



**LIVRO DE REGRAS
OFICIAIS DE
FUTEBOL
SUIÇO
2025/2026**



**Antônio Denival de Moraes
Luiz Carlos Pereira**



SUMÁRIO

<i>Prefácio</i>	04
<i>O campo de jogo</i>	06
<i>Bola</i>	12
<i>Os jogadores</i>	15
<i>Equipamento</i>	21
<i>O árbitro</i>	25
<i>O mesário anotador</i>	35

Tempo e duração da partida **38**

O início e o reinício de jogo **41**

A bola em jogo e fora de jogo **45**

Gols determinando resultado de uma partida **47**

Faltas e incorreções **53**

Tiros livres **74**

Tiros penal **78**

Reposição de bola em jogo pelas linhas laterais **84**

Reposição de bola em jogo através lançamento ou arremesso da área de meta e penal com as mãos **87**

Reposição de bola em campo através de um tiro de canto **90**

PREFÁCIO

O Futebol Suíço como é conhecido na região central do Estado do Paraná, foi motivado em especial pelos praticantes de Futebol de Campo que a partir do final dos anos 70 já não conseguiam mais atletas suficientes para a prática do Futebol de Campo e também muitos praticantes foram envelhecendo e o tamanho do campo de Futebol já não era mais atrativo. Então surgiram muitos campos de Futebol Suíço e conseqüentemente o aumento da prática desta modalidade na região. Na região, a cidade de Ivaiporã por exemplo tem inúmeros campos de Futebol Suíço e um campeonato que na está na sua Edição 46ª, sendo o evento regional desta modalidade mais antigo.

São inúmeros campeonatos e torneios que acontecem nas cidades da região todos os anos e com isso uma logística foi se criando, hoje muitas pessoas ganham na parte financeira para organizar os eventos e outros para atuar na arbitragem dos jogos.

Comecei a minha prática no Futebol de Salão e depois fui para o Futebol de Campo, conheci o Futebol Suíço depois e percebia que a ausência de uma regra definida era motivo de confusões e todos queriam ter razão.

Particpei também junto com o Antônio Denival de Moraes e o Luiz Carlos Pereira (Chocolate) e demais membros da criação da Federação Paranaense de Futebol Suíço, sem dúvidas uma grande conquista para esta modalidade.

O desafio agora é se estabelecer como modalidade nos Jogos Oficiais do Estado Paraná, o que já está acontecendo em algumas categorias. Vejo o futuro desta modalidade como muito promissora e a padronização das Regras para qualquer evento da modalidade no estado do Paraná é uma forma de desenvolver a modalidade.

A 2ª edição das Regras da modalidade demonstra por parte dos dirigentes da Federação, citados acima, que estão aperfeiçoando e modernizando a mediação do jogo, isso é essencial para a evolução e popularização da modalidade.

Por fim, muita gratidão pelo convite de prefaciar esta 2ª Edição das regras da modalidade de Futebol Suíço, convite que recebi do meu parceiro de lutas pelo desenvolvimento do esporte da região Central do Estado, Luiz Carlos Pereira (Chocolate) um baluarte do esporte paranaense.



José Roberto Pereira
*Atleta (Salmora -
Ivaiporã - PR) 2025*

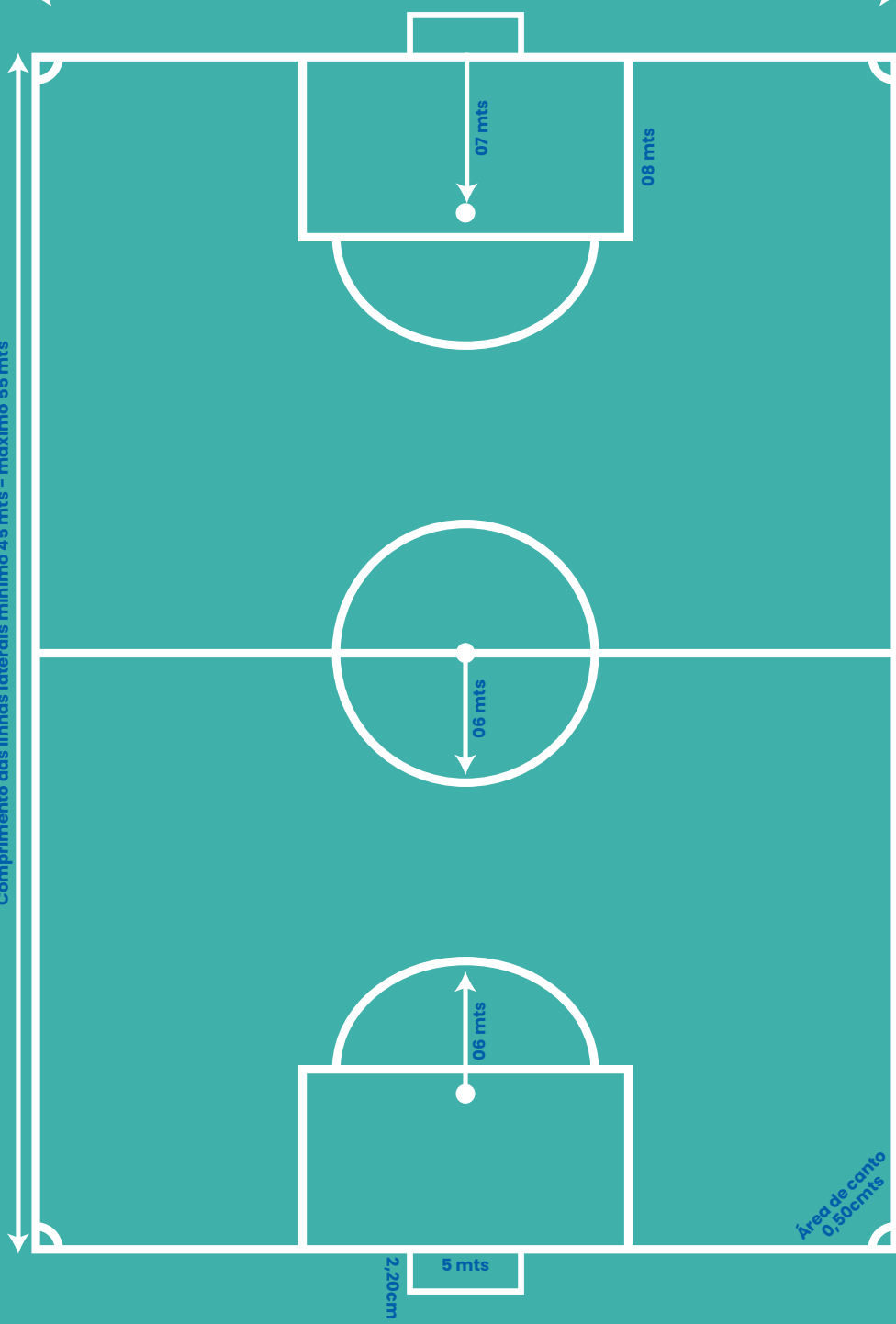
[6]

REGRA 01

**O CAMPO
DE JOGO**

Largura das linhas de fundo mínimo 30 mts - máximo 40 mts

Comprimento das linhas laterais mínimo 45 mts - máximo 55 mts



2,20cm

5 mts

06 mts

06 mts

07 mts

08 mts

Área de canto
0,50 mts

Altura do poste de canto
1,50 mts de altura

1. Superfície do Campo

A superfície do campo de jogo deve ser totalmente natural, ou se o regulamento da competição permitir de superfície totalmente artificial. Também se o regulamento da competição permitir poderá ser natural e artificial no sistema híbrido.

A cor da superfície artificial deverá ser verde.

2. Marcação do Campo

- O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas que não ofereçam qualquer perigo para os atletas. As linhas do campo com grama natural, podem ser demarcados com gramas artificiais. As linhas fazem parte integrantes das áreas que a delimitam.
- As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de meta ou de fundo.
- O campo de jogo é dividido em duas metades, por uma linha de meio de campo, linha central.
- O centro do campo é marcado com ponto, situado no meio da linha de meio de campo, em volta do que é traçado com círculo com um raio de 6,00 metros.
- Todas as linhas demarcatórias do campo de jogo deverão ter a mesma largura e, no máximo 10 centímetros. A linha de meta deverá conter a mesma medida dos postes da meta e do travessões.
- As linhas demarcatórias do campo de jogo integram e pertencem ao campo

3. Dimensões

O comprimento das linhas laterais deverão ser superior aos da linha de meta.

Comprimento das linhas laterais:

Mínima 45 metros.

Máxima 55 metros .

Comprimento das linhas de meta:

Mínima 25 metros.

Máxima 35 metros.

Os organizadores das competições podem determinar o comprimento das linhas de meta e das linhas laterais dentro dos limites acima indicados.

4. Área de Meta

Em cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, à uma distância de 5m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 8m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 14 m de comprimento.

5. Meta

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes, 5mts entre si (medidos por dentro) e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 m do solo.

- O diâmetro dos postes e da barra transversal deve ser de 10 cm e pintados na cor branca.
- Por trás das metas devem ser colocadas redes presas aos postes, na barra transversal e no solo, devendo estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro. As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.
- A superfície dentro deste retângulo denomina-se área de meta.

6. Marca do tiro penal.

- À uma distância de 07 (sete) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalada por um pequeno círculo de 10 (dez) centímetros de raio, serão marcados os respectivos sinais de penalidade máxima.

7. Área do tiro de canto.

- A área do tiro de canto é marcada por um quarto ($1/4$) de círculo com uma raio de 50ctms, à partir de cada bandeira de canto e no interior do campo.

8. Bandeira do tiro de canto

- Devem ser colocadas em cada vértice das áreas de tiro de canto devem ser fixados postes de bandeiras com haste flexível com 1,5 m, mínimo, de altura, nos quais devem ser colocadas bandeira medindo 40ctms de comprimento por 20 ctms de largura.

9. Zona de substituição

- É localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 0,50 m, tendo 5 m entre elas..

10. Área banco de reservas

- O campo de jogo deve ter bancos de reservas com, no mínimo, 5 m em cada lado do campo, e a uma distância compreendida entre 0,50ctms a 1,0 mtr das linhas laterais destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5 m da mesa do representante.

11. Área do delegado

- Deve ser localizado entre as áreas dos bancos de reservas, a 05m de cada banco, em frente a zona de substituição.

12. Área de atuação do técnico

- Fica localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 0,50 m da linha lateral, prolongando-se de um lado até a LINHA DE SAÍDA e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas.



[12]

REGRA 02

A BOLA

1. Características

- A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes.

Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS	CIRCUNFERÊNCIA	PESO	PRESSÃO
Sub 09 Sub 11	De 61 a 62 cm	De 270 a 310 gramas	05 libras
Sub 13 Sub 15 Feminino Sub 15	De 63 a 65 cm	De 320 a 350 gramas	06 libras
Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Máster Feminino Principal	De 66 a 69 cm	De 410 a 450 gramas	De 06 a 10 libras

2. Substituição bola defeituosa

- A bola não pode ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização do árbitro.
- Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca e reiniciada por meio de "BOLA-AO- CHÃO" no local onde a primeira bola se inutilizou.
- Se a bola ficar defeituosa antes ou no momento da execução de um tiro de saída, reposição da meta, tiro de canto, tiro penal, tiro livre da marca penal ou reposição pela linha lateral, o reinício será repetido..

- Se a bola ficar defeituosa depois da execução, para frente, de um tiro penal (penalty) ou de um tiro da marca penal e antes de tocar em qualquer jogador, no travessão ou nos postes da meta, o tiro será repetido.
- A bola não poderá ser substituída durante o jogo sem a autorização do árbitro.

3. Bolas adicionais

- Bolas adicionais podem ser colocadas em volta do campo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Regra 02, sendo sua utilização controlada pelo árbitro.



[15]

REGRA 03

OS JOGADORES

1. Número de jogadores

- A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo, 8 (oito) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

2. Número mínimo de jogadores para início e reinício de uma partida

- Não será permitido o início de um jogo sem que as equipes estejam com no mínimo 5 (cinco) atletas cada uma, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficarem reduzidas a 04 (quatro) atletas cada uma no campo de jogo.

3. Número de atletas reservas

- O número máximo de atletas reservas, para substituições, será de 10 (dez) para cada equipe.

4. Substituições

- A substituição será volante e poderá ser realizada quando a bola estiver em jogo ou não.
- Será permitido um número indeterminado de substituições “volantes”, a qualquer tempo do jogo, sem necessidade de paralisação da partida. Um atleta que tenha sido substituído poderá voltar a partida em substituição a outro, sendo necessário avisar o anotador das substituições.
- O atleta que for substituído do jogo deverá fazê-lo pelas linhas que demarcam o campo de jogo, laterais ou de fundo, preferencialmente a mais próxima em que estiver no momento da substituição;
- O atleta substituído deverá adentrar em campo somente pelo local denominado, zona de substituição.
- A partida não poderá ser interrompida para a substituição de atletas, salvo em caso de contusões graves por eles sofridas, e nas substituições dos goleiros.

- Qualquer atleta substituto está submetido a autoridade e jurisdição do árbitro, seja ou não chamado a participar da partida.
- Os atletas só poderão executar o tiro lateral e de canto, após terem entrado no campo, pela zona de substituição.
- A substituição completa-se quando o substituído deixa totalmente o campo de jogo e o substituto entrar totalmente no campo de jogo, pela zona de substituição.
- O atleta expulso pelo árbitro, antes do início do jogo e que estava relacionado para iniciar jogando poderá ser substituído por um outro atleta previamente relacionado, mas não poderá ser relacionado em súmula um outro jogador em seu lugar.
- Todos os jogadores substitutos, independentes de jogarem, assim como os demais substituídos, estão sujeitos a autoridades do árbitro.

5. Troca de goleiro

- Qualquer jogador pode trocar de posição com o goleiro desde que:
- O árbitro seja informado previamente da troca;
- A troca seja efetuada durante uma paralização do jogo.

6. Infrações e sanções

- Ocorre quando um jogador trocar de posição com o goleiro, sem sua autorização, neste caso o árbitro:
- Permite que o jogo continue;
- Deve advertir ambos os jogadores com Cartão Amarelo, na primeira oportunidade em que a bola estiver fora de jogo, a menos que a substituição tenha ocorrido no intervalo da partida ou antes das cobranças dos tiros livres da marca penal.

7. Pessoas extras no campo de jogo

- O treinador e outros oficiais de equipes relacionados (com exceção dos jogadores e dos jogadores substitutos, são oficiais de equipe. Qualquer pessoa que não conste da relação de uma equipe como jogador, jogador substituto ou oficial de equipe, será considerado como agente externo.
- Se um jogador substituto, oficial de equipe, jogador substituído ou expulso e mesmo um agente externo entra no campo de jogo, o árbitro deve:
 - Interromper o jogo, mas apenas se houver interferência no jogo;
 - Ordenar sua saída do campo de jogo na primeira paralização do jogo;
 - Tomar as medidas disciplinares apropriadas.
- Se o jogo for interrompido e a interferência for causada por: Um oficial de equipe, um atleta expulso, um substituto ou atleta substituído, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto ou penal (penalty);
- No caso um agente externo, o jogo deve ser reiniciado com bola ao chão.
- Na condição da bola entrar na meta e a interferência não impedir um jogador defensor de jogar a bola, o gol deve ser marcado quando a bola entrar na meta, ainda que tenha havido contato com a bola, salvo se a interferência ocorrer por um integrante da equipe atacante.

8. Jogador fora do campo de jogo

Na hipótese de um jogador precisar da autorização do árbitro para regressar ao campo sem sua autorização, o árbitro deve:

- Interromper o jogo (mas não imediatamente, se o jogador não interferir no jogo ou no Oficial da Arbitragem ou se uma vantagem puder ser concedida).

- Advertir o jogador com a apresentação do cartão amarelo por ter adentrado em campo sem sua autorização
- Se o árbitro interromper o jogo, seu reinício deve ser:
 - com um tiro livre direto, executado do local de onde ocorreu a interferência;
 - Com um tiro livre indireto executado do local onde a bola se encontrava no momento da paralisação, se não houver interferência.
- Quando um jogador ultrapassar uma das linhas limítrofes do campo de jogo em razão de um movimento de jogo não comete qualquer infração.

9. Gol marcado com pessoas extras no campo de jogo

- Se após a marcação de um gol e antes do jogo ser reiniciado, o árbitro perceber que uma pessoa extra se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o gol foi marcado, o árbitro deve invalidar o gol se a pessoa extra for:
- Jogador, jogador substituído, jogador substituto ou jogador expulso da equipe que marcou o gol. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, executado do local que a pessoa extra estava;
- Agente externo que interferiu no jogo, a menos que haja sido marcado com situação descrita em "pessoas extras no campo de jogo". O Jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.
- Deverá validar o gol se a pessoa extra for:
 - Jogador, jogador substituído, jogador substituto ou jogador expulso da equipe que sofreu o gol;
 - Agente externo que não interferiu no jogo
- Em Todas as situações o árbitro deverá ordenar a saída da pessoa extra do campo.

- Após a marcação de um gol, e após o jogo haver sido reiniciado, o árbitro percebe que uma pessoa extra estava em campo no momento em que o gol foi marcado, o gol não pode ser invalidado.
- Se a pessoa extra continuar em campo o árbitro deverá:
- Interromper o jogo;
- reiniciar o jogo com um bola ao chão ou com tiro livre conforme seja apropriado;
- ordenar saída da pessoa extra.
- O árbitro deverá informar tal fato às autoridades competentes.

10. Capitão da equipe

O capitão da equipe não desfruta de qualquer privilégio, mas tem responsabilidade pela conduta de sua equipe.

[21]

REGRA 04

**EQUIPAMENTO
DOS
JOGADORES**

1. Segurança

Os jogadores não podem usar equipamento ou qualquer artigo que seja perigoso para a prática do futebol.

É proibido o uso de qualquer tipo de jóias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plásticos) , devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fitas adesivas para cobrir tais equipamentos.

- Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo (antes das substituições).
- Se um jogador estiver vestindo ou usando qualquer equipamento perigoso, o árbitro deve ordenar que:
 - Seja retirado o objeto detectado;
 - Saia do campo de jogo, na próxima interrupção do jogo, se não for possível ou se recusar a tirar o equipamento perigoso.
- O jogador que se recusar a acatar a ordem ou que voltar a usar o equipamento perigoso, deve ser advertido com cartão amarelo.

2. Equipamento obrigatório

- O equipamento obrigatório do jogador compõe-se das seguintes peças separadas:
 - Camiseta com mangas;
 - Calções;
 - Meias (se for usada fitas adesivas ou qualquer material na parte exterior das meias, deverão ser da mesma cor da parte da meia em que é aplicada ou que vier a cobrir.
 - Caneleiras – devem ser feita de material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias;
 - Calçado;

- O Goleiro poderá usar calças compridas.
- Se um jogador perder acidentalmente o calçado ou uma caneleira, deve recompor o equipamento logo que possível e, o mais tardar na primeira paralisação do jogo. Se antes de o fazer jogar a bola ou marcar um gol, o gol será válido.

3. Cores

- As duas equipes devem utilizar cores diferentes uma das outras e também do árbitro da partida;
- Cada goleiro deverá usar uniforme que diferenciem dos outros jogadores e do árbitro da partida;
- Se os uniformes dos goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outro uniforme de outra cor, o árbitro deverá permitir que os mesmos participam da partida.

4. As camisetas e os calções interiores (malhas térmicas)

- Podem ser de uma única cor, desde que a cor predominante seja a mesma das mangas das camisas;
- Podem ser estampadas ou de várias cores, desde que repliquem as cores e forma das mangas das camisetas;
- Os calções interiores (malhas térmicas) devem ser da cor predominante dos calções ou da barra, caso existente. Todos os jogadores da mesma equipe devem usar tais calções da mesma cor.

5. Outro equipamento

- Equipamento de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feito de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés e óculos desportivos, são autorizados.

6. Protetores de cabeça

- Quando forem utilizados protetores de cabeça, eles devem ser:
- Pretos ou na cor predominante da camiseta. Os jogadores da mesma equipe deverão se necessário usar da mesma cor.

7. Infrações e sanções.

- Por qualquer infração a essa regra, o jogo não deverá ser necessariamente paralisado. Quanto ao jogador infrator:
- Deverá ser instruído pelo árbitro a deixar o campo de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Deve deixar o campo de jogo na primeira paralisação do jogo, se ainda não tiver corrigido o seu equipamento.
- Um jogador que regressar ao campo de jogo sem autorização deverá ser advertido com o cartão amarelo e se o jogo for interrompido pelo árbitro sem que ocorra interferência do jogador infrator será concedido um tiro livre indireto no local onde a bola estava no momento da paralisação. No entanto se ocorrer interferência pelo atleta infrator, será concedido um tiro livre direto ou tiro penal onde a interferência foi detectada.

[25]

REGRA 05

O ÁRBITRO

1. A autoridade do árbitro

- O jogo é disputado sobre o controle de um árbitro, que tem o total autoridade para cumprir as regras do jogo.

2. Decisões do árbitro.

- O árbitro deve tomar as decisões do jogo com o máximo de sua capacidade, de acordo com as regras e o espírito do jogo, segundo sua opinião. Em razão disso o árbitro possui poder discricionário para adotar as medidas adequadas para cumprir a essência das regras do jogo.
- As decisões do árbitro sobre os fatos relacionados com o jogo, incluindo se um gol deve ou não ser confirmado e sobre o resultado do jogo, são finais. As decisões do árbitro devem ser respeitadas.
- O árbitro não pode alterar uma decisão de reinício de jogo, ainda que se convença do erro, por entendimento próprio, se já houver reiniciado o jogo, terminado o primeiro ou segundo tempo do jogo e saído do campo de jogo, ou encerrado a partida definitivamente.
- Se o árbitro ficar incapacitado momentaneamente por ações que vierem assim ocasionar, o jogo deverá ser paralisado a partir de então e tudo que vier a ocorrer não terá validade.

3. Poderes e deveres

- O árbitro:
- Fará cumprir as regras do jogo;
- Controlará o jogo;
- Atuará como cronometrista, tomará nota dos incidentes do jogo e remeterá às autoridades competentes um relatório, com informações sobre todas as medidas disciplinares que tomou, assim como de qualquer incidente ocorrido antes, durante e depois da partida;
- Supervisionará e indicará o reinício de jogo.

- Vantagem
- a) Permitirá que o jogo continue quando a equipe que sofrer a infração, se beneficiar da vantagem, devendo marcar a infração ou a falta se a vantagem prevista não se concretizar nesse momento ou dentro de poucos segundos.

4. Medidas disciplinares

- O árbitro:
 - Punirá a infração mais grave, considerando a punição, o reinício de jogo, a gravidade do contato físico e o impacto tático, quando ocorrerem mais do que uma infração ao mesmo tempo;
 - Tomará medidas disciplinares contra todo jogador que cometer uma infração passível de advertência com cartão amarelo ou expulsão com cartão vermelho;
 - Possui autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que adentrar em campo para inspecionar as instalações e até que saia do campo de jogo após o final do jogo, inclusive durante a cobrança dos tiros da marca penal. Se antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe do jogo. O árbitro deverá enviar um relatório para as autoridades competentes sobre qualquer outra conduta incorreta.
 - Possui autoridade para exibir cartões amarelos, azuis e vermelhos, desde o momento que entra no campo de jogo para dar início à partida e até depois de seu encerramento, inclusive durante o intervalo, prorrogação e cobranças de tiros livres do ponto penal.
 - Tomará medidas contra os oficiais de equipe que não tenham conduta adequada, podendo adverti-los verbalmente, adverti-los com cartão amarelo **(CA)** e expulsando com cartão vermelho **(CV)** do campo de jogo e das suas imediações, incluindo a área técnica.

- Se não for possível identificar o autor de uma infração, o treinador principal que estiver na área técnica receberá a correspondente punição.
- Permitirá que um médico oficial de equipe, que praticar uma infração ou expulsão **(cv)** permaneça para prestar atendimento médico aos atletas lesionados, quando seu time não estiver outro médico disponível.

5. Lesões

- O árbitro deixará o jogo prosseguir até eu a bola saia de jogo, se um jogador estiver levemente lesionado;
- Paralisará o jogo quando um jogador estiver seriamente lesionado e tomará as medidas para que este jogador saia do campo de jogo. Um jogador lesionado, dependendo do grau da lesão sofrida poderá receber atendimento no campo de jogo e se tiver que sair de campo para receber atendimento somente deverá retornar ao campo de jogo após o reinício de jogo pelas linhas laterais e por qualquer parte do campo estando a bola fora de jogo.
- As exceções à obrigação de deixar o campo de jogo são apenas quando:
 - Um goleiro se lesionar;
 - Um goleiro e um jogador de outra posição se chocarem e ambos necessitarem de um atendimento médico;
 - Jogadores da mesma equipe se chocarem e necessitarem de atendimento médico.
 - Uma lesão grave ocorrer;
 - Um jogador se lesionar como resultado de uma falta com contato físico, pela qual o adversário foi advertido com cartão amarelo **(CA)**, e expulso com cartão vermelho **(cv)**, desde que a recuperação seja rápida;
- Se for marcado o tiro penal e o jogador que se lesionar for o cobrador do tiro penal;

- Determinará que qualquer jogador que esteja sangrando deixe o campo de jogo. E o retorno somente será permitido através da autorização, depois que este assegure que o sangramento parou e que não exista sangue em seu equipamento;
- Quando autorizar a equipe médica e/ou maqueiros a entrar no campo de jogo, determinará que o jogador saia, seja na maca ou andando. Se o jogador não respeitar a decisão, o árbitro deve advertir o jogador com Cartão Amarelo-CA, por conduta antidesportiva;
- Ao advertir com Cartão Amarelo **(CA)**, ou expulsar com cartão vermelho **(cv)** um jogador lesionado que tenha que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deve exibir o respectivo cartão antes do jogador sair do campo de jogo.
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não for em razão de uma infração às Regras do Jogo, o jogo deve ser reiniciado com um bola ao chão.

6. Interferência externa.

- Deve parar, interromper temporariamente ou encerrar o jogo definitivamente por quaisquer infrações às regras do jogo ou por interferência externa, por exemplo:
- se a iluminação artificial for insuficiente;
- se o árbitro, um jogador ou delegado for atingido por um objeto lançado por um espectador, o árbitro pode deixar o jogo prosseguir, pará-lo, interrompê-lo temporariamente ou encerrá-lo definitivamente, de acordo com a gravidade do incidente;
- se um espectador soprar um apito que interfira no jogo, o árbitro deve interromper o jogo e recomeçá-lo com um bola ao chão;
- se uma segunda bola, outro objeto ou um animal entrar no campo de jogo, o árbitro deve:

- parar o jogo (e recomeçá-lo com um bola ao chão), mas apenas se o objeto ou animal interferir no jogo, a menos que a bola esteja entrando na meta e se a interferência não impedir um defensor de jogar a bola. Neste caso, um gol deve ser validado se a bola entrar na meta (inclusive se o contato for na bola), a menos que a interferência seja da equipe atacante;
- permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível.
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo.

7. Equipamento obrigatório do árbitro

- Apito(s);
- Relógio(s);
- Cartões vermelhos e amarelos;
- Bloco de notas (ou outro meio de registrar as ocorrências do jogo).

8. Outros equipamentos

- Os árbitros estão autorizados a usar:
- Equipamento para comunicação com fones auriculares etc.;
- Sistemas eletrônicos de desempenho e monitorização ou equipamento de avaliação de rendimento físico.
- Os árbitros estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrônico, inclusive câmeras.

9. Sinais do árbitro

- Os gráficos adiante indicam quais são os sinais aprovados para os árbitros:

Vantagem 01



Vantagem 02



Tiro livre indireto



Tiro livre direto





Pênalti

**Cartão vermelho
ou amarelo**



**Tiro de
canto**

**Tiro de
meta**



10. Responsabilidade arbitragem

- Um árbitro não será responsabilizado por:
- qualquer lesão sofrida por um jogador, oficiais de equipes ou espectador;
- quaisquer danos materiais;
- qualquer prejuízo sofrido por uma pessoa física, clube, empresa, associação ou qualquer outra entidade, que decorra ou possa decorrer de uma decisão tomada pelo árbitro em conformidade com as Regras do Jogo ou em razão de atos praticados para organização, disputa e controle de um jogo.
- Entre tais hipóteses incluem-se as seguintes:
- decisão de permitir ou proibir a realização de um jogo em virtude do estado do campo, de suas imediações ou de condições meteorológicas;
- decisão de encerrar um jogo definitivamente pela razão que julgue adequada;
- decisão relativa ao estado dos acessórios do campo e da bola utilizados durante o jogo; decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido nos locais reservados aos espectadores;
- decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo, a fim de ser tratado;
- decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo a fim de ser tratado;
- decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certas roupas ou equipamentos;
- decisão (desde que seja da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes de equipes ou do estádio, os agentes de segurança, os fotógrafos ou qualquer pessoa dos meios de comunicação) de estar na proximidade do campo de jogo;

- qualquer decisão que o árbitro possa tomar em conformidade com as Regras do Jogo da Federação Paranaense de Futebol Suíço ou com suas obrigações, ou em conformidade com o regulamento da competição ou regulamentos que regem a partida.



[35]

REGRA 06

O MESÁRIO ANOTADOR

- O mesário/anotador exercerá suas funções do lado de fora do campo de jogo, próximo à linha divisória do meio do campo, junto à zona de substituição.

1. Responsabilidade do mesário anotador.

- Examinar as fichas de identificação dos atletas e da comissão técnica e colher assinaturas necessárias antes do início da partida;
- Registrar as informações passadas pelo árbitro quanto aos gols anotados, às faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo, além dos cartões aplicados aos participantes do jogo;
- Atualizar, quando houver o placar de mão ou eletrônico quanto aos gols anotados e faltas cometidas;
- Anotar na súmula de jogo o número de registro e o número das camisas dos atletas de cada equipe participante da partida, marcadores de gols e tudo mais que relacione com a partida;
- Fazer o relatório do jogo juntamente com o árbitro na súmula da partida.

2. Recomendações ao mesário anotador

- O mesário/anotador deve estar sempre atento quando das substituições de atletas e se houver irregularidades comunicar imediatamente o árbitro;
- O mesário/anotador deve observar também as substituições feitas tentando ludibriar os adversários e a equipe de arbitragem e informar o árbitro;
- O mesário/anotador deve auxiliar o árbitro no controle dos bancos de suplentes orientando aos oficiais da equipe para que porte-se de maneira conveniente no momento em que estiverem passando instrução aos seus atletas, e aos jogadores que permaneçam sentados em seus bancos;



[38]

REGRA 07

TEMPO E DURAÇÃO DA PARTIDA

1. Períodos do jogo

- O jogo terá duração de dois períodos iguais de 30 minutos cada, que só poderão ser reduzidos se houver acordo entre o árbitro e as duas equipes, antes do seu início e desde que haja previsão no regulamento da competição.
- Para as categorias Sub 17, 16, 15 e 14 anos a duração de uma partida será de dois períodos iguais de 25 (vinte e cinco) minutos.

2. Intervalo

- Os jogadores têm direito a um intervalo entre os dois períodos, que não deve exceder 10 minutos.

3. recuperação do tempo perdido

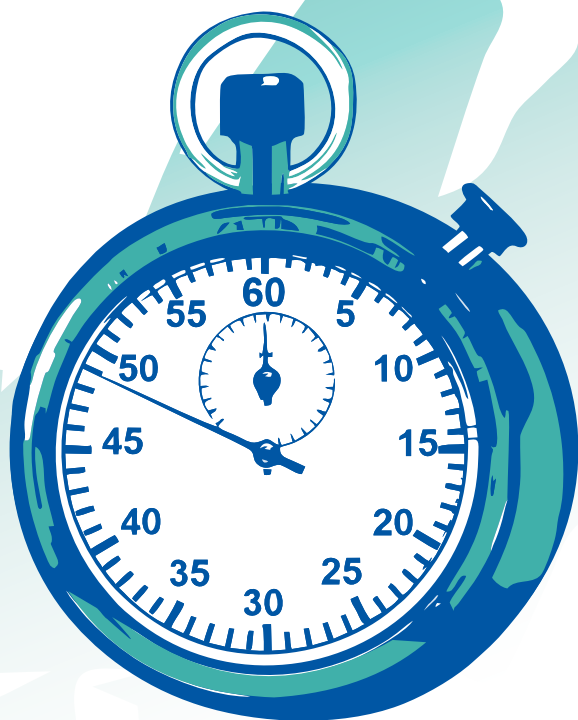
- Cada período deve ser acrescido do tempo perdido, em razão de:
 - avaliação de lesões ou transporte de jogadores para fora do campo de jogo;
 - perdas de tempo;
 - sanções disciplinares;
 - paradas por motivo médico autorizadas no regulamento da competição, ou seja, pausas para hidratação (não excedente de um minuto) e as pausas para resfriamento (com tempo entre noventa (90) segundos e três (03) minutos);
- qualquer atraso significativo para o reinício do jogo (exemplo: celebração de gols).

4. Tiro penal (penalty)

- Se um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, a duração de cada período deve ser prolongada até o pênalti ser concluído.

5. Suspensão definitiva do jogo

- Um jogo suspenso definitivamente antes do seu término deve ser jogado novamente, salvo disposição contrária estabelecida no regulamento da competição ou pelos organizadores da competição.



[41]

REGRA 08

O INÍCIO E O REINÍCIO DE JOGO

O jogo começará com um tiro inicial (saída) no começo de cada um dos períodos, inclusive das prorrogações e depois que um gol for marcado. Os tiros livres(diretos e indiretos), pênaltis, arremessos laterais, tiros de meta e tiros de canto são também formas de reiniciar o jogo (regras 13 a 17). O bola ao chão é uma forma de reinício do jogo, quando o árbitro o paralisa sem que haja previsão de seu reinício de uma das formas acima.

As infrações cometidas com a bola fora de jogo não alteram a forma do seu reinício.

1. Tiro inicial (saída)

- Procedimento a equipe que vencer o sorteio, efetuado por meio de uma moeda, escolhe o meio campo para onde quer atacar ou se executa o tiro de saída do primeiro período;
- a outra equipe, em consequência, dará o tiro inicial (saída), ou elegerá a metade do campo para onde quer atacar no primeiro tempo;
- a equipe que eleger o campo para o primeiro tempo, efetuará o tiro de saída para iniciar o segundo tempo;
- no começo do segundo período as equipes trocam de campo e atacam na direção contrária à do primeiro período;
- após a marcação de um gol, a equipe que o sofrer dará o tiro de saída.
- Em todo tiro de saída:
 - todos os jogadores, exceto o jogador executante do tiro de saída, devem encontrar-se na própria metade do campo;
 - os adversários da equipe que executará a saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 6,00 m da bola, até que ela entre em jogo;
 - a bola será colocada no chão sobre o ponto central;

- o árbitro dá o sinal autorizando o tiro de saída;
- a bola entra em jogo logo após ser tocada e se mover claramente;
- pode ser marcado um gol contra a equipe adversária diretamente de um tiro de saída. Se a bola entrar diretamente no gol do jogador que der o tiro de saída, deve ser marcado um tiro de canto contra sua equipe.

2. Infrações e sanções

Se o jogador que executar o tiro de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, será marcado a favor da equipe adversária um tiro livre indireto ou, se houver mão deliberada, um tiro livre direto. Ocorrendo qualquer outra infração no procedimento, o tiro de saída deve ser repetido.

3. Bola ao chão

- Procedimentos:
- O Árbitro concederá um bola ao chão para o goleiro da equipe defensora em sua área penal, se, ao paralisar o jogo:
- A bola estiver nessa área penal;
- O último toque na bola houver sido dado dentro dessa área penal.
- Nos demais casos, o árbitro concederá o bola ao chão para um jogador da equipe que tocou por último na bola, no local onde o último toque ocorreu, inclusive quando tocar em agente externo, ou, de acordo com o previsto na regra 9, item 1, em um oficial de arbitragem.
- Os demais jogadores (de ambas as equipes) devem manter uma distância mínima de 4 (quatro) metros (4,5 jardas) da bola, até que ela entre em jogo. A bola entrará em jogo assim que tocar no chão.

4. **Infrações e sanções.**

O bola ao chão será repetido se:

- a bola tocar em um jogador antes de tocar no chão;
- a bola sair do campo de jogo depois de tocar no chão, sem tocar em um jogador.
- Se, após um bola ao chão, a bola entrar em uma meta sem tocar pelo menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:
 - um tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária;
 - um tiro de canto, se a bola entrar na meta do jogador que tocou na bola.



[45]

REGRA 09

**A BOLA EM
JOGO E FORA
DE JOGO**

1. Bola fora de jogo

- A bola estará fora de jogo quando:
- transpuser completamente uma linha de meta ou lateral, quer pelo chão ou pelo alto;
- o jogo for interrompido pelo árbitro;
- tocar em um oficial de arbitragem, permanecer no campo de jogo e:
- uma equipe iniciar um ataque promissor;
- a bola entrar diretamente em uma das metas; ou
- a posse da bola passar para a outra equipe.
- Em todos os casos acima, o jogo será reiniciado com um bola ao chão.

2. Bola em jogo

A bola estará em jogo em todas as demais situações, inclusive quando tocar em um oficial de arbitragem, nos postes e nos travessões das metas ou nos mastros de tiro de canto, desde que permaneça no campo de jogo.



[47]

REGRA 10

**GOLS
DETERMINANDO
RESULTADO DE
UMA PARTIDA**

1. Gols marcados

- Um gol será marcado quando a bola transpuser completamente a linha de meta, entre os postes e por baixo do travessão, desde que nenhuma infração às Leis do Jogo haja sido cometida pela equipe a favor da qual o gol seja marcado.
- Se um goleiro lançar a bola com as mãos e ela entrar diretamente na meta adversária, será marcado um tiro de meta.

Quando o árbitro assinalar um gol antes de a bola transpor completamente a linha de meta, o jogo deve reiniciar por meio de um bola ao chão.

2. EQUIPE VENCEDORA.

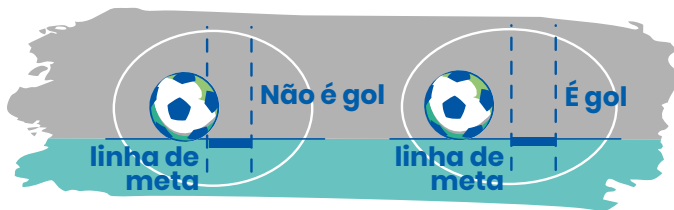
- A equipe que marcar maior número de gols durante a partida será a vencedora.

Quando as duas equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, o jogo terminará empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipe seja declarada vencedora após um jogo ou após partidas de ida e volta que terminem empatadas, só são permitidos os seguintes critérios de desempate:

- regra de gols marcados fora de casa;
- prorrogação com dois períodos iguais de, no máximo, 15 minutos cada;
- cobrança de tiros livres desde a marca penal.
- Pode ser feita combinação dos critérios acima.





3. Cobranças de tiros livres desde a marca penal

- Os tiros livres desde a marca penal são executados após o término do jogo e, a menos que haja estipulação diferente, todas as regras do tiro penal se aplicam. O jogador expulso durante o jogo não pode participar. As Advertências Verbais e as Advertências com Cartão Amarelo, feitas durante o jogo, não são consideradas (levadas) para a cobrança dos tiros livres desde a marca penal.

4. Procedimentos

- Antes do início das cobranças dos tiros desde a marca penal
- O árbitro efetuará um sorteio por meio de uma moeda para decidir em qual meta os tiros serão executados. Este procedimento só poderá ser mudado por razões de segurança ou se uma das metas ou o campo ficar sem condições de uso;
- O árbitro realizará um novo sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro;
- À exceção da substituição de um goleiro que esteja impossibilitado para continuar jogando, apenas os jogadores que se encontrarem no campo de jogo em seu final, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.), estarão habilitados a executar os tiros livres;
- Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem;

- Se, no final do jogo, antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, tal equipe deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres (exceto no caso abaixo);
- Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução dos tiros livres, poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou, se sua equipe não tiver feito o número máximo de substituições autorizadas, por um substituto inscrito, mas o goleiro substituído não poderá voltar a participar do procedimento nem executar qualquer tiro.
- Se o goleiro já houver executado o tiro, o jogador que o substituir só poderá executar o tiro na próxima rodada de tiros.
- Durante a execução dos tiros desde a marca penal
- Só os jogadores habilitados e os oficiais da equipe de arbitragem podem permanecer no campo de jogo;
- Todos os jogadores habilitados, exceto o que for executar o tiro e os dois goleiros devem permanecer no círculo central;
- O goleiro da equipe executante deve permanecer no campo de jogo, fora da área penal onde ocorrerá a execução, sobre a linha de meta e junto à interseção desta com a linha da área de penal;
- Qualquer jogador habilitado pode trocar de lugar com seu goleiro;
- O tiro será considerado concluído quando a bola parar, quando sair do campo ou quando o árbitro interromper o jogo por qualquer infração às regras. O cobrador do tiro livre não pode tocar na bola uma segunda vez;

- O árbitro deve anotar o resultado de todos os tiros executados.
- Se o goleiro cometer uma infração e, como consequência, o tiro for repetido, o goleiro deve ser advertido verbalmente pela primeira infração e Advertido com Cartão Amarelo-CA por qualquer outra infração subsequente.
- Se o cobrador do tiro for punido por qualquer infração cometida após o árbitro ter dado o sinal para a cobrança do tiro, o tiro é considerado como perdido e o infrator punido com cartão amarelo-CA.
- Se ambos, o goleiro e o cobrador do tiro, cometerem infração ao mesmo tempo:
- O tiro será considerado como perdido e o cobrador punido com Cartão Amarelo-CA.

CADA EQUIPE EXECUTARÁ 03 TIROS, DE ACORDO COM AS DIRETRIZES ADIANTE.

- Os tiros serão executados alternadamente, um por equipe;
- Cada tiro deve ser executado por um jogador diferente de cada equipe. Antes de um jogador executar um novo tiro, todos os demais jogadores já devem ter executado a mesma quantidade de tiros;
- Se, antes das duas equipes executarem seus 03 tiros, uma delas marcar mais gols do que a outra possa marcar ainda que execute os tiros restantes, o árbitro encerrará as cobranças;
- Se, depois das duas equipes executarem os 03 tiros houver empate, a execução prosseguirá, também alternadamente, até que uma equipe marque um gol a mais do que a outra, com o mesmo número de cobranças;
- O princípio acima deve ser aplicado a qualquer sequência de tiros que houver, mas uma equipe pode alterar a ordem dos executantes;

- Os tiros livres não podem ser retardados devido à saída de um jogador do campo de jogo. O tiro do jogador que estiver fora do campo de jogo será considerado como se fosse executado e perdido, se o jogador não regressar a tempo de executar o tiro.

SUBSTITUIÇÕES E EXPULSÕES DURANTE A EXECUÇÃO DOS TIROS DESDE A MARCA PENAL

- Um jogador, um substituto ou jogador substituído pode ser Advertido Verbalmente, Advertido com Cartão Amarelo-CA ou expulso-CV;
- Um goleiro que seja expulso deve ser substituído por um jogador habilitado;
- Um jogador que ficar impossibilitado de executar o tiro não pode ser substituído, exceto o goleiro.
- O árbitro não pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipe ficar reduzida a menos de sete jogadores.



[53]

REGRA

11

FALTAS E INCORREÇÕES

- Os tiros livres, diretos ou indiretos e pênaltis só podem ser marcados por faltas e infrações cometidas quando a bola estiver em jogo.

1. Tiros livres direto e tiros livres indireto

- Será concedido um tiro livre direto ou um tiro livre indireto a favor da equipe adversária do jogador que praticar uma das seguintes ações, se consideradas pelo árbitro como imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:
 - fazer carga em um adversário;
 - saltar sobre um adversário;
 - dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;
 - empurrar um adversário;
 - golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;
 - dar uma entrada ou disputar a bola com um adversário;
 - dar ou tentar dar um calço ou uma rasteira em um adversário.
- Se uma infração envolver contato físico será punida com tiro livre direto com barreiras ou tiro livre direto sem barreiras ou pênalti.
- tocar a bola com a mão/braço (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);
- segurar (agarrar) um adversário;
- impedir o movimento de um adversário com contato físico;
- morder ou cuspir em alguém.
- arremessar um objeto para atingir a bola, um adversário ou um oficial de arbitragem, ou manter contato com a bola, com um objeto que esteja sendo seguro.

2. Natureza das faltas

- IMPRUDÊNCIA: significa que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração; ou atua sem precaução em relação a um adversário, quando participa de uma disputa com ele. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- TEMERIDADE: significa que um jogador não considera o risco ou, as consequências para seu adversário. O jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo-CA;
- USO DE FORÇA EXCESSIVA: significa que um jogador excede a força necessária e assume risco de causar lesão em um adversário. O jogador deve ser expulso- CV.

3. Infração de mão na bola.

Com objetivo de determinar com clareza as infrações de mão/braço, fica definido que o braço tem início na parte superior da axila, como está demonstrado na figura ilustrativa.

SERÁ UMA INFRAÇÃO, SE UM JOGADOR:

- tocar na bola com a mão/braço deliberadamente, inclusive quando houver movimento da mão/braço na direção à bola;
- tocar na bola com a mão/braço deliberadamente, inclusive quando houver
- movimento da mão/braço na direção à bola;
- marcar um gol na equipe adversária, após a bola tocar em sua mão/braço, ainda que acidentalmente, inclusive o goleiro.
- após a bola tocar em sua mão/braço ou de um companheiro de equipe, ainda
- que acidentalmente, se imediatamente:
- marcar um gol na equipe adversária;
- criar uma oportunidade de gol.

TOCAR NA BOLA COM A MÃO/BRAÇO QUANDO:

- a mão/braço estiver em posição antinatural e com isso ampliando o espaço do corpo;
- a mão/braço estiver acima/além da altura do ombro ou de seu nível (a menos que o jogador jogue a bola deliberadamente e então a bola toque em sua mão/braço).

As situações acima também caracterizam infração quando a bola tocar na mão/ braço de um jogador, vinda diretamente da cabeça, do corpo (inclusive do pé) de outro jogador que esteja próximo dele.

EXCETO NAS SITUAÇÕES ACIMA, NÃO SERÁ INFRAÇÃO SE A BOLA TOCAR NA MÃO/BRAÇO:

- Diretamente da cabeça ou corpo (inclusive o pé) do próprio jogador;
- Diretamente da cabeça ou corpo (inclusive o pé) de outro jogador que esteja próximo;
- Se a mão/braço estiver junto ao corpo sem ampliar o espaço em razão de uma posição antinatural;
- Quando um jogador cair e a mão/braço estiver entre seu corpo e o ponto de apoio do chão, mas não estendida para longe do corpo, lateral ou verticalmente.

Fora da sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições que os demais jogadores para tocar a bola com as mãos.



Se o goleiro tocar a bola com sua mão dentro de sua área penal sem estar autorizado a fazê-lo, será marcado um tiro livre indireto, porém não haverá punição disciplinar. No entanto, se a infração for por tocar a bola pela segunda vez (seja ou não com a mão/ braço), após haver reiniciado o jogo e antes de a bola ser tocada por outro jogador, o goleiro deve ser punido se, com a infração, impedir um ataque promissor, um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária.

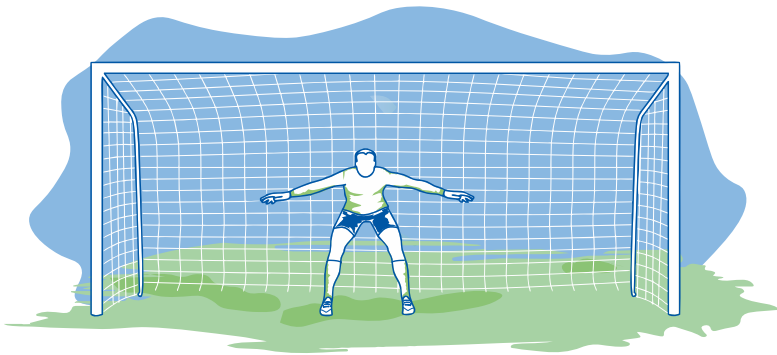
4. Tiro livre indireto

Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária de um jogador que:

- jogar de maneira perigosa;
- impedir o avanço de um adversário sem qualquer contato físico;
- discordar usando linguagem e/ou atuar ou comportar-se de modo ofensivo,
- insultante ou humilhante ou praticando outras ofensas verbais;
- impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de recolocação da bola em disputa;
- iniciar uma ação (truque) deliberadamente para passar a bola (inclusive a partir de um tiro livre ou de um tiro de meta) ao goleiro com a cabeça, o peito, o joelho, etc., a fim de burlar a Regra, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos. O goleiro também deve ser punido se for o responsável por iniciar esse truque deliberado;
- cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para Advertir com Cartão Amarelo - CA ou expulsar-CV um jogador.

Se um goleiro cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área penal, será concedido um tiro livre indireto a favor da equipe adversária:

- manter a bola nas mãos/braços durante mais de oito segundos antes de soltá-la, será concedido um tiro de canto à equipe adversária;
- tocar na bola com as mãos/braços depois de recolocá-la em disputa e antes que outro jogador a toque;
- tocar a bola com as mãos/braços, a menos que haja jogado a bola claramente com os pés (ou haja tentado jogar), com o fim de colocá-la em disputa, depois de:
- um companheiro lhe passar a bola com os pés;
- receber a bola diretamente de um arremesso lateral cobrado por sua equipe.



Considera-se que o goleiro tem o controle, a posse de bola com suas mãos, quando:

- manter a bola nas mãos ou quando a bola se encontrar entre sua mão e uma superfície (por exemplo, o chão, seu corpo) ou quando estiver tocando na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebotar nele ou mesmo depois de fazer uma defesa deliberada;
- tiver a bola na palma da mão aberta;
- estiver quicando a bola no chão ou jogando-a para o ar.

Durante o período em que o goleiro estiver com controle ou domínio da bola com as mãos nenhum adversário pode disputar a bola com ele.

JOGAR DE MANEIRA PERIGOSA

Jogar de maneira perigosa é toda ação de tentar jogar a bola quando houver risco para alguém (inclusive o próprio jogador). Essa ação também se caracterizará quando um jogador que estiver perto da bola desistir de jogá-la por receio de lesão.

As “tesouras” ou “bicicleta” são permitidas, desde que não constituam perigo para o adversário.

IMPEDIR O AVANÇO DE UM ADVERSÁRIO SEM CONTATO FÍSICO

Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho dele para obstruir seu avanço, diminuir sua velocidade ou fazê-lo mudar de direção, quando a bola não estiver em distância de disputa entre os jogadores

Todos os jogadores têm direito de ocupar uma posição, um espaço no campo de jogo. Encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que colocar-se em seu caminho. Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre em distância de disputa e o adversário não seja segurado com os braços ou corpo. Se a bola estiver em distância de disputa, o jogador pode sofrer carga legal de um adversário.

5. Medidas disciplinares

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção que antecede a partida e até que saia do campo, após o final do jogo (inclusive durante os tiros livres da marca penal).

Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador ou um oficial de equipe cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador

ou o oficial de equipe participe do jogo. O árbitro também deve relatar quaisquer outras condutas antidesportivas às autoridades competentes

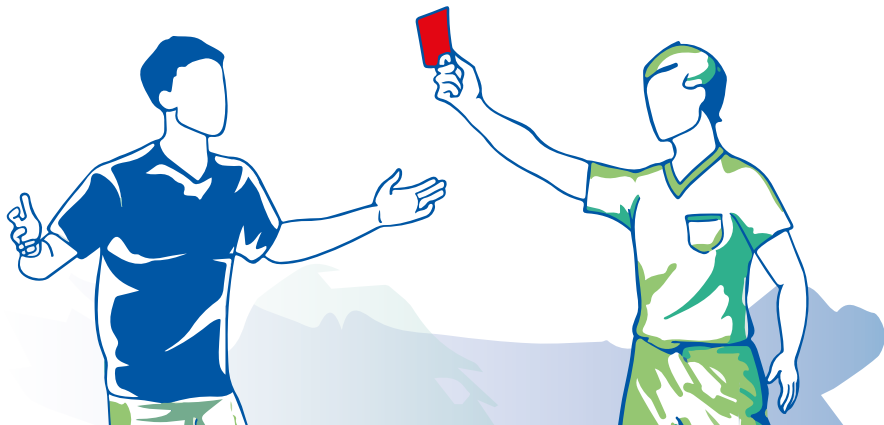
Se um jogador ou um oficial de equipe cometer uma infração sancionável coma advertência com cartão amarelo ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, deve ser punido conforme a natureza de infração cometida.

O Cartão Amarelo - CA é utilizado para comunicar uma advertência e o Cartão Vermelho- CV para comunicar uma expulsão.

Só podem ser mostrados os Cartões Amarelo - CA e Vermelho-CV a jogadores, a jogadores substitutos, a jogadores substituídos e aos oficiais de equipe.

RETARDAR O REINÍCIO DO JOGO PARA APLICAR UM CARTÃO

Quando o árbitro decidir punir com cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve ser reiniciado antes que a sanção seja aplicada, salvo se a equipe que sofrer a falta cobrar o tiro livre rapidamente, tiver uma clara oportunidade de gol e o árbitro não houver iniciado o processo de aplicação do cartão. Neste caso, o cartão deve ser aplicado na próxima paralisação. Se a infração impediu uma clara oportunidade de gol do time adversário, o jogador infrator deve ser punido com Cartão Amarelo - CA. Se a infração impediu um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo- CA.



VANTAGEM

Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com Cartão Amarelo - CA ou expulsão-CV, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração foi por impedir, da equipe adversária, uma clara oportunidade de gol, o jogador deve ser punido com Cartão Amarelo - CA, por conduta antidesportiva. Se a infração foi por interferir ou impedir um ataque promissor, o jogador não deve ser punido com Cartão Amarelo - CA.

Não deve ser aplicada vantagem em situações de jogo brusco grave, conduta violenta ou em caso de segundo cartão amarelo, exceto quando se trata de uma clara oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo, a não ser que o jogador jogue a bola, a dispute ou interfira em um adversário, caso em que o árbitro deve parar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador expulso, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

Se um defensor começar a segurar (agarrar) um atacante fora da área penal e continuar a ação até o interior da área penal, o árbitro deve marcar um pênalti.

INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM ADVERTÊNCIA COM CARTÃO AMARELO-CA.

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- entrar ou regressar ou, deliberadamente, deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro;

- não respeitar a distância exigida para os reinícios de jogo, com bola ao chão, tiro de canto, tiro livre, arremesso lateral;
- infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar “infração persistente”;
- adotar conduta antidesportiva;



Um substituto ou um jogador substituído deve ser advertido com Cartão Amarelo por:

- retardar o reinício do jogo;
- discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
- entrar ou regressar no campo de jogo sem autorização do árbitro;
- adotar conduta antidesportiva;

Quando duas infrações puníveis com cartão amarelo forem cometidas separadamente (ainda que próximas ou em curto espaço de tempo), pelo mesmo jogador, devem resultar em duas aplicações de CA. Por exemplo: se um jogador entrar no campo sem a necessária permissão do árbitro e, no momento seguinte, der uma entrada temerária ou cometer uma falta imprudente ou mão que corte um ataque promissor.

EXPULSÃO COM CARTÃO VERMELHO – CV OFENSAS VERBAIS

Um substituto ou um jogador substituído deverá ser EXPULSO com apresentação CARTÃO VERMELHO por desferir ofensas verbais aos componentes da equipe de arbitragem, aos atletas adversários, aos atletas de sua equipe e aos componentes oficiais de ambas as equipes.

ADVERTÊNCIAS COM CARTÃO AMARELO–CA POR CONDUTA ANTIDESPORATIVA

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo – CA, por conduta antidesportiva, por exemplo, se:

- tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
- trocar de posição com o goleiro durante o jogo ou sem autorização do árbitro (vide regra 3);

- praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
- praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;
- cometer qualquer outra infração que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputar (d)a bola;
- impedir uma clara oportunidade de gol com uma falta praticada tentando disputar a bola e quando o árbitro marcar um pênalti;
- tocar a bola com a mão para marcar um gol (não é necessário que consiga), ou por uma tentativa frustrada de impedir um gol;

COMEMORAÇÃO DE GOLS

Os jogadores podem comemorar os gols, mas as comemorações não podem ser excessivas; as comemorações “coreográficas” não devem ser estimuladas e não podem causar perda de tempo excessiva.

Deixar o campo de jogo para comemorar um gol não é uma infração passível de Advertência com Cartão Amarelo - CA, no entanto os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido com Cartão Amarelo - CA, inclusive se o gol for anulado, por:

- subir nos equipamentos de proteção do campo e/ou se aproximar dos espectadores de modo que cause insegurança ou fira os princípios de segurança;
- fazer gestos ou praticar ações provocativos, debochados ou inflamatórios;
- cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

RETARDAR O REINÍCIO DO JOGO

Os árbitros devem advertir com Cartão Amarelo – CA os jogadores que retardarem o reinício do jogo por meio de ações como:

- fingir executar um arremesso lateral, mas deixar a bola para um companheiro de equipe efetuar;
- demorar para sair do campo quando estiver sendo substituído;
- retardar excessivamente o reinício do jogo;
- tocar ou carregar a bola para longe do local do reinício, ou provocar confronto tocando deliberadamente na bola após o árbitro paralisar o jogo;
- executar um tiro livre do lugar errado para forçar a repetição do reinício do jogo.

INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM EXPULSÃO–CV

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído deve ser expulso quando cometer uma das seguintes infrações:

- impedir com mão/braço um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol, praticando uma infração punível com tiro livre, em um adversário que esteja se movimentando em direção à sua meta. Nas situações abaixo, a expulsão independe do fato de impedir um gol ou clara oportunidade de gol):
- jogo brusco grave;
- morder ou cuspir em alguém;
- Conduta violenta;
- usar linguagem ou atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante;
- receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

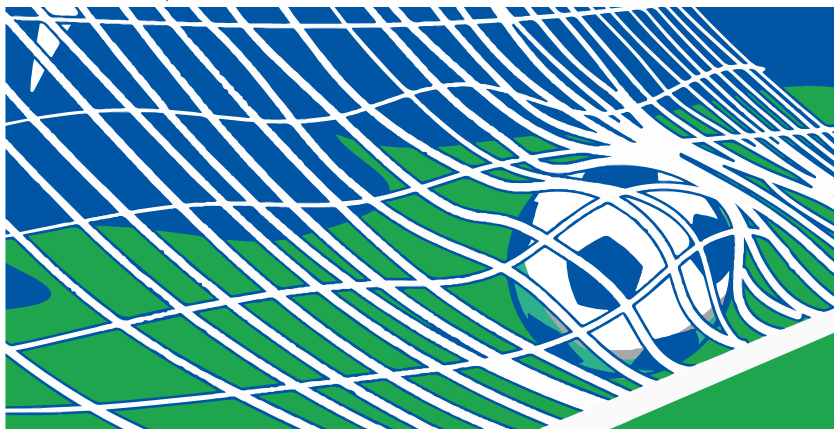
Obs: Um jogador, um jogador substituto ou um jogador substituído expulso deve deixar os arredores do campo e a área técnica.

IMPEDIR UM GOL OU UMA CLARA OPORTUNIDADE DE GOL.

Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, com uma infração de mão/braço, o jogador deve ser expulso independentemente do local onde a infração for cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido com CA, (apenas acrescentar na cor normal sem destaque nem sublinha) se a falta for cometida na tentativa de jogar a bola. Em outras circunstâncias (ex: segurar, puxar, empurrar ou quando não haja possibilidade de disputar a bola etc.) o jogador deve ser expulso.

Um jogador, um jogador expulso, um jogador, substituto ou um jogador substituído que entrar no campo de jogo sem a necessária permissão do árbitro e interferir no jogo ou em um oponente e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária deverá ser expulso.



Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:

- a distância entre o local da infração e a meta;
- a direção em que a jogada se desenvolvia;
- a possibilidade de manter ou de controlar a bola;
- a posição e o número de defensores.

JOGO BRUSCO GRAVE

Uma entrada (carrinho) ou uma disputa que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou praticada com uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punida como jogo brusco grave.

Qualquer jogador que disputar a bola pela frente, pelo lado ou por trás utilizando uma ou ambas as pernas com força excessiva, ou colocando em risco a integridade física do adversário, pratica jogo brusco grave.

CONDUTA VIOLENTA

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que esteja disputando a bola, ou contra um companheiro, um oficial de equipe, um oficial de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contato.

Também pratica conduta violenta todo jogador que, sem estar disputando a bola, golpeia deliberadamente um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou no rosto com a mão ou braço, a menos que a força empregada seja insignificante.

INTEGRANTES DO CORPO TÉCNICO

Quando um integrante do corpo técnico cometer uma infração e não for possível identificar o autor, o treinador principal presente na área técnica deve receber a correspondente punição.

ADVERTÊNCIA VERBAL

Em geral, as seguintes infrações devem ser punidas com Advertência Verbal. Não obstante, a reiteração dessas infrações ou as de natureza mais grave podem ser punidas com Cartão Amarelo – CA, ou, Cartão Vermelho–CV:



- Entrar no terreno de jogo de modo respeitoso e pacífico;
- Não cooperar com um oficial de arbitragem, p. ex. não acatar uma ordem ou um pedido de um assistente ou do 4º árbitro;
- Desaprovar uma decisão com pequena intensidade (com palavras ou atos);
- Sair da área técnica ocasionalmente e sem cometer outra infração.

ADVERTÊNCIAS COM CARTÃO AMARELO-CA

Entre as infrações que devem ser punidas com Advertência com Cartão Amarelo- CA, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Não respeitar claramente ou persistentemente os limites de sua área técnica;

- Atrasar o reinício do jogo quando sua equipe;
- Entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária (sem confrontação);
- Discordar com palavras ou ações, inclusive:
- Jogar/chutar vasilhas de líquidos ou outros objetos
- Fazer gestos de claro desprezo ou desrespeito aos oficiais de arbitragem,
- p. ex. aplauso sarcástico.
- Pedir de modo exagerado ou insistente aplicação de cartão;
- Gesticular ou proceder de forma provocativa ou exaltada;
- Comportar-se de modo antidesportivo (inclusive repetindo ações puníveis com advertência verbal);
- Demonstrar desprezo ou desrespeito pela partida.

EXPULSÕES-CV

Entre as infrações que podem ser punidas com Expulsão-CV, embora não se limitem a essas, se incluem:

- Atrasar o reinício do jogo da equipe adversária, p.ex. segurando a bola; chutando a bola para longe; ou obstruindo o movimento de um jogador;
- Sair deliberadamente da área técnica para:
- Discordar ou protestar contra um oficial de arbitragem;
- Agir de forma provocativa ou exaltada.
- Entrar na área técnica adversária de maneira provocativa ou com ânimo de confrontação;
- Lançar deliberadamente objeto no campo de jogo, com a mão ou com o pé;



- Entrar no terreno de jogo para:
- Confrontar um oficial de arbitragem (inclusive no intervalo ou no fim da partida);
- Interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem.
- Agir agressivamente ou com intimidação física, (p. ex. cuspir ou morder) um jogador, um jogador substituto, um membro do corpo técnico adversário, um árbitro, um expectador ou qualquer outra pessoa (p.ex. gandulas, pessoas da segurança ou da competição);
- Receber uma segunda advertência com Cartão Amarelo - CA;
- Empregar linguagem ou atuar, comportar-se de modo ofensivo, insultante ou humilhante;
- Utilizar equipamento eletrônico ou de comunicação não autorizado, ou comportar-se de modo inadequado em razão do uso desses dispositivos;
- Praticar conduta violenta.

INFRAÇÕES COM ARREMESSO DE OBJETOS (INCLUSIVE A BOLA)

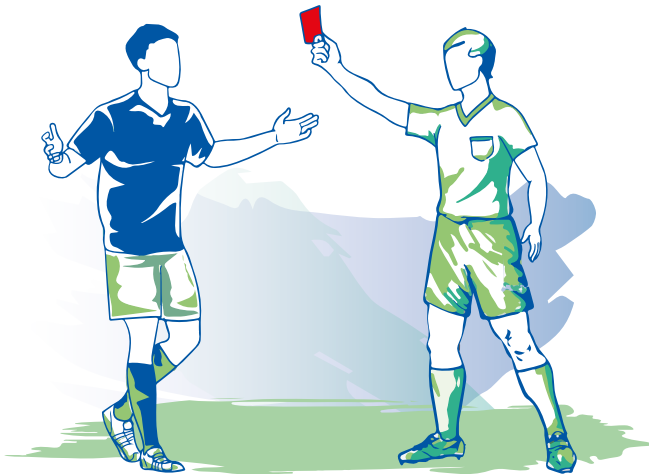
Em todos os casos o árbitro deve aplicar a punição disciplinar adequada:

- temeridade – punir o infrator com Cartão Amarelo - CA, por conduta antidesportiva;
- uso força excessiva – punir o infrator com expulsão-CV, por conduta violenta

6. Reinício do jogo após faltas e incorreções

- se a bola estiver fora de jogo, o reinício deve ser em conformidade com a decisão tomada anteriormente;
- se a bola estiver em jogo e um jogador cometer infração física dentro do campo de jogo contra:

- um adversário – direto ou pênalti;
- um companheiro, um jogador substituto, um jogador substituído, um jogador expulso, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – deve ser punido com tiro livre direto ou pênalti;
- qualquer outra pessoa – bola ao chão.



Todas as ofensas verbais são punidas com tiro livre indireto.

Se um jogador cometer uma infração contra um agente externo – seja dentro ou fora do campo –, se o árbitro paralisar o jogo, o reinício deve ser com um bola ao chão, a menos que o jogador tenha abandonado o campo sem autorização do árbitro, em cuja situação o jogo será reiniciado com um tiro livre.

Se, quando a bola estiver em jogo:

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

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

- O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre a linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo de onde a infração ou a interferência ocorrer. Um pênalti deve ser marcado, se a infração se caracterizar como tiro livre direto e se ocorrer nos limites da área penal do infrator.

Se uma infração for praticada fora do campo de jogo por um jogador, contra um jogador,

um jogador substituto, jogador substituído ou oficial da equipe do próprio time

- O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre indireto, sobre a linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo de onde a infração ocorrer.

Se um jogador mantiver contato com a bola com um objeto que esteja seguro em sua mão (chuteira, caneleira etc.) :

- o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou tiro penal).



- Se um jogador, que estiver dentro ou fora do campo de jogo, arremessar ou chutar um objeto (ou uma bola que não a do jogo) em um jogador adversário, ou jogar ou chutar um objeto (inclusive a bola do jogo) em um jogador substituto adversário, em um jogador substituído ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola do jogo, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, cobrado do local onde o objeto atingir ou poderia atingir a pessoa ou a bola.
- Se tal posição for fora do campo de jogo, o tiro livre direto será cobrado sobre a linha limítrofe do ponto mais próximo de onde a infração ocorrer.
- Um pênalti deve ser marcado se o fato ocorrer na área penal do infrator.



Se um jogador substituto, jogador substituído, jogador expulso ou jogador que esteja temporariamente fora do campo de jogo, ou oficial de equipe arremessar ou chutar um objeto no campo de jogo e se o objeto interferir no jogo, em um jogador adversário ou em um oficial de arbitragem:

- o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou com um tiro penal), a ser cobrado de onde o objeto interferir no jogo, atingir, ou poderia atingir um adversário, um oficial de arbitragem ou a bola.

[74]

REGRA 12

**TIROS
LIVRES**

1. Tipos de tiros livres

Os tiros livres são direto e indireto e são concedidos a favor da equipe adversária do jogador, do jogador substituto, do jogador substituído, do jogador expulso ou o do oficial da equipe que cometera falta ou infração.

A - SINAL DE TIRO LIVRE INDIRETO.

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando um braço acima da cabeça.

Deverá manter o braço nessa posição até que o tiro seja executado e até que a bola toque em outro jogador, saia de jogo ou fique claro que um gol não será marcado diretamente.

Um tiro livre indireto deve ser repetido se o árbitro não fizer o sinal correspondente e se a bola entrar diretamente na meta adversária.

B - A BOLA ENTRA NA META.

- se a bola, na cobrança de um tiro livre direto, entrar diretamente na meta da equipe contrária o gol deve ser confirmado;
- se a bola, na cobrança de um tiro livre indireto, entrar diretamente na meta da equipe contrária será marcado um tiro de meta;
- se a bola, na cobrança de um tiro livre direto ou indireto entrar diretamente na meta da própria equipe, será marcado um tiro de canto.

3. Tiros livres diretos

Em competições sob os auspícios dessa instituição, Federação Paranaense de Futebol Suíço, recomendamos que os regulamentos específicos das instituições membras sigam os procedimentos instituídos e contidos neste livro de regras 2025/2026.

9. A bola

- deve estar imóvel e o executante não pode voltar a tocá-la antes de a bola tocar em outro jogador;
- entra em jogo logo que seja tocada e se mova claramente.

Antes da bola entrar em jogo todos os adversários devem encontrar-se:

- pelo menos a 6,0mts da bola.
- fora da área nas cobranças de tiros livres direto concedidos através da falta cumulativa a favor da equipe adversária

Quando 02 (dois) ou mais jogadores da equipe defensora formarem uma barreira, os jogadores da equipe atacante devem manter a distância mínima de um metro dessa barreira, até que a bola entre em jogo.

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

Fazer fintas na execução de um tiro livre para confundir os adversários é permitido e faz parte do futebol.

Se, na execução correta de um tiro livre, um jogador jogar a bola intencionalmente em um adversário para, em seguida, dominá-la, desde que não o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

INFRAÇÕES E SANÇÕES

Se durante a execução de um tiro livre um jogador adversário se encontrar mais próximo da bola que a distância regulamentar, o tiro livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada uma vantagem; no entanto, se um jogador executar um tiro livre rapidamente e se um adversário estiver a menos de 6,00 m da bola e interceptá-la, o árbitro deve permitir que o jogo continue.



Contudo, um adversário que deliberadamente impedir a execução de um tiro livre deve ser advertido com Cartão Amarelo - CA por retardar o reinício do jogo.

Quando um tiro livre for cobrado, a equipe defensora formar uma barreira com 02 ou mais jogadores e um jogador da equipe atacante ficar a menos de um metro dessa barreira, um tiro livre indireto deve ser marcado.

Se, na execução de um tiro livre a favor da equipe defensora dentro da sua própria área penal, qualquer adversário se encontrar dentro dessa área penal porque não teve tempo para sair, o árbitro deve permitir que o jogo continue. Se um jogador estiver dentro da área penal adversária, durante a cobrança de um tiro livre ou entrar nessa área antes da bola entrar em jogo e tocar ou disputar a bola, o tiro livre deve ser repetido..

Se a bola entrar em jogo e o executante tocar na bola pela segunda vez, antes que ela haja sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se nesse segundo toque o executante cometer infração de mão/braço:

- será marcado um tiro livre direto;
- será marcado um tiro penal se a infração for cometida dentro da área penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, neste caso, será marcado um tiro livre indireto.



[78]

REGRA 13

**TIRO
PENAL**

TIRO PENALTY

Um Tiro Penal deve ser assinalado se um jogador cometer uma infração punida livre direto dentro da sua própria área de pênalti ou fora do campo de jogo de jogo numa jogada normal do jogo como é indicado nas Leis 12 e 13.

Um gol pode ser marcado diretamente a partir de um tiro de pênalt

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel na marca de pênalti, deve tocar ou sobrepor o centro da marca de pênalti, e os postes, barra transversal e a rede das balizas devem estar imóveis.

O executante do pontapé de pênalti deve ser claramente identificado.

O goleiro deve permanecer na linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, até a bola ser chutada. O goleiro não deve comportar-se de forma a distrair deslealmente o executante, por ex. atrasar a execução do chute de pênalti ou tocar nos postes, na trave ou na rede da baliza.

Todos os jogadores, exceto o executante e o goleiro, devem encontrar-se:

- pelo menos a 9,15 m da marca de pênalti
- atrás da marca de pênalti
- dentro do terreno de jogo
- fora da área de pênalti.

Depois de todos os jogadores terem ocupado a sua posição de acordo com esta Lei, o árbitro dará o sinal para que o chute seja executado.

O executante do chute de pênalti deve chutar a bola para a frente; toques de calcanhar são permitidos desde que a bola se mova para a frente.

Quando a bola é chutada, o goleiro deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar, alinhado ou atrás da linha de meta.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

O executante não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado em outro jogador.

O chute de pênalti está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do terreno de jogo ou quando o árbitro interrompe o jogo por qualquer infração às Leis.

Deve ser concedido tempo adicional para permitir que um chute de pênalti seja executado e concluído no final de cada parte do jogo ou no final do prolongamento. Quando for concedido tempo adicional, o chute de pênalti estará concluído quando, depois de o chute ter sido marcado, a bola termina o seu movimento, deixa de estar em jogo, é jogada por qualquer jogador (incluindo o executante) que não o goleiro que defende, ou o árbitro interrompe o jogo devido a uma infração por parte do executante ou da equipe do executante. Se um jogador da equipe que defende (incluindo o goleiro) cometer uma infração e o chute de pênalti for errado/defendido, o pênalti é repetido.

Infrações e sanções um colega do executante do chute de pênalti só é penalizado por infringir as Leis de Jogo se: a invasão tiver um claro impacto no goleiro; ou o jogador que invadiu a área joga a bola ou disputa-a com um adversário e marca gol, tenta marcar gol ou cria uma oportunidade de gol.

O JOGADOR EXECUTANTE DO CHUTE DE PÊNALTI OU UM SEU COLEGA DE EQUIPE INFRINGE AS LEIS DO JOGO:

- se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido.
- se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé- livre indireto.

- um pontapé de pênalti é executado para trás.
- um colega de equipe do executante identificado executa o pontapé; o árbitro adverte o jogador que executou o pontapé.
- o jogador executante faz finta a bola depois de ter concluído a corrida (a finta durante a corrida é permitida); o árbitro adverte o executante.

O GOLEIRO TRANSGRIDE AS LEIS DO JOGO:

- se a bola entra na meta, o gol deve ser validado.
- se a bola não entrar na baliza ou rebotar nos postes ou no travessão, o chute de pênalti.
- será repetido apenas se a infração do goleiro influenciou claramente a ação do executante.
- se o goleiro evitar que a bola entre na meta, o chute de pênalti será repetido.
- Um colega do goleiro transgrede as Leis do Jogo:
 - se a bola entra na baliza, o gol deve ser validado;
 - se a bola não entra na meta, o chute é repetido.

EXCETO NAS SITUAÇÕES SEGUINTEs, EM QUE O JOGO É INTERROMPIDO E RECOMEÇADO COM UM TIRO-LIVRE INDIRETO, INDEPENDENTEMENTE DE SER OU NÃO MARCADO UM GOL:

- Se a infração do goleiro implicar a repetição do tiro de pênalti, o mesmo será avisado na 1.ª infração durante o jogo, e será advertido em caso de reincidência.

UM COLEGA DO GOLEIRO TRANSGREDE AS LEIS DO JOGO:

- se a bola entra na meta, o gol deve ser validado;
- se a bola não entra na meta, o tiro é repetido.
- Um jogador de ambas as equipes infringe as Leis do Jogo, o tiro é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (ex: simulação ilegal).

- Se o goleiro e o executante cometerem uma infração ao mesmo tempo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um tiro livre indireto a favor da equipa que defende.
- O executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
- Um livre indireto (ou tiro-livre direto por uma infração de mão na bola) é assinalado a bola é tocada por um agente externo enquanto se move para a frente:
- O Tiro é repetido, a menos que a bola se dirija para a baliza e a interferência não impeça que o goleiro ou a defesa jogue a bola, nesse caso o gol é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha existido contacto com a bola) exceto se a interferência seja cometida pela equipa atacante.
- a bola, depois de ter batido no goleiro, nos postes ou na barra transversal, ressalta para dentro do terreno de jogo e é tocada por um elemento estranho:
- O árbitro interrompe o jogo;
- o jogo recomeça com um lançamento de bola ao chão no local em que a bola foi tocada por um agente externo.

3. Quadro resumo dos tiros penais

	Gol	Não Gol
Invasão por um jogador atacante	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: o tiro penal é repetido. • Não teve impacto: gol 	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: tiro livre indireto • Não teve impacto: não há repetição
Invasão por um jogador defensor	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: gol • Não teve impacto: gol 	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: o tiro penal é repetido • Não teve impacto: não há repetição.

<p>Invasão por um jogador atacante e um defensor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: o tiro penal é repetido • Não teve impacto: gol 	<ul style="list-style-type: none"> • Teve impacto: o tiro penal é repetido. • Não teve impacto: não há repetição. • Não defendido: não se repete o tiro penal (a não ser que tenha interferido claramente no batedor).
<p>Infração do goleiro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gol 	<ul style="list-style-type: none"> • Defendido: repete-se o tiro penal e o goleiro é advertido verbalmente: CA em caso de reincidência (s)
<p>Goleiro e batedor cometem infração ao mesmo tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto e CA para o batedor 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto e CA para o batedor
<p>Bola chutada para trás</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto
<p>Finte ilegal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto e CA para o batedor 	<p>Tiro livre indireto e CA para o batedor</p>
<p>Batedor diferente do identificado</p>	<p>Tiro livre indireto e CA para o batedor incorreto</p>	<p>Tiro livre indireto e CA para o batedor incorreto</p>

[84]

REGRA 14

**REPOSIÇÃO DE
BOLA
EM JOGO
PELAS LINHAS
LATERAIS**

Uma reposição de bola pelas linhas laterais será concedido a favor da equipe adversária do jogador que tocar por último na bola antes de sair totalmente do campo pela linha lateral, pelo chão ou pelo alto.

Não pode ser marcado um gol diretamente de uma reposição de bola pelas linhas laterais:

- se a bola entrar na meta adversária – será marcado um arremesso de meta executado pelo goleiro;
- se a bola entrar na meta do executante – será marcado tiro de canto.

1. Procedimento

A reposição de bola em jogo poderá ser executada através das mãos.

Procedimento reposição de bola com as mãos

No momento de reposição de bola em jogo pelas linhas laterais, o executante deve:

A – estar em pé e de frente para o campo de jogo ;

B – ter parte de cada pé sobre a linha lateral ou no chão fora do campo de;

C – lançar a bola com as duas mãos vindo de trás e por sobre a cabeça, desde o local por onde a bola saiu do campo de jogo.

D – Se a bola quicar no chão antes de entrar no campo de jogo, a reposição lateral deverá ser repetida.

Se o executante cometer infração de mão/braço:

A – deve ser marcado um tiro livre direto;

B – deve ser marcado um tiro penal se a infração ocorrer na área penal do executante, a menos que ele seja o goleiro, pois neste caso, será marcado um tiro livre indireto.

Um adversário que distrair ou impedir o executante de cobrar o arremesso lateral (inclusive aproximando-se a menos de 2 metros do local da reposição) será advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva e, se o arremesso já tiver sido executado, será marcado um tiro livre indireto.

Por qualquer outra infração a esta regra, o arremesso será repetido, por um jogador da equipe adversária..



REGRA 15

**REPOSIÇÃO
DE BOLA EM
JOGO ATRAVÉS
LANÇAMENTO
OU ARREMESSO
DA ÁREA DE
META E PENAL
COM AS MÃOS**

Uma reposição de bola através de um lançamento ou arremesso da área de meta será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, depois de ser tocada por último em um jogador da equipe atacante, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol não poderá ser marcado diretamente através de um lançamento ou arremesso da área de meta, se a bola entrar diretamente no gol adversário o reinício do jogo será através de um tiro de meta. Sendo que, se no arremesso de meta a bola entrar no próprio gol do executante, será marcado um tiro de canto para a equipe adversária.

1. Procedimento

A - A bola deve estar na posse das mãos do goleiro, sendo que ele é o único jogador habilitado a fazer tal reposição, podendo a mesma ser lançada ou arremessada de qualquer ponto da área de meta;

B- A bola entrará em jogo assim que for arremessada ou lançada e sair das mãos do goleiro;

- Os jogadores da equipe adversária devem encontrar-se fora da área de meta até que a bola entre em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar novamente na bola antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto.

Se um adversário se encontrar dentro da área de meta e penal no momento em que um reposição do lançamento ou do arremesso de meta estiver sendo executado, porque não teve tempo de sair, o árbitro deixará o jogo continuar.

Se um jogador que estiver dentro da área de meta e penal adversária, durante a execução do lançamento ou do arremesso de meta, tocar ou disputar a bola com outro jogador, o tiro de meta deve ser repetido.

Se um jogador entrar na área de meta e penal antes da bola entrar em jogo e cometer ou sofrer uma infração, o tiro de meta será repetido, mas o infrator poderá ser Advertido com Cartão Amarelo - CA ou expulso-CV, dependendo da infração.

Se o goleiro ao executar a reposição da bola através do arremesso ou lançamento da área de meta e penal e essa bola adentrar diretamente na meta adversária, a equipe adversária será beneficiada por uma reposição de bola através do arremesso ou lançamento da bola de sua meta.

Se o goleiro ao executar uma reposição de bola em jogo através de um lançamento ou arremesso da área de meta, e essa bola adentrar diretamente em sua própria área de meta, será ofertada a equipe adversária uma reposição de bola em jogo através de um tiro de canto.

É vedado ao goleiro ao fazer reposição de bola em jogo através de um arremesso ou lançamento da área de meta, diretamente na cabeça ou troco de um companheiro de equipe, com o intuito de pegá-la novamente com as mãos, se assim o fizer será marcada contra a sua equipe um tiro livre indireto a ser cobrado sobre a linha da área de meta e penal do local mais próximo de onde o mesmo executou tal ação. Não será necessário nenhuma punição disciplinar se o goleiro assim o fizer, no entanto se for reiterada essa ação com o intuito de retardar o reinício de jogo, o mesmo poderá ser advertido cartão amarelo, ou expulso de campo com o cartão vermelho.

[90]

REGRA 16

**REPOSIÇÃO
DE BOLA
EM CAMPO
ATRAVÉS DE
UM TIRO DE
CANTO**

Um tiro de canto será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, pelo chão ou pelo alto, e tocada por último em um jogador da equipe defensora, sem que um gol haja sido marcado.

Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de canto, mas somente contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente na meta do executante, será marcado tiro de canto a favor da equipe adversária.

1. Procedimento

A - A bola deve ser colocada na área de canto mais próxima do local por onde a bola saiu pela linha de meta;

B - A bola deve estar imóvel e deve ser tocada por um jogador da equipe atacante;

C - A bola entrará em jogo assim que for tocada e se mover claramente; não necessita de sair da área de canto;

D - O poste da bandeira de canto não pode ser removido;

E - Os jogadores da equipe adversária devem colocar-se pelo menos a 6,00 M da área de canto, até que a bola entre em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante tocar na bola uma segunda vez, antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, será marcado um tiro livre indireto. Se o executante cometer infração de mão/braço:

A- Será marcado um tiro livre direto;

B-Será marcado um pênalti se a infração ocorrer dentro da área de meta e penal do executante, a menos que o executante seja o goleiro, pois, neste caso, será marcado um tiro livre indireto.

Se um jogador, ao cobrar de forma correta um tiro de canto, chutar a bola intencionalmente em um adversário, com objetivo de voltar a jogá-la, sem que o faça de modo imprudente, temerário ou com uso de força excessiva, o árbitro permitirá que o jogo continue.

Por qualquer outra infração a esta regra o tiro de canto será repetido.

Será consignado um gol a equipe atacante se um tiro de canto for chutado diretamente na meta adversária.

Não será considerado gol se a equipe atacante ao executar um tiro de canto, chutar a bola diretamente em sua própria meta. A reposição da bola em jogo deverá ser feita através de um tiro de canto a favor da equipe adversária.



POSIÇÃO QUE A BOLA DEVERÁ ESTAR NO MOMENTO DA COBRANÇA DO TIRO DE CANTO

