

1ª COPA TRANSAMÉRICA DE FUTEBOL SOCIETY – Adulto & Infantil

A “1ª COPA TRANSAMÉRICA DE FUTEBOL SOCIETY – Adulto & Infantil” é uma competição autorizada pela FPF7, promovida e organizada pela ELITE EVENTOS ESPORTIVOS, que tem como objetivo congrega e difundir o futebol como meio de lazer e prática sadia do esporte.

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO E DAS TABELAS.

O evento será realizado no período de **20 de outubro à 01 de dezembro de 2018**, sempre aos sábados e domingos conforme programação divulgada. No site oficial do evento (www.eliteeventos.com).

A organização da competição poderá alterar datas e horários de jogos constantes na Tabela da competição, sempre que achar necessário, divulgando as alterações através de Nota Oficial e Boletim semanal na Fan Page da ELITE EVENTOS e/ou site da FPF7.

A organização da competição poderá também, sempre que for necessário alterar, suprimir ou acrescentar informações neste Regulamento, fazendo através de “Nota Oficial”, quantas vezes forem necessárias, para o bom andamento do evento.

A verificação e a visualização de todo o tipo de comunicação feita pela organização da competição na *Fan Page* do evento é de total responsabilidade das equipes.

DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E DOS PAGAMENTOS

O período de inscrição para as equipes será até o dia **15/10/2018**.

A confirmação da equipe dar-se-á somente mediante o pagamento da taxa de inscrição:

CATEGORIA: ADULTA MASCULINA - R\$ 400,00 (quatrocentos reais)

CATEGORIA: ADULTA FEMININA - R\$ 300,00 (trezentos reais)

CATEGORIA: INFANTIL SUB 7 AO SUB 15 - R\$ 300,00 (trezentos reais)

O não pagamento até o dia 15/10/2018, resultará na ELIMINAÇÃO da equipe da competição.

As equipes deverão pagar por jogo uma taxa de arbitragem no valor de **R\$130,00** para os jogos das **categorias adultas** ou o valor de **R\$110,00** para os jogos das **categorias infantis**, antes do início da partida, juntamente com a documentação da equipe.

OBS. Esse valor será dividido em **50%** para **CADA** equipe que irá disputar a partida.

O **NÃO** pagamento antes do jogo acarretará em **W.O.**, sendo o placar de 3 à 0 para a equipe adversária.

DA FORMA DE DISPUTA

O Campeonato terá 03 (Três) fases:

- a) Fase de Grupos
- b) Semifinais
- c) Final (Será disputada em 1 partida)

Fase de Grupos: As equipes onde jogarão todas contra todas, dentro do grupo de sua respectiva categoria (SUB07, 09, 11, 13, 15, Adulto Feminino ou Masculino), em dias e horários pré determinados junto aos dirigentes de cada time. Os grupos com 6 (seis) times jogam entre si e classifica-se os 4 (quatro) melhores para a disputa das semi finais, já os grupos com 4 (times) jogam entre si e classifica-se os 2 (dois) melhores para disputa da final.

Semifinais (disputada pelos grupos com 6 times): As 4 (quatro) equipes classificadas como as melhores de cada grupo se enfrentarão em jogos pré determinados com os dirigentes.

NESTA FASE NENHUMA EQUIPE JOGA PELO EMPATE.

Finais (disputada pelos grupos com 4 e 6 times): Nos grupos com 6 (seis) times os vencedores das Semifinais fazem a final em jogo único, definindo campeão e vice de cada grupo.

Nos grupos com 4 (quatro) times os dois melhores times definidos na fase de grupos fazem a disputa pelo Campeão e Vice de cada grupo.

Os critérios de desempate para a 1ª fase serão os seguintes obedecendo à ordem:

- Número de Vitórias
- Saldo de Gols
- Gols Pró
- Menor saldo de gols sofrido
- Menor número de cartões vermelhos
- Menor número de cartões amarelos
- Sorteio

PARÁGRAFO ÚNICO - Na Fase de Grupos: A vitória somará **03 pontos**, a vitória no desempate (**PRORROGAÇÃO** por Shoot Out ou Penalidade máxima somará **02 pontos** para a equipe vencedora e **01 ponto** para a perdedora) e derrota no tempo normal 00 pontos.

OBS. PONTUAÇÃO SOMENTE PARA A FASE DE GRUPOS:

#A ESCOLHA DA FORMA DE PRORROGAÇÃO (SHOOT OUT OU PENALIDADE MÁXIMA SERÁ DEFINIDA PELO ÁRBITRO DA PARTIDA.

PREMIAÇÕES

Ficam instituídos os seguintes prêmios para os Campeões da **1ª COPA TRANSAMÉRICA DE FUTEBOL SOCIETY.**

CATEGORIA: ADULTO MASCULINO

- 1º colocado - Troféu e R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais);
- 2º colocado - Troféu e R\$ 1.250,00 (hum mil e duzentos e cinquenta reais);
- 3º colocado - Troféu e R\$ 600,00 (seiscentos reais)

CATEGORIA: ADULTO FEMININO

- 1º colocado - Troféu e R\$ 1.000,00 (hum mil reais);
- 2º colocado - Troféu e R\$ 600,00 (seiscentos reais);
- 3º colocado - Troféu e R\$ 300,00 (trezentos reais)

*Será fornecido premiação e realização da categoria feminina com base num mínimo de 8 times inscritos na

competição. Em caso de não fechamento de um mínimo de 6 times femininos a categoria adulta feminina não irá ocorrer.

CATEGORIAS: SUB 7 AO SUB 15

- 1º ao 2º colocado – Troféu e Medalhas.
- Todos os atletas recebem medalha de participação/classificação (campeão e vice).

Também será premiado com troféu, o artilheiro e o goleiro menos vazado.

O Critério para desempate na premiação de artilheiro e goleiro menos vazado: os atletas deverão estar entre as quatro equipes finalistas, levará o prêmio o atleta que estiver na equipe melhor classificada, caso haja empate entre atletas o prêmio será sorteado.

REGRAS OFICIAIS – 1ª COPA TRANSAMÉRICA DE FUT-6 SOCIETY 2018

REGRA 1

A BOLA

01. A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes.
02. Especificações da bola e suas categorias:
SUB 07 E SUB 09 – Bola número 4
SUB 11 E SUB 13 E SUB 15 – Bola número 5
ADULTO MASCULINO E FEMININO – Bola número 5
03. A bola não pode ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização do árbitro.
04. Ambas as equipes devem se apresentar (levar) quantas bolas quiser, para efetuar os seus devidos e individuais aquecimentos antes da realização das partidas. **A bola do jogo será escolhida pelo árbitro** uma entre todas as bolas das 2 equipes, e com a aprovação da escolha pelo técnico de cada equipe.
05. Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca da bola e reiniciada por meio de “bola-ao-chão” no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer na posse do goleiro, a partida será iniciada pelo mesmo. Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deve ser na linha do meio de campo.
06. Se ocorrer durante uma interrupção (início, reinício, tiro livre, tiro de meta, arremesso de canto ou lateral, pênalti), a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

REGRA 2

NÚMERO DE ATLETAS E DOCUMENTAÇÃO OBRIGATÓRIA

01. Uma partida deve ser disputada por 2 equipes, cada uma composta **OBRIGATORIAMENTE** de **06 Atletas**, onde 1 dos quais será o goleiro.
02. Não será permitido o início da partida sem que as 2 equipes estejam compostas, **CADA UMA**, de 06 Atletas no campo de jogo. Nem a continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de **03 Atletas de linha** no campo de jogo.
03. Quando 1 equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a **MENOS DE 03** Atletas de linha, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, inclusive quando das disputas de penalidades máximas e decisão por **SHOOT OUT**, a esta equipe perderá os pontos do jogo seja qual for o placar. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 03 Atletas de linha, nenhum somara pontos.
04. Deve ser registrado o número máximo de **15 ATLETAS POR EQUIPE**. **MAS SOMENTE 12 ATLETAS PARA CADA EQUIPE POR JOGO NA SÚMULA**, podendo este número ser completado até o final do 1º TEMPO da partida. Após o início do 2º TEMPO, não será permitida a inclusão de nenhum atleta nas equipes.

05. As substituições serão ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação da partida, sendo restritas aos atletas registrados em súmula. Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar a campo.
06. O atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto, após ter entrado em campo pela zona de substituição.
07. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com o jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.
08. Quando o atendimento a qualquer atleta lesionado este, **OBRIGATORIAMENTE**, deverá deixar o campo de jogo **POR QUALQUER LUGAR DO MESMO**, desde que autorizado pelo árbitro, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de sua equipe e com autorização do árbitro, **EXCETO** o goleiro que poderá receber atendimento e continuar no jogo. O atleta substituído, quanto o atleta que retornar após o atendimento médico, deverão adentrar a campo pela zona de substituição.
09. Atletas com ferimentos que estejam sangrando, **NÃO** poderão permanecer em campo de jogo devendo **OBRIGATORIAMENTE**, deixar o campo para serem medicados, podendo ser substituído imediatamente e poderão retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.
10. Os **TÉCNICOS** de ambas as equipes devem **OBRIGATORIAMENTE**, assinar a súmula do jogo, o que atesta que todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados na súmula, são exatamente os que irão participar da partida. Na falta do Técnico/Treinador assina a súmula o **CAPITÃO** da equipe.
11. A Comissão Técnica das equipes será composta pelos seguintes membros:
- Técnico / Treinador
 - Auxiliar Técnico
 - Fisioterapeuta ou Massagista
- #O Fisioterapeuta deverá estar de posse **OBRIGATORIAMENTE** de seu registro profissional.
12. Cada equipe deverá ter um atleta como **CAPITÃO**, que deverá ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços, de cor diferente do uniforme de jogo, devendo se for expulso ou tiver que deixar o campo de jogo por lesão, determinar um novo **CAPITÃO**, entregando-lhe a tarja (braçadeira). **O CAPITÃO** uma vez feito o sorteio, não necessita estar no campo para o início ou reinício da partida.
13. O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém o árbitro deverá fazer constar em súmula, a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente que venha porventura acontecer, e o responsável pelo atleta (no caso menor de idade) deverá assinar a súmula pelo mesmo.
14. **NÃO** será permitida a substituição de membros da **COMISSÃO TÉCNICA**.

DOCUMENTAÇÃO OBRIGATÓRIA

01. Será **OBRIGATÓRIA A APRESENTAÇÃO DO RG (IDENTIDADE)** em **TODOS** os jogos em que o atleta irá participar;
02. Será aceito o **PASSAPORTE OU CARTEIRA DE TRABALHO** também;
03. **SEM A APRESENTAÇÃO DE ALGUM DESSES DOCUMENTOS** o atleta **NÃO** poderá participar da partida em hipótese alguma;

REGRA 3

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

01. O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, meião, caneleiras oficiais, chuteiras apropriadas para a prática da modalidade (**SOCIETY**), podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. **É OBRIGATÓRIO** o uso de **caneleiras**, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelo meião, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao atleta (plástico poliuretano ou material similar).

02. Os atletas podem se apresentar em campo usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas longas, desde que sejam da mesma cor e mesmo padrão de confecção.

03. O **GOLEIRO** deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.

04. As camisas devem ser numeradas nas costas (1 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação à cor da camisa.

05. O árbitro exigirá que o atleta ou membro da Comissão Técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais atletas, como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do esporte.

Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

06. Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meião levantado, como determina a regra, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, mas o meião deverá estar sempre levantado.

07. Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar uma camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula, que deverá **OBRIGATORIAMENTE** ficar no banco de reservas para uso eventual.

A equipe que for fazer a opção pelo **GOLEIRO LINHA** deverá avisar a arbitragem, e ter uma camisa com a mesma numeração que a do goleiro, sendo esta igual aos atletas de linha e ficará com a Comissão Técnica no banco de reservas.

08. O uso de bermuda térmica está condicionado a sua cor ser idêntica ao do uniforme ou de padrão neutra (preta).

09. Os atletas **NÃO** poderão usar ataduras e esparadrapos por fora do meião para segurar as caneleiras, exceto se for da mesma cor.

10. **É OBRIGATÓRIO** aos atletas postados no banco de reservas usarem coletes, inclusive para o aquecimento e com cores diferentes das camisas das equipes, devendo ter cor única para todos os atletas.

Se porventura alguma equipe comparecer para o jogo sem seu jogo de coletes para os atletas reservas, o árbitro deverá determinar que esta equipe possa entrar em campo **COM SOMENTE OS 06 ATLETAS** que irão iniciar a partida, devendo os outros atletas ficarem fora do campo e também do banco de reservas. Somente poderão adentrar ao campo para integrar o banco de reservas, com coletes.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

11. Os componentes da Comissão Técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos apropriadamente, com (calça, jaqueta, moletom, camisa ou bermuda) identificados pelas cores ou logos de suas equipes.

REGRA 4

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01. CATEGORIAS:

SUB 07 (5/6/7 ANOS) / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 15'MIN COM INTERVALO)

SUB 09 (7/8/9 ANOS) / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 15'MIN COM INTERVALO)

SUB 11 (9/10/11 ANOS) / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 20'MIN COM INTERVALO)

SUB 13 (11/12/13 ANOS) / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 20'MIN COM INTERVALO)

SUB 15 (13/14/15 ANOS) / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 20'MIN COM INTERVALO)

ADULTO MASCULINO / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 25'MIN COM INTERVALO)

ADULTO FEMININO / TEMPO DE JOGO (2 TEMPOS DE 25'MIN COM INTERVALO)

02. Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada **A IDADE ATRAVÉS DO ANO DE NASCIMENTO E NÃO O MÊS EM QUE NASCEU** para determinar a categoria em que o atleta vai representar.

03. Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo, sendo que o controle do tempo será de responsabilidade do árbitro designado como chefe da equipe.

04. Todos os jogos devem ter um intervalo de no **MÁXIMO 10 MINUTOS**.

05. 1 pedido de Tempo Técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o **CAPITÃO** deve pedir a um dos árbitros e o Técnico/Treinador somente ao representante.

O **CAPITÃO** da equipe, quando no banco de reservas, perde essa prerrogativa.

06. A duração do Tempo Técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

07. Quando do pedido de Tempo Técnico, as equipes devem se reunir **JUNTO AOS SEUS BANCOS DE RESERVAS**. Nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo ao **CAPITÃO** da equipe.

Os atletas que estão jogando, poderão sair de campo de jogo e sentar no banco de reservas para receberem instruções e se reidratarem, (**CASO ACHEM NECESSÁRIO**).

NÃO é permitido aos atletas reservas das equipes, adentrarem ao campo de jogo no Tempo Técnico.

Caso ocorram substituições durante o Tempo Técnico, estas deverão ser comunicadas ao representante, sendo que as substituições deverão ser feitas na zona de substituição, no reinício da partida.

08. Toda paralisação por motivo de contusão, ou de outro motivo qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

Quando os acréscimos na partida, os árbitros deverão indicar para o representante do jogo, o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período e este comunicará o Técnico/Treinador das equipes, caso a equipe não possua Técnico/Treinador, o **CAPITÃO** deverá ser informado por um dos árbitros.

O tempo acrescido deverá ser somado e informado junto com os Tempos Técnicos.

09. Poderá ser colocado placar público (Eletrônico, etc..), porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

REGRA 5

INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

01. Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, o vencedor cabe a escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola ou vice-versa. A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

02. A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta da equipe com ganho do pontapé inicial, movimentar a bola que deve estar imóvel no centro do campo, **EM QUALQUER DIREÇÃO**.

NÃO VALERÁ o gol **DIRETAMENTE** de início, reinício ou após a marcação de um gol.

O atleta que der o **PONTAPÉ INICIAL** deverá fazê-lo em no máximo **05 SEGUNDOS**, ultrapassando este tempo, será punido com infração pessoal, porém sem perder a posse de bola.

O atleta que der o **PONTAPÉ INICIAL**, não poderá tocar na bola novamente antes de a mesma ter sido tocada ou jogada por outro atleta.

Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário aquele com a posse de bola devem ficar atrás da linha de saída ou do **SHOOT OUT**.

Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.

Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária aquela que saiu no primeiro período.

* Caso **NÃO** ocorra a inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida e o árbitro providenciará a troca de lado e dará continuidade a partida com bola ao chão no centro do campo, e TUDO que ocorreu até então, terá validade.

* Caso **NÃO** ocorra a troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, o árbitro autorizará a inversão dos bancos, sem a necessidade de paralisação do jogo para esta regularização.

03. Quando das bolas de **REINÍCIO DE JOGO APÓS A MARCAÇÃO DE UM GOL**, o atleta deverá colocar a bola em jogo, no máximo, em **05 SEGUNDOS**, após a autorização do árbitro, caso contrário será punido com infração pessoal, e sua equipe punida com a marcação de um arremesso lateral para a equipe adversária, na intersecção das linhas central e lateral do campo em qualquer um dos lados.

REGRA 6

BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

✉ contato@eliteeventos.com

🌐 eliteeventos.com

📱 eliteeventosesportivos

01. A bola está fora de jogo quando:

Ultrapassar completamente pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo.

A partida for interrompida pelo árbitro.

Tocar na rede superior, quando ocorrer executa-se arremesso lateral.

02. A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive:

Se bater nas traves.

Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo.

Enquanto se espera uma decisão do árbitro por suposta infração.

* As linhas demarcatórias do campo pertencem a sua superfície, caso a bola corra sobre a linha, estará em jogo.

03. Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com “bola ao chão” no local onde esta se encontrava no momento da paralisação.

Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.

Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.

Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar o solo. Caso ocorra, repete-se o lance.

Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.

Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar uma distância mínima de 5 metros da bola.

04. Quando da participação de qualquer elemento estranho, a partida é considerada interrompida e nada mais terá validade. Somente os atletas em jogo e os árbitros, não serão considerados como elemento estranho.

Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola ao chão” no local onde este tocou a bola.

Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral desta.

Quando na cobrança de uma penalidade máxima ou cobrança de **SHOOT OUT**, repete-se a cobrança.

05. Caso um atleta ou integrante da Comissão Técnica, postados no banco de reservas, entrarem no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com **TIRO LIVRE** contra a equipe do infrator, a ser cobrado no local onde ocorreu a infração.

Se ocorrer dentro da área de meta, o Tiro será executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.

Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou **SHOOT OUT**, estas deverão ser executadas novamente.

REGRA 7

SOMA DE GOLS

01. A não ser quando das exceções previstas nas regras da modalidade, o gol é válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não seja levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou o braço por atleta da equipe atacante.

Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.

Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.

Nenhum gol pode ser validado **DIRETAMENTE** de início e reinício de jogo ou após a marcação de um Gol, tiro ou arremesso de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.

Penalidade: Tiro ou arremesso de meta para a equipe adversária.

O goleiro após efetuar uma defesa, ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta, o gol será considerado válido.

REGRA 8

INFRAÇÕES

01. As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

✉ contato@eliteeventos.com

🌐 eliteeventos.com

📱 eliteeventosesportivos

- Infrações Técnicas
- Infrações Disciplinares
- Infrações Pessoais

INFRAÇÕES TÉCNICAS

01. ESTARÁ COMETENDO INFRAÇÃO TÉCNICA O ATLETA QUE:

Dar ou tentar dar pontapés;

Calçar o adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele;

Pular ou se atirar sobre o adversário;

Trancar o adversário por trás;

Trancar o adversário de maneira violenta ou perigosa;

Bater ou tentar fazê-lo;

Segurar o adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;

Empurrar o adversário com auxílio das mãos ou dos braços;

Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida;

CARRINHO: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada);

Mão na bola;

PENALIDADE:

Tiro Livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora;

02. Toda infração técnica acumula em súmula infração individual e coletiva.

INFRAÇÕES DISCIPLINARES

01. ESTARÁ COMETENDO INFRAÇÃO DISCIPLINAR O ATLETA QUE:

Incorporar-se ou reincorporar-se a sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto;

Infringir persistentemente as regras do jogo;

For culpado de conduta indisciplinar;

Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro;

Usar de táticas antidesportivas;

Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro;

Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários;

Entrar em campo para ministrar instruções;

Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida;

Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo;

Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida;

Usar de palavras, praticar ato de racismo ou outro de qualquer tipo;

PENALIDADE:

COM A BOLA EM JOGO: Se o árbitro paralisar a partida para punir o infrator, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.

* Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.

* Marca-se Tiro Livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação.

* Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS. Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será cobrado no local onde a bola se encontrava. Se dentro de sua própria área de meta, a cobrança será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

COM A BOLA FORA DE JOGO: O árbitro deverá aplicar a advertência que julgar necessária, sem conceder Tiro livre direto para a equipe adversária.

* Caso a advertência do árbitro seja feita através da aplicação do Cartão Disciplinar, anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.

* Reinicia o jogo no local onde a bola se encontrava.

02. PUNIÇÃO PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

* As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da Comissão Técnica somente coletiva.

* As infrações, após a 5ª falta coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

* Para membros da Comissão Técnica, a punição dependerá da gravidade da infração cometida.

PENALIDADE:

Se a partida for paralisada para punição do infrator, o árbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com Tiro Livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

03. Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

CARTÃO AMARELO:

O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após **02 MINUTOS** cronometrados de bola em jogo.

Os atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de **02 MINUTOS** cronometrados de cartão, e poderão participar do jogo a qualquer momento.

Será obrigatória a aplicação do **CARTÃO AMARELO** nas seguintes situações:

* Segurar o atleta adversário quer pela camisa, quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com objetivo de interromper a jogada;

* Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola;

OBS. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o árbitro marcará a infração, concedendo Tiro Livre contra sua equipe, porém não deverá aplicar o cartão disciplinar.

* Praticar falta por trás no adversário;

* Aplicar o **CARRINHO**, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizante estando o adversário de posse ou na disputa da bola;

OBS. Se ao aplicar o **CARRINHO**, atingir seu oponente com força maior que a necessária, ou se o **CARRINHO** for aplicado por trás, o infrator deverá receber **CARTÃO VERMELHO**;

Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um Tiro Livre ou um arremesso contra sua equipe;

Sendo Goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos;

OBS. Caso seja uma situação clara de gol o Goleiro deverá receber o **CARTÃO VERMELHO**;

* O atleta que ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirar a camisa por completo do corpo, ou ainda fazer gestos provocativos aos adversários ou torcedores;

* Qualquer atleta, incluindo os integrantes do banco de reservas que abandonar ou sair do campo de jogo, sem autorização prévia do árbitro;

CARTÃO VERMELHO:

O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, e nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com **01 ATLETA A MENOS**, e somente poderá se recompor com outro atleta, **APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS** de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, e após receber autorização do árbitro.

QUANDO OCORRER EXPULSÕES SIMULTÂNEAS, AS EQUIPES PODERÃO SE RECOMPOR, na próxima paralisação da partida, após **02 MINUTOS CRONOMETRADOS** de bola em jogo.

* Se os atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após **02 MINUTOS CRONOMETRADOS** de bola em jogo, com a bola fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro;

- * O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração à regra, que um jogador em plenas condições de assinalar um gol, conclua a jogada deverá ser **EXPULSO** da partida;
- * O atleta ou integrante da Comissão Técnica que usar palavras, ou praticar atos de racismo ou qualquer tipo, deverá ser **EXPULSO** imediatamente;
- * Os componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo imediatamente;
- * Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida **NÃO** acumulam infrações coletivas;
- * O atleta já punido com a aplicação de Cartão Amarelo, na reincidência de infração passível de aplicação do cartão, deverá ser **EXPULSO** do campo de jogo;
- * Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como infração individual e coletiva até a 5ª infração;
- * Quando da aplicação de outras sanções disciplinares provenientes da **MESMA INFRAÇÃO**, deverá ser observado este procedimento:
#Para o mesmo atleta, somente anota os cartões na súmula sem acúmulo de infrações individuais e coletivas.
Para os demais atletas e membros da Comissão Técnica da equipe, anota os cartões em súmula, acumulando infração individual e coletiva até a 5ª infração.
- * Os atletas que cometerem **05 INFRAÇÕES** individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente, a menos que ao cometer a 5ª infração, seja punido com o Cartão Vermelho. Neste caso deve-se observar o que determina a regra;
- * As equipes que cometerem **05 INFRAÇÕES** por período sofrerão um **SHOOT OUT** a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao **FINAL DO PERÍODO**;
- * Nas categorias **SUB 07 E SUB 09**, os atletas **NÃO DEVERÃO** ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que em casos **GRAVES**, deverá o árbitro solicitar ao Técnico/Treinador da equipe, sua imediata substituição. O atleta será considerado excluído da partida, mas poderá permanecer no banco de reservas;
- * Os árbitros têm autoridade para mostrar **Cartão Amarelo ou Vermelho**, antes do início da partida, durante o jogo e no intervalo da mesma, ou após o seu término, bem como na execução da Decisão por Penalidade Máxima e na Decisão por **SHOOT OUT**, observadas as restrições previstas neste caso (**SHOOT OUT**), sempre considerando que a partida esta ou continua sob sua jurisdição;
- #Se o atleta for expulso antes do início da partida, a equipe **NÃO** será penalizada com o número de atletas, podendo inclusive inscrever ou registrar outro atleta em súmula desde que este esteja anteriormente inscrito e com condições de jogo para a competição.
- #Se um integrante da Comissão Técnica for **EXPULSO**, **NÃO** poderá ser substituído.
- #Os cartões disciplinares aplicados antes do início da partida, ou no intervalo da mesma, **NÃO** acumulam infrações, ou seja: **SE RECEBER CARTÃO AMARELO**, não precisará ser substituído ou cumprir os **2 MINUTOS** de punição, mas marca-se a falta pessoal do mesmo; **SE RECEBER CARTÃO VERMELHO**, antes da partida ou no intervalo da partida, o mesmo deverá deixar o campo e registrando a infração pessoal em súmula.

PROCEDIMENTO NA COBRANÇA DE SHOOT OUT DURANTE O JOGO

- * A partir da 5ª infração Técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de um **SHOOT OUT** a cada nova infração técnica cometida, até o final do **PERÍODO** da partida, exceto na infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.
- #O atleta da equipe beneficiada deverá posicionar a bola na linha de **SHOOT OUT** da equipe adversária, e todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de **SHOOT OUT**, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha do gol.
- #Apenas o atleta da equipe beneficiada que irá fazer a cobrança do **SHOOT OUT** poderá ficar perto da bola.
- #Após a autorização do árbitro para a cobrança do **SHOOT OUT**, não haverá mais distância exigida da bola.
- #Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do **SHOOT OUT**, este deverá cumprir as determinações da Regra.
- #Ao término do primeiro período, serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais.

INFRAÇÕES PESSOAIS

01. ESTARÁ COMETENDO INFRAÇÃO PESSOAL O ATLETA QUE:

✉ contato@eliteeventos.com

🌐 eliteeventos.com

📱 eliteeventosesportivos

- #Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado;
- #Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário;
- #Sendo **GOLEIRO**, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta;
- #Sendo **GOLEIRO**, postado **FORA** de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro da sua área e pegá-la com as mãos;
- #Sendo **GOLEIRO**, com domínio da bola, conduzi-la para **FORA** de sua área, retornar e pegá-la com as mãos;
- #Sendo executor de **ARREMESSO LATERAL**, de **CANTO**, **TIRO LIVRE OU TIRO INICIAL**, **TIRO OU ARREMESSO DE META**, tocar na bola **ANTES** que outro atleta o faça;
- #Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o **GOLEIRO** caído dentro de sua área de meta;
- #Obstruir intencionalmente o **GOLEIRO** sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração;
- #Levantar o (s) pé (s) para chutar e levar perigo ao adversário próximo à jogada ("**PÉ ALTO**");
- #Chutar com a sola dos pés tendo o adversário próximo a jogada, **SOLADA**;

PENALIDADE:

Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

#Se ao cometer as infrações previstas nos itens anteriormente relacionados, o infrator atingir o atleta adversário, estas infrações deverão ser punidas como falta técnicas e não pessoais;

#Lançar a bola na área de meta adversária, quando da cobrança do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta;

PENALIDADE:

Reversão em tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

#O **GOLEIRO**, permanecer de posse ou domínio da bola **DENTRO OU FORA** de sua área de meta por mais de **05 SEGUNDOS**.

OBS. Quando do **ARREMESSO DO GOLEIRO** com a bola em jogo, o mesmo poderá colocar as mãos fora da área de meta.

PENALIDADE:

Reversão de posse de bola em favor do adversário, que deve ser executada, obrigatoriamente, pelo goleiro com as mãos.

#O **GOLEIRO** com a bola em jogo, recebê-la com as mãos de seus companheiros desde que **NÃO** tenha sido jogada com a **CABEÇA** ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça **NÃO** pode ser forçada "**ANTI JOGO**". Ex: no arremesso de meta o **GOLEIRO** joga a bola para o atleta que a devolve.

PENALIDADE:

Se dentro da área de meta, cobrar na intersecção da linha frontal e lateral desta.

Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.

Se de arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.

#Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.

O atleta substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

PENALIDADE:

Se o árbitro paralisar a partida em função de erro na substituição, marcará falta pessoal dos infratores, fará refazer a substituição e reiniciará a partida, com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

Caso o árbitro observe a Lei da Vantagem por parte do adversário na substituição, deverá marcar a infração na súmula do jogo, assim que o infrator tome posse da bola ou quando a mesma estiver fora de jogo. Não havendo necessidade de refazer a substituição.

#Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no início e reinício de jogo ou após consignar um gol, no lateral, no arremesso de canto, no tiro ou arremesso de meta, no tiro livre, ou na Penalidade Máxima, que demorar mais de **05 SEGUNDOS**, será punido com infração pessoal;

#Toda infração pessoal acumula em súmula somente infração individual;

REGRA 9

TIRO LIVRE

01. **TIRO LIVRE** é aquele do qual pode ser marcado um **GOL DIRETAMENTE**;
02. Quando da execução de um tiro **TIRO LIVRE** dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem a pelo menos **5 METROS** de distância da bola até a execução, sendo obrigatório que a bola saia da mesma para ser considerada em jogo. Se cobrado pelo **GOLEIRO**, **NÃO** poderá atingir a área de meta adversária diretamente;
03. Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de **5 METROS** da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra;
04. Quando da execução de **TIRO LIVRE** fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos **5 METROS** de distância da bola, até a execução.
05. Toda a cobrança deve ser executada, **NO MÁXIMO EM 05 SEGUNDOS** após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em **ARREMESSO LATERAL** em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração, **EXCETO** para a cobrança de **PENALIDADE MÁXIMA**;
06. Se o atleta quando da cobrança de um **TIRO LIVRE**, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta, o gol **NÃO** será válido, sendo revertido em **ARREMESSO DE CANTO** em favor da equipe adversária. Se na trajetória a bola tocar em qualquer atleta inclusive o **GOLEIRO**, o gol será **VÁLIDO**;
07. Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, qualquer **TIRO LIVRE** concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da mesma;

REGRA 10

PENALIDADE MÁXIMA

01. Quando uma infração técnica for cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma **PENALIDADE MÁXIMA** em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente;
#A cobrança da **PENALIDADE MÁXIMA** deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, **EXCETO** aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de **5 METROS** atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute;
#O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança;
#A cobrança deve ser executada em **NO MÁXIMO 05 SEGUNDOS**, sendo o executor passível de punição disciplinar, porém sem perder a posse de bola;
#O **GOLEIRO**, deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente;
#Caso o **GOLEIRO** saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é **VÁLIDO**;
#Caso haja irregularidade por parte do quadro **DEFENSOR** e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.
#Caso haja irregularidade por parte do quadro **ATACANTE** e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança;
#Quando da cobrança da **PENALIDADE MÁXIMA** durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro de campo, o atleta executor **NÃO** poderá tocar na bola antes que outro o faça;
#Na cobrança de **PENALIDADE MÁXIMA DURANTE A PARTIDA**, se a bola bater na trave e no **GOLEIRO** e entrar, valerá o gol. Se isso ocorrer quando da **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**, se a bola bater na trave e entrar valerá o gol, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, **NÃO** valerá o gol, ou seja, **NO MOMENTO QUE A BOLA BATER NA TRAVE E NA SEQUÊNCIA BATER NO GOLEIRO, TERMINARÁ A TRAJETÓRIA DA BOLA**, não valendo portanto o gol;
#O **PÊNALTI** é considerado como um **TIRO LIVRE**;

REGRA 11

ARREMESSO LATERAL

01. O **ARREMESSO LATERAL** será cobrado quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas laterais, pelo solo ou pelo alto, e deve ser colocada em jogo do local onde saiu em qualquer direção, por atleta adversário daquele que a tocou por último;

#O executor, no momento do arremesso, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha;

#O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo;

#Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário;

#De **ARREMESSO LATERAL NÃO** pode ser consignado um gol diretamente, mesmo com a participação do **GOLEIRO** adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido **ARREMESSO DE CANTO** em favor do adversário;

#Caso **NÃO** haja participação do **GOLEIRO**, o reinício deve ser com tiro ou **ARREMESSO DE META** em favor do adversário;

#Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do **GOLEIRO** em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido **ARREMESSO DE CANTO** ao adversário;

#Caso o **GOLEIRO** jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser **VÁLIDO**;

#O tempo máximo para a execução de um **ARREMESSO LATERAL** deve ser de **05 SEGUNDOS** após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor do adversário;

#Os atletas adversários do executor do **ARREMESSO LATERAL**, **NÃO** podem se aproximar a menos de **5 METROS** da bola, até que esta esteja em jogo;

REGRA 12

TIRO E ARREMESSO DE META

01. Será concedido **TIRO OU ARREMESSO DE META** quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe atacante, à equipe adversária;

02. O **TIRO DE META** deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés. O **ARREMESSO DE META** deve ser executado **SOMENTE PELO GOLEIRO**, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta;

#Quando das cobranças a bola **NÃO** poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta;

#É válido o **ARREMESSO DE META**, mesmo quando o **GOLEIRO** colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha. Neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos;

#Quando do **TIRO OU ARREMESSO DE META** os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e a no mínimo **5 METROS** de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área;

#O tempo máximo para a execução de **TIRO OU ARREMESSO DE META** é de **05 SEGUNDOS**, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em **LATERAL**, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área;

REGRA 13

ARREMESSO DE CANTO

01. Será concedido **ARREMESSO DE CANTO** quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe defensora, à equipe adversária;
- #O executor deve estar em pé no momento do arremesso, postado na interseção das linhas lateral e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias;
- #O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo;
- #Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em **TIRO OU ARREMESSO DE META** a favor do adversário;
- #De **ARREMESSO DE CANTO NÃO** pode ser consignado um gol **DIRETAMENTE** mesmo com a participação do **GOLEIRO** adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta. Se isto ocorrer será concedido **ARREMESSO DE CANTO** em favor do adversário;
- #Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do **GOLEIRO** em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, será concedido **ARREMESSO DE CANTO** ao adversário;
- #Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o gol **NÃO** é válido e o reinício deve ser com **TIRO OU ARREMESSO DE META** em favor a equipe adversária;
- #Caso o **GOLEIRO** jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser validado;
02. O tempo máximo para a execução do **ARREMESSO DE CANTO** será de **05 SEGUNDOS** após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em **TIRO OU ARREMESSO DE META** a favor do adversário;
03. Os atletas adversários do executor do arremesso **NÃO** podem se aproximar a menos de **5 METROS** da bola, até que esta esteja em jogo;
04. Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido;

REGRA 14

ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o **INFRATOR**. Entretanto, uma vez não aproveitada a vantagem, a infração **NÃO** deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido verbalmente ou com Cartão disciplinar na primeira paralisação.

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01. O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga longa oficializada pela Confederação ou suas Federações Estaduais, bermuda, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.
02. Se a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes devem usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças.
03. O uniforme do representante consiste de: camisa de meia manga ou manga longa oficializada pela Confederação ou sua Federação, bermuda ou calça de agasalho da Confederação ou da sua respectiva Federação Estadual, meias de cano longo se estiver usando bermudas, e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.
04. Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade maior a que estiverem vinculados.
05. Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são três Oficiais de Arbitragem, sendo 2 árbitros e 1 representante. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, os quais dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.
- OBS.** Em casos excepcionais e determinados pela entidade oficial poderá ser utilizado o 4º oficial de arbitragem, visando o melhor andamento do jogo.

DEVERES DOS ÁRBITROS

01. Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol 6. Suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começam no momento de

sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminam com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.

02. A partir da autorização para início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso e a bola fora de jogo. Deve-se evitar punir quando a aplicação da penalidade seja vantajosa para a equipe do infrator, devendo punir o(s) atleta(s) faltoso(s) após a finalização da jogada.

03. Anotar todas as ocorrências da partida em seu relatório e fazer a entrega do mesmo a quem de direito, no prazo estabelecido, após a realização do jogo.

04. Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de **30 MINUTOS** no máximo, neste caso, deve relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

05. Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e, na reincidência, impedi-lo de continuar na partida.

06. Impedir a entrada no campo, sem sua autorização, de qualquer pessoa além dos atletas.

07. Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.

08. Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.

09. Ao marcar uma infração, solicitar aos representantes o respectivo registro em súmula do atleta infrator.

10. Ter aferida a distância de **5 METROS** em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.

11. Não concordar com propostas para alterar as Regras Oficiais.

12. Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo de jogo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.

13. Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases de direito.

14. Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

15. **MECÂNICA DE ARBITRAGEM** – O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para **NÃO** permitir dúvidas nas marcações. Sempre que necessário, devem efetuar a troca de diagonal ou do lado, desde que com bola fora de jogo e que um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante. O posicionamento padrão é a **DIAGONAL**, onde ambos têm boa visão do jogo, acompanhando a saída de bola e tendo como referência o último atleta de defesa. No pedido de tempo e final de partida, deve se postar no centro do campo.

16. Um dos Oficiais será chefe de equipe, designado no ato da escalação, ao qual cabe a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

DEVERES DOS REPRESENTANTES

01. Manter um par de plaquetas numeradas de 01 a 05, com suporte de sustentação para as mesmas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas e informar acréscimo ao tempo regulamentar. Estas devem ter o fundo branco, números 01 a 04 em preto e 05 em vermelho, e medir 15 x 30 cm. Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

02. Manter duas bandeirolas de cor verde, medindo 20 x 15 cm, com haste de 30 a 50 cm, as quais devem ser fixadas no mesmo suporte das plaquetas quando do pedido de tempo das equipes. Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

03. Colocar no lado do campo que a equipe defende a cada infração coletiva, em local adequado e visível a ambos os lados, a plaqueta corresponde à infração. Quando da 5ª infração coletiva, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.

04. Colocar as bandeirolas, no lado do campo que a equipe defende, quando do pedido de tempo técnico e deixar até o final de cada período.

05. Preencher a súmula com cores diferentes de caneta em cada período.

06. Utilizar o placar eletrônico quando houver cronômetro e apito de silvo diferente ao dos árbitros.

07. Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual do atleta e da 5ª infração coletiva da equipe.

08. Marcar o pedido de tempo técnico das equipes.
09. Cronometrar as punições dos cartões disciplinares.
10. Auxiliar os árbitros, quando do retorno dos atletas dos cartões disciplinares e substituições.
11. Exigir a documentação necessária conforme o Regulamento da competição.
12. Conduzir, preencher sem rasuras, zelar e devolver a súmula de jogo.

REGRA 15

DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01. Para a disputa, deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda, e o vencedor caberá a escolha. As cobranças serão em número de **03 (três)** para cada equipe, executadas alternadamente. Permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.
02. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças. **OBS.** As equipes não igualam o número de atletas.
03. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar **NÃO** poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.
04. Quando da decisão por penalidades, todos os membros da Comissão Técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central, conforme ilustração.
05. A cobrança deve ser executada no máximo em **05 SEGUNDOS** após autorização, caso ultrapasse a equipe perderá a cobrança.
06. Os atletas participantes da cobrança de Penalidade Máxima que não estiver devidamente uniformizado conforme Regra já mencionada, quando tocar na bola:
 - #Sendo o executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança;
 - #Sendo o **GOLEIRO**, será desqualificado e repetirá a cobrança;
 - #Em ambos os casos, se for percebido após a execução, esta deverá ser anulada e sua equipe perderá a cobrança;
07. Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispositivos da regra 10.

PROCEDIMENTOS:

- #Na decisão por penalidade máxima, o árbitro chefe de equipe (1) deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança e deverá cronometrar os **05 SEGUNDOS**, enquanto ao segundo árbitro (2) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro.
- #Se houver invasão dos atletas e membros da Comissão Técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.
- #Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.

DECISÃO POR SHOOT OUT

01. Para a disputa, deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda, e o vencedor caberá a escolha. As cobranças serão em número de **03 (Três)** para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.
02. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar do Shoot Out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças. **OBS.** As equipes não igualam o número de atletas.
03. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das cobranças, e nem permanecer no campo de jogo.
04. Os membros da Comissão Técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem estar atrás da linha de saída do meio campo contrário, conforme ilustração.
05. A bola deve ser colocada em qualquer lugar da linha de **SHOOT OUT** e o goleiro adversário se postar sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.
06. Após autorização, o executor terá **05 SEGUNDOS** para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.

07. Ao final dos **05 SEGUNDOS**, caso o executor tenha efetuado o chute e a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol.

08. Quando a autorização, o goleiro pode se movimentar em qualquer direção e defender a bola com as mãos dentro da área de meta ou com os pés fora dela.

09. Caso o goleiro pratique qualquer infração dentro ou fora da área ou execute uma defesa com as mãos fora da área, deve ser desqualificado, substituído e sua equipe punida com uma cobrança de uma penalidade máxima.

OBS. Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

10. Caso o atleta executor cometa uma infração, deve ser desqualificado e sua equipe punida com a perda da cobrança.

11. Nestes casos **NÃO** deve ser aplicado Cartão Disciplinar, basta comunicar aos capitães das equipes a infração e a desqualificação do atleta.

12. Os atletas participantes da cobrança do **SHOOT OUT** que não estiver devidamente uniformizado conforme Regra, quando tocar na bola:

#Sendo o executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.

#Sendo o goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.

#Em ambos os casos, se for percebido após a execução, esta deverá ser anulada e a sua equipe perderá a cobrança.

PROCEDIMENTOS:

#Na decisão por **SHOOT OUT**, um dos árbitros deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal do primeiro e ambos deverão fiscalizar a invasão.

#Se houver invasão dos atletas e membros da Comissão Técnica não participantes da cobrança da equipe **ATACANTE**, antes do árbitro encerrar o tempo e o **SHOOT OUT** resultar em gol, será cobrado novamente.

#Se for da equipe **DEFENSORA**, e o **SHOOT OUT** não resultar em gol, será cobrado novamente.

REFERÊNCIAS

REGRAS OFICIAIS DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 - CBF7

REGULAMENTO:

A inscrição do atleta no campeonato implica na sua aceitação a este regulamento e no seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização.

A organização recomenda que seja lido este regulamento por completo.

a. É obrigatório para os atletas jogarem vestidos de camiseta, blusa ou similar, não sendo permitido estar de dorso nu.

b. Todos os atletas deverão seguir as normas e horários impostos pela organização.

c. A organização da prova não se responsabiliza por qualquer material extraviado ou danificado dentro ou fora da área de competição.

d. Por este instrumento, o atleta cede todos os direitos de utilização de minha imagem (inclusive direitos de arena), renunciando ao recebimento de quaisquer rendas que vierem a ser auferidas com materiais de divulgação, campanhas, informações, transmissão de tv, clipes, representações, materiais jornalísticos, promoções comerciais, licenciamentos e fotos, a qualquer tempo, local ou meio e mídia atualmente disponíveis ou que



venham a ser implementadas no mercado para este e outros eventos, ou nas ações acima descritas realizadas pela organização e/ou seus parceiros comerciais.

e. Os jogos serão realizadas com qualquer condição climática, desde que não coloque em risco a segurança dos participantes. Decisão e condição que serão julgadas pelos coordenadores gerais da prova.

f. A organização da prova se reserva o direito de solicitar, a qualquer momento, a documentação do atleta para fins de comprovação da idade do mesmo.

