

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Official translation of Football Association of Indonesia (PSSI)

Peraturan Permainan 25/26



Download
Laws of the Game App

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]







Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI)

GBK Arena 1st Floor

Jl. Asia Afrika no. 40-70, Gelora, Tanah Abang, Jakarta 10270 Indonesia

T: (+62) 21 2528266 E: secretariat@pssi.org

www.pssi.org

This is a translation of The IFAB's Laws of the Game, which is not verified by the IFAB. The IFAB is not in any way liable for the content of this document
Effective from 1st July 2025

Peraturan Permainan 2025/26

Daftar Isi

Hukum dari Permainan	9
Catatan dan Modifikasi	1
Catatan tentang Peraturan Permainan	17
Modifikasi Secara Umum	20
<u>Pedoman "Hanya Kapten"</u>	
	24
Pedoman untuk pemberhentian sementara (sin bin)	28
Pedoman untuk pengembalian pemain	32
Protokol tambahan mengenai pergantian pemain yang gegar otak permanen	34
Peraturan Permainan 2025/26	39
1 Lapangan Permainan	41
2 Bola	51
3 Pemain	55
4 Perlengkapan Pemain	63
5 Wasit	69
6 Perangkat Pertandingan yang lain	79
7 Lamanya Permainan	87
8 Mulai dan Memulai Kembali Permainan	91
9 Bola didalam dan diluar Permainan	95
10 Menentukan Hasil Permainan	97
11 Offside	103
12 Pelanggaran dan Kesalahan	109
13 Tendangan Bebas	125
14 Tendangan Pinalti	129
15 Lemparan Kedalam	135
16 Tendangan Gawang	139
17 Tendangan Sudut	143

Protokol Video assistant referee (VAR)	146
FIFA Quality Programme	156
Perubahan Peraturan 2025/26	160
Ringkasan Perubahan	161
Penjelasan Perubahan	164
Glosarium	172
Bagian Sepakbola	173
Istilah sepak bola	174
Ketentuan wasit	184
Pedoman praktis untuk ofisial pertandingan	186
Perkenalan	187
Pemosisian, gerakan, dan kerjasama tim	188
Bahasa tubuh, komunikasi, dan peluit	202
Saran lain	208



Tentang Peraturan



Filosofi dan semangat dalam Peraturan Permainan

Sepak bola adalah olahraga terbesar di dunia. Sepak bola dimainkan di setiap benua, di setiap negara dan di berbagai tingkatan. Fakta bahwa Hukum Permainan adalah sama untuk semua sepak bola di seluruh dunia, mulai dari Piala Dunia FIFA™ hingga permainan antara anak-anak di desa terpencil, adalah kekuatan besar yang harus terus dimanfaatkan untuk kebaikan sepak bola di mana pun.

Sepak bola harus memiliki Hukum yang menjaga permainan tetap adil - ini adalah fondasi penting dari 'permainan yang indah' dan fitur vital dari 'semangat' permainan. Pertandingan terbaik adalah pertandingan di mana wasit jarang dibutuhkan karena para pemain bermain dengan saling menghormati satu sama lain, ofisial pertandingan, dan Hukum.

Hukum sepak bola relatif sederhana dibandingkan dengan sebagian besar olahraga tim lainnya, tetapi karena banyak situasi yang subyektif dan ofisial pertandingan juga manusia, beberapa keputusan pasti akan salah atau menyebabkan perdebatan dan diskusi. Bagi sebagian orang, diskusi ini merupakan bagian dari kenikmatan dan daya tarik permainan, namun, terlepas dari benar atau salahnya keputusan yang diambil, 'roh' dari permainan ini mengharuskan keputusan wasit untuk selalu dihormati. Semua pihak yang berwenang, terutama pelatih dan kapten tim, memiliki tanggung jawab yang jelas terhadap permainan untuk menghormati ofisial pertandingan dan keputusan mereka.

Perilaku peserta yang buruk adalah area yang semakin menjadi perhatian besar, dan penting bahwa semua orang yang terlibat dalam permainan diperlakukan dengan hormat agar tetap menyenangkan dan adil. Setelah keberhasilan diterapkannya di beberapa negara, pedoman 'Hanya kapten' sekarang dimasukkan sebagai

rekomendasi dalam Peraturan Permainan, karena ada keyakinan luas bahwa hanya kapten yang mendekati wasit setelah insiden/keputusan besar akan meningkatkan interaksi antara pemain dan wasit, serta suasana keseluruhan di lapangan permainan dan citra permainan. Ini sangat penting untuk masa depan permainan, termasuk perekrutan dan kepercayaan terhadap wasit.

Selama 2024/25, uji coba dilakukan untuk menangani penjaga gawang yang menahan bola terlalu lama. Akibatnya, di pasal 12 telah diubah sehingga penjaga gawang sekarang akan dihukum jika mereka menahan bola selama lebih dari delapan detik, dengan tendangan sudut diberikan kepada lawan dalam kasus seperti itu. Uji coba dengan jelas menunjukkan bahwa tendangan sudut adalah penerapan efektif yang lebih mudah dikelola dan dapat diatur jauh lebih cepat daripada tendangan bebas tidak langsung di area penalti. Delapan detik akan ditegakkan secara ketat oleh wasit, yang akan menghitung mundur lima detik terakhir secara visual dengan jari-jari tangan yang diangkat.

Sebagai hasil dari uji coba lain yang sukses, kompetisi sekarang memiliki pilihan wasit mengumumkan dan menjelaskan keputusan akhir setelah 'peninjauan' Video Assistant Referee (VAR) atau 'pemeriksaan' VAR yang panjang. Peraturan Permainan juga harus berkontribusi pada keselamatan dan kesejahteraan pemain dan merupakan tanggung jawab IFAB untuk bereaksi dengan cepat dan tepat untuk mendukung peserta permainan, melalui Peraturan Permainan itu sendiri, ketika diperlukan.

Untuk itu, kompetisi memiliki opsi untuk mengizinkan penggunaan 'pengantian tambahan untuk pemain yang terkena gegar otak permanen'. Hal ini memungkinkan tim untuk memprioritaskan keselamatan pemain yang memiliki gegar otak aktual atau dugaan tanpa menderita kerugian secara nyata.

Kecelakaan pasti terjadi, tetapi peraturan bertujuan untuk membantu olahraga membuat permainan seaman mungkin, menyeimbangkan keselamatan pemain dan yang berkeadilan. Ini mengharuskan wasit untuk menggunakan peraturan untuk menangani dengan keras para pemain yang tindakannya terlalu agresif atau berbahaya. Peraturan permainan mewujudkan untuk menghilangkan permainan yang tidak aman dalam frasa disiplin mereka, seperti 'menghalang dengan sembrono' dan 'membahayakan keselamatan lawan' atau 'menggunakan kekuatan berlebihan'.

Untuk mempromosikan pemahaman yang lebih besar tentang Hukum, IFAB telah menerbitkan 'Aturan Sepak Bola – Hukum Permainan yang disederhanakan', yang telah ditulis untuk membuat Hukum lebih mudah dipahami, terutama bagi kaum muda, wasit potensial baru yang berkualitas, orang dewasa yang sesekali menjadi wasit, pemain, pelatih, penonton, dan media.

Kunjungi **www.footballrules.com** untuk mengakses atau mengunduh Aturan Sepak Bola, yang dapat diurutkan menurut abjad atau berdasarkan kategori.

Versi audio dari Laws of the Game dapat diakses di:
www.theifab.com.

Mengelola Perubahan Peraturan Permainan

Sepak bola harus tetap menarik dan menyenangkan bagi pemain, official pertandingan dan pelatih, serta penonton, penggemar, dan administrator, tanpa memandang usia, jenis kelamin, ras, agama, budaya, etnis, orientasi seksual atau disabilitas.

Penting juga untuk menegakkan universalitas Peraturan Permainan untuk memungkinkan pemain muda menonton pertandingan di televisi dan kemudian mencoba meniru apa yang telah mereka lihat di lapangan. Oleh karena itu, setiap perubahan pada Peraturan Permainan harus menguntungkan pertandingan secara keseluruhan, yang seringkali memerlukan pengujian atau uji coba modifikasi yang diusulkan terlebih dahulu.

Untuk setiap perubahan yang diusulkan, fokusnya adalah pada keadilan, integritas, rasa hormat, keamanan, kesenangan peserta dan penonton, jika perlu, menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas permainan.

IFAB akan terus bekerja dengan para penasihatnya dan terlibat dalam konsultasi ekstensif dengan para pemangku kepentingan sehingga perubahan Peraturan akan menguntungkan sepak bola di semua tingkatan dan di setiap sudut dunia. Ini harus membantu memastikan bahwa integritas permainan, Peraturan itu sendiri dan official pertandingan dihormati, dihargai, dan dilindungi.

IFAB sangat menghargai keterlibatannya dengan orang-orang di seluruh dunia dan selalu senang menerima saran atau pertanyaan yang berkaitan dengan Hukum Permainan. Silakan terus kirim ide, saran, dan pertanyaan Anda ke: **lawenquiries@theifab.com**.

Untuk informasi lebih lanjut tentang sejarah Peraturan Permainan dan perkembangan terkini, termasuk uji coba, silakan kunjungi situs web kami: **www.theifab.com**.





Catatan dan Perubahan

Catatan tentang Peraturan Permainan

Bahasa resmi

IFAB menerbitkan Laws of the Game dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol. Jika ada perbedaan dalam kata-kata, teks bahasa Inggris bersifat otoritatif.

Bahasa lain

Asosiasi sepak bola nasional (FA) yang menerjemahkan Hukum Permainan dapat memperoleh template tata letak untuk Peraturan Permainan edisi 2025/26 dari IFAB dengan menghubungi: info@theifab.com.

FA Nasional yang menghasilkan versi terjemahan dari Laws of the Game menggunakan format ini diundang untuk mengirim salinannya ke IFAB (menyatakan dengan jelas di sampul depan bahwa itu adalah terjemahan resmi FA nasional) sehingga dapat diposting di situs web IFAB untuk digunakan oleh orang lain.

Pengukuran

Jika ada perbedaan antara satuan metrik dan imperial, satuan metrik bersifat otoritatif.

Menerapkan Peraturan

Peraturan Permainan yang sama berlaku di setiap pertandingan di setiap konfederasi, negara, kota dan desa dan, terlepas dari modifikasi yang diizinkan oleh IFAB (lihat 'Modifikasi umum'), **Peraturan Permainan tidak boleh dimodifikasi atau diubah, kecuali dengan izin dari IFAB.**

Mereka yang mendidik resmi pertandingan dan peserta lain harus menekankan bahwa:

- wasit harus menerapkan Hukum dalam 'semangat' permainan untuk membantu menghasilkan pertandingan yang adil dan aman

- Setiap orang harus menghormati official pertandingan dan keputusan mereka, mengingat dan menghormati bahwa wasit adalah manusia dan akan membuat kesalahan

Pemain memiliki tanggung jawab utama untuk citra baik dari permainan dan kapten tim harus memainkan peran penting dalam membantu memastikan bahwa Peraturan dan keputusan wasit harus dihormati.

Kunci

Perubahan Peraturan Permainan utama digarisbawahi dengan warna kuning dan disorot di margin. Perubahan editorial digarisbawahi.

YC = kartu kuning (perhatian); RC = kartu merah (pengurangan).



Modifikasi umum

Keseragaman Peraturan Permainan berarti bahwa permainan pada dasarnya sama di setiap bagian dunia dan di setiap tingkatan. Selain menciptakan lingkungan yang 'adil' dan aman di mana permainan dimainkan, Peraturan Permainan juga harus mempromosikan partisipasi dan kesenangan.

Secara historis, IFAB telah memberikan fleksibilitas kepada asosiasi sepak bola nasional (FA) untuk memodifikasi Undang-Undang 'organisasi' untuk kategori sepak bola tertentu. IFAB sangat percaya bahwa FA nasional harus dapat memodifikasi beberapa aspek dari cara sepak bola diatur jika itu akan menguntungkan sepak bola di negara mereka sendiri.

Cara permainan dimainkan dan perwasitan harus sama di setiap lapangan sepak bola di dunia, dari final Piala™ Dunia FIFA hingga desa terkecil. Namun, kebutuhan sepak bola domestik suatu negara harus menentukan berapa lama pertandingan berlangsung, berapa banyak orang yang dapat ambil bagian dan bagaimana beberapa perilaku tidak adil dihukum.

Semua FA nasional (dan konfederasi dan FIFA) memiliki opsi untuk memodifikasi semua atau beberapa area organisasi berikut dari Peraturan Permainan untuk sepak bola yang menjadi tanggung jawab mereka:

Untuk semua level permainan:

- jumlah pergantian pemain yang diizinkan untuk digunakan setiap tim hingga maksimal lima*, kecuali dalam sepak bola remaja, di mana maksimum akan ditentukan oleh asosiasi nasional, konfederasi, atau FIFA
- penggunaan pergantian pemain yang gegar otak permanen tambahan (menerapkan protokol IFAB)
- penerapan pedoman 'Hanya kapten'

**Lihat juga Pasal 3 untuk kondisi yang berlaku untuk pertandingan yang berlanjut ke perpanjangan waktu dan rincian tentang pembatasan peluang pergantian pemain.*

Untuk pemuda, veteran, disabilitas, dan sepak bola akar rumput:

- Ukuran Bidang Permainan
- ukuran, berat dan bahan bola
- lebar antara tiang gawang dan tinggi mistar gawang dari tanah
- durasi dua babak (sama) permainan (dan dua babak perpanjangan waktu yang sama)
- jumlah pemain
- Penggunaan pengganti yang kembali bermain
- penggunaan pengeluaran pemain sementara untuk beberapa/semua peringatan (YC)
- Persyaratan khusus untuk kapten wajib menggunakan ban kapten

Selain itu, untuk memungkinkan FA nasional fleksibilitas lebih lanjut untuk mendapatkan manfaat dan mengembangkan sepak bola domestik mereka, perubahan berikut yang berkaitan dengan 'kategori' sepak bola diizinkan:

- FA nasional, konfederasi, dan FIFA memiliki fleksibilitas untuk memutuskan batasan usia untuk sepak bola pemuda dan veteran
- setiap FA nasional akan menentukan kompetisi mana di tingkat sepak bola terendah yang ditetapkan sebagai sepak bola 'akar rumput'

Uji coba IFAB

Ada kalanya perubahan potensial peraturan permainan perlu diuji atau diuji coba untuk mengevaluasi dampak yang diharapkan dan tak terduga yang mungkin ditimbulkannya pada permainan. Konfederasi, FA nasional, dan penyelenggara kompetisi harus memiliki izin dari IFAB untuk mengambil bagian dalam uji coba tersebut.

Pada 2025/26, IFAB akan terus mengawasi uji coba di level permainan yang lebih rendah yang melibatkan periode pendinginan resmi setelah beberapa situasi konfrontasi.

Rincian lebih lanjut tentang, dan protokol untuk, semua uji coba dapat ditemukan di www.theifab.com (di bagian 'Uji Coba').

Mereka yang ingin mendaftar untuk mengambil bagian dalam uji coba apa pun harus menghubungi The IFAB menggunakan:

trials@theifab.com.

Izin untuk modifikasi lainnya

FA Nasional memiliki opsi untuk menyetujui salah satu modifikasi di atas untuk kompetisi yang berbeda – tidak ada persyaratan untuk menerapkannya secara menyeluruh atau menerapkan semuanya. **Namun, tidak ada modifikasi lain yang diizinkan tanpa izin dari IFAB.**

FA nasional diminta untuk memberi tahu IFAB tentang penggunaan modifikasi ini, dan pada tingkat mana, seperti informasi ini, dan terutama alasan mengapa modifikasi digunakan, dapat mengidentifikasi ide atau strategi pengembangan yang dapat dibagikan oleh IFAB untuk membantu pengembangan sepak bola di FA nasional lainnya.

IFAB juga akan sangat tertarik untuk mendengar tentang modifikasi potensial lainnya pada Peraturan Permainan yang dapat meningkatkan partisipasi, membuat sepak bola lebih menarik dan mempromosikan perkembangannya di seluruh dunia.



Pedoman 'Hanya Kapten'

Perkenalan

Rasa hormat dan keadilan adalah nilai-nilai inti sepak bola, tetapi wasit dan ofisial pertandingan lainnya secara teratur menjadi sasaran perbedaan pendapat verbal dan/atau fisik ketika mereka membuat keputusan. Dalam kasus ekstrim, pemain terkadang berlari ke wasit dan mengepung atau mengerumuni mereka, yang menunjukkan kurangnya rasa hormat terhadap wasit, merusak citra permainan dan dapat mengintimidasi dan menjengkelkan.

Kolaborasi yang lebih kuat antara wasit dan kapten tim dapat membantu menanamkan keadilan dan saling menghormati. Dalam hal ini, agar wasit dapat menjelaskan keputusan kunci, hanya kapten yang akan diizinkan untuk mendekati wasit, asalkan mereka melakukannya dengan hormat dan berperilaku baik. Pada saat yang sama, akan menjadi tanggung jawab masing-masing kapten untuk memastikan bahwa rekan satu tim mereka tetap berada dalam jarak yang wajar dari wasit dan tidak mengganggu interaksi antara wasit dan kapten tim.

Pedoman sederhana berikut harus membantu penyelenggara kompetisi yang ingin menerapkan prinsip 'hanya kapten'.

Pedoman

- Interaksi normal antara pemain dan wasit diperbolehkan dan tetap penting (untuk mempromosikan transparansi dan menghindari kemungkinan frustrasi dan konflik)
- Setiap pemain (termasuk kapten) yang menunjukkan perbedaan pendapat dengan kata-kata atau tindakan akan diperingatkan (kartu kuning)
- Wasit akan, jika perlu, menjelaskan keputusan penting kepada kapten dan/atau pemain yang terlibat dalam suatu insiden

- Untuk mencegah pemain mengerumuni atau mengelilingi wasit dalam situasi besar dan mengikuti insiden atau keputusan penting:
 - Hanya satu pemain dari setiap tim – biasanya kapten – yang diizinkan untuk mendekati wasit dan, ketika melakukannya, mereka harus selalu berinteraksi dengan cara yang hormat
 - wasit dapat menginstruksikan/mendorong pemain (secara verbal atau dengan gerakan) untuk tidak mendekati mereka
 - kapten tim bertanggung jawab untuk membantu mengarahkan rekan satu tim mereka menjauh dari wasit
 - Pemain yang mendekati/mengelilingi wasit ketika mereka tidak diizinkan untuk melakukannya dapat diperingatkan (kartu kuning)
 - Jika sesuai, wasit dapat menunda dimulainya kembali permainan untuk memberi waktu kepada kapten untuk berbicara dengan rekan satu tim mereka untuk menjelaskan keputusan, menuntut perilaku yang tepat, dll.
- Interaksi dengan, atau pendekatan oleh, pemain selain kapten adalah atas kebijaksanaan wasit, misalnya jika pemain telah melakukan pelanggaran, dilanggar dan/atau terluka

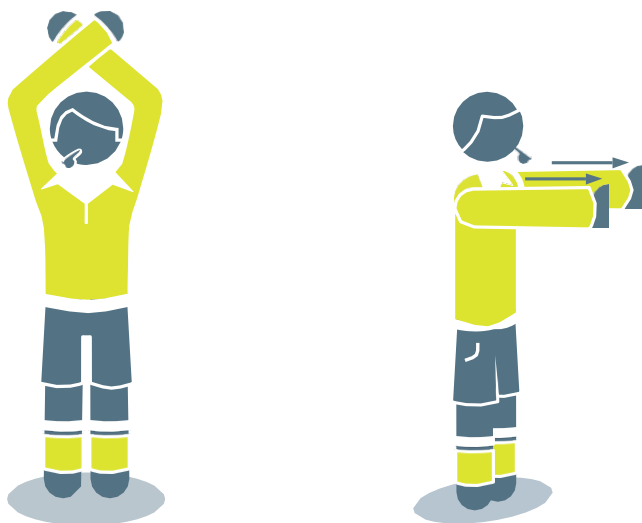
Ketika kapten adalah penjaga gawang

- Jika penjaga gawang adalah kapten, wasit harus diberitahu, selambat-lambatnya pada tos koin sebelum kick-off, pemain mana yang dinominasikan untuk mendekati wasit alih-alih penjaga gawang
- Hanya penjaga gawang atau pemain yang ditunjuk, bukan keduanya, yang dapat mendekati wasit
- Jika pemain yang dinominasikan diganti atau diusir, pemain lain harus dinominasikan

Pilihan untuk pemuda, veteran, disabilitas, dan sepak bola akar rumput

Pedoman di bawah ini hanya berlaku untuk pemuda, veteran, disabilitas, dan sepak bola akar rumput.

- Wasit dapat memulai pedoman 'hanya kapten' dengan meniup peluit dan menggunakan sinyal berikut:
 - Mengangkat kedua lengan di atas kepala mereka dan menyilangkannya di pergelangan tangan
 - Melepaskan lengan mereka dan menggerakkannya di depan tubuh mereka dengan telapak tangan terbuka dalam gerakan mendorong ke depan untuk menunjukkan bahwa para pemain tidak boleh mendekat



- Zona khusus kapten kemudian akan memanjang sejauh 4 m (4,5 yds) di sekitar wasit
- Jika sesuai, wasit dapat menjauh dari pemain untuk membuat zona khusus kapten
- Tidak ada pemain yang diizinkan memasuki zona khusus kapten kecuali kapten masing-masing tim, yang harus mengenakan ban kapten pengenalan
- Kapten memiliki tingkat tanggung jawab untuk mendorong rekan satu tim untuk menghormati zona khusus kapten dan tetap berjarak setidaknya 4 m (4,5 yd) dari wasit

- Jika satu pemain selain kapten memasuki zona khusus kapten, pelanggar harus diperingatkan (YC) karena perbedaan pendapat dengan tindakan
- Jika lebih dari satu pemain dari tim memasuki zona khusus kapten, setidaknya satu pemain harus diperingatkan (YC) – ini biasanya akan menjadi pemain pertama yang tidak sah yang memasuki zona khusus kapten atau pemain yang pendekatannya paling agresif
- Setiap insiden di mana lebih dari satu pemain tidak resmi dari tim memasuki zona khusus kapten harus dilaporkan kepada otoritas yang sesuai setelah pertandingan*

**Sangat disarankan agar penyelenggara kompetisi memiliki sanksi untuk menangani situasi di mana lebih dari satu pemain dari tim memasuki zona khusus kapten.*

Pedoman untuk Pengusiran (dikeluarkan sementara)

Perkenalan

Pengusiran (dikeluarkan sementara) untuk semua atau beberapa pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK) adalah pilihan dalam kompetisi sepak bola pemuda, veteran, disabilitas, dan akar rumput, tunduk pada persetujuan FA nasional, konfederasi, atau FIFA kompetisi (mana yang sesuai).

Rapat Umum Tahunan IFAB ke-138 menyetujui versi revisi dari 'Pedoman untuk pemecatan sementara (dikeluarkan sementara)'.

Referensi untuk pemecatan sementara ditemukan di:

Pasal 5. Wasit

5.3 Kekuasaan dan tugas - Tindakan disipliner

Wasit memiliki kekuasaan untuk menunjukkan kartu kuning atau merah dan, jika aturan kompetisi mengizinkan, memecat sementara pemain, dari memasuki lapangan permainan pada awal pertandingan sampai setelah pertandingan berakhir, termasuk selama interval paruh waktu, perpanjangan waktu dan penalti (adu penalti).

Pengusiran (dikeluarkan sementara) adalah ketika seorang pemain melakukan pelanggaran yang dapat diperingatkan (YC) dan dihukum dengan 'skorsing' langsung untuk berpartisipasi dalam bagian berikutnya dari pertandingan. Filosofinya adalah bahwa 'hukuman instan' dapat memiliki pengaruh positif yang signifikan dan langsung pada perilaku pemain yang melanggar dan, berpotensi, melanggar tim pemain.

FA nasional, konfederasi, atau FIFA harus menyetujui (untuk dipublikasikan dalam aturan kompetisi) protokol pemecatan sementara dalam pedoman berikut:

Hanya pemain

- o Pemecatan sementara berlaku untuk semua pemain (termasuk penjaga gawang) tetapi tidak untuk pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK) yang dilakukan oleh pemain pengganti atau pemain yang diganti

Sinyal wasit

- o Wasit akan mengindikasikan pemecatan sementara dengan menunjukkan kartu kuning dan kemudian menunjuk dengan jelas dengan kedua tangan ke area pemecatan sementara (biasanya area teknis pemain)

Masa pemberhentian sementara

- o Lamanya pemecatan sementara sama untuk semua pelanggaran
- o Durasi pemecatan sementara harus 10-15% dari total waktu bermain (misalnya 10 menit dalam pertandingan 90 menit; 8 menit dalam pertandingan 80 menit)
- o Periode pemecatan sementara dimulai ketika permainan dimulai kembali setelah pemain meninggalkan lapangan permainan
- o Wasit harus memasukkan dalam periode pemecatan sementara setiap waktu yang 'hilang' untuk penghentian, 'waktu tambahan' akan diizinkan di akhir babak (misalnya pergantian pemain, cedera, perayaan gol, dll.)
- o Kompetisi harus memutuskan siapa yang akan membantu wasit mengatur waktu periode pemecatan – bisa jadi tanggung jawab delegasi, ofisial keempat atau asisten wasit netral; sebaliknya bisa jadi ofisial tim
- o Setelah periode pemecatan sementara selesai, pemain dapat kembali dari garis ssamping dengan izin wasit, saat bola berikutnya keluar dari permainan
- o Wasit memiliki keputusan akhir kapan pemain dapat kembali
- o Pemain yang diberhentikan sementara hanya dapat diganti setelah periode pemecatan sementara berakhir (dan hanya jika tim belum menggunakan semua pemain pengganti dan/atau peluang pergantian pemain yang diizinkan, jika berlaku)
- o Jika masa pemecatan sementara belum selesai pada akhir paruh pertama, sisa masa dijalani sejak awal paruh kedua; Ini juga berlaku dalam perpanjangan waktu
- o Jika periode pemecatan sementara belum selesai pada akhir babak kedua ketika perpanjangan waktu akan dimainkan, periode yang tersisa dijalani sejak awal perpanjangan waktu

- Pemain yang masih menjalani pemecatan sementara di akhir pertandingan diizinkan untuk mengambil bagian dalam penalti (adu penalti) karena pemecatan sementara tidak digunakan selama penalti (adu penalti)

Area pemberhentian sementara

- Pemain yang diberhentikan sementara harus tetap berada di dalam area teknis (jika ada) atau dengan pelatih/staf teknis tim, kecuali 'pemanasan' (dalam kondisi yang sama dengan pemain pengganti)

Pelanggaran selama periode pemecatan sementara

- Pemain yang diberhentikan sementara yang melakukan pelanggaran peringatan (KK) atau pengusiran (KM) selama periode pemecatan sementara mereka tidak akan mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan dan tidak dapat diganti atau menggantikan

Tindakan disipliner lebih lanjut

- Kompetisi/FA nasional akan memutuskan apakah pemecatan sementara harus dilaporkan kepada otoritas yang sesuai dan apakah ada tindakan disipliner lebih lanjut yang dapat diambil, misalnya penangguhan karena mengumpulkan sejumlah pemecatan sementara, seperti halnya peringatan 'standar' (KK)

Sistem pemecatan sementara

Kompetisi dapat menggunakan salah satu dari sistem pemecatan sementara berikut:

- Sistem A – untuk semua pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK)
- Sistem B – untuk beberapa pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK)

Sistem A - pemecatan sementara untuk semua pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK)

- Semua pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK) dihukum dengan pemecatan sementara
- Pemain yang menerima peringatan kedua (KK) dalam pertandingan yang sama:
 - akan menjalani masa pemecatan sementara kedua dan kemudian tidak mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan
 - dapat diganti oleh pemain pengganti pada akhir periode pemecatan sementara kedua jika tim pemain belum menggunakan jumlah maksimum pemain pengganti dan/atau peluang pergantian pemain, jika berlaku (ini karena tim telah 'dihukum' dengan bermain tanpa pemain tersebut selama dua periode pemecatan sementara)

Sistem B – pemecatan sementara untuk beberapa pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK)*

- Daftar pelanggaran yang dapat diperingatkan (KK) yang telah ditentukan akan dihukum dengan pemecatan sementara
- Semua pelanggaran peringatan lainnya dihukum dengan kartu kuning tetapi tidak ada pemecatan sementara
- Pemain yang menerima dua peringatan (KK) dalam pertandingan yang sama dikeluarkan (KM), bahkan jika satu peringatan adalah/kedua peringatan tersebut adalah untuk pelanggaran pemecatan sementara

**Beberapa kompetisi mungkin merasa berharga untuk menggunakan pemecatan sementara hanya untuk pelanggaran yang berkaitan dengan perilaku 'tidak pantas', misalnya*

- *Simulasi*
- *Sengaja menunda restart pertandingan tim lawan*
- *Perbedaan pendapat atau komentar atau gerakan verbal*
- *Menghentikan atau mengganggu serangan yang menjanjikan dengan menahan, menarik, mendorong, atau melakukan handball yang disengaja*
- *Penendang berpura-pura secara ilegal pada tendangan penalty*

Pedoman untuk Mengembalikan pengganti

Setelah disetujui pada Rapat Umum Tahunan IFAB ke-131 yang diadakan di London pada tanggal 3 Maret 2017, Peraturan Permainan mengizinkan penggunaan pemain pengganti yang kembali di sepak bola pemuda, veteran, disabilitas, dan akar rumput, tunduk pada persetujuan dari FA nasional, konfederasi atau FIFA kompetisi atau mana yang sesuai.

Referensi untuk penggantian pemain yang bermain Kembali ditemukan di:

Pasal 3. Para pemain

3.2 Jumlah pergantian pemain - Pergantian pemain yang bermain kembali

Penggunaan pergantian pemain yang Kembali bermain hanya diizinkan di sepak bola pemuda, veteran, disabilitas, dan akar rumput, tunduk pada persetujuan asosiasi sepak bola nasional, konfederasi atau FIFA.

'Pemain pengganti yang Kembali bermain' adalah pemain yang telah bermain dalam pertandingan dan telah diganti (pemain pengganti) dan kemudian dalam pertandingan kembali bermain dengan mengganti pemain lain.

Terlepas dari dispensasi bagi pemain pengganti untuk kembali bermain dalam pertandingan, semua ketentuan lain dari Peraturan Permainan Pasal 3 dan Peraturan Permainan berlaku untuk pemain pengganti yang kembali. Secara khusus, prosedur substitusi yang diuraikan dalam pasal 3 harus diikuti.



Protokol Permanen tambahan mengenai Pergantian pemain yang gegar otak

Perkenalan

Setelah disetujui pada Rapat Umum Tahunan (RUPST) ke-138 IFAB yang diadakan di Skotlandia pada 2 Maret 2024, Peraturan Permainan mengizinkan kompetisi untuk mengizinkan penggunaan pergantian pemain yang gegar otak permanen tambahan.

Penggantian pemain yang gegar otak permanen tambahan terjadi ketika pemain yang memiliki gegar otak yang sebenarnya atau dicurigai diganti dan tidak mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan. Penggantian ini tidak dihitung sebagai salah satu pergantian pemain yang diizinkan 'normal' (atau peluang pergantian pemain, jika berlaku).

Referensi untuk substitusi gegar otak permanen tambahan ditemukan di:

Pasal 3. Para pemain

3.2 Jumlah pergantian - Pergantian gegar otak permanen tambahan

Kompetisi dapat menggunakan pergantian gegar otak permanen tambahan sesuai dengan protokol yang tercantum di bawah 'Catatan dan modifikasi'.

NB: Meskipun dua protokol berbeda digunakan selama uji coba, satu protokol disetujui pada RUPST IFAB dan harus digunakan secara keseluruhan.

Prinsip

- Setiap tim diizinkan untuk menggunakan maksimal satu 'pengganti gegar otak' dalam sebuah pertandingan.
- 'Penggantian gegar otak' dapat dilakukan terlepas dari jumlah pengganti yang sudah digunakan.
- Dalam kompetisi di mana jumlah pemain pengganti yang disebutkan sama dengan jumlah maksimum 'pemain pengganti normal' yang dapat digunakan, 'pengganti gegar otak' dapat berupa pemain yang sebelumnya telah diganti dan dapat digunakan kapan saja, terlepas dari jumlah pemain pengganti yang sudah digunakan.
- Ketika 'pengganti gegar otak' digunakan, tim lawan kemudian memiliki opsi untuk menggunakan 'pengganti tambahan' untuk alasan apa pun.

Prosedur

- Prosedur pergantian pemain beroperasi sesuai dengan Pasal 3 – Pemain (kecuali diuraikan lain di bawah ini).
- 'Penggantian pemain yang gegar otak' dapat dilakukan:
 - segera setelah gegar otak terjadi atau dicurigai;
 - setelah penilaian di lapangan dan/atau penilaian di luar lapangan; atau
 - pada waktu lain ketika gegar otak terjadi atau dicurigai, termasuk ketika seorang pemain sebelumnya telah dinilai dan telah kembali ke lapangan permainan.
- Jika sebuah tim memutuskan untuk melakukan 'pergantian pemain yang gegar otak', wasit/ofisial keempat diberitahu, idealnya dengan menggunakan kartu/formulir pergantian pemain dengan warna yang berbeda.
- Pemain dengan gegar otak atau dugaan gegar otak tidak diizinkan untuk mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan, termasuk penalti (adu penalti), dan harus, jika memungkinkan, didampingi ke ruang ganti dan/atau fasilitas medis.
- Tim lawan diberitahu oleh wasit/ofisial keempat bahwa mereka memiliki opsi untuk menggunakan peluang 'pengganti tambahan' dan 'pergantian pemain tambahan', yang dapat digunakan bersamaan dengan 'pergantian pemain gegar otak' yang dilakukan oleh tim lain atau kapan saja setelahnya (kecuali sebagaimana diuraikan lain dalam Hukum Pertandingan).

Peluang pergantian pemain

- Melakukan 'substitusi gegar otak' terpisah dari batasan jumlah peluang 'pergantian pemain normal'.
- Namun, jika sebuah tim melakukan 'pergantian pemain normal' pada saat yang sama dengan 'pergantian pemain gegar otak', ini akan dihitung sebagai salah satu peluang 'pergantian pemain normal'.
- Setelah sebuah tim menggunakan semua peluang 'pergantian pemain normal', ia tidak dapat menggunakan 'pergantian pemain gegar otak' untuk melakukan 'pergantian pemain normal'.
- Jika sebuah tim melakukan 'pergantian gegar otak', tim lawan dapat menggunakan 'pengganti tambahan' dan menerima peluang 'pergantian tambahan'. Kesempatan tambahan ini hanya dapat digunakan untuk 'pengganti tambahan' dan bukan untuk 'pengganti normal'.

Ofisial pertandingan

Wasit dan ofisial pertandingan lainnya, terutama ofisial keempat:

- bukan bagian dari proses pengambilan keputusan tim tentang apakah seorang pemain harus diganti atau tidak, atau apakah seorang pemain harus digantikan oleh 'pemain pengganti normal' atau 'pengganti gegar otak';
- tidak boleh memutuskan apakah cedera aktual atau yang dicurigai memenuhi syarat untuk 'pengganti gegar otak' yang akan digunakan;
- harus memberikan dukungan yang sesuai jika seorang pemain memiliki cedera aktual atau dugaan, termasuk dengan memberi tahu kapten tim, pelatih dan/atau staf medis jika mereka mencurigai bahwa seorang pemain perlu dinilai dan/atau dirawat;
- harus mendukung keputusan kapten tim, pelatih dan/atau staf medis bahwa pemain yang cedera tidak dapat melanjutkan permainan, yang mungkin mengharuskan wasit untuk menunda restart sampai setelah pemain meninggalkan lapangan permainan; dan
- harus memberi tahu pihak berwenang yang sesuai jika ada kekhawatiran bahwa 'substitusi gegar otak' telah dilakukan secara tidak tepat.







Peraturan Permainan 2025/26

1.

Peraturan

1



Lapangan Permainan

1. Permukaan lapangan

Lapangan permainan harus sepenuhnya alami atau, jika aturan kompetisi mengizinkan, permukaan bermain yang sepenuhnya buatan kecuali jika aturan kompetisi mengizinkan kombinasi terintegrasi dari bahan buatan dan alami (sistem hibrida).

Warna permukaan buatan harus hijau.

Jika permukaan buatan digunakan dalam pertandingan kompetisi antara tim perwakilan asosiasi sepak bola nasional yang berafiliasi dengan FIFA atau pertandingan kompetisi klub internasional, permukaan harus memenuhi persyaratan Program Kualitas FIFA untuk Rumput Sepak Bola, kecuali dispensasi khusus diberikan oleh IFAB.

2. Penandaan lapangan

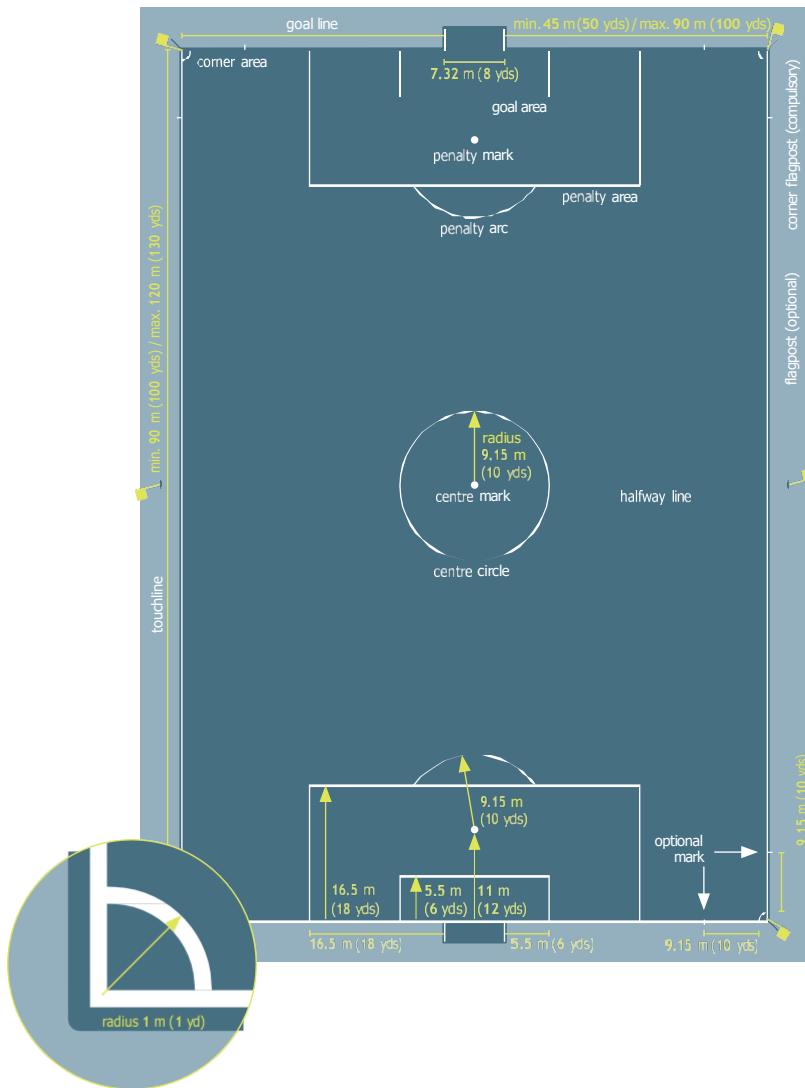
Lapangan permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis kontinu yang tidak boleh berbahaya; Bahan permukaan permainan buatan dapat digunakan untuk penandaan lapangan di lapangan alami jika tidak berbahaya. Garis-garis ini termasuk dalam area yang menjadi batasnya.

Hanya garis yang ditunjukkan dalam Pasal 1 yang harus ditandai di lapangan permainan. Di mana permukaan buatan digunakan, garis lain diizinkan dengan syarat warnanya berbeda dan dapat dibedakan dengan jelas dari garis sepak bola.

Dua garis batas yang lebih panjang adalah garis samping. Dua garis yang lebih pendek adalah garis gawang.

Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis tengah, yang menghubungkan titik tengah dari dua garis samping.

Tanda tengah berada di titik tengah garis tengah. Sebuah lingkaran dengan jari-jari 9,15 m (10 yds) ditandai di sekelilingnya.



- Pengukuran dilakukan dari luar garis karena garis adalah bagian dari area yang tertutupnya.
- Tanda penalti diukur dari tengah tanda ke tepi belakang garis gawang.

Tanda dapat dibuat di luar lapangan permainan 9,15 m (10 yds) dari busur sudut pada sudut kanan ke garis gawang dan garis samping

Semua garis harus memiliki lebar yang sama, yang **tidak boleh** lebih dari 12 cm (5 inci). Garis gawang harus memiliki lebar yang sama dengan tiang gawang dan mistar gawang.

Seorang pemain yang membuat tanda tidak sah di lapangan permainan harus diperingatkan karena perilaku tidak sportif. Jika wasit memperhatikan hal ini dilakukan selama Pertandingan, pemain diperingatkan ketika bola selanjutnya keluar dari **permainan**.

3. Dimensi

Garis samping harus lebih panjang dari garis gawang.

- Panjang (garis samping):
minimum 90 m (100 yds)
maksimum 1200 m (130 yds)
- Panjang (garis gawang):
minimum 45 m (50 yds)
maksimum 90 m (100 yds)

Kompetisi dapat menentukan panjang garis gawang dan garis sentuh dalam dimensi di atas.

4. Dimensi untuk pertandingan internasional

- Panjang (garis sentuh):
minimal 100 m (110 yds)

maksimum 110 m (120 yds)
- Panjang (garis gawang):
minimal 64 m (70 yds)

maksimum 75 m (80 yds)

Kompetisi dapat menentukan panjang garis gawang dan garis sentuh dalam dimensi di atas.

5. Area Gawang

Dua garis ditarik pada sudut siku-siku ke garis gawang, 5,5 m (6 yds) dari bagian dalam setiap tiang gawang. Garis-garis ini memanjang ke lapangan permainan sejauh 5,5 m (6 yds) dan digabungkan oleh garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Area yang dibatasi oleh garis-garis ini dan garis gawang adalah area gawang.

6. Area penalti

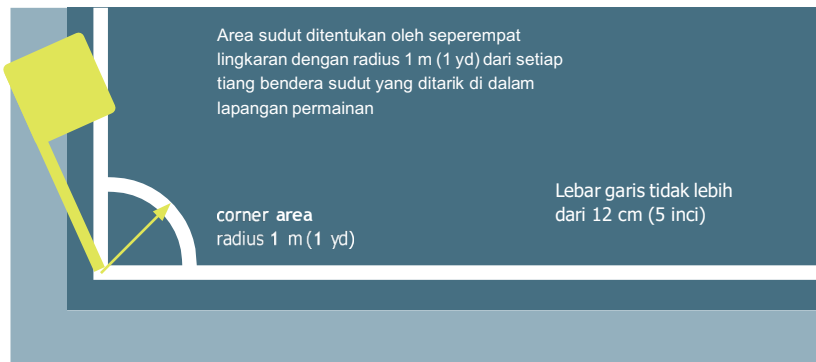
Dua garis ditarik pada sudut siku-siku ke garis gawang, 16,5 m (18 yds) dari bagian dalam setiap tiang gawang. Garis-garis ini memanjang ke lapangan permainan sejauh 16,5 m (18 yds) dan digabungkan oleh garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Area yang dibatasi oleh garis-garis ini dan garis gawang adalah area penalti.

Di dalam setiap area penalti, tanda penalti dibuat 11 m (12 yds) dari titik tengah di antara tiang gawang.

Busur lingkaran dengan jari-jari 9,15 m (10 yds) dari tengah setiap tanda penalti ditarik ke luar area penalti.

7. Daerah tendangan sudu

Area sudut ditentukan oleh seperempat lingkaran dengan radius 1 m (1 yd) dari setiap tiang bendera sudut yang ditarik di dalam lapangan permainan.



8. Tiang Bendera

Tiang bendera, setinggi setidaknya 1,5 m (5 kaki), dengan bagian atas yang tidak runcing dan bendera harus ditempatkan di setiap sudut.

Tiang bendera dapat ditempatkan di setiap ujung garis tengah, setidaknya 1 m (1 yd) di luar garis sentuh.

9. Daerah Teknik

Daerah teknis berkaitan dengan pertandingan yang dimainkan di stadion dengan area duduk khusus untuk ofisial tim, pemain pengganti, dan pemain yang digantikan seperti yang diuraikan di bawah ini:

- Area teknis hanya boleh memanjang 1 m (1 yd) di kedua sisi area tempat duduk yang ditentukan dan hingga jarak 1 m (1 yd) dari garis samping
- Tanda harus digunakan untuk menentukan area
- Jumlah orang yang diizinkan untuk menempati area teknis ditentukan oleh aturan kompetisi
- Penghuni area teknis:
 - diidentifikasi sebelum dimulainya pertandingan sesuai dengan aturan kompetisi
 - harus berperilaku bertanggung jawab
 - harus tetap berada dalam batas-batasnya kecuali dalam keadaan khusus, misalnya fisioterapis/dokter memasuki lapangan permainan, dengan izin wasit, untuk menilai pemain yang cedera
- hanya satu orang pada satu waktu yang berwenang untuk menyampaikan instruksi taktis dari area teknis

10. Gawang

Sebuah gawang harus ditempatkan di tengah setiap garis gawang.

Sebuah gawang terdiri dari dua tiang vertikal yang berjarak sama dari tiang bendera sudut dan digabungkan di bagian atas oleh palang horizontal. Tiang gawang dan mistar

gawang harus terbuat dari bahan yang disetujui dan tidak boleh berbahaya. Tiang gawang dan palang kedua gawang harus berbentuk sama, yang harus persegi, persegi panjang, bulat, elips atau hibrida dari opsi ini.

Disarankan agar semua gawang yang digunakan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA atau konfederasi memenuhi persyaratan Program Kualitas FIFA untuk Gol Sepak Bola.

Jarak antara bagian dalam tiang adalah 7,32 m (8 yds) dan jarak dari tepi bawah palang ke tanah adalah 2,44 m (8 kaki).

Posisi tiang gawang dalam kaitannya dengan garis gawang harus sesuai dengan grafik.

Tiang gawang dan mistar gawang harus berwarna putih dan memiliki lebar dan kedalaman yang sama, yang tidak boleh melebihi 12 cm (5 inci).

Jika mistar gawang tergeser atau rusak, permainan dihentikan sampai diperbaiki atau diganti pada posisinya. Permainan dimulai ulang dengan bola yang dijatuhkan (dropball). Jika tidak dapat diperbaiki, Tali atau bahan fleksibel atau berbahaya apa pun tidak boleh menggantikan palang.

Jaring dapat melekat pada gawang dan tanah di belakang gawang; Mereka harus didukung dengan baik dan tidak boleh mengganggu penjaga gawang.

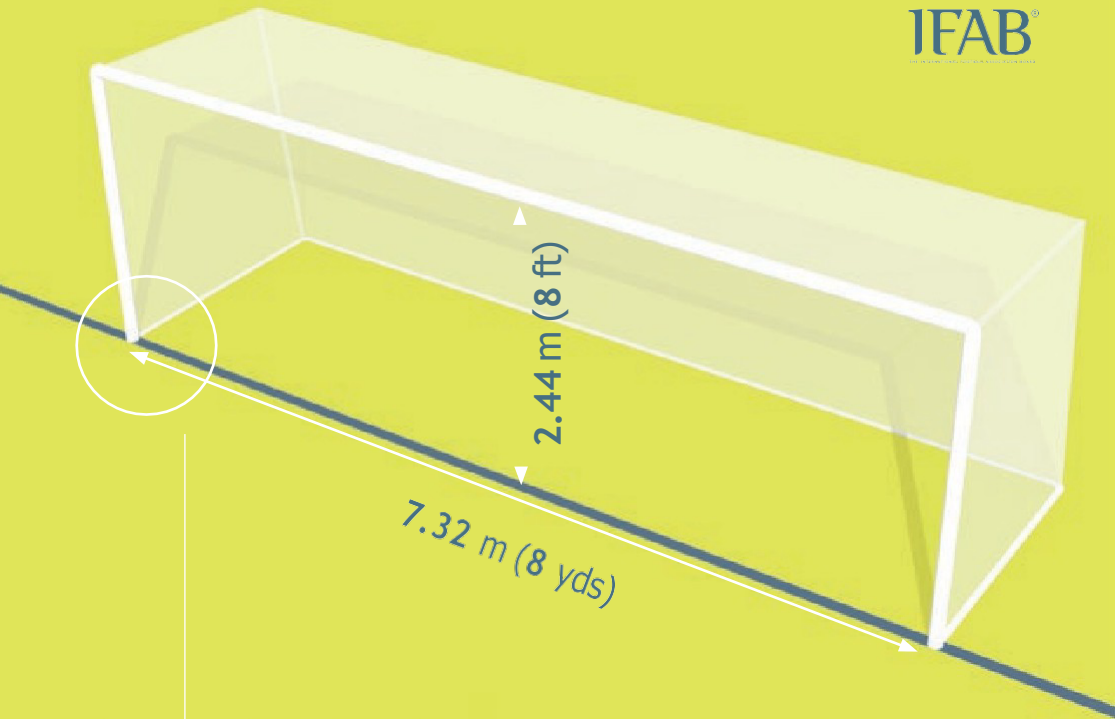
Keamanan

Gawang (termasuk sasaran portabel) harus diamankan dengan kuat ke tanah.

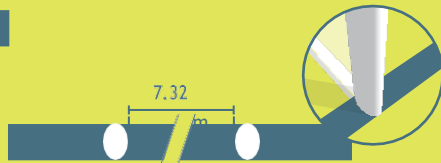
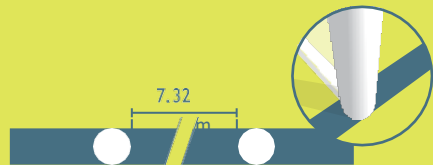
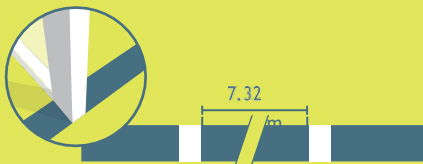
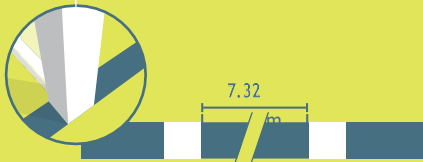
11. Teknologi garis gawang (GLT)

Sistem GLT dapat digunakan untuk memverifikasi apakah gol telah dicetak untuk mendukung keputusan wasit.

Penggunaan GLT harus diatur dalam aturan kompetisi.



Posisi tiang gawang dalam kaitannya dengan garis gawang harus sesuai dengan grafik di bawah ini.



Prinsip GLT

GLT hanya berlaku untuk garis gawang dan hanya digunakan untuk menentukan apakah gol telah dicetak.

Indikasi apakah gol telah dicetak harus segera dan secara otomatis dikonfirmasi dalam waktu satu detik oleh sistem GLT hanya kepada ofisial pertandingan (melalui jam tangan wasit, dengan getaran dan sinyal visual, dan/atau melalui lubang suara/headset wasit); itu juga dapat dikirim ke ruang operasi video (VOR).

Persyaratan dan spesifikasi GLT

Jika GLT digunakan dalam pertandingan kompetisi, penyelenggara kompetisi harus memastikan bahwa sistem (termasuk modifikasi yang berpotensi diizinkan pada rangka gawang atau teknologi dalam bola) memenuhi persyaratan Program Kualitas FIFA untuk GLT.

Jika GLT digunakan, wasit harus menguji fungsionalitas teknologi sebelum pertandingan sebagaimana ditetapkan dalam Manual Pengujian. Jika teknologi tidak berfungsi sesuai dengan Manual Pengujian, wasit tidak boleh menggunakan sistem GLT dan harus melaporkannya kepada otoritas yang sesuai.

12. Iklan komersial

Tidak ada bentuk iklan komersial, baik nyata maupun virtual, yang diizinkan di lapangan permainan, di lapangan di dalam area yang tertutup oleh jaring gawang, area teknis atau area tinjauan wasit (RRA), atau di lapangan dalam jarak 1 m (1 yd) dari garis batas dari saat tim memasuki lapangan permainan sampai mereka meninggalkannya pada babak pertama dan dari saat tim memasuki kembali lapangan permainan hingga akhir pertandingan. Iklan tidak diizinkan di jaring gawang, , tiang bendera atau benderanya dan tidak ada peralatan asing (kamera, mikrofon, dll.) yang boleh dipasang pada barang-barang ini.

Selain itu, iklan tegak harus:

- 1 m (1 yd) dari garis samping
- jarak yang sama dari garis gawang dengan kedalaman gawang
- 1 m (1 yd) dari jaring gawang

13. Logo dan lambang

Reproduksi, baik nyata maupun virtual, logo perwakilan atau lambang FIFA, konfederasi, asosiasi sepak bola nasional, kompetisi, klub atau badan lain dilarang di lapangan permainan, jaring gawang dan area yang tertutupnya, gawang, dan tiang bendera selama waktu bermain. Mereka diizinkan di bendera di tiang bendera.

14. *Video Assistant Referee (VAR)*

Dalam pertandingan yang menggunakan VAR harus ada ruang operasi video (VOR) dan setidaknya satu area peninjauan wasit (*Referee Review Area/RRA*).

Ruang operasi video (VOR)

VOR adalah tempat *Video Assistant Referee (VAR)*, *Assistant Video Assistant Referee (AVAR)* dan *replay operator (RO)* bekerja; Mungkin di dalam/dekat dengan stadion atau di lokasi yang lebih jauh. Hanya orang yang berwenang yang diizinkan untuk memasuki VOR atau berkomunikasi dengan VAR, AVAR dan RO selama pertandingan.

Pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau ofisial tim yang masuk ke VOR akan dikeluarkan/kartu merah dari lapangan.

Area tinjauan wasit (Referee Review Area/RRA)

Dalam pertandingan yang menggunakan VAR harus ada setidaknya satu RRA di mana wasit melakukan 'tinjauan di lapangan' (Onfield Review/OFR). RRA harus:

- di lokasi yang terlihat di luar lapangan permainan
- ditandai dengan jelas

Pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau ofisial tim yang masuk RRA akan diperingatkan/kartu kuning.



Peraturan

2

Bola

1. Kualitas dan pengukuran

Semua bola harus:

- bulat
- terbuat dari bahan yang sesuai
- dengan keliling antara 68 cm (27 inci) dan 70 cm (28 inci)
- Berat antara 410 g (14 oz) dan 450 g (16 oz) di awal pertandingan
- dengan tekanan yang sama dengan atmosfer 0,6 –1,1 (600 –1.100 g/cm²) di permukaan laut (8,5 lbs/sq in–15,6 lbs/sq in)

Semua bola yang digunakan dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA atau konfederasi harus memenuhi persyaratan dan memiliki salah satu tanda Program Kualitas FIFA untuk Sepak Bola.

Setiap tanda menunjukkan bahwa bola telah diuji secara resmi dan memenuhi persyaratan teknis khusus untuk tanda tersebut yang merupakan tambahan dari spesifikasi minimum yang ditetapkan dalam Undang-Undang 2 dan harus disetujui oleh IFAB.

Kompetisi FA nasional mungkin memerlukan penggunaan bola yang memiliki salah satu tanda ini.

Dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan

FIFA, konfederasi, atau FA nasional, tidak ada bentuk iklan komersial yang diizinkan pada bola, kecuali logo/lambang kompetisi, penyelenggara kompetisi, dan merek dagang pabrikan resmi. Peraturan kompetisi dapat membatasi ukuran dan jumlah tanda tersebut.

2. Jika bola menjadi rusak:

- permainan dihentikan dan
- dimulai ulang dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*)

Jika bola menjadi rusak pada kick-off, tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, tendangan penalti atau lemparan ke dalam, *restart* diambil kembali.

Jika bola menjadi rusak selama tendangan penalti atau penalti (adu penalti) saat bergerak maju dan sebelum menyentuh pemain, mistar gawang atau tiang gawang, tendangan penalti diambil kembali.

Bola tidak boleh diubah selama pertandingan tanpa izin wasit.

3. Bola tambahan

Bola tambahan yang memenuhi persyaratan Pasal 2 dapat ditempatkan di sekitar lapangan permainan dan penggunaannya berada di bawah kendali wasit.





Peraturan 3

Pemain

1. Jumlah pemain

Sebuah pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing dengan maksimal sebelas pemain; Seseorang harus menjadi penjaga gawang. Pertandingan tidak boleh dimulai atau dilanjutkan jika salah satu tim memiliki kurang dari tujuh pemain.

Jika sebuah tim memiliki kurang dari tujuh pemain karena satu atau lebih pemain telah sengaja meninggalkan lapangan, wasit tidak berkewajiban untuk menghentikan permainan dan Keuntungan dapat dimainkan, tetapi pertandingan tidak boleh dilanjutkan setelah bola keluar dari permainan jika sebuah tim tidak memiliki jumlah minimum tujuh pemain.

Jika aturan kompetisi menyatakan bahwa semua pemain dan pemain pengganti harus disebutkan nama sebelum kick-off dan tim memulai pertandingan dengan kurang dari sebelas pemain, hanya pemain dan pemain pengganti yang disebutkan dalam daftar tim yang dapat mengambil bagian dalam pertandingan pada saat kedatangan mereka.

2. Jumlah pergantian pemain

Kompetisi resmi

Jumlah pemain pengganti, hingga maksimal lima, yang dapat digunakan dalam pertandingan apa pun yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang akan ditentukan oleh FIFA,

Konfederasi atau Asosiasi Sepak Bola Nasional. Untuk kompetisi putra dan putri yang melibatkan tim 1 klub di divisi teratas atau tim internasional senior 'A' di mana aturan kompetisi mengizinkan maksimal lima pemain pengganti untuk digunakan, masing-masing tim:

- memiliki maksimal tiga peluang pergantian pemain*
- Juga dapat melakukan pergantian pemain di babak pertama

**Jika kedua tim melakukan pergantian pemain pada saat yang sama, ini akan dihitung sebagai peluang pergantian pemain yang digunakan untuk kedua tim. Beberapa pergantian pemain (dan permintaan) oleh tim selama penghentian yang sama dalam permainan dihitung sebagai satu peluang pergantian pemain yang digunakan.*

Waktu ekstra

- Jika sebuah tim belum menggunakan jumlah maksimum pemain pengganti dan/atau peluang pergantian pemain, setiap pemain pengganti yang tidak digunakan dan peluang pergantian pemain dapat digunakan dalam perpanjangan waktu
- Jika aturan kompetisi mengizinkan tim untuk menggunakan satu pemain pengganti tambahan di perpanjangan waktu, setiap tim akan memiliki satu kesempatan pergantian pemain tambahan
- Pergantian pemain juga dapat dilakukan dalam periode antara waktu penuh dan awal perpanjangan waktu, dan pada babak pertama di perpanjangan waktu – ini tidak dihitung sebagai peluang pergantian pemain yang digunakan

Aturan kompetisi harus menyatakan:

- berapa banyak pengganti yang dapat disebutkan, dari tiga hingga maksimum lima belas
- apakah satu pemain pengganti tambahan dapat digunakan saat pertandingan memasuki perpanjangan waktu (apakah tim telah menggunakan jumlah penuh pemain pengganti yang diizinkan atau tidak)

Pertandingan lainnya

Dalam pertandingan tim internasional senior 'A', maksimal lima belas pemain pengganti dapat disebutkan di mana maksimal enam di antaranya dapat digunakan. Dalam semua pertandingan lainnya, lebih banyak pemain pengganti dapat digunakan asalkan:

- Tim mencapai kesepakatan tentang jumlah maksimum
- wasit diberitahu sebelum pertandingan

Jika wasit tidak diberitahu, atau jika tidak ada kesepakatan yang tercapai sebelum pertandingan, setiap tim diperbolehkan maksimal enam pemain pengganti.

Mengembalikan pergantian pemain

Penggunaan pergantian pemain kembali hanya diizinkan di sepak bola pemuda, veteran, disabilitas, dan akar rumput, tunduk pada persetujuan asosiasi sepak bola nasional, konfederasi atau FIFA.

Penggantian gegar otak permanen tambahan

Kompetisi dapat menggunakan pergantian gegar otak permanen tambahan sesuai dengan protokol yang tercantum di bawah 'Catatan dan modifikasi'.

3. Prosedur substitusi

Nama pemain pengganti harus diberikan kepada wasit sebelum pertandingan dimulai. Setiap pemain pengganti yang tidak disebutkan namanya saat ini tidak boleh mengambil bagian dalam pertandingan.

Untuk mengganti pemain dengan pemain pengganti, hal-hal berikut harus diperhatikan:

- wasit harus diberitahu sebelum pergantian pemain dilakukan
- Pemain yang diganti:
 - menerima izin wasit untuk meninggalkan lapangan permainan, kecuali sudah keluar dari lapangan, dan harus pergi ke titik terdekat di garis batas kecuali wasit menunjukkan bahwa pemain dapat pergi secara langsung dan segera di garis tengah atau titik lain (misalnya untuk keselamatan/keamanan atau cedera)
 - harus segera pergi ke area teknis atau ruang ganti dan tidak mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan, kecuali jika pergantian pemain kembali diizinkan
- jika pemain yang akan diganti menolak untuk pergi, permainan berlanjut

Pengganti hanya masuk:

- selama penghentian dalam permainan
- di garis tengah
- setelah pemain yang diganti telah pergi
- setelah menerima sinyal dari wasit

Pergantian pemain selesai ketika pemain pengganti memasuki lapangan permainan; Sejak saat itu, pemain yang diganti menjadi pemain pengganti dan pemain pengganti menjadi pemain dan dapat melakukan *restart* apa pun.

Semua pemain pengganti dan pemain yang diganti tunduk pada otoritas wasit, apakah mereka bermain atau tidak.

4. Mengganti penjaga gawang

Setiap pemain dapat berpindah tempat dengan penjaga gawang jika:

- wasit diberitahu sebelum perubahan dilakukan
- Perubahan dilakukan selama penghentian permainan

5. Pelanggaran dan sanksi

Jika pemain pengganti yang disebutkan memulai pertandingan, bukan pemain yang disebutkan namanya dan wasit tidak diberitahu tentang perubahan ini:

- wasit mengizinkan pemain pengganti yang disebutkan untuk terus bermain
- tidak ada tindakan disipliner yang dapat diambil terhadap pengganti yang disebutkan
- Pemain yang disebutkan namanya dapat menjadi pemain pengganti yang disebutkan
- jumlah pergantian tidak berkurang
- wasit melaporkan insiden tersebut kepada otoritas yang sesuai

Jika pergantian pemain dilakukan selama interval babak pertama atau sebelum perpanjangan waktu, prosedur harus diselesaikan sebelum pertandingan dimulai ulang. Jika wasit tidak diberitahu, pemain pengganti yang disebutkan dapat terus bermain, tidak ada tindakan disipliner yang diambil dan masalah tersebut dilaporkan ke otoritas yang sesuai.

Jika seorang pemain berpindah tempat dengan penjaga gawang tanpa izin wasit, wasit:

- memungkinkan permainan untuk dilanjutkan
- memperingatkan kedua pemain ketika bola berikutnya keluar dari permainan tetapi tidak jika perubahan terjadi selama babak pertama (termasuk paruh waktu perpanjangan waktu) atau periode antara akhir pertandingan dan dimulainya perpanjangan waktu dan/atau penalti (adu penalti)

Untuk pelanggaran lainnya:

- Para pemain diperingatkan
- Permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung, dari posisi bola saat permainan dihentikan

6. Pemain dan pemain pengganti dikeluarkan

Pemain yang diusir:

- sebelum penyerahan daftar tim tidak dapat disebutkan dalam daftar tim dalam kapasitas apa pun
- setelah disebutkan dalam daftar tim dan sebelum kick-off dapat digantikan oleh pemain pengganti yang disebutkan, yang tidak dapat diganti; jumlah pergantian pemain yang dapat dilakukan tim tidak berkurang
- setelah kick-off tidak dapat diganti

Pemain pengganti yang disebutkan yang diusir/kartu merah sebelum atau sesudah kick-off tidak akan bisa diganti.

7. Orang tambahan di lapangan permainan

Pelatih dan ofisial lain yang disebutkan dalam daftar tim (dengan pengecualian pemain atau pemain pengganti) adalah ofisial tim. Siapa pun yang tidak disebutkan dalam daftar tim sebagai pemain, pemain pengganti, atau ofisial tim adalah agen luar.

Jika ofisial tim, pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir atau agen luar memasuki lapangan permainan, wasit harus:

- Hanya hentikan permainan jika ada gangguan permainan
- Minta orang tersebut dikeluarkan saat permainan dihentikan
- Mengambil tindakan disipliner yang tepat

Jika permainan dihentikan dan interferensi dilakukan oleh:

- Ofisial tim, pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, bermain dimulai ulang dengan tendangan bebas langsung atau tendangan penalti
- Agen luar, permainan dimulai ulang dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*)

Jika bola masuk ke gawang dan gangguan tidak mencegah pemain bertahan memainkan bola, gol diberikan jika bola masuk ke gawang (bahkan jika kontak dilakukan dengan bola) kecuali gangguan itu dilakukan oleh tim penyerang.

8. Pemain di luar lapangan permainan

Jika pemain yang memerlukan izin wasit untuk masuk kembali ke lapangan permainan masuk kembali tanpa izin wasit, wasit harus:

- Menghentikan permainan (tidak segera jika pemain tidak mengganggu permainan atau ofisial pertandingan atau jika keuntungan dapat diterapkan)
- Memperingatkan pemain/kartu kuning karena memasuki lapangan permainan tanpa izin

Jika wasit menghentikan permainan, itu harus dimulai ulang:

- dengan tendangan bebas langsung dari posisi gangguan
- dengan tendangan bebas tidak langsung dari posisi bola saat permainan dihentikan jika tidak ada gangguan

Seorang pemain yang melewati garis batas (*out*) sebagai bagian dari gerakan bermain tidak melakukan pelanggaran.

9. Gol dicetak dengan orang tambahan di lapangan permainan

Jika, setelah gol dicetak, wasit menyadari, sebelum permainan dimulai ulang, bahwa orang tambahan berada di lapangan permainan ketika gol dicetak, dan orang tersebut mengganggu permainan:

Wasit harus melarang gol jika orang tambahan adalah:

- pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti, pemain yang diusir keluar lapangan atau resmi tim dari tim yang mencetak gol; Permainan dimulai ulang dengan tendangan bebas langsung dari posisi orang tambahan
- agen luar yang mengganggu permainan kecuali gol menghasilkan seperti yang diuraikan di atas dalam 'Orang tambahan di lapangan permainan'; Permainan dimulai ulang dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*)

Wasit harus mengizinkan gol jika orang tambahan adalah:

- pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti, pemain yang diusir keluar lapangan, atau resmi tim dari tim yang kebobolan gol
- Agen luar yang tidak mengganggu permainan

Dalam semua kasus, wasit harus mengeluarkan orang tambahan dari lapangan permainan.

Jika, setelah gol dicetak dan permainan dimulai kembali, wasit menyadari ada orang tambahan di lapangan permainan ketika gol dicetak, gol tersebut tidak dapat dianulir. Jika orang tambahan masih berada di lapangan, wasit harus:

- Hentikan Permainan
- Mengeluarkan orang tambahan
- Mulai ulang dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*) atau tendangan bebas sebagaimana mestinya

Wasit harus melaporkan insiden tersebut kepada otoritas yang sesuai.

10. Kapten tim

Setiap tim harus memiliki kapten di lapangan permainan yang mengenakan ban kapten sebagai identitas. Kapten tim tidak memiliki status atau hak istimewa khusus tetapi memiliki tingkat tanggung jawab atas perilaku tim.

Kompetisi dapat menerapkan pedoman 'Hanya kapten' yang tercantum di bawah 'Catatan dan modifikasi'.



Peraturan 4



Perlengkapan Pemain

1. Keamanan

Seorang pemain tidak boleh menggunakan peralatan atau memakai apa pun yang berbahaya.

Semua barang perhiasan (kalung, cincin, gelang, anting-anting, gelang kulit, karet gelang, dll.) dilarang dan harus dilepas. Menggunakan selotip untuk menutupi perhiasan tidak diperbolehkan.

Para pemain harus diperiksa sebelum dimulainya pertandingan dan pemain pengganti sebelum mereka memasuki lapangan. Jika seorang pemain mengenakan atau menggunakan peralatan atau perhiasan yang tidak sah/berbahaya, wasit harus memerintahkan pemain untuk:

- Melepaskan benda tersebut diatas
- meninggalkan lapangan permainan pada penghentian berikutnya jika pemain tidak dapat atau tidak mau mematuhi.

Pemain yang menolak untuk mematuhi atau memakai item lagi harus diperingatkan/kartu kuning.

2. Peralatan wajib

Perlengkapan wajib seorang pemain terdiri dari berikut dibawah ini:

- Kaos dengan lengan
- celana pendek
- kaus kaki – selotip atau bahan apa pun yang diterapkan atau dipakai secara eksternal harus berwarna sama dengan bagian kaus kaki yang diaplikasikan atau ditutup
- Pelindung tulang kering – Ini harus terbuat dari bahan yang sesuai dan memiliki ukuran yang sesuai untuk memberikan perlindungan yang wajar dan ditutupi oleh kaus kaki. Pemain bertanggung jawab atas ukuran dan kesesuaian pelindung tulang kering mereka
- sepatu

Kapten tim harus mengenakan ban lengan yang dikeluarkan atau disahkan oleh penyelenggara kompetisi terkait, atau ban lengan satu warna yang mungkin juga memiliki

kata 'kapten' atau huruf 'C' atau terjemahannya, yang juga harus berupa satu warna (lihat juga 'Modifikasi umum').

Seorang pemain yang sepatu atau tulang keringnya hilang secara tidak sengaja harus menggantinya sesegera mungkin dan selambat-lambatnya saat bola berikutnya keluar dari permainan;

Jika sebelum melakukannya pemain memainkan bola dan/atau mencetak gol, gol tersebut diberikan.

3. Warna

- Kedua tim harus mengenakan warna yang membedakan mereka satu sama lain dan resmi pertandingan
- Setiap penjaga gawang harus mengenakan warna yang dapat dibedakan dari pemain lain dan resmi pertandingan
- Jika kaus kedua penjaga gawang memiliki warna yang sama dan tidak ada yang memiliki kaus lain, wasit mengizinkan pertandingan dimainkan

Kaos dalam harus:

- satu warna yang berwarna sama dengan warna utama lengan kaos atau
- pola/warna yang persis mereplikasi lengan kaos

Celana dalam/celana ketat harus memiliki warna yang sama dengan warna utama celana pendek atau bagian terendah celana pendek – pemain dari tim yang sama harus mengenakan warna yang sama.

4. Peralatan lainnya

Peralatan pelindung yang tidak berbahaya, misalnya sarung tangan, tutup kepala, masker wajah, dan pelindung lutut dan lengan yang terbuat dari bahan empuk yang lembut dan ringan diizinkan, seperti halnya topi penjaga gawang dan kacamata olahraga. Penjaga gawang mungkin mengenakan bawahan pakaian olahraga.

Penutup kepala

Jika penutup kepala (tidak termasuk topi penjaga gawang) dipakai, mereka harus:

- Berwarna hitam atau warna utama yang sama dengan kaus (asalkan pemain dari tim yang sama mengenakan warna yang sama)
- Sesuai dengan penampilan profesional dari peralatan pemain
- tidak melekat pada kaus
- tidak berbahaya bagi pemain yang memakainya atau pemain lain (misalnya mekanisme pembukaan/penutupan di leher)
- tidak memiliki bagian yang memanjang keluar dari permukaan (elemen yang menonjol)

Komunikasi elektronik

Pemain (termasuk pemain pengganti/pemain yang diganti dan diusir) tidak diizinkan memakai atau menggunakan segala bentuk peralatan elektronik atau komunikasi (kecuali jika EPTS diizinkan). Penggunaan segala bentuk komunikasi elektronik oleh official tim diizinkan jika berhubungan langsung dengan perlindungan atau keselamatan pemain atau untuk alasan taktis/pelatihan, tetapi hanya peralatan genggam kecil yang bergerak (misalnya mikrofon, headphone, lubang suara, ponsel/*smartphone*, jam tangan pintar, tablet, laptop) yang dapat digunakan. Seorang official tim yang menggunakan peralatan yang tidak sah atau yang berperilaku tidak pantas sebagai akibat dari penggunaan peralatan elektronik atau komunikasi akan diusir/dikeluarkan.

Sistem kinerja dan pelacakan elektronik (Electronic Performance Tracking System/EPTS)

Jika teknologi yang dapat dikenakan (*Wearable Technology*) sebagai bagian dari sistem kinerja dan pelacakan elektronik (EPTS) digunakan dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA, konfederasi, atau asosiasi sepak bola nasional, penyelenggara kompetisi harus memastikan bahwa teknologi yang melekat pada peralatan pemain tidak berbahaya dan memenuhi persyaratan untuk EPTS yang dapat dikenakan di bawah Program Kualitas FIFA untuk EPTS.

Jika EPTS disediakan oleh penyelenggara pertandingan atau kompetisi, penyelenggara pertandingan atau kompetisi tersebut bertanggung jawab untuk memastikan bahwa informasi dan data yang dikirimkan dari EPTS ke area teknis selama pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi dapat diandalkan dan akurat.

Program Kualitas FIFA untuk EPTS mendukung penyelenggara kompetisi dengan proses persetujuan kinerja elektronik dan sistem pelacakan yang andal dan akurat.

5. Slogan, pernyataan, gambar, dan iklan

Peralatan tidak boleh memiliki slogan, pernyataan, atau gambar politik, agama atau pribadi. Pemain tidak boleh mengungkapkan pakaian dalam yang menampilkan slogan, pernyataan atau gambar politik, agama, pribadi, atau iklan, selain logo pabrikan. Untuk pelanggaran apa pun, pemain dan/atau tim akan dikenakan sanksi oleh penyelenggara kompetisi, asosiasi sepak bola nasional atau oleh FIFA.

Prinsip

- Pasal 4 berlaku untuk semua perlengkapan(termasuk pakaian) yang dikenakan oleh pemain, pemain pengganti, dan pemain yang diganti; prinsip-prinsipnya juga berlaku untuk semua ofisial tim di bidang teknis
- Berikut ini (biasanya) diizinkan:
 - nomor pemain, nama, lambang/logo tim, slogan/lambang inisiatif yang mempromosikan permainan sepak bola, rasa hormat dan integritas serta iklan apa pun yang diizinkan oleh aturan kompetisi atau peraturan FA, konfederasi, atau aturan FIFA.
 - Fakta pertandingan: tim, tanggal, kompetisi/acara, tempat
- Slogan, pernyataan, atau gambar yang diizinkan harus dibatasi pada bagian depan seragam dan/atau ban lengan
- Dalam beberapa kasus, slogan, pernyataan, atau gambar mungkin hanya muncul di ban kapten

Menafsirkan Hukum

Saat menafsirkan apakah slogan, pernyataan, atau gambar diperbolehkan, harus diperhatikan Pasal 12 (Pelanggaran dan Kesalahan), yang mengharuskan wasit untuk mengambil tindakan terhadap pemain yang bersalah atas:

- menggunakan bahasa dan/atau tindakan yang menyinggung, menghina, atau kasar
- bertindak dengan cara yang provokatif, mengejek atau menghasut

Slogan, pernyataan, atau gambar apa pun yang termasuk dalam salah satu kategori ini tidak diizinkan.

Sesuatu yang bersifat 'religius' dan 'pribadi' relatif mudah didefinisikan, 'politik' kurang jelas tetapi slogan, pernyataan, atau gambar yang terkait dengan hal-hal berikut ini tidak diizinkan:

- setiap orang, hidup atau mati (kecuali bagian dari nama resmi kompetisi)
- partai/organisasi/kelompok politik lokal, regional, nasional atau internasional, dll.
- pemerintah lokal, regional atau nasional atau salah satu departemen, kantor, atau fungsinya
- organisasi apa pun yang diskriminatif
- organisasi apa pun yang tujuan/tindakannya cenderung menyinggung sejumlah besar orang
- setiap tindakan/peristiwa politik tertentu

Saat memperingati peristiwa nasional atau internasional yang signifikan, kepekaan tim lawan (termasuk pendukungnya) dan masyarakat umum harus dipertimbangkan dengan cermat.

Aturan persaingan dapat berisi pembatasan/batasan lebih lanjut, terutama dalam kaitannya dengan ukuran, jumlah dan posisi slogan, pernyataan yang diizinkan dan gambar. Disarankan agar perselisihan yang berkaitan dengan slogan, pernyataan, atau gambar diselesaikan sebelum pertandingan/kompetisi berlangsung.

6. Pelanggaran dan sanksi

Untuk pelanggaran apa pun, permainan tidak perlu dihentikan dan pemain:

- diinstruksikan oleh wasit untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki peralatan
- meninggalkan saat permainan berhenti, kecuali peralatan telah diperbaiki

Pemain yang meninggalkan lapangan permainan untuk mengoreksi atau mengganti peralatan harus:

- minta peralatan diperiksa oleh ofisial pertandingan sebelum diizinkan masuk kembali
- hanya masuk kembali dengan izin wasit (yang dapat diberikan selama permainan)

Seorang pemain yang masuk tanpa izin harus diperingatkan/kartu kuning, dan jika permainan dihentikan untuk memberikan peringatan, tendangan bebas tidak langsung diberikan dari posisi bola saat permainan dihentikan, kecuali ada gangguan, dalam hal ini tendangan bebas langsung (atau tendangan penalti) diberikan dari posisi gangguan.



Peraturan

5

Wasit

1. Otoritas wasit

Setiap pertandingan dikendalikan oleh wasit yang memiliki wewenang penuh untuk menegakkan Peraturan Permainan sehubungan dengan pertandingan.

2. Keputusan wasit

Keputusan akan dibuat sebaik mungkin oleh wasit sesuai dengan Peraturan Permainan dan 'semangat permainan' dan akan didasarkan pada pendapat wasit, yang memiliki kebijaksanaan untuk mengambil tindakan yang tepat dalam penerapan Peraturan Permainan.

Keputusan wasit mengenai fakta yang berkaitan dengan permainan, termasuk apakah gol dicetak atau tidak dan hasil pertandingan, bersifat final. Keputusan wasit, dan semua ofisial pertandingan lainnya, harus selalu dihormati.

Wasit tidak boleh mengubah keputusan memulai kembali setelah menyadari bahwa itu salah atau atas saran ofisial pertandingan lain jika permainan telah dimulai kembali atau wasit telah menandakan akhir babak pertama atau kedua (termasuk perpanjangan waktu) dan meninggalkan lapangan permainan atau meninggalkan pertandingan. Namun, jika di akhir babak pertama, wasit meninggalkan lapangan permainan untuk pergi ke area peninjauan wasit (Referee Review Area/RRA) atau untuk menginstruksikan para pemain untuk kembali ke lapangan permainan, hal ini tidak mencegah keputusan diubah untuk insiden yang terjadi sebelum akhir babak pertama.

Kecuali sebagaimana diuraikan dalam Pasal 12.3 dan protokol VAR, sanksi disipliner hanya dapat dikeluarkan setelah permainan dimulai kembali jika ofisial pertandingan lain telah mengidentifikasi dan mencoba mengomunikasikan pelanggaran kepada wasit sebelum permainan dimulai kembali; *Restart* yang terkait dengan sanksi tidak berlaku.

Jika wasit tidak mampu permainan dapat dilanjutkan di bawah pengawasan ofisial pertandingan lainnya sampai bola berikutnya keluar dari permainan.

3. Kekuasaan dan tugas

Wasit:

- menegakkan Peraturan Permainan
- mengontrol pertandingan bekerja sama dengan ofisial pertandingan lainnya
- bertindak sebagai pencatat waktu, menyimpan catatan pertandingan dan memberikan laporan pertandingan kepada otoritas yang sesuai, termasuk informasi tentang tindakan disipliner dan insiden lain yang terjadi sebelum, selama, atau setelah pertandingan
- mengawasi dan/atau menunjukkan dimulainya kembali permainan

Keuntungan

- memungkinkan permainan untuk berlanjut ketika pelanggaran terjadi dan tim yang tidak melanggar akan mendapat manfaat dari keuntungan, dan menghukum pelanggaran jika keuntungan yang diantisipasi tidak terjadi pada saat itu atau dalam beberapa detik

Tindakan disipliner

- menghukum pelanggaran yang lebih serius, dalam hal sanksi, *restart*, tingkat keparahan fisik dan dampak taktis, ketika lebih dari satu pelanggaran terjadi pada waktu bersamaan
- mengambil tindakan disipliner terhadap pemain yang bersalah atas pelanggaran yang dapat diperingatkan dan diusir
- memiliki wewenang untuk mengambil tindakan disipliner dari memasuki lapangan permainan untuk pemeriksaan pra-pertandingan sampai meninggalkan lapangan permainan setelah pertandingan berakhir (termasuk penalti (adu penalti)). Jika, sebelum memasuki lapangan permainan di awal pertandingan, seorang pemain melakukan pelanggaran pengusiran, wasit memiliki wewenang untuk mencegah pemain mengambil bagian dalam pertandingan (lihat pasal 3.6); wasit akan melaporkan pelanggaran lainnya
- memiliki kekuatan untuk menunjukkan kartu kuning atau merah dan, jika aturan kompetisi mengizinkan, mengeluarkan sementara pemain, dari memasuki lapangan permainan pada awal pertandingan sampai setelah pertandingan berakhir, termasuk selama jeda babak pertama, perpanjangan waktu dan penalti (adu penalti)
- mengambil tindakan terhadap ofisial tim yang gagal bertindak dengan cara yang bertanggung jawab dan memperingatkan atau menunjukkan kartu kuning untuk peringatan atau kartu merah untuk mengeluarkan dari lapangan permainan dan sekitarnya, termasuk area teknis; jika pelaku tidak dapat diidentifikasi, pelatih senior yang hadir

di bidang teknis akan menerima sanksi. Seorang pejabat tim medis yang melakukan pelanggaran pengusiran dapat tetap tinggal jika tim tidak memiliki orang medis lain yang tersedia, dan bertindak jika seorang pemain membutuhkan perhatian medis

- bertindak atas saran resmi pertandingan lainnya mengenai insiden yang belum dilihat wasit

Cedera

- memungkinkan permainan berlanjut sampai bola keluar dari permainan jika pemain hanya cedera ringan
- menghentikan permainan jika pemain terluka parah dan memastikan bahwa pemain tersebut dikeluarkan dari lapangan permainan. Pemain yang cedera tidak boleh dirawat di lapangan permainan dan hanya dapat masuk kembali setelah permainan dimulai kembali; Jika bola sedang dimainkan, masuk kembali harus dari garis samping tetapi jika bola keluar dari permainan, itu mungkin dari garis batas mana pun. Pengecualian untuk persyaratan untuk meninggalkan lapangan permainan hanya ketika:
 - Seorang penjaga gawang terluka
 - Seorang penjaga gawang dan pemain luar telah bertabrakan dan membutuhkan perhatian
 - Pemain dari tim yang sama telah bertabrakan dan membutuhkan perhatian
 - cedera parah telah terjadi
 - Seorang pemain terluka sebagai akibat dari pelanggaran fisik yang menyebabkan lawan diperingatkan atau dikeluarkan (misalnya tantangan pelanggaran sembrono atau serius), jika penilaian/perawatan diselesaikan dengan cepat
 - tendangan penalti telah diberikan dan pemain yang cedera akan menjadi penendang
- memastikan bahwa setiap pemain yang berdarah meninggalkan lapangan permainan. Pemain hanya boleh masuk kembali setelah menerima sinyal dari wasit, yang harus dipastikan bahwa pendarahan telah berhenti dan tidak ada darah di peralatan
- Jika wasit telah memberi wewenang kepada dokter dan/atau pembawa tandu untuk memasuki lapangan permainan, pemain harus pergi dengan tandu atau berjalan kaki. Seorang pemain yang tidak mematuhi harus diperingatkan karena perilaku tidak sportif
- Jika wasit telah memutuskan untuk memperingatkan atau mengeluarkan pemain yang cedera dan harus meninggalkan lapangan permainan untuk perawatan, kartu harus ditunjukkan sebelum pemain pergi
- Jika permainan tidak dihentikan karena alasan lain, atau jika cedera yang diderita oleh pemain bukan akibat pelanggaran, permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*)

Gangguan luar

- menghentikan, menangguhkan, atau meninggalkan pertandingan karena pelanggaran apa pun atau karena gangguan dari luar, misalnya jika:
 - Lampu sorot tidak memadai
 - benda yang dilemparkan oleh penonton mengenai ofisial pertandingan, pemain atau ofisial tim, wasit dapat mengizinkan pertandingan untuk dilanjutkan, atau menghentikan, menangguhkan, atau meninggalkannya tergantung pada tingkat keparahan insiden
 - Seorang penonton meniup peluit yang mengganggu permainan – permainan dihentikan dan memulai kembali dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*)
 - Bola ekstra, benda lain atau hewan memasuki lapangan permainan selama pertandingan, wasit harus:
 - Menghentikan permainan (dan mulai ulang dengan bola yang dijatuhkan) hanya jika mengganggu permainan
 - kecuali bola masuk ke gawang dan gangguan tidak mencegah pemain bertahan memainkan bola; Gol diberikan jika bola masuk ke gawang (bahkan jika kontak dilakukan dengan bola) kecuali gangguan itu dilakukan oleh tim penyerang
 - Izinkan permainan dilanjutkan jika tidak mengganggu permainan dan hapus sesegera mungkin
- tidak mengizinkan orang yang tidak berwenang memasuki lapangan permainan

4. Asisten wasit video (VAR)

Penggunaan asisten wasit *video* (*Video Assistant Referee*) hanya diizinkan jika penyelenggara pertandingan/kompetisi telah memenuhi semua persyaratan Program Bantuan dan Persetujuan Implementasi (IAAP) sebagaimana ditetapkan dalam dokumen IAAP FIFA, dan telah menerima izin tertulis dari FIFA.

Wasit dapat dibantu oleh asisten wasit video (VAR) hanya jika terjadi 'kesalahan yang jelas dan jelas' atau 'insiden terlewatkan serius' sehubungan dengan:

- Gol/Tidak Gol
- Penalti/Tidak Ada Penalti
- Kartu merah langsung (bukan peringatan kedua)
- Identifikasi pemain yang salah ketika wasit memperingatkan atau mengusir pemain yang salah dari tim yang melanggar

Bantuan dari asisten wasit video (*Video Assistant Referee*) akan berhubungan dengan penggunaan tayangan ulang insiden tersebut. Wasit akan membuat keputusan akhir yang mungkin hanya didasarkan pada informasi dari VAR dan/atau wasit yang meninjau rekaman tayangan ulang secara langsung ('tinjauan di lapangan').

Kecuali untuk 'insiden serius yang meleset', wasit (dan jika relevan official pertandingan 'di lapangan' lainnya) harus selalu membuat keputusan (termasuk keputusan untuk tidak menghukum potensi pelanggaran); Keputusan ini tidak berubah kecuali jika itu adalah 'kesalahan yang jelas dan kesalahan yang sangat jelas'.

Ulasan setelah permainan dimulai ulang

Jika permainan telah dihentikan dan dimulai kembali, wasit hanya dapat melakukan 'peninjauan', dan mengambil sanksi disipliner yang sesuai, untuk identifikasi yang salah atau untuk potensi pelanggaran pengusiran yang berkaitan dengan perilaku kekerasan, meludah, menggigit atau tindakan yang sangat menyinggung, menghina dan/atau kasar.

5. Peralatan wasit Peralatan wajib

Wasit harus memiliki peralatan berikut:

- Peluit
- Jam tangan
- Kartu merah dan kuning
- Buku catatan (atau cara lain untuk mencatat pertandingan)

Peralatan lainnya

Wasit mungkin diizinkan untuk menggunakan:

- Peralatan untuk berkomunikasi dengan official pertandingan lainnya – bendera bel/bip, headset, dll.
- EPTS atau peralatan pemantauan kebugaran lainnya

Wasit dan official pertandingan 'di lapangan' lainnya dilarang mengenakan perhiasan atau peralatan elektronik lainnya, termasuk kamera.

1. Sinyal wasit

Lihat grafik untuk sinyal wasit yang disetujui.



Tendangan Penalti



Tendangan Bebas
Tidak Langsung



Tendangan Bebas
Langsung



Advantage (1)



Advantage (2)



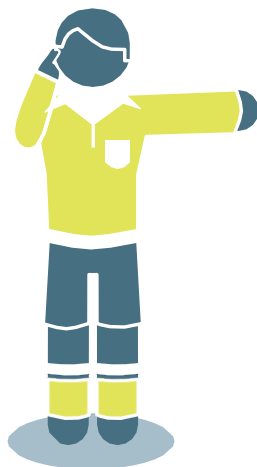
Tendangan
Sudut



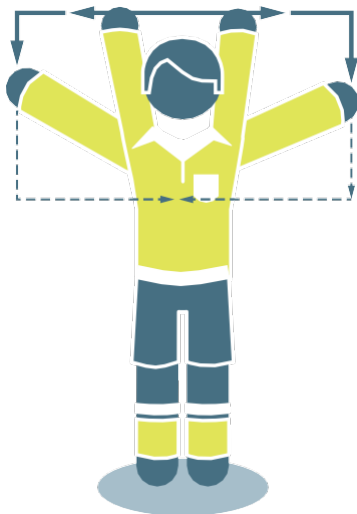
Tendangan Gawang



Kartu Merah dan
Kartu Kuning



Cek: Jari di telinga,
tangan lain diangkat lurus



Review: 'TV signal'



Hitung mundur selama lima detik terakhir
dari pembatasan delapan detik pada
penjaga gawang yang mengontrol bola
dengan tangan/lengan mereka

7. Tanggung jawab ofisial pertandingan

Wasit atau ofisial pertandingan lainnya tidak bertanggung jawab atas:

- segala jenis cedera yang diderita oleh pemain, ofisial, atau penonton
- kerusakan properti dalam bentuk apa pun
- kerugian lain yang diderita oleh individu, klub, perusahaan, asosiasi, atau badan lain, yang jatuh tempo atau yang mungkin disebabkan oleh keputusan yang diambil berdasarkan ketentuan Peraturan Permainan atau sehubungan dengan prosedur normal yang diperlukan untuk mengadakan pertandingan, memainkan, dan mengontrol pertandingan

Keputusan tersebut dapat mencakup keputusan:

- bahwa kondisi lapangan permainan atau sekitarnya atau bahwa kondisi cuaca sedemikian rupa sehingga memungkinkan atau tidak memungkinkan pertandingan berlangsung
- untuk meninggalkan pertandingan dengan alasan apa pun
- Mengenai kesesuaian peralatan lapangan dan bola yang digunakan selama pertandingan
- menghentikan atau tidak menghentikan pertandingan karena gangguan penonton atau masalah apa pun di area penonton
- untuk menghentikan atau tidak menghentikan permainan untuk memungkinkan pemain yang cedera dikeluarkan dari lapangan permainan untuk perawatan
- untuk mengharuskan pemain yang cedera dikeluarkan dari lapangan permainan untuk perawatan
- untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan pemain mengenakan pakaian atau peralatan tertentu
- di mana wasit memiliki wewenang, untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan siapa pun (termasuk ofisial tim atau stadion, petugas keamanan, fotografer atau perwakilan media lainnya) untuk hadir di sekitar lapangan permainan
- keputusan lain yang diambil sesuai dengan Hukum Permainan atau sesuai dengan tugas mereka berdasarkan ketentuan FIFA, konfederasi, asosiasi sepak bola nasional atau aturan atau peraturan kompetisi di mana pertandingan dimainkan



Peraturan

6

Ofisial

Pertandingan Lainnya

Ofisial pertandingan lainnya (dua asisten wasit, ofisial keempat, dua asisten wasit tambahan, asisten wasit cadangan, *Video Assistant Referee* (VAR) dan setidaknya satu asisten VAR (AVAR)) dapat ditunjuk untuk pertandingan. Mereka akan membantu wasit dalam mengendalikan pertandingan sesuai dengan Hukum Permainan tetapi keputusan akhir akan selalu diambil oleh wasit.

Wasit, asisten wasit, ofisial keempat, asisten wasit tambahan dan asisten wasit cadangan adalah ofisial pertandingan 'di lapangan'.

VAR dan AVAR adalah ofisial pertandingan 'video' (VMO) dan membantu wasit sesuai dengan Peraturan Permainan dan protokol VAR.

Ofisial pertandingan beroperasi di bawah arahan wasit. Jika terjadi gangguan yang tidak semestinya atau perilaku yang tidak pantas, wasit akan membebaskan mereka dari tugas mereka dan membuat laporan kepada otoritas yang sesuai.

Ofisial pertandingan 'di lapangan' lainnya membantu wasit dengan pelanggaran ketika mereka memiliki pandangan yang lebih jelas daripada wasit dan mereka harus menyerahkan laporan kepada otoritas yang sesuai tentang setiap pelanggaran serius atau insiden lain yang terjadi di luar pandangan wasit dan ofisial pertandingan lainnya. Mereka harus memberi tahu wasit dan ofisial pertandingan lainnya tentang setiap laporan yang dibuat.

Ofisial pertandingan 'di lapangan' membantu wasit dengan memeriksa lapangan permainan, bola dan perlengkapan pemain (termasuk jika masalah telah diselesaikan) dan menyimpan catatan waktu, gol, pelanggaran, dll.

Aturan kompetisi harus menyatakan dengan jelas siapa yang menggantikan ofisial pertandingan yang tidak dapat memulai atau melanjutkan dan perubahan terkait. Secara khusus, harus jelas apakah, jika wasit tidak dapat memulai atau melanjutkan, ofisial keempat atau asisten wasit senior atau asisten wasit tambahan senior mengambil alih.

1. Asisten wasit

Mereka menunjukkan kapan:

- Seluruh bola meninggalkan lapangan permainan dan tim mana yang berhak atas tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
- Pemain dalam posisi offside dapat dihukum
- penggantian diminta
- pada tendangan penalti, penjaga gawang bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis; Jika asisten wasit tambahan telah ditunjuk, asisten wasit mengambil posisi yang sesuai dengan tanda penalti

Bantuan asisten wasit juga termasuk pemantauan prosedur pergantian pemain.

Asisten wasit dapat memasuki lapangan permainan untuk membantu mengontrol jarak 9,15 m (10 yard).

2. Wasit Cadangan

Bantuan pejabat keempat juga meliputi:

- Mengawasi prosedur pergantian pemain
- memeriksa perlengkapan pemain/pengganti
- Masuknya kembali pemain setelah sinyal/persetujuan dari wasit
- mengawasi penggantian bola
- menunjukkan jumlah minimum waktu tambahan yang ingin dimainkan wasit di akhir setiap babak (termasuk perpanjangan waktu)
- memberi tahu wasit tentang perilaku yang tidak bertanggung jawab oleh penghuni area teknis mana pun

3. Asisten wasit tambahan

Asisten wasit tambahan dapat menunjukkan:

- ketika seluruh bola melewati garis gawang, termasuk saat gol dicetak
- tim mana yang berhak atas tendangan sudut atau tendangan gawang
- apakah, pada tendangan penalti, penjaga gawang bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis

4. Cadangan asisten wasit

Asisten wasit cadangan dapat menggantikan asisten wasit, resmi keempat atau asisten wasit tambahan yang tidak dapat melanjutkan, dan juga dapat membantu wasit dengan cara yang sama seperti resmi pertandingan 'di lapangan' lainnya.

5. Resmi pertandingan video

Asisten wasit video (*Video Assistant Referee*) adalah resmi pertandingan yang dapat membantu wasit membuat keputusan menggunakan rekaman tayangan ulang hanya untuk 'kesalahan yang jelas dan kesalahan yang sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan' yang berkaitan dengan gol/tidak gol, penalti/tidak penalti, kartu merah langsung (bukan peringatan kedua) atau kasus kesalahan identifikasi pemain ketika wasit memperingatkan atau mengeluarkan pemain yang salah dari tim yang melanggar.

Asisten *Video Assistant Referee* (AVAR) adalah resmi pertandingan yang membantu VAR terutama dengan:

- menonton rekaman televisi saat VAR sibuk dengan 'cek' atau 'ulasan'
- menyimpan catatan insiden terkait VAR dan masalah komunikasi atau teknologi apa pun
- membantu komunikasi VAR dengan wasit, terutama berkomunikasi dengan wasit ketika VAR melakukan 'pemeriksaan'/'peninjauan', misalnya untuk memberi tahu wasit untuk 'menghentikan permainan' atau 'menunda *restart*' dll.
- Mencatat waktu 'hilang' ketika pertandingan ditunda untuk 'cek' atau 'tinjauan'
- mengomunikasikan informasi tentang keputusan terkait VAR kepada pihak terkait

6. Sinyal Asisten Wasit

Lihat grafik untuk sinyal asisten wasit yang disetujui.



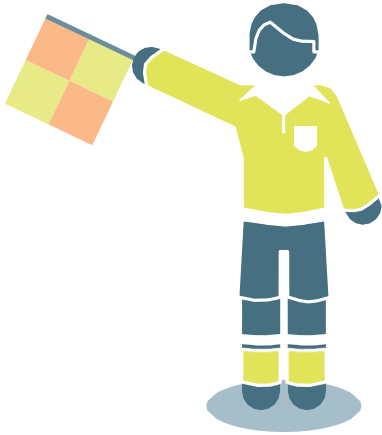
Pergantian



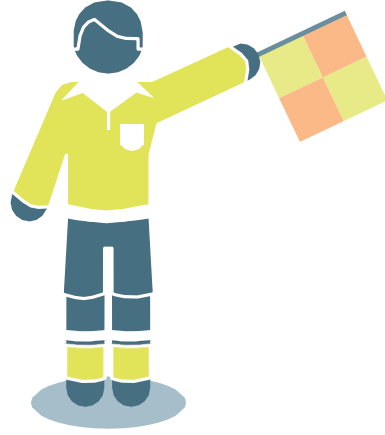
Tendangan bebas untuk tim penyerang



Tendangan bebas untuk tim bertahan



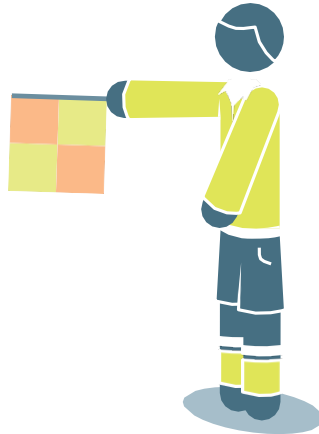
Throw-in untuk pemain penyerang



Throw-in untuk pemain bertahan



Tendangan sudut



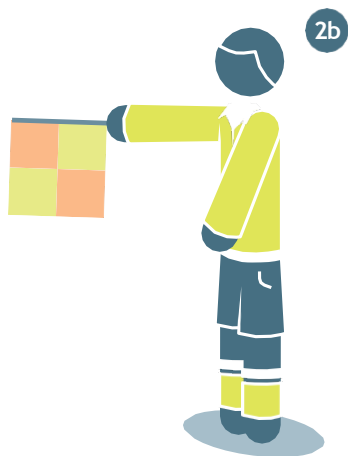
Tendangan gawang



Offside



Offside disisi lapangan terdekat



Offside dibagian lapangan
tengah



Offside disisi lapangan jauh

7. Sinyal asisten wasit tambahan



Gol
(kecuali bola telah melewati
garis gawang dengan



Peraturan

7

Durasi Pertandingan

1. Periode bermain

Pertandingan berlangsung selama dua babak yang sama selama 45 menit, yang hanya dapat dikurangi jika disepakati antara wasit dan kedua tim sebelum dimulainya pertandingan dan jika sesuai dengan aturan kompetisi.

2. Interval paruh waktu

Pemain berhak mendapatkan interval (istirahat) di babak pertama, tidak lebih dari 15 menit;

Istirahat singkat untuk minum (yang tidak boleh melebihi satu menit) diperbolehkan pada interval babak pertama di perpanjangan waktu. Aturan kompetisi harus menyatakan durasi interval babak pertama dan hanya dapat diubah dengan izin wasit.

3. Penggantian untuk waktu yang hilang

Penggantian waktu dibuat oleh wasit di setiap babak untuk semua waktu bermain yang hilang di babak itu melalui:

- Pergantian pemain
- penilaian dan/atau pemberhentian pemain yang cedera
- membuang-buang waktu
- sanksi disipliner
- Penghentian medis yang diizinkan oleh aturan kompetisi, misalnya istirahat 'minum' (yang tidak boleh melebihi satu menit) dan istirahat 'pendinginan' (*cooling break*)(sembilan puluh detik hingga tiga menit)
- penundaan yang berkaitan dengan 'pemeriksaan' dan 'ulasan' VAR
- Perayaan Gol
- penyebab lain, termasuk penundaan signifikan untuk memulai ulang (misalnya karena gangguan oleh agen luar)

Wasit cadangan menunjukkan tambahan waktu minimum yang ditentukan oleh wasit pada akhir menit terakhir setiap babak. Waktu tambahan dapat ditingkatkan oleh wasit tetapi tidak dikurangi.

Wasit tidak boleh mengkompensasi kesalahan ketepatan waktu selama babak pertama dengan mengubah durasi babak kedua.

Tendangan penalti

Jika tendangan penalti harus diambil atau diambil kembali, babak pertama diperpanjang hingga tendangan penalti selesai.

Pertandingan yang dibatalkan

Pertandingan yang dibatalkan akan diputar ulang kecuali aturan kompetisi atau penyelenggara menentukan sebaliknya.





Peraturan 8

Mulai dan Memulai kembali Permainan

Kick-off memulai kedua babak pertandingan, kedua babak perpanjangan waktu dan memulai kembali permainan setelah gol dicetak. Tendangan bebas (langsung atau tidak langsung), tendangan penalti, lemparan ke dalam, tendangan gawang, dan tendangan sudut adalah *restart* lainnya (lihat pasal 13–17).

Bola yang dijatuhkan (*dropball*) adalah *restart* ketika wasit menghentikan permainan dan aturan tidak mengharuskan salah satu dari *restarts* di atas.

Jika pelanggaran terjadi saat bola tidak dimainkan, ini tidak mengubah cara permainan dimulai kembali.

1. Kick-off Prosedur

- Wasit melempar koin dan tim yang memenangkan lemparan memutuskan gol mana yang akan diserang di babak pertama atau untuk mengambil kick-off
- Tergantung pada hal di atas, lawan mereka mengambil kick-off atau memutuskan gol mana yang akan diserang di babak pertama
- Tim yang memutuskan gol mana yang akan diserang di babak pertama mengambil kick-off untuk memulai babak kedua
- Untuk babak kedua, tim berganti lapangan dan menyerang gawang yang berlawanan
- setelah tim mencetak gol, kick-off diambil oleh lawan mereka

Untuk setiap kick-off:

- Semua pemain, kecuali pemain yang mengambil kick-off, harus berada di setengah lapangan permainan mereka sendiri
- Lawan dari tim yang mengambil kick-off harus setidaknya 9,15 m (10 yds) dari bola sampai dimainkan
- bola harus diam pada tanda tengah
- wasit memberikan sinyal
- Bola sudah dimainkan saat ditendang dan bergerak dengan jelas

- Gol dapat dicetak langsung ke lawan dari kick-off; Jika bola langsung masuk ke gawang penendang, tendangan sudut diberikan kepada lawan

Pelanggaran dan sanksi

Jika pemain yang melakukan kick-off menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung, atau untuk pelanggaran *handball* tendangan bebas langsung, diberikan.

Jika terjadi pelanggaran prosedur kick-off lainnya, kick-off diambil kembali.

2. Bola yang dijatuhkan (droppall)

Prosedur

- Jika, ketika permainan dihentikan:
 - Bola berada di dalam area penalti, wasit memberikan *droppall* untuk kiper tim bertahan di area penalti mereka
 - bola berada di luar area penalti, wasit memberikan *droppall* untuk satu pemain tim yang telah atau akan mendapatkan penguasaan bola jika ini dapat ditentukan oleh wasit; jika tidak, *droppall* untuk satu pemain tim yang terakhir menyentuhnya. Bola dijatuhkan pada posisinya saat permainan dihentikan
- Semua pemain lain (dari kedua tim) harus tetap berada setidaknya 4 m (4,5 yds) dari bola sampai dimainkan

Bola dapat dimainkan saat menyentuh tanah.

Pelanggaran dan sanksi

Bola dijatuhkan lagi jika:

- menyentuh pemain sebelum menyentuh tanah meninggalkan lapangan permainan setelah menyentuh tanah, tanpa menyentuh pemainleaves

Jika bola yang dijatuhkan masuk ke gawang tanpa menyentuh setidaknya dua pemain, permainan dimulai kembali dengan:

- tendangan gawang jika masuk ke gawang lawan
- tendangan sudut jika masuk ke gawang tim





Peraturan 9

Bola didalam dan diluar permainan

1. Bola keluar dari permainan

Bola keluar dari permainan ketika:

- itu telah sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping di tanah atau di udara
- permainan telah dihentikan oleh wasit
- Itu menyentuh ofisial pertandingan, tetap di lapangan permainan dan:
 - Tim memulai serangan yang menjanjikan atau
 - bola langsung masuk ke gawang atau
 - Tim yang menguasai bola berubah

Dalam semua kasus ini, permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*).

2. Bola dalam permainan

Bola dimainkan di setiap waktu lain ketika menyentuh ofisial pertandingan dan ketika memantul dari tiang gawang, mistar gawang atau tiang bendera sudut dan tetap berada di lapangan permainan.

Jika, tanpa niat untuk mengganggu permainan secara tidak adil, ofisial tim, pemain pengganti, pemain yang diganti atau pemain yang diusir atau diusir untuk sementara waktu di luar lapangan permainan (cedera, menyesuaikan peralatan, dll.) menyentuh bola saat masih dalam permainan tetapi ketika jelas meninggalkan lapangan permainan, ini dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung; tidak ada sanksi.



Peraturan 10

Menentukan Hasil Pertandingan

1. Gol yang dicetak

Gol dicetak ketika seluruh bola melewati garis gawang, di antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, asalkan tidak ada pelanggaran yang dilakukan oleh tim yang mencetak gol.

Jika penjaga gawang melempar bola langsung ke gawang lawan, tendangan gawang diberikan.

Jika wasit memberi sinyal gol sebelum bola melewati garis gawang, permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*).

2. Tim pemenang

Tim yang mencetak jumlah gol terbanyak adalah pemenangnya. Jika kedua tim tidak mencetak gol atau jumlah gol yang sama, pertandingan akanimbang.

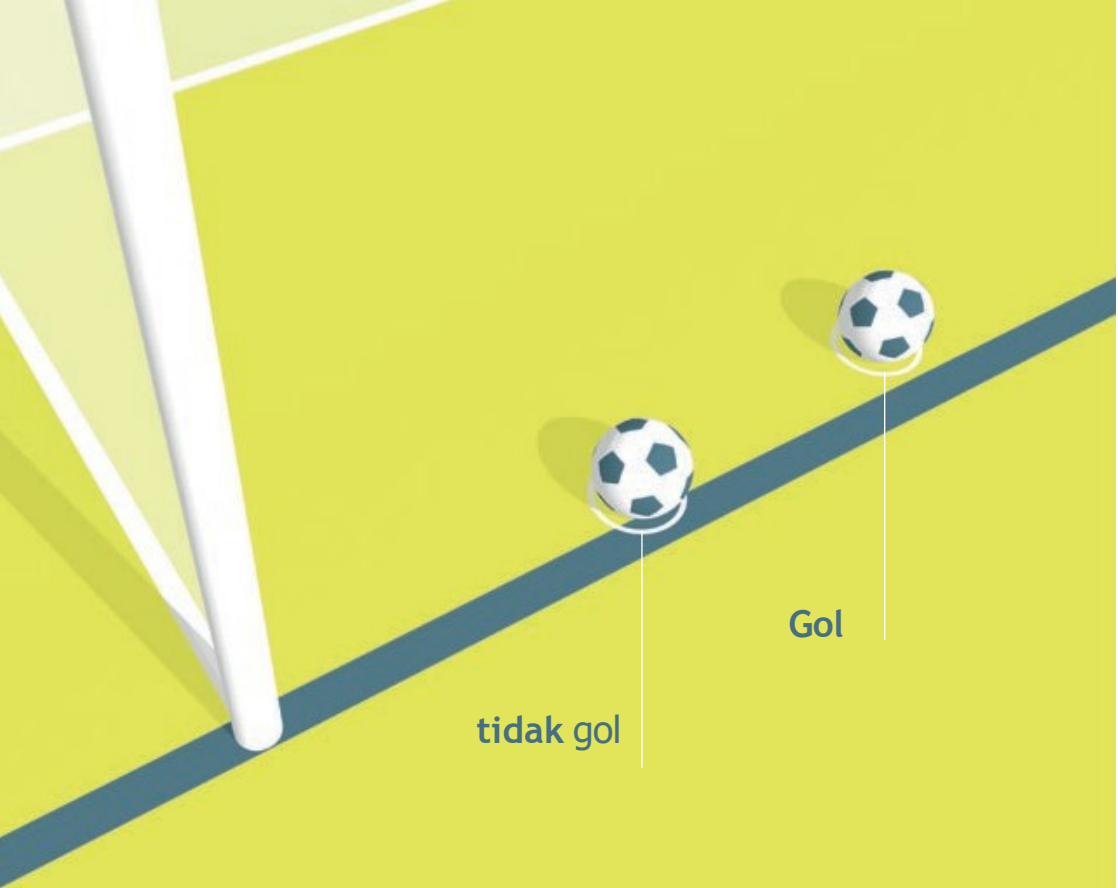
Ketika aturan kompetisi mengharuskan tim pemenang setelah pertandinganimbang atau pertandingan kandang, satu-satunya prosedur yang diizinkan untuk menentukan tim pemenangnya adalah:

- Aturan Gol Tandang
- dua periode perpanjangan waktu yang sama masing-masing tidak melebihi 15 menit
- Penalti (adu penalti)

Kombinasi prosedur di atas dapat digunakan.

3. Penalti (adu penalti)

Penalti (adu penalti) diambil setelah pertandingan berakhir dan kecuali dinyatakan lain, Peraturan Permainan yang relevan berlaku. Pemain yang telah dikeluarkan dari lapangan selama pertandingan tidak diizinkan untuk berpartisipasi; kartu kuning dan peringatan yang dikeluarkan kepada pemain dan ofisial tim selama pertandingan tidak diteruskan ke dalam penalti (adu penalti).



Prosedur

Sebelum adu penalti (adu penalti) dimulai

- Kecuali ada pertimbangan lain (misalnya kondisi tanah, keamanan, dll.), wasit melempar koin untuk menentukan gawang di mana tendangan akan dilakukan, yang hanya dapat diubah untuk alasan keamanan atau jika gawang atau permukaan permainan menjadi tidak dapat digunakan
- Wasit melempar koin lagi, dan tim yang memenangkan lemparan memutuskan apakah akan melakukan tendangan pertama atau kedua
- Dengan pengecualian pemain pengganti untuk penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan, hanya pemain yang berada di lapangan permainan atau sementara berada di luar lapangan permainan (cedera, menyesuaikan peralatan, dll.) di akhir pertandingan yang memenuhi syarat untuk menerima tendangan
- Setiap tim bertanggung jawab untuk memilih dari pemain yang memenuhi syarat urutan di mana mereka akan mengambil tendangan. Wasit tidak diberitahu tentang perintah tersebut
- Jika di akhir pertandingan dan sebelum atau selama tendangan satu tim memiliki jumlah pemain yang lebih banyak daripada lawannya, ia harus mengurangi jumlahnya menjadi jumlah yang sama dengan lawannya dan wasit harus diberitahu tentang nama dan jumlah setiap pemain yang dikecualikan. Setiap pemain yang dikecualikan tidak memenuhi syarat untuk mengambil bagian dalam tendangan (kecuali sebagaimana diuraikan di bawah)
- Seorang penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan sebelum atau selama tendangan dapat digantikan oleh pemain yang dikeluarkan untuk menyamakan jumlah pemain atau, jika tim mereka belum menggunakan jumlah maksimum pemain pengganti yang diizinkan, pemain pengganti yang disebutkan, tetapi penjaga gawang yang diganti tidak mengambil bagian lebih lanjut dan tidak boleh melakukan tendangan
- Jika penjaga gawang sudah melakukan tendangan, pemain pengganti tidak diperbolehkan untuk melakukan tendangan sampai putaran tendangan berikutnya

Selama adu penalti (adu penalti)

- Hanya pemain yang memenuhi syarat dan resmi pertandingan yang diizinkan untuk tetap berada di lapangan permainan
- Semua pemain yang memenuhi syarat, kecuali pemain yang melakukan tendangan dan dua penjaga gawang, harus tetap berada di dalam lingkaran tengah
- Penjaga gawang penendang harus tetap berada di lapangan permainan, di luar area penalti, di garis gawang di mana ia memenuhi garis batas area penalti

- Pemain yang memenuhi syarat dapat berpindah tempat dengan penjaga gawang
 - Tendangan selesai ketika bola berhenti bergerak, keluar dari permainan atau wasit menghentikan permainan untuk pelanggaran apa pun; penendang tidak boleh memainkan bola untuk kedua kalinya
 - Wasit mencatat tendangan
 - Jika penjaga gawang melakukan pelanggaran dan, sebagai akibatnya, tendangan diambil kembali, penjaga gawang diperingatkan untuk pelanggaran pertama dan diperingatkan untuk pelanggaran berikutnya
 - Jika penendang dihukum atas pelanggaran yang dilakukan setelah wasit memberi isyarat agar tendangan itu dilakukan, tendangan itu dicatat sebagai meleset dan penendang diperingatkan/kartu kuning
 - Jika penjaga gawang dan penendang melakukan pelanggaran pada saat yang sama, tendangan tersebut dicatat sebagai meleset dan penendang diperingatkan/kartu kuning
- Tunduk pada kondisi yang dijelaskan di bawah ini, kedua tim melakukan lima tendangan**
- Tendangan diambil secara bergantian oleh tim
 - Setiap tendangan dilakukan oleh pemain yang berbeda, dan semua pemain yang memenuhi syarat harus melakukan tendangan sebelum pemain mana pun dapat melakukan tendangan kedua
 - Jika, sebelum kedua tim melakukan lima tendangan, yang satu telah mencetak lebih banyak gol daripada yang lain dapat mencetak, bahkan jika menyelesaikan lima tendangannya, tidak ada lagi tendangan yang dilakukan
 - Jika, setelah kedua tim melakukan lima tendangan, skornya seimbang, tendangan berlanjut sampai satu tim mencetak gol lebih banyak dari yang lain dari jumlah tendangan yang sama
 - Prinsip di atas berlanjut untuk urutan tendangan berikutnya tetapi tim dapat mengubah urutan penendang
 - Penalti (adu penalti) tidak boleh ditunda untuk pemain yang meninggalkan lapangan permainan. Tendangan pemain akan hangus (tidak dicetak) jika pemain tidak kembali tepat waktu untuk melakukan tendangan

Pergantian pemain dan pengusiran selama adu penalti (adu penalti)

- Pemain, pemain pengganti, pemain pengganti, atau ofisial tim dapat diperingatkan atau dikeluarkan dari lapangan
- Penjaga gawang yang dikeluarkan dari lapangan harus digantikan oleh pemain yang memenuhi syarat
- Pemain selain penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan tidak dapat diganti
- Wasit tidak boleh meninggalkan pertandingan jika sebuah tim dikurangi menjadi kurang dari tujuh pemain





Peraturan

11

Offside

1. Posisi offside

Bukan pelanggaran untuk berada dalam posisi offside

Seorang pemain berada dalam posisi offside jika:

- setiap bagian kepala, tubuh, atau kaki berada di bagian lawan (tidak termasuk garis tengah) dan
- Setiap bagian kepala, tubuh, atau kaki lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan lawan kedua terakhir

Tangan dan lengan semua pemain, termasuk penjaga gawang, tidak dipertimbangkan. Untuk keperluan menentukan offside, batas atas lengan sejajar dengan bagian bawah ketiak.

Seorang pemain tidak dalam posisi offside jika sejajar dengan:

- lawan kedua terakhir atau
- dua lawan terakhir

2. Pelanggaran offside

Seorang pemain dalam posisi offside pada saat bola dimainkan atau disentuh* oleh rekan satu tim hanya dihukum saat terlibat dalam permainan aktif dengan:

- mengganggu permainan dengan memainkan atau menyentuh bola yang dilewati atau disentuh oleh rekan satu tim atau
- mengganggu lawan dengan:
 - mencegah lawan bermain atau dapat memainkan bola dengan jelas menghalangi garis pandang lawan atau
 - menantang lawan untuk mendapatkan bola atau

**Titik kontak pertama dari 'permainan' atau 'sentuhan' bola harus digunakan; Namun, ketika bola dilempar oleh kiper, titik kontak terakhir harus digunakan*

- jelas mencoba memainkan bola yang dekat ketika tindakan ini berdampak pada lawan atau
- melakukan tindakan yang jelas yang berdampak pada kemampuan lawan untuk memainkan bola

atau

- mendapatkan keuntungan dengan memainkan bola atau mengganggu lawan ketika memiliki:
 - memantul atau dibelokkan dari tiang gawang, mistar gawang, ofisial pertandingan atau lawan
 - sengaja diselamatkan oleh lawan mana pun

Seorang pemain dalam posisi offside menerima bola dari lawan yang dengan sengaja memainkan bola, termasuk dengan handball yang disengaja, tidak dianggap telah memperoleh keuntungan, kecuali jika itu adalah penyelamatan yang disengaja oleh lawan mana pun.

*'Permainan yang disengaja' (tidak termasuk *handball* yang disengaja) adalah ketika seorang pemain memiliki kendali atas bola dengan kemungkinan:

- mengoper bola ke rekan satu tim;
- mendapatkan penguasaan bola; atau
- membuang bola (misalnya dengan menendang atau menyundulnya)

Jika umpan, upaya untuk mendapatkan penguasaan bola atau *clearance* oleh pemain yang mengendalikan bola tidak akurat atau tidak berhasil, ini tidak meniadakan fakta bahwa pemain 'sengaja memainkan' bola.

Kriteria berikut harus digunakan, sebagaimana mestinya, sebagai indikator bahwa seorang pemain mengendalikan bola dan, sebagai hasilnya, dapat dianggap telah 'sengaja memainkan' bola:

- Bola bergerak dari kejauhan dan pemain memiliki pandangan yang jelas
- Bola tidak bergerak cepat
- Arah bola tidak terduga
- Pemain punya waktu untuk mengoordinasikan gerakan tubuh mereka, yaitu itu bukan kasus apabila

peregangan atau naluri melakukan lompatan , atau gerakan yang mencapai kontak/kontrol terbatas

- Bola yang bergerak di tanah lebih mudah dimainkan daripada bola di udara

'Save' adalah ketika seorang pemain menghentikan, atau mencoba untuk menghentikan, bola yang masuk ke gawang atau sangat dekat dengan gawang dengan bagian tubuh mana pun kecuali tangan/lengan (kecuali penjaga gawang di dalam area penalti).

Dalam situasi di mana:

- pemain yang bergerak dari, atau berdiri di, posisi offside menghalangi lawan dan mengganggu pergerakan lawan ke arah bola, ini adalah pelanggaran offside jika berdampak pada kemampuan lawan untuk bermain atau mencoba mendapatkan bola; jika pemain bergerak ke laluan lawan dan menghalangi laju lawan (misalnya memblokir lawan), pelanggaran tersebut harus dihukum berdasarkan pasal 12
- seorang pemain dalam posisi offside bergerak ke arah bola dengan maksud memainkan bola dan dilanggar sebelum bermain atau mencoba memainkan bola, atau menghalangi lawan untuk mendapatkan bola, pelanggaran dihukum karena telah terjadi sebelum pelanggaran offside
- Pelanggaran dilakukan terhadap pemain dalam posisi offside yang sudah bermain atau mencoba memainkan bola, atau melakukan perebutan dengan lawan untuk mendapatkan bola, pelanggaran offside dihukum seperti yang telah terjadi sebelum pelanggaran mencoba merebut dari lawan
- **Tidak ada pelanggaran**
Tidak ada pelanggaran offside jika seorang pemain menerima bola langsung dari:
 - tendangan gawang
 - lemparan ke dalam
 - tendangan sudut

- **Pelanggaran dan sanksi**

Jika pelanggaran offside terjadi, wasit memberikan tendangan bebas tidak langsung di mana pelanggaran itu terjadi, termasuk jika itu berada di separuh lapangan pemain sendiri.

Pemain bertahan yang meninggalkan lapangan permainan tanpa izin wasit akan dianggap berada di garis gawang atau garis samping untuk

tujuan offside sampai penghentian berikutnya dalam permainan atau sampai tim bertahan memainkan bola ke arah garis tengah dan berada di luar area penaltinya. Jika pemain meninggalkan lapangan permainan dengan sengaja, pemain harus diperingatkan ketika bola berikutnya keluar dari permainan.

Seorang pemain yang menyerang dapat melangkah atau menjauh dari lapangan permainan untuk tidak terlibat dalam permainan aktif. Jika pemain masuk kembali dari garis gawang dan terlibat dalam permainan sebelum penghentian berikutnya dalam permainan atau tim bertahan telah memainkan bola ke arah garis tengah dan berada di luar area penaltinya, pemain tersebut akan dianggap diposisikan di garis gawang untuk tujuan offside. Seorang pemain yang dengan sengaja meninggalkan lapangan permainan dan masuk kembali tanpa izin wasit dan tidak dihukum karena offside dan mendapatkan keuntungan harus diperingatkan/kartu kuning.

Jika pemain penyerang tetap diam di antara tiang gawang dan di dalam gawang saat bola memasuki gawang, gol harus diberikan kecuali pemain melakukan pelanggaran offside atau pelanggaran pasal 12, dalam hal ini permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung atau langsung.





Peraturan

12

Pelanggaran dan Kesalahan

Tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung dan tendangan penalti hanya dapat diberikan untuk pelanggaran yang dilakukan saat bola sedang dimainkan.

1. Tendangan bebas langsung

Tendangan bebas langsung diberikan jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran berikut terhadap lawan dengan cara yang dianggap oleh wasit sebagai ceroboh, sembrono atau menggunakan kekuatan berlebihan:

- Biaya
- melompat ke
- menendang atau mencoba menendang
- Mendorong
- Serangan atau upaya untuk menyerang (termasuk head-butt)
- tekel atau tantangan
- Perjalanan atau upaya untuk tersandung

Jika pelanggaran melibatkan kontak, itu dihukum dengan tendangan bebas langsung.

- *Careless*/Kelalaian adalah ketika seorang pemain menunjukkan kurangnya perhatian atau pertimbangan saat membuat halangan atau bertindak tanpa tindakan pencegahan. Tidak diperlukan sanksi disipliner
- *Reckless* /Sembrono adalah ketika seorang pemain bertindak dengan mengabaikan bahaya terhadap, atau konsekuensi bagi, lawan dan harus diperingatkan/kartu kuning
- *Using excessive force*/menggunakan kekuatan berlebihan adalah ketika seorang pemain melampaui penggunaan kekuatan yang diperlukan dan/atau membahayakan keselamatan lawan dan harus diusir/kartu merah

Tendangan bebas langsung diberikan jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran sebagai berikut:

- pelanggaran *handball* (kecuali kiper di dalam area penalti mereka)

- memegang lawan
- menghalangi lawan dengan kontak
- menggigit atau meludahi seseorang dalam daftar tim atau resmi pertandingan
- melempar benda ke bola, lawan atau resmi pertandingan, atau melakukan kontak dengan bola dengan benda yang dipegang

Lihat juga pelanggaran dalam Pasal 3.

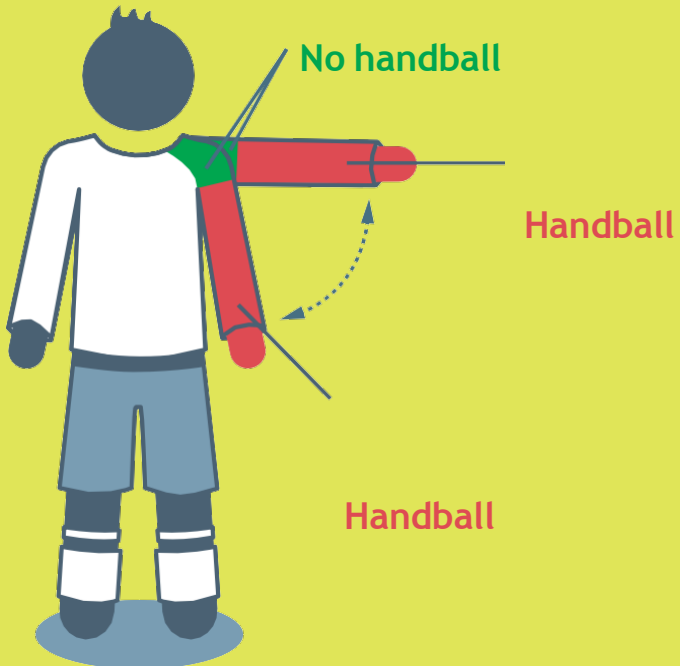
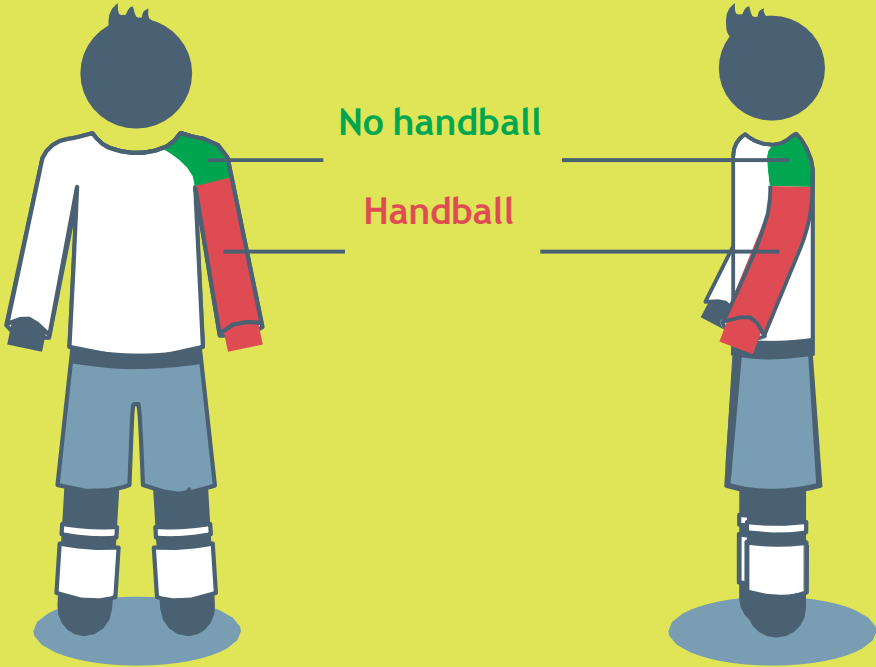
Handball

Untuk tujuan menentukan pelanggaran *handball*, batas atas lengan sejajar dengan bagian bawah ketiak. Tidak setiap sentuhan tangan/lengan pemain dengan bola adalah pelanggaran.

Ini adalah pelanggaran jika seorang pemain:

- dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan/lengan, misalnya menggerakkan tangan/lengan ke arah bola
- menyentuh bola dengan tangan/lengan mereka ketika itu telah membuat tubuh mereka lebih besar secara tidak wajar. Seorang pemain dianggap telah membuat tubuh mereka lebih besar secara tidak wajar ketika posisi tangan/lengan mereka bukan konsekuensi dari, atau dapat dibenarkan oleh, gerakan tubuh pemain untuk situasi tertentu itu. Dengan keadaan tangan/lengan mereka dalam posisi seperti itu, pemain mengambil risiko tangan/lengan mereka terkena bola dan dihukum
- memasukkan bola ke gawang lawan:
 - langsung dari tangan/lengan mereka, meskipun tidak disengaja, termasuk oleh penjaga gawang
 - segera setelah bola menyentuh tangan/lengan mereka, bahkan jika tidak disengaja

Kiper memiliki batasan yang sama dalam memegang bola seperti pemain lain di luar area penalti. Jika penjaga gawang memegang bola di dalam daerah penalti mereka ketika tidak diizinkan untuk melakukannya, tendangan bebas tidak langsung diberikan tetapi tidak ada sanksi disipliner. Namun, jika pelanggaran memegang bola untuk kedua kalinya (dengan atau tanpa tangan/lengan) setelah *restart* sebelum menyentuh pemain lain, penjaga gawang harus dijatuhi sanksi jika pelanggaran menghentikan serangan yang menjanjikan atau menolak lawan atau tim lawan gol atau peluang mencetak gol yang jelas.



2. Tendangan bebas tidak langsung

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang pemain:

- bermain dengan cara yang berbahaya
- menghambat kemajuan lawan tanpa kontak apa pun
- bersalah karena berbeda pendapat, menggunakan bahasa dan/atau tindakan yang menyinggung, menghina atau kasar atau pelanggaran verbal lainnya
- mencegah penjaga gawang melepaskan bola dari tangan atau tendangan atau mencoba menendang bola saat penjaga gawang sedang dalam proses melepaskannya
- memulai trik yang disengaja agar bola diteruskan (termasuk dari tendangan bebas atau tendangan gawang) kepada kiper dengan kepala, dada, lutut dll. untuk menghindari hukuman, apakah penjaga gawang menyentuh bola dengan tangan atau tidak; Kiper dihukum jika bertanggung jawab untuk memulai trik yang disengaja
- melakukan pelanggaran lain, yang tidak disebutkan dalam peraturan permainan yang permainannya dihentikan untuk memperingatkan/kartu kuning atau mengusir pemain/kartu merah

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang penjaga gawang, di dalam area penalti mereka, melakukan salah satu pelanggaran berikut:

- menyentuh bola dengan tangan/lengan setelah melepaskannya dan sebelum menyentuh pemain lain
- menyentuh bola dengan tangan/lengan, kecuali penjaga gawang telah dengan jelas menendang atau mencoba menendang bola untuk melepaskannya ke dalam permainan, setelah:
 - Itu sengaja ditendang ke kiper oleh rekan setimnya
 - menerimanya langsung dari lemparan ke dalam yang dilakukan oleh rekan satu tim

Bermain dengan cara yang berbahaya

Bermain dengan cara yang berbahaya adalah tindakan apa pun yang, saat mencoba memainkan bola, mengancam cedera seseorang (termasuk pemain itu sendiri) dan termasuk mencegah lawan terdekat memainkan bola karena takut cedera.

Tendangan menggantung atau tendangan salto diperbolehkan asalkan tidak berbahaya bagi lawan.

Menghalangi laju lawan tanpa kontak

Menghalangi laju lawan berarti bergerak ke jalur lawan untuk menghalangi, memblokir, memperlambat, atau memaksa perubahan arah ketika bola tidak berada dalam jarak bermain dari salah satu pemain.

Semua pemain memiliki hak atas posisi mereka di lapangan permainan; Menghalangi lawan tidak sama dengan bergerak ke jalan lawan.

Seorang pemain dapat melindungi bola dengan mengambil posisi antara lawan dan bola jika bola berada dalam jarak bermain dan lawan tidak ditahan dengan lengan atau tubuh. Jika bola berada dalam jarak bermain, pemain dapat duel secara adil dengan lawan.

3. Tendangan sudut

Tendangan sudut diberikan jika seorang penjaga gawang, di dalam area penalti mereka, mengontrol bola dengan tangan/lengan mereka selama lebih dari delapan detik sebelum melepaskannya. Seorang penjaga gawang dianggap mengendalikan bola dengan tangan/lengannya ketika:

- bola berada di antara tangan/lengan mereka atau di antara tangan/lengan mereka dan permukaan apa pun (misalnya tanah, tubuh sendiri)
- memegang bola dengan tangan terbuka mereka yang terulur
- memantulkannya ke tanah atau melemparkannya ke udara

Wasit akan memutuskan kapan kiper memiliki kendali atas bola dan delapan detik dimulai dan akan menghitung mundur lima detik terakhir secara visual dengan tangan terangkat.

Seorang penjaga gawang tidak dapat dihalangi oleh lawan saat mengendalikan bola dengan tangan/lengan mereka.

4. Tindakan disipliner

Wasit memiliki wewenang untuk mengambil tindakan disipliner dari memasuki lapangan permainan untuk pemeriksaan pra-pertandingan hingga meninggalkan lapangan permainan setelah pertandingan berakhir (termasuk penalti (adu penalti)).

Jika, sebelum memasuki lapangan permainan pada awal pertandingan, seorang pemain atau ofisial tim melakukan pelanggaran pengusiran/kartu merah, wasit memiliki wewenang untuk mencegah pemain atau ofisial tim mengambil bagian dalam pertandingan (lihat Pasal 3.6); wasit akan melaporkan pelanggaran lainnya.

Seorang pemain atau ofisial tim yang melakukan pelanggaran yang dapat diperingatkan/kartu kuning atau diusir/kartu merah, baik di dalam atau di luar lapangan, didisiplinkan sesuai dengan pelanggaran tersebut.

Kartu kuning mengkomunikasikan peringatan dan kartu merah mengkomunikasikan pengusiran.

Hanya pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau ofisial tim yang boleh diberikan kartu merah atau kuning.

Pemain, pemain pengganti, dan pemain yang diganti

Menunda *restart* permainan untuk menunjukkan kartu

Setelah wasit memutuskan untuk memperingatkan(KK) atau mengusir pemain (KM), permainan tidak boleh dimulai kembali sampai sanksi diberikan, kecuali tim yang tidak melanggar melakukan tendangan bebas cepat (*quick free kick*), memiliki peluang mencetak gol yang jelas dan wasit belum memulai prosedur sanksi disipliner. Sanksi diberikan pada penghentian berikutnya; Jika pelanggaran tersebut menghilangkan kesempatan tim lawan atas peluang mencetak gol yang jelas (DOGSO), pemain diperingatkan (KK); Jika pelanggaran mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan (SPA), pemain tidak diperingatkan.

Keuntungan

Jika wasit memainkan (*advantage*) keuntungan untuk pelanggaran yang akan diberikan peringatan (KK)/pengusiran (KM) jika permainan dihentikan, peringatan/pengusiran ini harus dikeluarkan ketika bola berikutnya keluar dari permainan. Namun, jika pelanggaran tersebut menghilangkan kesempatan tim lawan peluang mencetak gol yang jelas, pemain diperingatkan karena perilaku tidak sportif; Jika pelanggaran mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan, pemain tidak diperingatkan.

Keuntungan (*advantage*) tidak boleh diterapkan dalam situasi yang melibatkan permainan kotor yang serius (*serious for play*), perilaku kekerasan (*violent conduct*) atau pelanggaran yang mengakibatkan mendapatkan kartu kuning yang ke 2 kecuali ada peluang yang jelas untuk mencetak gol. Wasit harus mengusir pemain ketika bola berikutnya keluar dari permainan, tetapi jika pemain memainkan bola atau menghalangi/mengganggu lawan, wasit akan menghentikan permainan, mengusir pemain dan memulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung, kecuali pemain melakukan pelanggaran yang lebih serius.

Jika seorang pemain bertahan mulai menahan penyerang di luar daerah penalti dan terus menahan di dalam daerah penalti, wasit harus memberikan tendangan penalti.

Pelanggaran yang dapat diperingatkan

Seorang pemain diperingatkan jika bersalah karena:

- menunda untuk memulai permainan
- perbedaan pendapat dengan kata-kata atau tindakan
- masuk, masuk kembali atau dengan sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa izin wasit
- gagal menghormati jarak yang diperlukan ketika permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan (*dropball*), tendangan sudut, tendangan bebas atau lemparan ke dalam
- pelanggaran terus-menerus (tidak ada jumlah atau pola pelanggaran tertentu yang merupakan 'persisten')
- perilaku tidak sportif
- memasuki area peninjauan wasit (Referee Review Area)
- menggunakan sinyal 'review' (layar TV) secara berlebihan

Pemain pengganti atau pemain yang menggantikan akan diperingatkan jika bersalah karena:

- menunda untuk memulai permainan
- perbedaan pendapat dengan kata-kata atau tindakan
- memasuki atau masuk kembali ke lapangan permainan tanpa izin wasit
- perilaku tidak sportif
- memasuki area peninjauan wasit (Referee Review Area)
- menggunakan sinyal 'review' (layar TV) secara berlebihan

Jika dua pelanggaran terpisah yang dapat diperingatkan dilakukan (bahkan dalam jarak dekat), mereka harus menghasilkan dua peringatan, misalnya jika seorang pemain memasuki lapangan permainan tanpa izin yang diperlukan dan melakukan tekel sembrono (*reckless*) atau menghentikan serangan yang menjanjikan (SPA) dengan pelanggaran/handball, dll.

Peringatan untuk perilaku tidak sportif

Ada berbagai keadaan ketika seorang pemain harus diperingatkan karena perilaku tidak sportif, termasuk jika seorang pemain:

- upaya untuk menipu wasit, misalnya dengan berpura-pura cedera atau berpura-pura dilanggar (simulasi)

- berganti tempat dengan penjaga gawang selama permainan atau tanpa izin wasit (lihat pasal 3)
- melakukan pelanggaran tendangan bebas langsung dengan cara yang sembrono (reckless)
- memegang bola untuk mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan (*Stop Promising Attack*), kecuali jika wasit memberikan tendangan penalti untuk pelanggaran handball yang tidak disengaja
- Menggagalkan peluang tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) atau peluang mencetak gol yang jelas dan wasit memberikan tendangan penalti untuk pelanggaran bola tangan yang tidak disengaja
- melakukan pelanggaran lain yang mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan, kecuali jika wasit memberikan tendangan penalti untuk pelanggaran yang merupakan upaya untuk memainkan bola atau merebut bola
- menggagalkan peluang tim lawan mencetak gol yang jelas dengan melakukan pelanggaran yang merupakan upaya untuk memainkan bola atau merebut bola dan wasit memberikan tendangan penalti
- memegang bola dalam upaya untuk mencetak gol (apakah upaya itu berhasil atau tidak) atau dalam upaya yang gagal untuk mencegah gol
- membuat tanda yang tidak sah di lapangan permainan
- memainkan bola saat meninggalkan lapangan permainan setelah diberi izin untuk keluar
- menunjukkan kurangnya rasa hormat terhadap permainan
- memulai trik yang disengaja agar bola diteruskan (termasuk dari tendangan bebas atau tendangan gawang) kepada kiper dengan kepala, dada, lutut dll. untuk menghindari hukuman, apakah penjaga gawang menyentuh bola dengan tangan atau tidak; Penjaga gawang diperingatkan (KK) jika bertanggung jawab untuk memulai trik yang disengaja
- secara verbal mengalihkan perhatian lawan selama bermain atau saat memulai permainan

Perayaan gol

Pemain dapat merayakan ketika gol dicetak, tetapi perayaannya tidak boleh berlebihan; Perayaan koreografi tidak dianjurkan dan tidak boleh menyebabkan pemborosan waktu yang berlebihan.

Meninggalkan lapangan permainan untuk merayakan gol bukanlah pelanggaran yang dapat diperingatkan tetapi pemain harus kembali sesegera mungkin.

Seorang pemain harus diperingatkan, bahkan jika gol tersebut dianulir, karena:

- memanjat ke pagar perimeter dan/atau mendekati penonton dengan cara yang menyebabkan masalah keselamatan dan/atau keamanan
- bertindak dengan cara yang provokatif, mengejek atau menghasut
- Menutupi kepala atau wajah dengan masker atau barang serupa lainnya
- Melepaskan baju atau menutupi kepala dengan baju

Menunda permulaan permainan

Wasit harus memperingatkan pemain yang menunda dimulainya kembali permainan dengan:

- tampaknya melakukan lemparan ke dalam tetapi tiba-tiba menyerahkannya kepada rekan satu tim untuk mengambil
- menunda meninggalkan lapangan permainan saat diganti
- menunda untuk memulai permainan secara berlebihan
- menendang atau membawa bola, atau memprovokasi konfrontasi dengan sengaja menyentuh bola setelah wasit menghentikan permainan
- Melakukan tendangan bebas dari posisi yang salah untuk memaksa pengambilan ulang

Pelanggaran pengusiran

Pemain, pemain pengganti, atau pemain yang diganti melakukan salah satu pelanggaran berikut (diusir):

- Menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) atau peluang mencetak gol yang jelas (SPA) dengan melakukan pelanggaran *handball* yang disengaja (kecuali penjaga gawang di dalam area penalti mereka)
- Menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) yang jelas dengan melakukan pelanggaran *handball* yang tidak disengaja di luar area penalti mereka sendiri
- Menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) yang jelas kepada lawan yang gerakan keseluruhannya menuju gawang pelanggar dengan pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas (kecuali seperti yang diuraikan di bawah)
- Permainan kotor yang serius (serious for play)
- menggigit atau meludahi seseorang
- perilaku kekerasan
- menggunakan bahasa dan/atau tindakan yang menyinggung, menghina, atau kasar
- menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama
- memasuki ruang operasi video (VOR)

Pemain, pemain pengganti, atau pemain yang diganti yang telah dikeluarkan dari lapangan harus meninggalkan sekitar lapangan permainan dan area teknis.

Menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO)

Jika seorang pemain melakukan pelanggaran terhadap lawan di dalam area penalti mereka sendiri yang menggagalkan tim lawan untuk mendapatkan peluang mencetak gol yang jelas dan wasit memberikan tendangan penalti, pelanggaran diperingatkan jika pelanggaran tersebut adalah upaya untuk memainkan bola atau merebut bola; Dalam semua keadaan lain (misalnya memegang, menarik, mendorong, tidak ada kemungkinan untuk memainkan bola, dll.), Pemain yang melanggar harus diusir (KM).

Jika seorang pemain menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) yang jelas dengan melakukan pelanggaran *handball* yang disengaja, pemain tersebut dikeluarkan dari lapangan di mana pun pelanggaran terjadi (kecuali penjaga gawang di dalam area penalti mereka sendiri).

Jika seorang pemain menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) yang jelas dari tim lawan dengan melakukan pelanggaran *handball* yang tidak disengaja dan wasit memberikan tendangan penalti, pelanggaran diperingatkan (KK).

Seorang pemain, pemain yang diusir, pemain pengganti atau pemain yang mengganti yang memasuki lapangan permainan tanpa izin wasit yang diperlukan dan mengganggu permainan atau lawan dan menggagalkan tim lawan untuk mencetak gol (DOGSO) atau peluang mencetak gol yang jelas bersalah atas pelanggaran pengusiran pemain (KM).

Berikut ini harus dipertimbangkan:

- (*Distance*) Jarak antara pelanggaran dan gawang
- (*Direction*) Arah keseluruhan permainan
- (*control the ball*) kemungkinan mempertahankan atau mendapatkan kendali bola
- (*Location and the number of defender*) Lokasi dan jumlah pemain bertahan

Permainan kotor yang serius (*serious for play*)

Tekel atau perbutan yang membahayakan keselamatan lawan atau menggunakan kekuatan atau kebrutalan yang berlebihan harus dijatuhi sanksi sebagai permainan kotor yang serius (KM).

Setiap pemain yang menerjang lawan dalam merebut bola dari depan, dari samping atau dari belakang menggunakan satu atau kedua kaki, dengan kekuatan yang berlebihan atau membahayakan keselamatan lawan bersalah atas permainan kotor yang serius (KM).

Perilaku kekerasan (Violent Conduct)

Perilaku kekerasan adalah ketika seorang pemain menggunakan atau mencoba menggunakan kekuatan atau kebrutalan yang berlebihan terhadap lawan ketika tidak sedang merebut bola, atau terhadap rekan satu tim, official tim, official pertandingan, penonton atau orang lain, terlepas dari apakah kontak dilakukan.

Selain itu, seorang pemain yang, ketika tidak merebut bola, dengan sengaja memukul lawan atau orang lain di kepala atau wajah dengan tangan atau lengan, bersalah atas perilaku kekerasan kecuali kekuatan yang digunakan dapat diabaikan.

Ofisial tim

Jika pelanggaran dilakukan oleh seseorang dari area teknis (pemain pengganti, pemain yang diganti, pemain yang diusir atau official tim) dan pelanggar tidak dapat diidentifikasi, pelatih tim senior yang hadir di area teknis akan menerima sanksi.

Peringatan

Pelanggaran berikut biasanya harus menghasilkan peringatan; pelanggaran berulang atau terang-terangan harus mengakibatkan peringatan (KK) atau pengurangan (KM):

- memasuki lapangan permainan dengan cara yang hormat/tidak konfrontatif
- gagal bekerja sama dengan official pertandingan, misalnya mengabaikan instruksi/permintaan dari asisten wasit atau official keempat
- ketidaksepakatan tingkat kecil/rendah (dengan kata-kata atau tindakan) dengan keputusan
- sesekali meninggalkan batas-batas area teknis tanpa melakukan pelanggaran lain

Peringatan (Caution)

Pelanggaran peringatan termasuk (tetapi tidak terbatas pada):

- jelas/terus-menerus tidak menghormati batas-batas area teknis tim mereka
- menunda dimulainya kembali permainan oleh tim mereka
- dengan sengaja memasuki area teknis tim lawan (non-konfrontatif)
- perbedaan pendapat dengan kata-kata atau tindakan termasuk:
 - melempar/menendang botol minuman atau benda lain
 - tindakan yang menunjukkan kurangnya rasa hormat yang jelas terhadap official pertandingan misalnya tepuk tangan sarkastik

- memasuki area peninjauan wasit (RRA)
- secara berlebihan/terus-menerus memberi isyarat untuk kartu merah atau kuning
- menampilkan 'sinyal TV' secara berlebihan untuk 'ulasan' VAR
- bertindak dengan cara yang provokatif atau menghasut
- perilaku yang tidak dapat diterima yang terus-menerus (termasuk pelanggaran peringatan berulang)
- menunjukkan kurangnya rasa hormat terhadap permainan

Pengusiran

Pelanggaran pengusiran termasuk (tetapi tidak terbatas pada):

- menunda memulai permainan oleh tim lawan misalnya memegang bola, menendang bola, menghalangi pergerakan pemain
- dengan sengaja meninggalkan area teknis untuk:
 - menunjukkan perbedaan pendapat terhadap, atau memprotes dengan, ofisial pertandingan
 - bertindak dengan cara yang provokatif atau menghasut
- memasuki area teknis lawan dengan cara yang agresif atau konfrontatif
- dengan sengaja melempar/menendang benda ke lapangan permainan
- memasuki lapangan permainan untuk:
 - Menghadapi ofisial pertandingan (termasuk di babak pertama dan penuh waktu)
 - mengganggu permainan, pemain lawan atau ofisial pertandingan
- memasuki ruang operasi video (VOR)
- perilaku fisik atau agresif (termasuk meludah atau menggigit) terhadap pemain lawan, pemain pengganti, ofisial tim, ofisial pertandingan, penonton atau orang lain (misalnya ball boy/girl, ofisial keamanan atau kompetisi, dll.)
- menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama
- menggunakan bahasa dan/atau tindakan yang menyinggung, menghina, atau kasar
- menggunakan peralatan elektronik atau komunikasi yang tidak sah dan/atau berperilaku dengan cara yang tidak pantas sebagai akibat dari penggunaan peralatan elektronik atau komunikasi
- perilaku kekerasan

Pelanggaran di mana benda (atau bola) dilempar

Dalam semua kasus, wasit mengambil tindakan disipliner yang sesuai:

- (*Reckless*) sembrono – memperingatkan pelaku karena perilaku tidak sportif
- menggunakan kekuatan berlebihan – mengusir pelaku karena perilaku kekerasan

5. Memulai kembali permainan setelah pelanggaran dan pelanggaran Jika bola keluar dari permainan, permainan dimulai kembali sesuai dengan keputusan sebelumnya. Jika bola sedang dimainkan dan seorang pemain melakukan pelanggaran fisik di dalam lapangan permainan terhadap:

- lawan – tendangan bebas atau tendangan penalti tidak langsung atau langsung
- rekan satu tim, pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, ofisial tim atau ofisial pertandingan – tendangan bebas langsung atau tendangan penalti

Semua pelanggaran verbal dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung.

Jika wasit menghentikan permainan karena pelanggaran yang dilakukan oleh pemain, di dalam atau di luar lapangan permainan, melawan agen luar, permainan dimulai kembali dengan bola *dropball*, kecuali tendangan bebas tidak langsung diberikan karena meninggalkan lapangan permainan tanpa izin wasit; Tendangan bebas tidak langsung diambil dari titik di garis batas di mana pemain meninggalkan lapangan permainan.

Jika, saat bola sedang dimainkan:

- Seorang pemain melakukan pelanggaran terhadap ofisial pertandingan atau pemain lawan, pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, atau ofisial tim di luar lapangan permainan atau
- pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, atau ofisial tim melakukan pelanggaran terhadap, atau mengganggu, pemain lawan atau ofisial pertandingan di luar lapangan permainan,

permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas di garis batas terdekat dengan tempat pelanggaran/gangguan terjadi; Untuk pelanggaran tendangan bebas langsung, tendangan penalti diberikan jika ini berada di dalam area penalti pelanggaran.

Jika pelanggaran dilakukan di luar lapangan permainan oleh pemain terhadap pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau ofisial tim dari tim mereka sendiri, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung di garis batas yang paling dekat dengan tempat pelanggaran terjadi.

Jika seorang pemain melakukan kontak dengan bola dengan benda (sepatu bot, pelindung tulang kering, dll.) yang dipegang di tangan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas langsung (atau tendangan penalti).

Jika seorang pemain yang berada di dalam atau di luar lapangan permainan melempar atau menendang benda (selain bola pertandingan) ke pemain lawan, atau melempar atau menendang benda (termasuk bola) ke arah pemain pengganti lawan, pemain yang diganti atau diusir, ofisial tim, atau ofisial pertandingan atau bola pertandingan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas langsung dari posisi di mana benda mengenai atau akan mengenai orang tersebut atau bola. Jika posisi ini berada di luar lapangan permainan, tendangan bebas diambil pada titik terdekat di garis batas; Tendangan penalti diberikan jika ini berada di dalam area penalti pelanggar.

Jika pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, pemain sementara keluar dari lapangan permainan atau ofisial tim melempar atau menendang objek ke lapangan permainan dan itu mengganggu permainan, lawan atau ofisial pertandingan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas langsung (atau tendangan penalti) di mana objek mengganggu permainan atau mengenai atau akan mengenai lawan, pertandingan ofisial atau bola.





Peraturan

13

Tendangan Bebas

1. Jenis tendangan bebas

Tendangan bebas langsung dan tidak langsung diberikan kepada tim lawan dari pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau diusir, atau ofisial tim yang bersalah atas pelanggaran.

Sinyal tendangan bebas tidak langsung

Wasit menunjukkan tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat lengan di atas kepala; Sinyal ini dipertahankan sampai tendangan dilakukan dan bola menyentuh pemain lain, keluar dari permainan atau jelas bahwa gol tidak dapat dicetak secara langsung.

Tendangan bebas tidak langsung harus diambil kembali jika wasit gagal memberi sinyal bahwa tendangan itu tidak langsung dan bola ditendang langsung ke gawang.

Bola memasuki gawang

- Jika tendangan bebas langsung ditendang langsung ke gawang lawan, gol diberikan
- Jika tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung ke gawang lawan, tendangan gawang diberikan
- Jika tendangan bebas langsung atau tidak langsung ditendang langsung ke gawang tim sendiri, tendangan sudut diberikan

2. Prosedur

Semua tendangan bebas diambil dari tempat di mana pelanggaran terjadi, kecuali:

- Tendangan bebas tidak langsung ke tim penyerang untuk pelanggaran di dalam daerah gawang lawan diambil dari titik terdekat di garis daerah gawang yang berjalan sejajar dengan garis gawang
- Tendangan bebas ke tim bertahan di area gawang mereka dapat dilakukan dari mana saja di area tersebut

- Tendangan bebas untuk pelanggaran yang melibatkan pemain masuk, masuk kembali atau keluar dari lapangan permainan tanpa izin diambil dari posisi bola ketika permainan dihentikan. Namun, jika seorang pemain melakukan pelanggaran di luar lapangan permainan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas yang dilakukan di garis batas terdekat dengan tempat pelanggaran terjadi; Untuk pelanggaran tendangan bebas langsung, tendangan penalti diberikan jika ini berada di dalam area penalti pelanggaran
- di mana aturan menunjuk posisi lain (lihat pasal 3, 11, 12)

Bola:

- harus diam dan penendang tidak boleh menyentuh bola lagi sampai menyentuh pemain lain
- sedang dimainkan saat ditendang dan bergerak dengan jelas

Sampai bola dimainkan, semua lawan harus tetap:

- setidaknya 9,15 m (10 yds) dari bola, kecuali mereka berada di garis gawang mereka sendiri di antara tiang gawang
- di luar area penalti untuk tendangan bebas di dalam area penalti lawan

Jika tiga atau lebih pemain tim bertahan membentuk 'dinding', semua pemain tim penyerang harus tetap setidaknya 1 m (1 yd) dari 'dinding' sampai bola dimainkan.

Tendangan bebas dapat dilakukan dengan mengangkat bola dengan kaki atau kedua kaki secara bersamaan.

Berpura-pura melakukan tendangan bebas untuk membingungkan lawan diperbolehkan sebagai bagian dari sepak bola.

Jika seorang pemain, saat melakukan tendangan bebas dengan benar, dengan sengaja menendang bola ke lawan untuk memainkan bola lagi tetapi tidak dengan cara yang ceroboh atau sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan.

3. Pelanggaran dan sanksi

Jika, ketika tendangan bebas dilakukan, lawan lebih dekat dengan bola dari jarak yang diperlukan, tendangan diambil kembali kecuali keuntungannya dapat diterapkan; Tetapi jika seorang pemain melakukan tendangan bebas dengan cepat dan lawan yang berjarak kurang dari 9,15 m (10 yds) dari bola mencegatnya, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Namun, lawan yang dengan sengaja mencegah tendangan bebas dilakukan dengan cepat harus diperingatkan karena menunda dimulainya kembali permainan.

Jika, ketika tendangan bebas dilakukan, pemain tim penyerang berada kurang dari 1 m (1 yd) dari 'dinding' yang dibentuk oleh tiga atau lebih pemain tim bertahan, tendangan bebas tidak langsung diberikan.

Jika, ketika tendangan bebas dilakukan oleh tim bertahan di dalam area penaltinya, ada lawan yang berada di dalam area penalti karena mereka tidak punya waktu untuk pergi, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Jika lawan yang berada di area penalti saat tendangan bebas dilakukan, atau memasuki area penalti sebelum bola dimainkan, menyentuh atau merebut bola sebelum dimainkan, tendangan bebas diambil kembali.

Jika, setelah bola dimainkan, penendang menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan; Jika penendang melakukan pelanggaran *handball*:

- Tendangan bebas langsung diberikan
- Tendangan penalti diberikan jika pelanggaran terjadi di dalam area penalti penendang kecuali penendang adalah penjaga gawang, dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan



Peraturan

14

Tendangan Penalti

Tendangan penalti diberikan jika seorang pemain melakukan pelanggaran tendangan bebas langsung di dalam area penalti mereka atau di luar lapangan sebagai bagian dari permainan sebagaimana diuraikan dalam Pasal 12 dan 13.

Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan penalti.

1. Prosedur

Bola harus diam, dengan bagian bola menyentuh atau menggantung di tengah tanda penalti, dan tiang gawang, mistar gawang, dan gawang tidak boleh bergerak.

Pemain yang melakukan tendangan penalti harus diidentifikasi dengan jelas.

Kiper bertahan harus tetap berada di garis gawang, menghadap penendang, di antara tiang gawang, sampai bola ditendang. Penjaga gawang tidak boleh berperilaku dengan cara yang tidak adil mengalihkan perhatian penendang secara tidak adil, misalnya menunda tendangan atau menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau jaring gawang.

Pemain selain penendang dan penjaga gawang harus:

- setidaknya 9,15 m (10 yds) dari tanda penalti
- di belakang tanda penalti
- di dalam lapangan permainan
- di luar area penalti

Setelah para pemain mengambil posisi sesuai dengan aturan ini, wasit memberi isyarat agar tendangan penalti dilakukan.

Pemain yang melakukan tendangan penalti harus menendang bola ke depan; menendang dengan menggunakan tumit (*backhelling*) diizinkan asalkan bola bergerak maju.

Saat bola ditendang, penjaga gawang bertahan harus memiliki setidaknya sebagian dari satu kaki yang menyentuh, sejajar dengan, atau di belakang, garis gawang.

Bola sedang dimainkan saat ditendang dan bergerak dengan jelas.

Penendang tidak boleh memainkan bola lagi sampai menyentuh pemain lain.

Tendangan penalti selesai ketika bola berhenti bergerak, keluar dari permainan atau wasit menghentikan permainan untuk pelanggaran apa pun.

Waktu tambahan diperbolehkan untuk tendangan penalti yang akan dilakukan dan diselesaikan pada akhir setiap babak pertandingan atau perpanjangan waktu. Ketika waktu tambahan diizinkan, tendangan penalti diselesaikan ketika, setelah tendangan dilakukan, bola berhenti bergerak, keluar dari permainan, dimainkan oleh pemain mana pun (termasuk penendang) selain penjaga gawang bertahan, atau wasit menghentikan permainan karena pelanggaran oleh penendang atau tim penendang tersebut. Jika pemain tim bertahan (termasuk penjaga gawang) melakukan pelanggaran dan penalti meleset/diselamatkan, penalti diambil kembali.

2. Pelanggaran dan sanksi

Setelah wasit memberi isyarat agar tendangan penalti dilakukan, tendangan harus dilakukan; Jika tidak diambil, wasit dapat mengambil tindakan disipliner sebelum memberi isyarat lagi agar tendangan dilakukan.

Jika, sebelum bola dimainkan, salah satu dari berikut ini terjadi:

- Rekan setim pemain yang melakukan tendangan penalti dihukum karena kesalahan hanya jika:
 - Kesalahan itu jelas berdampak pada kiper; atau
 - Pemain yang melakukan kesalahan/gangguan memainkan bola atau menghalangi lawan untuk mendapatkan bola dan kemudian mencetak gol, mencoba mencetak gol atau menciptakan peluang mencetak gol

Rekan setim penjaga gawang dihukum karena kesalahan/gangguan hanya jika:

- Kesalahan/gangguan itu jelas berdampak pada penendang; atau
- Pemain yang melakukan kesalahan/mengganggu memainkan bola atau menghalangi lawan untuk mendapatkan bola dan ini mencegah lawan mencetak gol, mencoba mencetak gol atau menciptakan peluang mencetak gol

- Pemain yang melakukan tendangan penalti atau rekan satu tim melanggar:
 - Jika bola masuk ke gawang, tendangan diambil Kembali
 - Jika bola tidak masuk ke gawang, wasit menghentikan permainan dan memulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung

kecuali untuk hal-hal berikut ketika permainan akan dihentikan dan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung, terlepas dari apakah gol dicetak atau tidak:

- tendangan penalti ditendang mundur
- rekan satu tim dari penendang yang diidentifikasi mengambil tendangan; wasit memperingatkan (KK) pemain yang melakukan tendangan
- berpura-pura untuk menendang bola setelah penendang menyelesaikan run-up (berpura-pura dalam perlarian diperbolehkan); wasit memperingatkan penendang (KK)
- Penjaga gawang melakukan kesalahan:
 - Jika bola masuk ke gawang, gol diberikan
 - Jika bola meleset dari gawang atau memantul dari mistar gawang atau tiang gawang, tendangan hanya diambil kembali jika pelanggaran kiper jelas berdampak pada penendang
 - Jika bola dicegah masuk ke gawang oleh penjaga gawang, tendangan tersebut direbut kembali

Jika pelanggaran penjaga gawang mengakibatkan tendangan diambil kembali, penjaga gawang diperingatkan (KK) untuk pelanggaran pertama dalam permainan dan diperingatkan (KK) untuk pelanggaran berikutnya dalam permainan

- Rekan setim penjaga gawang melanggar:
 - Jika bola masuk ke gawang, gol diberikan
 - Jika bola tidak masuk ke gawang, tendangan diambil kembali
- Pemain dari kedua tim melanggar, tendangan diambil kembali kecuali pemain melakukan pelanggaran yang lebih serius (misalnya tipuan 'ilegal')
- Baik penjaga gawang maupun penendang melakukan pelanggaran pada saat yang sama, penendang diperingatkan (KK) dan permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung ke tim bertahan.

Jika, setelah tendangan penalti dilakukan:

- penendang menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain:
 - Tendangan bebas tidak langsung (atau tendangan bebas langsung untuk pelanggaran *handball*) diberikan
- Bola disentuh oleh agen luar saat bergerak maju:
 - tendangan diambil kembali kecuali bola masuk ke gawang dan gangguan tidak mencegah penjaga gawang atau pemain bertahan memainkan bola, dalam hal ini gol diberikan jika bola masuk ke gawang (bahkan jika kontak dilakukan dengan bola) kecuali gangguan dilakukan oleh tim penyerang
- Bola memantul ke lapangan permainan dari kiper, mistar gawang atau tiang gawang dan kemudian disentuh oleh agen luar:
 - wasit menghentikan permainan
 - permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan *dropball* pada posisi di mana bola menyentuh agen luar

1. Tabel Ringkasan

Hasil Tendangan Penalti		
	Gol	Tidak Gol
Kesalahan dari pemain penyerang	Dampak: penalti diambil kembali Tidak ada dampak: gol	Dampak: tendangan bebas tidak langsung Tidak ada dampak: tidak ada retake
Kesalahan dari pemain bertahan	Dampak: tujuan Tidak ada dampak: tujuan	Dampak: penalti diambil kembali Tidak ada dampak: tidak ada pengambilan ulang
Kesalahan dari penyerang dan penendang	Dampak: penalti diambil kembali Tidak ada dampak: gol	Dampak: penalti diambil kembali Tidak ada dampak: tidak ada pengambilan ulang
Pelanggaran oleh penjaga gawang	Gol	Tidak diselamatkan: penalti tidak diambil kembali (kecuali penendang terkena dampak jelas) Diselamatkan: penalti diambil kembali dan peringatan untuk kiper; Perhatian untuk lebih lanjut pelanggaran
Penjaga gawang dan penyerang melakukan kesalahan yang sama	Tendangan bebas tidak langsung dan kartu kuning untuk penendang	Tendangan bebas tidak langsung dan kartu kuning untuk penendang
Menendang bola kebelakang	Tendangan bebas tidak langsung	Tendangan bebas tidak langsung
‘Tipuan ilegal	Tendangan bebas tidak langsung dan KK untuk penendang	Tendangan bebas tidak langsung dan KK untuk penendang
Penendang yang salah	Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang yang salah	Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang yang salah



Peraturan

15

Lemparan ke dalam

Lemparan ke dalam diberikan kepada lawan pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bola melewati garis samping, di tanah atau di udara.

Sebuah gol tidak dapat dicetak langsung dari lemparan ke dalam:

- Jika bola masuk ke gawang lawan – tendangan gawang diberikan
- Jika bola masuk ke gawang pelempar – tendangan sudut diberikan

1. Prosedur

Pada saat mengirimkan bola, pelempar harus:

- berdiri menghadap lapangan permainan
- Miliki bagian dari setiap kaki di garis samping atau di tanah di luar garis samping
- lempar bola dengan kedua tangan dari belakang dan di atas kepala dari titik di mana bola meninggalkan lapangan permainan

Semua lawan harus berdiri setidaknya 2 m (2 yd) dari titik di tgasis sampingtempat lemparan ke dalam akan dilakukan.

Bola sedang dimainkan ketika memasuki lapangan permainan. Jika bola menyentuh tanah sebelum masuk, lemparan ke dalam diambil kembali oleh tim yang sama dari posisi yang sama. Jika lemparan ke dalam tidak dilakukan dengan benar, itu diambil kembali oleh tim lawan.

Jika seorang pemain, saat melakukan lemparan ke dalam dengan benar, dengan sengaja melempar bola ke lawan untuk memainkan bola lagi tetapi tidak dengan cara yang ceroboh atau sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan.

Pelempar tidak boleh menyentuh bola lagi sampai menyentuh pemain lain.

2. Pelanggaran dan sanksi

Jika, setelah bola dimainkan, pelempar menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan; Jika pelempar melakukan pelanggaran bola *handball*:

- Tendangan bebas langsung diberikan
- Tendangan penalti diberikan jika pelanggaran terjadi di dalam area penalti pelempar kecuali bola dipegang oleh penjaga gawang tim bertahan, dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan

Lawan yang secara tidak adil mengalihkan perhatian atau menghalangi pelempar (termasuk bergerak lebih dekat dari 2 m (2 yds) ke tempat lemparan ke dalam akan dilakukan) diperingatkan (KK) karena perilaku tidak sportif, dan jika lemparan ke dalam telah dilakukan, tendangan bebas tidak langsung diberikan.

Untuk pelanggaran lainnya, lemparan ke dalam dilakukan oleh pemain tim lawan.





Peraturan

16

Tendangan Gawang

Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau di udara, setelah terakhir menyentuh pemain dari tim penyerang, dan gol tidak dicetak (lihat juga Pasal 8, 10, 13 dan 15).

Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan gawang, tetapi hanya melawan tim lawan; Jika bola langsung masuk ke gawang penendang, tendangan sudut diberikan kepada lawan.

1. Prosedur

- Bola harus diam dan ditendang dari titik mana pun di dalam area gawang oleh pemain tim bertahan
- Bola sedang dimainkan saat ditendang dan bergerak dengan jelas
- Lawan harus berada di luar area penalti sampai bola dimainkan

2. Pelanggaran dan sanksi

Jika, setelah bola dimainkan, penendang menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan; Jika penendang melakukan pelanggaran *handball*:

- Tendangan bebas langsung diberikan
- Tendangan penalti diberikan jika pelanggaran terjadi di dalam area penalti penendang, kecuali penendang adalah penjaga gawang, dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan

Jika, ketika tendangan gawang dilakukan, ada lawan yang berada di dalam area penalti karena mereka tidak punya waktu untuk pergi, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Jika lawan yang berada di area penalti saat tendangan gawang dilakukan, atau memasuki area penalti sebelum bola dimainkan, menyentuh atau merebut bola sebelum dimainkan, tendangan gawang diambil kembali.

Jika seorang pemain memasuki area penalti sebelum bola dimainkan dan melakukan pelanggaran atau dilanggar oleh lawan, tendangan gawang diambil kembali dan pelanggar dapat diperingatkan atau diusir, tergantung pada pelanggaran.

Untuk pelanggaran lainnya, tendangan diambil kembali.





Peraturan 17

Tendangan Sudut

Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau di udara, setelah terakhir menyentuh pemain tim bertahan, dan gol tidak dicetak (lihat juga Pasal 8, 12, 13, 15 dan 16).

Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan sudut, tetapi hanya melawan tim lawan; Jika bola langsung masuk ke gawang penendang, tendangan sudut diberikan kepada lawan.

1. Prosedur

- Bola harus ditempatkan di area sudut yang paling dekat dengan titik di mana bola melewati garis gawang atau posisi kiper saat dihukum
- Bola harus diam dan ditendang oleh pemain tim penyerang
- Bola sedang dimainkan saat ditendang dan bergerak dengan jelas; Tidak perlu meninggalkan area sudut
- Tiang bendera sudut tidak boleh dipindahkan
- Lawan harus tetap setidaknya 9,15 m (10 yds) dari busur sudut sampai bola dimainkan

2. Pelanggaran dan sanksi

Jika, setelah bola dimainkan, penendang menyentuh bola lagi sebelum menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan; Jika penendang melakukan pelanggaran *handball* :

- Tendangan bebas langsung diberikan
- Tendangan penalti diberikan jika pelanggaran terjadi di dalam area penalti penendang, kecuali penendang adalah penjaga gawang, dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan

Jika seorang pemain, saat melakukan tendangan sudut dengan benar, dengan sengaja menendang bola ke arah lawan untuk memainkan bola lagi tetapi tidak dengan cara yang ceroboh atau sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan.

Untuk pelanggaran lainnya, tendangan diambil kembali.





Video assistant referee (VAR) protocol

Protokol — prinsip, kepraktisan dan prosedur

Protokol VAR, sejauh mungkin, sesuai dengan prinsip dan filosofi Peraturan Permainan.

Penggunaan asisten wasit video (Video Assistant Referee) hanya diizinkan jika penyelenggara pertandingan/kompetisi telah memenuhi semua persyaratan Program Bantuan dan Persetujuan Implementasi (*Implementation Assistance and Approval Programme* /IAAP) sebagaimana ditetapkan dalam dokumen IAAP FIFA, dan telah menerima izin tertulis dari FIFA.

1. Prinsip

Penggunaan VAR dalam pertandingan sepak bola didasarkan pada sejumlah prinsip, yang semuanya harus diterapkan di setiap pertandingan menggunakan VAR.

1. sisten wasit video (VAR) adalah ofisial pertandingan, dengan akses independen ke rekaman pertandingan, ang dapat membantu wasit hanya jika terjadi '**kesalahan jelas dan yang sangat jelas**' atau '**insiden serius yang tidak teridentifikasi**' sehubungan dengan:
 - **Gol/tidak gol**
 - **Penalti/tidak penalty**
 - **Kartu merah langsung** (bukan kartu kuning kedua/perhatian)
 - **Identitas yang salah** (ketika wasit memperingatkan atau mengusir pemain yang salah dari tim yang melanggar)
2. Wasit harus selalu membuat keputusan, yaitu wasit tidak diizinkan untuk memberikan 'tidak ada keputusan' an kemudian menggunakan VAR untuk membuat keputusan; Keputusan untuk mengizinkan permainan erlanjut setelah dugaan pelanggaran dapat ditinjau kembali.
3. Keputusan awal yang diberikan oleh wasit tidak akan diubah kecuali tinjauan video dengan jelas menunjukkan ahwa keputusan tersebut adalah 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas'.

4. Hanya wasit yang dapat memulai 'review'; VAR (dan official pertandingan lainnya) hanya dapat merekomendasikan 'review' kepada wasit.
5. Keputusan akhir selalu diambil oleh wasit, baik berdasarkan informasi dari VAR atau setelah wasit melakukan 'tinjauan di lapangan' (On Field Review).
6. Tidak ada batasan waktu untuk proses *review* karena akurasi lebih penting daripada kecepatan.
7. Para pemain dan official tim tidak boleh mengepung wasit atau mencoba mempengaruhi apakah keputusan *review*/peninjauan, proses *review* atau keputusan akhir.
8. Wasit harus tetap 'terlihat' selama proses peninjauan untuk memastikan transparansi.
9. Jika permainan berlanjut setelah insiden yang kemudian ditinjau/*review*, tindakan disipliner apa pun yang diambil/diperlukan selama periode pasca-insiden tidak dibatalkan, bahkan jika keputusan awal diubah (kecuali peringatan/pengusiran karena menghentikan atau mengganggu serangan yang menjanjikan atau DOGSO).
10. Jika permainan telah dihentikan dan dimulai kembali, wasit tidak boleh melakukan 'peninjauan/*review*' kecuali untuk kasus kesalahan identitas atau untuk potensi pelanggaran pengusiran yang berkaitan dengan perilaku kekerasan, meludah, menggigit atau tindakan yang sangat menyinggung, menghina dan/atau kasar.
11. Periode bermain sebelum dan sesudah insiden yang dapat ditinjau/*review* ditentukan oleh Peraturan Permainan dan protokol VAR.
12. Karena VAR akan secara otomatis 'memeriksa' setiap situasi/keputusan, pelatih atau pemain tidak perlu meminta 'review/peninjauan'.

2. Keputusan/insiden yang dapat ditinjau ulang yang mengubah pertandingan

Wasit dapat menerima bantuan dari VAR hanya dalam kaitannya dengan empat kategori keputusan/insiden yang mengubah pertandingan. Dalam semua situasi ini, VAR hanya digunakan setelah wasit membuat keputusan (pertama/asli) (termasuk mengizinkan permainan dilanjutkan), atau jika insiden serius terlewatkan/tidak terlihat oleh official pertandingan.

Keputusan awal wasit tidak akan diubah kecuali ada 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' (ini termasuk keputusan yang dibuat oleh wasit berdasarkan informasi dari official pertandingan lain misalnya offside).

Kategori keputusan/insiden yang dapat ditinjau/review jika terjadi potensi 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan' adalah:

a. Gol/tidak gol

- Tim penyerang membuat kesalahan dalam proses untuk mencetak gol (handball, pelanggaran, offside, dll.)
- bola keluar dari permainan sebelum gol
- Keputusan gol/tidak gol
- pelanggaran oleh penjaga gawang dan/atau penendang saat melakukan tendangan penalti atau kesalahan gangguan oleh penyerang atau bek yang terlibat langsung dalam permainan jika tendangan penalti memantul dari tiang gawang, mistar gawang atau penjaga gawang

b. Tendangan penalti/ tidak penalti

- pelanggaran tim penyerang menjelang insiden penalti (handball, pelanggaran, offside, dll.)
- bola keluar dari permainan sebelum insiden
- lokasi pelanggaran (di dalam atau di luar area penalti)
- Tendangan penalti yang salah diberikan
- Pelanggaran tendangan penalti tidak dihukum

c. Kartu merah langsung (bukan kartu kuning kedua/peringatan)

- DOGSO (terutama posisi pelanggaran dan posisi pemain lain)
- permainan kotor yang serius (atau perebutan/halangan yang sembrono)
- perilaku kekerasan, menggigit atau meludahi orang lain
- menggunakan tindakan yang menyinggung, menghina, atau kasar

d. Kesalahan identitas (kartu merah atau kuning)

Jika wasit menghukum pelanggaran dan kemudian memberikan kartu kuning atau merah kepada pemain yang salah dari tim yang melanggar (dihukum), identitas pelanggar dapat ditinjau/review kembali; pelanggaran sebenarnya itu sendiri tidak dapat ditinjau kecuali terkait dengan gol, insiden penalti atau kartu merah langsung.

3. Praktis

Penggunaan VAR selama pertandingan melibatkan pengaturan praktis berikut:

- VAR menonton pertandingan di ruang operasi video (VOR) dibantu oleh satu atau lebih asisten VAR (AVAR)
- Bergantung pada jumlah sudut kamera dan pertimbangan lainnya, mungkin ada lebih dari satu AVAR dan satu atau lebih operator pemutaran ulang (RO)
- Hanya orang yang berwenang yang diizinkan untuk memasuki VOR atau berkomunikasi dengan VAR/AVAR/RO selama pertandingan
- VAR memiliki akses independen ke, dan kontrol pemutaran ulang, rekaman siaran TV
- VAR terhubung ke sistem komunikasi yang digunakan oleh ofisial pertandingan dan dapat mendengar semua yang mereka katakan; VAR hanya dapat berbicara dengan wasit dengan menekan tombol (untuk menghindari wasit terganggu oleh percakapan di VOR)
- Jika VAR sibuk dengan 'pemeriksaan/checking' atau 'peninjauan/review', AVAR dapat berbicara dengan wasit, terutama jika pertandingan perlu dihentikan atau untuk memastikan permainan tidak dimulai kembali
- Jika wasit memutuskan untuk melihat rekaman tayangan ulang, VAR akan memilih sudut/kecepatan pemutaran ulang terbaik; wasit dapat meminta sudut/kecepatan lain/tambahan

4. Prosedur

Keputusan awal

- Wasit dan ofisial pertandingan lainnya harus selalu membuat keputusan awal (termasuk tindakan disipliner) seolah-olah tidak ada VAR (kecuali untuk insiden yang 'terlewatkan')
- Wasit dan ofisial pertandingan lainnya tidak diizinkan untuk memberikan 'tidak ada keputusan' karena ini akan menyebabkan wasit yang 'lemah/ragu-ragu', terlalu banyak 'ulasan/review' dan masalah yang signifikan jika ada kegagalan teknologi
- Wasit adalah satu-satunya orang yang dapat membuat keputusan akhir; VAR memiliki status yang sama dengan ofisial pertandingan lainnya dan hanya dapat membantu wasit

- Menunda bendera/delay/peluit untuk pelanggaran hanya diperbolehkan dalam *situasi menyerang yang sangat jelas* ketika seorang pemain akan mencetak gol atau berlari dengan jelas ke/menuju area penalti lawan
- Jika asisten wasit menunda bendera karena pelanggaran, asisten wasit harus mengibarkan bendera jika tim penyerang mencetak gol, diberikan tendangan penalti, tendangan bebas, tendangan sudut atau lemparan ke dalam, atau mempertahankan penguasaan bola setelah serangan awal berakhir; Dalam semua situasi lain, asisten wasit harus memutuskan apakah akan mengibarkan bendera atau tidak, tergantung pada persyaratan permainan

Cek

- VAR secara otomatis 'memeriksa/check' rekaman kamera TV untuk setiap gol potensial atau aktual, penalti atau keputusan/insiden kartu merah langsung, atau kasus kesalahan identitas, menggunakan sudut kamera dan kecepatan pemutaran ulang yang berbeda
- VAR dapat 'memeriksa' rekaman dalam kecepatan normal dan/atau dalam gerakan lambat tetapi, secara umum, tayangan ulang gerak lambat hanya boleh digunakan untuk fakta, misalnya posisi pelanggaran/pemain, titik kontak untuk pelanggaran fisik dan *handball*, bola keluar dari permainan (termasuk gol/tanpa gol); kecepatan normal harus digunakan untuk 'intensitas' pelanggaran atau untuk memutuskan apakah itu pelanggaran *handball*
- Jika 'pemeriksaan' tidak menunjukkan 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan', biasanya VAR tidak perlu berkomunikasi dengan wasit – ini adalah 'pemeriksaan diam-diam'; namun, terkadang membantu wasit/asisten wasit untuk mengelola pemain/pertandingan jika VAR mengonfirmasi bahwa tidak ada 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan' yang terjadi
- Jika dimulainya kembali permainan perlu ditunda untuk 'pemeriksaan', wasit akan memberi sinyal ini dengan jelas memegang jari ke lubang suara/headset dan mengulurkan tangan/lengan lainnya; sinyal ini harus dipertahankan sampai 'pemeriksaan' selesai karena mengumumkan bahwa wasit menerima informasi (yang mungkin dari VAR atau resmi pertandingan lainnya)
- Jika 'pemeriksaan' menunjukkan kemungkinan 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan', VAR akan mengomunikasikan informasi ini kepada wasit, yang kemudian akan memutuskan apakah akan memulai 'peninjauan' atau tidak

Review

- Wasit dapat memulai 'peninjauan/review' untuk potensi 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan' jika:
 - VAR (atau ofisial pertandingan lainnya) merekomendasikan 'peninjauan/review'
 - wasit menduga bahwa sesuatu yang serius telah 'terlewatkan'
- Jika permainan sudah berhenti, wasit menunda *restart*
- Jika permainan belum berhenti, wasit menghentikan permainan ketika bola berikutnya berada di zona/situasi netral (biasanya ketika tidak ada tim yang bergerak menyerang) dan menampilkan 'sinyal TV'
- VAR menjelaskan kepada wasit apa yang dapat dilihat di tayangan ulang TV dan wasit kemudian:
 - menunjukkan 'sinyal TV' (jika belum ditampilkan) dan pergi ke daerah tinjauan wasit untuk melihat rekaman tayangan ulang – 'tinjauan di lapangan' (*On Field Review/OFR*) – sebelum membuat keputusan akhir. Ofisial pertandingan lainnya tidak akan meninjau rekaman kecuali, dalam keadaan luar biasa, diminta untuk melakukannya oleh wasit *atau*
 - membuat keputusan akhir berdasarkan persepsi wasit sendiri dan informasi dari VAR, dan, jika perlu, masukan dari ofisial pertandingan lainnya – 'Tinjauan khusus VAR/*VAR Only Review*'"
- Di akhir kedua proses peninjauan, wasit harus segera menampilkan 'sinyal TV' diikuti dengan keputusan akhir
- Untuk keputusan subjektif, misalnya intensitas pelanggaran, gangguan di offside, pertimbangan *handball*, 'tinjauan di lapangan' (*On Field Review*) adalah sangat tepat
- Untuk keputusan faktual, misalnya posisi pelanggaran atau pemain (offside), titik kontak (*handball*/pelanggaran), lokasi (di dalam atau di luar area penalti), bola keluar dari permainan, dll. 'Tinjauan khusus VAR' biasanya tepat tetapi 'tinjauan di lapangan' (OFR) dapat digunakan untuk keputusan faktual jika akan membantu mengelola pemain/pertandingan atau 'menjual' keputusan (misalnya keputusan penentu pertandingan yang penting di akhir pertandingan)
- Wasit dapat meminta sudut kamera/kecepatan pemutaran ulang yang berbeda, tetapi, secara umum, tayangan ulang gerak lambat hanya boleh digunakan untuk fakta, misalnya posisi pelanggaran/pemain, titik kontak untuk pelanggaran fisik dan *handball*, bola keluar dari

bermain (termasuk gol/tidak gol); kecepatan normal harus digunakan untuk 'intensitas' pelanggaran atau untuk memutuskan apakah itu pelanggaran *handball*

- Untuk keputusan/insiden yang berkaitan dengan gol, penalti/tidak penalti dan kartu merah karena menghilangkan peluang mencetak gol yang sangat jelas (DOGSO), mungkin perlu untuk meninjau fase menyerang permainan yang mengarah langsung pada keputusan/insiden; Ini mungkin termasuk bagaimana tim penyerang menguasai bola dalam permainan terbuka
- Peraturan Permainan tidak mengizinkan keputusan memulai ulang (tendangan sudut, lemparan ke dalam, dll.) untuk diubah setelah permainan dimulai kembali, sehingga tidak dapat ditinjau
- Jika permainan telah dihentikan dan dimulai kembali, wasit hanya dapat melakukan 'peninjauan/review', dan mengambil sanksi disipliner yang sesuai, untuk kasus kesalahan identitas atau untuk potensi pelanggaran pengusiran yang berkaitan dengan perilaku kekerasan, meludah, menggigit atau tindakan yang sangat menyinggung, menghina dan/atau kasar
- Proses peninjauan harus diselesaikan seefisien mungkin, tetapi keakuratan keputusan akhir lebih penting daripada kecepatan. Untuk alasan ini, dan karena beberapa situasi kompleks dengan beberapa keputusan/insiden yang dapat ditinjau, tidak ada batas waktu maksimum untuk proses peninjauan

Keputusan akhir

- Ketika proses peninjauan selesai, wasit harus menunjukkan 'sinyal TV' dan mengomunikasikan keputusan akhir: kompetisi juga dapat menerapkan sistem di mana wasit secara terbuka menjelaskan dan mengumumkan keputusan setelah 'peninjauan/review' VAR atau 'pemeriksaan/check' VAR yang panjang, sebagaimana diuraikan dalam pedoman FIFA dan Buku Pegangan VAR
- Wasit kemudian akan mengambil/mengubah/membatalkan tindakan disipliner apa pun (jika sesuai) dan memulai kembali permainan sesuai dengan Peraturan Permainan

Pemain, pemain pengganti, dan ofisial tim

- Karena VAR akan secara otomatis 'memeriksa' setiap situasi/insiden, pelatih atau pemain tidak perlu meminta '**pemeriksaan**' atau '**peninjauan**'
- Pemain, pemain pengganti, dan ofisial tim tidak boleh mencoba mempengaruhi atau mengganggu proses peninjauan, termasuk ketika keputusan akhir dikomunikasikan

- Selama proses peninjauan, pemain harus tetap berada di lapangan permainan; pemain pengganti dan ofisial tim harus tetap berada di luar lapangan permainan
- Pemain/pemain pengganti/pemain yang diganti/ofisial tim yang secara berlebihan menampilkan 'sinyal TV' atau memasuki RRA akan diperingatkan (KK)
- Pemain/pemain pengganti/pemain yang diganti/ofisial tim yang masuk ke VOR akan dikeluarkan (KM)

Keabsahan pertandingan

Pada prinsipnya, pertandingan tidak dapat dibatalkan karena:

- kerusakan teknologi VAR (seperti untuk teknologi garis gawang (GLT))
- keputusan yang salah yang melibatkan VAR (karena VAR adalah ofisial pertandingan)
- keputusan untuk tidak meninjau insiden
- tinjauan situasi/keputusan yang tidak dapat ditinjau

Operator VAR, AVAR, atau replay yang tidak mampu

Pasal 6 – Ofisial Pertandingan Lainnya menetapkan: 'Aturan kompetisi harus menyatakan dengan jelas siapa yang menggantikan ofisial pertandingan yang tidak dapat memulai atau melanjutkan dan perubahan terkait.' Dalam pertandingan yang menggunakan VAR, ini juga berlaku untuk operator replay.

Karena pelatihan dan kualifikasi khusus diperlukan untuk menjadi ofisial pertandingan video (VMO)/operator tayangan ulang, prinsip-prinsip berikut harus dimasukkan dalam aturan kompetisi:

- Operator VAR, AVAR atau replay yang tidak dapat memulai atau melanjutkan hanya dapat digantikan oleh seseorang yang memenuhi syarat untuk peran tersebut
- Jika tidak ada pengganti yang memenuhi syarat dapat ditemukan untuk VAR atau operator tayangan ulang,* pertandingan harus dimainkan/dilanjutkan tanpa menggunakan VAR
- Jika tidak ada pengganti yang memenuhi syarat dapat ditemukan untuk AVAR,* pertandingan harus dimainkan/dilanjutkan tanpa menggunakan VAR kecuali, dalam keadaan luar biasa, kedua tim setuju secara tertulis bahwa pertandingan dapat dimainkan/dilanjutkan hanya dengan VAR dan operator tayangan ulang

**Ini tidak berlaku jika ada lebih dari satu operator AVAR/replay.*





Program Kualitas FIFA

Program Kualitas FIFA

Program Kualitas FIFA menetapkan kriteria, berdasarkan penelitian yang beralasan, untuk produk, permukaan permainan, dan teknologi yang digunakan dalam permainan sepak bola. Selain persyaratan kualitas wajib di beberapa bidang aplikasi, rekomendasi seragam ditawarkan di bidang lain, atas dasar penyelenggara kompetisi dapat menentukan peraturan mereka sendiri lebih lanjut.

Lembaga pengujian independen memverifikasi fungsionalitas produk, permukaan permainan, dan teknologi sesuai dengan standar masing-masing. Lembaga yang melakukan tes ini tunduk pada persetujuan FIFA. Tanda kualitas berikut mengidentifikasi produk, permukaan permainan, dan teknologi yang diuji dan disertifikasi sesuai dengan persyaratan yang berlaku:



FIFA Basic*

Persyaratan pengujian untuk standar ini dirancang untuk mengidentifikasi produk yang memenuhi kriteria kinerja, akurasi, keamanan, dan daya tahan dasar untuk sepak bola. Fokusnya adalah pada penetapan standar minimum sambil memastikan keterjangkauan untuk digunakan di semua level permainan.

FIFA Quality

Persyaratan pengujian menekankan daya tahan dan keamanan produk, permukaan permainan, dan teknologi ini lebih dari standar FIFA Basic. Kriteria kinerja dan akurasi dasar diuji, tetapi fokus utamanya adalah memastikan penggunaan yang luas.

FIFA Quality Pro

Penekanan dari persyaratan pengujian adalah pada kinerja, akurasi, dan keamanan kelas satu. Produk, permukaan permainan, dan teknologi dengan tanda kualitas ini dirancang untuk kinerja optimal dan penggunaan di tingkat tertinggi.



Untuk informasi lebih lanjut tentang Program FIFA Kualitas, standar individu dan produk bersertifikat, permukaan permainan, dan teknologi, kunjungi [tps://www.fifa.com/technical/football](https://www.fifa.com/technical/football) HT.

**FIFA Basic menggantikan Standar Pertandingan Internasional (IMS). Sepak bola dan permukaan permainan yang diuji dengan standar sebelumnya ini tetap memenuhi syarat untuk digunakan hingga sertifikasinya berakhir.*





Perubahan Peraturan Permainan **2025/26**

Ringkasan perubahan Peraturan Permainan

Pasal 3 – Pemain

- Kompetisi memiliki opsi untuk menerapkan pedoman 'Hanya kapten'

Pasal 5 – Wasit

- Sinyal yang akan digunakan oleh wasit untuk menghitung mundur lima detik terakhir dari pembatasan delapan detik pada penjaga gawang yang mengontrol bola dengan tangan/lengan mereka

Pasal 8 – Mulai dan Memulai Kembali Permainan – *Dropped ball*

- Jika, ketika permainan dihentikan, posisi bola :
 - Di dalam area penalti – *dropped ball* dijatuhkan untuk kiper tim bertahan di area penalti mereka
 - di luar area penalti – *dropped ball* (bola dijatuhkan) untuk pemain tim yang telah atau akan mendapatkan penguasaan bola jika ini jelas bagi wasit; jika tidak, itu dijatuhkan untuk pemain tim yang terakhir menyentuhnya. Bola dijatuhkan (*dropped ball*) pada posisinya saat permainan dihentikan

Pasal 9 – Bola didalam dan diluar dari Permainan

- Tendangan bebas tidak langsung dan tidak ada sanksi disipliner ketika resmi tim, pemain pengganti, pemain pengganti atau diusir atau pemain yang sementara berada di luar lapangan menyentuh bola karena meninggalkan lapangan permainan dan tidak ada niat untuk ikut campur secara tidak adil

Pasal 11 – Offside

- Saat kiper melempar bola, titik kontak terakhir harus digunakan untuk tujuan menentukan posisi offside

Pasal 12 – Pelanggaran dan Kesalahan

- Seorang penjaga gawang yang mengontrol bola dengan tangan/lengan mereka selama lebih dari delapan detik akan dihukum, dengan tendangan sudut diberikan kepada tim lain

Pasal 16 – Tendangan Gawang

- Referensi ke peraturan permainan lain yang merinci situasi yang mengakibatkan tendangan gawang

Pasal 17 – Tendangan Sudut

- Referensi ke peraturan permainan lain yang merinci situasi yang mengakibatkan tendangan sudut
- Tendangan yang akan diambil dari area sudut terdekat dengan posisi kiper saat dihukum

Protokol *Video Assistant Referee* (VAR)

- Kompetisi memiliki opsi bagi wasit untuk membuat pengumuman setelah 'peninjauan/*review*' VAR atau 'pemeriksaan/*check*' VAR yang panjang



Rincian semua perubahan Peraturan Permainan

Berikut ini adalah perubahan peraturan permainan untuk edisi 2025/26. Untuk setiap perubahan, kata-kata yang diubah atau tambahan disediakan bersama dengan kata-kata sebelumnya, jika sesuai, diikuti dengan penjelasan tentang perubahan tersebut.

Kunci

Perubahan Hukum utama digarisbawahi dengan warna kuning dan disorot di margin. Perubahan editorial digarisbawahi.

YC = kartu kuning (peringatan); RC = kartu merah (pengusiran).

Pasal 3 - Para Pemain (hlm. 61)

10. Kapten Tim

Teks tambahan

Setiap tim harus memiliki kapten di lapangan permainan yang mengenakan ban kapten sebagai pengidentifikasi. Kapten tim tidak memiliki status atau hak istimewa khusus tetapi memiliki tingkat tanggung jawab atas perilaku tim. Kompetisi dapat menerapkan pedoman 'Hanya kapten' yang tercantum di bawah 'Catatan dan modifikasi'.

Penjelasan

Kompetisi didorong untuk menggunakan pedoman 'Hanya kapten' untuk meningkatkan perilaku di lapangan dan untuk meningkatkan kerja sama dan memperkuat hubungan antara para pemain dan wasit.

Pasal 5 - Wasit (p. 76)

6. Sinyal Wasit

(...)



Hitung mundur selama lima detik terakhir dari pembatasan delapan detik pada penjaga gawang yang mengontrol bola dengan tangan/lengan mereka

Pasal 8- Memulai dan Memulai Kembali Permainan (p. 92)

2. Dropped ball

Teks yang diubah

Prosedur

- ~~Bola dijatuhkan untuk kiper tim bertahan di area penalti mereka jika, ketika permainan dihentikan:~~
 - ~~bola berada di area penalti atau~~
 - ~~Sentuhan terakhir bola ada di area penalti~~
- ~~Dalam semua kasus lain, wasit menjatuhkan bola untuk satu pemain tim yang terakhir menyentuh bola pada posisi terakhir menyentuh pemain, agen luar atau, seperti yang diuraikan dalam Hukum 9.1, ofisial pertandingan~~
- Jika, ketika pertandingan dihentikan:
 - Bola berada di dalam area penalti, wasit menjatuhkannya dropball untuk kiper tim bertahan di area penalti mereka

- Bola berada di luar area penalti, wasit *droppball* menjatuhkannya untuk satu pemain tim yang telah atau akan mendapatkan penguasaan bola jika ini dapat ditentukan oleh wasit; jika tidak, bola itu dijatuhkan/*droppball* untuk satu pemain tim yang terakhir menyentuhnya. Bola dijatuhkan/*droppball* pada posisinya saat permainan dihentikan

- (...)

Penjelasan

Ada kalanya bola jelas akan pergi ke lawan tim yang terakhir menyentuh bola. Dalam kasus seperti itu, lebih adil jika bola dijatuhkan/*droppball* untuk tim yang akan mendapatkan penguasaan bola, selama ini jelas bagi wasit. Di luar area penalti, bola sekarang akan dijatuhkan/*droppball* pada posisinya saat permainan dihentikan.

Pasal 9 - Bola didalam dan diluar Permainan (p. 95)

2. Bola didalam permainan

Teks tambahan

Bola dimainkan di semua waktu lain (...) dan tetap di lapangan permainan. Jika, tanpa niat untuk mengganggu permainan secara tidak adil, ofisial tim, pemain pengganti, pemain yang diganti atau pemain yang diusir atau diusir untuk sementara waktu di luar lapangan permainan (cedera, menyesuaikan peralatan, dll.) menyentuh bola saat masih dalam permainan tetapi ketika jelas meninggalkan lapangan permainan, ini dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung; tidak ada sanksi.

Penjelasan

Ada kalanya seorang pelatih, pemain pengganti, atau pemain yang sementara berada di luar lapangan permainan (antara lain) menyentuh bola karena keluar dari permainan dengan tujuan membantu permainan dimulai kembali dengan cepat. Dalam kasus seperti itu, tendangan bebas tidak langsung akan diberikan tetapi tidak akan ada sanksi disipliner, kecuali sanksi tersebut akan dikeluarkan karena terus-menerus meninggalkan area teknis.

Pasal 11 - Offside (p. 103)

2. Pelanggaran Offside

Teks Tambahan

*Titik kontak pertama dari 'memainkan' atau 'menyentuh' bola harus digunakan; Namun, ketika bola dilempar oleh kiper, titik kontak terakhir harus digunakan.

Penjelasan

Titik kontak pertama dengan bola digunakan saat menentukan apakah pemain berada dalam posisi offside. Namun, ketika bola dilempar oleh penjaga gawang, titik kontak terakhir harus digunakan, karena ini memberikan titik referensi yang lebih jelas dan lebih konsisten.

Pasal 12 - Pelanggaran dan Kesalahan (p. 113)

2. Tendangan bebas tidak langsung

Teks yang diubah

(...)

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang penjaga gawang, di dalam area penalti mereka, melakukan salah satu pelanggaran berikut:

- ~~Mengontrol bola dengan tangan/lengan selama lebih dari enam detik sebelum melepaskannya~~
 - menyentuh bola dengan tangan/lengan setelah melepaskannya dan sebelum menyentuh pemain lain
 - menyentuh bola dengan tangan/lengan, kecuali penjaga gawang telah dengan jelas menendang atau mencoba menendang bola untuk melepaskannya ke dalam permainan, setelah:
 - o Itu sengaja ditendang ke kiper oleh rekan setimnya
 - o menerimanya langsung dari lemparan ke dalam yang dilakukan oleh rekan satu tim
- Seorang penjaga gawang dianggap mengendalikan bola dengan tangan ketika:
 - bola berada di antara tangan atau di antara tangan dan permukaan apa pun (misalnya tanah, tubuh sendiri) atau dengan menyentuhnya dengan bagian tangan atau lengan mana pun, kecuali jika bola memantul dari penjaga gawang atau penjaga gawang telah melakukan penyelamatan
 - memegang bola dengan tangan terbuka yang terulur
 - memantulkannya ke tanah atau melemparkannya ke udara

Seorang penjaga gawang tidak dapat dihalangi oleh lawan saat mengendalikan bola dengan tangan.

(...)

3. Tendangan sudut

Tendangan sudut diberikan jika seorang penjaga gawang, di dalam area penalti mereka, mengontrol bola dengan tangan/lengan mereka selama lebih dari delapan detik sebelum melepaskannya. Seorang penjaga gawang dianggap mengendalikan bola dengan tangan/lengannya ketika:

- bola berada di antara tangan/lengan mereka atau di antara tangan/lengan mereka dan permukaan apa pun (misalnya tanah, tubuh sendiri)
- memegang bola dengan tangan terbuka mereka yang terulur
- memantulkannya ke tanah atau melemparkannya ke udara

Wasit akan memutuskan kapan kiper memiliki kendali atas bola dan delapan detik dimulai dan akan menghitung mundur lima detik terakhir secara visual dengan tangan terangkat.

Seorang penjaga gawang tidak dapat dihadang oleh lawan saat mengendalikan bola dengan tangan/lengan mereka.

Penjelasan

- Jika seorang penjaga gawang menguasai bola dengan tangan/lengan mereka selama lebih dari delapan detik, wasit sekarang akan memberikan tendangan sudut (bukan tendangan bebas tidak langsung) di sisi lapangan yang paling dekat dengan posisi penjaga gawang saat dihukum. Tidak ada tindakan disipliner kecuali penjaga gawang berulang kali melakukan pelanggaran.
- Untuk membantu penjaga gawang, wasit akan memberi sinyal lima detik terakhir dengan mengangkat tangan.

Penomoran ulang subbagian berikut sebagai berikut: (p. 113, 121)

4. Tindakan disiplin

5. Permainan dimulai kembali setelah pelanggaran dan Kesalahan

Pasal 16 - Tendangan Gawang (p. 139)

Perkenalan

Teks Tambahan

Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau di udara, setelah terakhir menyentuh pemain dari tim penyerang, dan gol tidak dicetak ([lihat juga Pasal 8, 10, 13 dan 15](#)).

Pasal 17 - Tendangan Sudut (p. 143)

Perkenalan

Teks Tambahan

Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau di udara, setelah terakhir menyentuh pemain tim bertahan, dan gol tidak dicetak ([lihat juga Pasal 8, 12, 13, 15 dan 16](#)).

(...)

1. Procedure

Teks Tambahan

- Bola harus ditempatkan di area sudut yang paling dekat dengan titik di mana bola melewati garis gawang [atau posisi kiper saat dihukum](#)

Protokol Video assistant referee (VAR) (p. 153)

4. Prosedur

Teks Tambahan

Keputusan final

- Ketika proses peninjauan selesai, wasit harus menunjukkan 'sinyal TV' dan mengomunikasikan keputusan akhir; kompetisi juga dapat menerapkan sistem di mana wasit secara terbuka menjelaskan dan mengumumkan keputusan setelah 'peninjauan' VAR atau 'pemeriksaan' VAR yang panjang, sebagaimana diuraikan dalam pedoman FIFA dan Buku Pegangan VAR
- (...)

Penjelasan

Setelah uji coba yang sukses, kompetisi sekarang memiliki opsi wasit mengumumkan dan menjelaskan keputusan setelah 'peninjauan' VAR atau 'pemeriksaan' VAR yang

Glosarium - Istilah sepak bola (p. 176)

Dropped ball

Teks yang diubah

Metode memulai kembali permainan — wasit menjatuhkan bola untuk satu pemain tim yang terakhir menyentuh bola (kecuali di area penalti di mana bola dijatuhkan untuk penjaga gawang); bola sedang dimainkan saat menyentuh tanah
Restart ketika permainan telah dihentikan oleh wasit tanpa pelanggaran yang dilakukan, misalnya karena cedera, bola yang rusak, dll. (lihat Pasal 8)

Pedoman praktis untuk ofisial pertandingan – Posisi, gerakan, dan kerja tim (hlm. 199)

2. Penempatan posisi dan Kerjasama tim

Teks Tambahan

Tendangan penalti

AR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area penalti. Jika garis gawang dapat diperiksa untuk kesalahan/gangguan dari kiper dan gol/tidak gol melalui penggunaan teknologi (misalnya GLT, sistem VAR), disarankan agar asisten wasit diposisikan di garis samping, sejalan dengan tanda penalti (yang merupakan garis offside), karena berada di garis gawang menciptakan risiko bahwa mereka mungkin tidak dapat kembali ke posisi untuk menilai offside jika tendangan memantul. Jika ada AAR, AAR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area gawang dan AR diposisikan sejajar dengan tanda penalti ~~(yang merupakan garis offside).~~



Daftar Istilah

Glosarium berisi kata/frasa yang perlu diklarifikasi atau dijelaskan di luar detail dalam Peraturan dan/atau yang tidak selalu mudah diterjemahkan ke dalam bahasa lain.

Tubuh sepakbola

IFAB - Dewan Asosiasi Sepak Bola Internasional

Badan yang terdiri dari empat FA Inggris dan FIFA yang bertanggung jawab atas Peraturan Permainan di seluruh dunia. Pada prinsipnya, perubahan Peraturan Permainan hanya dapat disetujui pada Rapat Umum Tahunan yang biasanya diadakan pada bulan Februari atau Maret

FIFA - Fédération Internationale de Football Association

Badan pengatur yang bertanggung jawab atas sepak bola di seluruh dunia

Konfederasi

Badan yang bertanggung jawab atas sepak bola di benua. Enam konfederasi tersebut adalah AFC (Asia), CAF (Afrika), Concacaf (Amerika Utara, Tengah dan Karibia), CONMEBOL (Amerika Selatan), OFC (Oseania) dan UEFA (Eropa)

Asosiasi sepak bola nasional

Badan yang bertanggung jawab atas sepak bola di suatu negara

Football terms

A

Abandon

Untuk mengakhiri/menyudahi pertandingan sebelum penyelesaian yang dijadwalkan

Additional time

Waktu yang diizinkan di akhir setiap babak untuk waktu yang 'hilang' karena pergantian pemain, cedera, tindakan disipliner, perayaan gol, dll.

Advantage

Wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan ketika pelanggaran telah terjadi jika ini menguntungkan tim yang tidak melanggar

Assessment of injured player

Pemeriksaan cepat cedera, biasanya oleh orang medis, untuk melihat apakah pemain membutuhkan perawatan

Away goals rule

Metode menentukan pertandingan/seri ketika kedua tim telah mencetak jumlah gol yang sama; Gol yang dicetak tandang menghitung dua kali lipat

B

Brutality

Tindakan yang biadab, kejam atau sengaja kekerasan

C

Caution

Sanksi disiplin yang mengakibatkan laporan kepada otoritas disipliner; ditunjukkan dengan menunjukkan kartu kuning; Dua peringatan dalam pertandingan mengakibatkan pemain atau ofisial tim dikeluarkan dari lapangan

Challenge

Tindakan ketika seorang pemain bersaing/berkontestasi dengan lawan untuk memperebutkan bola

Charge (an opponent)

Hadangan fisik melawan lawan, biasanya menggunakan bahu dan lengan atas (yang dijaga dekat dengan tubuh)

Concussion substitution

Opsi kompetisi yang memungkinkan setiap tim untuk melakukan pergantian pemain ekstra (dan memberi mereka kesempatan pergantian pemain tambahan, jika berlaku) jika salah satu pemain mereka menderita gegar otak yang sebenarnya atau dicurigai

Lihat 'Protokol penggantian gegar otak permanen tambahan'

'Cooling' break

Demi proteksi dan keselamatan pemain, aturan kompetisi dapat memungkinkan, dalam kondisi cuaca tertentu (kelembaban dan suhu tinggi), jeda 'pendinginan' (biasanya sembilan puluh detik hingga tiga menit) untuk memungkinkan suhu tubuh turun; Ini berbeda dari istirahat 'drinks break'

D

Deceive

Bertindak untuk menyesatkan/mengelabui wasit agar memberikan keputusan yang salah/sanksi disipliner yang menguntungkan penipu dan/atau timnya

Deliberate

Tindakan yang dimaksudkan/dimaksudkan oleh pemain; Ini bukan 'refleks' atau reaksi yang tidak diinginkan

Direct free kick

Tendangan bebas dari mana gol dapat dicetak dengan menendang bola langsung ke gawang lawan tanpa harus menyentuh pemain lain

Discretion

Penilaian yang digunakan oleh wasit atau official pertandingan lainnya saat membuat keputusan

Dissent

Protes atau ketidaksepakatan publik (verbal dan/atau fisik) dengan keputusan official pertandingan; Dapat dihukum dengan peringatan (kartu kuning)

Distract

Mengganggu, membingungkan, atau menarik perhatian (biasanya tidak adil)

'Drinks' break

Aturan kompetisi dapat mengizinkan istirahat 'minum' (tidak lebih dari satu menit) bagi pemain untuk rehidrasi; Ini berbeda dengan istirahat '*cooling break*'

Dropped ball

Restart ketika permainan telah dihentikan oleh wasit tanpa pelanggaran yang dilakukan, misalnya karena cedera, bola yang rusak, dll. (lihat Pasal 8)

E

Electronic performance and tracking system (EPTS)

Sistem yang merekam dan menganalisis data tentang kinerja fisik dan fisiologis pemain

Endanger the safety of an opponent

Menempatkan lawan pada bahaya atau risiko (cedera)

Excessive force

Menggunakan lebih banyak kekuatan/energi daripada yang diperlukan

Extra time

Metode mencoba menentukan hasil pertandingan yang melibatkan dua periode permainan tambahan yang sama masing-masing tidak melebihi 15 menit

F

Feinting

Tindakan yang mencoba membingungkan lawan. Peraturan Permainan mendefinisikan tipuan yang tidak diizinkan dan 'ilegal'

Field of play (pitch)

Area bermain dibatasi oleh garis samping dan garis gawang dan jaring gawang yang digunakan

G

Goal line technology (GLT)

Sistem elektronik yang segera memberi tahu wasit ketika gol telah dicetak yaitu bola telah sepenuhnya melewati garis gawang di gawang (lihat Hukum 1 untuk detailnya)

H

Holding offence

Pelanggaran menahan hanya terjadi ketika kontak pemain dengan tubuh atau peralatan lawan menghalangi pergerakan lawan

Hybrid system

Kombinasi bahan buatan dan alami untuk menciptakan permukaan bermain yang membutuhkan sinar matahari, air, sirkulasi udara, dan pemotongan

I

Impede

Untuk menunda, memblokir, atau mencegah tindakan atau gerakan lawan

Indirect free kick

Tendangan bebas dari mana gol hanya dapat dicetak jika pemain lain (dari tim mana pun) menyentuh bola setelah ditendang

Intercept

Untuk mencegah bola mencapai tujuan yang dituju

K

Kick

Bola ditendang ketika seorang pemain bersentuhan dengannya dengan kaki dan/atau pergelangan kaki

Kicks from the penalty mark

Lihat 'Penalti (adu penalti)'

N

Negligible

Tidak signifikan, minimal

O

Offence

Tindakan yang melanggar/melanggar Peraturan Permainan

Offensive, insulting or abusive language/action(s)

Perilaku verbal atau fisik yang kasar, menyakitkan, tidak sopan; Dapat dihukum dengan pengusiran (kartu merah)

Outside agent

Setiap hewan, benda atau struktur, dll., serta setiap orang yang bukan ofisial pertandingan atau dalam daftar tim (pemain, pemain pengganti, dan ofisial tim)

P

Penalise

Untuk menghukum, biasanya dengan menghentikan permainan dan memberikan tendangan bebas atau tendangan penalti kepada tim lawan (lihat juga Keuntungan)

Penalties (penalty shoot-out)

Sebelumnya 'Tendangan dari tanda penalti'

Metode menentukan hasil pertandingan oleh masing-masing tim secara bergantian melakukan tendangan sampai satu tim mencetak satu gol lagi dan kedua tim melakukan jumlah tendangan yang sama (kecuali selama lima tendangan pertama untuk setiap tim, satu tim tidak dapat menyamai skor tim lain bahkan jika mereka mencetak gol dari semua tendangan yang tersisa)

Penalty shoot-out

See 'Penalties (penalty shoot-out)'

Play

Aksi oleh pemain yang melakukan kontak dengan bola

Playing distance

Jarak ke bola yang memungkinkan pemain menyentuh bola dengan mengulurkan kaki/kaki atau melompat atau, untuk penjaga gawang, melompat dengan tangan terentang. Jarak tergantung pada ukuran fisik pemain

Q

Quick free kick

Tendangan bebas yang dilakukan (dengan izin wasit) dengan sangat cepat setelah permainan dihentikan

R

Reckless

Setiap tindakan (biasanya tekel atau hadangan) oleh pemain yang mengabaikan bahaya terhadap, atau konsekuensi bagi, lawan

Restart

Metode apa pun untuk melanjutkan permainan setelah dihentikan

Restart position

Posisi pemain saat *restart* ditentukan oleh posisi kaki mereka atau bagian tubuh mereka yang menyentuh tanah, kecuali sebagaimana diuraikan dalam Pasal 11 – Offside

S

Sanction

Tindakan disipliner yang diambil oleh wasit

Save

Tindakan oleh pemain untuk menghentikan atau mencoba menghentikan bola saat masuk ke atau sangat dekat dengan gawang menggunakan bagian tubuh mana pun kecuali tangan/lengan (kecuali penjaga gawang di dalam area penalti mereka sendiri)

Sending-off

Tindakan disipliner ketika seorang pemain diharuskan meninggalkan lapangan untuk sisa pertandingan setelah melakukan pelanggaran pengusiran (ditunjukkan dengan kartu merah); Jika pertandingan telah dimulai, pemain tidak dapat diganti. Seorang ofisial tim juga dapat diusir.

Serious foul play

Tekel atau perebutan untuk bola yang membahayakan keselamatan lawan atau menggunakan kekuatan atau kebrutalan yang berlebihan; Dapat dihukum dengan pengusiran (kartu merah)

Shinguard

Peralatan yang dikenakan untuk membantu melindungi tulang kering pemain dari cedera. Pemain bertanggung jawab untuk mengenakan pelindung tulang kering yang terbuat dari bahan yang sesuai dan dengan ukuran yang sesuai untuk memberikan perlindungan yang wajar, dan mereka harus ditutupi oleh kaus kaki

Shirt

Pakaian yang dikenakan di tubuh bagian atas pemain sebagai bagian dari seragam tim. Terlepas dari panjang lengan baju, kaus semua pemain dalam satu tim sama, kecuali penjaga gawang, yang bajunya membedakan mereka dari pemain lain dan ofisial pertandingan

Signal

Indikasi fisik dari wasit atau ofisial pertandingan; biasanya melibatkan gerakan tangan atau lengan atau bendera, atau penggunaan peluit (hanya wasit)

Simulation

Tindakan yang menciptakan kesan yang tidak tepat/salah bahwa sesuatu telah terjadi padahal tidak terjadi (lihat juga Menipu); dilakukan oleh pemain untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil

Spirit of the game

Prinsip/etos utama/esensial sepak bola sebagai olahraga tetapi juga dalam pertandingan tertentu (lihat Pasal 5)

Suspend

Untuk menghentikan pertandingan untuk jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk akhirnya memulai kembali permainan misalnya karena kabut, hujan lebat, badai petir, cedera serius

T

Tackle

Tantangan untuk bola dengan kaki (di tanah atau di udara)

Daftar tim

Dokumen resmi tim biasanya mencantumkan pemain, pemain pengganti, dan ofisial tim

Team official

Setiap non-pemain yang terdaftar dalam daftar tim resmi misalnya pelatih, fisioterapis, dokter (lihat Staf teknis)

Technical area

Area yang ditentukan (di stadion) untuk ofisial tim yang mencakup tempat duduk (lihat Pasal 1 untuk detailnya)

Technical staff

Anggota tim resmi yang tidak bermain yang tercantum dalam daftar tim resmi misalnya pelatih, fisioterapis, dokter (lihat Ofisial tim)

Temporary dismissal

Penangguhan sementara dari bagian berikutnya pertandingan untuk pemain yang bersalah atas beberapa/semua pelanggaran yang dapat diperingatkan (tergantung pada aturan kompetisi)

U

Undue interference

Tindakan/pengaruh yang tidak perlu

Unsporting behaviour

Tindakan/perilaku yang tidak adil; dapat dihukum dengan peringatan (KK)

V

Violent conduct

Tindakan, yang bukan merupakan perebutan untuk bola, yang menggunakan atau mencoba menggunakan kekuatan atau kebrutalan yang berlebihan terhadap lawan atau ketika seorang pemain dengan sengaja memukul kepala atau wajah seseorang kecuali kekuatan yang digunakan dapat diabaikan

Ketentuan wasit

Match Official(s)

Istilah umum untuk orang atau orang yang bertanggung jawab untuk mengendalikan pertandingan sepak bola atas nama asosiasi sepak bola dan/atau kompetisi yang di bawah yurisdiksinya pertandingan dimainkan

Referee (wasit)

Ofisial pertandingan utama untuk pertandingan yang beroperasi di lapangan permainan. Ofisial pertandingan lainnya beroperasi di bawah kendali dan arahan wasit. Wasit adalah pengambil keputusan akhir/akhir

Other match officials

'On-field' match officials

Kompetisi dapat menunjuk ofisial pertandingan lain untuk membantu wasit:

- **Assistant referee**

Seorang ofisial pertandingan dengan bendera yang ditempatkan di satu setengah dari setiap garis samping untuk membantu wasit terutama dengan situasi offside dan keputusan tendangan gawang/tendangan sudut/lemparan ke dalam

- **Fourth official**

Seorang ofisial pertandingan dengan tanggung jawab untuk membantu wasit dengan masalah di dalam dan di luar lapangan, termasuk mengawasi area teknis, mengendalikan pemain pengganti, dll.

- **Additional assistant referee (AAR)**

Seorang ofisial pertandingan diposisikan di garis gawang untuk membantu wasit terutama dengan situasi di dalam/sekitar area penalti dan keputusan gol/tidak gol

- **Reserve assistant referee**

Ofisial pertandingan yang akan menggantikan asisten (dan, jika aturan kompetisi mengizinkan, ofisial keempat dan/atau AAR) yang tidak dapat melanjutkan dan yang bertanggung jawab untuk membantu wasit dengan hal-hal di dalam dan di luar lapangan, termasuk mengawasi area teknis, mengendalikan pemain pengganti, dll.

‘Video’ match officials (VMOs)

Ini adalah VAR dan AVAR yang membantu wasit sesuai dengan Peraturan Permainan dan protokol VAR

- **Video assistant referee (VAR)**

Wasit saat ini atau mantan wasit yang ditunjuk untuk membantu wasit dengan mengkomunikasikan informasi dari rekaman tayangan ulang hanya sehubungan dengan 'kesalahan yang jelas dan sangat jelas' atau 'insiden serius yang terlewatkan' dalam salah satu kategori yang dapat ditinjau

- **Assistant video assistant referee (AVAR)**

Wasit/asisten wasit saat ini atau mantan yang ditunjuk untuk membantu asisten wasit video (VAR)



Pedoman praktis untuk match officials

Pengantar

Pedoman ini berisi saran praktis untuk official pertandingan yang melengkapi informasi di bagian Peraturan Permainan.

Referensi dibuat dalam Pasal 5 untuk wasit yang beroperasi dalam kerangka Peraturan Permainan dan 'semangat permainan'. Wasit diharapkan menggunakan akal sehat dan menerapkan 'semangat permainan' saat menerapkan Peraturan Permainan, terutama ketika membuat keputusan yang berkaitan dengan apakah pertandingan berlangsung dan/atau berlanjut.

Hal ini terutama berlaku untuk tingkat sepak bola yang lebih rendah di mana peraturan tidak selalu mungkin diterapkan secara ketat. Misalnya, kecuali ada masalah keamanan, wasit harus mengizinkan pertandingan untuk dimulai/dilanjutkan jika:

- Satu atau beberapa bendera sudut hilang
- Ada ketidakakuratan kecil dengan tanda di lapangan permainan seperti area sudut, lingkaran tengah, dll.
- Tiang gawang/mistar gawang tidak putih

Dalam kasus seperti itu, wasit harus, dengan persetujuan tim, memainkan/melanjutkan pertandingan dan harus menyerahkan laporan kepada otoritas yang sesuai.

Kunci:

- AR = asisten wasit
- AAR = asisten wasit tambahan

Penempatan posisi, pergerakan dan kerjasama

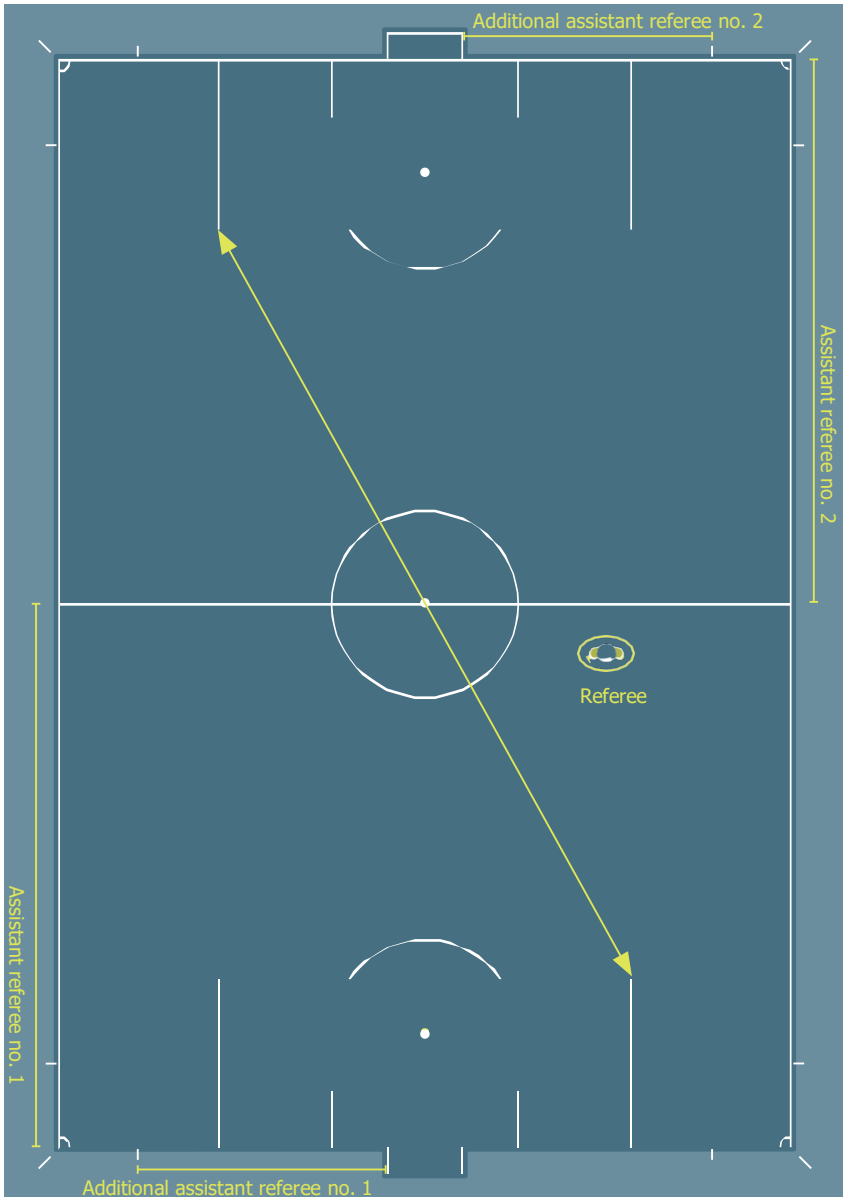
- **Penempatan posisi dan gerakan umum**

Posisi terbaik adalah posisi di mana wasit dapat membuat keputusan yang benar. Semua rekomendasi tentang posisi harus disesuaikan menggunakan informasi spesifik tentang tim, pemain, dan acara dalam pertandingan.

Posisi yang direkomendasikan dalam grafik adalah pedoman dasar. Posisi yang direkomendasikan adalah area di mana wasit kemungkinan paling efektif. Area ini mungkin lebih besar, lebih kecil, atau berbentuk berbeda tergantung pada keadaan kecocokan yang tepat.

Rekomendasi:

- Permainan harus antara wasit dan AR utama
- AR utama harus berada di bidang penglihatan wasit sehingga wasit biasanya harus menggunakan sistem diagonal lebar
- Tetap ke luar permainan membuatnya lebih mudah untuk menjaga permainan dan memimpin AR di bidang penglihatan wasit
- Wasit harus cukup dekat untuk melihat permainan tanpa mengganggu permainan
- 'Apa yang perlu dilihat' tidak selalu berada di sekitar bola. Wasit juga harus memperhatikan:
 - Konfrontasi pemain dari bola
 - kemungkinan pelanggaran di area tempat permainan bergerak
 - pelanggaran yang terjadi setelah bola dimainkan



Penempatan posisi asisten wasit dan asisten wasit tambahan

AR harus sejajar dengan pemain bertahan kedua terakhir atau bola jika lebih dekat ke garis gawang daripada pemain bertahan kedua terakhir. AR harus selalu menghadap ke lapangan permainan, bahkan saat berlari. Gerakan sisi ke sisi harus digunakan untuk jarak pendek. Ini sangat penting saat menilai offside karena memberikan garis pandang yang lebih baik pada AR.

Posisi AAR berada di belakang garis gawang kecuali jika perlu pindah ke garis gawang untuk menilai situasi gol/tanpa gol. AAR tidak diperbolehkan memasuki lapangan permainan kecuali ada keadaan luar biasa.



Penjaga Gawang



Pemain bertahan



Pemain penyerang



Wasit



**Asisten
wasit**



**Tambahan
asisten wasit**

2. Penempatan posisi dan Kerjasama tim

Konsultasi

Saat berhadapan dengan masalah disiplin, kontak mata dan sinyal tangan yang disesuaikan dari AR ke wasit mungkin sudah cukup. Ketika konsultasi langsung diperlukan, AR dapat maju 2-3 meter ke lapangan permainan jika perlu. Saat berbicara, wasit dan AR harus menghadap ke lapangan permainan untuk menghindari didengar oleh orang lain dan untuk mengamati pemain dan lapangan permainan.

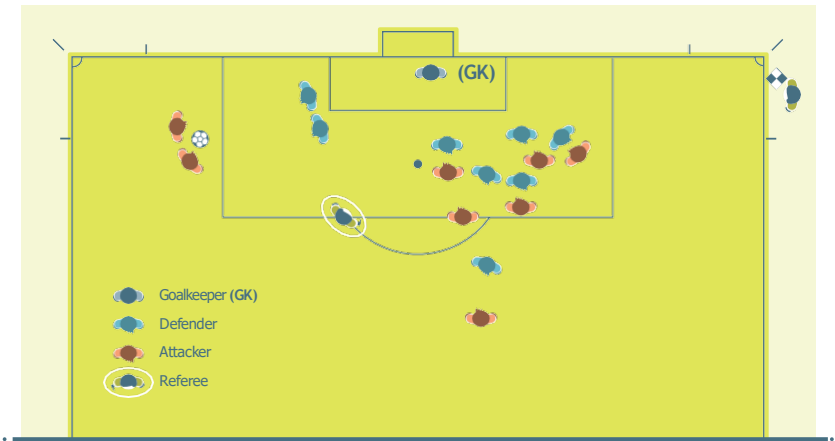
Tendangan sudut

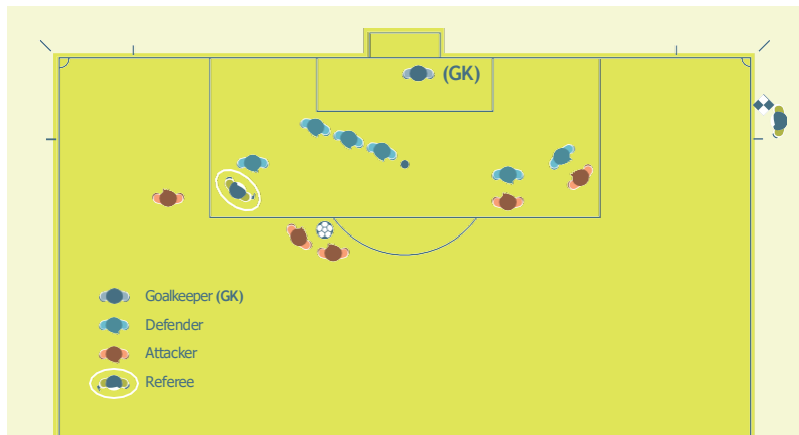
Posisi AR untuk tendangan sudut berada di belakang bendera sudut sejajar dengan garis gawang, tetapi AR tidak boleh mengganggu pemain yang melakukan tendangan sudut dan harus memeriksa apakah bola ditempatkan dengan benar di area sudut.



Tendangan bebas

Posisi AR untuk tendangan bebas harus sejajar dengan pemain bertahan kedua terakhir untuk memeriksa garis offside. Namun, AR harus siap mengikuti bola dengan bergerak seiring dengan garis samping menuju bendera sudut jika ada tembakan langsung ke gawang.





Gol/tidak gol

Ketika gol telah dicetak dan tidak ada keraguan tentang keputusannya, wasit dan asisten wasit harus melakukan kontak mata dan asisten wasit kemudian harus bergerak cepat 25-30 meter di sepanjang garis samping menuju garis tengah tanpa mengibarkan bendera.

Ketika sebuah gol telah dicetak tetapi bola tampaknya masih dalam permainan, asisten wasit harus terlebih dahulu mengibarkan bendera untuk menarik perhatian wasit kemudian melanjutkan dengan prosedur gol normal yang berlari cepat 25-30 meter di sepanjang garis samping menuju garis tengah.

Pada kesempatan ketika seluruh bola tidak melewati garis gawang dan Permainan berlanjut seperti biasa karena gol belum dicetak, wasit harus melakukan kontak mata dengan asisten wasit dan jika perlu memberikan isyarat tangan yang bijaksana.

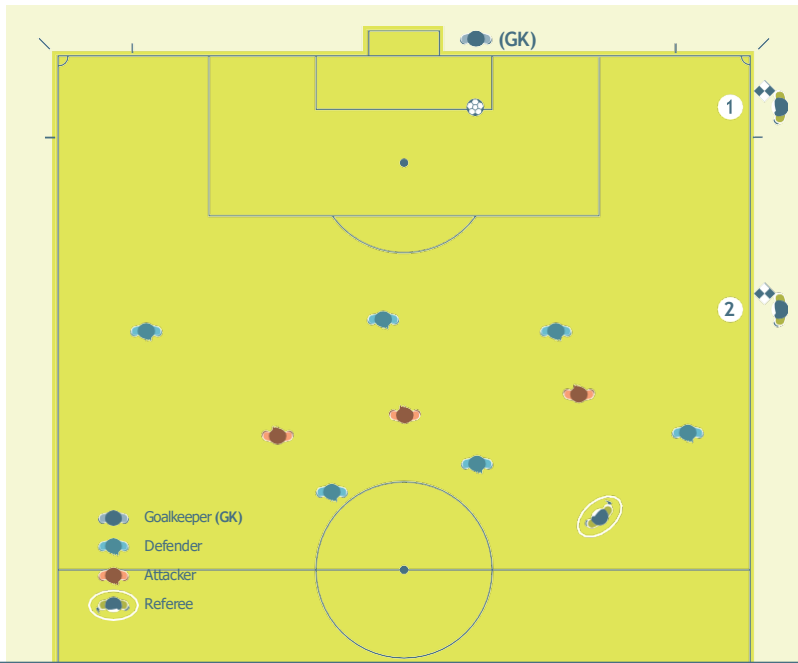


Tendangan gawang

AR harus terlebih dahulu memeriksa apakah bola berada di dalam area gawang. Jika bola tidak ditempatkan dengan benar, AR tidak boleh bergerak dari posisi dan harus melakukan kontak mata dengan wasit dan menaikkan bendera. Setelah bola ditempatkan dengan benar di dalam area gawang, AR harus mengambil posisi untuk memeriksa garis offside.

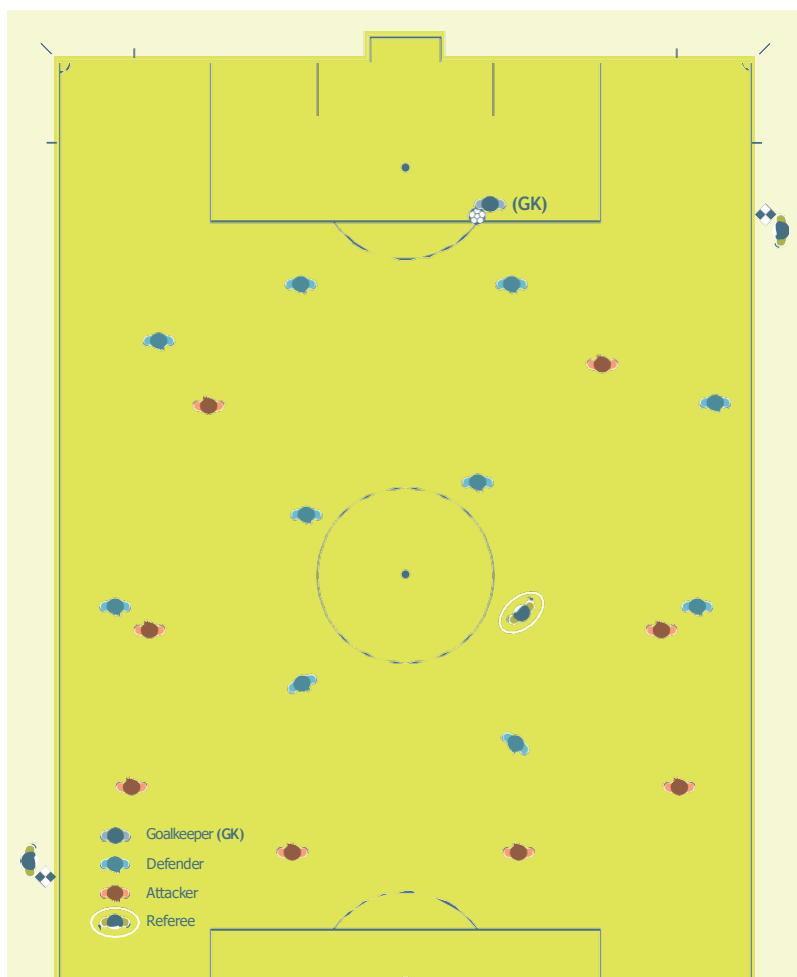
Namun, jika ada AAR, AR harus mengambil posisi sejajar dengan garis offside dan AAR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area gawang, dan periksa apakah bola ditempatkan di dalam area gawang.

Jika bola tidak ditempatkan dengan benar, AAR harus mengomunikasikannya kepada wasit.



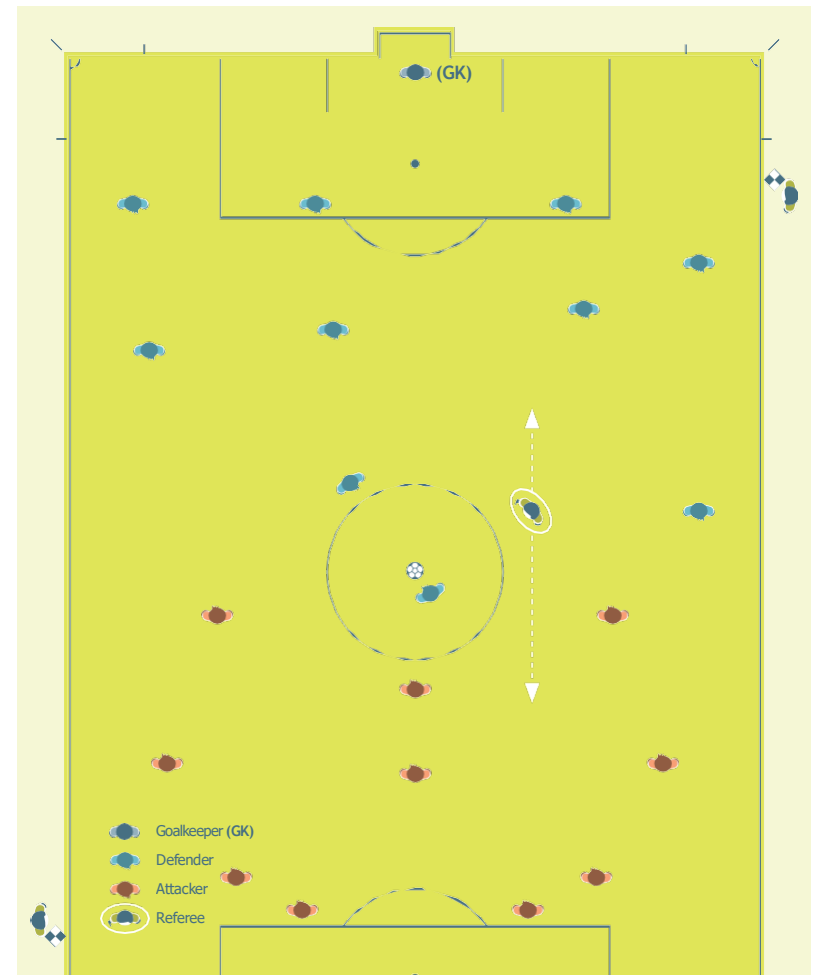
Penjaga Gawang melepaskan bola

AR harus mengambil posisi sejajar dengan tepi area penalti dan memeriksa apakah penjaga gawang tidak memegang bola di luar area penalti. Setelah penjaga gawang melepaskan bola, AR harus mengambil posisi untuk memeriksa garis offside.



Kick-off

AR harus sejajar dengan pemain bertahan kedua terakhir.



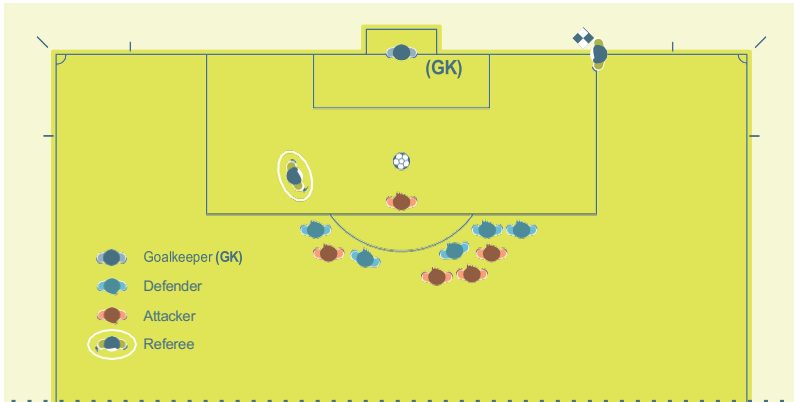
Penalti (adu penalti)

Satu AR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area gawang. AR lainnya harus ditempatkan di lingkaran tengah untuk mengontrol para pemain. Jika ada AAR, mereka harus diposisikan di setiap persimpangan garis gawang dan area gawang, kecuali di mana GLT digunakan ketika hanya satu AAR yang diperlukan. Dalam hal ini, AAR2 dan AR1 harus memantau pemain di lingkaran tengah dan AR2 dan ofisial keempat harus memantau area teknis.

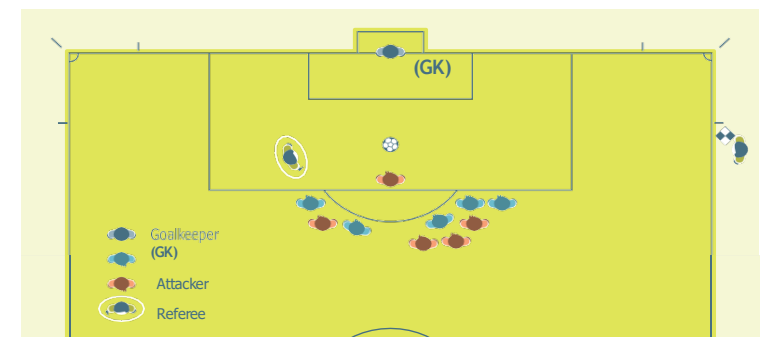


Penalty kick

AR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area penalti.



Jika garis gawang dapat diperiksa untuk kesalahan kiper dan gol/tidak gol melalui penggunaan teknologi (misalnya GLT, sistem VAR), disarankan agar asisten wasit diposisikan di garis samping, sejalan dengan tanda penalti (yang merupakan garis offside), karena berada di garis gawang menciptakan risiko bahwa mereka mungkin tidak dapat kembali ke posisi untuk menilai offside jika tendangan memantul.



Jika ada AAR, AAR harus diposisikan di persimpangan garis gawang dan area gawang dan AR diposisikan sejajar dengan tanda penalti.

Konfrontasi massal

Dalam situasi konfrontasi massal, AR terdekat dapat memasuki lapangan permainan untuk membantu wasit. AR lainnya harus mengamati dan mencatat detail insiden tersebut. Oficial keempat harus tetap berada di sekitar area teknis.

Jarak yang dibutuhkan

Ketika tendangan bebas diberikan sangat dekat dengan AR, AR dapat memasuki lapangan permainan (biasanya atas permintaan wasit) untuk membantu memastikan bahwa para pemain diposisikan 9,15 m (10 yds) dari bola. Dalam hal ini, wasit harus menunggu hingga AR kembali ke posisinya sebelum memulai kembali permainan.

Pergantian Pemain

Jika tidak ada ofisial keempat, AR pindah ke garis tengah untuk membantu prosedur pergantian pemain; wasit harus menunggu hingga AR kembali ke posisinya sebelum memulai kembali permainan.

Jika ada ofisial keempat, AR tidak perlu pindah ke garis tengah karena ofisial keempat melakukan prosedur pergantian pemain kecuali ada beberapa pergantian pemain pada saat yang sama, dalam hal ini AR bergerak ke garis tengah untuk membantu ofisial keempat.



Bahasa tubuh, komunikasi, dan peluit

- **Wasit**

Bahasa tubuh

Bahasa tubuh adalah alat yang digunakan wasit untuk:

- Bantu mengontrol pertandingan
- menunjukkan otoritas dan pengendalian diri

Bahasa tubuh bukanlah penjelasan dari suatu keputusan.

Sinyal

Lihat Pasal 5 untuk diagram sinyal

Peluit

Peluit diperlukan untuk:

- mulai permainan (babak pertama dan kedua permainan normal dan perpanjangan waktu), setelah gol
- Menghentikan permainan:
 - untuk tendangan bebas atau tendangan penalti
 - Jika pertandingan ditangguhkan atau diabaikan
 - di akhir setiap setengah
- Mulai ulang permainan untuk:
 - Tendangan bebas saat jarak yang sesuai diperlukan
 - Tendangan penalti
- Mulai ulang permainan setelah dihentikan untuk:
 - Peringatan (KK) atau Pengusiran (KM)

- Cedera
- Pergantian Pemain

Peluit TIDAK diperlukan untuk:

- Menghentikan permainan untuk sesuatu yang sudah jelas, seperti:
 - tendangan gawang, tendangan sudut, lemparan ke dalam atau gol
- Memulai Kembali permainan dari:
 - sebagian besar tendangan bebas, dan tendangan gawang, tendangan sudut, lemparan ke dalam atau *droppball*

Peluit yang digunakan terlalu sering/tidak perlu akan berdampak lebih sedikit saat dibutuhkan.

Jika wasit ingin pemain menunggu peluit sebelum memulai kembali permainan (misalnya saat memastikan bahwa pemain bertahan berada 9,15 m (10 yd) dari bola pada tendangan bebas), wasit harus dengan jelas memberi tahu pemain penyerang untuk menunggu peluit.

Jika wasit meniup peluit secara keliru dan permainan berhenti, permainan dimulai kembali dengan *droppball*.

- **Asisten wasit**

Sinyal bip

Sistem sinyal bip adalah sinyal tambahan yang hanya digunakan untuk menarik perhatian wasit. Situasi ketika bunyi bip sinyal mungkin berguna meliputi:

- Offside
- pelanggaran (di luar pandangan wasit)
- lemparan ke dalam, tendangan sudut, tendangan gawang atau gol (keputusan ketat)

Sistem komunikasi elektronik

Jika sistem komunikasi elektronik digunakan, wasit akan memberi tahu AR kapan waktu yang tepat untuk menggunakan sistem komunikasi dengan, atau alih-alih, sinyal fisik.

Teknik bendera

Bendera AR harus selalu dibentangkan dan terlihat oleh wasit. Ini biasanya berarti bendera dibawa di tangan yang paling dekat dengan wasit. Saat membuat sinyal, AR berhenti berlari, menghadap ke lapangan permainan, melakukan kontak mata dengan wasit dan mengibarkan bendera dengan gerakan yang disengaja (tidak tergesa-gesa atau berlebihan). Bendera harus seperti perpanjangan lengan. AR harus mengibarkan bendera menggunakan tangan yang akan digunakan untuk sinyal berikutnya. Jika keadaan berubah dan tangan lainnya harus digunakan, AR harus memindahkan bendera ke tangan yang berlawanan di bawah pinggang. Jika AR memberi sinyal bahwa bola tidak dapat dimainkan, sinyal harus dipertahankan sampai wasit mengakuinya.

Jika sinyal AR untuk pelanggaran pengusiran dan sinyal tidak langsung terlihat:

- jika permainan telah dihentikan, *restart* dapat diubah sesuai dengan Hukum (tendangan bebas, tendangan penalti, dll.)
- Jika permainan telah dimulai kembali, wasit masih dapat mengambil tindakan disipliner tetapi tidak menghukum pelanggaran dengan tendangan bebas atau tendangan penalti

Gerakan

Sebagai aturan umum, AR tidak boleh menggunakan isyarat tangan yang jelas. Namun, dalam beberapa kasus, sinyal tangan yang bijaksana dapat membantu wasit. Sinyal tangan harus memiliki arti yang jelas yang seharusnya disepakati dalam diskusi pra-pertandingan.

Sinyal

Lihat Pasal 6 untuk diagram sinyal

Tendangan sudut/tendangan gawang

Ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang, AR mengibarkan bendera dengan tangan kanan (garis pandang yang lebih baik) untuk memberi tahu wasit bahwa bola keluar dari permainan dan kemudian jika itu:

- dekat dengan AR – tunjukkan apakah itu tendangan gawang atau tendangan sudut
- jauh dari AR – lakukan kontak mata dan ikuti keputusan wasit

Ketika bola dengan jelas melewati garis gawang, AR tidak perlu mengibarkan bendera untuk menunjukkan bahwa bola telah meninggalkan lapangan permainan. Jika tendangan gawang atau

Keputusan tendangan sudut sudah jelas, tidak perlu memberikan sinyal, terutama ketika wasit memberikan sinyal.

Pelanggaran

AR harus mengibarkan bendera ketika pelanggaran atau pelanggaran dilakukan di sekitar atau di luar penglihatan wasit. Dalam semua situasi lain, AR harus menunggu dan memberikan pendapat jika diperlukan dan kemudian memberi tahu wasit tentang apa yang dilihat dan didengar, dan pemain mana yang terlibat.

Sebelum memberi sinyal untuk pelanggaran, AR harus menentukan bahwa:

- pelanggaran di luar pandangan wasit atau pandangan wasit terhalang
- wasit tidak akan menerapkan keuntungan (advantage)

Ketika terjadi pelanggaran yang memerlukan sinyal dari AR, AR harus:

- Angkat bendera dengan tangan yang sama yang juga akan digunakan untuk memberikan sinyal – ini memberi wasit indikasi yang jelas tentang siapa yang akan diberikan tendangan bebas
- Melakukan kontak mata dengan wasit
- Lambaikan sedikit bendera bolak-balik (hindari gerakan berlebihan atau agresif)

AR harus menggunakan 'teknik tunggu dan lihat (*wait and see*)' untuk memungkinkan permainan berlanjut dan tidak mengibarkan bendera ketika tim yang melakukan pelanggaran akan mendapat manfaat dari keuntungan; Oleh karena itu, sangat penting bagi AR untuk melakukan kontak mata dengan wasit.

Pelanggaran di dalam area penalti

Ketika pelanggaran dilakukan oleh pemain bertahan di dalam area penalti di luar penglihatan wasit, terutama jika dekat dengan posisi AR, AR harus terlebih dahulu melakukan kontak mata dengan wasit untuk melihat di mana wasit berada dan tindakan apa yang telah diambil. Jika wasit belum mengambil tindakan apa pun, AR harus memberi sinyal dengan bendera, menggunakan sinyal bip elektronik dan kemudian bergerak dengan jelas ke bawah garis samping menuju bendera sudut.

Pelanggaran di luar area penalti

Ketika pelanggaran dilakukan oleh pemain bertahan di luar area penalti (dekat batas area penalti), AR harus melakukan kontak mata dengan wasit, untuk melihat posisi wasit dan tindakan apa yang telah diambil, dan memberi sinyal dengan bendera jika perlu. Dalam situasi serangan balik, AR harus dapat untuk memberikan informasi seperti apakah pelanggaran telah dilakukan atau tidak dan apakah pelanggaran dilakukan di dalam atau di luar area penalti, dan tindakan disipliner apa yang harus diambil. AR harus membuat gerakan yang jelas di sepanjang garis samping menuju garis tengah untuk menunjukkan kapan pelanggaran terjadi di luar area penalti.

gol - tidak gol

Ketika jelas bahwa bola telah sepenuhnya melewati garis gawang di area gawang, AR harus melakukan kontak mata dengan wasit tanpa memberikan sinyal tambahan apa pun.

Ketika sebuah gol telah dicetak tetapi tidak jelas apakah bola telah melewati garis, AR harus terlebih dahulu mengibarkan bendera untuk menarik perhatian wasit dan kemudian mengkonfirmasi gol.

Offside

Tindakan pertama AR untuk keputusan offside adalah mengibarkan bendera (menggunakan tangan kanan, memberikan garis pandang yang lebih baik pada AR) dan kemudian, jika wasit menghentikan permainan, gunakan bendera untuk menunjukkan area lapangan permainan di mana pelanggaran terjadi. Jika bendera tidak langsung dilihat oleh wasit, AR harus menjaga sinyal hingga diakui atau bola jelas berada dalam kendali tim bertahan.

Tendangan penalti

Jika penjaga gawang secara terang-terangan bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan mencegah gol dicetak, AR harus menunjukkan kesalahan sesuai dengan instruksi pra-pertandingan dari wasit.

Pergantian Pemain

Setelah AR diberitahu (oleh ofisial keempat atau ofisial tim) bahwa pergantian pemain diminta, AR harus memberi sinyal ini kepada wasit pada penghentian berikutnya.

Lemparan ke dalam

Ketika bola sepenuhnya melewati garis samping:

- dekat dengan AR – sinyal langsung harus dibuat untuk menunjukkan arah lemparan ke dalam
- jauh dari AR dan keputusan lemparan ke dalam adalah keputusan yang jelas
 - AR harus membuat sinyal langsung untuk menunjukkan arah lemparan ke dalam
- jauh dari AR dan AR meragukan arah lemparan ke dalam
 - AR harus mengibarkan bendera untuk memberi tahu wasit bahwa bola sudah keluar permainan, melakukan kontak mata dengan wasit dan mengikuti sinyal wasit

- **Asisten wasit tambahan**

AAR menggunakan sistem komunikasi radio (bukan bendera) untuk berkomunikasi dengan wasit. Jika sistem komunikasi radio gagal berfungsi, AAR akan menggunakan tiang bendera bip sinyal elektronik. AAR biasanya tidak menggunakan isyarat tangan yang jelas tetapi, dalam beberapa kasus, sinyal tangan yang bijaksana dapat memberikan dukungan yang berharga kepada wasit. Sinyal tangan harus memiliki arti yang jelas dan sinyal tersebut harus disepakati dalam diskusi pra-pertandingan.

AAR, setelah menilai bahwa bola telah sepenuhnya melewati garis gawang di dalam gawang, harus:

- segera beri tahu wasit melalui sistem komunikasi bahwa gol harus diberikan
- Buat sinyal yang jelas dengan lengan kiri tegak lurus dengan garis gawang yang mengarah ke tengah lapangan (tiang bendera di tangan kiri juga diperlukan). Sinyal ini tidak diperlukan ketika bola telah melewati garis gawang dengan sangat jelas

Wasit akan membuat keputusan akhir.

Saran lainnya

1. Keuntungan

Wasit dapat memberikan keuntungan (*Advantage*) setiap kali terjadi pelanggaran tetapi harus mempertimbangkan hal-hal berikut dalam memutuskan apakah akan menerapkan keuntungan atau menghentikan permainan:

- Tingkat keparahan pelanggaran – jika pelanggaran memerlukan pengusiran, wasit harus menghentikan permainan dan mengusir pemain kecuali ada peluang yang jelas untuk mencetak gol
- posisi di mana pelanggaran dilakukan – semakin dekat ke gawang lawan, semakin efektif keuntungannya
- peluang serangan langsung dan menjanjikan
- Atmosfer pertandingan

2. Penggantian untuk waktu yang hilang

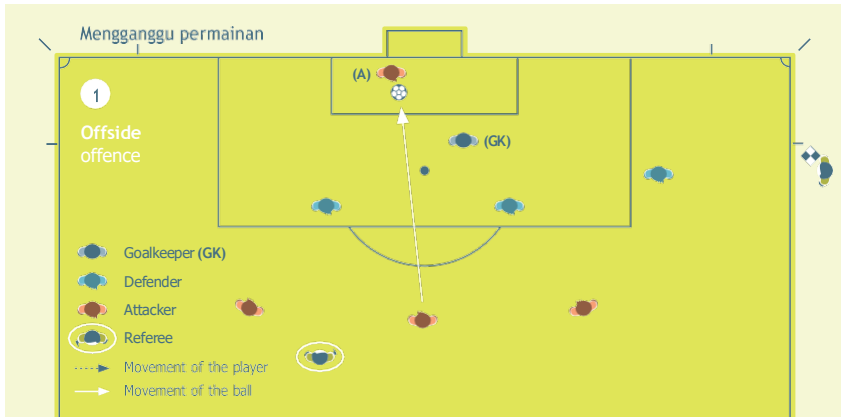
Banyak penghentian dalam permainan sepenuhnya alami (misalnya lemparan ke dalam, tendangan gawang). Penggantian waktu yang hilang dibuat hanya ketika penundaan berlebihan.

3. Menahan lawan

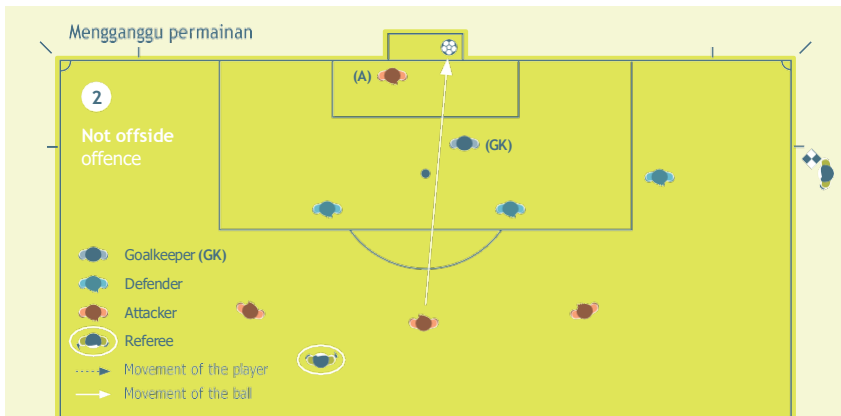
Wasit diingatkan untuk melakukan intervensi dini dan untuk menangani pelanggaran penahanan, terutama di dalam area penalti pada tendangan sudut dan tendangan bebas. Untuk menghadapi situasi ini:

- Wasit harus memperingatkan setiap pemain yang menahan lawan sebelum bola dimainkan
- Peringatkan pemain jika tarikan berlanjut sebelum bola dimainkan
- Berikan tendangan bebas langsung atau tendangan penalti dan peringatkan pemain jika itu terjadi setelah bola dimainkan

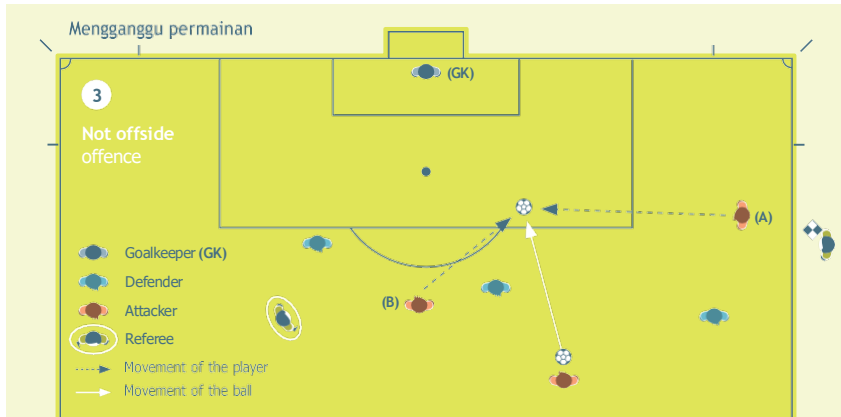
4. Offside



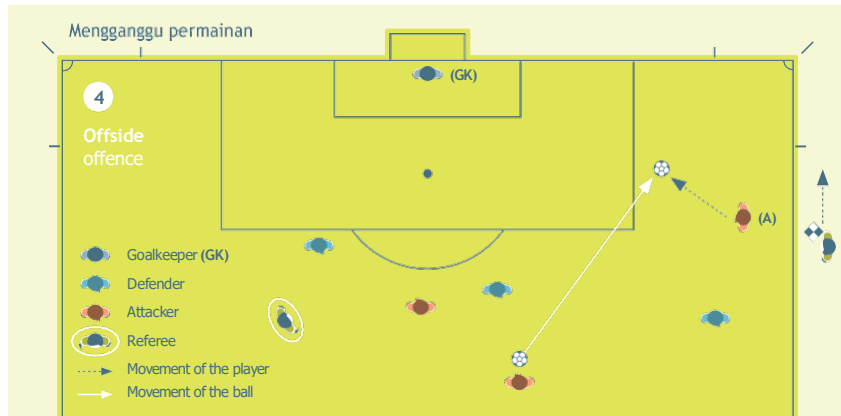
Seorang penyerang dalam posisi offside (A), tidak mengganggu lawan, menyentuh bola. Asisten wasit harus mengibarkan bendera saat pemain menyentuh bola.



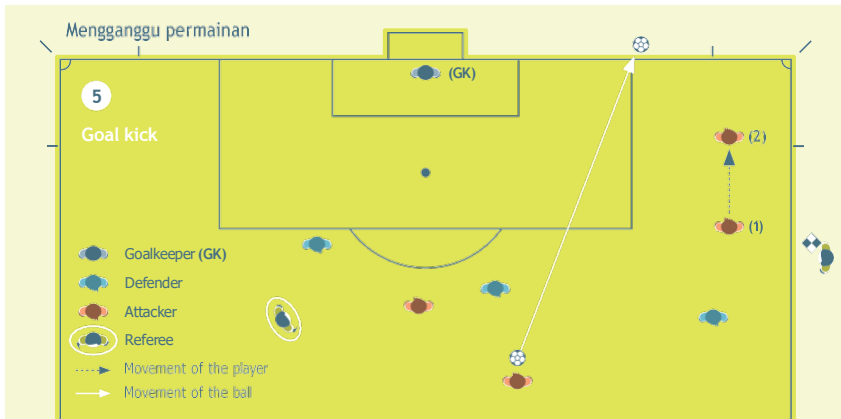
Penyerang dalam posisi offside (A), tidak mengganggu lawan, tidak menyentuh bola. Pemain tidak menyentuh bola, jadi tidak bisa dihukum.



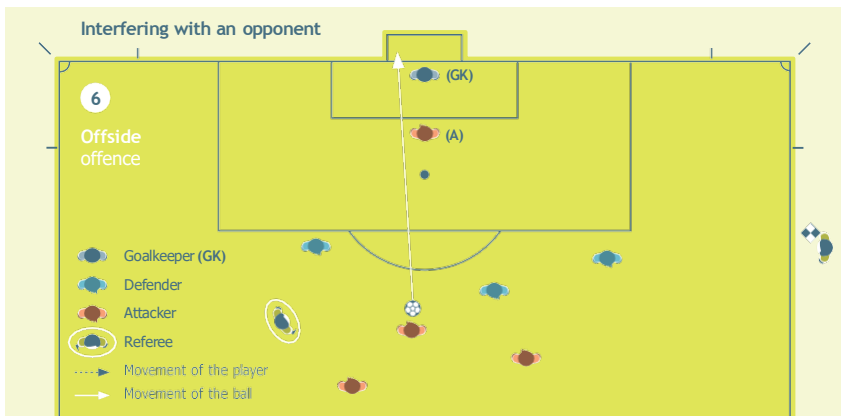
Seorang penyerang dalam posisi offside (A) berlari ke arah bola dan rekan satu tim dalam posisi onside (B) juga berlari ke arah bola dan memainkannya. (A) tidak menyentuh bola, sehingga tidak dapat dihukum.



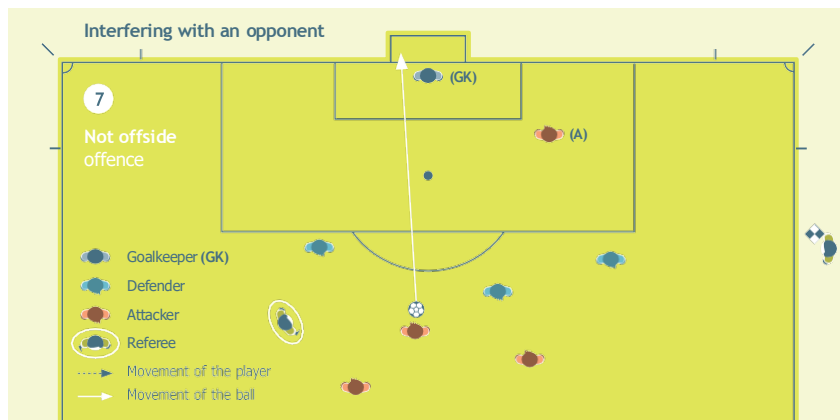
Seorang pemain dalam posisi offside (A) dapat dihukum sebelum bermain atau menyentuh bola, jika, menurut pendapat wasit, tidak ada rekan satu tim lain dalam posisi onside yang memiliki kesempatan untuk memainkan bola.



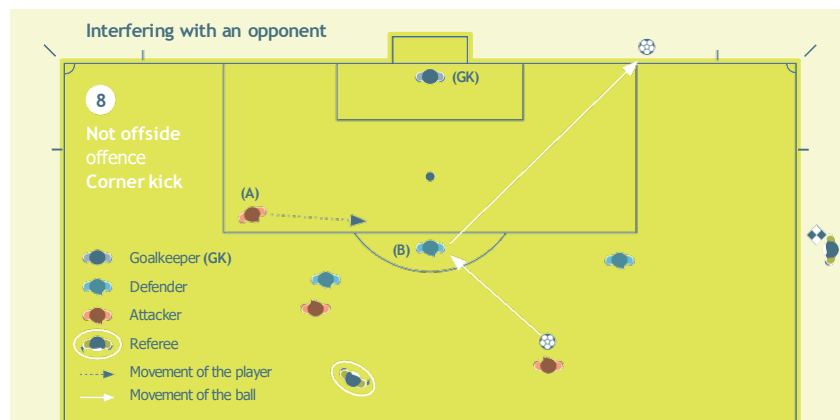
An attacker in an offside position (1) runs towards the ball and does not touch the ball. The assistant referee must signal 'goal kick'.



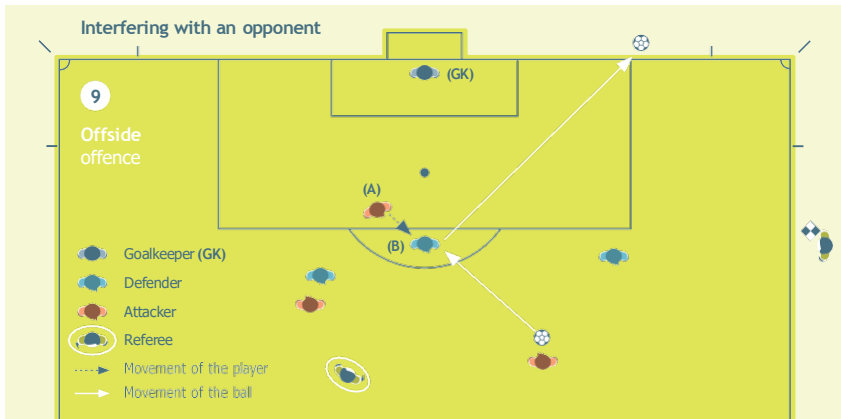
Seorang penyerang dalam posisi offside (A) jelas menghalangi garis pandang kiper. Pemain harus dihukum karena mencegah lawan bermain atau dapat memainkan bola.



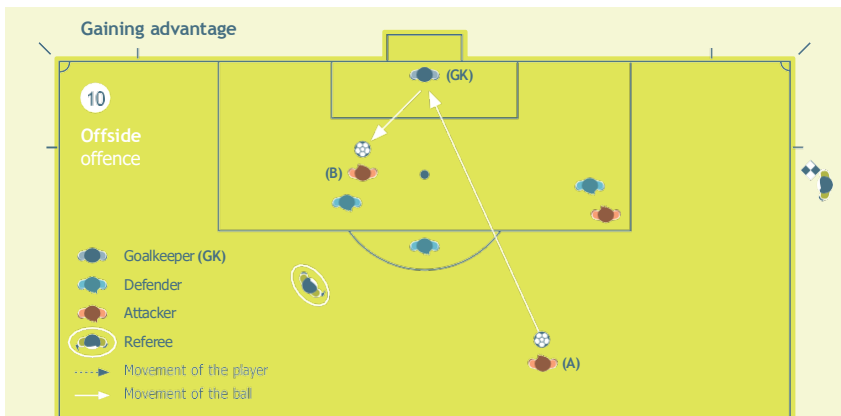
Seorang penyerang dalam posisi offside (A) tidak dengan jelas menghalangi garis pandang kiper atau menghalangi lawan untuk mendapatkan bola.



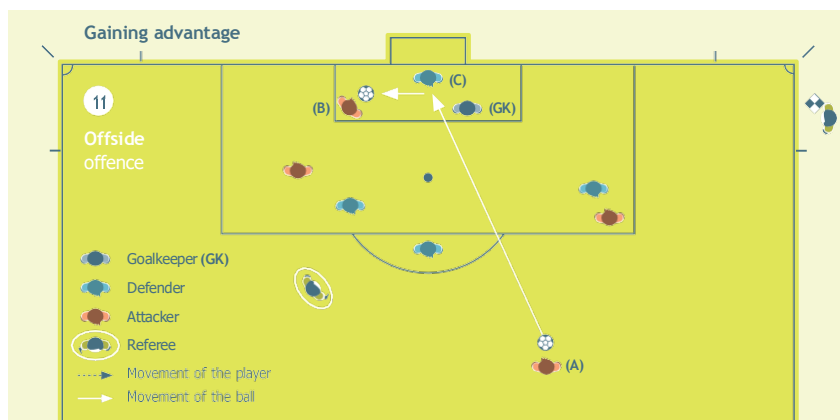
Penyerang dalam posisi offside (A) berlari ke arah bola tetapi tidak mencegah lawan untuk bermain atau dapat memainkan bola.
(A) tidak menantang lawan (B) untuk mendapatkan bola.



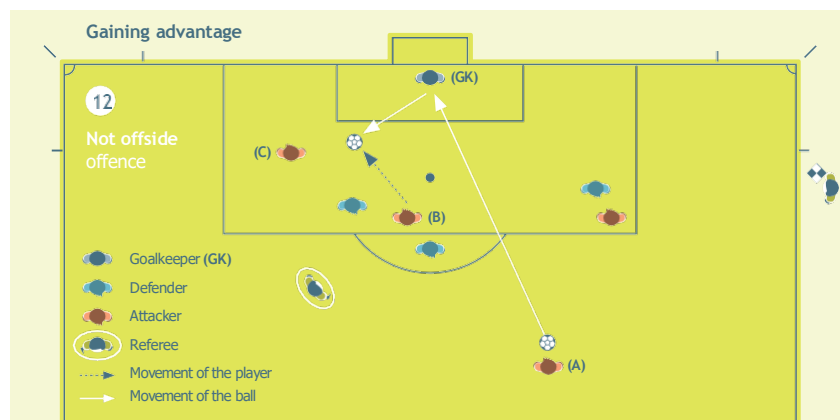
Penyerang **dalam posisi offside** (A) berlari menuju bola, mencegah lawan (B) bermain atau dapat memainkan bola dengan menantang lawan untuk mendapatkan bola. (A) menantang lawan (B) untuk mendapatkan bola.



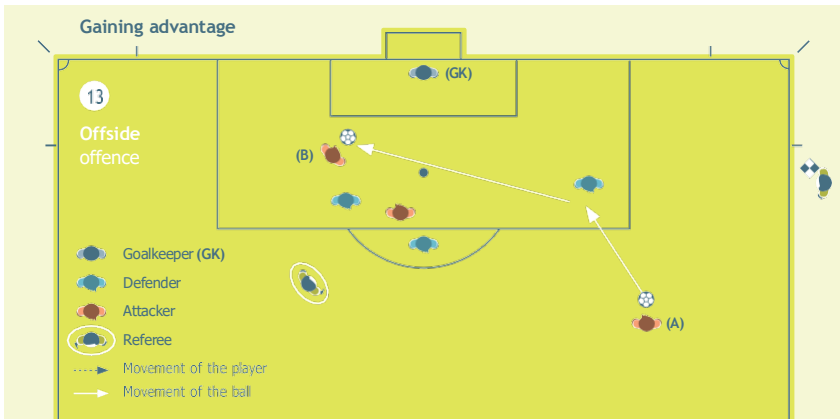
Penyerang **dalam posisi offside** (B) dihukum karena **memainkan atau menyentuh bola** yang memantul, dibelokkan atau dimainkan dari penyelamatan yang disengaja oleh kiper, setelah berada **dalam posisi offside** saat bola terakhir disentuh atau dimainkan oleh rekan satu timnya.



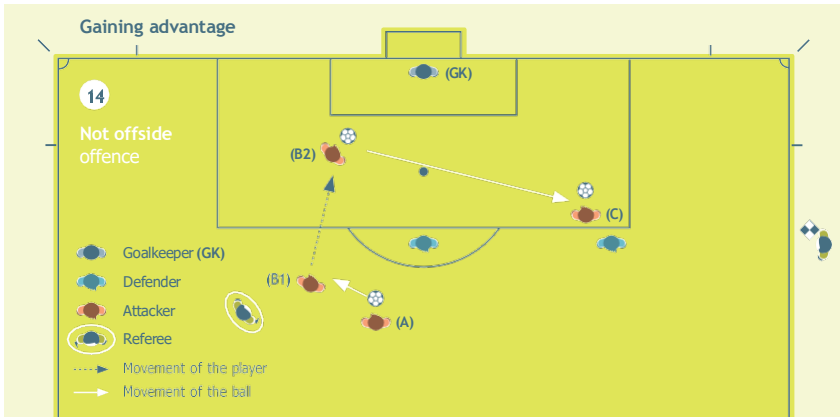
Penyerang dalam posisi offside (B) dihukum karena memainkan atau menyentuh bola yang memantul atau dibelokkan dari penyelamatan yang disengaja oleh pemain dari tim bertahan (C), setelah berada dalam posisi offside saat bola terakhir disentuh atau dimainkan oleh rekan satu timnya.



Tembakan rekan satu tim (A) memantul dari kiper, (B) berada dalam posisi onside dan memainkan bola, (C) dalam posisi offside tidak dihukum karena pemain tidak mendapatkan keuntungan dari berada di posisi itu karena pemain tidak menyentuh bola.



Tembakan rekan satu tim (A) memantul atau dibelokkan oleh lawan ke penyerang (B), yang dihukum karena **memainkan atau menyentuh bola setelah sebelumnya berada dalam posisi offside**.



Seorang penyerang (C) berada **dalam posisi offside**, tidak mengganggu lawan, ketika rekan satu tim (A) mengoper bola ke pemain (B1) dalam posisi onside yang berlari ke arah gawang lawan dan mengoper bola (B2) ke rekan setimnya (C). Penyerang (C) berada **dalam posisi onside** saat bola dilewati, jadi tidak bisa dihukum.

5. Cedera

Keselamatan para pemain sangat penting dan wasit harus memfasilitasi pekerjaan tenaga medis, terutama dalam kasus cedera serius dan/atau penilaian cedera kepala. Ini akan mencakup menghormati dan membantu protokol penilaian/perawatan yang disepakati.

6. Pengobatan/penilaian setelah peringatan (KK) dan pengusiran (KM)

Sebelumnya, pemain yang cedera yang mendapat perawatan medis di lapangan permainan harus pergi sebelum *restart*. Ini bisa tidak adil jika lawan menyebabkan cedera karena tim yang melanggar memiliki keunggulan numerik saat bermain dimulai ulang.

Namun, persyaratan ini diperkenalkan karena pemain sering menggunakan cedera secara tidak sportif untuk menunda *restart* karena alasan taktis.

Sebagai keseimbangan antara dua situasi yang tidak adil ini, IFAB telah memutuskan bahwa hanya untuk pelanggaran fisik di mana lawan diperingatkan atau diusir, pemain yang cedera dapat cepat dinilai/dirawat dan kemudian tetap berada di lapangan permainan.

Pada prinsipnya, penundaan tidak boleh lebih lama dari yang terjadi saat ini ketika orang medis datang ke lapangan untuk menilai cedera. Perbedaannya adalah bahwa titik di mana wasit dulu mengharuskan orang medis dan pemain untuk pergi adalah titik di mana staf medis pergi tetapi pemain dapat tinggal.

Untuk memastikan pemain yang cedera tidak menggunakan/memperpanjang penundaan secara tidak adil, wasit disarankan untuk:

- Waspada situasi pertandingan dan alasan taktis potensial untuk menunda *restart*
- Beri tahu pemain yang cedera bahwa jika perawatan medis diperlukan, itu harus cepat
- memberi sinyal kepada orang medis (bukan tandu) dan, jika memungkinkan, ingatkan mereka untuk cepat

Ketika wasit memutuskan permainan harus dimulai kembali, salah satunya:

- orang medis pergi dan pemain tetap atau
- pemain pergi untuk penilaian/perawatan lebih lanjut (sinyal tandu mungkin diperlukan)

Sebagai panduan umum, *restart* tidak boleh ditunda lebih dari sekitar 20-25 detik setelah titik ketika semua orang siap untuk bermain untuk memulai kembali, kecuali dalam kasus cedera serius dan/atau penilaian cedera kepala.

Wasit harus membuat kelonggaran penuh untuk penghentian tersebut.

Catatan

Catatan

Catatan

Catatan

Catatan

IFAB



FIFA®





