



REGRAS OFICIAIS DE FUTEBOL DE CAMPO

REGRA 1 - CAMPO DE JOGO

Dimensões

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

Comprimento: mínimo 90m; máximo 120m.

Largura: mínima 45m; máxima 90m.

Partidas Internacionais

Comprimento: mínimo 100m; máximo 110m.

Largura: mínima 64m; máxima 75m.

Marcação do campo

O campo de jogo será marcado com linhas. Estas pertencerão às zonas que demarcam.

As duas linhas de marcação mais compridas são denominadas linhas laterais. As duas linhas de menor comprimento são denominadas linhas de fundo.

Todas as linhas terão uma largura de no máximo 12cm.

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

O centro do campo será marcado com um ponto na metade da linha central, ao redor do qual será traçado um círculo com 9,15m de raio.

A área de meta

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

Serão traçadas duas linhas perpendiculares a linha de fundo a 5,5m da parte interior de cada poste de meta. As ditas linhas se adentrarão 5,5m desde a parte interior de cada poste de meta. As ditas linhas se adentrarão 5,5m no campo de jogo e se unirão com uma linha paralela à linha

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

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

Bandeirinhas

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

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

A área de canto

Traçar-se-á um quadrante com um raio de 1m desde cada bandeirinha de canto ao interior do campo de jogo.

As metas

As metas serão colocadas no centro de cada linha de fundo. Consistirão em dois postes verticais, equidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão). À distância entre os postes será de 7,32m e a distância da borda inferior do travessão ao solo será de 2,44 m.

Ambos os postes e o travessão terão a mesma largura e espessura, no máximo 12 cm. As linhas de fundo terão as mesmas dimensões que os postes e o travessão. Poderão ser colocadas redes fixadas nas metas e no solo atrás das mesmas, com a condição de que estejam presas de forma

conveniente a não atrapalhar o goleiro.
Os postes e os travessões deverão ser de cor branca.

Segurança

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

Decisões do International Football Association Board

Decisão 1

Se o travessão se romper ou sair de sua posição, o jogo será interrompido até 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 uma corda como substituta do travessão. Se puder ser reparado, a partida será reiniciada com a bola ao chão no lugar onde se encontrava quando se interrompeu o jogo. (ver circunstâncias especiais da Regra 8)

Decisão 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.

Decisão 3

É proibido todo tipo de publicidade comercial, 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 equipes entram no campo de jogo até o momento em que saiam no meio tempo e desde o momento em que voltam a entrar no campo até o término da partida.

Particularmente, é proibida a utilização de qualquer tipo de publicidade nas metas, redes, postes de canto e nas próprias bandeirinhas. Não serão colocados equipamentos estranhos ao jogo (câmeras, microfones etc.) nestes utensílios.

Decisão 4

Não poderá haver nenhum tipo de publicidade na área técnica ou no solo, a um metro da linha lateral para fora do campo de jogo. Não será permitida a utilização de publicidade na área localizada entre a linha de fundo e as

redes de meta.

Decisão 5

Está proibida a reprodução real ou virtual de logotipos ou emblemas representativos da FIFA, Confederações, Associações Nacionais, Ligas, Clubes ou outros organismos no campo de jogo ou nas instalações do mesmo (incluídas as redes das metas e as áreas que delimitam) durante o tempo de jogo, tal como se estipula na decisão 3.

Decisão 6

Poderá ser feita uma marcação fora do campo de jogo, a 9,15m 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.

REGRA 2 - A BOLA

Propriedades e medidas

A bola:

- Será esférica, será de couro ou outro material adequado;
- Sua circunferência será de no máximo 70cm e mínimo de 68cm;
- Seu peso será de no máximo 450g e no mínimo 410g no início da partida;
- Sua pressão será equivalente a 0,6 - 1,1 atmosferas (600 - 1100 g/cm²) ou 8,5 - 15,6 libras ao nível do mar.

Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estourar ou se danificar 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 (ver Circunstâncias especiais da Regra 8);

Se a bola estoura ou se danifica em um momento em que não está em jogo (tiro inicial, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral), a partida se reiniciará conforme as regras:

- O jogo se reiniciará conforme as regras.

A bola não poderá ser trocada durante a partida sem a autorização do árbitro.

Decisões do International Football Association Board

Decisão 1

Em partidas de competição, será permitido somente o uso de bolas que correspondam às especificações técnicas mínimas estipuladas na Regra 2.

Decisão 2

Nas partidas de competições da FIFA e em partidas de competições a cargo das Confederações e Associações Nacionais, está proibida todo tipo de publicidade comercial na bola, com exceção do emblema da competição, do organizador da competição e a marca autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e o número das ditas marcas.

REGRA 3 - NÚMERO DE JOGADORES

Jogadores

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

Competições oficiais

Poderão ser utilizados como máximo, três (3) substituições em qualquer partida de uma competição oficial jogada sob jurisdição da FIFA, das 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 substituições, sempre que:

- As equipes 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 permitirão mais de três substituições.

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 desta maneira, não poderão participar da partida.

Procedimento de substituição

Para substituir um jogador por um suplente deverão ser observadas as seguintes condições:

- O árbitro deverá ser informado da substituição proposta antes que esta seja efetuada;
- O substituto não poderá entrar no campo de jogo até que o jogador o qual substituirá tenha abandonado o campo de jogo e recebido o sinal do árbitro;
- O substituto entrará no campo de jogo unicamente pela linha central e durante uma interrupção do jogo;
- Uma substituição ficará consumada quando o substituto entrar no campo de jogo;
- A partir desse momento o substituto se converte em jogador e o jogador ao qual substitui e 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 de posição com o goleiro, sempre que:

- O árbitro tenha sido previamente informado;
- A troca se efetue durante uma interrupção do jogo.

Infrações/Punições

Caso um substituto entre no 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 (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro:

- O jogo terá prosseguimento;
- Os jogadores envolvidos serão sancionados com o cartão amarelo, imediatamente depois da próxima interrupção do jogo.

Para qualquer outra infração a esta regra:

- Os jogadores serão punidos 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 tiro inicial somente poderá ser substituído por um dos substitutos designados.

Um substituto designado expulso antes do tiro inicial ou depois do começo da partida, não poderá ser substituído.

Decisões da International Football Association Board

Decisão 1

Sujeito às disposições básicas da Regra 3, o número mínimo de jogadores em uma equipe fica a critério das Associações Nacionais. Não obstante, a Board entende que uma partida não deverá continuar se tiver menos de sete jogadores em uma das equipes.

Decisão 2

Um membro da comissão técnica poderá passar instruções táticas aos jogadores durante a partida e deverá voltar ao seu lugar. Os componentes da comissão técnica deverão permanecer dentro dos limites da área técnica, nos lugares onde exista uma zona tal, e deverão comportar-se de maneira correta.

REGRA 4 - O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento e 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 obrigatório de um jogador será:

- Um agasalho ou camisa;
- Calções - caso usem calções térmicos, estes deverão ter à cor predominante dos calções do uniforme;
- Meias;
- Caneleiras;
- Calçado.

As caneleiras:

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

Goleiros

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

Infrações/Punições

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 de que o equipamento do jogador está em ordem, antes de permitir que reingresse no campo de jogo;
- O jogador só poderá reingressar no campo de 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 (ou reingressa) ao campo de jogo sem a autorização do árbitro

será advertido e receberá o cartão amarelo.

Reinício do jogo

Se o árbitro interrompe o jogo para advertir o infrator:

- O jogo será reiniciado por meio de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipe adversária do lugar onde a bola se encontrava quando o árbitro interrompeu a partida. (ver Circunstâncias especiais da Regra 8)

REGRA 5 - O ÁRBITRO

A autoridade do Árbitro

Cada partida será controlada por um árbitro, que terá autoridade total para fazer cumprir as Regras do 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;
- Assegurará-se de que as bolas utilizadas correspondam às exigências da Regra 2;
- Se assegurará de que o equipamento dos jogadores cumpra as 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 de interferência externa;
- Interromperá o jogo se julga 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 julga que um jogador está só levemente contundido;
- Se assegurará de que todo jogador que sofra uma lesão com sangramento saia ao campo de jogo. O jogador só poderá reingressar depois do sinal ao árbitro, que se certificará de que a ferida tenha deixado de sangrar;

- Permitirá que o jogo continue se a equipe contra a qual se tenha cometido uma infração se beneficia de uma vantagem, e sancionará a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretiza nesse momento;
- Castigará a falta mais grave quando um jogador comete mais de 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 julga 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 as 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 somente poderá modificar sua decisão, se percebe que é incorreta ou se a julga necessária, conforme a uma indicação por parte do árbitro assistente, sempre que não tenha reiniciado ainda o jogo.

Decisões do International Football Association Board

Decisão 1

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

- Qualquer tipo de 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 pode-se compreender:

- ☒ Uma decisão quanto às condições do 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 estudo 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 à interferência dos espectadores ou por qualquer problema na área dos espectadores;
- ☒ Uma decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora do campo de 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 isto possa ser de sua responsabilidade) de permitir ou não a toda pessoa (incluindo os funcionários das equipes e do estádio, pessoal da segurança, fotógrafos ou outros representantes dos meios de informação) estar presente nos arredores do campo de jogo;
- ☒ Qualquer outra decisão que possa tomar conforme as Regras do Jogo ou em conformidade com seus deveres e de acordo com o estipulado pelas normas ou regulamentos da FIFA, Confederação, Associação ou Liga sob cuja jurisdição se dispute a partida.

Decisão 2

Em torneios ou competições em que tenha sido designado um árbitro reserva, suas tarefas e deveres deverão estar

em conformidade com as diretrizes aprovadas pela International Football Association Board.

Decisão 3

Os fatos relacionados com o jogo compreenderão se um gol foi ou não marcado e o resultado da partida.

REGRA 6 - OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres

Serão designados dois árbitros assistentes que terão (sem prejuízo da decisão do árbitro), a missão de indicar:

- Se a bola tenha ultrapassado em sua totalidade os limites do campo de jogo;
- A que equipe corresponde efetuar os tiros de canto, de meta ou o arremesso lateral;
- Quando se deverá sancionar a um jogador por ele estar em posição de impedimento;
- Quando se solicita uma substituição;
- Quando ocorre alguma falta ou outro incidente fora do campo visual do árbitro;
- Quando forem cometidas faltas mais próximas do assistente que do árbitro, particularmente quando ocorrerem dentro da área penal;
- Quando da cobrança dos tiros penais, o goleiro se adianta antes da bola ser chutada, nos casos em que a bola não ultrapasse a linha;
- Quando da cobrança dos tiros penais, a bola ultrapassa completamente a linha de fundo.

Assistência

Os árbitros assistentes ajudarão o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras. Eles poderão adentrar o campo para auxiliar no controle da distância de 9,15m.

Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um informe para as autoridades pertinentes.

REGRA 7 - DURAÇÃO DA PARTIDA

Tempo de jogo

A partida terá a duração de dois tempos iguais de 45 minutos cada um, exceto que por acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipes participantes se convencie outra

coisa. Todo acordo de alterar os períodos de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo há 40 minutos devido a que luz seja insuficiente) deverá ser tomado antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo do meio tempo

Os jogadores têm direito a um descanso no meio tempo. O descanso do meio tempo não deverá exceder de quinze minutos.

O regulamento da 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 dos jogadores lesionados para fora do campo de jogo para serem atendidos;
- Perda de tempo;
- Qualquer outro motivo.

A recuperação do tempo perdido ficará a critério 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.

Prorrogação

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

Partida suspensa

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

REGRA 8 - O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

Introdução

Será lançada uma moeda e a equipe que ganhar 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 ganhar o sorteio executará o tiro inicial para iniciar o segundo tempo.

No segundo tempo da partida, as equipes trocarão de metade de campo e atacarão em direção oposta.

Tiro de saída

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 de cada tempo suplementar donde seja o caso.

Poderá-se consignar um gol diretamente de um tiro inicial.

Procedimento

- Todos os jogadores deverão encontrar-se em seu próprio campo;
 - Os jogadores da equipe contrária aquela que efetuar o tiro inicial deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m (10yds) da 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 que não seja jogada por outro jogador
- Após a marcação de um gol, a equipe adversária executará o tiro de saída.

Infrações/Punições

Se o executor do tiro tocar a bola pela segunda vez, antes que seja tocada por outro jogador:

- Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, que se lançará desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais - Regra 8).

Para qualquer outra infração do 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 de jogo.

Procedimento

O árbitro deixará cair a bola no lugar em que se encontrava quando foi interrompida a partida. (ver Circunstâncias especiais)

O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar o solo.

Infrações/Punições

A bola ao chão será novamente executada:

- Se for tocada por um jogador antes de tocar o solo;
- Se a bola sai do campo de jogo depois de tocar o solo, sem haver sido tocada por um jogador.

Circunstâncias especiais

Um tiro livre concedido à equipe defensora em sua área de meta poderá ser lançado desde qualquer parte dessa área.

Um tiro livre indireto concedido à equipe atacante na área de meta adversária será lançado desde a linha da área de meta paralela a linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde ocorreu a infração.

Uma bola ao chão para reiniciar a partida, depois que o jogo tenha sido interrompido temporariamente dentro da área de meta, será executada na linha de área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde se encontrava a bola quando se interrompeu o jogo.

REGRA 9 - A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

Bola fora de jogo

- Quando ela ultrapassar completamente a linha de lateral ou de fundo, quer seja pelo solo ou pelo ar;
- Quando o jogo for paralisado pelo árbitro.

Bola em jogo

A bola estará em jogo em todo outro momento, inclusive:

- Quando rebate nas traves, travessão ou bandeirinha de

canto e permanece no campo de jogo;

- Quando rebate no árbitro ou em um árbitro assistente localizado no interior do terreno de jogo.

REGRA 10 - O GOL MARCADO

Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de fundo entre os postes e debaixo do travessão, sempre que a equipe em favor da qual o gol foi marcado, não tenha infringido previamente às Regras de Jogo.

Equipe vencedora

A equipe que marcar 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 empatada.

Regulamentos de competição

Os regulamentos das competições poderão estipular um tempo suplementar ou outro procedimento aprovado pela International Football Association Board para determinar o vencedor de uma partida em caso de empate.

REGRA 11- O IMPEDIMENTO

Posição de impedimento

O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração.

Um jogador estará em posição de impedimento se:

- Estiver mais próximo da linha de meta contrária que a bola e o penúltimo adversário.

Um jogador não estará em posição de impedimento se:

- Estiver em sua própria metade de campo;
- Estiver na mesma linha que o penúltimo adversário;
- Estiver na mesma linha que os dois últimos adversários.

Infração

Um jogador em posição de impedimento será punido, somente se no momento em que a bola for tocada ou jogada por um de seus companheiros, se encontra, na opinião do árbitro, envolvido no jogo ativo:

- Interferindo no jogo;

- Interferindo a um adversário;
- Ganhando vantagem por estar naquela posição.

Não é infração

Não existirá infração por impedimento se o jogador receber a bola diretamente de:

- Um tiro de meta;
- Um arremesso lateral;
- Uma tiro de canto.

Infrações/Punições

Por qualquer impedimento, o árbitro deverá marcar um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, que será executado no lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

REGRA 12 - FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS

As faltas e condutas antiesportivas serão punidas da seguinte maneira:

Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária, se um jogador cometer uma das seguintes seis faltas, de maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com o uso de uma 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 um adversário;
- Agredir ou tentar agredir a um adversário;
- Empurrar um adversário.

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes quatro 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 intencionalmente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal).

O tiro livre direto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Tiro penal

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

Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária se o goleiro cometer uma das seguintes cinco faltas dentro de sua própria área penal:

- Demorar mais de seis segundos para colocar a bola em disputa, após tê-la controlado com as mãos;
- Voltar a tocar a bola com as mãos depois de tê-la colocado 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 intencionalmente;
- Tocar a bola com as mãos depois de tê-lo recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um companheiro.

Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- Jogar de forma perigosa;
 - Obstruir o avanço de um adversário;
 - Impedir 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 executado no lugar onde se cometeu a infração (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Punições disciplinares

Poderão ser mostrados cartões amarelos e vermelhos somente a jogadores, substitutos e jogadores substituídos. Infrações puníveis com uma advertência:

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

1. Cometer uma conduta antidesportiva;
2. Desaprovar com palavras ou ações;
3. Infringir persistentemente as regras do Jogo;

4. Retardar o reinício do jogo;
5. Não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto ou tiro livre;
6. Entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro;
7. Abandonar o campo de jogo intencionalmente e sem autorização do árbitro.

Infrações puníveis com uma expulsão:

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

1. Cometer jogo brusco grave;
 2. Cometer uma conduta violenta;
 3. Cuspir em adversário ou em qualquer pessoa;
 4. Impedir a equipe adversária de marcar um gol ou uma oportunidade clara de marcá-lo, mediante um toque de mão intencional (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal);
 5. Impedir uma oportunidade clara de gol, para um adversário que se dirige em direção à meta adversária com a oportunidade clara de marcá-lo, mediante meios ilegais, isto é, uma falta punível com tiro livre ou tiro penal;
 6. Empregar linguagem ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou obscena;
 7. Receber uma segunda advertência no mesmo jogo.
- O jogador expulso deverá abandonar as imediações do campo de jogo e a área técnica.

Decisões do International Football Association Board

Decisão 1

Se um jogador cometer uma falta sancionável com uma advertência ou uma expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será castigado conforme a natureza da falta cometida.

Decisão 2

Será considerado que o goleiro controla a bola quando a 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.

Decisão 3

Em virtude do estipulado na Regra 12, um jogador poderá passar a bola ao seu goleiro utilizando sua 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 (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

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. Voltará-se a lançar o tiro livre.

Decisão 4

Uma entrada por traz que coloque em risco a integridade física de um adversário deverá ser punido como jogo brusco grave.

Decisão 5

Toda simulação no campo de jogo que tenha por finalidade enganar o árbitro será punida como conduta antiesportiva.

REGRA 13 - OS TIROS LIVRES

Tipos de tiros livres

Os tiros livres são diretos ou indiretos.

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando se lança o tiro e o executor não poderá voltar a jogar a bola antes que esta tenha tocado a outro jogador.

O tiro livre direto

- Caso um tiro livre direto entre diretamente na meta contrária será concedido um gol.
- Caso um tiro livre direto 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 o

tiro tenha sido executado e conservar esse 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.

- Caso um tiro livre indireto entre diretamente na meta contrária será concedido um tiro de meta.
- Caso um tiro livre indireto entre diretamente 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 9,15m da bola;
- Todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo;
- A bola estará em jogo desde que 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 indireto a favor da equipe atacante:

- Todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta esteja em jogo, exceto se, encontrarem-se colocados sobre sua própria linha de fundo 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 9,15m da bola até que a mesma entre 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.

Infrações/Punições

Se ao executar um tiro livre um adversário se encontra mais perto da bola que a distância regulamentar, o tiro será repetido.

Se a equipe defensora executar um tiro livre desde sua própria área penal, sem que a bola entre diretamente em jogo, o tiro será repetido.

Tiro livre executado por qualquer jogador exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca pela segunda vez (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 (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

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 tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

- Será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor.

Tiro livre executado 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 a outro jogador:

- Será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

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 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 se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

- Será concedido tiro livre indireto à equipe adversária se a infração ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

REGRA 14 - O TIRO PENAL

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das dez faltas que levam a um tiro direto, dentro de sua própria área penal enquanto a bola está em jogo. Poderá ser marcado um gol 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 da prorrogação.

Posição da bola e dos jogadores

A bola:

- Será colocada na marca 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;
- Atraz 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 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 abano do travessão:

- A bola tocar um ou ambos os postes, ou o travessão ou o goleiro.

Infrações/Punições

Caso o árbitro dê o sinal de execução do 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 árbitro permitirá que continue a jogada;
- Caso a bola entre na meta, o tiro será repetido;
- Caso a bola não entre na meta, o tiro não será repetido.

O goleiro infringe as Regras do Jogo:

- O árbitro permitirá que prossiga a jogada;
- Caso a bola entre na meta será concedido um gol.
- Caso a bola não entre na meta o tiro será repetido.

Um companheiro do executor do tiro invade a área penal ou se coloca diante da marca penal ou a menos de 9,15 m da mesma:

- O árbitro permitirá que continue a jogada;
- Caso a bola entre na meta o tiro será repetido.
- Caso a bola não entre na meta o tiro não será repetido.
- Caso a bola rebata no goleiro, no travessão ou em um poste de meta e é tocada por este jogador o árbitro interromperá a partida e a reiniciará com o tiro livre indireto a favor da equipe defensora.

Um companheiro do goleiro penetra na área penal ou se coloca diante da marca penal, ou a menos de 9,15 m:

- O árbitro permitirá que continue a jogada;
- Caso a bola entre na meta será concedido gol.
- Caso a bola não entre na meta o tiro será repetido.

Um jogador da equipe defensora e um da equipe atacante infringirem as Regras do Jogo:

- O tiro será repetido.

Se após a execução do tiro penal, 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 (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

O executor toca intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado a outro jogador:

- Será concedido tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais

da Regra 8)

A bola toca em um corpo estranho no momento em que se move para frente:

- O tiro será repetido.

A bola retorna ao campo de jogo após rebater no goleiro, travessão ou postes, tocando em seguida em um corpo estranho:

- O árbitro interromperá o jogo;
- O jogo será reiniciado com bola ao chão no lugar onde tocou o corpo estranho (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

REGRA 15 - O ARREMESSO LATERAL

O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo.

Não poderá ser marcado um gol diretamente de um arremesso lateral.

Será concedido arremesso lateral a equipe adversária que tocou a bola por último:

- Quando a bola tiver ultrapassado em sua totalidade a linha lateral seja pelo solo ou pelo ar;
- Desde o ponto por onde ultrapassou a linha lateral.

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;
- Utilizar ambas as mãos;
- Lançar a bola de traz e por cima da cabeça.

O executor do arremesso lateral não poderá voltar a jogar a bola até que esta tenha tocado em outro jogador.

A bola estará em jogo quando entrar no campo de jogo.

Infrações/Punições

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 tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias

especiais da Regra 8).

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 tiro livre direto à equipe adversária no lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).
- Será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal ao executor.

Arremesso lateral executado 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 tiro livre indireto à equipe adversária no lugar onde se cometeu a falta (ver Circunstâncias especiais da Regra 8)

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

- Será concedido tiro livre direto à equipe adversária, se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).
- Será concedido tiro livre indireto à equipe adversária, se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Se um adversário distrair ou atrapalhar 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 adversária.

REGRA 16 - O TIRO DE META

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

Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Será concedido um tiro de meta quando:

- A bola tiver ultrapassado na sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, após ter tocado por último

a um jogador da equipe atacante, desde que não tenha sido 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 da área penal.

Infrações/Punições

Caso a bola não tenha sido lançada diretamente fora da área penal:

- O tiro será repetido.

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Caso a bola esteja em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido tiro livre indireto à equipe adversária no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Caso a bola esteja em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que a mesma tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido tiro livre direto à equipe adversária no lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).
- Será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal do executor.

Tiro de meta lançado pelo goleiro

Caso a bola esteja em jogo e o goleiro toca-la pela segunda vez (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido tiro livre direto à equipe adversária no lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Caso a bola esteja em jogo e o goleiro toca-la

intencionalmente com a mão antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido tiro livre direto à equipe adversária, se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro. O tiro será executado no lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).
- Será concedido tiro livre indireto à equipe adversária, se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro. O tiro será executado no lugar onde a falta foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Para qualquer outra infração a esta Regra:

- O tiro será repetido.

REGRA 17 - O TIRO DE CANTO

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

Poderá-se anotar um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe adversária.

Será concedido um tiro de canto quando:

- A bola tiver ultrapassado na sua totalidade a linha de fundo, seja por terra ou pelo ar, após ter tocado por último a um jogador da equipe defensora, desde que 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 será permitido tirar o mastro da bandeirinha;
- Os adversários deverão permanecer a um mínimo de 9,15 m da bola, até que a mesma entre 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 mover;
- O executor do tiro não deverá tocar a bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador.

Infrações/Punições

Tiro de canto executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Caso a bola esteja em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Caso a bola esteja em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido um tiro livre direto à equipe adversária no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

- Será concedido um tiro penal se a infração foi cometida dentro da área penal do executor.

Tiro de canto executado pelo goleiro

Caso a bola esteja em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Caso a bola esteja em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- Será concedido um tiro livre direto à equipe adversária, se a infração ocorreu fora da área penal do goleiro. O tiro será executado no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

- Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária, se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro. O tiro será executado no lugar onde a infração foi cometida (ver Circunstâncias especiais da Regra 8).

Para qualquer outra infração a esta Regra:

- O tiro será repetido

Procedimentos para determinar vencedor da partida

O gol de ouro e a execução dos tiros da marca penal são métodos para determinar qual equipe será vencedora em caso de empate, desde que o regulamento da competição exija.

O GOL DE OURO

Procedimento

- Durante a disputa dos dois tempos da prorrogação, após o

término do tempo regulamentar, a equipe que marcar o primeiro gol será declarada vencedora.

- Caso não seja marcado um gol, o vencedor da partida será decidido por meio da execução dos tiros da marca penal.

TIROS DA MARCA PENAL

Procedimento

- O árbitro deverá escolher a meta em que serão executadas as penalidades;
- O árbitro lançará uma moeda e a equipe cujo capitão ganhe o sorteio executará o primeiro tiro;
- O árbitro anotará todos os tiros lançados;
- Sujeitas às condições estipuladas mais abaixo, cada equipe lançará cinco tiros;
- Os tiros deverão executar-se alternadamente;
- Se antes que ambas as equipes tenham executado seus cinco tiros, uma tiver marcado mais gols que a outra possa marcar ainda que completando os cinco tiros, a execução dos mesmos se dará por terminada;
- Se ambas as equipes tiverem executado seus cinco tiros, marcando a mesma quantidade de gols ou sem marcar nenhum, a execução dos tiros deverá continuar na mesma ordem até que uma equipe tenha marcado um gol a mais que a outra, depois de lançar o mesmo número de tiros;
- Um goleiro que sofra uma lesão durante a execução dos tiros e não possa seguir jogando, poderá ser substituído por um suplente designado, sempre que sua equipe não tenha utilizado o número máximo de suplentes permitido pelo regulamento da competição;
- Com exceção do caso antes mencionado, só os jogadores que se encontram no campo de jogo ao final da partida, incluindo o tempo suplementar sempre que ocorra, estarão autorizados a lançar tiros desde o ponto penal;
- Cada tiro deverá ser executado por um jogador diferente e todos os jogadores designados deverão lançar um tiro antes que um jogador possa lançar um segundo tiro;
- Qualquer jogador designado poderá trocar de posto com o goleiro em todo o momento durante a execução dos tiros;
- Somente os jogadores designados e os árbitros poderão encontrar-se no terreno de jogo quando se executam os

tiros desde o ponto penal;

- Todos os jogadores, exceto o jogador que lançará o penal e os dois goleiros deverão permanecer no interior do círculo central;
- O goleiro que é companheiro do executante deverá permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde os tiros estejam sendo executados, na interseção da linha de meta com a linha que se estende perpendicular à linha de meta (linha da área penal);
- A menos que se estipule outra coisa, se aplicarão as regras de jogo e as decisões pertinentes do International F A. Board quando se lancem tiros desde o ponto penal;
- Se após o final da partida, uma equipe tiver mais jogadores que seu adversário, deverá reduzir seu número para equiparar-se a outra equipe, devendo ser informado ao árbitro o nome e número de cada jogador excluído. O capitão da equipe será responsável por esta tarefa;
- Antes de iniciar a execução dos tiros livres o árbitro deverá certificar-se de que, dentro do círculo central, permanece somente o mesmo número de jogadores por equipe para a execução dos tiros da marca penal.

A ÁREA TÉCNICA

A área técnica descrita na Regra 3, Decisão N° 2 da International Football Association Board se refere particularmente as partidas disputadas em estádios que contam com uma área especial para a comissão técnica e substitutos.

As áreas técnicas podem diferir de um estádio para outro, por exemplo, em tamanho ou localização.

Os seguintes tópicos servirão de guia geral:

- A área técnica se estende a um metro de cada lado do banco e se estende até à distância de um metro da linha lateral.
- Recomenda-se utilizar marcações para delimitar essa área.
- O número de pessoas autorizado a estar na área técnica estará determinado pelo regulamento da competição.
- Em conformidade com o regulamento da competição, deverão ser identificados os ocupantes da área técnica antes do início da partida.

- Somente uma pessoa de cada vez estará autorizada a dar instruções técnicas e depois de fazê-lo deverá retornar ao seu lugar no banco de reservas.
- O treinador e os demais membros da comissão técnicas deverão permanecer dentro dos limites da área técnica, salvo em circunstâncias especiais, por exemplo, se um enfermeiro ou um médico tiver que entrar no campo de jogo, com a permissão do árbitro, para atender a um jogador lesionado.
- O treinador e os demais ocupantes da área técnica deverão comportar-se de uma maneira correta.

O ÁRBITRO RESERVA

- O árbitro reserva será designado conforme o regulamento de uma competição e substituirá a qualquer um dos três oficiais responsáveis pela partida no caso de que um deles não esteja em condição de seguir atuando.
- Antes do começo de uma competição, o organizador deverá estipular claramente se o quarto árbitro assumirá o papel de árbitro do jogo no caso em que o árbitro principal não possa continuar dirigindo a partida, ou se o fará o primeiro árbitro assistente e o árbitro reserva passará a ser árbitro assistente.
- O árbitro reserva ajudará em todos os deveres administrativos antes, durante e depois da partida, segundo o solicite o árbitro.
- Será responsável por auxiliar nos procedimentos de substituição durante a partida.
- Em caso de necessidade, controlará a substituição de bolas. Se durante uma partida a bola tem que ser substituída por indicação do árbitro, se encarregará de providenciar uma nova bola, limitando a um mínimo de perda de tempo.
- Terá a autoridade de controlar o equipamento dos substitutos antes que entrem no campo de jogo. No caso de que dito equipamento não corresponda ao estabelecido nas Regras do Jogo, informará ao árbitro.
- O árbitro reserva assistirá ao árbitro em todo momento. Informará ao árbitro se advertiu erroneamente um jogador por confusão de identidade. Chamará o árbitro caso ele não expulse um jogador que receba o segundo cartão amarelo

ou comete uma conduta violenta, em uma posição que não possa ser observada pelo árbitro ou árbitros assistentes.

Entretanto, o árbitro terá sua autoridade mantida para tomar decisão sobre qualquer fato relacionado ao jogo.

- Depois da partida, o árbitro reserva enviará um relatório às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outra incidente que tenha ocorrido fora do campo visual do árbitro e dos árbitros assistentes. O árbitro reserva deverá assistir ao árbitro e a seus assistentes na elaboração de qualquer relatório.

- Estará autorizado para informar ao árbitro, se alguma pessoa se comporta de maneira incorreta dentro da área técnica.

Fonte: REGRAS DO JOGO DE FUTEBOL 2002. Sindicato dos Árbitros de Futebol do Estado de São Paulo. São Paulo, 2002, Adaptadas pelo Prof. Ms Fabio Aires da Cunha

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.