



## REGRAS

### » Tempo de jogo:

- 25 minutos cada período, com 5 minutos de intervalo.

### « Nº de atletas:

■ Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de (6) atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

■ O time será considerado apto para começar a partida com um mínimo de (4) atletas. Se este mínimo não for atingido a equipe será derrotada por WO. Vale ressaltar que caso uma equipe inicie a partida com (4) atletas e no decorrer da disputa tenha um atleta expulso, o time será derrotado automaticamente por WO.

### » Recuo de bola:

O goleiro poderá pegar o recuo de bola feito pelo jogador de sua equipe com as mãos apenas quando feito com a cabeça, assim como as cobranças de lateral não podem ser agarradas com as mãos pelo goleiro, sob penalidade de falta (tiro livre direto) na risca da grande área.

### Observações:

Nenhum gol pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

Observações: Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.

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

OBS: Quando isto ocorrer à partida deve ser reiniciada com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

O gol será considerado válido, caso o goleiro após realizar 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.

### » Cartões e suspensões:

- Cartão Amarelo: o jogador é advertido.
- Cartão Azul: o atleta é eliminado da partida, podendo ser substituído por outro atleta após 02 minutos.

- Cartão Vermelho: eliminação do atleta da partida e ao mesmo tempo, suspensão da próxima partida sem a possibilidade de substituição.

Importante: Os 2 minutos de exclusão do atleta são de BOLA EM JOGO e ficam a cargo do árbitro no período da partida, podendo o DELEGADO auxiliar o árbitro em caso de ser solicitado. Portanto, não adianta nada retardar a partida, pois os 3 minutos são de BOLA EM JOGO, podendo equivaler a mais de 3 minutos do tempo real.

« Suspensão automaticamente de 01 partida:

- 3 cartões amarelos
- 2 cartões azuis
- 1 vermelho

Importante: O acúmulo de cartões NÃO zera para as fases seguintes do campeonato. Em outras palavras, a contagem de cartões para efeito da suspensão automática contará da 1ª partida até a final.

Todo o jogador estando ou não uniformizado é passível de ser ADVERTIDO COM OS CARTÕES, mesmo se este jogador já estiver cumprindo uma punição.

» **Infrações:**

- Laterais e escanteios com as mãos.
- Toda falta é direta (tiro livre) com ou sem barreira.
- Cobranças de tiro inicial, tiro de meta, tiro livre, laterais e escanteios devem ser feitas em 5 segundos, sob pena de reversão. No caso de tiro de meta, será revertido em lateral.
- Toda vez que a bola bater na rede de proteção superior do campo, ocorrerá um lateral para a equipe que não estava de posse da bola no CENTRO do CAMPO. (Caso o campo possua rede de proteção)
- Cobrança de tiro de meta deverá ser feita APENAS pelo goleiro e SEMPRE com as mãos. Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.
- Não é permitido ao goleiro arremessar a bola com os pés ao gol adversário de dentro de sua meta com a partida em andamento. Para que esta jogada seja válida a bola terá de estar fora de sua meta, sob pena de reversão (tiro de meta).

« **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 na primeira paralisação.

**Importante:**

A 5ª (quinta) falta praticada pelo mesmo jogador o eliminará da partida (entrará outro jogador). Não será feito a contagem das faltas coletivas.

» Posição de treinadores, jogadores reservas e substituições:

Os jogadores dos times, assim como as pessoas envolvidas no EVENTO deverão ficar do lado de FORA do campo de jogo, atrás das grades de proteção, sendo o gramado território EXCLUSIVO daqueles que participam ativamente da partida.

As substituições deverão sempre passar pela autorização do “DELEGADO” e serem feitas sempre e apenas pelo MEIO DO CAMPO, na chamada zona de substituição. Isto obedecendo à regra de que “1º o jogador sai e depois outro entra”, sempre pelo mesmo local. Sob pena de advertência com o cartão amarelo.

As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

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 jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

#### » Início de partida:

Far-se-á um sorteio com os capitães para a escolha das posições das equipes ou a saída de bola. Ressaltamos que não valerá o feito de um gol por um chute direto do tiro inicial.

#### Observações:

Não será validado “GOL” em cobranças de: Tiro de meta, tiro inicial, escanteio e lateral.

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, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula. É importante ressaltar que todos os atletas deverão comparecer com uniforme completo (camisa, short, meia e chuteira).

**Ressalva:** Toda e qualquer ocorrência fora deste conteúdo de regras, caberá ao “delegado e a arbitragem” dirimir da melhor forma possível, para que não haja nenhuma influência em benefício ou malefício as equipes e a comissão organizadora.

*A disciplina estará sempre acima da competitividade, para que possamos ter uma copa acima da média, na sua forma de disputa e assim possibilitarmos a todos excelentes partidas, opções de benefícios a outras empresas e perspectiva a comissão organizadora de próximas copas.*

**COMISSÃO ORGANIZADORA**