem a permissão do árbitro;

abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro.

Faltas puníveis com uma expulsão

Um jogador será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes sete (7) faltas:

1. for culpado de jogo brusco grave;
2. for culpado e conduta violenta;
3. cuspir a um adversário ou em qualquer outra pessoa;
4. impedir com a mão de forma intencional um gol ou malograr uma oportunidade manifesta de um gol (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal);
5. malograr a oportunidade manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige até a meta do jogador mediante uma falta punível com tiro livre ou penal;
6. empregar linguagem ofensiva, grosseira e obscena;
7. receber uma segunda advertência na mesma partida.

Decisões do International F. A. Board

1. **Será concedido um tiro penal se um goleiro golpear ou tentar golpear um adversário em sua própria área penal lançando-lhe a bola enquanto a mesma está em jogo.**
2. **Se um jogador cometer uma falta sancionável com uma advertência ou uma expulsão, seja dentro ou fora do campo e jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será castigado conforme a natureza da falta cometida.**
3. **Se considerará que o goleiro controla a bola quando toca com qualquer parte de suas mãos ou braços. A posse da bola incluirá assim mesmo, a defesa intencional do goleiro, porém não inclui quando - segundo o árbitro - a bola rebate acidentalmente no goleiro, por exemplo, depois de efetuar uma defesa.
O goleiro será culpado de perder tempo se retém a bola em suas mãos durante mais de 5 ou 6 segundos.**
4. **Em virtude do estipulado na Regra 12, um jogador poderá passar a bola ao seu goleiro utilizando a cabeça, o peito, o joelho, etc. Não obstante, se na opinião do árbitro, um jogador emprega um truque deliberado para burlar a regra, enquanto a bola está em jogo, o jogador será culpado de conduta antiesportiva. Será advertido, receberá cartão amarelo e será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária desde o lugar onde se cometeu a falta. Um jogador que empregue um truque para burlar a regra enquanto executa um tiro livre, será sancionado por conduta antiesportiva e receberá o cartão amarelo. Se voltará a lançar o tiro livre.
Em tais circunstâncias, será irrelevante se o goleiro toca ou não posteriormente a bola com as mãos. A falta é cometida pelo jogador que tenta burlar tanto a Regra, como o espírito da Regra 12.**
5. **Um carrinho por trás que ponha em perigo a integridade física de um adversário deverá ser punido como jogo brusco grave.**
6. **Toda simulação no campo de jogo que tenha por finalidade enganar o árbitro será punida como conduta antiesportiva.**

OS TIROS LIVRES

Os tiros livres são diretos ou indiretos.

- Tanto para os tiros livres indiretos como para os diretos, a bola deverá estar imóvel quando se lança o tiro e o

executor não poderá voltar a jogar a bola antes de que esta tenha tocado a outro jogador.

O tiro livre direto

- se o tiro livre direto entra diretamente na meta contrária, será concedido um gol
- se um tiro livre ireto entrar diretamente na própria meta será concedido tiro de canto à equipe contrária

O tiro livre indireto

Sinal

- O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço ao alto. Deverá manter seu braço na dita posição até que tenha sido executado e conservar este sinal até que a bola tenha tocado a outro jogador ou tenha saído de jogo.

A bola entra na meta

- O gol será válido se a bola toca a outro jogador antes de entrar na meta.
- Se um tiro livre indireto entrar diretamente na meta contrária será concedido um tiro de meta.
- Se um tiro livre indireto entrar na própria meta será concedido um tiro de canto à equipe contrária.

Posição no tiro livre

Tiro livre dentro da área penal

- Tiro livre direto ou indireto a favor da equipe defensora:
- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola
- todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo
- a bola estará em jogo apenas se tenha sido lançada diretamente para fora da área penal
- um tiro concedido na área de meta poderá ser lançado de qualquer ponto da dita área
- Tiro livre direto ou indireto a favor da equipe atacante:
- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m a bola até que esta esteja em jogo, salvo si se encontram colocados sobre sua própria linha de meta entre os postes de meta
- a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento
- um tiro livre indireto concedido na área de meta será lançado desde a parte da linha da área de meta, paralela a linha de meta mais próxima do lugar onde se cometeu a falta

Tiro livre fora da área penal

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola até que esta esteja em jogo
- a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento
- o tiro livre será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta

Contravenções/Sanções

- Se ao executar um tiro livre um adversário se encontra mais perto da bola que a distância regulamentar:
- se repetirá o tiro
- Se a equipe defensora lança um tiro livre desde sua própria área penal sem que a bola entre diretamente em jogo:
- se repetirá o tiro

Tiro livre lançado por qualquer jogador exceto o goleiro

- Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:
- será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta
- Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado a outro jogador:
- Será concedido um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta
- Será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor

Tiro livre lançado pelo goleiro

- Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que ela tenha tocado outro jogador:
- Será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a infração
- Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com a mão antes que ela tenha tocado a outro jogador:
- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal o goleiro, e o tiro será lançado o lugar onde se cometeu a falta
- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

O TIRO PENAL

- Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometeu uma das dez faltas que levam a um tiro direto (Regra 12), dentro de sua própria área penal enquanto a bola está em jogo.
- Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro penal.
- Será concedido tempo adicional para poder executar um tiro penal ao final de cada tempo ou ao final dos períodos suplementares.

Posição da bola e dos jogadores

A bola:

- será colocada no ponto penal.

O executor do tiro penal:

- deverá ser devidamente identificado.

O goleiro defensor:

- deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, frente ao executor do tiro penal, entre os postes de meta até que a bola esteja em jogo.

Os jogadores, exceto o executor do tiro, estarão colocados:

- no campo de jogo
- fora da área penal
- atrás do ponto penal
- a um mínimo de 9,15 m do ponto penal.

O árbitro

- não dará o sinal para execução do tiro penal até que todos os jogadores se encontrem colocados em uma posição conforme a Regra.
- Decidirá quando se tenha consumado um tiro penal.

Procedimento

- o executor do tiro penal chutará a bola para a frente
- não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador
- a bola está em jogo no momento em que for chutada e se põe em movimento.

Quando se executa um tiro penal durante o curso normal de uma partida ou quando o período de jogo tiver sido prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar com objetivo de lançar ou voltar a lançar um tiro penal, se concederá um gol se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão a bola tocar um ou ambos os postes, ou o travessão ou o goleiro.

Contravenções/Sanções

- Se o árbitro dá o sinal de executar o tiro penal e, antes que a bola esteja em jogo, ocorre uma das seguintes situações:

O executor do tiro infringe as regras do jogo

- O executor do tiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:
- será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.
- Se o executor tocar intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado a outro jogador:
- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.
- A bola toca qualquer outro objeto no momento em que se move para a frente:
- o tiro será repetido
- A bola rebate no campo de jogo do goleiro, o travessão ou os postes, e toca logo depois em qualquer outro objeto:
- o árbitro interromperá o jogo
- o jogo se reiniciará com bola ao chão desde o lugar onde tocou o objeto

O ARREMESSO LATERAL

- O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo
- Não se poderá consignar um gol diretamente de um arremesso lateral.

Será concedido arremesso lateral:

- quando a bola tiver ultrapassado em sua totalidade a linha lateral, seja por terra ou pelo ar;
- desde o ponto por onde ultrapassou a linha lateral;
- aos adversários o jogador que tocou por último a bola.

Procedimento

- No momento de lançar a bola, o executor deverá:
- estar de frente para o campo de jogo;
- ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma;
- lançar a bola desde de trás e por cima da cabeça.
- O executor do arremesso lateral não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador.
- A bola estará em jogo tão logo tenha entrado no campo de jogo.

Contravenções/Sanções**Arremesso lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro.**

- Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso toca pela Segunda vez a bola (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:
- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta
- Se a bola está em jogo e o executor do arremesso toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta

tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária, desde o lugar onde se cometeu a falta
- será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor

Arremesso lateral lançado pelo goleiro

- Se a bola está em jogo e o goleiro tocá-la pela Segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta
- Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com a mão antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária, se a falta ocorreu fora da área penal o goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta

- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal o goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida

- Se um adversário distrai ou estorva de forma incorreta o executor do arremesso:

- Será advertido por conduta antiesportiva e receberá o cartão amarelo

- Para qualquer outra contravenção a Regra:

- o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe contrária.

O TIRO E META

- O tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo.

- Um gol pode ser anotado diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Se concederá um tiro de meta quando:

- a bola tenha ultrapassado em sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último um jogador da equipe atacante, e não tenha marcado um gol conforme a Regra 10.

Procedimento

- a bola será lançada desde qualquer ponto da área de meta por um jogador da equipe defensora

- os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo

- o executor do tiro não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador

- a bola estará em jogo quando tenha sido lançada diretamente fora a área penal

Contravenções/Sanções

- Se a bola não for lançada diretamente fora da área penal:

- o tiro de meta será repetido

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

- Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida

- Se a bola está em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos antes desta ter tocado a outro jogador:

- será concedido tiro livre direto à equipe contrária, desde o lugar onde a falta foi cometida

- será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal do executor

Tiro de meta lançado pelo goleiro

- Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida

- Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com a mão antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida

- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida

- Para qualquer outra infração à Regra:

- o tiro será repetido

O TIRO DE CANTO

- O tiro de canto é uma forma de reiniciar o jogo.

- Se poderá anotar um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe contrária.

Será concedido um tiro e canto quando:

- a bola tiver ultrapassado na sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último a um jogador da equipe defensora, e não tenha sido marcado um gol conforme a Regra 10

Procedimento

- a bola será colocada no interior do quadrante da bandeirinha de córner que estiver mais próxima

- não se deverá tirar a bandeirinha do córner

- os adversários deverão permanecer a um mínimo de 9,15 m da bola até que esta esteja em jogo

- a bola será lançada por um jogador da equipe atacante

- a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento
- executor do tiro não deverá jogar a bola pela Segunda vez até que esta não tenha tocado a outro jogador

Contravenções/Sanções

- O tiro de canto será executado por qualquer jogador, exceto o goleiro.
- Se a bola está em jogo e o executor o tiro toca a bola pela Segunda vez (exceto com as mãos) antes de que esta tenha tocado a outro jogador:
 - será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida. Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado a outro jogador:
 - será concedido um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde a infração foi cometida
 - será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal o executor

Tiro de canto executado pelo goleiro

- Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela Segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:
 - será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida
- Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado a outro jogador:
 - será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida
 - será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida
- Para qualquer outra contravenção a Regra:
 - o tiro será repetido