



Aqui estão as regras oficiais de futebol retiradas diretamente da International Board regida pela [FIFA](#).

REGRAS DO FUTEBOL

REGRA 1 - O TERRENO DO JOGO

O campo de jogo deve ser retangular, com um máximo de 120m e um mínimo de 90m de comprimento, por uma largura máxima de 90m e mínima de 45m.

Em partidas internacionais, essas medidas mudam para 110/100 m de comprimento e 75/64 m de largura. Deve ser marcado com linhas visíveis de no máximo 12 cm de largura, sendo chamadas laterais as mais longas e de fundo as mais curtas.

Em cada canto do retângulo deve haver uma bandeirola de no máximo 1,50m de altura. O centro do campo será marcado com um ponto, em torno do qual se traçará uma circunferência com 9,15 m de raio.

A pequena área será delimitada por duas linhas perpendiculares à linha de fundo, traçadas a 5,50m de cada trave e avançando 5,50m para dentro do campo, unidas então por outra linha.

A grande área terá linhas semelhantes, colocadas a 16,50m de cada trave a avançando outros 16,50m campo adentro. Essa também é a área de pênalti, penalidade a ser cobrada de um ponto situado a 11 m do centro do gol. Desse ponto serão traçados, no exterior de cada grande área, arcos com 9,15m de raio. E cada canto, a partir da bandeirola, devem ser traçados arcos com 1m de raio. Na parte central de cada linha de fundo serão colocadas traves, separadas entre si, interiormente, por 7,32m, unidas em cima por um travessão colocado a 2,44m do solo.

A largura ou diâmetro das traves não pode exceder 12cm, e do lado de fora do campo elas podem ser guarnecidas por redes.

REGRA 2 - A BOLA

A bola deve ser esférica, recoberta de couro ou outro material aprovado, que não represente perigo à integridade dos atletas. Sua circunferência máxima será de 69,5cm, e a mínima 68,5cm; o peso deve estar entre 420 e 445g no início da partida, e depois de cheia ela deve ter a pressão de 0,8 bar. Sem autorização do árbitro, não pode ser trocada no transcorrer do jogo.

REGRA 3 - NÚMERO DE JOGADORES

O jogo será disputado por dois times, cada um deles formado por no máximo 11 jogadores, um dos quais atuará como goleiro. Permite-se até cinco substituições por equipe, em partidas amistosas, e duas mais o goleiro nas oficiais.

Antes do início da partida, o juiz deve ser informado dos nomes dos eventuais reservas. Qualquer atleta poderá desempenhar a função de goleiro, desde que o árbitro seja antecipadamente informado.

Caso, no intervalo ou durante o jogo, um atleta troque de posição com o goleiro sem notificar o juiz, será marcado pênalti assim que ele tocar a bola com a mão dentro da grande área.

REGRA 4 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Nenhum jogador pode portar objeto perigoso para os demais. E suas chuteiras terão de obedecer às seguintes exigências:

As barras serão transversais e planas, com no mínimo 12,7mm de largura, arredondadas nas extremidades da sola;

Os cravos substituíveis, montados diretamente nas solas, podem ser de couro, borracha, alumínio, plástico ou material similar, planos e com diâmetro mínimo de 12,7mm. A parte que forma sua base não pode sobressair mais que 6 a 6,35mm da sola.

Não se permitem cravos rosqueáveis em porcas pregadas à sola, nem os que tenham bordas salientes, relevos ou adornos;

Cravos fundidos à sola e não substituíveis devem ser de plástico, borracha, poliuretano ou material macio, devendo haver no mínimo dez por sola, com diâmetro não inferior a 10mm; podem ser empregadas combinações de barras e cravos, desde que o conjunto respeite as demais regras, e o comprimento não deve nunca exceder 19mm. O goleiro deve usar cores que o distingam dos demais.

REGRA 5 – ÁRBITROS

Será designado um juiz para dirigir cada partida, com as seguintes atribuições: cuidar da aplicação das regras e resolver todos os casos duvidosos, com decisões inapeláveis, mas evitando punições que beneficiem o infrator; anotar as ocorrências, cumprindo funções de cronometrista; interromper o jogo quando houver motivo válido; cuidar da disciplina dos atletas em campo; impedir a entrada de quaisquer elementos estranhos; expulsar definitivamente, sem advertência prévia, todo jogador culpado de falta violenta; decidir se a bola corresponde às exigências da regra II.

REGRA 6 - ÁRBITROS ASSISTENTES

Serão designados dois juizes de linha, com a missão de indicar quando a bola estiver fora de jogo e a que equipe caberá o arremesso lateral, o tiro de meta e o escanteio - sempre sujeitos à decisão do árbitro. Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta, serão substituídos. Os juizes de linha usarão bandeirinhas fornecidas pelo dono do campo.

REGRA 7 - DURAÇÃO DA PARTIDA

As partidas terão dois tempos iguais de 45 minutos, exceto acordo em contrário, e o árbitro poderá acrescentar o tempo que tenha sido perdido em

conseqüência de acidente ou outro motivo. A duração de cada período será prolongada para a execução de um pênalti, e o descanso no intervalo - a menos que assim o autorize o árbitro - não poderá exceder 15 minutos.

REGRA 8 - O INÍCIO DO JOGO

Antes do início de cada partida se escolherá, com o auxílio de uma moeda, o lado do campo ou o chute inicial, cabendo a opção à equipe vencedora do sorteio. A um sinal do juiz, o jogo começará com um chute na bola parada e colocada no centro do gramado, em direção ao campo contrário.

Todos os jogadores deverão estar em seu próprio campo, e os adversários não deverão ficar a menos de 9,15m da bola no momento do chute inicial. O jogador que dá a saída não poderá tocar novamente na bola antes que outro o faça.

Depois de marcado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma, por um jogador adversário daquele que assinalou o tento. Após o intervalo, as equipes trocarão de lado, e o chute inicial será dado pela adversária daquela que o fez no primeiro tempo.

Em caso de infração a esta regra, se repetirá a saída - exceto se o jogador que deu o pontapé inicial a toque novamente antes de outro, caso em que se marcará tiro livre indireto. Não se pode marcar um gol, diretamente de um chute inicial.

Para reiniciar uma partida interrompida por causas que não as acima, e sempre que a bola não tenha ultrapassado as linhas lateral ou de fundo, o árbitro deixará a bola cair ao chão no local em que esta se encontrava no momento da interrupção, e ela será considerada em jogo assim que tocar o solo.

REGRA 9 - BOLA EM JOGO

A BOLA ESTÁ FORA DE JOGO QUANDO:

Tiver atravessado inteiramente uma linha lateral ou de fundo, seja por terra ou pelo ar;

Quando a partida tiver sido interrompida pelo árbitro.

A BOLA ESTARÁ EM JOGO:

Se permanecer em campo depois de chocar-se com as traves, ou as bandeirinhas de córner, o juiz ou os fiscais de linha;

Enquanto não se toma uma decisão sobre uma suposta infração às regras.

REGRA 10 - O GOL

Ressalvadas as exceções previstas nas regras, se considerará gol quando a bola ultrapassar totalmente a linha de fundo, entre as traves e por baixo do travessão, sem que tenha sido lançada, levada ou golpeada com a mão ou o braço de um jogador da equipe atacante - exceto o goleiro, quando dentro de sua própria área de pênalti.

A equipe que marcar maior número de gols ganhará o jogo. Se não houver gols, a partida terminará empatada.

REGRA 11 – IMPEDIMENTO

Todo jogador é considerado impedido se estiver mais perto da linha de fundo adversária do que a bola - exceto se:

Estiver em seu próprio campo;

Houver pelo menos dois adversários entre ele e a linha de fundo, mesmo que estejam na mesma linha;

Estiver recebendo a bola de um tiro de meta, um escanteio, um arremesso lateral ou bola ao chão.

Por toda infração a esta regra se concederá um tiro livre indireto à equipe adversária, no local onde se cometeu a falta.

Nenhum jogador impedido, porém, será punido se o juiz considerar que ele não influenciou no jogo, perturbou um adversário ou tentou obter vantagem da posição.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

Um jogador que cometa intencionalmente uma das nove faltas seguintes será punido com tiro livre direto, cobrado do local onde ocorreu:

Chutar ou tentar chutar um adversário;

Derrubar ou tentar derrubá-lo, usando a perna ou agachando-se atrás ou à sua frente;

Saltar sobre um adversário;

Atacar violenta ou perigosamente um adversário;

Atacar por trás um adversário que não lhe fez obstrução;

Atingir ou tentar attingir um adversário;

Segurá-lo com a mão ou o braço;

Empurrá-lo;

Carregar, golpear ou arremessar a bola com a mão ou o braço. Se qualquer dessas faltas for cometida por uma defensor dentro de sua grande área, será punido com um pênalti.

O jogador responsável por uma das seis faltas seguintes, será punido com um tiro livre indireto:

Jogar de forma perigosa (chutar a bola quando ela estiver com o goleiro, por exemplo);

Investir lealmente - isto é, com o ombro - sobre um adversário, quando a bola não estiver à distância de jogo dos envolvidos e estes não intencionam participar da jogada;

Sem tocar na bola, obstruir intencionalmente um adversário, colocando-se como obstáculo entre ele e a bola;

Atacar o goleiro, a menos que ele detenha a bola, obstrua um adversário ou esteja fora da grande área;

Sendo goleiro, dar mais de quatro passos com a bola nas mãos, tocá-la antes de outro jogador depois de tê-la colocado em jogo, ou retardar a partida;

Sendo goleiro, receber a bola atrasada por um companheiro com o pé. Será passível de repreensão o jogador que entrar em campo, sair dele ou a ele retornar sem autorização do juiz.

Nesse caso, se o jogo tiver sido interrompido para a aplicação da reprimenda, será reiniciado por meio de um tiro livre indireto por parte do adversário, do lugar onde estava a bola no momento da paralisação.

TAMBÉM COM UM TIRO LIVRE INDIRETO

SERÃO PUNIDAS AS SEGUINTE FALTAS:

Infração constantes às regras de jogo;
Reclamação, com palavras ou gestos, a qualquer decisão do árbitro;
Conduta incorreta.

SERÃO PASSÍVEIS DE EXPULSÃO OS JOGADORES QUE:

Se mostrarem, segundo a opinião do árbitro, violentos;
Usarem de linguagem injuriosa ou grosseira;
Persistirem nas infrações após terem sido advertidos;
Derrubaram por trás os adversários que estiverem correndo com a bola na direção do gol;

Evitarem gols eminentes desviando a bola com a mão. Partidas interrompidas para uma expulsão, sem que outra falta tenha sido assinalada, serão reiniciadas com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador punido.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

Os tiros livres podem ser diretos (nos quais é permitido chutar diretamente a bola para o gol adversário) ou indiretos (nestes, um gol só será válido se a bola for tocada também por outro atleta, além daquele que cobrou o tiro).

Num tiro livre cobrado dentro da própria área de jogo do atleta, todos os adversários devem estar fora da área de pênalti e no mínimo a 9,15 m da bola, que entrará em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua circunferência e tiver saído da grande área.

O goleiro não poderá receber a bola em suas mãos com o objetivo de colocá-la em jogo; se ela não for atirada diretamente para fora da grande área a cobrança deverá ser repetida.

Se um jogador cobra um tiro livre fora de sua área de pênalti, os adversários também devem estar a 9,15 m da bola, salvo se se encontrarem entre as traves do gol.

O jogador que cobra o tiro não poderá tocar na bola antes que outro o faça - e, se isso acontecer, um tiro indireto será concedido à equipe adversária.

REGRA 14 - O PÊNALTI

O pênalti será cobrado de seu ponto pré-assinalado, com todos os jogadores - à exceção do que vai batê-lo - colocados fora da grande área e no mínimo a 9,15 m da bola.

O goleiro adversário deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, sem mover os pés, até que a bola seja chutada.

O cobrador da penalidade deverá bater diretamente para a frente, e não poderá tocar novamente a bola antes que outro o faça.

A bola será considerada em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua circunferência, e o gol valerá mesmo que o goleiro a toque antes de ultrapassar a linha de meta.

Para toda infração a estas regras haverá uma penalidade, Se for cometida pela equipe defensora, será repetida a cobrança do pênalti, caso este não resulte em gol; cometida por um atacante, que não o mesmo que cobra o pênalti, resultará em

anulação de um eventual gol e na repetição da cobrança; se o infrator for o mesmo que cobrou o pênalti, e o fizer depois que a bola estiver em jogo, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

REGRA 15 - ARREMESSO LATERAL

Quando a bola ultrapassar a linha lateral, por terra ou pelo ar, será posta em jogo por um adversário daquele que a tocou por último, fazendo-o do ponto onde ela saiu.

O cobrador de arremesso lateral deverá estar de frente para o campo, com os dois pés sobre a linha lateral ou fora de campo, lançando a bola sobre a cabeça com as duas mãos.

A bola entrará em jogo assim que penetrar em campo, devendo ser tocada primeiro por outro jogador que não aquele que a arremessou.

Não se pode marcar um gol diretamente de um lateral, e se este for executado irregularmente reverterá em lateral para a equipe adversária.

REGRA 16 - CHUTE A GOL

Quando a bola sair pela linha de fundo (excluída a parte entre as traves), tendo sido tocada por um jogador da equipe atacante, será colocada num ponto qualquer da pequena área e lançada com o pé para fora da grande área, por um jogador defensor - o qual não deverá tocá-la novamente antes que outro o tenha feito.

O goleiro não pode receber nas mãos a bola de um tiro de meta.

Se a bola não sair fora da grande área, será repetida a cobrança.

Não se pode marcar um gol diretamente dela, e os jogadores adversários devem estar fora da grande área até que o chute tenha sido desferido.

Punição: se o jogador que cobra o tiro de meta tocar a bola fora da grande área, antes que outro o faça, será marcado um tiro livre indiretamente contra sua equipe.

REGRA 17 – ESCANTEIO

Quando a bola transpuser totalmente a linha de fundo, excluída a parte entre as traves, tendo sido tocada por um jogador da equipe defensora, será cobrado um tiro de canto.

A bola será colocada no interior do quarto de círculo, no canto correspondente à metade do campo por onde saiu a bola.

A bandeirinha não poderá ser afastada, e é possível assinalar um gol diretamente de uma cobrança de escanteio - na qual os adversários não deverão estar a menos de 9,15m da bola a menos que ela entre em jogo.

O jogador que cobrar o escanteio só poderá tocar novamente na bola depois que outro o fizer.

A infração a esta regra será punida com tiro livre indireto favorável à equipe contrária, cobrado do local onde se cometeu à irregularidade.