

# 游戏 规则

# 20/21



Download  
Laws of the Game App

# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



# 游戏 规则

# 2020/21

国际足球协会理事会

Münstergasse 9, 8001 苏黎世, 瑞士

电话: +41 (0)44 245 1886, 传真: +41 (0)44 245 1887

[www.theifab.com](http://www.theifab.com)

未经国际足球协会理事会许可, 不得以任何方式复制或翻译本手册的全部或部分內容。

自2020年6月1日起生效

# 内容

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| 9                | 简介               |
| 11               | 法律的哲学和精神         |
| 12               | 管理法律变更           |
| 14               | 2020/21 年法律修订的背景 |
| 18               | 未来               |
| 20条关于游戏规则的注释     |                  |
| 2020/21 23 条游戏规则 |                  |
| 24               | 法律修改             |
| 28               | 临时解雇指南 (罪孽箱)     |
| 32               | 返回替代品指南          |
| 34               | 01 比赛场地          |
| 44               | 02 球             |
| 48               | 03 球员们           |
| 56               | 04 球员装备          |
| 64               | 05 裁判            |
| 74               | 06 其他比赛官员        |
| 82               | 07 比赛持续时间        |
| 86               | 08 比赛的开始和重新开始    |
| 90               | 09 球进场和球出界       |
| 92               | 10 决定比赛结果        |
| 98               | 11 越位            |
| 102              | 12 犯规和不当行为       |
| 118              | 13 任意球           |
| 122              | 14 点球            |
| 128              | 15 界外球           |
| 132              | 16 球门球           |
| 136              | 17 角球            |

140 视频助理裁判 (VAR) 协议

## 2020/21 年 150 项法律变更

|     |             |
|-----|-------------|
| 151 | 法律变更概要      |
| 153 | 澄清          |
| 154 | 编辑修改        |
| 156 | 所有法律变更的详细信息 |

## 168 词汇表

|     |      |
|-----|------|
| 169 | 足球体  |
| 170 | 足球术语 |
| 180 | 裁判条款 |

## 182 比赛官员实用指南

|     |            |
|-----|------------|
| 183 | 介绍         |
| 184 | 定位、移动和团队合作 |

## 198 肢体语言、交流和口哨

### 第204章其他建议

- 优势
- 损失时间津贴
- 牵制对手
- 越位
- 受伤 · 警告/罚下后的治疗/评估



# 介绍

# 法律的哲学和精神

足球是地球上最伟大的运动。它在每个国家和许多不同级别上进行。从 FIFA 世界杯™决赛到偏远村庄里幼儿之间的比赛,全世界所有足球比赛的比赛规则都是相同的。

世界上每个联合会、国家、城镇和村庄的每场比赛都适用同样的法律,这是必须保留的相当大的力量。这也是一个必须充分利用的机会,以促进世界各地足球的发展。

足球必须有保持比赛“公平”的法则,“美丽的比赛”之美的一个重要基础就是它的公平性。这是比赛“精神”的一个重要特征。最好的比赛是那些很少需要裁判的比赛,因为球员们互相尊重,比赛官员和

法律。

法律的完整性以及适用法律的裁判必须始终受到保护和尊重。所有权威人士,特别是教练和队长,对比赛都有明确的责任,尊重比赛官员

以及他们的决定。

# 管理法律变更

第一个“通用”足球法于 1863 年制定,并于 1886 年由四个英国足球协会(英格兰足协、苏格兰足协、威尔士足协和爱尔兰足协)成立了国际足球协会理事会(IFAB),作为全球机构全权负责制定和维护游戏规则。国际足联于 1913 年加入国际足联。

对于要修改的法律,IFAB 必须确信该修改将有利于游戏。这意味着通常会测试潜在的变化。

对于每一项拟议的变更,重点必须放在:公平、诚信、尊重、安全、参与者的乐趣以及技术如何使游戏受益。法律还必须鼓励每个人的参与,无论背景或能力如何。

尽管意外发生,但法律应该使比赛尽可能安全。

这要求球员尊重对手,裁判应通过严厉处理那些打法过于激进和危险的球员来创造一个安全的环境。法律在其纪律措辞中体现了不安全比赛的不可接受性,例如“鲁莽挑战”(警告=黄牌/

YC)和“危及对手的安全”或“使用过度武力”(红牌/RC)。

足球必须对球员、比赛官员、教练以及观众、球迷、管理人员等具有吸引力和乐趣。法律必须帮助使这项运动具有吸引力和乐趣,以便人们,无论年龄、种族、宗教、文化、民族、性别、性取向、残疾等想要参与并享受足球运动。

与其他团体运动相比,足球的规则相对简单,但由于许多情况都是“主观的”,而且裁判也是人(因此会犯错误),一些决定将不可避免地引起争论和讨论。对于一些人来说,这种讨论是比赛乐趣和吸引力的一部分,但是,无论决定是对还是错,比赛的“精神”要求裁判的决定始终受到尊重。

法律无法处理所有可能的情况,因此,如果法律中没有直接规定,国际足联希望裁判在比赛的“精神”范围内做出决定。这通常涉及到这样的问题:“足球想要什么?”/“预计?”

国际足联将继续与全球足球大家庭合作,以便法律的修改有利于世界各个层面和各个角落的足球运动,从而使比赛、法律和裁判的完整性得到尊重、重视和保护。

# 2020/21 年法律 修订的背景

2016/17年比赛规则的修订开启了IFAB历史上影响最深远、最全面的法律变革时期。目的是使法律更清晰、更容易理解,并确保它们反映现代足球各个层面的需求。

许多变化都是来自世界各地的个人、团体和国家足协提出的建议的结果,这些建议随后由国际联合会的足球和技术咨询小组进行审查,以确保足球的所有领域都有助于法律的演变,因为这些法律适用于所有参与比赛的人,而不仅仅是裁判。

近年来的变化扩展了 2016/17 年修订版中确立的许多原则,正如“公平竞争!”中概述的那样。策略,试图提高游戏的吸引力和行为水平。

2018 年 3 月,IFAB 年度大会批准使用视频助理裁判 (VAR)。

VAR的引入是一个多世纪以来职业足球领域最大的革命。考虑到足球界经过多年的争论才采取试探性的措施来看看技术是否可以在不破坏比赛几乎不间断的动作和情感流动的情况下协助决策,所以这是一场非常快的“革命”。

首场 VAR 比赛于 2016 年 8 月12 日在美国纽约州新泽西州举行,值得注意的是,仅仅 23 个月,VAR 就在莫斯科举行的 2018 年 FIFA 世界杯决赛中使用。VAR 永远无法解决所有“争议”,因为许多决定都是主观的,但世界上大多数主要国家都采用了 VAR

各国表明,足球界相信 VAR 可以带来更大的公平性并改善球员的行为。

2019/20 年法律的变更对比赛的进行方式及其形象产生了直接和积极的影响,例如:

- 球门球不再需要离开,因此更具建设性  
比赛开始前进入罚球区;
- 进攻球员不被允许进入防守“墙”已经消除了  
混乱和冲突,也延迟了踢球的时间;
- 新的落球程序加快了重启速度并消除了  
曾经发生过的不公平现象。

2020/21 年的变化相对较少,且主要是澄清,因为法律的主要修订已经完成。主要变化是:

- 手球 手臂 (手球)和肩膀 (不是  
手球)已被定义,并且意外手球犯罪的措辞已被定义  
已经说得更清楚了。
- 如果点球射失球门或从球门反弹,除非明显影响踢球者,否则守门员不会因侵犯而受到处罚。
- 守门员在罚球时首次犯规将被警告,如果再犯则将被警告 (黄牌)。
- 注意事项不会延续到罚球区的踢球中。
- 在VAR 比赛中,如果审查的决定是主观的,则预计将进行现场审查,即裁判将在裁判审查区域查看重播录像。



国际足联将继续尝试对法律进行重大修改,并在来年对头部受伤并可能患有或发生脑震荡的球员进行特殊替换程序的试验。



# 未来

IFAB 的“公平竞争！”2017-22 年战略的制定是为了检查和考虑拟议的变更,看看它们是否会对游戏有利。它在整个足球界广受好评,并对其重点关注三个重要领域给予了强烈认可:

- 公平和诚信

拟议的变更是否会加强比赛在赛场上的公平性和完整性?

- 普遍性和包容性

拟议的变革是否有利于整个国家各级的足球运动?  
世界?

拟议的变革是否会鼓励更多来自不同背景和能力的人参与并享受足球运动?

- 技术的发展

提议的更改会对游戏产生积极影响吗?

在 2020/21 年期间,IFAB 将与其专家小组合作,继续就许多重要的法律相关主题进行广泛磋商,包括球员行为和潜在加强队长角色的问题。

通过关注公平性、普遍性、包容性和技术,国际足球联合会将继续制定法律,以促进世界各地每个足球场上更好的比赛。

近年来法律的重大变化已经开始为增加比赛时间、公平性和比赛的吸引力做出重大贡献。随着VAR的影响,球员的行为也有望继续改善。所有这些都使游戏变得更加有趣,

观看和裁判。

IFAB 非常喜欢与世界各地的人们交流,我们总是非常高兴并有兴趣收到有关游戏规则的建议或问题。事实上,最近的许多法律变更都来自世界各地人们的建议。

我们希望将来能够更轻松、更广泛地参与,因此请检查  
详细信息请参见我们的网站:[www.theifab.com](http://www.theifab.com)

请继续将您的建议、想法和问题发送至:[lawenquiries@theifab.com](mailto:lawenquiries@theifab.com)

# 游戏规 则注释

## 官方语言

国际联合会以英语、法语、德语和西班牙语出版了游戏规则。如果措辞有任何分歧,以英文文本为准

权威性。

## 其他语言

翻译比赛规则的国家足协可以通过联系 info@thefab.com 从 IFAB 获取 2020/21 版比赛规则的布局模板。

邀请使用这种格式制作比赛规则翻译版本的国家足协向国际足协发送一份副本 (在封面上明确说明这是该国家足协的官方翻译),以便将其发布在国际足协网站上供他人使用。

## 法律的适用相同的法律适用

于每个联合会、国家、城镇和村庄的每场比赛,除了 IFAB 允许的修改 (参见“法律修改”)外,不得修改或更改法律,除非 IFAB 的许可。

那些对比赛官员和其他参与者进行教育的人应该强调:

- 裁判应本着比赛的“精神”应用法律,以帮助进行公平和安全的比赛
- 每个人都必须尊重比赛官员及其决定,记住  
并尊重裁判也是人,也会犯错误


球员对比赛形象负有重大责任,队长应发挥重要作用,帮助确保法律和裁判的决定得到尊重。

## 钥匙

主要法律变更以黄色下划线并在页边空白处突出显示。

编辑上的更改已下划线。

YC=黄牌 (警告); RC = 红牌 (罚下场)。



游戏  
规则

2020/21



# 法律修改

游戏规则的普遍性意味着游戏在世界各地和各个级别本质上都是相同的。除了创造一个“公平”和安全的比赛环境外,法律还应该促进参与和享受。

从历史上看,国际足联允许国家足球协会 (FA)有一定的灵活性来修改特定类别足球的“组织”法。

然而,国际足联坚信,如果有利于本国足球,各国足协现在应该有更多选择来修改足球组织方式的各个方面。

从 FIFA 世界杯决赛到最小的村庄,世界上每个足球场的比赛方式和裁判都应该相同。然而,一个国家国内足球的需要应该决定比赛持续多长时间、有多少人可以参加以及如何惩罚一些不公平的行为。

因此, 2017 年 3 月 3 日在伦敦举行的国际足协第 131 届年度大会一致同意,各国足协 (以及足协和国际足联)现在可以选择修改国际足联的全部或部分以下组织领域:

他们负责的足球比赛规则:

对于青少年、退伍军人、残疾人和草根足球:

- 比赛场地的大小
- 球的尺寸、重量和材料
- 球门柱之间的宽度和横梁距地面的高度
- 比赛的两个 (相等)半场的持续时间 (以及两个相等的半场) 额外的时间)
- 使用退货替代品
- 使用临时解雇 (罪孽箱)来处理部分/全部警告 (YC)

对于除涉及顶级联赛俱乐部第一队或“A”国际球队的比赛之外的任何级别:

- 每队允许使用的换人人数最多为最多五人,青少年足球除外,最多由国家协会、联合会或国际足联确定

此外,为了让各国足协进一步灵活地受益和发展其国内足球,国际足联年度大会批准了以下与足球“类别”相关的变更:

- 女子足球不再是一个单独的类别,现在具有相同的类别男子足球的地位
- 取消了青年人和退伍军人的年龄限制 国家足协,联合会和国际足联可以灵活地决定这些类别的年龄限制
- 每个国家足协将决定哪些比赛是最低级别的足球被指定为“草根”足球

其他修改的许可

国家足协可以选择针对不同的比赛批准不同的修改 没有要求普遍应用或全部应用。但是,未经 IFAB 许可,不得进行其他修改。

要求各国 FA 告知 IFAB 他们对这些修改的使用情况,以及在哪些层面上,这些信息,特别是使用修改的原因,可以确定国际足联可以分享的发展想法/策略,以协助其他国家足协的足球发展。

国际联合会也非常有兴趣了解对比赛规则的其他潜在修改,这些修改可以增加参与度,使足球更具吸引力并促进其在全球范围内的发展。



# 临时解雇指南（罪孽箱）

2017年3月3日在伦敦举行的国际足联第131届年度股东大会批准对青年队、退伍军人、残疾队和草根足球队的全部或部分警告/黄牌(YC)使用临时解雇(罪孽箱),但须经IFAB批准。比赛的国家足协、联合会或国际足联(以适当者为准)。

临时解雇的参考资料可参见:

法律5 – 裁判员(权力和职责):

纪律处分

裁判有权出示黄牌或红牌,并在比赛规则允许的情况下暂时禁止球员在比赛开始时进入场地直至比赛结束后,包括中场休息、加时赛期间并从罚球区踢球。

临时解雇是指球员犯有警告(YC)罪行,并受到立即“暂停”参加该比赛下一部分的处罚。其理念是“即时惩罚”可以对违规球员以及潜在的球员球队的行为产生重大且直接的积极影响。

国家足协、联合会或国际足联应根据以下准则批准临时解雇协议(在比赛规则中公布):

仅限玩家

- 临时解雇适用于所有球员(包括守门员),但不适用于替补球员或被替换球员犯下的警告犯规(YC)

裁判员信号

- 裁判将通过出示黄牌表示暂时出场  
(YC)然后用双臂明确指向临时解散区(通常是球员的技术区)

临时解雇期间

- 所有犯规的临时罚下场时间均相同 · 临时罚下场时间应占总比赛时间的10-15%  
(例如,90分钟比赛中10分钟;80分钟比赛中8分钟)匹配
- 临时离场期在球员离开比赛场地后比赛重新开始时开始 · 裁判员应将因停赛而“损失”的任何时间计入临时离场期,而在比赛结束时将允许“额外时间”一半(例如换人、受伤等.....)
- 比赛必须决定由谁来帮助裁判计时  
**期间** 这可能是代表、第四官员或中立助理裁判的责任;反之,也可以是球队官员 · 一旦临时离场期结束,球员可以  
经裁判许可从边线返回,裁判可以在比赛进行时给予许可
- 裁判对球员何时可以返回有最终决定权
- 暂时离队的球员在暂时离场期结束之前不能被替换(但如果球队已经使用了所有允许的替补球员则不能替换)
- 如果临时解雇期结束时尚未结束  
上半场(或加时赛时为下半场结束)临时解散时间的剩余部分从下半场(加时赛开始时)开始计算
- 比赛结束时仍在执行临时罚出场的球员  
允许参加罚球区踢球(罚球)

#### 临时解雇区

- 暂时离场的球员应留在技术区域内  
(如果有的话)或与球队的教练/技术人员一起,除非“热身”(在与替补相同的条件下)

#### 临时解雇期间的违法行为

- 暂时被驱逐的球员犯有警告 (YC)或  
临时罚下期间犯规者将不再参加比赛,且不得被替换或替换

#### 进一步纪律处分

- 比赛/国家足协将决定是否必须临时解雇  
向有关当局报告,以及是否可以采取任何进一步的纪律处分,例如因累积多次临时解雇而停职,并给予警告 (YC)

#### 临时解雇制度

比赛可以采用以下临时解散制度之一:

- 系统A – 针对所有警告(YC) · 系统B –  
针对部分但非全部警告(YC)

#### 系统 A – 暂时解除所有警告 (YC)

- 所有警告 (YC)均会受到暂时解雇的处罚
- 在同一场比赛中收到第二次警告 (YC) 的球员:
  - 将受到第二次临时解雇,然后不再参与任何活动  
在比赛中
  - 在第二次临时比赛结束时可能会被替换  
如果球员所在球队未使用其最大替补人数,则球队将被罚下场 (这是因为球队已经因为没有该球员参  
加比赛而受到“惩罚”2 x临时下场时间)

#### 系统 B – 暂时解雇部分但不是全部警告 (YC)\*

- 预先定义的警告 (YC) 违规行为列表将受到临时解雇的处罚
- 所有其他应予警告的违规行为均受到警告处分 (YC)
- 被暂时离场后收到警告 (YC) 的球员继续比赛 · 受到警告 (YC) 后收到临时离场的球员可以在临时离场期  
结束后继续比赛
- 在同一场比赛中第二次被临时罚下的球员将接受临时罚下,然后不再参加比赛。  
  
如果该球员的球队未使用其最大替补人数,则该球员可以在第二个临时离场期结束时被替补替换,  
但同时收到非临时离场警告 (YC)的球员不得被替换,或者取代的
- 在同一场比赛中收到第二次警告 (YC) 的球员将被罚下场,并且不能再参加比赛,并且不得被替换/  
取代的

\*某些比赛可能会发现,仅针对与“不当”行为相关的违规行为,仅出于警告 (YC)而使用  
临时解雇是有价值的,例如

- 模拟
- 故意延迟对方球队重新开始比赛 · 异议或口头评论或手势
- 通过握、拉、推来阻止或干扰有希望的攻击  
或手球
- 踢球者在点球时非法佯攻



# 返回替代品指南

继2017年3月3日在伦敦举行的国际足协第131届年度大会上获得批准后,比赛规则现在允许在青年队、退伍军人队、残疾队和草根足球队中使用回程替补球员,但须经比赛的国家足协、足协或足协批准。国际足联,以合适者为准。

对返回替换的引用可在以下位置找到:

规则 3 – 球员 (换人次数):

返回替补

- 仅允许青年人、退伍军人、  
残疾人和草根足球,须经国家足球协会、联合会或国际足联同意。

“返回替补”是指已经参加过比赛并被替换的球员(被替换的球员),并在比赛稍后通过替换另一名球员返回比赛。

除了被替换的球员可以重返比赛之外,规则 3 和比赛规则的所有其他规定均适用于返回的替补球员。特别是,第 3 条中概述的替代程序

必须遵循。



## 法律

## 01

# 比赛场地

## 1. 场地表面

比赛场地必须是完全天然的,或者如果比赛规则允许,则必须是完全人造的比赛场地,除非比赛规则允许人工和天然材料的综合组合(混合系统)。

人造表面的颜色必须是绿色。

国际足联所属国家足球协会代表队之间的比赛或国际俱乐部比赛中使用人造草坪的,人造草坪表面必须符合国际足联足球草坪质量计划或国际比赛标准的要求,除非有特殊规定。国际联合会。

## 2. 现场标记

比赛场地必须是矩形的,并标有连续的线,且不得有危险;如果不危险,可以使用人造比赛表面材料作为天然场地的场地标记。这些线属于它们作为边界的区域。

比赛场地上只能标记规则 1 中规定的线。在使用人造表面的情况下,允许使用其他线,前提是它们的颜色不同并且与足球线明显区分。

两条较长的边界线是边线。两条较短的线是球门线。

比赛场地被一条中线分为两个半场,中线连接两条边线的中点。

中心标记位于中线的中点。其周围标记有一个半径为 9.15 m (10 码)的圆。

标记可以在比赛场地外距离角弧 9.15 m (10 码)处与球门线和边线成直角处进行。

所有线条必须具有相同的宽度,且不得超过 12 厘米  
(5 英寸)。球门线的宽度必须与球门柱和球门的宽度相同  
横杆。

在赛场上做出未经授权标记的球员必须因不符合体育精神的行为而受到警告。如果裁判在比赛期间注意到这种行为,则当球下次比赛结束时,球员会收到警告。

### 3. 尺寸

边线必须比球门线长。

- 长度 (边线) :  
最小 90 m (100 码)  
最大 120 m (130 码)

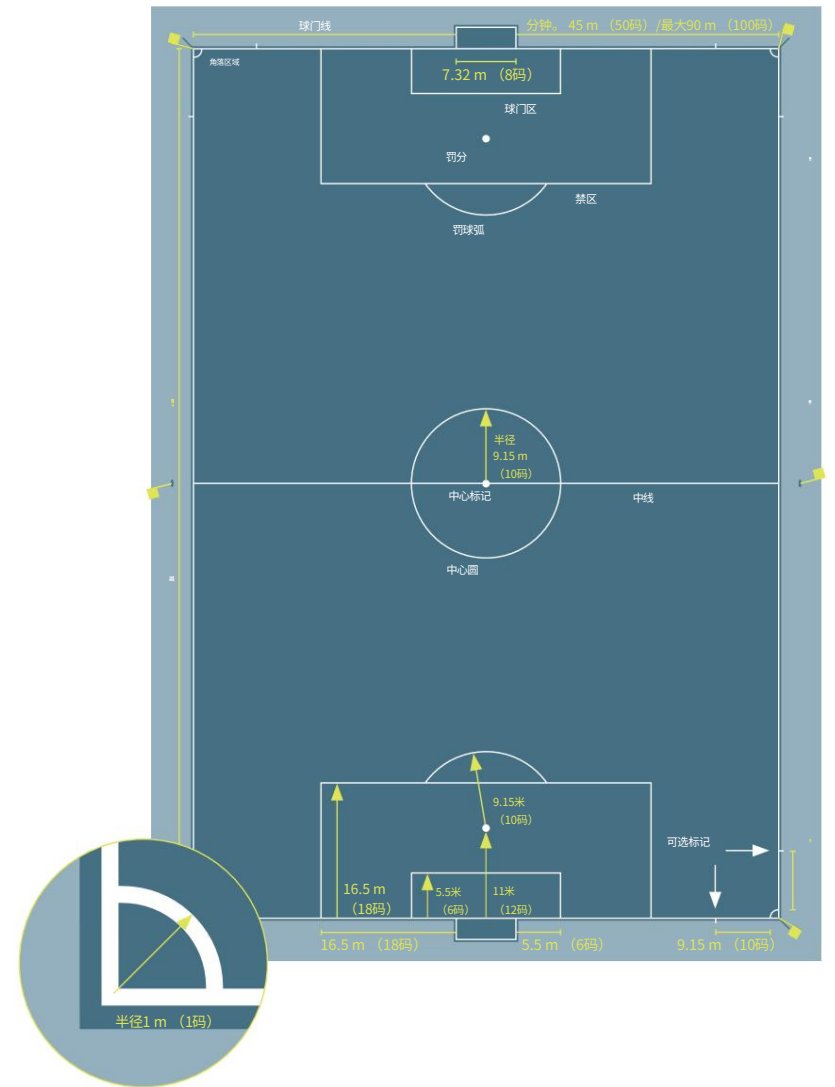
- 长度 (球门线) :  
最小 45 m (50 码)  
最长 90 m (100 码)

### 4. 国际比赛规模

- 长度 (边线) :  
最小 100 m (110 码)  
最大 110 m (120 码)

- 长度 (球门线) :  
最小 64 m (70 码)  
最长 75 m (80 码)

比赛可在规定时间内确定球门线和边线的长度  
上述尺寸。



- 测量是从线路外部进行的,因为线路是一部分它们所包围的区域。
- 罚球线是从罚球线中心到后边缘的距离球门线。

## 5. 球门区

两条线与球门线成直角,距离每个球门柱内侧 5.5 m (6 码)。这些线延伸至比赛场地 5.5 m (6 码),并由一条与球门线平行的线连接起来。这些线和球门线所围成的区域就是球门区域。

## 6. 罚球区

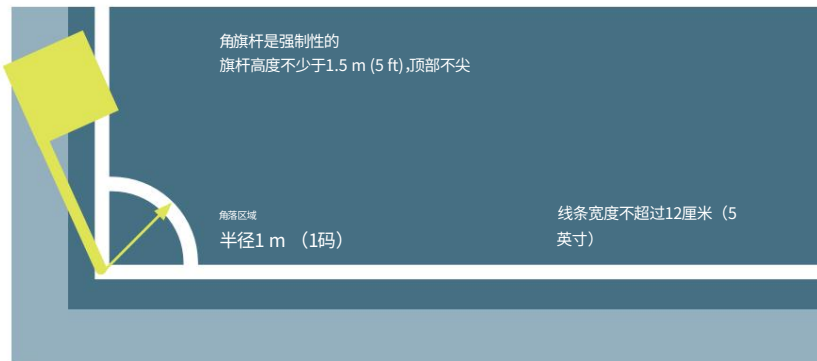
两条线与球门线成直角,距离每个球门柱内侧 16.5 m (18 码)。这些线延伸至比赛场地 16.5 m (18 码),并由一条与球门线平行的线连接起来。这些线和球门线所围成的区域就是罚球区。

在每个罚球区内,距离球门柱之间的中点 11 m (12 码)处有一个罚球标记。

在罚球区外画一条以每个罚球标记中心为半径 9.15 m (10 码)的圆弧。

## 7. 角落区域

角区由以比赛场地内绘制的每个角旗柱为半径 1 m (1 码)的四分之一圆定义。



## 8. 旗杆

旗杆高度至少为 1.5 m (5 英尺),顶部不尖,并且每个角必须放置一面旗帜。

旗杆可放置在中场线的两端,距离至少 1 m (1 码)边线外。

## 九. 技术领域

技术区域涉及在为球队官员、替补队员和替补球员指定座位区的体育场内进行的比赛,如下所示

以下:

- 技术区域只能在场地两侧延伸 1 m (1 yd) 指定座位区,距边线 1 m (1 码)以内
- 应使用标记来定义区域
- 允许占用技术区域的人数由下式定义:  
比赛规则
- 技术区域的占用者:
  - 在比赛开始前根据以下规则进行识别  
竞赛规则
  - 必须以负责任的方式行事
  - 必须留在其范围内,除非在特殊情况下,例如理疗师/医生在裁判员允许下进入比赛场地,以评估受伤的球员
- 一次只有一个人被授权传达战术指令  
技术领域

### 10. 目标

球门必须放置在每条球门线的中心。

球门由两个与角旗柱等距的垂直柱组成,并在顶部由水平横杆连接。球门柱和横杆必须由经批准的材料制成。它们必须是正方形、长方形、圆形、椭圆形或这些形状的组合,并且不能是危险的。

立柱内侧之间的距离为 7.32 m (8 码),横梁下边缘到地面的距离为 2.44 m (8 英尺)。

球门柱相对于球门线的位置必须符合图形。

球门柱和横梁必须是白色的,并且具有相同的宽度和深度,不得超过 12 厘米 (5 英寸)。

如果横杆移位或损坏,则比赛将停止,直至其修复或更换到位。球落后比赛重新开始。如果无法修复,则必须放弃比赛。绳索或任何柔性或危险材料不得代替横杆。

网可以附着在球门和球门后面的地面上;他们必须得到适当的支持,并且不得干扰守门员。

### 安全

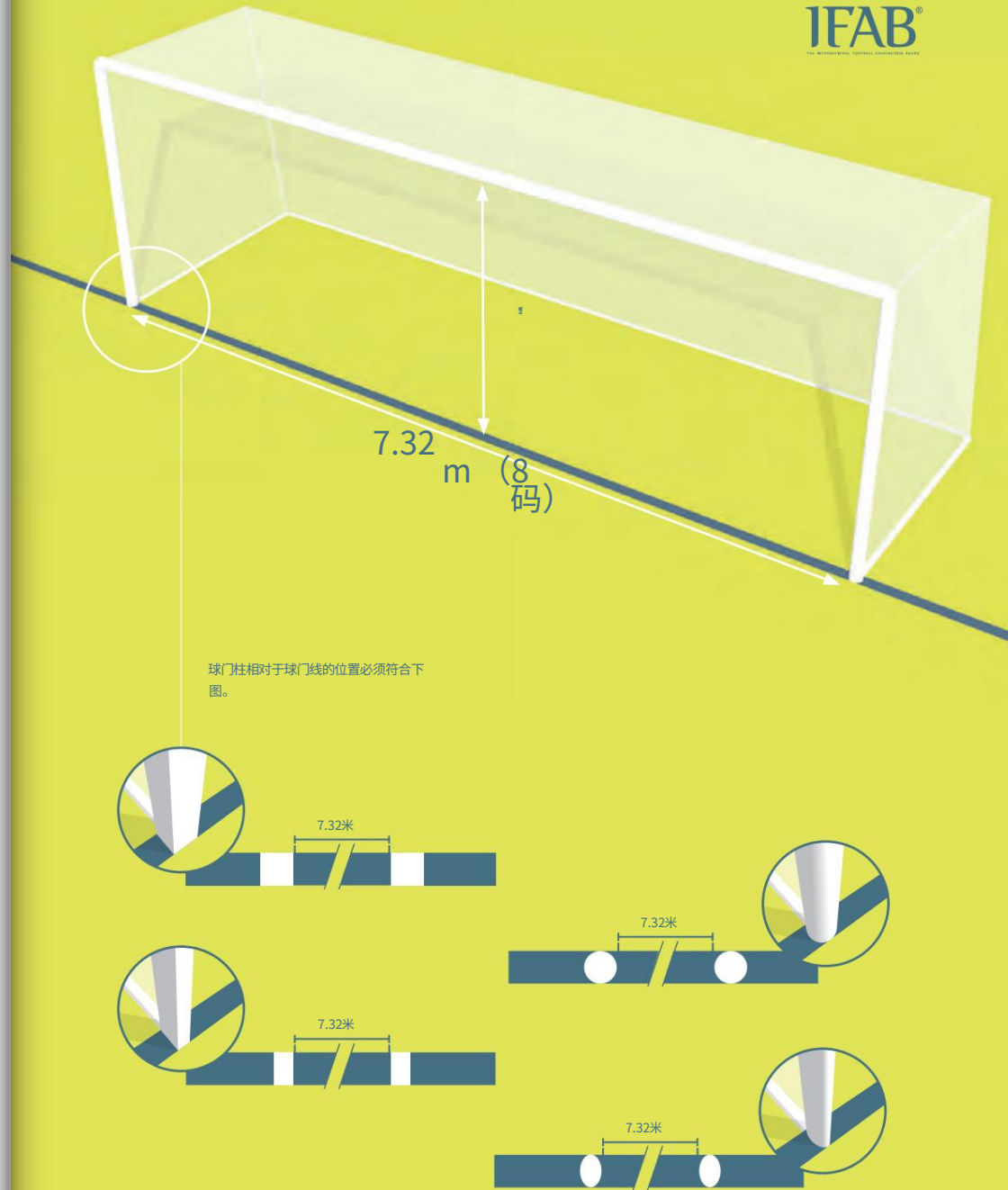
球门 (包括便携式球门)必须牢固地固定在地面上。

### 11. 门线技术 (GLT)

GLT 系统可用于验证进球是否已得分以支持裁判员的决定。

在使用 GLT 的情况下,可以根据 FIFA GLT 质量计划中规定的规范和比赛规则对球门框架进行修改。

GLT 的使用必须在比赛规则中规定。





#### GLT 原理

GLT 仅适用于球门线,仅用于确定是否进球已得分。

是否进球的指示必须立即由 GLT 系统在一秒内自动确认给比赛官员(通过裁判员的手表,通过振动和视觉信号)。

#### GLT的要求和规范

如果在竞赛中使用GLT,竞赛组织者必须确保该系统根据以下标准之一进行认证:

- FIFA 质量 PRO ·
- FIFA 质量
- IMS - 国际比赛标准

独立测试机构必须根据 FIFA GLT 测试手册质量计划验证不同技术提供商系统的准确性和功能性。如果该技术无法按照测试手册运行,裁判员不得使用 GLT 系统,并且必须向有关当局报告这一情况。

如果使用 GLT,裁判员必须按照测试手册中的规定在比赛前测试该技术的功能。

### 12. 商业广告

比赛场地、球门网围起区域、技术区域或裁判审查区域 (RRA) 内的地面以及 1 m 范围内的地面上,不得放置任何形式的商业广告,无论是真实的还是虚拟的从球队进入比赛场地到半场离开比赛场地,以及从球队重新进入比赛场地到比赛结束,边界线的距离为 1 码。球门、球网、旗杆或其旗帜上不允许做广告,并且这些物品上不得安装任何外部设备(摄像机、麦克风等)。

此外,直立广告必须至少:

- 距边线 1 m (1 码)
- 距球门线的距离与球门网的深度相同
- 距球门 1 m (1 码)

### 13. 标志和标志

禁止在比赛场地、球门网及其围成的区域、球门和球门上复制国际足联、联合会、国家足球协会、竞赛、俱乐部或其他机构的代表性标志或标志,无论是真实的还是虚拟的。比赛期间的旗帜。它们可以出现在旗杆上的旗帜上。

### 14. 视频助理裁判 (VAR)

在使用 VAR 的比赛中,必须有视频操作室 (VOR),并且至少一个裁判评审区 (RRA)。

#### 视频手术室 (VOR)

VOR是视频助理裁判 (VAR)、助理VAR (AVAR)和重放操作员 (RO)工作的地方;它可能位于体育场内/靠近体育场或更远的位置。比赛期间,只有经过授权的人员才可以进入 VOR 或与 VAR、AVAR 和 RO 进行交流。

进入 VOR 的球员、替补球员、被替换球员或球队官员将被遣散。

#### 裁判评审区 (RRA)

在使用 VAR 的比赛中,必须至少有一个 RRA,由裁判进行“现场审查”(OFR)。RRA 必须是:

- 在比赛场地外的显眼位置
- 清晰标记

进入 RRA 的球员、替补球员、被替换球员或球队官员将请注意。

# 法律

# 02

## 球

### 1. 质量和测量

所有球必须是：

- 球形
- 由合适的材料制成
- 周长在 68 厘米 (27 英寸)和 70 厘米 (28 英寸)之间
- 比赛开始时体重在 410 克 (14 盎司)至 450 克 (16 盎司)之间
- 海平面压力等于 0.6-1.1 个大气压 (600 -1,100 g/cm<sup>2</sup>)  
(8.5 磅/平方英寸-15.6 磅/平方英寸)

在国际足联或联合会主办的正式比赛中使用的所有球必须具有以下特征之一：



· FIFA 品质专业版



· 国际足联品质



· IMS - 国际  
匹配标准

每个标记都表明该球已经过正式测试,并且满足该标记的具体技术要求,这些要求是对第 2 条规定的最低规格的补充,并且必须得到 IFAB 的批准。进行测试的机构须经国际足联批准。

如果使用门线技术 (GLT),则采用集成技术的球必须带有上述质量标志之一。

国家足协比赛可能需要使用其中一种轴承的滚珠分数。

在国际足联、联合会或国家足协主办的官方比赛中,除比赛标志/徽章、比赛组织者和授权制造商的商标外,球上不允许出现任何形式的商业广告。竞赛规则可能会限制此类标记的大小和数量。

## 2. 更换有缺陷的球

如果球有缺陷:

- 播放停止并且
- 落球重新开始

如果在开球、球门球、角球、任意球、点球或界外球时球出现缺陷,则重新开始比赛。

如果球在罚球期间或从罚球区踢出时向前移动且在触及球员、横梁或球门柱之前出现缺陷,则重新踢罚球。

比赛过程中未经裁判员许可不得更换球。

## 3. 附加球

符合规则 2 要求的附加球可以放置在比赛场地周围,其使用由裁判员控制。



# 法律

# 03

## 玩家们

### 1. 玩家数量

一场比赛由两队进行,每队最多有十一名球员;其中一名必须是守门员。如果任何一方的球员少于七名,比赛可能无法开始或继续。

如果一支球队因一名或多名球员故意离开比赛场地而少于七名球员,裁判员没有义务停止比赛,并且可以发挥优势,但比赛不得在球出界后恢复如果一支球队没有最低人数七名球员。

如果比赛规则规定所有球员和替补球员必须在开球前点名,并且球队开始比赛时队员人数少于 11 人,则只有球队名单上指定的球员和替补球员可以在抵达时参加比赛。

### 2. 换人次数

#### 官方比赛

正式比赛中任何一场比赛中可使用的替补人数最多为 5 名,由国际足联、足协或国家足球协会确定,但涉及俱乐部第一队的男子和女子比赛除外。顶级联赛或高级“A”级国际球队,最多可有三名替补球员。

#### 竞赛规则必须注明:

- 可以指定多少名替补球员,从三名到最多十二名
- 当比赛进入加时赛时,是否可以使用一名额外的替补球员(无论球队是否已经使用了允许的替补球员的全部数量)

### 其他比赛

在国家A队比赛中,最多可指定12名替补球员,其中最多可使用6名替补球员。

在所有其他比赛中,可以使用更多的替补球员,前提是那:

- 团队就最大数量达成一致
- 比赛前通知裁判

如果没有通知裁判员,或者赛前没有达成一致,每队最多允许有六名替补球员。

### 返回替补

仅在青少年足球、退伍军人足球、残疾足球和草根足球中允许使用回程换人,但须经国家足球协会、联合会或国际足联同意。

## 3. 替换程序

替补队员的姓名必须在比赛开始前告知裁判。在此之前未指定的替补人员不得参加本次比赛

### 匹配。

用替补球员替换球员时,必须遵守以下规定:

- 在进行任何替换之前必须通知裁判员
- 被替换的球员:

得到裁判员的许可离开比赛场地,除非已经离场,并且必须从边界上最近的点离开,除非裁判员指示球员可以在中场线或其他点直接立即离开(例如为了安全/安保或伤害)

必须立即前往技术区或更衣室,不得采取任何措施进一步参加比赛,除非允许换人

- 如果被替换的球员拒绝离开,比赛继续进行

替补球员只需进入:

- 比赛暂停期间
- 在中线处
- 被替换的球员离开后 · 收到裁判信号后

当替补队员进入比赛场地时,替换完成;从那时起,被替换的球员成为被替换的球员,替补球员成为球员并可以重新开始比赛。

所有被替换的球员和替补球员无论是否上场均须服从裁判员的管辖。

## 4. 更换守门员

任何球员都可以与守门员交换位置,如果:

- 在做出改变之前通知裁判员
- 更改是在比赛停止期间进行的

## 5. 违法行为和制裁

如果指定替补球员代替指定球员开始比赛,并且裁判没有收到此更改的通知:

- 裁判允许指定替补球员继续比赛
- ~~不得对指定替补人员采取任何纪律处分~~
- 指定球员可以成为指定替补球员
- 替换次数没有减少
- 裁判员向有关当局报告该事件

如果在半场休息或加时赛前进行换人,则必须在比赛重新开始前完成换人程序。如果未通知裁判,指定的替补球员可以继续比赛,不会受到任何纪律处分,并将此事报告给有关当局。



如果球员未经裁判员许可与守门员交换位置,裁判员:

- 允许继续游戏
- 在下次球出界时警告两名球员,但如果变化发生在半场(包括加时赛的半场)或比赛结束与加时和/或踢球开始之间的时间段,则不会警告双方球员从罚球点

对于任何其他违法行为:

- 警告球员
- 比赛以间接任意球重新开始,从比赛停止时球的位置开始

#### 6. 球员和替补球员被罚下场

被罚下场的球员:

- 提交团队名单之前不能在团队名单上命名任何容量
- 在被列入球队名单后和开球前,可以由指定的替补队员替换,但该替补队员不能被替换;替换次数团队能做的并不减少
- 开球后不可更换

开球前或开球后被罚下场的指定替补球员不得被替换。

#### 7. 比赛场地上的额外人员

球队名单上指定的教练和其他官员(球员或替补球员除外)为球队官员。任何未在团队名单上列出的人

球员、替补球员或球队官员是外部代理人。

如果球队官员、替补球员、被替换或被罚下场的球员或外部代理人进入比赛场地,裁判员必须:

- 仅在游戏受到干扰时才停止游戏
- 比赛停止时将该人移开
- 采取适当的纪律处分

如果比赛停止且干扰来自:

- 球队官员、替补球员、被替换或被罚下场的球员,比赛以直接任意球或点球
- 外部代理人,比赛以落球重新开始

如果球即将进入球门,并且干扰不会阻止防守球员踢球,则如果球进入球门(即使与球发生接触),则判进球,除非干扰是由进攻方造成的

团队。

#### 8. 比赛场地外的球员

如果需要裁判员许可才能重新进入比赛场地的球员未经裁判员许可而重新进入比赛场地,裁判员必须:

- 停止比赛(如果球员不干扰比赛,则不会立即停止或比赛官员或是否可以应用优势)
- 警告球员未经许可进入比赛场地

如果裁判停止比赛,比赛必须重新开始:

- 从干扰位置直接任意球
- 比赛进行时从球的位置踢间接任意球如果没有干扰就停止

作为比赛动作一部分跨越边界的球员不犯罪。

## 9. 场上有额外人员时进球

如果在进球后,裁判在比赛重新开始前意识到进球时球场上有额外的人: \_\_\_\_\_

- 如果额外的人有以下情况,裁判必须禁止进球:
  - 下列球员、替补球员、被换下场的球员、被罚下场的球员或球队官员进球的球队;比赛由额外人员位置的直接任意球重新开始
  - 干扰比赛的外部代理人,除非进球结果如上述“比赛场上有额外人员”所述;比赛以落球重新开始
- 如果额外的人是以下情况,裁判员必须允许进球:
  - 失球球队的球员、替补球员、被替换下场的球员、被罚下场的球员或球队官员
  - 不干扰比赛的外部代理人

在任何情况下,裁判员都必须将多余的人带离比赛场地。

如果进球得分且比赛重新开始后,裁判员意识到进球时比赛场地上有额外的人,则该进球不能被判定为进球。

不允许。如果额外的人仍在场上,裁判必须:

- 停止播放
- 移除多余的人
- 酌情以落球或任意球重新开始

裁判员必须向有关当局报告该事件。

## 10. 队长队长没有特

殊地位或特权,但具有一定程度的对团队的行为负责。



# 法律

# 04

## 选手装备

### 1. 安全

玩家不得使用装备或佩戴任何危险物品。

所有珠宝首饰（项链、戒指、手镯、耳环、皮带、橡皮筋等）都是禁止佩戴的，必须摘除。不允许使用胶带覆盖珠宝。

比赛开始前必须对球员进行检查，替补球员上场前必须接受检查。如果玩家未经授权佩戴或使用/

危险装备或珠宝，裁判员必须命令球员：

- 删除该项目
- 如果球员不能或不愿意，请在下一次停赛时离开比赛场地  
遵守

拒绝遵守或再次佩戴该物品的玩家必须受到警告。

### 2. 强制装备

球员的强制装备包括以下单独项目：

- 有袖衬衫
- 短裤
- 袜子 - 胶带或任何外部应用或穿戴的材料必须与其应用或覆盖的袜子部分颜色相同
- 护腿板 必须由合适的材料制成，以提供合理的保护，并由袜子覆盖
- 鞋类

守门员可以穿运动裤。

球员意外丢失鞋类或护腿板时,必须尽快更换,且不得晚于下一次比赛结束时;如果在此之前球员踢球和/或进球,则进球为

授予。

### 3. 颜色

- 两支球队必须穿着能够区分彼此的颜色以及比赛官员
- 每个守门员的服装颜色必须与其他守门员区分开来  
球员和比赛官员
- 如果两名守门员的球衣颜色相同并且都没有其他球衣  
球衣,裁判允许比赛继续进行

汗衫必须是:

- 与衬衫袖子主色相同的单色

或者

- 完全复制衬衫袖子的图案/颜色

内裤/紧身裤的颜色必须与短裤的主色或短裤的最低部分颜色相同 同一队的球员必须穿着相同的衣服

颜色。

### 4. 其他设备

允许使用非危险防护装备,例如由柔软、轻质衬垫材料制成的头罩、面罩、膝盖和手臂保护器以及守门员帽子和运动眼镜。

头套

如果佩戴头套(守门员帽子除外),则必须:

- 为黑色或与球衣主色相同(前提是球员  
同一支球队穿同一颜色)
- 与玩家装备的专业外观保持一致
- 不可贴在衬衫上

- 不会对佩戴它的玩家或任何其他玩家造成危险(例如开局/  
颈部周围的闭合装置)
- 没有任何从表面延伸出来的部分(突出元件)

电子通讯

球员(包括替补球员/被替换和被罚下场的球员)不得佩戴或使用任何形式的电子或通讯设备(允许 EPTS 的情况除外)。如果与球员福利或安全直接相关或出于战术/教练原因,则允许球队官员使用任何形式的电子通信,但仅限小型、移动、手持设备(例如麦克风、耳机、听筒、手机/

可以使用智能手机、智能手表、平板电脑、笔记本电脑)。使用未经授权的设备或因使用电子或通讯设备而行为不当的球队官员将被罚下场。

电子性能和跟踪系统(EPTS)

如果可穿戴技术(WT)作为电子表现和跟踪系统(EPTS)的一部分用于国际足联、足协或国家足球协会主办的官方比赛中,则比赛组织者必须确保可穿戴技术所附带的技术球员的装备不具有危险性,并且符合以下标准之一:IMS(国际比赛标准)或 FIFA 质量。

进行这些测试的机构须经国际足联批准。

如果 EPTS 由比赛或竞赛组织者提供,则该比赛或竞赛组织者有责任确保在正式比赛期间从 EPTS 传输到技术区域的信息和数据可靠且准确。

国际足联制定了一项专业标准,并经国际足联批准,以支持比赛组织者批准可靠、准确的电子表现和跟踪系统。

以下标记表示 EPTS (可穿戴式或光学式)已经过官方测试,符合足球位置数据的可靠性和准确性要求:



#### 5. 口号、声明、图像和广告

设备不得有任何政治、宗教或个人口号、声明或图像。球员不得露出带有政治、宗教、个人口号、声明或图像或除制造商徽标之外的广告的内衣。对于任何违规行为,球员和/或球队将受到比赛组织者、国家足球协会的制裁

或由国际足联。

原则

- 第 4 条适用于球员穿戴的所有装备 (包括服装), 替补队员和被替换的球员;它的原则也适用于所有团队技术领域的官员

- 以下情况 (通常)是允许的:

· 球员的号码、姓名、队徽/徽标、促进足球运动、尊重和诚信的倡议口号/徽章以及竞赛规则或国家足协、联合会或国际足联法规允许的任何广告

· 比赛的事实:球队、日期、比赛/项目、场地

- 允许的标语、声明或图像应限制在衬衫正面和/或臂章
- 在某些情况下,标语、声明或图像可能仅出现在网站上队长袖标

解释法律

在解释口号、声明或图像是否允许时,应注意第 12 条规则 (犯规和不当行为),该规则要求裁判对犯有以下行为的球员采取行动:

- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或手势
- 以挑衅、嘲笑或煽动性的方式做出手势

任何属于这些类别的口号、声明或图像都是不允许。

虽然“宗教”和“个人”相对容易定义,但“政治”则更容易定义。

不太清晰,但不允许出现与以下内容相关的标语、声明或图像:

- 任何人,无论是活着的还是去世的 (除非是官方比赛名称的一部分)
- 任何地方、区域、国家或国际政党/组织/团体等
- 任何地方、地区或国家政府或其任何部门,办公室或职能
- 任何具有歧视性的组织 · 其目标/行为可能冒犯知名人士的

任何组织

- 人数
- 任何具体的政治行为/事件

在纪念重大的国家或国际事件时,应仔细考虑对方球队 (包括其支持者)和公众的感受。

竞赛规则可能包含进一步的限制/限制,特别是

关于允许的口号、声明和图像的大小、数量和位置。建议在比赛/比赛开始之前解决与口号、声明或图像有关的争议。



## 6. 违法行为和制裁

对于任何犯规行为,比赛无需停止,并且球员:

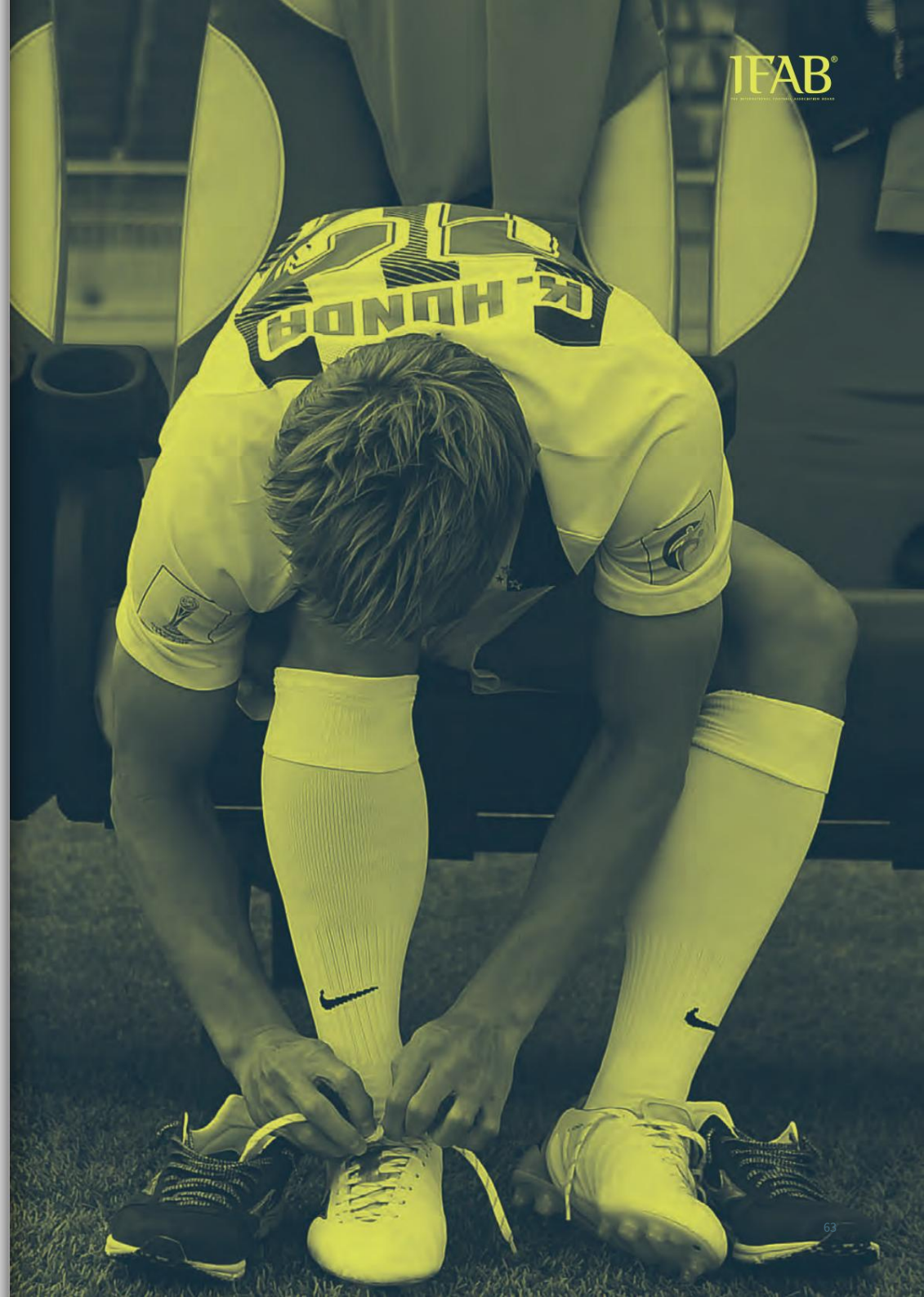
- 被裁判指示离开比赛场地以纠正设备
- 比赛停止时离开,除非设备已被纠正

离开比赛场地纠正或更换装备的球员必须:

- 在允许使用之前,请比赛官员检查装备  
重新输入
- 只有在获得裁判许可的情况下才能重新入场(可能在比赛期间给予许可)

未经许可进入的球员必须受到警告,如果比赛因警告而停止,则从比赛停止时球的位置判罚间接任意球,除非有干扰,在这种情况下判罚直接任意球(或点球)从主罚球员的位置判罚

干涉。



# 法律

# 05

## 裁判员

### 1. 裁判员的权威

每场比赛均由一名裁判员控制,拥有全权执行与比赛相关的比赛规则。

### 2. 裁判员的决定

裁判将根据比赛规则和“比赛精神”,以裁判员的意见为基础,尽其所能做出决定,裁判员有权在规定的时间内采取适当的行动。

游戏规则的框架。

裁判员对与比赛相关的事实(包括进球与否以及比赛结果)的决定为最终决定。裁判员和所有其他比赛官员的决定必须始终受到尊重。

如果比赛已经重新开始,或者裁判员已意识到比赛重新开始的决定不正确,或者根据其他比赛官员的建议,裁判员不得改变重新开始的决定。

示意上半场或下半场(包括加时赛)结束并离开球场

比赛场地或放弃比赛。然而,如果在半场结束时,裁判员离开比赛场地前往裁判审查区(RRA)或指示球员返回比赛场地,这并不妨碍因比赛原因而改变决定。事件结束前发生

一半。

除第 12.3 条和 VAR 协议中规定的情况外,只有在比赛重新开始之前另一位比赛官员已发现并试图将违规行为告知裁判员时,可以在比赛重新开始后发出纪律处分;与制裁相关的重启不适用。

如果裁判无法工作,比赛可以在其他比赛官员的监督下继续进行,直到下一次比赛结束。

### 3. 权力和义务

#### 裁判员：

- 执行游戏规则
- 与其他比赛官员合作控制比赛
- 担任计时员,记录比赛并向有关当局提供比赛报告,包括纪律处分信息以及赛前、赛中或赛后发生的任何其他事件
- 监督和/或指示比赛重新开始

#### 优势

- 当发生进攻时,允许比赛继续进行,并且非进攻球队将从优势中受益,如果当时或几秒钟内没有出现预期的优势,则对进攻进行处罚

#### 纪律处分

- 当发生不止一项违规行为时,从制裁、重新开始、身体严厉程度和战术影响方面惩罚更严重的违规行为  
同时
- 对犯有警告和红牌罚下行为的球员采取纪律处分
- 有权采取纪律处分,从进入赛场进行赛前检查直至比赛结束后离开赛场(包括罚球)。如果在比赛开始进入比赛场地之前,一名球员犯规被罚下场,裁判员有权阻止该球员参加比赛(参见规则 3.6);裁判将报告任何其他不当行为
- 有权出示黄牌或红牌,并且在比赛规则的情况下  
允许、暂时禁止一名球员在比赛开始时进入比赛场地直至比赛结束,包括中场休息、加时赛和罚球点球期间
- 对未能以负责任的方式行事的球队官员采取行动,并警告或出示黄牌警告或红牌罚下比赛场地及其周围环境(包括技术区域);如果无法确定违规者的身份,则高级教练在场

在技术领域将受到制裁。一名医疗队官员

如果球队没有其他医疗人员,则可以保留被罚下的罪行,如果球员需要医疗护理,则可以采取行动

- 根据其他比赛官员的建议采取行动  
裁判没见过

#### 受伤

- 如果球员仅受轻伤,则允许比赛继续进行直至球停止比赛
- 如果球员严重受伤,则停止比赛并确保该球员  
被移出比赛场地。受伤的球员不得在比赛场上接受治疗,只有在比赛重新开始后才能重新入场;如果球在比赛中,则必须从边线重新进入,但如果球在比赛之外,则可以从任何边线重新进入。仅在以下情况下,离开比赛场地的要求除外:

- 守门员受伤
- 守门员和外场球员发生碰撞并需要关注
- 来自同一队的球员发生碰撞并需要关注
- 发生严重伤害
- 一名球员因身体攻击而受伤,且其原因是  
对手被警告或罚下场(例如鲁莽或严重犯规  
挑战),如果评估/治疗很快完成
- 已判罚点球,受伤球员将担任踢球者
- 确保任何流血的球员离开比赛场地。玩家可以  
只有在收到裁判员的信号后才能重新进入,裁判员必须确信出血已停止并且设备上没有血迹 · 如果裁判员  
已授权医生和/或担架搬运者进入

球员必须用担架或步行离开比赛场地。不遵守规定的球员必须因不道德行为而受到警告

- 如果裁判决定警告或驱逐受伤且必须离开比赛场地接受治疗的球员,则必须在该球员离开前出示该牌 · 如果  
比赛因其他原因而没有停止,或者如果所受的伤害

球员不是犯规的结果,比赛以落球重新开始

#### 外界干扰

- 因任何违规行为或由于以下原因停止、暂停或放弃比赛

外部干扰,例如:

- 泛光灯不足

- 观众投掷的物体击中比赛官员、球员或球队

根据官方规定,裁判可以根据事件的严重程度允许比赛继续进行、停止、暂停或放弃

- 观众吹哨干扰比赛 - 比赛因球掉落而停止并重新开始 - 额外的球、其他物体或动物在比赛期间进入比赛场地

比赛中,裁判员必须:

- 仅当干扰比赛时才停止比赛 (并以落球重新开始) - 除非球即将进入球门且干扰不会妨碍防守球员踢球;如果球进入球门 (即使与球发生接触),则判定进球,除非进攻方干扰

- 如果不影响比赛,则允许比赛继续进行并进行  
尽早删除

- 不允许未经授权的人员进入比赛场地

#### 4. 视频助理裁判 (VAR)

仅在比赛/比赛情况下才允许使用视频助理裁判 (VAR)

比赛组织者已履行所有 VAR 协议和实施要求 (如 VAR 手册中规定),并已获得 IFAB 和 FIFA 的书面许可。

仅在以下情况下才可以由视频助理裁判 (VAR) 协助裁判  
与以下相关的“明显且明显的错误”或“严重遗漏事件”:

- 目标/无目标
- 处罚/无处罚
- 直接红牌 (不是第二次警告)
- 当裁判警告或罚下错误的球员时,身份错误  
违规球队

视频助理裁判 (VAR) 的协助将涉及使用事件回放。裁判将做出最终决定,该决定可能仅基于 VAR 和/或裁判直接查看重播录像的信息 (“现场查看”)。

除“严重漏判事件”外,裁判员 (以及相关的其他“现场”比赛官员)必须始终做出决定 (包括不对潜在违规行为进行处罚的决定);这个决定不会改变,除非它是

“明显且明显的错误”。

比赛重新开始后的评论

如果比赛停止并重新开始,裁判只能进行“审查”,

对于错误身份或与暴力行为、随地吐痰、咬人或极端冒犯性、侮辱性和/或辱骂性手势有关的潜在被罚下场的行为,采取适当的纪律处分。

#### 5. 裁判员装备

强制装备

裁判员必须配备以下设备:

- 口哨
- 手表)
- 红牌和黄牌
- 笔记本 (或其他保存比赛记录的方式)

其他设备

裁判员可以被允许使用:

- 与其他比赛官员沟通的设备 蜂鸣器/蜂鸣声  
旗帜、耳机等
- EPTS 或其他健身监测设备

裁判员和其他“现场”比赛官员不得佩戴珠宝或任何其他电子设备,包括相机。

# 越位

## 6. 裁判信号

请参阅图形了解经批准的裁判信号。



罚球

任意球



优势(1)



越位  
越位

优势(2)

球门球



间接任意球

罚球



任意球



角球

角球



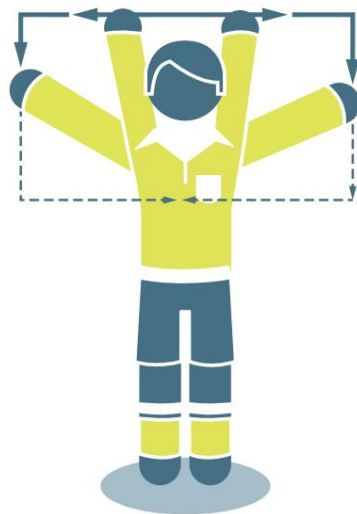
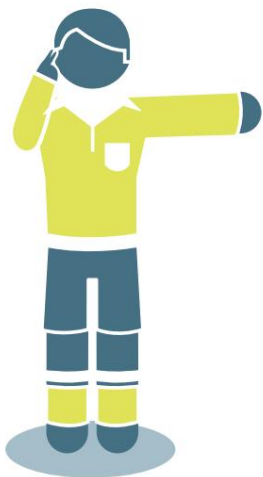
球门球  
球门球



扩展



红牌和黄牌



检查 手指靠近耳朵,另一只手 检查手臂信号

7. 比赛官员的责任

裁判员或其他比赛官员不承担以下责任:

- 球员、官员或观众遭受的任何类型的伤害
- 任何形式的财产损失
- 任何个人、俱乐部、公司、协会或其他机构遭受的任何其他损失,这些损失是由于或可能由于根据比赛规则的条款或按照所需的正常程序做出的任何决定而造成的,进行并控制比赛

此类决定可能包括以下决定:

- 比赛场地或其周围环境的状况或天气状况是否允许比赛进行
- 无论出于何种原因放弃比赛
- 比赛期间场地设备和球的适用性
- 由于观众干扰或观众区出现任何问题而停止或不停止比赛

角球 球门球

- 治疗场地
- 要求将受伤球员移离比赛场地
- 治疗
- 允许或不允许球员穿着某些服装或装备
- 在裁判有权的情况下,允许或不允许任何人(包括球队或体育场官员、保安人员、摄影师或其他媒体代表)在场在比赛场地附近

- 根据比赛规则或其他规则做出的任何其他决定
- 遵守国际足联、足协、国家足球协会条款或比赛规则或条例规定的职责

## 另一个 比赛官员

其他比赛官员（两名助理裁判员、第四官员、两名额外助理裁判员、替补助理裁判员、视频助理裁判员（VAR）和至少一名助理 VAR（AVAR））可被任命参加比赛。他们将协助裁判员根据比赛规则控制比赛，但最终决定权始终由裁判员做出。

裁判员、助理裁判员、第四官员、附加助理裁判员和预备助理裁判员是“现场”比赛官员。

VAR 和 AVAR 是“视频”比赛官员并协助裁判员符合 IFAB 确定的 VAR 协议。

比赛官员在裁判员的指导下进行工作。活动中如有不当干扰或不当行为，裁判员将解除其职责并向有关当局报告。

除预备助理裁判员外，“现场”比赛官员当他们比裁判员有更清晰的视野时协助裁判员处理违规行为，并且必须就任何严重的情况向有关当局提交报告

不当行为或在裁判员视野之外发生的其他事件，以及其他比赛官员。他们必须将所做的任何报告告知裁判和其他比赛官员。

“现场”比赛官员协助裁判员检查比赛场地，球和球员的装备（包括问题是否已解决）并保存时间、目标、不当行为等记录。

比赛规则必须明确规定由谁替代比赛官员无法启动或继续以及任何相关的更改。特别是，它必须明确如果裁判员无法开始或继续，第四官员是否或由高级助理裁判员或高级附加助理裁判员接替。

### 1. 助理裁判员

它们表明何时：

- 整个球离开比赛场地以及哪支球队有权角球、球门球或界外球
- 处于越位位置的球员可能会受到处罚
- 请求替换
- 罚球时，守门员在球开出之前离开球门线踢出并且球越过线；如果有额外的助理裁判员被指定的助理裁判员就任与判罚相符的位置标记

助理裁判的协助还包括监督换人程序。

助理裁判可以进入比赛场地帮助控制9.15m（10码）的距离。

### 2. 第四官员

第四官员的协助还包括：

- 监督替换程序
- 检查球员/替补球员的装备
- 球员在裁判发出信号/批准后重新入场
- 监督更换球
- 指明裁判员打算延长的最短时间  
每半场结束时进行比赛（包括加时赛）
- 告知裁判任何技术领域的不负责任行为居住者

### 3. 增设助理裁判员

额外的助理裁判可以指出：

- 当整个球越过球门线时，包括进球时
- 哪支球队有权获得角球或球门球
- 在罚点球时，守门员是否先离开球门线球被踢，如果球越过线

### 4. 候补助理裁判员

预备助理裁判员的唯一职责是替换助理裁判员或第四官员无法继续。

### 5. 视频比赛官员

视频助理裁判（VAR）是一名比赛官员，只有在出现“明显且明显的错误”或

与进球/无进球、点球/无点球、直接相关的“严重漏失事件”红牌（不是第二次警告）或裁判员认错身份的情况警告或驱逐违规球队中的错误球员。

助理视频助理裁判（AVAR）是一名比赛官员，负责帮助比赛VAR主要通过：

- 在VAR忙于“检查”时观看电视录像或回顾
- 记录VAR相关事件以及任何通信或技术问题
- 协助VAR与裁判沟通，尤其是当VAR进行“检查”时与裁判员沟通/“回顾”，例如告诉裁判“停止比赛”或“延迟重新开始”等。
- 记录因“检查”或“回顾”而延迟比赛时“损失”的时间
- 向相关方传达有关VAR相关决定的信息

6. 助理裁判信号

[请参阅图表了解经批准的助理裁判信号。](#)



代换



进攻队任意球

任意球



防守队任意球

角球

越位



进攻队掷界外球

球门球



防守队掷界外球

罚球



角球



球门球

免费KI



1

越位 越位



2a

越位  
场地近侧



2b

球门球  
越位球  
场的中间



2c

罚球  
田野的另一边

7. 附加助理裁判信号



越位

角球

球门球

(除非球有非常明显的  
线)

目标

纳入越过球门



# 法律

# 07

## 比赛持续时间

### 1. 比赛时间

一场比赛分为两个半场,各 45 分钟,只有在比赛开始前经裁判和两队同意并符合比赛规则的情况下,才可以缩短时间。

### 2. 半场休息

球员有权在半场休息,但不超过15分钟;加时赛中场休息时允许短暂喝水(不应超过一分钟)。比赛规则必须规定半场休息的持续时间,并且只有在裁判员允许的情况下才可以更改。

### 3. 误工津贴

裁判员在每一半场中通过以下方式对该半场中所有损失的时间进行判罚:

- 替换
- 评估和/或移除受伤球员
- 浪费时间
- 纪律处分
- 比赛规则允许的医疗中断,例如“喝水”休息  
(不应超过一分钟)和“冷静”休息(九十秒到三分钟)
- 与VAR“检查”和“审查”相关的延误
- 任何其他原因,包括重新启动的任何明显延迟  
(例如进球庆祝)

第四官员指出裁判员在每半场最后一分钟结束时决定的最短补时时间。裁判员可以增加但不能减少附加时间。

裁判员不得通过改变下半场的长度来弥补上半场的计时错误。

#### 4. 点球

如果必须罚点球或重罚点球,则半场比赛延长,直至罚球完成。

#### 5. 放弃比赛

除非比赛规则或组织者规定,否则放弃的比赛将重赛  
否则确定。



## 法律

## 08

# 开始和 比赛重新开始

比赛的两个半场、加时赛和进球后重新开始比赛均由开球开始。任意球（直接或间接）、点球、

界外球、球门球和角球属于其他重新开始（参见规则 13-17）。

当裁判停止比赛时，落球即为重新开始，并且法律不要求上述任何一种重新开始。

如果在非比赛期间发生进攻，这不会改变进攻方式  
比赛重新开始。

## 1. 开球

### 程序

- 掷硬币获胜的球队决定进攻哪个球门  
上半场或开球
- 根据上述情况，由对手开球或决定开球  
上半场进攻进球
- 上半场决定进攻哪个球门的球队开球  
下半场开始
- 下半场，两队交换阵地并攻击相反的球门
- 球队进球后，由对手开球

### 对于每次开球：

- 除了开球的球员外，所有球员都必须在自己的半场  
比赛场地的
- 开球球队对手必须至少有9.15 m  
距离球（10 码）直至比赛开始
- 球必须静止在中心标记上
- 裁判发出信号
- 当球被踢并且明显移动时，比赛正在进行中



- 开球后可直接对对手进球;如果球直接进入踢球者球门,判给对方角球

#### 罪行和制裁

如果开球的球员在球触及另一名球员之前再次触球,则为间接任意球,或手球犯规为直接任意球,

被授予。

如果在开球程序中出现任何其他违规行为,则重新开球。

## 2. 掉球

### 程序

- 守方守门员在禁区内将球抛下  
如果,当比赛停止时:
  - 球在罚球区内或·最后一次触球是在罚球区内
- 在所有其他情况下,裁判将球丢给该队的一名球员  
最后一次触球的位置是球最后一次触碰球员、外部代理人或(如规则 9.1 中所述)比赛官员的位置
- 所有其他球员(两队)必须与比赛场地保持至少 4 m (4.5 码)的距离。  
球直到比赛开始

当球接触地面时,比赛就开始了。

#### 罪行和制裁

如果出现以下情况,球将再次掉落:

- 在球员接触地面之前接触球员
- 比赛场地接触地面后离开比赛场地,但不接触球员

如果掉落的球在没有触及至少两名球员的情况下进入球门,则比赛结束重新启动:

- 如果球进入对方球门,则为球门球
- 如果角球进入球队球门,则为角球



# 法律

# 09

## 球进和 退出游戏

### 1. 球出界

当出现下列情况时,球为无效:

- 球完全越过了地面上的球门线或边线,或者在空中
- 比赛已被裁判停止
- 它触碰了比赛官员,留在比赛场地上并且:
  - 球队开始有希望的进攻或·球直接射入球门或
  - 控球球队发生变化

在所有这些情况下,比赛都会以落球重新开始。

### 2. 比赛中的球

在所有其他时间,当球接触比赛官员以及从球门柱、横杆或角旗杆反弹并留在比赛场地上时,比赛即为比赛进行。



# 法律

# 10

## 确定 比赛结果

### 1. 进球数

当整个球越过球门线,球门柱之间和横梁下方时,只要进球球队没有犯规,即可进球。

如果守门员将球直接扔进对方球门,则为球门球授予。

如果裁判在球完全越过球门线之前发出进球信号,则以落球重新开始比赛。

### 2. 获胜团队

进球数多的球队获胜。如果两队均未进球或进球数相等,则比赛为平局。

当比赛规则要求在平局或主客场平局后确定获胜球队时,唯一允许确定获胜球队的程序

是:

- 客场进球规则
- 两次相等的加时赛,每次不超过 15 分钟
- 罚球

可以使用上述过程的组合。

### 3. 罚球

罚球点球在比赛结束后进行,除非另有说明,否则适用相关比赛规则。比赛中被罚下场的球员不得参加比赛;比赛期间发出的警告和警告不会转入点球罚球中

标记。



## 程序

### 罚球点开始前

- 除非有其他考虑（例如地面条件、安全等），裁判员掷硬币来决定踢球的球门，只有出于安全原因或者如果球门或比赛

表面变得无法使用

- 裁判再次掷硬币，由掷硬币获胜的球队决定是否踢第一脚或第二脚
- 除无法继续比赛的守门员替补外，只有在比赛场上或比赛结束时暂时离开比赛场（受伤、调整装备等）的球员才有资格

### 踢

- 每支球队负责从符合资格的球员中选择踢球的顺序。裁判不知道该命令
- 如果在比赛结束时以及开球之前或期间，一支球队有如果参赛队员人数多于对手，则必须将其人数减少至与对手相同，并且必须将被排除的每位队员的姓名和号码告知裁判。任何被排除的球员都没有资格参加踢球（下文概述的情况除外）
- 开球前或开球期间无法继续比赛的守门员可以由一名被排除的球员替换，以平衡球员人数，或者，如果球队未使用其最大允许替补人数，则可以指定一名替补球员，但被替换的守门员没有进一步的部分，并且可能不会

### 踢一脚

- 如果守门员已经踢过球，替补守门员不得踢球踢到下一轮踢

### 罚球时

- 只有符合资格的球员和比赛官员才可以留在场上玩耍的
- 所有符合条件的球员，除了主罚球员和两名球员之外守门员必须保持在中圈内
- 踢球者的守门员必须留在比赛场地上，在禁区外罚球区，在与罚球区边界线相交的球门线上

- 符合条件的球员可以与守门员交换位置
- 当球停止移动、出界或比赛结束时,踢球完成。  
裁判员因任何违规行为而停止比赛;踢球者不得再次踢球 · 裁判保留踢球记录
- 如果守门员犯规并因此重新踢球,守门员将因第一次犯规而受到警告,并因后续犯规而受到警告

- 如果踢球者因在裁判判罚后犯规而受到处罚  
发出踢球信号,该踢球将被记录为漏踢,并且  
踢球者被警告
- 如果守门员和踢球手同时犯规,  
踢球被记录为漏踢,踢球者被警告

根据下述条件,两队各踢五次球

- 球队轮流踢球
- 每次踢球均由不同的球员踢,所有符合资格的球员都必须踢球  
在任何球员可以踢第二次球之前踢球
- 如果在两队踢完五次球之前,一方的进球数多于另一队  
对方可以得分,即使完成五次踢球,也不再踢球
- 如果两队踢完五次球后比分相同,则继续踢球,直到一支球队在相同数量的情况下比另一队多进一球

踢的次数

- 上述原则适用于任何后续的踢球序列,但  
球队可以改变踢球者的顺序
- 离开罚球区的球员不得延迟踢罚球  
比赛场地。如果球员这样做,该球员的踢球将被没收(不得分)  
没有及时回来踢球

罚球时的换人和罚下场

- 球员、替补球员或被换下的球员可能会被警告或被罚下场。 · 被罚下场的守  
门员必须由符合资格的球员替换
- 守门员以外的无法继续比赛的球员不得  
被替换
- 如果球队人数减少到以下,裁判不得放弃比赛  
七名球员



# 法律

# 11

## 越位

1. 越位位置处于越位位置并不构成犯规。

如果出现以下情况,则球员处于越位位置:

- 头部、身体或脚的任何部分位于对方半场 (不包括中场线)并且 · 头部、身体或脚的任何部分比对方球门线更近

球和倒数第二个对手

所有球员 (包括守门员)的手和手臂均不经过考虑的。

如果球员符合以下条件,则不处于越位位置:

- 倒数第二个对手或 · 最后两个对手

2. 越位犯规

在球被队友打出或接触\*时处于越位位置的球员只有在参与积极比赛时才会受到以下处罚:

- 通过打球或触摸他人传递或触摸的球来干扰比赛队友或
- 通过以下方式干扰对手:
  - 通过以下方式阻止对手打球或无法打球  
明显遮挡对方视线或
  - 向对手发起球权挑战或

\*应使用球“击球”或“触球”的第一个接触点

· 当该动作击球时,明显试图打出近距离的球

· 对手或

· 做出明显影响某人能力的明显行动

· 对手打球

或者

· 通过打球或干扰对手获得优势

当它有:

· 反弹或偏离球门柱、横梁、比赛官员或

对手

· 被任何对手故意救出

处于越位位置的球员从故意传球的对手手中接球,包括故意手球,不被视为获得了优势,除非是任何对手故意扑救。

“扑救”是指球员用除手/手臂以外的身体任何部位(除非守门员在罚球区内)阻止或试图阻止即将进入或非常接近球门的球。

在以下情况下:

· 球员从越位位置移动或站在越位位置会妨碍比赛

· 干扰对手并干扰对手向球移动,如果影响对手踢球或抢球的能力,则属于越位犯规;如果球员进入对手的道路并阻碍对手的前进(例如阻挡对手),则应根据第 12 条规则受到处罚

· 处于越位位置的球员向球移动并意图踢球,但在踢球或试图踢球之前被犯规,或向对手挑战球权,该犯规将按其发生时的情况进行处罚

在越位犯规之前

· 对处于越位位置且已经在踢球或试图踢球,或挑战对手抢球的球员犯规,越位进攻将按在犯规挑战之前发生的方式进行处罚

### 3. 无意冒犯

如果球员直接从以下位置接球,则不构成越位犯规:

· 球门球

· 界外球

· 角球

### 4. 违法行为和制裁

如果发生越位,裁判将判间接任意球

发生进攻,包括发生在球员自己的半场内。

未经裁判员许可离开比赛场地的防守队员应被视为处于球门线或边线上,直至下一次比赛停止或防守队

已将球踢向中线且位于罚球区之外。如果球员故意离开比赛场地,则在下次球出界时必须警告该球员。

进攻球员可以离开或离开比赛场地,不参与主动比赛。如果该球员在下次比赛停止之前从球门线重新进入并参与比赛或防守队已经踢完比赛

球朝向中线并且在罚球区之外,球员

出于越位目的,应被视为位于球门线上。

未经裁判允许而故意离开比赛场地并重新进入比赛场且不被判越位并获得优势的球员

必须谨慎。

如果进攻球员在球进入球门时在球门柱之间和球门内部保持静止,则必须判进球,除非该球员

犯越位或违反第 12 条规则,在这种情况下比赛将重新开始间接或直接任意球。



# 法律

# 12

## 犯规和不当行为

直接和间接任意球和点球只能判给比赛进行时犯下的进攻行为。

### 1. 直接任意球

如果球员对对方犯下下列任何一种被裁判认为粗心、鲁莽或使用过度武力的犯规行为，则判罚直接任意球：

- 收费
- 跳跃于
- 踢或尝试踢
- 推动
- 罢工或试图罢工（包括用头撞）
- 解决或挑战
- 绊倒或试图绊倒

如果犯规涉及身体接触，则将被判直接任意球。

- 粗心是指玩家在提出挑战时表现出缺乏注意力或考虑，或者没有采取预防措施。无纪律处分

需要

- 鲁莽是指球员的行为无视对手的危险或后果，必须予以警告
- 使用过度武力是指球员超出必要使用武力和/或危及对手安全且必须被罚下场

如果球员有下列任何一种行为，则判罚直接任意球罪行：

- 手球进攻（禁区内的守门员除外）

- 控制住对手
- 通过接触阻碍对手
- 咬某人或向某人吐口水
- 向球、对手或比赛官员投掷物体,或球与所持物体接触

另见法律 3 中的犯罪行为。

#### 处理球

为了确定手球犯罪,手臂的上边界与腋下的底部成一直线。

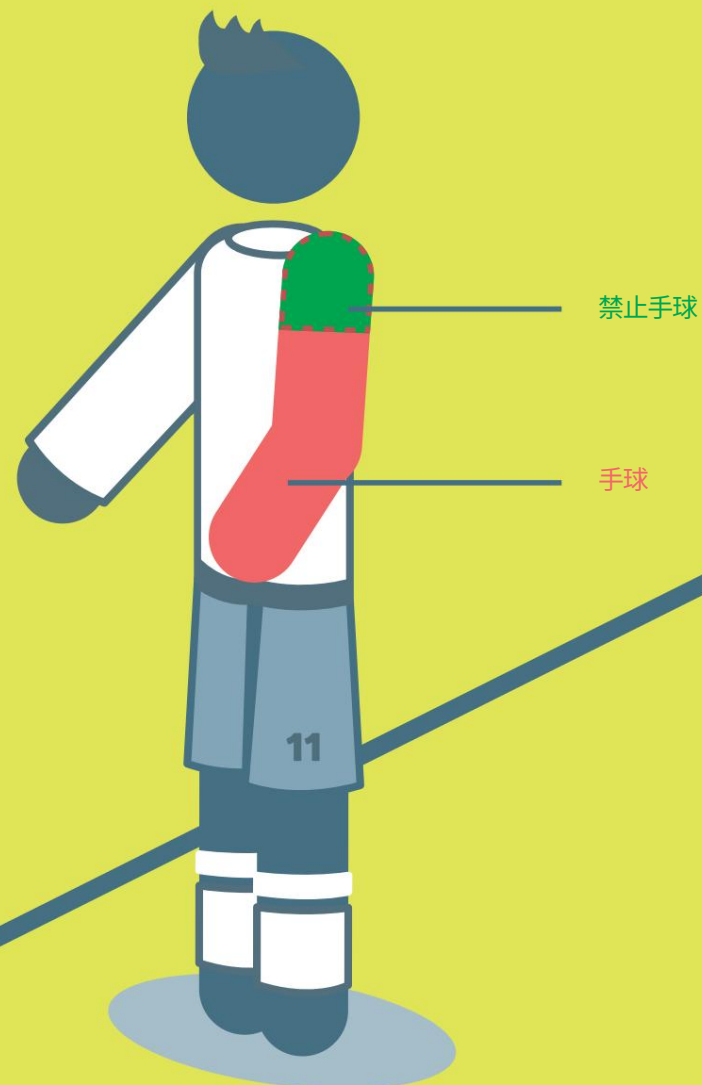
如果球员有以下行为,则视为犯规:

- 故意用手/手臂触球,包括移动球  
手/手臂朝向球
- 直接用手/手臂射入对手的球门,即使意外,包括守门员造成的
- 在球接触到他们或队友的手/手臂后,即使意外的,立即的:
  - 射入对手球门 · 创造进球机会
- 在以下情况下用手/手臂触球:
  - 手/手臂使他们的身体不自然地变大
  - 手/手臂高于/超出他们的肩膀水平 (除非球员故意打球,然后球接触到他们的手/手臂)

即使球直接从另一名球员的头或身体 (包括脚)接触到该球员的手/手臂,上述违规行为也适用。

关闭。

除上述违规行为外,如果球触及球员的手/手臂,则不属于违规行为:



- 直接来自球员自己的头部或身体（包括脚）
- 直接来自附近另一名球员的头部或身体（包括脚）

- 手/手臂是否靠近身体且不会使身体不自然大

- 当球员跌倒时,手/臂位于身体和地面之间以支撑身体,但未横向或垂直远离身体

守门员在控球方面与禁区外的任何其他球员一样受到限制。如果守门员在不允许的情况下在禁区内处理球,则将判罚间接任意球,但不会受到纪律处分。然而,如果进攻方在重新开始后在接触另一名球员之前第二次触球(无论是否用手/手臂),如果进攻方停止了有希望的进攻或拒绝对手或对方球队,则守门员必须受到制裁进球或明显的进球机会。

## 2.间接任意球

如果球员出现以下情况,则判罚间接任意球:

- 以危险的方式玩耍
- 在没有任何接触的情况下阻碍对手的前进
- 犯有异议、使用攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或手势或其他言语冒犯行为
- 防止守门员将球从手中释放或在守门员正在释放球的过程中踢球或试图踢球
- 犯有法律中未提及的任何其他违规行为,且该违规行为应在比赛中进行停下来警告或罚下一名球员

如果守门员在罚球区内犯有下列任何一种罪行,则判罚间接任意球:

- 在释放之前用手/手臂控制球超过六秒它
- 释放球后和触球之前用手/手臂触球另一位玩家

- 用手/手臂触球,除非守门员已明确踢球或试图踢球以将球释放到比赛中,之后:

- 队友故意将球踢给守门员
- 直接从队友掷界外球中接球

在以下情况下,守门员被视为用手控制球:

- 球位于双手之间或手与任何表面之间(例如地面、自己的身体)或用手或手臂的任何部分接触球,除非球从守门员或守门员处反弹

已保存

- 用张开的手握住球
- 在地上弹起或将其抛向空中

当守门员用手控制球时,不能受到对手的挑战。

以危险的方式玩耍

以危险方式打球是指在尝试打球时威胁某人(包括球员本人)受伤的任何行为,包括因担心受伤而阻止附近的对手打球。

只要不造成危险,剪刀踢或自行车踢是允许的一个对手。

在没有接触的情况下阻碍对手的前进

阻碍对手的前进是指当球不在任何一方球员的比赛距离内时,进入对手的路径以阻碍、阻止、减慢或强迫改变方向。

所有球员都有权在赛场上占据自己的位置;妨碍对手并不等同于进入对手的道路。

如果球在比赛距离内并且对手没有被手臂或身体挡住,则球员可以采取位于对手和球之间的位置来护球。如果球在比赛距离内,球员可能会被对手公平地冲撞。

### 3. 纪律处分

裁判员有权对进入比赛场地进行赛前检查直至比赛结束后离开比赛场地（包括罚球点球）进行纪律处分。

如果在比赛开始进入比赛场地之前，球员或球队官员犯有被罚下场的罪行，裁判员有权阻止该球员或球队官员参加比赛（见规则 3.6）；裁判员将报告任何其他不当行为。

球员或球队官员在赛场内或场外犯下应警告或被罚下场的罪行，将根据该罪行受到纪律处分。

黄牌表示警告，红牌表示罚下。

只有球员、替补球员、被替换的球员或球队官员才可以出示红牌或黄牌。

#### 球员、替补球员和被替换的球员

延迟比赛重新开始以出示牌一旦裁判员决定警告或罚

下一名球员，在执行处罚之前不得重新开始比赛，除非非犯规球队开出快速任意球且球门明确得分机会且裁判员尚未启动纪律处分程序。处罚在下次停赛时实施；如果进攻行为剥夺了对方球队明显的进球机会，则该球员将被警告；如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻，则该球员不会被警告。

#### 优势

如果裁判员在犯规中发挥了优势，而该犯规被警告/

如果比赛停止，就会被罚下场，这个警告/

罚下必须在球下次出界时发出。然而，如果进攻行为剥夺了对方球队明显的进球机会，则该球员将因不符合体育道德的行为而受到警告；如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻，则该球员不会被警告。

不应在涉及严重犯规行为的情况下利用优势，暴力行为或第二次应予警告的犯罪行为，除非有明确的证据进球的机会。当球被击中时，裁判员必须将球员罚下场是下一个出局的球员，但如果球员踢球或挑战/干扰对手，裁判员将停止比赛，罚下该球员并重新开始间接任意球，除非球员犯下更严重的罪行。

如果防守队员在禁区外开始阻挡进攻球员，并在禁区内继续阻挡进攻球员，裁判必须判罚点球。

值得警惕的违法行为

如果球员犯有以下行为，将受到警告：

- 延迟比赛重新开始
- 通过言语或行动表达异议
- 未经许可进入、重新进入或故意离开比赛场地  
裁判员许可
- 当比赛重新开始时，未能遵守规定的距离  
丢球、角球、任意球或界外球
- 持续犯罪（没有特定数量或模式的犯罪构成执着的）
- 不道德的行为
- 进入裁判审查区（RRA）· 过度使用“审查”（电视屏幕）信号

替补或被替换的球员如果犯有以下行为，将受到警告：

- 延迟比赛重新开始
- 通过言语或行动表达异议
- 未经裁判许可进入或重新进入比赛场地
- 不道德的行为
- 进入裁判审查区（RRA）· 过度使用“审查”（电视屏幕）信号

如果发生两次单独的应警告违规行为（即使非常接近），则应导致两次警告，例如，如果一名球员未经必要许可进入比赛场地并进行鲁莽铲球或以犯规/手球阻止一次有希望的进攻，ETC。

#### 不道德行为的注意事项

在不同的情况下,必须警告球员的不道德行为,包括球员:

- 试图欺骗裁判,例如假装受伤或假装受伤
- 被犯规 (模拟)
- 在比赛期间或没有裁判员的情况下与守门员交换位置许可 (参见法律 3)
- 鲁莽地直接任意球进攻
- 控球以干扰或阻止有希望的进攻
- 犯下任何其他干扰或阻止有希望的进攻的犯规,除非裁判对试图传球的进攻判罚点球 · 通过企图传球的进攻剥夺了对手明显的进球机会踢球,裁判判罚点球
- 持球尝试射门 (无论该尝试是否成功) 成功)或阻止目标失败的尝试
- 在比赛场地上做出未经授权标记
- 在获得许可后离开比赛场地时踢球离开
- 表现出对比赛缺乏尊重
- 使用故意的技巧将球 (包括任意球)传给对方守门员用头、胸部、膝盖等部位规避法律,无论守门员是否用手触球
- 在比赛期间或重新开始时用言语分散对手的注意力

#### 庆祝进球

进球后球员可以庆祝,但庆祝不能过度;不鼓励精心设计的庆祝活动,也不得导致

过度浪费时间。

离开比赛场地庆祝进球并不是一种值得警告的行为,但球员应该尽快返回。

即使进球被判无效,球员也必须受到警告,因为:

- 爬上围栏和/或以导致安全和/或保安问题的方式接近观众

- 以挑衅、嘲笑或煽动性的方式做出手势或行为
- 用面罩或其他类似物品遮住头部或面部
- 脱掉衬衫或用衬衫遮住头部

#### 推迟比赛重新开始

裁判必须警告延迟比赛重新开始的球员:

- 看似要掷界外球,但突然将其留给队友来掷
- 被替换时延迟离开比赛场地
- 过分拖延重新开始 · 在裁判停止比赛后踢球或将球带走,或故意触碰球引发对抗

- 从错误位置开出任意球以强制重发

#### 罚下犯规

球员、替补球员或被替换的球员有下列行为之一 犯规被罚下场:

- 通过以下方式阻止对方进球或明显的进球机会 手球进攻 (禁区内的守门员除外)
- 通过可受任意球处罚的进攻,阻止对手进球或明显进球机会 (除非如下所述)

- 严重的犯规行为
- 咬某人或向某人吐口水
- 暴力行为
- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或手势
- 在同一场比赛中收到第二次黄牌
- 进入视频手术室 (VOR)

被罚下场的球员、替补球员或被换下的球员必须离开比赛场地和技术区域附近。

### 拒绝进球或明显的进球机会

球员阻止对方进球或明显进球的情况

手球犯规的机会,球员无论在哪里犯规都会被罚下场

发生。

如果球员在自己的禁区内对对手犯规,剥夺了对手明显的进球机会,并且裁判员判罚点球,如果该犯规行为是试图踢球,则该犯规者将被警告;在所有其他情况下(例如抱、拉、推、无法踢球等),犯规球员必须被罚下场。

球员、被罚下场的球员、替补球员或被换下的球员未经裁判允许而进入比赛场地并干扰比赛或干扰对手并剥夺对方球队的进球或明显的进球机会,即犯有罚球罪 关闭进攻。

必须考虑以下因素:

- 进攻方与球门之间的距离
- 比赛的总体方向
- 保持或获得球控制权的可能性
- 防守者的位置和数量

### 严重犯规行为

危及对手安全或使用过度武力或残暴的铲球或挑战必须被视为严重犯规行为。

任何球员用单腿或双腿从前面、侧面或后面冲向对手抢球,用力过大或危及对手的安全,均属严重犯规。

### 暴力行为

暴力行为是指球员在不争夺球权的情况下对对手、队友、球队官员、比赛官员、观众或任何其他人员使用或试图使用过度武力或残暴,无论是否发生接触。

此外,一名球员在不抢球时故意

用手或手臂击打对手或任何其他人的头部或面部,即属暴力行为,除非所用的力量可以忽略不计。

### 球队官员

当犯罪行为发生且无法查明犯罪者的身份时,技术区的高级教练员将受到处罚。

### 警告

以下违规行为通常应导致警告;重复或公然犯规应受到警告或被罚下场:

- 以尊重/非对抗的方式进入比赛场地
- 不配合比赛官员,例如忽视指示/请求

来自助理裁判员或第四官员

- 对决定有轻微/低程度的分歧(通过言语或行动)
- 偶尔会离开技术领域的界限而不做出承诺
- 另一项罪行

### 警告

警告违规行为包括(但不限于):

- 明显/持续不尊重团队技术领域的限制
- 推迟球队重新开始比赛
- 故意进入对方球队的技术区域(非对抗性)
- 通过言语或行动表示异议,包括:
  - 扔/踢饮料瓶或其他物体
  - 明显缺乏对比赛官员尊重的手势,例如讽刺的鼓掌
- 进入裁判审查区(RRA)
- 过度/持续地做出红牌或黄牌手势
- 过度展示“电视信号”以进行VAR“审查”
- 做出挑衅或煽动性的手势或行为
- 持续存在不可接受的行为(包括反复警告违规行为)
- 表现出对比赛缺乏尊重



## 送行

罚下场的违规行为包括（但不限于）：

- 延迟对方球队重新开始比赛,例如持球,将球踢开,阻碍球员的移动
- 故意将技术领域留给:
  - 对比赛官员表示异议或抗议
  - 以挑衅或煽动的方式行事
- 以攻击性或对抗性方式进入对方技术区域
- 故意将物体扔/踢到比赛场地上
- 进入比赛场地:
  - 与比赛官员对质（包括半场和全场）
  - 干扰比赛、干扰对方球员或比赛官员
- 进入视频手术室（VOR）
- 对对方球员、替补球员、球队官员、比赛官员、观众或任何其他人（例如球童/女孩、保安或比赛官员等）的身体或攻击性行为（包括吐口水或咬人）
- 在同一场比赛中收到第二次黄牌
- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或手势
- 使用未经授权的电子或通讯设备和/或由于使用电子或通讯设备而导致行为不当
- 暴力行为

## 投掷物体（或球）的违规行为

在所有情况下,裁判都会采取适当的纪律处分:

- 鲁莽 警告违规者的不道德行为
- 使用过度武力 将暴力行为的罪犯驱逐出境

## 4. 犯规和不当行为后比赛重新开始

如果球已出局,比赛将按照之前的决定重新开始。

如果比赛进行中并且球员在比赛场地内实施身体进攻:

- 对手 – 间接或直接任意球或点球 · 队友、替补球员、被换下或被罚下场的球员、球队官员或
- 比赛官方 直接任意球或点球
- 任何其他人 – 掉球

所有言语犯规都会受到间接任意球的处罚。

如果在比赛进行时:

- 球员对比赛官员或对方球员犯规, 替补队员、被替换或被罚下场的球员、或在比赛场外的球队官员,或
- 替补队员、被替换下场或被罚下场的球员或球队官员在比赛场外对对方球员或比赛官员犯规或干扰,

比赛在距离犯规/干扰发生地点最近的边界线上开任意球重新开始;对于直接任意球犯规,如果球点位于进攻方罚球区内,则判罚点球。

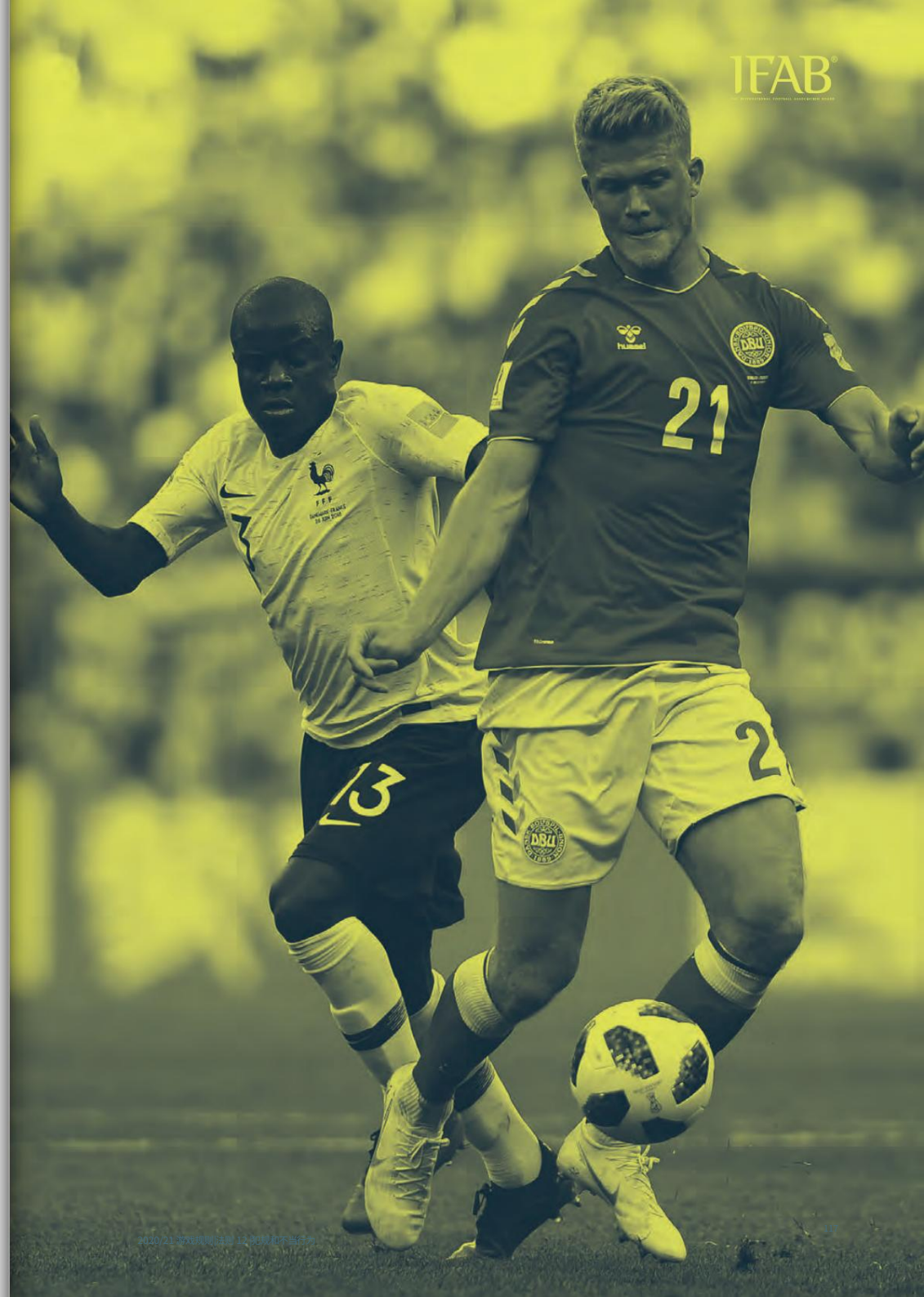
如果一名球员在赛场外对本队的球员、替补球员、替补球员或球队官员犯规,则比赛应在最靠近进攻点的边界线上踢间接任意球,重新开始比赛。

发生了违法行为。

如果球员手中握有物体（靴子、护腿板等）触球,比赛将通过直接任意球（或点球）重新开始。

如果比赛场上或场外的球员向对方球员扔或踢物体（比赛用球除外）,或者向对方替补球员、被替换或被罚下场的球员扔或踢物体（包括球）,球员、球队官员或比赛官员或比赛用球,比赛从物体击中或可能击中人或球的位置直接任意球重新开始。如果该位置在比赛场地外,则在边界线上最近的点踢任意球;如果球位于犯规者的罚球区内,则判罚点球。

如果替补球员、被替换下场或被罚下场的球员、暂时离开比赛场地的球员或球队官员将物体投掷或踢到比赛场地上并干扰比赛、对手或比赛官员,则比赛以直接自由球重新开始踢球(或点球),物体干扰比赛或击中或可能击中对手、比赛官员或球。



IFAB<sup>®</sup>  
INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION

# 法律

# 13

## 任意球

### 1.任意球的种类

直接和间接任意球判给对方球队的犯规球员、替补球员、被替换下场或被罚下场的球员或犯规的球队官员。

#### 间接任意球信号

裁判员将手臂举过头顶指示间接任意球;该信号一直持续到开球且球触及另一名球员、退出比赛或明显无法直接进球为止。

如果裁判员没有示意间接任意球并且球直接踢入球门,则必须重新踢间接任意球。

#### 球进入球门

- 如果直接任意球直接踢入对方球门,则判进球
- 如果间接任意球直接踢入对方球门,判罚球点球
- 如果直接或间接任意球直接踢入球队的禁区乌龙球,判罚角球

### 2. 程序

所有任意球均在犯规发生地点踢出,但以下情况除外:

- 进攻队在对方球门区内进攻时从与球门线平行的球门区线上最近的点踢间接任意球
- 可以从该区域的任何方向向对方球门区内的任意球踢球

- 涉及球员进入、重新进入或离开的进攻的任意球

未经许可的比赛场地是从比赛停止时球的位置开始的。然而,如果一名球员在比赛场外犯规,则比赛将在最靠近犯规地点的边界线上踢任意球重新开始;对于直接任意球犯规,如果球点位于进攻方罚球区内,则判罚点球

- 法律指定其他职位的情况 (参见法律 3.11、12)

球:

- 必须保持静止,踢球者不得再次触球,直到球接触到另一名球员为止

- 当球被踢并且明显移动时,即为比赛进行

在比赛开始之前,所有对手必须保持以下状态:

- 距离球至少 9.15 m (10 码),除非他们位于球门柱之间的本方球门线上

- 在对方禁区内踢任意球时在禁区外

当三名或以上防守队球员形成“墙”时,所有进攻队球员必须与“墙”保持至少 1 m (1 码)的距离,直至比赛开始。

可以用一只脚或双脚同时抬起球来踢任意球。

假装任意球迷惑对手是允许的足球。

如果球员在正确踢任意球的同时故意将球踢向对手以便再次踢球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

### 3. 违法行为和制裁

如果在踢任意球时,对手距离球比要求的距离更近,则重新踢球,除非可以利用优势;但如果一名球员快速开出任意球,且距离球 9.15 m (10 码)以内的对手拦截了球,则裁判允许比赛继续进行。然而,如果对手故意阻止快速开出任意球,则必须警告其延迟比赛重新开始。

如果在踢任意球时,进攻队球员距离由三名或更多防守队球员组成的“墙”小于 1 m (1 码),则间接任意球

踢球被授予。

当守方在禁区内开任意球时,如果有任何对手因没有时间离开而在禁区内,则裁判允许比赛继续进行。如果开任意球时对手在罚球区内,或者在比赛开始前进入罚球区,在比赛开始前触球或挑战球,则重发任意球。

如果在比赛进行后,踢球者在球触及另一名球员之前再次触球,则判间接任意球;如果踢球者犯了

手球犯规:

- 判罚直接任意球
- 如果进攻发生在踢球者罚球区内,则判罚点球  
除非踢球者是守门员,在这种情况下为间接任意球  
被授予

# 法律

# 14

## 点球

根据第 12 条和第 13 条的规定,如果球员在罚球区内或场外直接任意球进攻,作为比赛的一部分,则判罚点球。

可以通过点球直接进球。

### 1. 程序

球必须静止在罚球线上,球门柱、横梁和球门网不得移动。

必须清楚地识别主罚点球的球员。

防守守门员必须保持在球门线上,面向踢球者,位于球门柱之间,不得接触球门柱、横梁或球门网,直到球被踢出。

除踢球手和守门员外的球员必须是:

- 距罚球线至少 9.15 m (10 码)
- 罚球线后面
- 比赛场地内
- 罚球区外

球员按照本法就位后,裁判员发出罚球信号。

罚球的球员必须将球向前踢;如果球向前移动,则允许后跟。

踢球时,防守守门员的一只脚必须至少有一部分接触球门线或与球门线成一直线。

当球被踢并且明显移动时,比赛就开始了。

在球接触到另一名球员之前,踢球者不得再次踢球。

当球停止移动、出界或

裁判因任何违规行为而停止比赛。

每半场比赛或加时赛结束时,还有额外的时间来罚球并完成。当允许额外时间时,

当球开出后,球停止移动、出界、由除防守守门员以外的任何球员(包括踢球者)踢球或裁判员因犯规而停止比赛时,罚球完成。踢球者或踢球者的球队。如果防守队球员(包括守门员)犯规并且罚失/扑出,则罚球

被重拍。

## 2. 违法行为和制裁

一旦裁判员发出罚球信号,则必须罚球;如果不踢球,裁判员可以在再次发出踢球信号之前采取纪律处分。

如果在比赛开始前发生以下情况之一:

· 主罚点球的球员或队友犯规:

· 如果球进入球门,则重新踢球

· 如果球没有进入球门,裁判将停止比赛并重新开始  
间接任意球

但以下情况除外,无论是否进球,比赛都将因间接任意球而停止和重新开始:

· 点球被向后踢

· 指定踢球者的队友踢球;裁判警告

· 踢球的球员

· 踢球者完成助跑后假装踢球(假动作  
在助跑中是允许的);裁判警告踢球者

· 守门员犯规:

· 如果球进入球门,则判进球

· 如果球未击中球门或从横梁或球门柱反弹,

只有当守门员的进攻明显影响到球门时才可以重踢球。

踢球者

· 如果守门员阻止球进入球门,则踢球

重考

如果守门员的犯规导致重新踢球,则守门员会因比赛中的第一次犯规而受到警告,并因比赛中的任何后续犯规而受到警告

· 守门员的队友犯规:

· 如果球进入球门,则判进球

· 如果球没有进入球门,则重新踢球

· 两队球员均犯规,除非有球员犯规,否则重新踢球

更严重的罪行(例如“非法”假装)

· 守门员和踢球手同时犯规,踢球手受到警告,比赛重新开始,向防守队踢间接任意球

如果在罚球后:

· 踢球者在球触及另一名球员之前再次触球:

· 判罚间接任意球(或手球犯规的直接任意球)

· 球在向前移动时被外部人员触碰:

· 重新踢球,除非球将进入球门,并且干扰不会妨碍守门员或防守球员踢球,在这种情况下,如果球进入球门(即使与球门发生接触,则判进球有效)除非干扰是由进攻队造成的

· 球从守门员、横梁或

球门柱,然后被外部特工触及:



·裁判停止比赛·球在触及球门的  
位置时,比赛重新开始  
外部代理

## 3. 汇总表

| 点球结果             |                   |   |
|------------------|-------------------|---|
| 目标               |                   | 没有目标  |
| 侵犯<br>通过攻击玩家     | 处罚重判              | 间接任意球   |
| 侵犯<br>由防守球员      | 目标                | 处罚重判  |
| 防守球员和进攻球员的<br>侵犯 | 处罚重判              | 处罚重判  |
| 罪行<br>由守门员       | 目标                | 未保存:不重罚点球(除非踢球者<br>明显受到影响)<br>保存:重新判罚并对守门员发出<br>警告;警惕任何进一步的违法行为 |
| 守门员和踢球手<br>同时冒犯  | 间接任意球和<br>踢球者注意   | 间接任意球和<br>踢球者注意   |
| 球被踢了<br>向后       | 间接任意球             | 间接任意球   |
| “非法”佯攻           | 间接任意球和<br>踢球者注意   | 间接任意球和<br>踢球者注意   |
| 错误的踢球者           | 间接任意球和<br>注意错误踢球者 | 间接任意球和<br>注意错误踢球者   |



# 法律

# 15

## 界外球

当整个球越过边线、地面或地面时,最后触球的球员的对手将获发界外球

在空中。

不能直接通过掷球入界得分:

- 如果球进入对方球门 - 判罚点球
- 如果球进入掷球者的球门 - 判罚角球

### 1. 程序

在传球的那一刻,掷球者必须:

- 面向比赛场地站立
- 每只脚的一部分放在边线或场地外的地面上  
边线
- 用双手从后面将球抛过头顶  
离开比赛场地的点

所有对手必须站在距离边线至少 2 m (2 码) 的地方  
掷界外球的地点。

当球进入比赛场地时,比赛就开始了。如果球在进入前接触地面,则由同一队从同一位置重新掷界外球。

如果掷界外球不正确,则由对方重新掷界外球。

如果球员在正确掷界外球的同时故意将球扔向对手以便再次打球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

在球接触到另一名球员之前,掷球者不得再次接触球。

## 2. 违法行为和制裁

如果在比赛进行后,掷球手在球触及另一名球员之前再次触球,则判罚间接任意球;如果掷球者

手球犯规:

- 判罚直接任意球
- 如果进攻发生在罚球区内,则判罚点球,除非球是由守方守门员处理的。

在这种情况下判罚间接任意球

对手不公平地分散或阻碍掷球者 (包括移动  
距离发界外球地点小于 2 m (2 码)的地方)因不符合体育精神的行为而受到警告,如  
果已发界外球,则  
判罚间接任意球。

对于任何其他犯规,由对方球队的球员掷界外球。





# 法律

# 16

## 球门球

当整个球越过球门线（无论是在地面上还是在空中），最后触及进攻队球员且未进球时，判罚球门球。

球门球可以直接进球，但只能针对对方球队；如果球直接进入踢球者球门，则判给对方角球。

### 1. 程序

- 球必须静止并从球门内的任意点踢出  
防守队球员的区域
- 当球被踢并且明显移动时，比赛正在进行中
- 比赛开始前，对手必须位于罚球区之外

### 2. 违法行为和制裁

如果在比赛进行后，踢球者在球触及另一名球员之前再次触及球，则判间接任意球；如果踢球者犯规

手球犯规：

- 判罚直接任意球
- 如果进攻发生在踢球者罚球区内，则判罚点球  
区域，除非踢球者是守门员，在这种情况下为间接任意球  
被授予

如果在开球门球时，任何对手因为没有时间离开而在罚球区内，则裁判允许比赛继续进行。如果开球门球时对手在罚球区内，或在比赛开始前进入罚球区，在比赛开始前触球或挑战球，则重新开球门球。

如果球员在比赛开始前进入罚球区并犯规或被对手犯规,则重新踢球门球,并且根据违规行为,犯规者可能会被警告或被罚下场。

对于任何其他犯规,将重新踢球。





# 法律

# 17号

## 角球

当整个球越过球门线、地面或空中、最后触及防守队球员且未进球时,判罚角球。

角球可以直接进球,但只能针对对方球队;如果球直接进入踢球者球门,则判给对方角球。

### 1. 程序

- 球必须放置在距离发球点最近的角区。  
球越过球门线
- 球必须静止并由进攻队的球员踢
- 当球被踢并且明显移动时,比赛开始;它不需要离开角落区域
- 角旗杆不得移动
- 比赛开始前,对手必须与角球弧线保持至少 9.15 m (10 码)的距离

### 2. 违法行为和制裁

如果在比赛进行后,踢球者在球触及另一名球员之前再次触及球,则判间接任意球;如果踢球者犯规

手球犯规:

- 判罚直接任意球
- 如果进攻发生在踢球者罚球区内,则判罚点球区域,除非踢球者是守门员,在这种情况下为间接任意球被授予

如果球员在正确踢角球的同时故意将球踢向对手以便再次踢球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

对于任何其他犯规,将重新踢球。



# 视频 助手 裁判 (VAR) 协议

## 协议 原 则、实用性和程序

VAR协议尽可能符合原则和理念  
游戏规则。

仅在比赛/比赛情况下才允许使用视频助理裁判 (VAR)

比赛组织者已履行所有 VAR 协议和实施要求 (如 VAR 手册中规定) ,并已获得 IFAB 和 FIFA 的书面许可。

### 1. 原则

足球比赛中 VAR 的使用基于多项原则,所有这些原则都必须适用于每场使用 VAR 的比赛。

#### 1. 视频助理裁判 (VAR)是比赛官员,具有独立的职权

访问比赛录像,只有在出现以下情况时才可以协助裁判  
与以下相关的“明显且明显的错误”或“严重遗漏事件”:

- A.目标/无目标
- b.处罚/无处罚
- C.直接红牌 (不是第二张黄牌/警告)
- d.身份错误 (当裁判警告或罚下球员时)  
违规球队的错误球员)

2.裁判员必须始终做出决定,即不允许裁判员先“不做决定”,然后再使用VAR做出决定;在涉嫌违规后允许比赛  
继续进行的决定可以进行审查。

3.除非视频审查清楚地表明该决定是“明确且明确的”,否则裁判员做出的原始决定不会改变。

明显的错误”。

4. 只有裁判员才能发起“评审”；VAR（和其他比赛官员）

只能向裁判推荐“审查”。

5. 最终决定始终由裁判员做出，或者基于

来自VAR的信息或裁判进行“现场判罚”后的信息

“审查”（OFR）。

6. 审核过程没有时间限制，准确性更重要

比速度。

7. 球员和球队官员不得包围裁判员或试图影响裁判是否复核、复核过程或最终决定。

8. 裁判员在评审过程中必须保持“可见”，以确保

透明度。

9. 如果在事件发生后比赛继续进行，则在事件发生后期间采取/要求的任何纪律处分都不会取消，即使最初的决

定发生了变化（因停止或干扰比赛而被警告/罚下场除外）有希望的攻击或DOGSO）。

10. 如果比赛已经停止并重新开始，裁判员不得进行裁决。

“审查”，但身份错误的情况或与暴力行为、吐痰、咬人或极其无礼、侮辱和/或辱骂行为有关的潜在被罚下场的情况除外。

11. 可以回顾的事件发生前后的比赛时间为

由比赛规则和VAR协议决定。

12. 由于VAR会自动“检查”每种情况/决定，因此无需

需要教练或球员请求“审查”。

## 2. 可审查的改变比赛的决定/事件

裁判只能在四类改变比赛的决定/事件方面获得VAR的帮助。在所有这些情况下，只有在裁判做出（第

一次/最初）决定（包括允许比赛继续进行）后，或者比赛官员错过/没有看到严重事件时，才会使用VAR。

除非出现“明显且明显的错误”，否则裁判的原始决定不会改变（这包括裁判根据另一位比赛官员的信息做出的任何决定，例如越位）。

如果出现潜在的“明显且明显的错误”或“严重遗漏事件”，可以审查的决策/事件类别为：

### A. 目标/无目标

- 进攻队在进球或进球时的进攻（手球、犯规、越位等）
- 球在进球前出界
- 有目标/无目标的决策
- 罚球时守门员和/或踢球者犯规，或  
如果点球从球门柱、横梁或守门员反弹，则直接参与比赛的进攻方或防守方的侵犯

### b. 点球/无点球

- 罚球前进攻方的进攻（手球、犯规、越位等）
- 事件发生前球已退出比赛
- 犯规地点（罚球区内或罚球区外）
- 点球判罚不正确
- 点球进攻未受处罚

### C. 直接红牌（不是第二张黄牌/警告）

- DOGSO（尤其是进攻位置和其他球员的位置）
- 严重犯规（或鲁莽挑战）
- 暴力行为、咬他人或向他人吐口水
- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性的手势

### d. 身份错误（红牌或黄牌）

如果裁判对违规行为进行了处罚，然后向违规（受罚）球队的错误球员出示了黄牌或红牌，则可以审查违规者的身份；实际罪行本身无法审查

除非涉及进球、点球事件或直接红牌。

### 3. 实用性

比赛期间使用 VAR 涉及以下实际安排：

- VAR 在视频操作室 (VOR) 的协助下观看比赛  
助理VAR (AVAR)和重播操作员 (RO)
- 根据摄像机角度的数量 (以及其他考虑因素) ,可能有多个 AVAR 或 RO
- 比赛期间,只有经过授权的人员才可以进入 VOR 或与 VAR/AVAR/RO 进行交流
- VAR 可以独立访问和重播电视广播镜头
- VAR 连接到比赛官员使用的通讯系统,可以听到他们所说的一切; VAR 只能通过按下按钮与裁判对话 (以避免裁判因 VOR 中的对话而分心)
- 如果 VAR 正忙于“检查”或“审查”,AVAR 可能会与裁判,特别是当比赛需要停止或确保比赛顺利进行时不重新启动
- 如果裁判决定观看回放录像,VAR将选择最佳角度/回放速度;裁判可以要求其他/额外的角度/速度

### 4. 程序

原决定

- 裁判和其他比赛官员必须始终像没有 VAR 一样做出初步决定 (包括任何纪律处分) (“错过”事件除外)
- 裁判员和其他比赛官员不得做出“不决定”,因为这将导致裁判“软弱/优柔寡断”、过多“审查”以及技术故障时出现严重问题
- 裁判员是唯一可以做出最终决定的人; VAR与其他比赛官员具有同等地位,只能协助裁判

- 只有在非常明确的情况下才允许推迟犯规的出旗/哨声。  
当球员即将进球或明显跑入/冲向对方禁区时的进攻情况

- 如果助理裁判员因犯规而延迟出旗,且进攻队进球、被判罚点球、任意球、角球或界外球,或在进攻队进球后仍保留球权,则助理裁判员必须举旗。初始攻击已结束;在所有其他情况下,助理裁判员应根据裁判员的要求决定是否举旗。

游戏

查看

- VAR 使用不同的摄像机角度和回放速度,自动“检查”电视摄像机镜头中的每个潜在或实际进球、点球或直接红牌决定/事件,或身份错误的情况 · VAR 可以“检查”镜头以正常速度和/或慢动作播放,但一般来说,慢动作重播只能用于事实,例如进攻/球员的位置、身体进攻和手球的接触点、球出界 (包括进球/失球)目标); “强度”应使用正常速度

判定是否为手球进攻

- 如果“检查”未表明“明显错误”或“严重遗漏”事件”时,VAR通常不需要与裁判沟通 这是一种“无声检查”;然而,它有时对裁判有帮助/

如果 VAR 确认没有,助理裁判将管理球员/比赛发生“明显且明显的错误”或“严重遗漏事件”

- 如果需要延迟重新开始比赛以进行“检查”,裁判员将通过明确地将一根手指放在听筒/耳机上并伸出另一只手/手臂来发出信号;必须保持此信号直到“检查”完成,因为它宣布裁判正在接收信息 (可能来自 VAR 或其他比赛官员)

- 如果“检查”表明可能存在“明显且明显的错误”或“严重遗漏事件”,VAR 会将这一信息传达给裁判,裁判将然后决定是否发起“审查”



## 审查

- 裁判员可以对潜在的“明显且明显的错误”发起“审查”，或者“严重错过事件”，当：
    - VAR（或其他比赛官员）建议“审查”
    - 裁判怀疑“错过”了一些严重的事情
  - 如果比赛已经停止，裁判会延迟重新开始。如果比赛尚未停止，则当球下一个进入中立区/情况时（通常是两支球队都没有采取进攻动作时），裁判会停止比赛并显示“电视信号”
- VAR 向裁判描述电视回放中可以看到的內容以及裁判随后：
- 显示“电视信号”（如果尚未显示），并在做出最终决定之前前往裁判查看区域查看重播片段“现场查看”（OFR）。其他比赛官员不会查看录像，除非在特殊情况下裁判要求这样做
- 或者
- 根据裁判员自己的看法和实际情况做出最终决定  
来自 VAR 的信息，以及其他比赛官员（在适当情况下）的输入 – 仅 VAR 审查
- 在两次评审过程结束时，裁判员必须出示“电视信号”  
随后立即作出最终决定
  - 对于主观决定，例如犯规挑战的强度、干扰越位、手球考虑，“现场审查”（OFR）是适当的
  - 对于事实决定，例如进攻或球员的位置（越位）、得分点接触（手球/犯规）、位置（禁区内部或外部）、球出界等，仅 VAR 审查通常是合适的，但“现场审查”（OFR）如果有助于管理玩家/可以用于事实决策匹配或“出售”决定（例如，比赛后期决定比赛的关键决定）
- 裁判员可以要求不同的摄像机角度/重放速度，但是，一般来说，慢动作重播只能用于事实，例如进攻/球员的位置、身体进攻和手球的接触点、球出界

比赛（包括进球/无进球）；“强度”应使用正常速度判定是否为手球进攻

- 对于与进球、点球/不点球以及因拒绝明显进球机会而红牌（DOGSO）相关的决定/事件，可能有必要审查直接导致该决定/事件的进攻阶段；这可能包括进攻方如何在空战中获得球权
- 比赛规则不允许比赛重新开始后改变重新开始的决定（角球、界外球等），因此无法对其进行审查
- 如果比赛停止并重新开始，裁判员只能对身份错误或与暴力行为、吐痰、咬人或极其无礼的行为相关的潜在被罚下场的情况进行“审查”，并采取适当的纪律处分、侮辱性和/或辱骂性的手势
- 审查过程应尽可能高效地完成，但最终决策的准确性比速度更重要。出于这个原因，并且因为某些情况很复杂，需要进行多个可审查的决定/

事件，审查过程没有最长时限

## 最终决定

- 评审过程完成后，裁判员必须出示“电视信号”并传达最终决定
- 随后，裁判将采取/更改/撤销任何纪律处分（如适用）并根据比赛规则重新开始比赛

## 球员、替补球员和球队官员

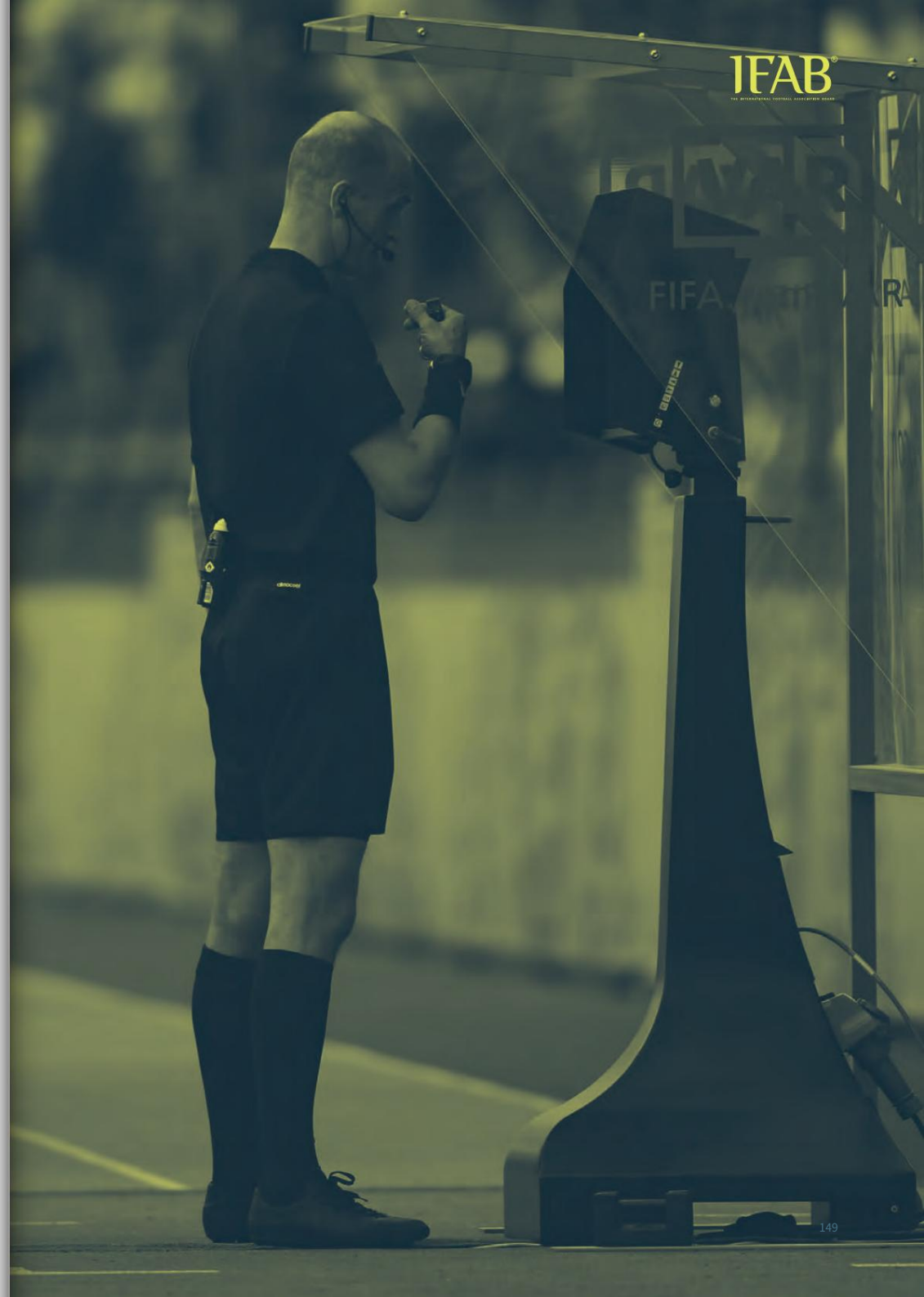
- 由于 VAR 会自动“检查”每种情况/事件，因此无需需要教练或球员要求“检查”或“审查”
- 球员、替补球员和球队官员不得试图影响或干扰审查过程，包括最终决定时传达的
- 在审核过程中，球员应留在比赛场上；替补队员和球队官员应离开比赛场地

- 过度表演的球员/替补球员/替补球员/球队官员  
“电视信号”或进入RRA将被警告
- 进入 VOR 的球员/替补球员/替补球员/球队官员将被罚下场

#### 匹配有效性

原则上,比赛不会因为以下原因而无效:

- VAR 技术故障 (对于门线技术 (GLT))
- 涉及 VAR 的错误决定 (因为 VAR 是比赛官员) · 不审查事件的决定
- 对不可审查的情况/决定的审查



# 法律变更 2020/21

## 法律变更概要

以下是主要变更/澄清的简单概述。

### 法则 1 – 比赛场地

- 球门柱和横梁可以是四种基本形状的组合

### 规则 10 – 决定比赛结果 · 黄牌 (YC) 和警告不计入罚球中

#### 罚分 (KFPM)

- 另请参与与 KFPM 有关的第 14 号法律的变更

### 规则 11 – 越位

- 防守队员故意手球被视为“故意比赛”  
越位

### 规则 12 – 犯规和不当行为

- 手球：
  - 肩部和手臂之间的边界定义为底部  
腋下 (见第105页图)
  - 进攻球员 (或队友)的“意外”手球仅是  
如果它“立即”发生在进球或明确的进球机会之前,则受到处罚
- 重新开始后第二次“非法”触球 (例如球门球、任意球等),即使是用手/手臂触球,守门员也会收到 YC 或被罚下场 (RC)
- 任何“干扰或阻止有前途的进攻”的进攻 (不仅是犯规)攻击”应该会导致 YC
- 球员未能遵守抛球时 4m (4.5 码)的要求距离球应该获得 YC
- 如果裁判发挥优势或允许犯规“快速”任意球“干扰或阻止了有希望的攻击”,YC 未发布

#### 第 14 条 – 点球

- 如果点球未击中球门或从球门反弹（守门员没有触球），则守门员的进攻不会受到处罚，除非该进攻明显影响了踢球者
- 守门员首次犯规将被警告；这是任何进一步的 YC 罪行
- 如果守门员和踢球者恰好在规定时间内犯规，则踢球者将受到处罚。  
同时

#### VAR 协议

- 仅 VAR 审核只需要一个“电视信号”

#### 词汇表

- 包含了持有罪的定义
- 重新开始时球员的位置是脚或身体任何部分的位置。  
身体接触地面（规则 11 中规定的情况除外 – 越位）

## 澄清

如果在球门球或任意球时，守门员将球“弹起”，并且队友用头/胸部将球回传给守门员，则重新踢球；没有纪律处分（除非这种情况持续发生）

# 编辑修改

进行了一些编辑更改,以使文本顺序更加一致/合乎逻辑;法律中强调了它们:

---

## 重新组织的文本

### 法则12

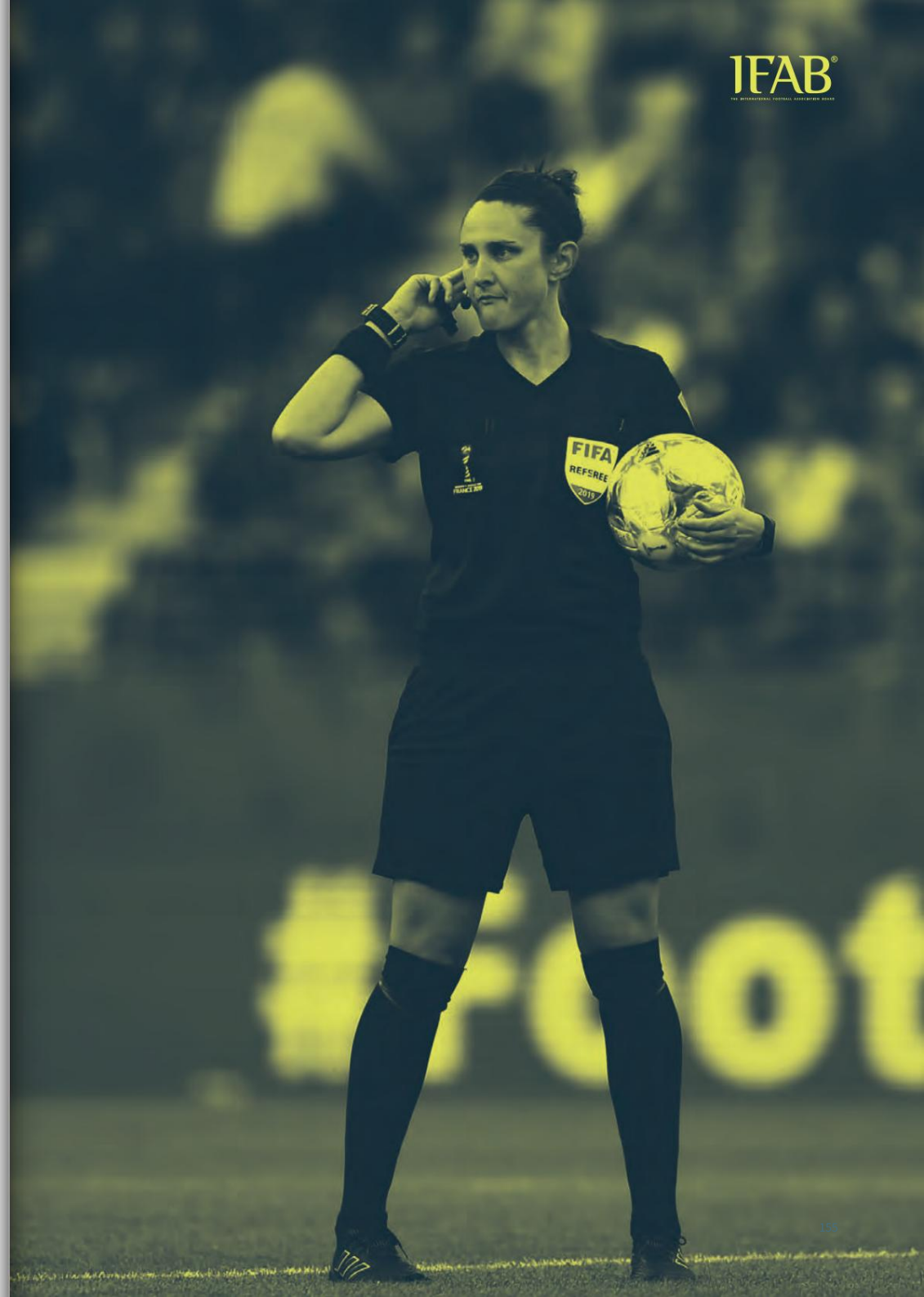
- 定义手球进攻的要点顺序已重新排列

### 法则14

- 包含了与守门员进攻相关的其他要点
- 点球犯规汇总表已更新  
重组的

## 视频助理裁判 (VAR) 协议

- “审查”部分中的文本已重新排列,以强调大多数 VAR 审查将是“现场审查”(OFR) 的预期





# 所有法律变 更的详细信息（按法律顺序）

以下是 2020/21 版游戏规则的变更。

对于每项更改,都会给出新的/修订的/附加的措辞,并在适当的情况下与旧的措辞一起给出,然后是对更改的解释。

## 法则 01 – 比赛场地

### 10. 目标

#### 修改案文

(……)

球门柱和横杆必须由经批准的材料制成。它们的形状必须是正方形、长方形、圆形或椭圆形或这些形状的组合,并且不得具有危险性。

#### 解释

球门柱和横梁可以是四种基本形状的组合。

## 法则 02 – 球

### 2. 更换有缺陷的球

#### 修改案文

如果球有缺陷:

- 播放停止并且

- 通过在原来的球出现缺陷的地方丢下替换球来重新启动

#### 解释

措辞已更改,以与第 8 条保持一致。

## 法律 04 – 球员的装备

### 4. 其他设备

#### 电子性能和跟踪系统 (EPTS)

#### 修改案文

电子性能和跟踪系统 (EPTS)

如果可穿戴技术 (WT) 作为电子表现和跟踪系统 (EPTS) 的一部分用于国际足联、足协或国家足球协会主办的官方比赛中,则比赛组织者必须确保可穿戴技术所附带的技术玩家的

球员的装备不具有危险性,并且必须带有符合以下标准之一的以下标记:IMS (国际比赛标准)或 FIFA 质量。

这张图要删除:



该标志表明其已经过官方测试,符合国际足联制定并经国际足联批准的国际比赛标准的最低安全要求。进行这些测试的机构须经国际足联批准。

如果使用比赛或比赛组织者提供的电子表现和跟踪系统 (EPTS) (须经国家足球协会/比赛组织者同意),则由该比赛或比赛组织者负责

比赛组织者必须确保正式比赛期间从 EPTS 传输到技术区域的信息和数据可靠且准确。

(……)

以下标志表示 EPTS (可穿戴或光学)设备/系统已经过官方测试并满足足球位置数据的可靠性和准确性要求:



#### 解释

措辞反映了 FIFA EPTS 设备性能标准的更新。

## 法则 10 – 决定比赛结果

### 3. 罚球

#### 修改案文

罚球点球在比赛结束后进行,除非另有说明,否则适用相关比赛规则。比赛中被罚下场的球员不得参加比赛;比赛期间发出的警告和警告不会计入罚球点球。

#### 解释

比赛期间(包括加时赛)发出的注意事项(YC)和警告不会继续保留,因为罚球点球(KFPM)不属于比赛的一部分。在比赛期间和KFPM期间收到YC的球员不会被罚下场(在KFPM期间或出于纪律目的)。

### 3. 罚球

#### 修改案文

#### 罚球时

(……)

·如果守门员犯规并导致重新开球,则  
守门员必须受到警告,首次犯规将被警告,后续犯规将被警告

(……)

·如果守门员和踢球手同时犯规:  
·如果踢失球或被扑出,则重新踢球并警告双方球员  
·如果射门得分,进球无效,该球被记录为漏球,并且踢球者被警告

#### 解释

·大多数守门员的侵犯都是由于错误地预测了球将被踢出的时间,因此守门员第一次犯规时应受到警告,但在重踢和/或任何后续犯规时必须警告守门员任何进一步的犯规

踢。

·当(很少)守门员和踢球手同时犯规时,踢球手应该受到处罚,因为正是“非法”佯攻导致了守门员的侵犯。

## 规则 11 – 越位

### 2. 越位犯规

#### 修改案文

处于越位位置的球员从故意传球的对手处接球(任何对手故意扑救除外),包括故意手球,不被视为获得了优势,除非这是任何对手的故意扑救。对手。

#### 解释

澄清后卫故意手球被视为越位的“故意比赛”。由于“合法”故意比赛(例如踢球或头球)会导致处于越位位置的球员不再越位,因此“非法”比赛应该有相同的结果。

## 规则 12 – 犯规和不当行为

## 1. 直接任意球

## 处理球

## 新的文字和图表

为了确定手球犯罪,手臂的上边界与腋下的底部成一直线。

## 解释

就手球而言,手臂从腋窝底部/末端开始,如规则 12 中的图表所示。

## 1. 直接任意球

## 处理球

## 修改案文

如果球员出现以下情况,即属

犯规: 故意用手/手臂触球,包括移动手/手臂  
朝向球

· 直接用手/手臂射入对手的球门,即使是偶然的,

包括守门员

· 在球触及自己或他人后获得控球权/控制权

队友的手/手臂,即使是意外,然后玩家立即:

· 射入对方球门 · 创造进球机会

如果球员出现以下情况,通常属于犯

规: · 在以下情况下用手/手臂触球:

· (……)

除了上述违规行为外,如果球触及球员的手/手臂,通常不构成违规:(...)

## 解释

## 澄清:

· 如果进攻球员不小心用手/手臂触及球,然后球传给另一名进攻球员,并且进攻球队立即得分,则为手球犯规;

· 如果在意外手球之后,球移动了一段距离(传球或运球)和/或在进球或进球机会之前有多次传球,则不构成犯规。

## 1. 直接任意球

## 处理球

## 修改案文

守门员在控球方面与禁区外的任何其他球员一样受到限制。如果守门员在不允许的情况下在禁区内处理球,则将判罚间接任意球,但不会受到纪律处分。然而,如果进攻方在重新开始后在接触另一名球员之前第二次触球(无论是否用手/手臂),如果进攻方停止了有希望的进攻或拒绝对手或对方球队,则守门员必须受到制裁进球或明显的进球机会。

## 解释

如果守门员在重新开始时故意第二次触球(在球触及其他球员之前)并停止有希望的进攻或拒绝进球或明显的进球机会,则应警告守门员(YC)或将其罚下场(RC)。

即使第二次触球是用手/手臂,这也适用,因为进攻不是“手球”,而是第二次“非法”打球。

## 3. 纪律处分

## 延迟重新开始比赛以出示牌

## 修改案文

一旦裁判决定警告或罚下一名球员,在执行处罚之前不得重新开始比赛,除非非犯规球队开出快速任意球、有明显的进球机会且裁判尚未开始比赛纪律处分程序。处罚在下次停赛时实施;如果进攻行为剥夺了对方球队明显的进球机会,则该球员将被警告;如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻,则该球员不会被警告。

## 解释

如果裁判在 DOGSO 犯规后允许“快速”任意球,则(延迟的)RC 变为 YC,因此为了保持一致,如果裁判在干扰或阻止有希望的进攻的进攻后允许“快速”任意球,(延迟的)YC 不应发出。

## 3. 纪律处分

## 优势

## 修改案文

如果裁判员在比赛停止的情况下本应发出警告/红牌的进攻中占据优势,则必须在下一次比赛结束时发出警告/红牌。然而,如果进攻除了拒绝明显的进球机会之外,还拒绝对方球队的进攻,那么当

球员因不道德行为而受到警告;如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻,则该球员不会被警告。

## 解释

如果裁判对 DOGSO 进攻有利,则 RC 就成为 YC,因此为了保持一致,如果裁判对于干扰或阻止有希望的进攻的进攻有利,则不应发出 YC。

## 3. 纪律处分

## 值得警惕的违法行为

## 修改案文

如果球员犯有以下行为,将受到警告:

(……)

·当比赛因落球而重新开始时,未能遵守规定的距离,  
角球、任意球或界外球

## 解释

将掉球纳入可警告的违规行为中,因为“未能遵守所要求的要求”距离。

## 3. 纪律处分

## 不道德行为的注意事项

## 修改案文

在不同的情况下,必须警告球员的不道德行为,包括球员:

(……)

·犯规任何其他干扰或阻止有希望的犯规行为  
进攻,除非裁判对试图踢球的进攻判罚点球

## 解释

一次有希望的进攻可能会被非犯规挑战的进攻所阻止或干扰(例如,重新开始后第二次“非法”打球),因此现在的措辞包括除手球之外的所有此类进攻,手球涵盖在上一个要点。

## 第 14 条 – 点球

### 2. 违法行为和制裁

#### 修改案文

(……)

如果在比赛开始前发生以下情况之一：

(……)

#### 守门员犯规：

- 如果球进入球门，则判进球
- 如果球偏出球门或从横梁或球门柱反弹，只有在守门员的进攻明显影响到踢球者时才重新踢球。如果守门员阻止球进入球门，则踢球

#### 重考

如果守门员的犯规导致重新踢球，则守门员会因比赛中的第一次犯规而受到警告，并因比赛中的任何后续犯规而受到警告

#### 守门员或守门员的队友犯规：

- 如果球进入球门，则判进球
- 如果球没有进入球门，则重新踢球；守门员是如果对违法行为负责，将受到警告

两队的一名球员都违反了比赛规则，除非该球员犯下更严重的罪行（例如“非法”假动作），否则将重新踢球

#### 如果守门员和踢球手同时犯规：

- 如果踢球手或被扑出，则重新踢球并警告双方球员
- 如果射门得分，进球无效，踢球者受到警告，比赛重新开始，向防守队踢间接任意球

#### 解释

确认（如 IFAB 第 17 号通知 - 2019 年 8 月所述），如果

守门员在罚点球时犯规，球偏离球门或从球门柱或横梁反弹（即守门员没有“扑救”球），守门员不会受到处罚，除非守门员的行为有明确的规定对踢球者的影响。

大多数守门员侵犯行为都是由于错误预测球将被踢出而造成的，因此守门员不应因第一次犯规而受到警告，但必须因该踢球和/或任何后续踢球的任何进一步犯规而受到警告。

如果踢球者和守门员同时犯规（罕见情况），则守门员的犯规通常是由踢球者的“非法”佯攻造成的，因此踢球者将受到处罚。

### 3. 汇总表

#### 修正表

|                 | 点球结果              |   |
|-----------------|-------------------|---|
|                 | 目标                | 没有目标  |
| 侵犯<br>通过攻击玩家    | 处罚重判              | 间接任意球   |
| 侵犯<br>由防守球员     | 目标                | 处罚重判  |
| 防守中的侵犯<br>和进攻球员 | 处罚重判              | 处罚重判  |
| 罪行<br>由守门员      | 目标                | 未保存：不重判（除非踢球者明显受到影响）<br>保存：重新判罚并对守门员发出警告；警惕任何进一步的违法行为 |
| 守门员和踢球手<br>同时冒犯 | 间接任意球和<br>踢球者注意   | 间接任意球和<br>踢球者注意                                       |
| 球向后踢            | 间接任意球             | 间接任意球   |
| “非法”佯攻          | 间接任意球和<br>踢球者注意   | 间接任意球和<br>踢球者注意                                       |
| 错误的踢球者          | 间接任意球和<br>注意错误踢球者 | 间接任意球和<br>注意错误踢球者                                     |



## VAR协议和手册更新

## 4. 程序

## 查看

## 修改案文

(……)

· 如果“检查”表明可能存在“明显且明显的错误”或“严重遗漏”

当发生“事件”时,VAR会将这些信息(但不会做出决定)传达给裁判,然后由裁判决定是否发起“审查”。

## 解释

最终决定的提及被删除,因为允许VAR向裁判提供有关决定的建议,但最终决定始终由裁判做出。

## 4. 程序

## 审查

## 修改案文

(……)

· 如果比赛尚未停止,则当球下一个进入中立区/情况时(通常当两队均未采取进攻动作时),裁判会停止比赛并显示“电视信号”

· 在这两种情况下,裁判员必须表明“复核”将由

清楚地显示“电视信号”(电视屏幕的轮廓)

· VAR向裁判描述了电视回放中可以看到的内容,但没有描述实际情况。

做出决定,然后裁判员:

· 显示“电视信号”(如果尚未显示),并在做出最终决定之前前往裁判回顾区查看重播片段“现场回顾”(OFR)。

其他比赛官员不会查看录像,除非在特殊情况下裁判要求这样做

或者

· 根据裁判员的个人看法和实际情况做出最终决定

来自VAR的信息,以及其他比赛官员(在适当情况下)的输入 – 仅VAR审查

在两次审查过程结束时,裁判员必须再次出示“电视信号”,

随后立即作出最终决定

· 对于主观决定,例如犯规挑战的强度、越位干扰、手球考虑,“现场审查”(OFR)通常是适当的

· 对于事实决定,例如进攻或球员的位置(越位)、得分点

接触(手球/犯规)、位置(罚球区内部或外部)、球出界等,仅VAR审核通常是合适的,但“现场审核”(OFR)

可用于做出事实决定,如果它有助于管理球员/比赛或“推错”决定(例如,比赛后期的关键比赛决定)

## 解释

· “仅VAR审核”只需要一个“电视信号”(除非信号也被停止播放后需要)。

· 重新组织文本强调预计将进行“现场审查”(OFR)

当事件/决定不符合事实时。

## 词汇表

## 持球进攻

仅当球员与对手身体或装备的接触阻碍对手移动时,才会发生阻碍进攻

## 重启位置

重新开始时球员的位置由脚的位置或接触地面的身体任何部分决定,规则11 – 越位中规定的情况除外

# 词汇表

术语表包含需要澄清或解释超出法律细节的单词/短语和/或并不总是容易翻译成其他语言的单词/短语。

## 足球体

IFAB – 国际足球协会理事会

由四个英国足协和国际足联组成的机构,负责全球比赛的法律。原则上,法律的变更只能在通常于二月或三月举行的年度股东大会上批准

FIFA 国际足球协会联合会

负责全世界足球事务的管理机构

联盟

负责一个大陆足球的机构。六大洲足联分别是亚足联

(亚洲)、CAF (非洲)、中北美及加勒比地区(北美洲、中美洲和加勒比地区)、CONMEBOL (南美洲)、OFC (大洋洲)和 UEFA (欧洲)

国家足球协会

一个国家负责足球事务的机构

# 足球术语

## A

### 放弃

在预定结束之前结束/终止比赛

### 额外时间

每半场结束时因换人而“损失”的时间，  
受伤、纪律处分、进球庆祝等。

### 优势

发生犯规时，如果这对非犯规球队有利，则裁判允许比赛继续进行

### 受伤球员评估

通常由医务人员对伤势进行快速检查，以确定球员是否需要治疗

### 客场进球规则

当两队进球数相同时决定比赛/平局的方法；客场进球数翻倍

## 乙

### 残酷

野蛮、无情或故意暴力的行为

## C

### 警告

纪律处分，导致向纪律当局报告；以出示黄牌表示；一场比赛中两次警告导致球员或球队官员被罚下场

### 挑战

球员与对手争夺球权时的动作

### 冲锋（对手）

对对手的身体挑战，通常使用肩膀和上臂（靠近身体）

### “冷却”休息

为了选手的福利和安全，比赛规则可能允许在某些天气条件下（高湿度和高温），“冷却”休息时间（通常是九十秒到三分钟）以使身体温度下降；这些与“饮料”休息不同

## D

### 欺骗

误导/欺骗裁判做出错误的决定/纪律处分,从而使欺骗者和/或其团队受益

### 商榷

玩家打算/打算做出的动作;这不是“反射”或意外反应

### 直接任意球

任意球,无需接触其他球员,直接将球踢入对方球门即可得分

### 审慎

裁判员或其他比赛官员在做出决定时使用的判断

### 异议

公众抗议或不同意比赛官员的决定(口头和/或身体上的);处以警告(黄牌)

### 转移

打扰、迷惑或引起注意(通常是不公平的)

### “饮料”休息

比赛规则可能允许选手“喝水”休息(不超过一分钟)以补充水分;这些与“冷却”休息不同

### 掉球

重新开始比赛的一种方法 裁判为最后触球的球队中的一名球员丢球(除了在罚球区内为守门员丢球的情况);当球接触地面时,比赛开始

## 乙

### 电子性能和跟踪系统(EPTS)

记录和分析球员身体和生理表现数据的系统

### 危及对手安全

让对手处于危险或(受伤)风险中

### 用力过猛

使用超出必要的力/能量

### 额外的时间

试图决定比赛结果的方法,涉及两个相等的附加比赛时间,每个时间不超过 15 分钟

## F

### 佯攻

试图迷惑对手的行为。法律定义了允许和“非法”佯攻

### 比赛场地(球场)

由边线、球门线和球门网限定的比赛区域,其中用过的

## G

## 门线技术 (GLT)

当进球得分 (即球完全越过球门线)时,电子系统会立即通知裁判

(详见法则一)

## H

## 持球进攻

仅当球员与对手身体或装备的接触阻碍对手移动时,才会发生阻碍进攻

## 混合动力系统

人造和天然材料的结合,创造出需要阳光、水、空气流通和割草的游戏场地

.

## 阻碍

延迟、阻止或阻止对手的行动或移动

## 间接任意球

只有在其他球员 (任何球队)的情况下才能进球的任意球  
踢球后触球

## 截距

防止球到达预定目的地

## K

## 踢

当球员用脚和/或脚踝接触球时,球被踢出

## 罚球

比赛结果由两队交替踢球决定比赛结果的方法,直至一方多进一球且两队踢球次数相同 (除非在双方前 5 次踢球期间,一方不能追平对方)球队的得分,即使他们从所有剩余的踢球中得分)

## 氮

## 微不足道

微不足道的,最小的

## 氧

## 罪行

违反/违反游戏规则的行为

## 攻击性、侮辱性或辱骂性语言

粗鲁、伤害性、不尊重的言语或身体行为;可被罚下场 (红牌)

## 外部代理人任何

动物、物体或结构等,以及任何非比赛官员或球队名单上的人员 (球员、替补人员和球队官员)



## 磷

### 惩罚

惩罚,通常是停止比赛并向对方判罚任意球或点球(另见优势)

### 玩

球员接触球的动作

比赛距离与球的距离,允

许球员通过伸展脚/腿或跳跃来接触球,或者对于守门员来说,可以伸展双臂跳跃。距离取决于玩家的身体尺

寸

## 问

### 快速任意球

比赛停止后很快就开出任意球(经裁判许可)

## 右

### 鲁莽

球员无视(无视)对手的危险或后果的任何行动(通常是铲球或挑战)

### 重新开始

停止后恢复比赛的任何方法

### 重启位置

球员重新开始时的位置由其脚部或接触地面的身体任何部位的位置决定,规则 11 中规定的情况除外

### - 越位

## S

### 制裁

裁判员采取的纪律处分

### 节省

当球即将进入或非常接近球门时,球员使用除手/手臂以外的身体任何部位来阻止或试图阻止球的动作(除非守门员在自己的罚球区内)

### 送行

当球员因犯规被罚下场(以红牌表示)而被要求离场参加剩余比赛时的纪律处分;如果比赛已经开始,则不能更换该球员。

球队官员也可能被罚下场。

### 严重犯规行为

铲球或挑战球,危及对手的安全或使用过度武力或残暴;可被罚下场(红牌)

### 信号

裁判员或任何比赛官员的身体指示;通常涉及手、手臂或旗帜的移动,或使用哨子(仅限裁判)

## 模拟

造成错误/错误印象的行为,即某件事实际上没有发生(另请参见欺骗);玩家为了获得不公平的优势而做出的承诺

## 游戏精神

足球作为一项运动以及在特定比赛中的主要/基本原则/精神(参见规则 5)

## 暂停/暂停比赛

赛一段时间,以便最终重新开始比赛,例如由于雾、大雨、雷暴、严重伤害

## 时间

## 处理

用脚挑战球(地面或空中)

## 团队名单

官方球队文件,通常列出球员、替补球员和球队官员

## 球队官员

官方球队名单上列出的任何非球员,例如教练、理疗师、医生(参见技术人员)

## 技术领域

为球队官员指定的区域(在体育场内),其中包括座位(详见法则一)

## 技术人员

官方球队名单上列出的官方非比赛球队成员,例如教练、理疗师、医生(参见球队官员)

## 临时解雇

对于犯有部分/全部可警告违规行为的球员,暂时禁赛下一场比赛(取决于比赛规则)

# U

## 不当干扰

不必要的行动/影响

## 不道德的行为

不公平的行为/行为;可受到警告处分

# V

## 暴力行为

不是对球的挑战,而是对对手使用或试图使用过度武力或残暴的行为,或者球员故意击打某人的头部或面部的行为,除非所用的力量可以忽略不计

# 裁判条款

## 比赛官员

代表足球协会和/或比赛管辖范围内的比赛负责控制足球比赛的人员的通用术语

## 裁判

在比赛场地上进行比赛的主要比赛官员。其他比赛官员在裁判的控制和指导下开展工作。裁判员是最终/最终决策者

## 其他比赛官员

“现场”比赛官员

比赛可以指定其他比赛官员协助裁判：

### ·助理裁判

比赛官员在每条边线的一半处放置一面旗帜，以协助裁判，特别是在越位情况和球门球/角球/

### 界外球决定

### ·第四官员

比赛官员，负责协助裁判处理场内和场外事务，包括监督技术区域、控制

### 替补等

### ·额外助理裁判员 (AAR)

比赛官员位于球门线上，协助裁判，特别是处理禁区内/周围的情况以及进球/无进球的决定

### ·后备助理裁判员

助理裁判将替换无法继续比赛的助理（以及，如果比赛规则允许，第四官员和/或 AAR）

## “视频”比赛官员

这些是 VAR 和 AVAR，他们按照以下规则协助裁判：

### VAR协议

#### ·视频助理裁判 (VAR)

现任或前任裁判被指定协助裁判，通过重播录像传达信息，仅涉及可审查类别之一的“明显且明显的错误”或“严重错过的事件”

#### ·助理视频助理裁判 (AVAR)

指定协助视频助理裁判 (VAR) 的现任或前任裁判/助理裁判

# 实际的 比赛指南

# 官员

## 介绍

这些指南包含针对比赛官员的实用建议,补充了比赛规则部分中的信息。

第 5 条提到了在比赛规则和“比赛精神”框架内运作的裁判。裁判在适用比赛规则时,尤其是在决定比赛是否进行和/或继续时,应运用常识并运用“比赛精神”。

对于低级别足球运动来说尤其如此,因为法律可能并不总是能够得到严格执行。例如,除非存在安全问题,否则裁判应允许比赛开始/继续,如果:

- 缺少一个或多个角旗
- 比赛场地上的标记存在轻微误差,例如角区、中心圈等。

- 球门柱/横梁不是白色的

在这种情况下,裁判员应在征得各队同意后,进行比赛/继续比赛并必须向有关当局提交报告。

钥匙:

- AR = 助理裁判
- AAR = 额外助理裁判员

# 定位、移动和团队合作

## 1. 一般站位和动作最佳站位是裁判能够做出正确判断的

位置。所有有关站位的建议都必须根据比赛中球队、球员和赛事的具体信息进行调整。

图中推荐的位置是基本准则。对“区域”的提及强调推荐的位置是裁判可能最有效的区域。该区域可能更大、更小或不同形状,具体取决于精确匹配

情况。

建议:

- 比赛应在裁判和领队 AR 之间进行
- 主导 AR 应位于裁判员的视野内,因此裁判员应  
通常使用宽对角线系统 · 靠近比赛外侧可以更容易地保持比赛并

裁判视野中的领先AR

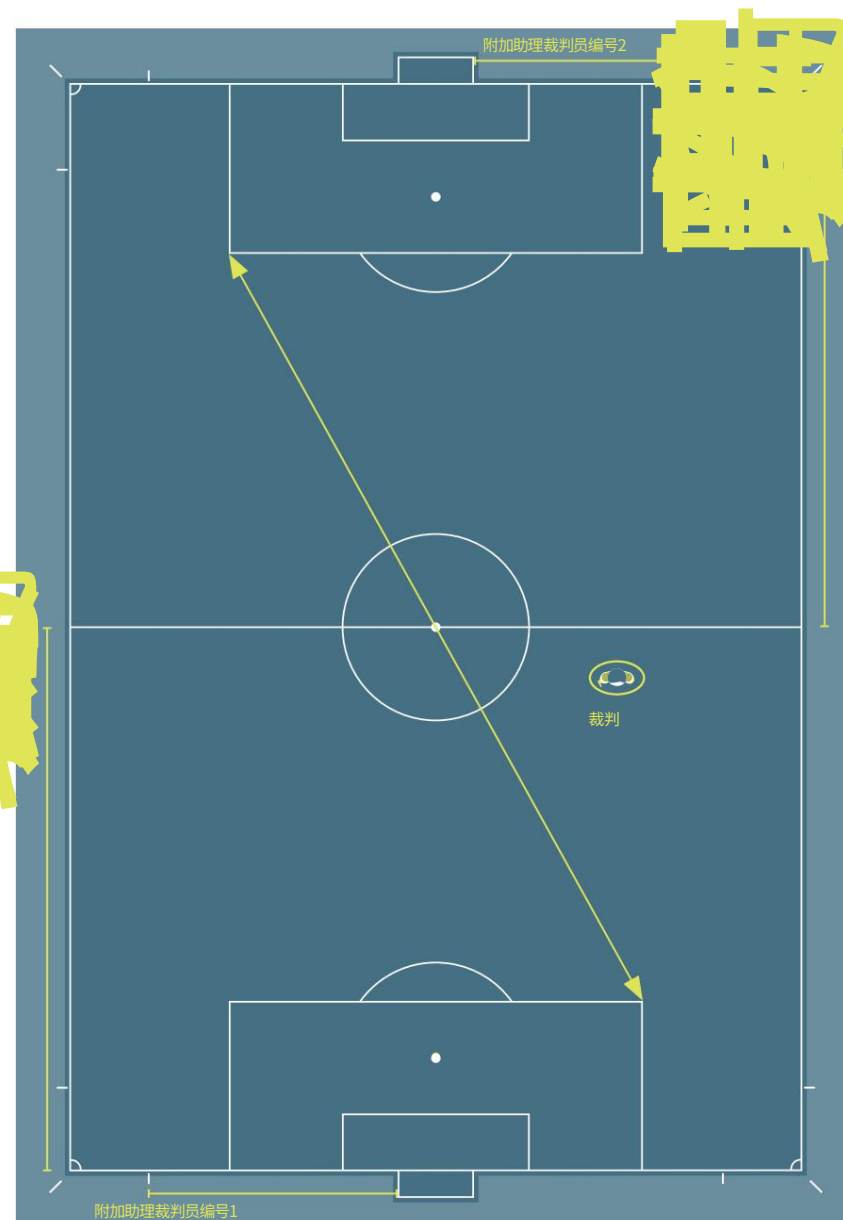
· 裁判员应该足够近,以便能够看到比赛而不干扰比赛。

玩

- “需要看到的東西”并不总是在球附近。这

裁判员还应注意:

- 球员无球对抗
- 比赛进行的区域内可能发生的进攻
- 进攻发生在客场比赛之后





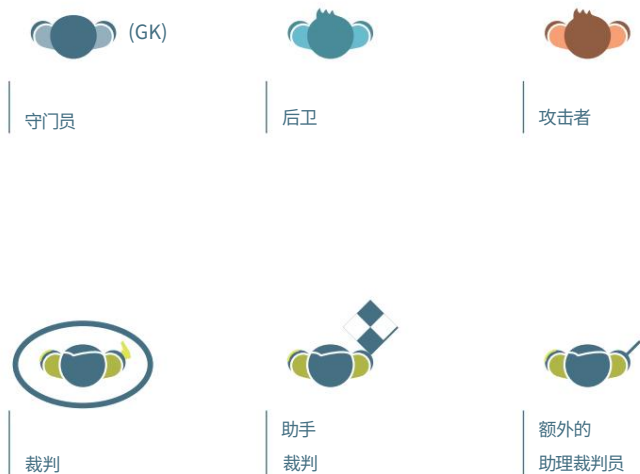
### 助理裁判员和附加助理裁判员的定位

AR 必须与倒数第二名防守队员或球（如果更近）成一直线

比倒数第二名后卫更接近球门线。AR 必须始终面向比赛场地，即使在跑步时也是如此。短距离时应采用左右移动。这在判断越位时尤其重要，因为它给出了

AR 提供更好的视野。

AAR 位置位于球门线后面，除非需要移动到球门线上来判断进球/无球情况。除非有特殊情况，AAR 不得进入比赛场地。



### 2. 定位与团队合作

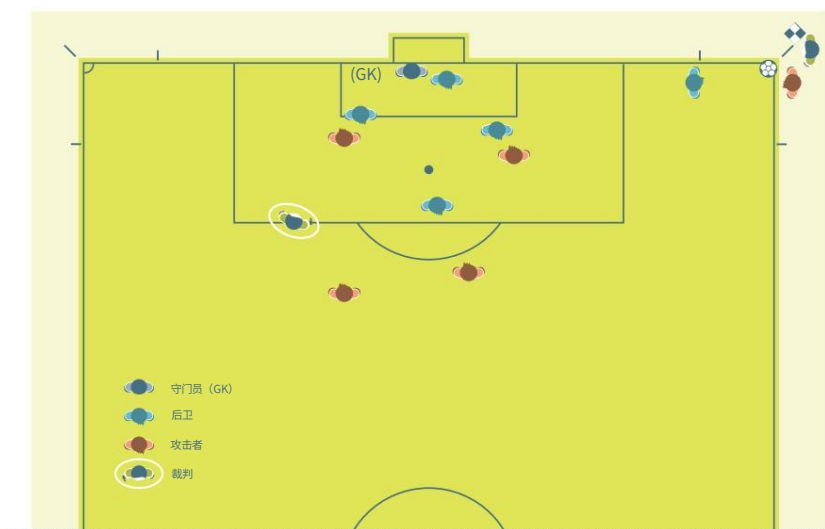
#### 咨询

在处理纪律问题时，AR 向裁判进行眼神交流和基本谨慎的手势可能就足够了。当需要直接协商时，如有必要，AR 可以前进 2-3 米到比赛场地。

说话时，裁判和AR均应面向比赛场地，避免被他人听到，并观察球员和比赛场地。

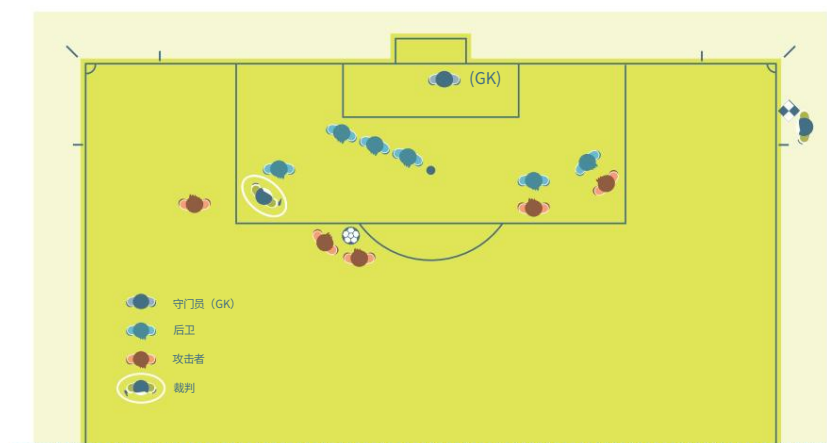
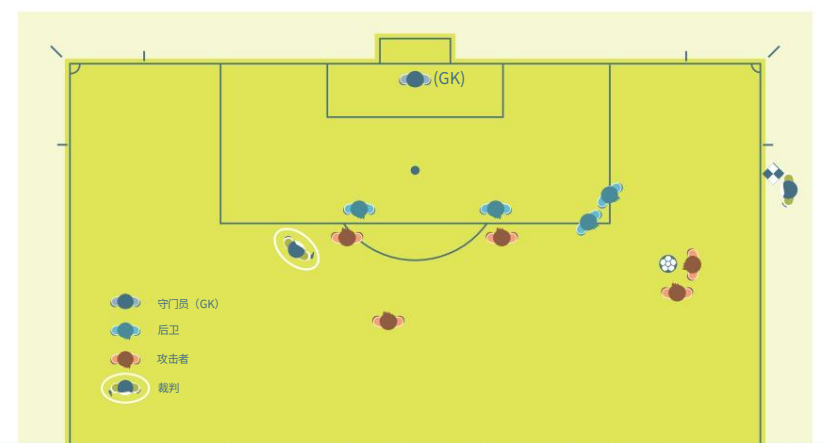
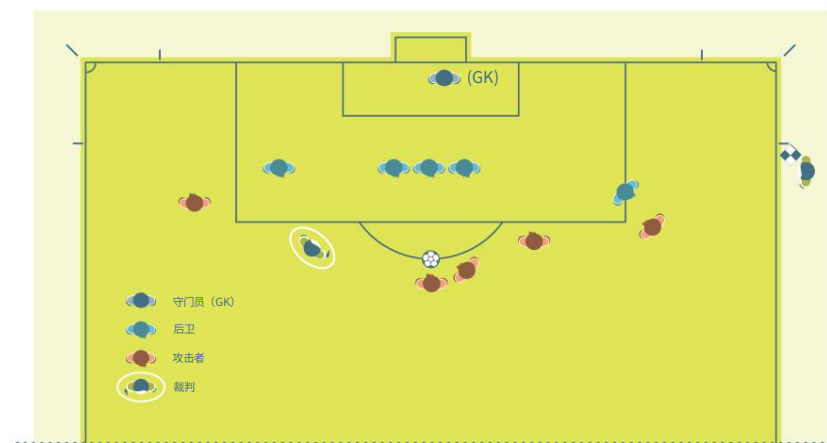
#### 角球

AR 的角球位置位于角旗后面与球门线成一直线的位置，但 AR 不得干扰踢角球的球员，并且必须检查球是否正确放置在角球区域。



## 任意球

AR 的任意球位置必须与倒数第二名防守队员保持一致,以检查越位线。然而,如果有直接射门,AR 必须准备好跟随球,沿着边线向角旗移动。

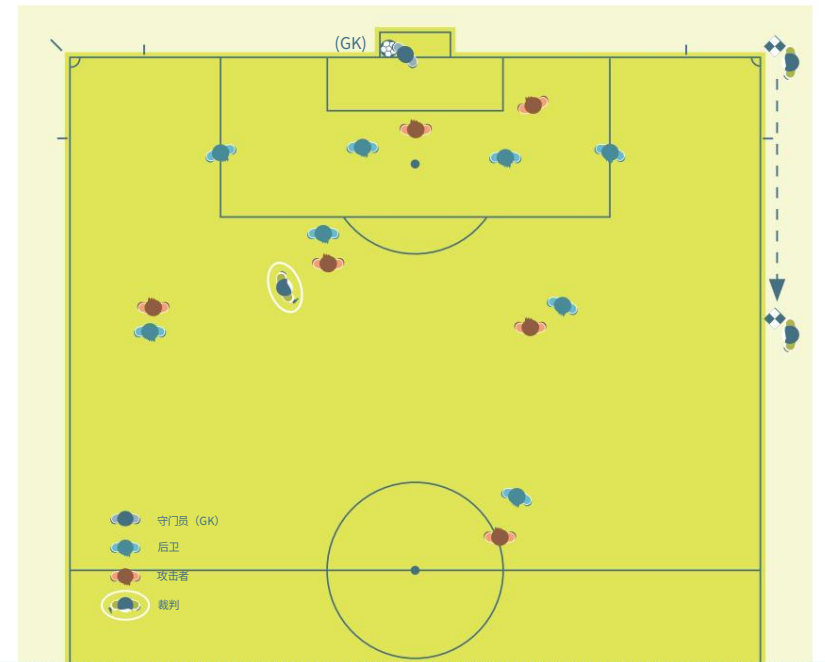


### 目标/无目标

当进球且判定已确定时,主裁判和助理裁判必须进行眼神交流,然后助理裁判必须沿边线快速移动 25 至 30 米,向中线移动,不得举旗。

当进球已进球但球看起来仍在进行中时,助理裁判员必须首先举旗以引起裁判员的注意,然后继续正常进球程序,沿边线向中线快速跑动 25 至 30 米。

有时,由于尚未进球,整个球未越过球门线且比赛继续正常进行,裁判员必须与助理裁判员目光接触,并在必要时发出谨慎的手势。

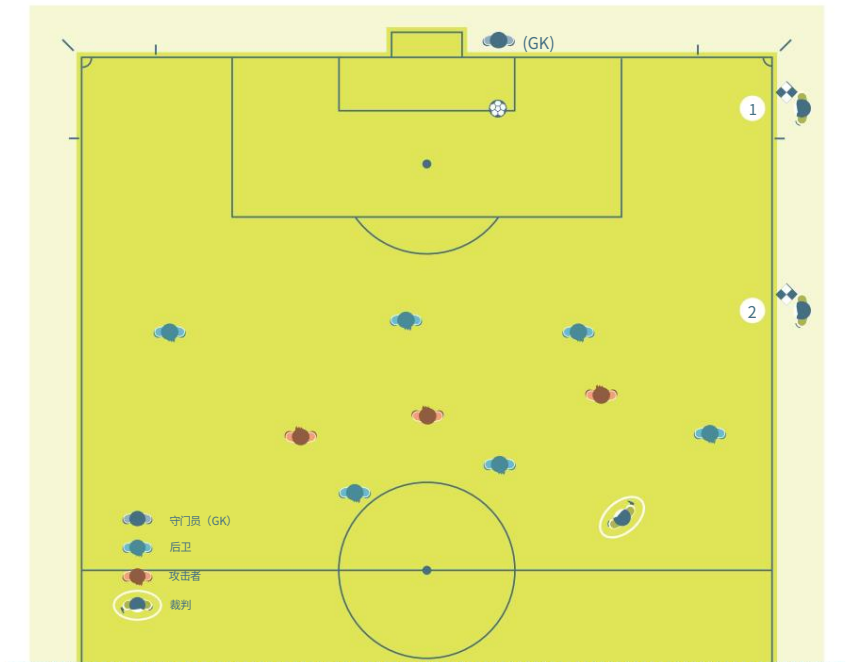


### 球门球

AR 必须首先检查球是否在球门区内。如果球放置不正确,AR 不得离开该位置,并且必须与裁判目光接触并举旗。一旦球正确放置在球门区内,AR 必须采取适当的位置来检查越位线。

但是,如果有 AAR,则 AR 应该占据与越位线一致的位置,并且 AAR 必须位于球门线和球门区的交点处,并检查球是否位于球门区内。

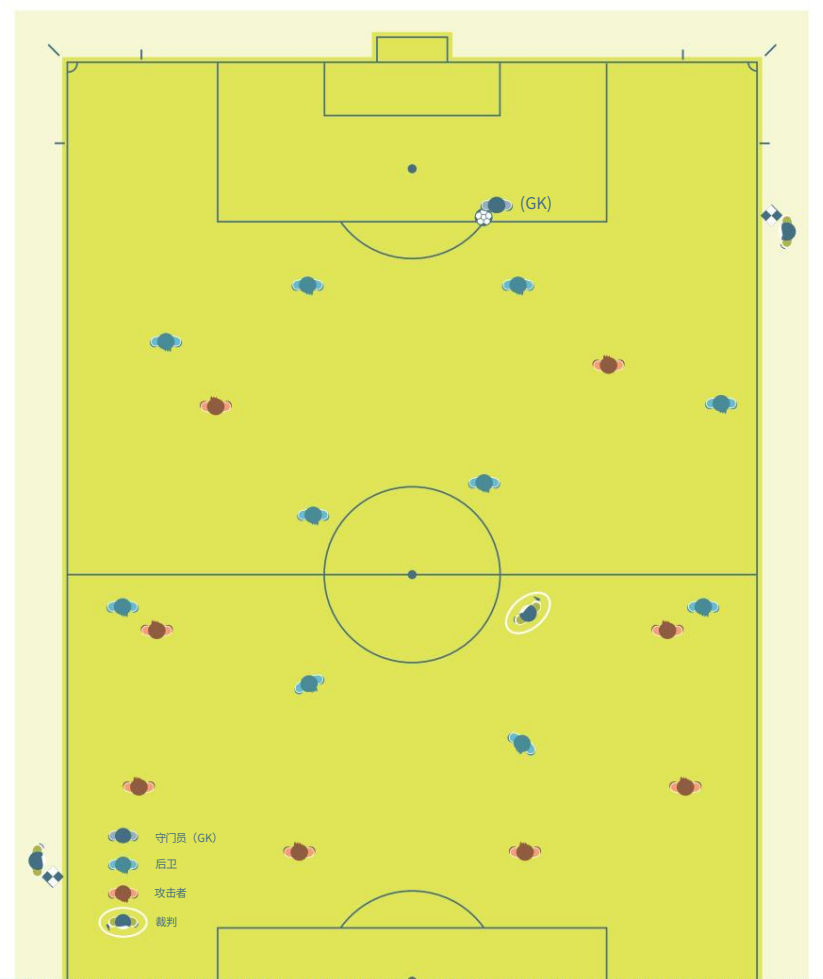
如果球放置不正确,AAR 必须将此情况传达给裁判。



守门员释放球AR 必须站在与罚球区边缘

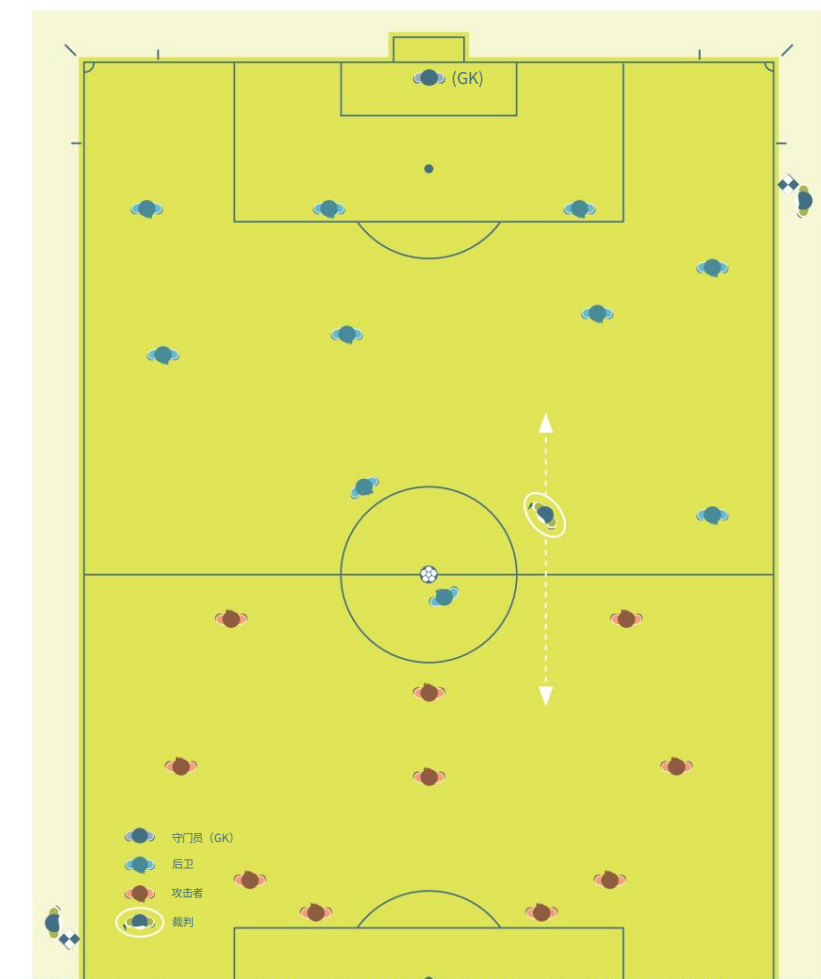
一致的位置,并检查守门员是否在罚球区外处理球。一旦守门员释放了球,AR 必须采取适当的位置来检查球

越位线。



开球

AR 必须与倒数第二名防守者对齐。

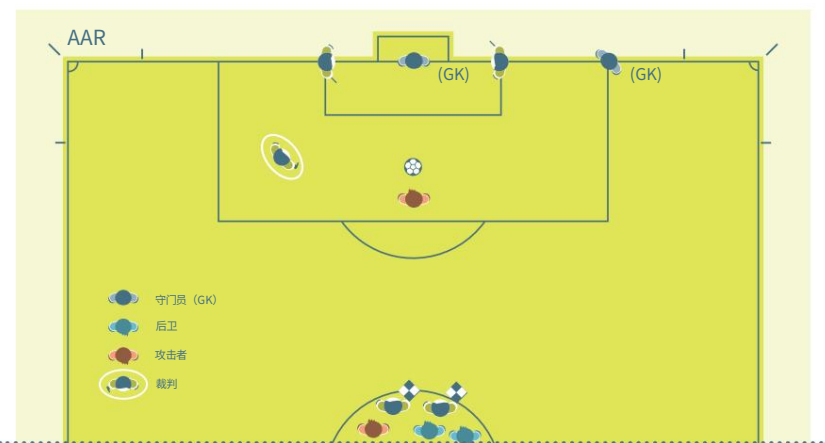
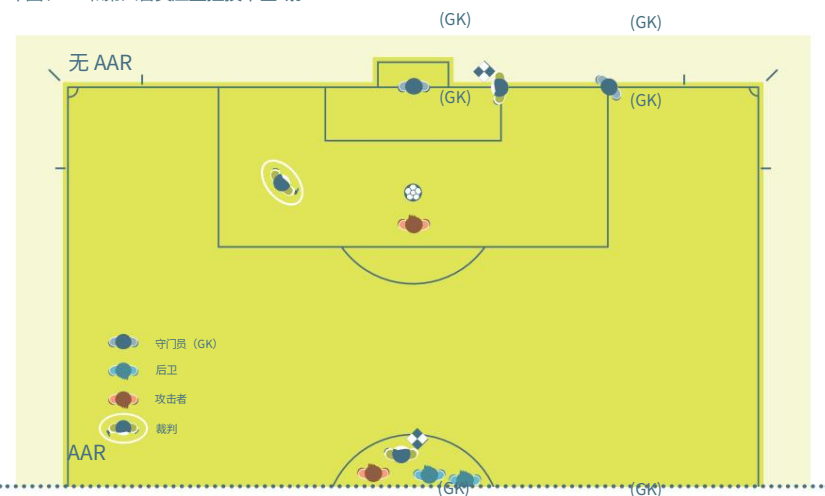


## 罚球

一台 AR 必须放置在球门线和球门区域的交叉点处。

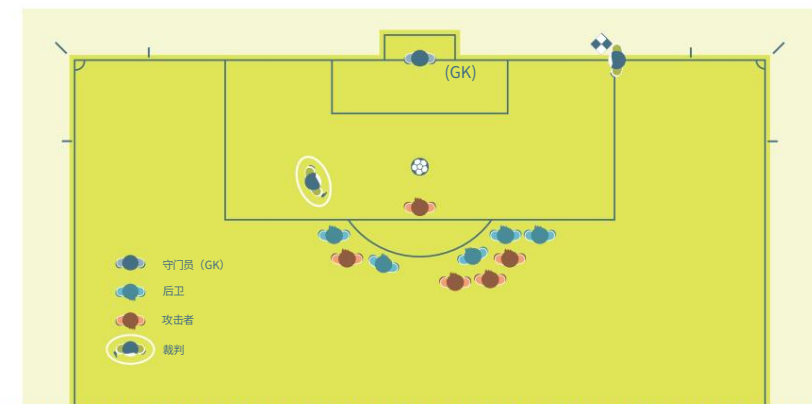
另一个 AR 必须位于中心圈来控制玩家。如果有 AAR,则它们必须分别位于球门线和球门区的每个交叉点,分别位于球门的右侧和左侧,除非在仅需要一个 AAR 时使用 GLT。在这种情况下,AAR2 和 AR1 应该监视以下玩家:

无 AAR  
中圈,AR2 和第四官员应监控技术区域。

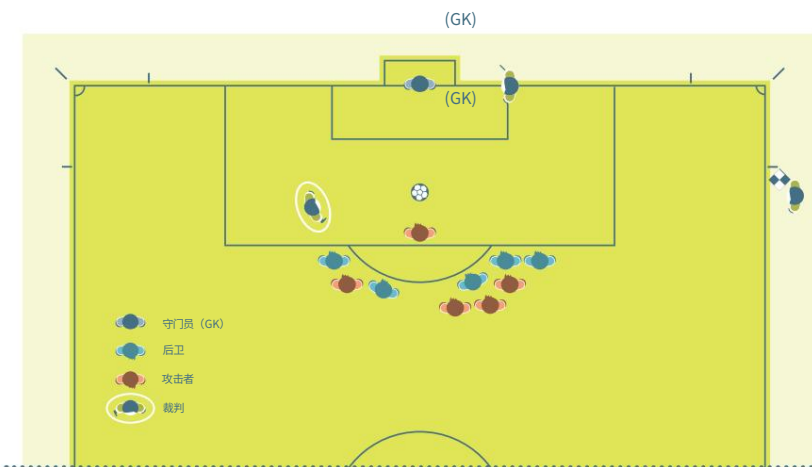


## 罚球

AR 必须位于球门线和罚球区的交叉点。



如果有 AAR,则 AAR 必须位于球门线和球门区的交叉点,并且 AR 的位置与罚球线(即越位线)成一直线。





#### 群体对抗

在大规模对抗的情况下,最近的 AR 可能会进入比赛场地以协助裁判。其他 AR 必须观察并记录详细信息

事件。第四官员应留在技术区域附近。

#### 所需距离

当任意球判罚距离 AR 非常近时,AR 可能会进入比赛场地(通常应裁判员的要求),以帮助确保球员位于距球 9.15 m (10 码)的位置。在这种情况下,裁判必须等到 AR 回到原位后才能重新开始比赛。

#### 代换

如果没有第四官员,AR 将移至中线协助换人程序;裁判必须等到 AR 回到原位后才能重新开始比赛。

如果有第四官员,则 AR 不需要移动到中场线,因为第四官员执行换人程序,除非同时有多个换人,在这种情况下,AR 移动到中场线。

中场线协助第四官员。



# 身体语言， 通讯和哨

## 1. 裁判员

### 身体语言

肢体语言是裁判用来以下目的的工具：

- 帮助控制比赛
- 表现出权威和自我控制

肢体语言并不是对决定的解释。

### 信号

信号图参见定律 5

### 哨

需要哨子来：

- 进球后开始比赛（正常比赛的上半场和下半场以及加时赛）
- 停止播放：

- 任意球或点球
- 如果比赛暂停或放弃
- 每半场结束时

- 重新开始比赛：

- 需要适当距离时的任意球
- 点球

- 停止播放一段时间后重新开始播放：

- 警告或罚下

· 受伤

· 代换

以下情况不需要哨子：

- 停止播放以清除：

· 球门球、角球、界外球或球门

- 从以下位置重新开始比赛：

· 大多数任意球、球门球、角球、界外球或丢球

过于频繁/不必要地使用哨子的影响会较小  
当需要的时候。

如果裁判希望球员在重新开始比赛之前等待哨声（例如，在任意球时确保防守球员距离球 9.15m（10 码）），  
裁判必须明确告知进攻球员等待

哨。

如果裁判错误吹哨并且比赛停止，则以落球重新开始比赛。

## 2. 助理裁判员

### 蜂鸣信号

蜂鸣信号系统是一种附加信号，仅用于引起裁判员的注意。信号蜂鸣声可能有用的情况包括：

- 越位
- 犯规（在裁判视野之外）
- 界外球、角球、球门球或球门（艰难的决定）

### 电子通讯系统

如果使用电子通信系统，裁判员将建议 AR 何时适合使用带有物理信号或代替物理信号的通信系统。

### 旗帜技术AR 的旗帜

必须始终展开并让裁判员可见。这通常意味着旗帜握在距离裁判最近的手中。当发出信号时,AR 停止奔跑,面向比赛场地,与裁判进行眼神交流,并以故意(不仓促或夸张)的动作举起旗帜。

旗帜应该像手臂的延伸。AR 必须使用用于下一个信号的手举旗。如果情况发生变化而必须使用另一只手,AR 应该将旗帜移至另一只手腰部以下。如果 AR 发出球已出局的信号,则必须保持该信号直至裁判确认为止。

如果 AR 发出罚下犯规信号,但没有立即看到该信号:

- 如果比赛已停止,则可以根据法律重新开始(任意球、点球等)
- 如果比赛已重新开始,裁判员仍可采取纪律处分,但不得

用任意球或点球来惩罚进攻

### 手势

一般来说,AR 不应使用明显的手势信号。然而,在某些情况下,谨慎的手势可以帮助裁判。手势应具有明确的含义,并应在赛前达成一致

讨论。

### 信号

信号图参见定律 6

### 角球/球门球

当球完全越过球门线时,AR 用右手(更好的视线)举起旗帜,通知裁判球已出局,如果是:

- 靠近 AR - 表明这是球门球还是角球
- 远离 AR - 进行眼神交流并遵循裁判的决定

当球明显越过球门线时,AR 不需要举旗来表明球已离开比赛场地。如果球门球或

角球判定是显而易见的,没有必要发出信号,特别是当裁判发出信号时。

### 犯规

当在附近或裁判员视野之外发生犯规或不当行为时,AR 必须举旗。在所有其他情况下,AR 必须等待并在需要时提出意见,然后告知裁判所看到和听到的内容以及涉及哪些球员。

在发出违规信号之前,AR 必须确定:

- 犯规行为超出裁判员的视野或裁判员的视线受到阻碍
- 裁判不会利用这一优势

当发生需要 AR 发出信号的违规行为时,AR 必须:

- 用同一只手举旗,该手也将用于余下的比赛信号 这给裁判一个明确的指示谁将被授予奖项任意球
- 与裁判进行眼神交流
- 来回轻轻挥动旗帜(避免过度或过度挥动)攻击性动作)

AR 必须使用“观望技巧”让比赛继续进行,并且当被进攻的球队将从优势中受益时不举旗;因此,AR 与裁判进行眼神交流非常重要。

### 禁区内犯规

当防守队员在裁判员视线之外的罚球区内犯规时,尤其是靠近 AR 位置的情况下,AR 必须首先与裁判进行目光接触,以了解裁判的位置以及已采取的行动采取。如果裁判没有采取任何行动,AR 必须举旗示意,使用电子蜂鸣信号,然后明显地沿着边线向角旗移动。

### 禁区外犯规

当防守队员在罚球区外（靠近罚球区边界）犯规时，AR 应与裁判进行目光接触，了解裁判的位置以及已采取的行动，如果有，则举旗示意必要的。在反击的情况下，AR 应该能够给出诸如是否犯规、犯规是在禁区内还是在禁区外以及应该采取什么纪律处分等信息。AR 应沿着边线向中线方向进行清晰的移动，以指示何时进攻发生在罚球区外。

### 进球 - 没有进球当球

明显完全越过球门线时，AR 必须与裁判进行眼神交流，而无需发出任何额外信号。

当进球已经进球但不清楚球是否越过球门线时，AR 必须先举旗吸引裁判注意，然后确认进球。

### 越位

AR 对于越位判定的第一个动作是举起旗帜（使用右手，为 AR 提供更好的视野），然后，如果裁判停止比赛，则使用旗帜指示越位场地的区域发生犯罪行为。如果裁判员没有立即看到旗帜，则 AR 必须保持信号直到其被确认或球明显处于防守队的控制之下。

### 罚球

如果守门员在球被踢出之前公然移出球门线并阻止进球，AR 应根据裁判员的赛前指示指示该行为。

### 代换

一旦 AR（由第四官员或球队官员）通知要求换人，AR 必须在下一次比赛中将此信号告知裁判。

### 停工。

### 投放

当球完全越过边线时：

- 靠近 AR - 应发出直接信号以指示方向  
界外球
- 远离 AR 并且掷界外球的决定是显而易见的 - AR 必须  
发出直接信号以指示界外球的方向
- 远离 AR 且 AR 对界外球的方向有疑问  
- AR 必须举旗通知裁判员已出界，与裁判进行眼神交流并遵循裁判的信号

### 3. 增设助理裁判员

AAR 使用无线电通信系统（而非旗帜）与裁判员进行通信。如果无线电通信系统无法工作，AAR 将使用电子信号蜂鸣旗杆。AAR 通常不会使用明显的手势，但在某些情况下，谨慎的手势可能会给裁判员提供宝贵的支持。手势信号应具有明确的含义，并且此类信号应在赛前讨论中达成一致。

AAR 在评估球已完全越过球门内的球门线后，必须：

- 立即通过通信系统告知裁判进球  
应该被授予
- 左臂垂直于球门线，指向场地中心，发出清晰的信号（还需要左手握旗杆）。

当球非常清楚地越过球门线时，不需要此信号。

裁判将做出最终决定。

# 其他建议

## 1. 优势

每当犯规发生时,裁判员都可以发挥优势,但在决定是否利用优势或停止比赛时应考虑以下因素:

- 犯规的严重程度 如果犯规需要被罚下场,除非有明确的进球机会,否则裁判必须停止比赛并将球员罚下场
- 进攻的位置 距离对手球门越近,优势就越有效
- 立即、有希望的攻击的可能性
- 比赛气氛

## 2. 误工津贴

比赛中的许多停顿都是完全自然的(例如界外球、球门球)。

仅当延误严重时才给予津贴。

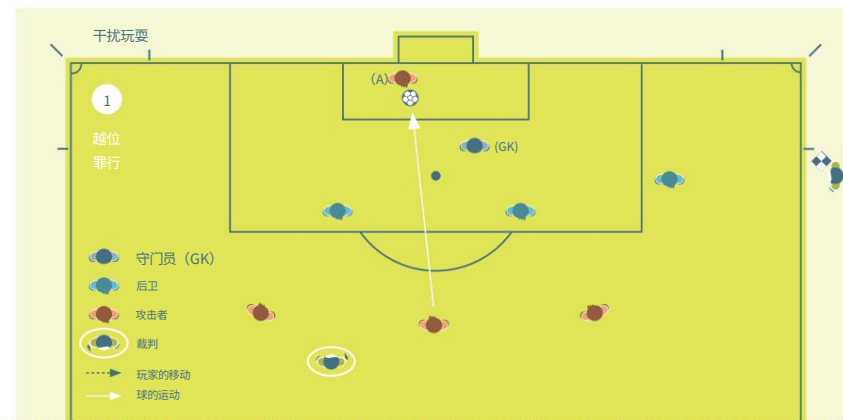
## 3. 抱住对手

提醒裁判员尽早介入并坚决处理滞留犯规,特别是在罚球区内的角球和任意球

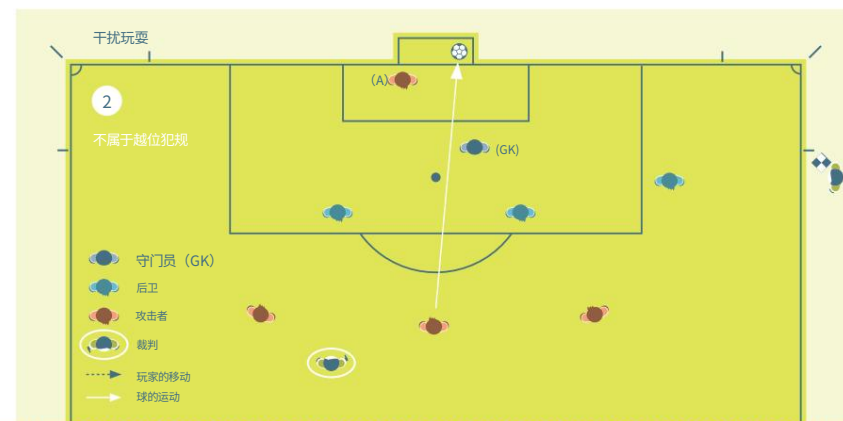
踢,应对这些情况:

- 裁判必须警告任何在球前抱住对手的球员  
正在播放
- 如果在比赛开始前继续持球,请警告球员
- 判罚直接任意球或点球,并在比赛开始后警告球员

## 4. 越位

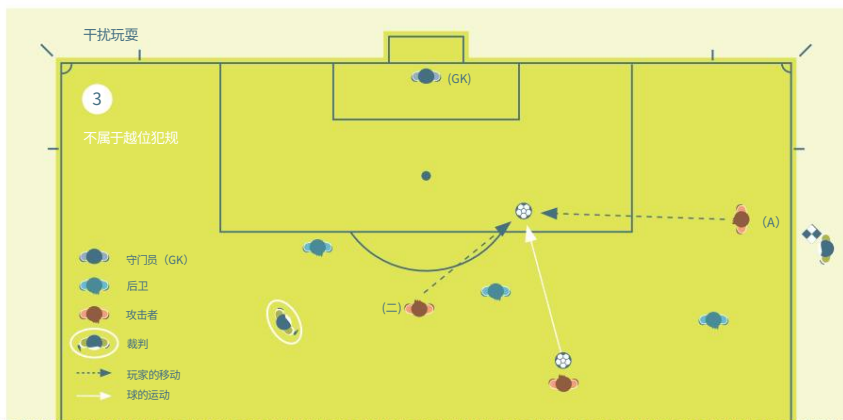


处于越位位置 (A) 的进攻球员在不干扰对手的情况下触球。当球员触球时,助理裁判员必须举旗。

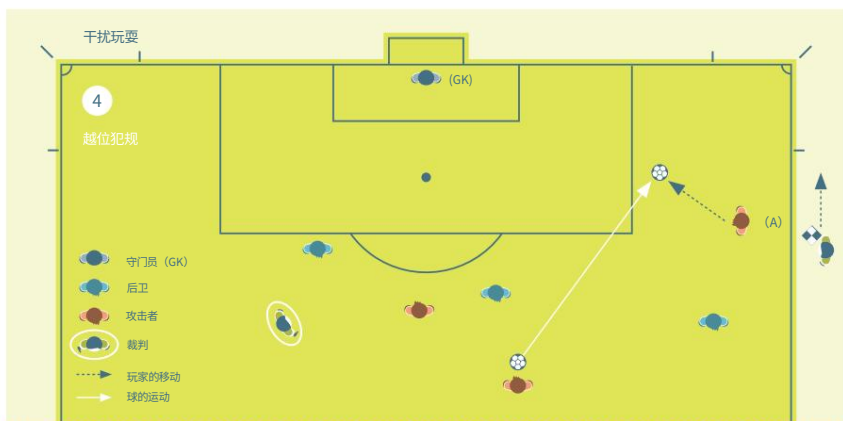


处于越位位置(A) 的进攻者不干扰对手,不触球。该球员没有触球,因此不会受到处罚。

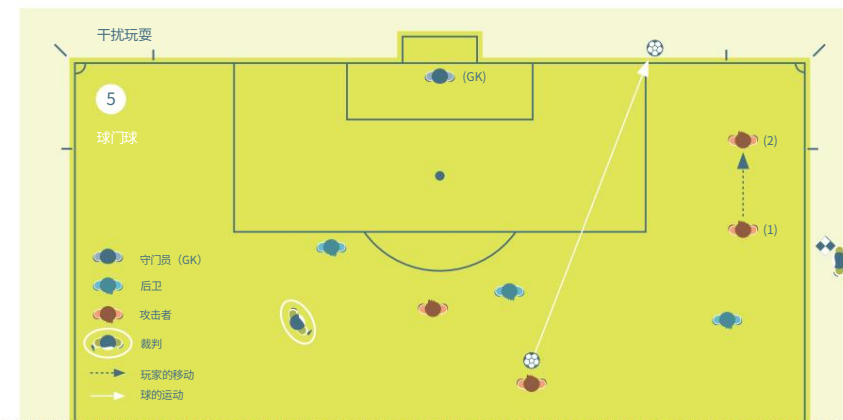




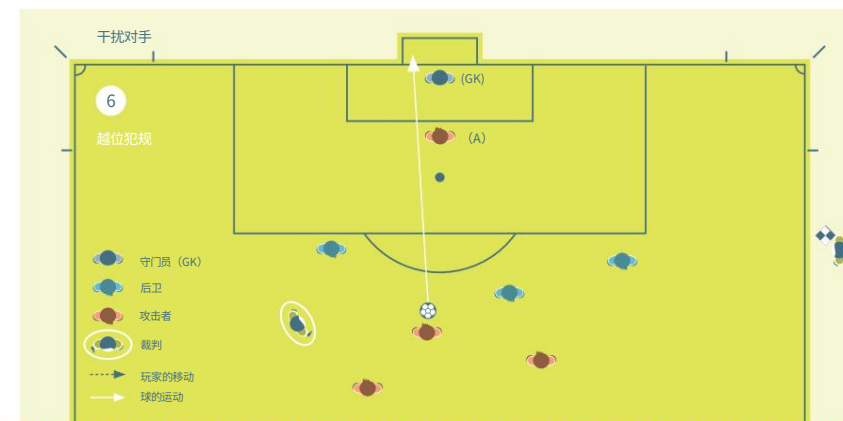
处于越位位置(A)的进攻者跑向球,处于越位位置(B)的队友也跑向球并踢球。(A)没有触球,因此不会受到处罚。



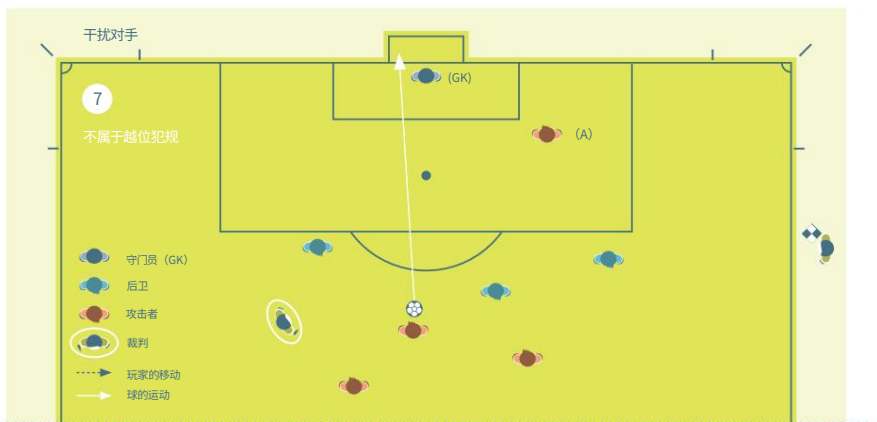
如果裁判认为处于越位位置(A)的其他队友没有机会触球,则处于越位位置(A)的球员可能会在踢球或触球之前受到处罚。



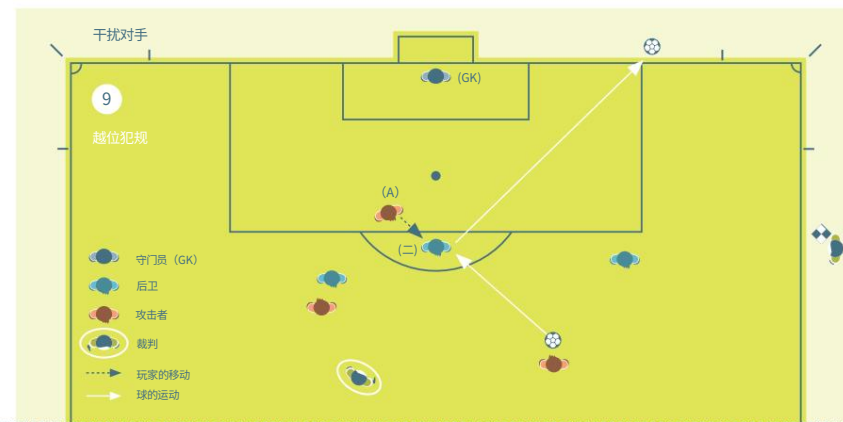
处于越位位置的进攻球员(1)跑向球但不接触球。助理裁判员必须示意“球门球”。



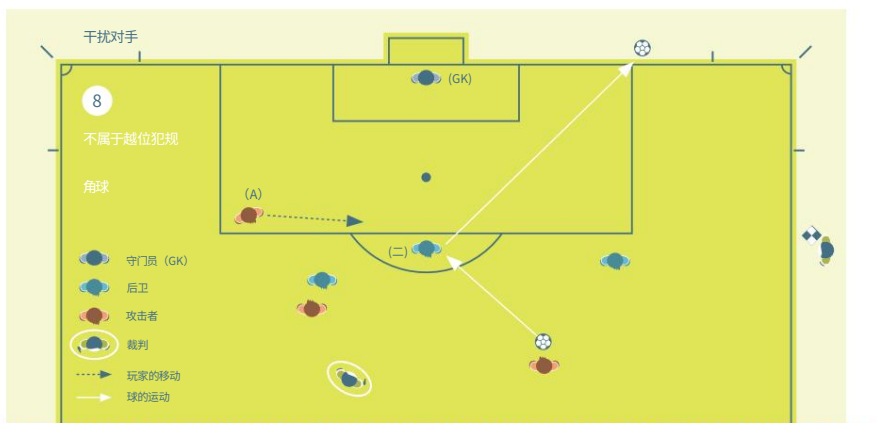
处于越位位置(A)的进攻球员明显挡住了守门员的视线。球员必须因阻止对手打球或无法打球而受到处罚。



处于越位位置 (A)的进攻者没有明显阻挡守门员的视线或挑战对手的球权。

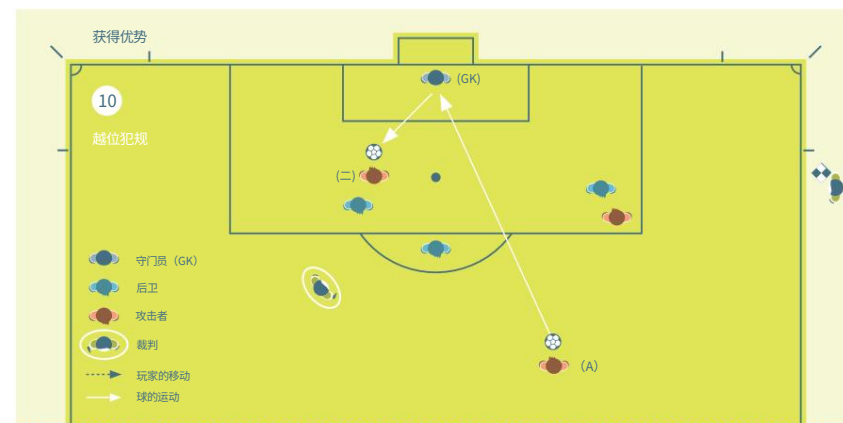


处于越位位置的进攻者(A)跑向球,通过挑战对手的球权来阻止对手 (B) 踢球或能够踢球。(A) 正在向对手 (B) 争夺球权。

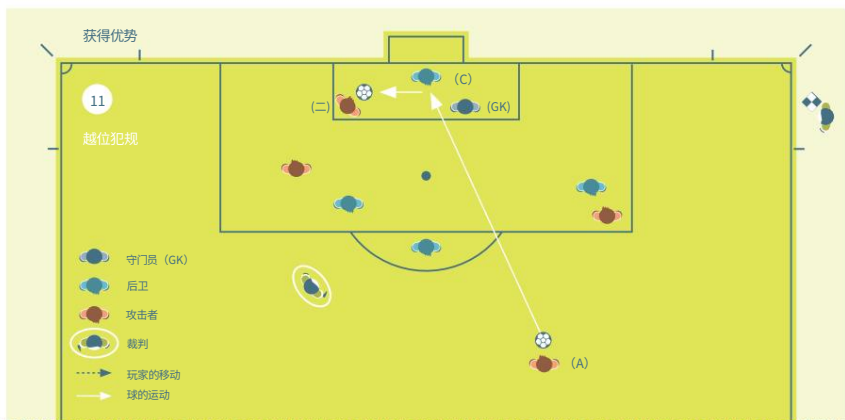


处于越位位置 (A)的进攻者跑向球,但不阻止对手踢球或能够踢球。

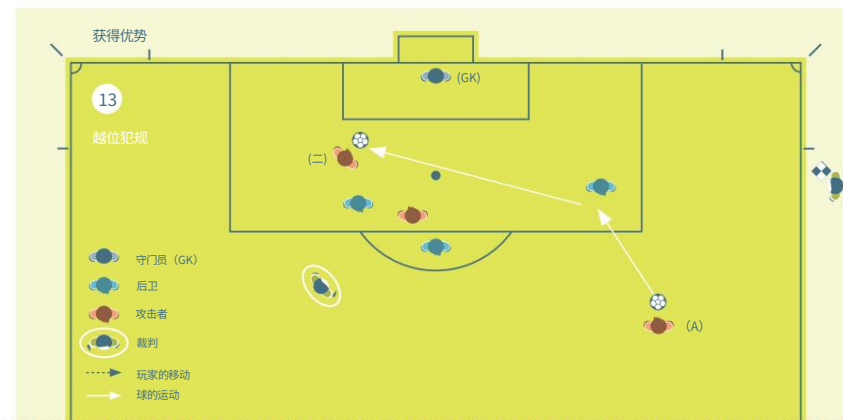
(A)没有挑战对手 (B) 的球权。



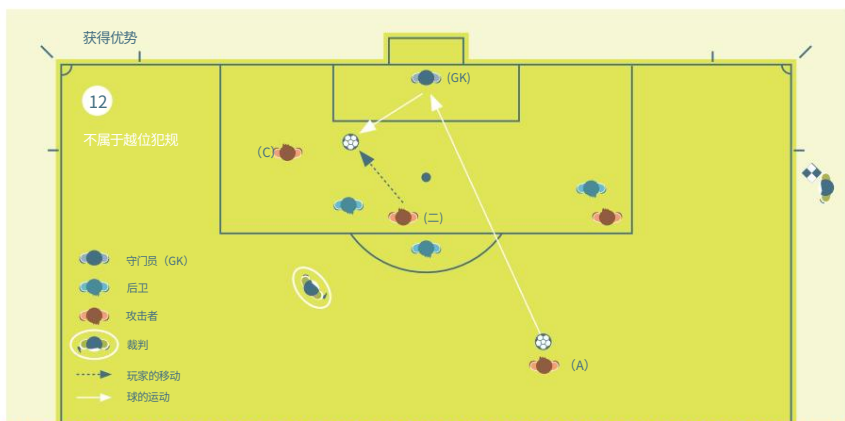
处于越位位置(B)的进攻者因击球或触球而受到处罚,球反弹、偏转或因守门员在最后一次触球或球队击球时处于越位位置而故意扑救而被击球-伴侣。



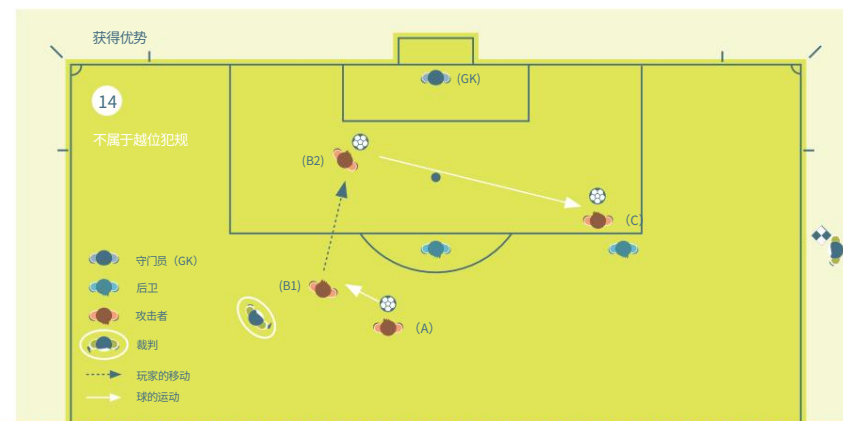
处于越位位置(B)的进攻者因打球或触及反弹球或因防守队(C)球员在最后一次触球时处于越位位置而故意扑救而偏转的球而受到处罚。由队友扮演。



队友(A)的射门反弹或被对手偏向攻击者(B),后者因之前处于越位位置的球或触球而受到处罚。



队友的射门(A)从守门员处反弹,(B)处于越位位置并传球,(C)处于越位位置不会受到处罚,因为球员没有从该位置获得优势因为球员没有触球。



当队友(A)将球传给处于越位位置的球员(B1),后者跑向对方球门并传球(B2)时,攻击者(C)处于越位位置,不干扰对手)给队友(C)。

传球时,攻击者(C)处于越位位置,因此不会受到处罚。

## 5. 受伤

球员的安全至关重要,裁判应为医务人员的工作提供便利,特别是在严重受伤和/或评估头部受伤的情况下。这  
将包括尊重和协助商定的评估/治疗方案。

## 6. 警告/罚下后的处理/评估

此前,一名受伤球员在赛场接受治疗

比赛必须在重新开始之前离开。如果对手造成伤害,这可能是不公平的,因为违规球队在  
比赛重新开始时具有人数优势。

然而,引入这一要求是因为球员经常不运动

出于战术原因,利用伤病推迟了重新开始。

作为这两种不公平情况之间的平衡,IFAB 决定:

只有在对手被警告或罚下场的身体进攻中,受伤球员才能被快速评估/治疗,然后留在比赛场上。

原则上,延误时间不应比目前医务人员到场评估伤情时的延误时间长。不同的是,以前裁判要求医务人员和球员  
离开的时间点,现在是医务人员离开但球员可以留下的时间点。

为了确保受伤球员不会不公平地利用/延长延误时间,裁判员  
建议:

- 了解比赛情况以及任何延迟比赛的潜在战术原因  
重新开始
- 告知受伤球员,如果需要治疗,则必须  
快的
- 向医务人员 (而非担架)发出信号,如果可能,提醒他们动作要快

当裁判决定比赛重新开始时:

- 医务人员离开而球员留下或
- 球员离开接受进一步评估/治疗 (担架信号可能是  
必要的)

作为一般指南,在每个人都准备好重新开始比赛的时间点之后,重新开始不应延迟超过约 20-25 秒,除非  
有严重受伤和/或评估头部受伤的情况。

裁判员必须充分考虑暂停的情况。

# 笔记

# 笔记



# 笔记

# 笔记

# 笔记

# 笔记

# 笔记

# 笔记



# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





**IFAB**<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

