

Regras de Futebol

REGRA I

O CAMPO DE 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

máximo 120 m

Largura: mínima 45 m

máxima 90 m

Partidas Internacionais

Comprimento: mínimo 100 m

máximo 110 m

Largura: mínima 64 m

máxima 75 m

Marcação do campo de jogo

O campo de 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 da linha média, ao redor do qual se traçara um círculo com um raio de 9,15m.

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 meta, a 5,5 m 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 5,5 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 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 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 distancia do ponto médio da linha entre os postes e equidistantes dos mesmos.

No exterior de cada área penal se traçara, também, um semicírculo com um raio de 9,15m 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 de altura.

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

As metas

A meta serão colocadas no centro de cada linha de meta. Consistirão em dois postes verticais, equidistantes das bandeirinhas de canto e unidas na parte superior por uma barra horizontal (travessão). A distancia entre os postes será de 7,32 distância da borda inferior do travessão será de 2,44 m. Os postes e travessão terão a mesma largura e espessura, como máximo de 12cm. As linhas de metas terão as mesmas dimensões que os postes e o travessão. Poderão ser colocados redes fixadas nas metas e no solo atrás da meta, com a condição de que estejam presas de forma conveniente e não atrapalhem o goleiro. Os postes e os travessões deverão ser de cor branca. Os poster deverão estar fixados firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas móveis somente em caso de que se cumpra esta exigência.

REGRA II

A BOLA

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 esta em jogo (tiro inicial de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro pe-nal ou arremesso lateral):

- a partida se reiniciará conforme Ss regras

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

REGRA III

O NÚMERO DE JOGADORES

Jogadores

A partida será jogada por duas equipes formadas por um máximo de 11 jogadores cada uma, dos quais um jogara 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) substitutos em qualquer partida de uma competição oficial jogada sob os auspícios da FIFA, das Confederações ou das Associações Nacionais. O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser designados, desde três (3) ate um máximo de sete.

Outras partidas

Em outras partidas poderão se utilizar como máximo cinco substitutos, sempre que:

- as equipes em questão cheguem a um acordo sobre o numero 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 inicio da partida, não se permitirão mais de três substitutos.

Todas as partidas

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do inicio da partida. Os substitutos que não tenham sido designados desta maneira, não poderão partici-par 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 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 entra no campo de jogo

O NÚMERO DE JOGADORES

- 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
- Contravenções/Sanções
- Se um substituto entra 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

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia 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 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.

REGRA IV

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 obrigatório de um jogador será:

um jérsei ou camiseta

calções - caso usem calções térmicos, estes deverão ter a cor principal dos calções do uniforme

meias

caneleiras

calçado

Caneleira

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/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 por 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.

REGRA V

O ÁRBITRO

A autoridade do árbitro

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

Poderes e deveres

O árbitro:

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 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 do campo de jogo. O jogador só poderá reingressar depois do sinal do 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 poderá modificar sua decisão única-mente, se se dá conta de que é incorreta ou, se o julga necessário, conforme a uma indicação por parte de um árbitro assistente, sempre que não tenha reiniciado ainda o jogo.

REGRA VI

OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres

Serão designados dois (2) árbitros assistentes que terão, sem prejuízo do que decida o árbitro, 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

Assistência

Os árbitros assistentes ajudarão igualmente o árbitro ao dirigir o jogo conforme as regras.

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 VII

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 equipas participantes decidam outra coisa. Todo acordo de alterar os períodos de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo a 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 15 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.

Tempo suplementar

O regulamento de uma competição poderá prever dois tempos suplementares iguais. Se aplicarem 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 VIII

O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

Introdução

Será lançada uma moeda e a equipa que ganhe o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.

A outra equipa efetuará o tiro inicial para começar a partida.

A equipa que ganha o sorteio executará o tiro inicial para iniciar o segundo tempo.

No segundo tempo da partida, as equipas 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 de cada tempo suplementar, donde seja o caso.

Se poderá consignar 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 9,15m (10 yds) 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 de que não seja jogada por outro jogador

Depois de que uma equipe marque um gol, a equipe contrária efetuará o tiro inicial.

Contravenções/Sanções

No caso em que o executor do 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 do procedimento

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

REGRA IX

A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

A bola fora de jogo

A bola estará fora de jogo quando:

Tiver ultrapassado completamente uma linha de lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar. O jogo terá sido interrompido pelo árbitro

A 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. Rebate no árbitro ou de um árbitro assistente localizado no interior do terreno de jogo

REGRA X

GOL MARCADO

Gol marcado

Se terá marcado um gol quando a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de 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 de 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.

Regulamentos 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.

REGRA XI

O IMPEDIMENTO

Posição de impedimento

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

Um jogador estará em posição de impedimento se:

Se encontra mais próximo da 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 de 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.

REGRA XII

FALTAS E CONDUTA ANTIESPORTIVA

contrária desde o lugar onde se cometeu a infração
As faltas e condutas antiesportivas serão sancionadas da seguinte maneira:

Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes seis (6) faltas de uma 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 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)

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 da 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 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 tê-la 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 tocado 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 de 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 será 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 antiesportiva;
2. desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro;
3. infringir persistentemente as regras de 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 permissão do árbitro;

FALTAS E CONDUTA ANTIESPORTIVA

7. 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 de conduta violenta;
3. cuspir a um adversário ou em qualquer outra pessoa;
4. impedir com mão 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.

REGRA XIII

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 de que esta tenha tocado a outro jogador.

O tiro livre direto

Se um tiro livre direto entra diretamente na meta contrária, será concedido um gol
Se 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.

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 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 9,15 m da 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

OS TIROS LIVRES

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/Sansões

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 a outro jogador:

Será concedido um tiro livre indireto à equipe Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com a mão antes que ela tenha tocado a outro jogador:

REGRA XIV

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.

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 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/Sansões

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 de jogo:

Árbitro permitirá que continue a jogada

Se a bola entra na meta, se repetirá o tiro

Se a bola não entra na meta, não se repetirá o tiro

O goleiro infringe as Regras de jogo:

Árbitro permitirá que continue a jogada
Se a bola entra na meta, se concederá um gol
Se a bola não entra na meta, se repetirá o tiro

Um companheiro do executor do tiro penetra na área penal ou se coloca diante do ponto penal ou a menos de 9,15 m do mesmo:

O TIRO PENAL

Árbitro permitirá que continue a jogada

Se a bola entra na meta, se repetirá o tiro

Se a bola não entra na meta, não se repetirá o tiro

Se a bola rebota 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 do ponto penal ou a menos de 9,15 m:

Árbitro permitirá que continue a jogada

Se a bola entra na meta, se concederá um gol

Se a bola não entra na meta, se repetirá o tiro.

Um jogador da equipe defensora e um da equipe atacante infringem as Regras de jogo:

Tiro será repetido

Se depois de que se tenha lançado um 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.

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.

REGRA XV

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 do 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;
Servir-se de ambas as mãos;
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/Sansões

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 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

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:

Arremesso lateral será executado por um jogador da equipe contrária.

REGRA XVI

O TIRO DE 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
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

Contravenções/Sanções

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

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 toca-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 a Regra:

Tiro de meta será repetido

REGRA XVII

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 de 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 corner que estiver mais próxima

Não se deverá tirar bandeirinha de corner

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 do 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 do 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:

Tiro será impedido.

