

A close-up, stylized illustration of a referee's right arm extended forward, pointing with the index finger. The referee is wearing a black long-sleeved shirt, a black armband, and a black digital wristwatch. A whistle is held between the fingers. The background is a dark blue with a pattern of small, light blue dots.

規則改變

2026/27

規則改變總結概述

Law 3 – 球員

- 在A級國際友誼賽中，可使用的替補人數增加至8人，如果雙方球隊同意並提前通知裁判，則可增加至11人；每隊最多只能進行三次替補機會。
- 球員被替換下場時，必須在十秒鐘內離開比賽場地。如果超過十秒鐘，替補球員必須等到比賽開始一分鐘後的第一次暫停才能上場。
- 提前通知：
自2027年7月1日起，「僅限隊長」規則將成為所有比賽的強制性規定。

Law 4 – 球員裝備

- 如果配件不具危險性，且安全可靠地覆蓋起來，則允許使用。

Law 5 – 裁判

- 根據影像助理裁判（VAR）協議，比賽允許使用技術來幫助裁判，球在比賽中或比賽外（包括球門線技術）和越位（包括半自動越位技術）做出/更改決定。
- 澄清：當重新開始比賽錯誤且球仍在比賽中時，可以應用得益規則。
- 除特定例外情況外，在比賽場上接受評估/治療或因傷導致比賽暫停的球員必須離開比賽場地，並在比賽重新開始後停留在球場外一分鐘。
- VAR 可以審查：
 - 明顯錯誤的第二張黃牌導致的誤判紅牌。

- 當犯規是由雙方球隊另一名球員時，一名球員被錯誤地出示紅牌或黃牌
- 如果可以立即更改判罰且不延遲比賽重新開始，則可更改誤判的角球（比賽選項）。
- 賽事主辦單位可以選擇為裁判、助理裁判和第四裁判配備執法記錄器(body cameras)。
- 只要配件不危險，就可以使用。

Law 6 – 其他賽事執法人員

- 新增VAR可檢討意外事件。

Law 8 – 開始比賽及重新開始比賽

- 關於墜球的規則文本已修改，以明確「本應獲得球權」的球隊包括在球出界的情況下本應重新開球的球隊。當競賽官員或場外人員干擾比賽時，球將在干擾發生的位置墜球。

Law 10 – 決定比賽結果的方法

- 關於點球大戰中意外雙觸球的第31號通函的確認。
- 如果主罰球員和守門員同時犯規，則取消主罰球員黃牌警告（YC）。

Law 12 – 犯規及不正當行為

- 如果裁判應用得益規則並且進球，則對手不會因DOGSO犯規而受到警告（YC）。
- 在 DOGSO 的考慮因素中加入了「攻方球員」這個概念。

Law 14 – 罰球點球

- 關於罰球點球時意外二次觸球的第31號通函的確認。
- 如果主罰球員和守門員同時犯規，則取消主罰球員黃牌警告（YC）。

Law 15 – 擲球入場

- 當球員/球隊延誤擲界外球時，使用五秒鐘的視覺倒數。如果超過時間限制，則擲界外球權判給對方球隊。

Law 16 – 球門球

- 當球員/球隊延誤踢球門球時，使用五秒鐘的視覺倒數。如果超過時間限制，則判給對方一個角球。

影像助理裁判（VAR）協議

- 因明顯錯誤的第二張黃牌判罰而導致的紅牌可進行覆檢。
- 當一名球員被出示黃牌/紅牌，但出示該牌的犯規行為卻是由雙方另一名球員所為時，身份誤判的情況可以進行覆檢。
- 如果角球判罰明顯錯誤，且能夠立即糾正且不耽誤比賽重新開始，則賽事主辦單位可以選擇對角球判罰進行覆檢。

規則改變的細節

以下是2026/27版比賽規則的修改內容。每項修改都附有修改後的文字或新增文字（如適用）以及先前的文字，並在其後進行解釋

關鍵字

主要的規則變更以黃色底線標出，並在頁邊空白處突出顯示。編輯性變更以底線顯示。

YC = 黃牌（警告）；RC = 紅牌（罰下）。

Law 3 – 球員

2. 替補人數

修正條文

其他比賽

在A級國際球隊友誼賽中，最多可指定15名替補球員，其中最多可使用6 8名，除非雙方球隊同意使用更多替補球員，最多可達11名，在這種情況下，必須在賽前告知裁判。正式比賽中有關換人機會的限制和程序同樣適用。

解釋

現在，各隊在高級「A」級國際友誼賽中可以使用八名替補球員，除非雙方同意使用更多替補，最多可達十一人；每隊將限制有三次換人機會。

Law 3 – 球員

3. 替補程序

增加條文

(...)

如需以替補球員替換下一名球員，必須遵守「註釋和修改」下的「限時換人規則」以及以下規定：

- 任何替補都必須事先通知裁判
- 被替換下場的球員：
 - 裁判許可後方可離開比賽場地，除非已經離開場地，並且必須從最近的界線離開，除非裁判指示球員可以直接從中線或其他點離開（例如，基於安全/保安或受傷等原因）。
 - 球員必須在換人指示牌亮出後十秒內離開比賽場地；如果沒有指示牌，則必須在裁判發出換人信號後十秒內離開比賽場地，除非由於安全/保安或傷病等 原因無法做到這一點。
 - 必須立即返回技術區或更衣室，不得繼續參加比賽，除非競賽規程允許重返替補。

如果在同一次暫停期間有多次換人，所有被換下的球員必須在最後一次換人指示後的十秒鐘內離開比賽場地。

5. 違規及罰則

增加條文

(...)

除非因安全/保安或受傷等原因無法在十秒鐘內離開比賽場地，否則如果被替換的球員沒有在規定的十秒鐘內離開比賽場地：

- 被替換下場的球員仍必須離開比賽場地；只有當他們過度延誤比賽重新開始時間超過十秒時，才會受到警告。
- 替補球員可能尚未進入比賽場地。
- 比賽重新開始
- 替補作業不能取消，也不能使用其他替補球員。
- 替補球員只有在比賽重新開始後一分鐘後的第一次暫停期間，經裁判允許才能進入比賽場地。

此規則的其他違規

- (...)
-

解釋

為避免浪費時間，被替補下場的球員必須在替補牌亮出後十秒內離開比賽場地；如果沒有替補牌，則必須在裁判發出替補信號後十秒內離開比賽場地。如果球員在十秒內未離開比賽場地，則仍須離開，但替補球員必須在比賽重新開始後一分鐘（計時進行中）後的第一次暫停才能進入比賽場地。

Law 4 – 球員裝備

1. 安全性

修正條文

球員不能佩戴或穿著會構成危險的裝備或物件。

~~禁止佩戴任何飾物(頸鍊、戒指、手鐲、耳環、皮革帶、橡膠帶等)，並必須移除。不准許使用膠布覆蓋住飾物。只要配件不危險且安全妥善遮蓋，即可使用。~~
危險物品必須移除，不得用膠帶或任何方式遮蓋。

球員必須在比賽開始前接受檢查，替補球員必須在進入比賽場地前接受檢查。若球員穿戴或使用未經授權/危險的裝備或珠寶配件飾品，裁判必須命令該球員：
(...)

解釋

「珠寶」一詞的使用可能會造成混淆，因為所列物品中有些並不屬於珠寶範疇。禁止佩戴珠寶曾引發爭議，且執行標準不一。此外，該禁令也忽略了佩戴某些物品的文化、宗教、醫療和個人原因。新規則的重點在於，非危險物品在安全妥善遮蓋的情況下是被允許的（見規則第5章－裁判），而危險物品仍禁止佩戴。

Law 5 – 裁判

2. 裁判的決定

增加條文

裁判的所有決定都是裁判以最佳能力根據規則及比賽精神而作出，裁判會在規則之框架內根據自己的意見及斟酌情況而採取最合適之行動。

比賽可能會使用技術手段來輔助裁判做出或更改以下方面的判罰：

- VAR協定
- 球的比賽中/比賽外，包括透過使用門線技術（GLT）
- 越位，包括透過使用半自動越位技術（SAOT）

裁判根據事實作出與比賽有關的判決。(...)

解釋

將比賽使用技術（包括影像回放）的選項納入規則第 5 章，禁止競賽官員進行任何非官方使用。

Law 5 – 裁判

3. 權力和職責

修正條文

得益

- 如果不判罰犯規對被侵犯的球隊更有利時，裁判應容許比賽繼續或
- 當發生犯規或重新開始比賽錯誤且球已經在比賽中，並且被犯規對方球隊將從中獲益時，允許比賽繼續進行；如果預期的獲益當時或幾秒鐘內沒有出現，則對犯規進行處罰/要求重新開球。

解釋

確認裁判可以在一方球隊錯誤地重新開始比賽（自由球、擲界外球等）且對方獲得球權時判罰得益進攻。

Law 5 – 裁判

3. 權力和職責

修正條文

裁判:

(...)

受傷

- 如裁判認為一名球員只是受了輕傷，可以容許比賽繼續進行直至球賽暫停為止
- 只有當球員嚴重受傷時，比賽才會停止，並確保球員被移出比賽場地。受傷球員不得在比賽場地內接受治療。如果受傷導致比賽暫停或比賽重新開始延遲，受傷球員必須離開比賽場地，並且只能在比賽重新開始一分鐘後才能重新上場；* 如果球在比賽中，必須從邊線重新進入球場，但如果球已在比賽外，則可以從任何界線進入球場。以下例外：接受治療和/或治療後離開比賽場地的要求，當：
 - 守門員受傷
 - (...)
 - 球員因被對方侵犯而受傷，犯規球員因此而被警告或驅逐離場(例如動作魯莽或嚴重犯規)，
- (...)

** 請參閱「註釋和修改」下的「場外治療與評估方案」。

解釋

- 受傷球員若在場上接受治療或評估，或導致比賽暫停，則必須離開比賽場地，並在比賽重新開始後（計時進行中）停留一分鐘。裁判可在比賽進行期間允許該球員返回球場。具體操作細則詳見「註釋和修改」部分。
- 如果球員因身體犯規被黃牌或紅牌判罰而受傷，即使評估/治療沒有很快完成，該球員也可以在評估/治療後留在場上。

Law 5 – 裁判

4. 影像助理裁判 (VAR)

修正條文

(...)

裁判在以下事件出現「清晰及明顯錯誤」或「遺漏嚴重犯規」時，影像助理裁判(VAR)才會提供協助：

- 進球/不進球
- 罰球點球/非罰球點球
- 直接紅牌(非包括清楚地兩黃一紅錯誤)
- 裁判錯誤識別球員身份而發出黃牌警告或驅逐(紅牌)予犯規球隊不正確的球員
- 如果明顯錯誤判罰角球，且可以立即更改而不延誤重新開始比賽（比賽選項）。

解釋

根據修訂後的 VAR 協議，增加VAR 可審查事件。

Law 5 – 裁判

5. 裁判裝備

修正條文

其他裝備

裁判可獲准使用：

- (...)
- 如果賽事組織提供執法記錄器，並擁有錄影控制權且遵守相關規定，則裁判可以佩戴執法記錄器。執法記錄器可能包含麥克風，但不得用於廣播與影像助理裁判（VAR）的對話。相關部門可將執法記錄器的錄影和音訊用於紀律處分事宜。

裁判和其他場上比賽官員禁止佩戴首飾或使用任何其他電子設備，包括相機，但上文所述的執法記錄器除外。可以配戴飾品，但不得具有危險性。

解釋

- 比賽組織者可提供執法記錄儀，並擁有對錄影的完全控制權（以避免裁判擅自使用），則比賽組織方可允許裁判、助理裁判和第四裁判佩戴/使用執法記錄儀。執法記錄器可配備麥克風，但與影像助理裁判（VAR）的通話不得公開。相關機構有權將音訊和/或錄影用於紀律處分事宜。
- 除了強制性裝備和其他允許的裝備外，裁判還可以佩戴配件，只要這些配件不危險，並且安全牢固地覆蓋起來即可。

Law 6 – 其他賽事執法人員

5. 影像賽事執法人員

修正條文

影像助理裁判（VAR）是競賽官員，他/她可以使用回放錄像協助裁判做出決定，但僅限於與進球/未進球、罰球點球/非罰球點球、直接紅牌（不包括明顯錯誤的第二次警告）或裁判誤判犯規球隊錯誤球員（警告或判罰離場）相關的“明顯錯誤”或“嚴重誤判”。

解釋

根據修訂後的 VAR 協議，增加VAR 可審查事件。

Law 8 – 開始比賽級重新開始比賽

2. 墜球

修正條文

程序

- 如果比賽停止時：
 - (...)
 - 如果球在罰球區外，裁判應將球墜給已經或即將控制球權或已經取得球權的球隊中的一名球員（包括重新開球後，如果球本應出界的情況），前提是裁判能夠判斷出這一點；否則，球應擲給最後觸球的球隊中的一名球員。球應在比賽停止時的位置擲出，除非球擊中了競賽官員或外來人物，在這種情況下，球應在干擾/接觸的位置墜球。
- (...)

解釋

- 主要原則是，如果比賽沒有停止，球權將歸屬於能夠保持/獲得控球權的球隊，這包括如果球出界後能夠重新開始比賽的球隊。.
- 如果比賽因球與裁判或場外人士接觸而停止，則球應在接觸地點墜球。

Law 10 – 決定比賽結果的方法

3. 罰球點球 (點球決勝負)

修正條文

程序

互踢罰球點球 (點球決勝負) 過程中

- (...)
- 踢球動作完成 (...)；踢球者不得故意再次觸球
- 如果踢球球員不小心雙腳同時踢球，或踢球後球立即觸碰到非踢球腳或腿
- :
- 如果球射進球門，則重踢
- 如果球沒有進入球門，則該次踢球被記錄為未進球
- (...)
- 如果守門員和踢球球員同時違規，則該次射門被判為未進，踢球球員將被警告。

解釋

新增文字以確認第31號通函中關於踢罰球球員意外連續觸球的澄清說明。此項修改也要求刪除關於踢罰球球員與守門員同時違規時應向踢球球員出示黃牌的表述。。

Law 12 – 犯規及不正當行為

4. 紀律行動

增加條文

得益

如果裁判應用得益規則(...), 然而, 如果犯規是破壞對方球隊明顯進球機會, 則該球員將因非運動精神行為受到黃牌警告, 除非被犯規球隊因獲得益並進門得分, 在這種情況下, 該球員不會受到紀律處分; 如果犯規是干擾或阻止有希望的進攻, 則犯規球員不會受到黃牌警告。

解釋

如果裁判在發生破壞明顯進球犯規 (DOGSO) 後使用得益規則, 並因此導致進攻方進球, 則犯規球員不會被警告或判罰離場。

Law 12 – 犯規及不正當行為

4. 紀律行動

修正條文

非運動精神行為警告

球員因為非運動精神行為而被警告的不同情況有：

- (...)
- 用手觸球企圖進球(不論是否成功)~~或企圖阻止一進球但不成功~~

解釋

當一名球員企圖用手/手臂阻止進球但未成功時, 裁判應用得益規則進攻, 不會給予警告。

Law 12 – 犯規及不正當行為

4. 紀律行動

修正條文

延誤重新開始比賽

裁判必須警告過度延誤重新比賽開始的球員，包括按照規則 3、15 和 16 及其相關規定執行的情況，或透過以下方式：

- ~~正要擲球入場時，突然停止擲球，而將球交給同隊球員擲球入場~~
- ~~被替補離場時延誤離場~~
- ~~過分拖延比賽重開時間~~
- 裁判停止比賽後，蓄意踢走或帶走足球，又或刻意觸碰足球因而挑起球員之間的衝突
- 刻意在錯誤的地點踢自由球迫使裁判指令重開自由球

解釋

由於裁判現在有權對拖延擲界外球的球隊判罰對方擲界外球，以及對拖延球門球的球隊判罰對方角球，除非造成拖延的球員行為極其惡劣，否則這種懲罰被認為是足夠的。

Law 12 – 犯規及不正當行為

4. 紀律行動

增加條文

破壞進球或明顯進球機會 (DOGSO)

(...)

下列情況必須被考慮：

- 犯規地點與球門的距離
- 整體玩球的方向
- 保持或獲得控制足球的可能性
- 防守球員和進攻球員的位置和人數

解釋

- DOGSO 考慮因素包括進攻球員的位置和人數，因為這也可以幫助確定是否有明顯的得分機會。

Law 14 – 罰球點球

2. 犯規及罰則

修正條文

如果足球被踢出前有以下情況發生：

- 踢球球員意外地用雙腳同時踢球，或球在踢球後立即觸及非踢球的腳或腿：
 - 如果球踢進球門，則重踢罰球點球
 - 若球沒有射入球門，則判罰對手踢間接自由球
- (...)
- ~~守門員與該主踢球員雙方同時犯規，黃牌警告該主踢球員及判守方得一間接自由球重新開始比賽~~

當罰球點球被踢出後，如：

- 主罰球員在足球未經其他球員觸球前再次故意觸球：
 - 判對方得一間接自由球(或如故意用手觸球，判對方得一直接自由球)

解釋

納入文本以確認第31號通函中所宣告的澄清。31號通函關於踢罰球點球球員意外的二次觸球。這項變更還要求刪除對踢球球員在與守門員同時違規時踢球球員被黃牌警告的處分。

Law 15 – 擲球入場

增加條文

當整個球體全部越出邊線，無論是在地面或空中，判由最後觸球球員的對方在足球越過邊線位置擲球入場，或裁判因球員延遲為其球隊發界外球而對其進行處罰時。

(...)

2. 犯規及罰則

增加條文

如果球員不公平地延誤本隊的擲球入場，裁判將鳴笛並示意五秒倒數計時開始。裁判將舉手視覺地倒數五秒，如果五秒結束時仍未擲界外球，則判給對方球隊。只有在對方球隊獲得擲界外球後過度延誤重新開始的情況下，犯規球員才會被警告。*

如果，球在比賽中之後，(...)

*請參閱“註釋和修改”下的“擲界外球和球門球倒數協議”。

解釋

引入文字以避免擲界外球時出現延誤。如果一隊故意延誤擲界外球，裁判將鳴笛，示意進行擲界外球，然後開始視覺五秒倒數。若倒數結束時仍未擲界外球，則判給對方球隊擲界外球。

Law 16 – 球門球

2. 犯規及罰則

增加條文

如果球員故意不公平地延誤本隊開球門球，裁判會鳴笛並示意開始五秒倒數。裁判會舉手示意五秒倒數計時，如果五秒結束時球門球仍未開出，則判給對方球隊角球。只有在對手獲得角球後，違規球員仍然過度拖延重新開球，才會對其出示警告。*

如果，球在比賽中之後， [...]

*請參閱“註釋和修改”下的“擲界外球和球門球倒數協議”。

解釋

引入文字提示是為了避免在球門球時出現拖延。如果一方故意拖延球門球，裁判會鳴笛，示意開球，然後開始五秒倒數。如果倒數結束時球門球仍未發出，則判給對方一個角球。

Law 17 – 角球

增加條文

判罰角球，當：

- 整個足球在地面或空中越過守方的球門線，最後觸球者為守方球員，而又不是一進球。(參閱第8章、第12章、第13章、第15章及第16章)。
- 裁判判罰：
 - 守門員用手/手臂控球超過八秒
 - 因延誤球隊開球門球而被判罰

解釋

當裁判判罰守門員持球時間過長或球隊延遲開球門球時，可能會判罰角球。

影像助理裁判(VAR)協定

1. 原則

修正條文

在足球比賽中使用VAR是基於數項原則，在使用VAR時，所有這些原則必須應用於比賽當中。(但錯誤判罰的角球除外—請參閱「2. 可覆核的決定/事件」下的e點)。

1. 影像助理裁判(VAR)屬於賽事執法人員，在不受干擾地獲得比賽影像片段，可在以下相關的事件出現「清楚及明顯失誤」或「遺漏嚴重犯規」時協助裁判:
 - a. **進球/不進球**
 - b. **罰球點球/非罰球點球**
 - c. **直接紅紅牌**(不包括明顯錯誤的第二次警告)
 - d. **錯誤確定身份**(當裁判發出黃牌或判罰離場錯誤的犯規球隊球員時)

(...)

2. 可覆檢令比賽逆轉的決定/事件

修正條文

裁判只在四項有關於會令比賽逆轉的決定/事件可接受由VAR提供的協助。

(...)

可覆檢的決定/事件類別中，有可能發生「清晰及明顯失誤」或「遺漏嚴重犯規」的相關事件有：

(...)

- c. **直接紅紅牌**(非兩黃一紅情況)
 - 破壞明顯進球機會(尤其是關於犯規位置和其他球員位置)
 - 嚴重犯規(或魯莽衝撞)
 - 粗魯行為、向其他人吐口水或咬人
 - 作出極度冒犯、侮辱及/或辱罵動作
 - 明顯錯誤的第二次警告

d. **錯誤確認身份(紅或黃牌)**

如裁判判罰一犯規，但他顯然錯認了犯規球員。及發出黃牌或紅牌予錯誤的犯規(被判罰)球隊球員時，僅犯規球員的身份可被覆檢；除非關於進球、罰球點球事件或直接紅牌情況，否則該實際犯規動作不能被覆檢。

e. **如果判罰明顯錯誤，且可以立即更改判罰而不耽誤比賽重新開始（比賽選項），則可更改角球判決。**

解釋

可覆查的決定/事件現在包括兩種罕見但可能改變比賽結果的錯誤：

- 因明顯錯誤的第二張黃牌判罰而導致的紅牌
- 當裁判出示黃牌或紅牌，但明顯判罰了雙方球隊中犯規球員錯誤時，即構成身份誤判；除非是在身份誤判的情況下，否則該犯規本身無法進行覆檢。

此外，比賽主辦單位可以選擇對明顯判罰錯誤的角球（包括球已出界的情況）進行影像助理裁判（VAR）覆檢，前提是覆檢能夠立即進行，且不會延誤比賽重新開始。如果角球迅速發出，則判罰無法更改。

如果在收到VAR提供的資訊後更改判罰，則需要「電視訊號」。



編輯變更

Law 5 – 裁判

2. 裁判的決定

修正條文

(...)

於規則12章第3節12章第4節的概述及影像助理裁判協定的情況則例外，只有在以下情況才能發出紀律處分（...）

Law 5 – 裁判

4. 影像助理裁判 (VAR)

修正條文

只有在以下情況下才允許使用影像助理裁判（VAR）：（...）所有實施協助和批准計劃（IAAP）的實施要求均已按照國際足總的IAAP文件《VAR手冊》中的規定執行，並且（...）

Law 5 – 裁判

6. 裁判訊號

增加訊號

新增裁判擲界外球訊號



擲界外球

修正條文

罰球點球圖像改為裁判鳴笛。



罰球點球

修正條文

角球圖像改為裁判不鳴笛。



角球

Law 12 – 犯規及不正當行為

4. 紀律行動

增加條文

警告的犯規

如以下罪行成立，球員應被黃牌警告：

- 延誤重新開始比賽 （如下文「延遲重新開始比賽」部分所述）
- (...)

Law 14 – 罰球點球

2. 犯規及罰則

增加條文

如果足球被踢出前有以下情況發生：

(...)

- 主罰球員或其同隊隊友犯規：
 - 如罰球點球從射門中被踢進球門，重踢該罰球點球
 - 如罰球點球從射門中未被踢進球門，裁判暫停比賽及判守方以間接自由球重新開始比賽

(...)

- 守門員犯規：
 - 如罰球點球從射門中被踢進球門，進球有效
 - (...)
- 守門員隊友犯規：
 - 如罰球點球從射門中被踢進球門，進球有效
 - 如罰球點球從射門中未被踢進球門，重踢該罰球點球

Law 14 – 罰球點球

3. 總結列表

修正條文

	罰球點球結果	
	踢球進門得分	踢球未進門得分
僅攻方球員入侵	影響:重踢罰球點球 沒有影響:進球	影響:間接自由球 沒有影響:不重踢
僅守方球員入侵	影響:進球 沒有影響:進球	影響:重踢罰球點球 沒有影響:不重踢

守方及攻方球員 入侵	<u>守方球員和攻方球員影 響：重踢罰球點球</u>	<u>守方球員和攻方球員影 響：重踢罰球點球</u>
	<u>僅守方球員影響：進球</u> <u>僅攻方球員影響：重踢罰 球點球</u> 沒有影響：進球	<u>僅守方球員影響：重踢罰 球點球</u> <u>僅攻方球員影響：不重踢</u> 沒有影響：不重踢
僅守門員犯規	進球	不是被救出：不需重踢罰球 點球(除非主踢球員受到影 響) 被救出：重踢罰球點球 及口頭警告守門員；再 犯則黃牌警告
守門員與主罰球員同 時犯規	<u>間接自由球及黃牌警告主罰 球員</u> <u>重踢罰球點球除非主罰球 員犯了以下其中一項違規</u>	<u>間接自由球及黃牌警告主罰 球員</u> <u>重踢罰球點球除非主罰 球員犯了以下其中一項 違規</u>
<u>主罰球員二次觸球</u>	<u>意外：重踢罰球點球</u> <u>故意：間接自由球</u>	<u>意外或故意：間接自由球</u>
將罰球點球向後踢	間接自由球	間接自由球
不合法假動作	間接自由球及黃牌警告 主罰球員	間接自由球及黃牌警告 主罰球員
不是被確認之主罰球員	間接自由球及黃牌警告 不是被確認的主罰球員	間接自由球及黃牌警告 不是被確認的主罰球員
<u>主罰球員非運動精神 行為</u>	<u>間接自由球及黃牌警告 主罰球員</u>	<u>間接自由球及黃牌警告 主罰球員</u>

影像助理裁判 (VAR) 協定

修正條文

只有在以下情況下才允許使用影像助理裁判 (VAR) (...) 所有實施協助和批准計劃 (IAAP) 的實施要求均已按照國際足總的 IAAP 文件《VAR 手冊》中的規定執行，並且 (...)

詞彙 – 足球用詞

得益

修正及增加條文

當發生犯規或重新開球錯誤且球仍在比賽中時，如果繼續比賽有利於未犯規的對方球隊，裁判應允許比賽繼續進行。

動作拙劣

球員的任何動作（通常指鏟球或犯規）如果表現出對對手缺乏關心或注意，都屬於此類行為。

互踢罰球點球決勝負

參閱「罰球點球（點球決勝負）」

重新開始比賽時球員的位置

除規則第11章-越位內概述球員在重新開始比賽時的位置外，在判斷球員在重新開始比賽時的位置是以球員接觸到地面的腳或身體其他部位計算；如果球員處於空中，則其位置由雙腳著地時的投影位置決定。

半自動越位技術 (SAOT)

這項技術能夠立即將越位位置資訊傳送給影像助理裁判 (VAR)，並且在進階版本中，還能直接發送給助理裁判。