



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO
educação - saúde - meio ambiente - cultura - inclusão social

ESPORTE NA ESCOLA

Noções básicas, dicas e regras

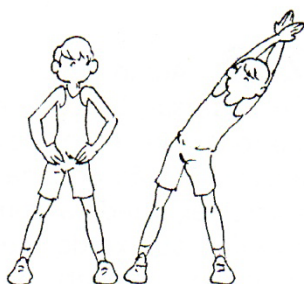


Alongamentos

- Aluno em pé, pernas afastadas, com um dos braços flexionados, passando à frente do tronco. Com a outra mão, o aluno deverá segurar o cotovelo do braço flexionado, e empurrar o braço para trás.



- Aluno de pé, pernas afastadas e estendidas, braços cruzados à frente do corpo, deverá realizar uma flexão lateral do tronco para um dos lados, ao mesmo tempo em que eleva os dois braços, cruzando-os acima da cabeça. Repetir para o outro lado.



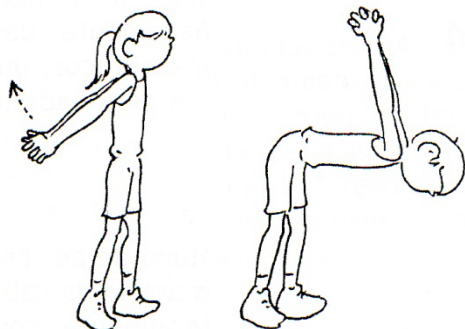
- Alunos em pé, com as pernas afastadas lateralmente, deverão fazer a flexão de uma das pernas, com a outra estendida.



- Alunos de pé, com as pernas afastadas à frente da outra, deverão realizar a flexão da perna que está à frente do corpo, mantendo o tronco reto e o calcanhar no chão



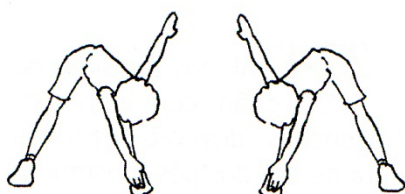
- Aluno, em pé deverá estender os braços e entrelaçar os dedos das mãos, realizando a hipertensão dos braços, elevando-os ao máximo. Em seguida deverá realizar a flexão do tronco mantendo os braços elevados ao máximo.



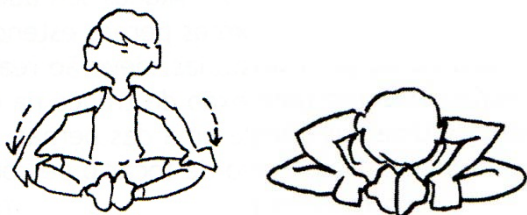
- Aluno em pé, com as pernas afastadas, deverá flexionar o tronco, procurando encostar o peito no joelho.



- Alunos de pé, pernas afastadas, deverão realizar uma flexão do tronco, procurando, primeiro encostar a mão direita no pé esquerdo, e depois a mão esquerda no pé direito. Em ambas as vezes as mãos opostas deverão apontar para cima em direção ao céu, o aluno deverá olhar para a mão que está estendida para cima.



- Alunos sentados, com as pernas flexionadas, sola de pé com sola de pé, mãos sobre os joelhos, deverão fazer uma pequena pressão sobre os joelhos, procurando encostá-los no chão. Em seguida deverão flexionar o tronco a frente tentando encostar o peito nos pés



- Aluno sentado, com as pernas unidas e esticadas, deverá realizar a flexão de uma das pernas, segurando o pé com uma das mãos e o joelho com a outra. Estender o joelho e retornar a perna ao solo, sem soltar o pé.



- Alunos sentados no chão, com uma perna flexionada e a outra estendida, deverão segurar a ponta do pé que está estendida e realizar circunvoluções do tornozelo.



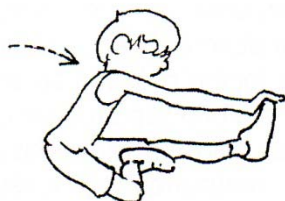
- Alunos sentados no chão, com as pernas estendidas e unidas, deverão realizar a flexão do tronco, tentando encostar as mãos nos pés.



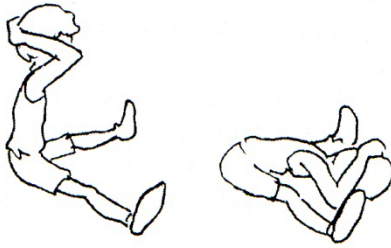
- Aluno, sentado no chão com as pernas unidas, deverá realizar a flexão do tronco, encostando as mãos nas pontas dos pés. Dessa posição, realizar uma rotação do tronco para um dos lados, fazendo um semicircunção do braço correspondente, Realizar para o outro lado



- Aluno sentado no chão, com uma perna esticada e a outra com o joelho flexionado, e com a sola do pé encostada na face interna da outra perna, deverá realizar a flexão do tronco, com o objetivo de alcançar com as mãos, o pé da outra perna. Repetir com a outra perna



- Aluno sentado no chão com as pernas afastadas e esticadas, cotovelos flexionados, com as mãos apoiadas na nuca, deverá realizar uma flexão do tronco, encostando os antebraços no solo.



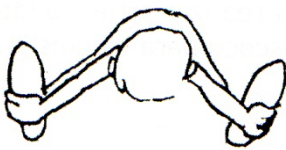
- Aluno sentado no chão com afastamento lateral das pernas, dêem flexionar o tronco procurando encostar a mão direita no pé direito e a mão esquerda no pé esquerdo



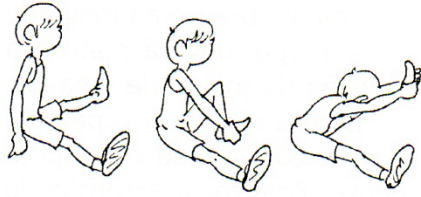
- Aluno sentado no chão, pernas afastadas e estendidas, deverá realizar a flexão do tronco, tentando atingir a maior distância possível com as mãos.



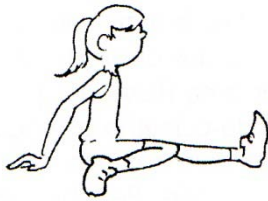
- Aluno sentado no chão, com as pernas afastadas e esticadas, deverá flexionar o tronco com os braços esticados, segurando as pontas dos pés por dentro e realizar uma flexão profunda do tronco, procurando encostar o peito no solo



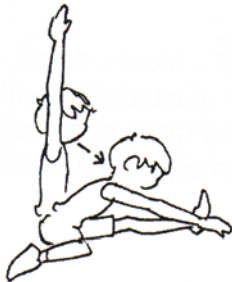
- Aluno sentado no chão, com as pernas afastadas e esticadas, e com os braços relaxados ao longo do corpo, deverá flexionar uma das pernas, segurando a sola do pé, e realizar uma extensão da perna, obrigando o aluno. Realizar o mesmo movimento com outra perna.



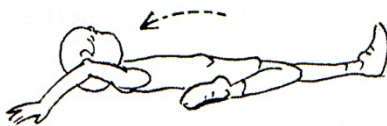
- Aluno sentado, com as pernas estendidas e as mãos apoiadas atrás do corpo, deverá realizar a flexão de uma das pernas, tentando encostar o pé no quadril. Fazer com a outra perna



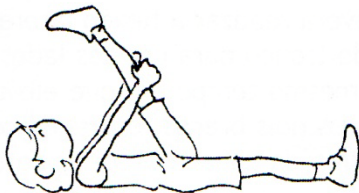
- Alunos sentados no chão, com uma das pernas flexionadas e a outra perna estendida à frente, deverão realizar a flexão do tronco, procurando encostar as mãos no tornozelo.



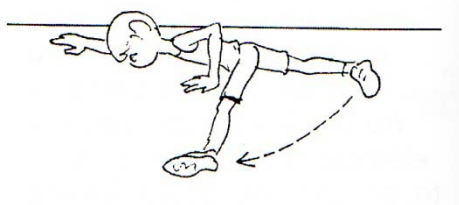
- Aluno sentado no chão com uma das pernas estendidas e a outra flexionada, com o dorso do pé apoiado no chão deverá projetar o tronco para trás, procurando encostá-lo no chão, sem tirar o joelho da perna flexionada do chão.



- Aluno deitado em decúbito dorsal, braços elevados ao longo do corpo, deverá realizar a flexão de uma das pernas, segurando-a com as duas mãos abaixo do joelho, tracionando-a. Repetir com a outra perna.



- Aluno deitado em decúbito lateral direito, braço direito elevado à frente, braço esquerdo flexionado e apoiado no chão, deverá realizar uma flexão da perna esquerda com grande amplitude de movimento. Repetir do outro lado.

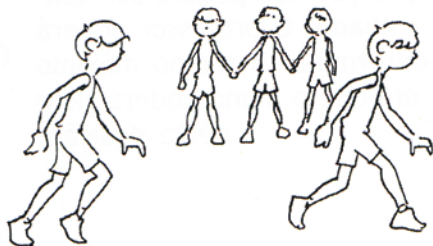


- Aluno deitado em decúbito ventral deverá flexionar as pernas, segurando os tornozelos, e puxá-los em direção ao glúteos

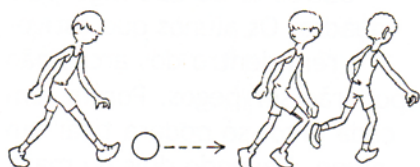


Aquecimentos

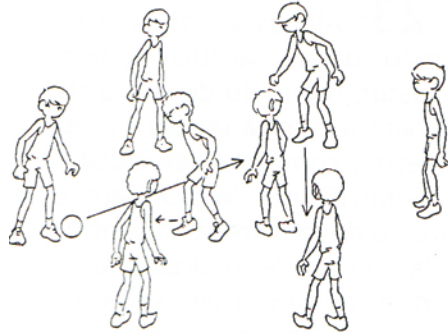
1 – Alunos correm lentamente pela quadra. Ao sinal do professor, eles deverão correr com a máxima velocidade até locais determinados pelo professor e voltar até o centro da quadra (Ex: Tocar nos quatro cantos da quadra; tocar nas balizas etc.)



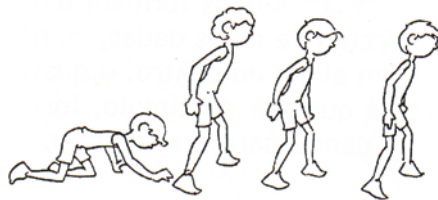
2 – Alunos espalhados pela quadra, um jogador com uma bola (Futebol / Basquete), que tentará acertar a bola através de passes nas canelas dos companheiros; quem deixar a bola acertar a canela passará a ajudar o pegador. (Caso não seja feito o passe e sim um arremesso ou chute e/ou a bola não pegar na parte inferior do corpo os pegadores deverão fazer 10 flexões de Braço.



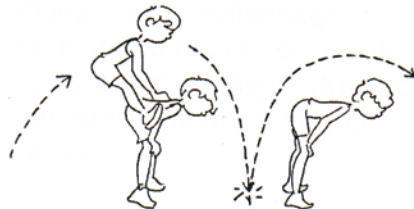
3 – Alunos formam um círculo com dois alunos ao centro. Os alunos do círculo trocam passes (futebol e basquete) e os alunos de dentro do círculo tentam pegar a bola para sair do centro.



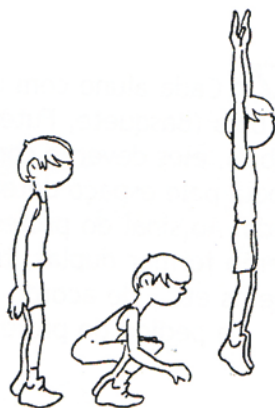
4 – Alunos correndo em coluna pela quadra. Ao sinal do professor, todos deverão parar e afastar as pernas, o último deverá passar por baixo das pernas dos companheiros, até chegar à frente e continuar a correr (todos deverão fazer o mesmo)



5 – Variação, porem como pula sela.



6 – Aluno, de pé, flexiona as pernas, toca o chão com as mãos, salta, elevando os braços.



7 – Aluno, de pé, deverá fazer a elevação alternada dos braços.



8 – Alunos, de pé deverão fazer a rotação dos braços para frente e depois para traz (20 vezes no mínimo)



9 – Aluno, com os braços esticados à frente, deverá cruzá-los, afastando-os logo a seguir.



10 – Alunos deverão saltar de um lado para o outro com as pernas unidas



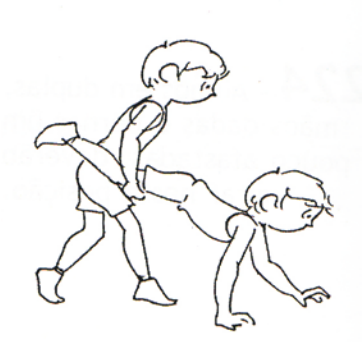
11 – Alunos deverão saltar para frente e para trás com as pernas unidas



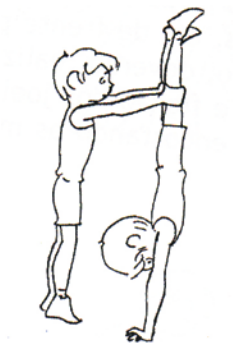
12 – Alunos de pé com as pernas unidas, deverão das três saltos pequenos com as pernas unidas, Logo a seguir, mais três saltos um pouco mais alto, também com as pernas unidas, e finalmente três saltos o mais alto possível também com as pernas unidas. Refazer a sequência por mais 5 vezes.



13 – Alunos em duplas um deverá conduzir o companheiro na posição de apoio, de frente sobre o solo (Carrinho de mão)



14 – Aluno em duplas, um fazendo a “parada de mão” e o outro segurando suas pernas. Aluno deverá realizar a flexão e extensão dos cotovelos.



Recreação

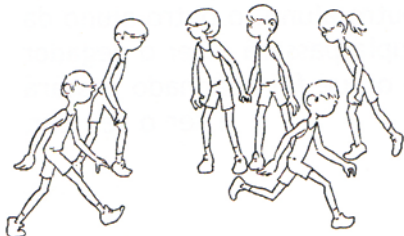
1 – Jogo normal de pega-pega, o aluno perseguido; para salvar-se, deverá acocorar-se e enquanto estiver nesta posição não poderá ser apanhado. O Professor poderá determinar o tempo máximo em que o aluno poderá ficar nesta posição.



2 – Alunos em duplas, fugindo em um espaço determinado. Uma dupla será a pegadora, e somente um aluno dessa dupla poderá pegar. Quando esse pegador encostar a mão em outro aluno, o outro aluno da dupla passará a ser o pegador e o que foi apanhado passará a ser seu par.



3 – Um pegador e os outros alunos espelhados em uma área determinada. O pegador deverá pegar os alunos que estão só. Se três alunos estiverem de mãos dadas, eles não poderão ser pegos, mas se tiver mais de três eles poderão ser pegos. Os alunos apanhados tornam-se pegadores até não haver mais alunos para pegar



4 – Alunos correndo a vontade em um espaço determinado, um ou dois alunos pegando os demais. Os alunos que forem tocados por um dos pegadores deverão sentar no chão e esperar serem salvos por um de seus companheiros.



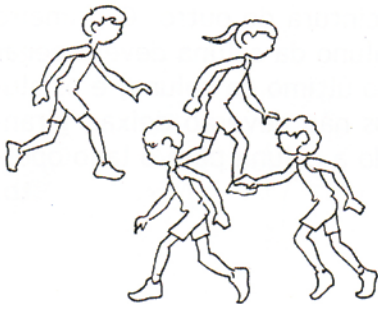
5 – Todos os alunos deverão formar um dupla, menos dois, um será o pegador e o outro o fugitivo, o fugitivo, para não ser apanhado, deverá dar a mão a um dos alunos das duplas, então o outro aluno da dupla passará a ser o perseguido.



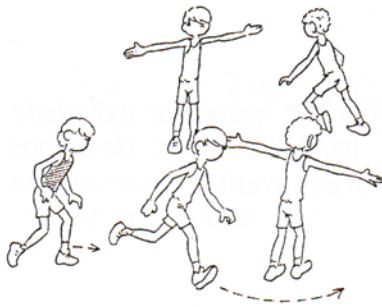
6 – Alunos formam três duplas, que deverão pegar os alunos restantes. O aluno da dupla que pega troca de lugar com o aluno que foi apanhado



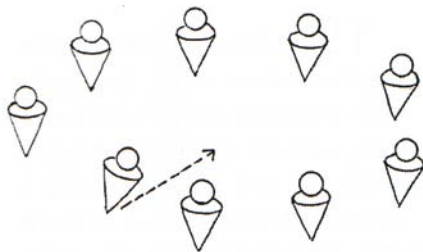
7 – Alunos em duplas, um da dupla será o pegador, e este só poderá pegar seu parceiro. Após pegar, há troca de papéis. O tempo máximo de duração deste jogo é de dois minutos, pois exige muito esforço.



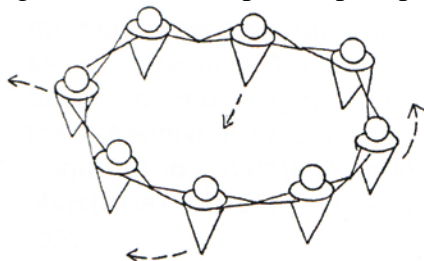
8 – Em um espaço limitado e pequeno, um aluno tenta pegar os outros. Os alunos, que forem sendo apanhados pelo pegador, deverão ficar imóveis com os braços abertos (como obstáculos). Assim, até que todos tenham sido apanhados.



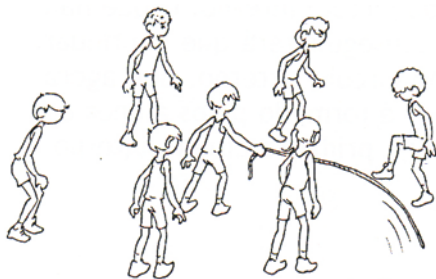
9 – Alunos forma um círculo; ao sinal do professor um vem ao centro do círculo e faz um movimento, que deverá ser repetido por todos; a outro sinal do professor, o aluno que está no centro vai ao encontro de outro aluno que deverá ir ao centro fazer outro movimento, e assim sucessivamente. O movimento não pode ser repetido.



10 – Os alunos deverão formar um círculo com as mãos dadas; eles deverão puxar o círculo para direita, esquerda, para frente, para trás etc. A dupla que deixar arrebentar paga uma tarefa estipulada pelo professor.



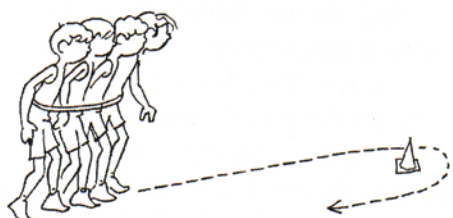
11 – Alunos forma um círculo, o professor no centro do círculo, com uma corda nas mãos, deverá girar a corda para os alunos saltarem. O aluno que tocar na corda perde um ponto.



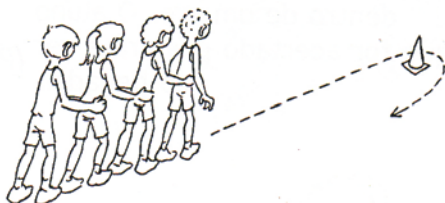
12 – Um aluno, com uma bola nas mãos, terá dois guarda-costas, os outros alunos se colocam ao redor com o objetivo de tocar a bola, sem ser tocados pelos guarda-costas. Se o jogador é tocado pelo guarda-costas, deve dar uma volta pela quadra como castigo e continuar na atividade. Se o aluno tocar na bola, ele trocará de lugar com o aluno que estava segurando a bola.



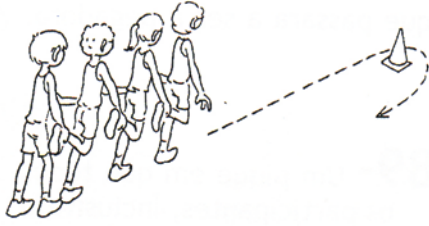
13 – Alunos formam duas colunas, com os alunos amarrados um no outro, Eles deverão correr até um ponto determinado pelo professor e voltar ao local de origem.



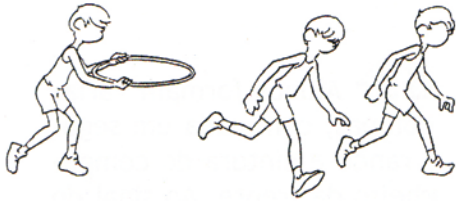
14 – Alunos formam várias colunas, com cada um segurando a cintura do companheiro da frente. Ao sinal do professor, inicia-se a corrida até um ponto determinado, ida e volta. Vencerá quem chegar primeiro. É desclassificada a equipe que se soltar no trajeto.



15 – Mesmo que acima porem segurando um dos tornozelos.



16 – Um aluno será o pegador; para pegar outro aluno, deverá colocar o colega dentro de um aro. O aluno que for acertado passará a ser o pegador.



Regras de Jogos

Futebol

REGRAS OFICIAIS DO FUTEBOL

O CAMPO DE JOGO

Dimensões

O campo de jogo será retangular. O comprimento da linha lateral deverá ser superior ao comprimento da linha de meta.

Comprimento: mínimo 90 m, máximo 120 m

Largura: mínima 45 m, máxima 90 m

Partidas internacionais

Comprimento: mínimo 100 m, máximo 110 m

Largura: mínima 64 m, máxima 75 m



Marcação do campo de jogo

O campo de jogo será marcado com linhas. As ditas linhas pertencem as áreas que demarcam.

As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de meta.

Todas as linhas terão uma largura de 12 cm como máximo.

O campo do jogo estará dividido em duas metades, por uma linha média.

O centro do campo estará marcado com um ponto na metade da linha média, ao redor do qual se traçará um círculo com um raio de 9,15m.

A área de meta

A área de meta, situada em ambos extremos do campo de jogo, será demarcada da seguinte maneira:

Serão traçadas duas linhas perpendiculares a linha de meta, a 5,5m da parte interior de cada poste de meta. As ditas linhas se adentrarão 5,5m desde a parte interior de cada poste de meta. As ditas linhas se adentrarão 5,5m no campo de jogo e se unirão com uma linha paralela a linha de meta. A área delimitada por essas linhas mais a linha de meta será a área de meta.

A área penal

A área penal, situada em ambos extremos do campo de jogo, será demarcada da seguinte maneira:

Serão traçadas duas linhas perpendiculares a linha de meta, a 16,5 m, da parte interior de cada poste de meta. Essas linhas se adentrarão 16,5 m no campo de jogo e se unirão com uma linha paralela a linha de meta. A área delimitada por essas linhas e a linha de meta será a área penal.

Em cada área penal será marcado um ponto penal a 11 m de distância do ponto médio da linha entre os postes e equidistantes dos mesmos. No exterior de cada área penal se traçará, também, um semicírculo com um raio de 9,15 m desde cada ponto penal.

Bandeiras de canto

Em cada canto será colocado um poste não pontiagudo com uma bandeirinha. A altura mínima do poste será de 1,5m de altura.

Também poderão colocar bandeirinhas em cada extremo da linha média, a uma distância mínima de 1 m do exterior da linha lateral.

A área de canto

Se traçará um quadrante com um raio de 1 m desde cada bandeirinha de canto ao interior do campo de jogo.

As metas

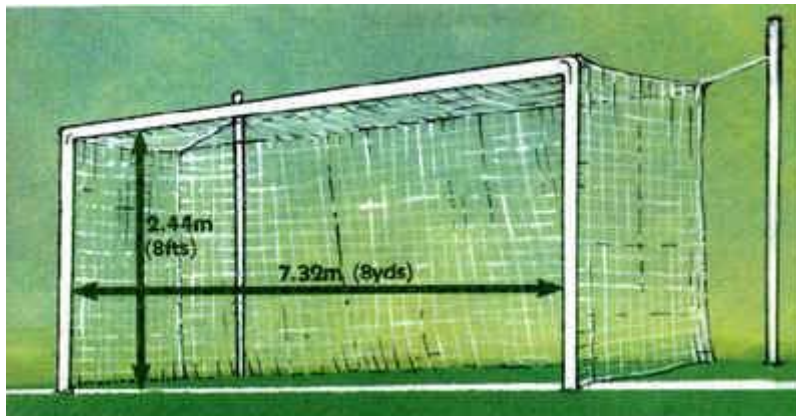
As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta

Consistirão em dois postes verticais, equidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão).

A distância entre os postes será de 7,32 m e a distância da borda inferior do travessão ao solo será de 2,4 m.

Os postes e o travessão terão a mesma largura e espessura, com o máximo de 12 cm. As linhas de meta terão as mesmas dimensões que os postes e o travessão. Poderão ser colocadas redes fixadas nas metas e no solo atrás da meta, com a condição de que estejam presas de forma conveniente e não atrapalhem o goleiro.

Os postes e os travessões deverão ser de cor branca.



Segurança

Os postes deverão estar fixados firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas móveis somente em caso de que se cumpra esta exigência.

Poste da bandeirinha do canto



A BOLA

Propriedades e medidas:



A bola

será esférica;

será de couro ou outro material adequado;

terá uma circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm;

terá um peso não superior a 450g e não inferior a 410g, no começo da partida;

terá uma pressão equivalente a 0,6 - 1,1 atmosferas (600 - 1100 g/cm²) ao nível do mar.

Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estoura ou se danifica durante uma partida:

o jogo será interrompido;

o jogo se reiniciará por meio de bola ao chão, executada com uma nova bola no lugar onde a primeira bola se danificou.

Se a bola estoura ou se danifica em um momento em que não está em jogo (tiro inicial, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):

a partida se reiniciará conforme às regras.

A bola não poderá ser trocada durante a partida sem a autorização do árbitro.

JOGADORES

A partida será jogada por duas equipes formadas por um máximo de 11 jogadores cada uma, dos quais um jogará como goleiro. A partida não se iniciará se uma das equipes tiver menos de sete jogadores.

Competições oficiais

Poderão ser utilizados como máximo, três (03) substitutos em qualquer partida de uma competição oficial jogada sob os auspícios da FIFA, das Confederações ou das Associações Nacionais.

O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser designados, desde três (03) até um máximo de sete (07).

Outras partidas

Em outras partidas poderão se utilizar como máximo, cinco substitutos sempre que:

as equipes em questão cheguem a um acordo sobre o número máximo;

o árbitro tenha sido informado antes do início da partida.

Caso o árbitro não tenha sido informado, ou não se tenha chegado a um acordo antes do início da partida, não se permitirão mais de três substitutos.

Todas as partidas

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Os substitutos que não tenham sido designados desta maneira, não poderão participar da partida.

Procedimento de substituição:

Para substituir-se a um jogador por um substituto, deverão ser observadas as seguintes condições:

o árbitro deverá ser informado da substituição proposta antes que esta seja efetuada;

o substituto não poderá entrar no campo de jogo até que o jogador o qual substituirá tenha abandonado o campo de jogo e recebido o sinal do árbitro;

o substituto entrará no campo de jogo unicamente pela linha central e durante uma interrupção do jogo;

uma substituição ficará consumada quando o substituto entra no campo de jogo;

a partir desse momento, o substituto se converte em jogador, e o jogador ao qual substitui deixa de ser jogador;

um jogador que tenha sido substituído não poderá participar mais da partida;

todos os substitutos estão submetidos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar do jogo.



Troca de goleiro

Qualquer um dos jogadores poderá trocar de posição com o goleiro, sempre que:

o árbitro tenha sido previamente informado;

a troca se efetue durante uma interrupção do jogo.

Contravenções/Sanções

Se um substituto entra no campo de jogo sem a autorização do árbitro:

o jogo será interrompido;

o substituto receberá como sanção o cartão amarelo e a ordem para que saia do campo de jogo;

o jogo se reiniciará mediante bola ao chão no mesmo lugar que se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro:

o jogo continuará;

os jogadores em questão serão sancionados com o cartão amarelo, imediatamente depois da próxima interrupção do jogo.

Para qualquer outra infração a regra

os jogadores serão sancionados com o cartão amarelo.

Reinício do jogo

Se o árbitro interrompe o jogo para aplicar uma advertência:

a partida será reiniciada por meio de um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe contrária e do lugar onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido.

Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso antes do tiro inicial somente poderá ser substituído por um dos substitutos designados.

Um substituto designado expulso antes do tiro inicial ou depois do começo da partida, não poderá ser substituído.

O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento nem levarão nenhum objeto que seja perigoso para eles mesmos ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório de um jogador será:

um jérsei ou camiseta;

calções - caso usem calções térmicos, estes deverão ter a cor principal dos calções do uniforme;

meias;

caneleiras;

calçados.

Caneleira

deverão estar abertas e cobertas completamente pelas meias;

deverão ser de um material apropriado (borracha, plástico ou material similar);

deverão proporcionar um grau razoável de proteção.

Goleiros

cada goleiro vestirá cores que o diferenciem dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.



Infrações/Sanções

No caso de qualquer infração à presente Regra:

não será necessário interromper o jogo;

o árbitro ordenará ao jogador infrator que abandone o campo de jogo para que ponha em ordem seu equipamento;

o jogador sairá do campo de jogo na primeira ocasião em que a bola não esteja em jogo, a menos que o jogador então em falta, tenha posto em ordem seu equipamento;

todo jogador que tenha que abandonar o campo de jogo para pôr em ordem seu equipamento, não poderá retornar ao campo de jogo sem a autorização do árbitro;

o árbitro se certificará de que o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir que o mesmo reingresse no campo de jogo;

o jogo só poderá reingressar no campo de jogo quando a bola não estiver em jogo.

Um jogador que tenha sido obrigado a abandonar o campo de jogo por infração a esta regra, e que entra (ou reingressa) ao campo de jogo sem a autorização do árbitro, será advertido e receberá o cartão amarelo.

Reinício do jogo

Se o árbitro interrompe o jogo para advertir o infrator:

o jogo será reiniciado por meio de um tiro livre indireto executado por um jogador da equipe adversária, do lugar onde a bola se encontrava quando o árbitro interrompeu a partida.

O ÁRBITRO

A autoridade do árbitro

Cada partida será controlada por um árbitro, que terá autoridade total para fazer cumprir as Regras do jogo na partida para a qual tenha sido designado.

Poderes e deveres



O árbitro

fará cumprir as regras do jogo;

controlará a partida em cooperação com os árbitros assistentes e, sempre que o caso o requeira, com o quarto árbitro;

se assegurará de que as bolas utilizadas correspondam às exigências da regra 4;

atuará como cronometrista e tomará notas dos incidentes na partida;

interromperá, suspenderá ou finalizará a partida quando julgue oportuno, no caso de que se cometam infrações às Regras do jogo;

interromperá, suspenderá ou finalizará a partida por qualquer tipo de interferência externa;

interromperá o jogo, se julgar que algum jogador tenha sofrido uma lesão grave e se encarregará de que o mesmo seja transportado para fora do campo de jogo;

permitirá que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo, se julgar que um jogador está só levemente contundido;

se assegurará de que todo jogador que sofra uma lesão com sangramento saia do campo de jogo. O jogador só poderá reingressar depois do sinal do árbitro, que se certificará de que a ferida tenha deixado de sangrar;

permitirá que o jogo continue se a equipe contra a qual se tenha cometido uma infração se beneficia de uma vantagem, e sancionará a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretiza nesse momento;

castigará para a falta mais grave quando um jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;

tomará medidas disciplinares contra jogadores que cometam faltas merecedoras de advertência ou expulsão. Não está obrigado a tomar as medidas imediatamente, porém deverá fazê-lo logo que se paralise o jogo;

tomará medidas contra os funcionários oficiais das equipes que não se comportem de forma correta e poderá, se o julgar necessário, expulsá-los do campo de jogo e de seus arredores;

atuará conforme as indicações de seus árbitros assistentes em relação com incidentes que não tenha podido observar;

não permitirá que pessoas não autorizadas entrem no terreno de jogo;

reiniciará o jogo após uma interrupção;

remeterá às autoridades competentes um informe da partida, com dados sobre todas as medidas disciplinares tomadas contra jogadores ou funcionários oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que tenha ocorrido antes, durante e depois da partida.

Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre fatos em relação com o jogo, são definitivas.

O árbitro poderá modificar sua decisão unicamente, se dá conta de que é incorreta ou, se a julga necessária, conforme a uma indicação por parte de um árbitro assistente, sempre que não tenha reiniciado ainda o jogo.

OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Deveres

Serão designados dois (02) árbitros assistentes que terão, sem prejuízo do que decida o árbitro, a missão de indicar:

se a bola tenha ultrapassado em sua totalidade os limites do campo de jogo;

a que equipe corresponde efetuar os tiros de canto, de meta ou o arremesso lateral;

quando se deverá sancionar a um jogador por ele estar em posição de impedimento;

quando se solicita uma substituição;

quando ocorre alguma falha ou outro incidente fora do campo visual do árbitro.

Assistência

Os árbitros assistentes ajudarão igualmente o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras.

Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um informe para as autoridades pertinentes.

REGRAS OFICIAIS - SINAIS DO ÁRBITRO E DO ÁRBITRO ASSISTENTE







O QUARTO ÁRBITRO



O quarto árbitro será designado conforme o regulamento de uma competição e substituirá a qualquer um dos três (03) oficiais, responsáveis pela partida no caso de que um deles não esteja em condições de seguir atuando;

antes do começo de uma competição, o organizador deverá estipular claramente se o quarto árbitro assumirá o papel de diretor de jogo no caso em que o árbitro principal não possa continuar dirigindo a partida, ou se o fará, o primeiro árbitro assistente e o quarto árbitro passará a ser árbitro assistente;

o quarto árbitro ajudará em todos os deveres administrativos antes, durante e depois da partida, segundo o solicite o árbitro;

ele será o responsável para ajudar nos procedimentos de substituição durante a partida;

em caso de necessidade, controlará a substituição de bolas. Se durante uma partida, a bola tiver que ser substituída por indicação do árbitro, ele se encarregará de providenciar uma nova bola, limitando a um mínimo de perda de tempo;

terá a autoridade de controlar o equipamento dos substitutos antes de que entrem no campo de jogo. No caso de que dito equipamento não corresponda ao estabelecido nas Regras do jogo, informará ao árbitro principal;

o quarto árbitro assistirá ao árbitro principal em todo momento;

depois da partida, o quarto árbitro submeterá um informe às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outro incidente que tenha ocorrido fora do campo visual do árbitro principal e dos seus assistentes. O quarto árbitro deverá assistir ao árbitro e a seus assistentes, na elaboração de qualquer informe;

o quarto árbitro estará autorizado para informar ao árbitro se alguma pessoa na área técnica não possui uma conduta apropriada;

A DURAÇÃO DA PARTIDA

Tempo de jogo

A partida durará dois tempos iguais de 45 minutos cada um, salvo se por mútuo acordo entre o árbitro e as duas equipes participantes decidam outra coisa. Todo acordo de alterar os períodos de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo a 40 minutos devido a luz que seja insuficiente) deverá ser tomado antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo do meio tempo

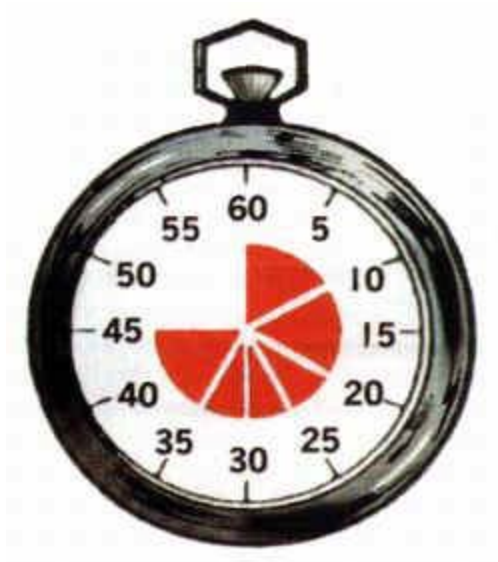
Os jogadores tem direito a um descanso no meio tempo.

O descanso do meio tempo não deverá exceder a 15 minutos.

O regulamento da competição deverá estipular claramente a duração do descanso do meio tempo.

A duração do descanso do meio tempo poderá alterar-se unicamente com consentimento do árbitro.

Recuperação do tempo perdido



Cada período deverá prolongar-se para recuperar todo o tempo perdido por:

substituições;

avaliação da lesão de jogadores;

transporte dos jogadores lesionados para fora do campo de jogo para serem atendidos;

perda de tempo;

qualquer outro motivo.

A recuperação do tempo perdido ficará a critério do árbitro.

Tiro penal

No caso em que se tenha que lançar ou repetir um tiro penal, se prorrogará o período em questão até que se tenha consumado o tiro penal.

Tempo suplementar

O regulamento de uma competição poderá prever dois tempos suplementares iguais se aplicado o estipulado na Regra 8.

Partida suspensa

Voltar-se-á a jogar toda partida suspensa definitivamente, a menos que o regulamento estipule outro procedimento.

O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

Será lançada uma moeda e a equipe que ganhe o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.

A outra equipe efetuará o tiro inicial para começar a partida.

A equipe que ganha o sorteio executará o tiro inicial para iniciar o segundo tempo.

No segundo tempo da partida, as equipes trocarão de metade de campo e atacarão em direção oposta.

Tiro inicial

O tiro inicial é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:

no começo da partida;

depois de ter marcado um gol;

no começo do segundo tempo da partida;

no começo de cada tempo suplementar, se for o caso.

Se poderá consignar um gol diretamente de um tiro inicial.

Procedimentos

todos os jogadores deverão encontrar-se em seu próprio campo;

os jogadores da equipe contrária aquela que efetuará o tiro inicial, deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m (10 jardas) da bola, até que esta seja jogada;

a bola se encontrará imóvel no ponto central;

o árbitro dará o sinal;

a bola entrará em jogo no momento em que seja chutada e se mova;

o executor do tiro não poderá tocar a bola pela segunda vez antes de que não seja jogada por outro jogador.

Depois de que uma equipe marque um gol, a equipe contrária efetuará o tiro inicial.

Contravenções/Sanções

No caso em que o executor do tiro inicial toque a bola pela segunda vez antes de que seja jogada por outro jogador:

se concederá um tiro livre indireto a equipe adversária, que se lançará desde o lugar onde se cometeu a falta.

Para qualquer outra infração do procedimento do tiro inicial:

o tiro inicial será repetido.

Bola ao chão

A bola ao chão é uma forma de reiniciar o jogo depois de uma interrupção temporária necessária, quando a bola está em jogo, por causa de qualquer incidente não indicado nas regras de jogo.

Procedimento

O árbitro deixará cair a bola no lugar em que se encontrava quando foi interrompida a partida.

O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar o solo.

Contravenções/Sanções

Se voltará a deixar cair a bola

se é tocada por um jogador antes de tocar o solo;

se a bola sai do campo de jogo depois de tocar o solo, sem ter sido tocada por nenhum jogador.

Circunstâncias especiais

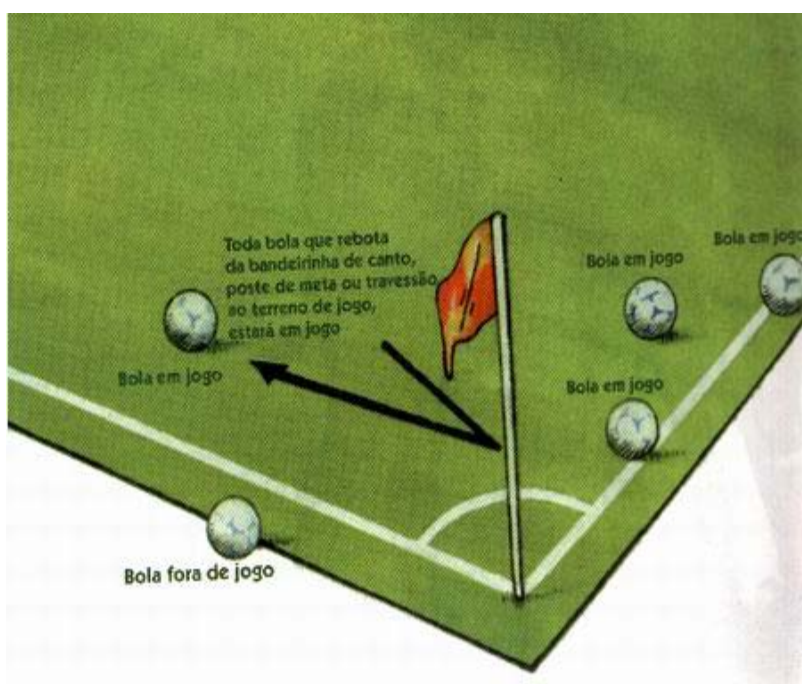
Um tiro livre concedido a equipe defensora em sua área de meta poderá ser lançado desde qualquer parte dessa área.

Um tiro livre indireto concedido a equipe atacante na área de meta adversária será lançado desde a linha da área de meta paralela a linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde ocorreu a infração.

Uma bola ao chão para reiniciar a partida, depois que o jogo tenha sido interrompido temporariamente dentro da área de meta, será executada na linha de área de meta paralela a linha de meta, no ponto mais próximo do lugar onde se encontrava a bola quando se interrompeu o jogo.

A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

A bola em jogo:

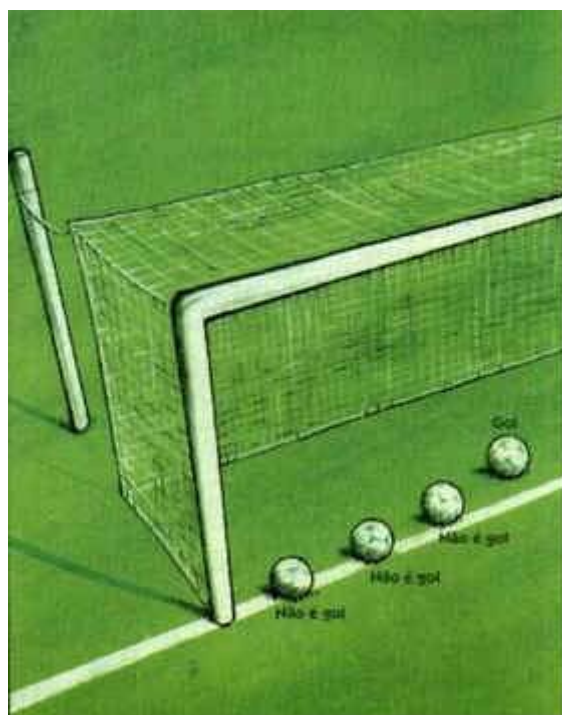


A bola estará em jogo em todo outro momento, inclusive quando:

rebate nas traves, travessão ou bandeirinha de canto e permanece no campo de jogo;

rebate no árbitro ou de um árbitro assistente localizado no interior do terreno de jogo.

O GOL MARCADO



Gol marcado

Se terá marcado um gol quando a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de meta entre os postes e por baixo do travessão, sempre que a equipe a favor da qual se marcou o gol não tenha cometido previamente alguma irregularidade às Regras do jogo.

Equipe vencedora

A equipe que tenha marcado o maior número de gols durante uma partida, será a vencedora. Se ambas as equipes marcaram o mesmo número de gols ou não marcaram nenhum gol, a partida terminará em empate.

Regulamento de competição

Os regulamentos de uma competição poderão estipular um tempo suplementar ou outro procedimento aprovado pela International Football Association Board, para determinar o vencedor de uma partida em caso de empate.

O IMPEDIMENTO



Posição de impedimento

O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração em si.

Um jogador estará em posição de impedimento se:

se encontra mais próximo da linha da meta contrária que a bola e o penúltimo adversário.

Um jogador não estará em posição de impedimento se:

se encontra em sua própria metade de campo; ou

está na mesma linha que o penúltimo adversário; ou

está na mesma linha que os dois últimos adversários.

Infração

Um jogador em posição de impedimento será sancionado somente se no momento em que a bola toca ou é jogada por um de seus companheiros, se encontra, na opinião do árbitro, implicado no jogo ativo:

interferindo no jogo; ou

interferindo a um adversário; ou

ganhando vantagem dessa posição.

Não é infração

Não existirá infração por impedimento se o jogador receber a bola diretamente de:

um tiro de meta; ou

um arremesso lateral; ou

uma cobrança de tiro de canto.

Contravenções/Sanções

Por qualquer infração de impedimento, o árbitro deverá outorgar um tiro livre indireto a equipe adversária, que será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

FALTAS E CONDUTA ANTIESPORTIVA

As faltas e condutas anti-esportivas serão sancionadas da seguinte maneira:

Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes seis (06) faltas de uma maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com o uso de uma força excessiva:

dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;

dar ou tentar dar uma rasteira em um adversário;

saltar sobre um adversário;

trancar a um adversário;

agredir ou tentar agredir a um adversário;

empurrar a um adversário.

Será concedido assim mesmo um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes quatro (04) faltas:

dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola;

agarrar a um adversário;

cuspir em um adversário;

tocar a bola com as mãos deliberadamente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal).

O tiro livre direto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador comete uma das 10 (dez) faltas mencionadas acima dentro de sua própria área penal, independentemente da posição da bola e sempre que a mesma esteja em jogo.

Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária se um goleiro comete uma das seguintes cinco faltas dentro de sua própria área penal:

tardar mais de seis segundos em por a bola em jogo depois de havê-la controlada com suas mãos.

voltar a tocar a bola com as mãos depois de havê-la posto em jogo e sem que qualquer outro jogador a tenha tocado;

tocar a bola com as mãos depois que um jogador de sua equipe a tenha cedido com o pé;

tocar a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um companheiro;

perder tempo.

Será concedido assim mesmo um tiro livre indireto à equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

joga de forma perigosa;

obstruir o avanço de um adversário;

impede que o goleiro possa jogar a bola com as mãos;

cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada na Regra 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar a um jogador.

O tiro livre indireto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Sanções disciplinares

Faltas puníveis com uma advertência:

Um jogador será advertido e receberá o cartão amarelo se comete uma das seguinte 07 (sete) faltas:

for culpado de conduta anti-esportiva;

desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro;
infringir persistentemente as regras do jogo;
retardar o reinício do jogo;
não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto ou tiro livre;
entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro;
abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro.

Faltas puníveis com uma expulsão



Um jogador será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes 07 (sete) faltas:

for culpado de jogo brusco grave;

for culpado de conduta violenta;

cuspir a um adversário ou em qualquer outra pessoa;

impedir com mão intencionalmente um gol ou malograr uma oportunidade manifesta de um gol (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal);

malograr a oportunidade manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige até a meta do jogador mediante uma falta punível com um tiro livre ou penal;

empregar linguagem ofensiva, grosseira e obscena;

receber uma segunda advertência na mesma partida.

OS TIROS LIVRES

Tipos de tiros livres

Os tiros livres são diretos ou indiretos.

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando se lança o tiro e o executor não poderá voltar a tocar na bola, antes de que esta tenha tocado em outro jogador.

O tiro livre direto

se um tiro livre direto entra diretamente na meta contrária, será concedido um gol;

se um tiro livre direto entrar diretamente na própria meta será concedido tiro de canto à equipe contrária.

O tiro livre indireto

Sinal

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço para o alto. Deverá manter seu braço nessa posição até que o tiro tenha sido executado e conservar esse sinal até que a bola tenha tocado a outro jogador ou tenha saído de jogo.

A bola entra na meta

O gol será válido se a bola toca a outro jogador antes de entrar na meta.

se um tiro livre indireto entrar diretamente na meta contrária, será concedido um tiro de meta;

se um tiro livre indireto entrar na própria meta, será concedido um tiro de canto à equipe contrária.

Posição no tiro livre

Tiro livre dentro da área penal:

Tiro livre direto ou indireto a favor da equipe defensora:

todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola;

todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo;

a bola entrará em jogo apenas se tiver sido lançada diretamente para fora da área penal;

um tiro concedido na área de meta poderá ser lançado de qualquer ponto da dita área.

Tiro livre indireto a favor da equipe atacante

todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta esteja em jogo, salvo se se encontram colocados sobre sua própria linha de meta entre os postes da meta;

a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento;

um tiro livre indireto concedido na área de meta será lançado desde a parte da linha da área de meta, paralela a linha de meta mais próxima do lugar onde se cometeu a falta.

Tiro livre fora da área penal

todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15 m da bola até que esta esteja em jogo;

a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento;

o tiro livre será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Contravenções/Sanções

Se ao executar um tiro livre, um adversário se encontra mais perto da bola que a distância regulamentar:

se repetirá o tiro.

Se a equipe defensora lança um tiro livre desde sua própria área penal sem que a bola entre diretamente em jogo:

se repetirá o tiro.

Tiro livre lançado por qualquer jogador exceto o goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos), antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado a outro jogador:

será concedida um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta;

será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor.

Tiro livre lançado pelo goleiro:

Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que ela tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a infração.

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com a mão antes que ela tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro, e o tiro será lançado do lugar onde se cometeu a falta;

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

O TIRO PENAL

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das dez faltas que levam a um tiro direto, dentro de sua própria área penal enquanto a bola está em jogo.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro penal.

Será concedido tempo adicional para poder executar um tiro penal ao final de cada tempo ou ao final dos períodos suplementares.

Posição da bola e dos jogadores:

A bola

será colocada no ponto penal.

O executor do tiro penal:

deverá ser devidamente identificado.

O goleiro defensor

deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, frente ao executor do tiro penal, entre os postes de meta até que a bola esteja em jogo.

Os jogadores, exceto o executor do tiro, estarão colocados:

no campo de jogo;

fora da área penal;

atrás do ponto penal;

a um mínimo de 9,15m do ponto penal.

O árbitro

não dará o sinal para execução do tiro penal até que todos os jogadores se encontrem colocados em uma posição conforme a Regra;

decidirá quando se tenha consumado um tiro penal.

Procedimento

o executor do tiro penal chutará a bola para frente;

não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador;

a bola está em jogo no momento em que for chutada e se por em movimento.

Quando se executa um tiro penal durante o curso normal de uma partida ou quando o período de jogo tiver sido prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar com objetivo de lançar ou voltar a lançar um tiro penal, se concederá um gol se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão:

a bola tocar um ou ambos os postes, ou o travessão ou o goleiro.

Contravenções/Sanções

Se o árbitro dá o sinal de executar o tiro penal e, antes que a bola esteja em jogo, ocorre uma das seguintes situações:

O executor do tiro infringe as regras de jogo:

o árbitro permitirá que continue a jogada;

se a bola entra na meta, se repetirá o tiro;

se a bola não entra na meta, não se repetirá o tiro.

O goleiro infringe as Regras de jogo:

o árbitro permitirá que continue a jogada;

se a bola entra na meta, se concederá um gol;

se a bola não entra na meta, se repetirá o tiro.

Um companheiro do executor do tiro penetra na área penal ou se coloca diante do ponto penal ou a menos de 9,15m do mesmo:

o árbitro permitirá que continue a jogada;

se a bola entra na meta, se repetirá o tiro;

se a bola não entra na meta, não se repetirá o tiro;

se a bola rebota no goleiro, no travessão ou em um poste de meta e é tocada por este jogador, o árbitro interromperá a partida e a reiniciará com o tiro livre indireto a favor da equipe defensora.

Um companheiro do goleiro penetra na área penal ou se coloca diante do ponto penal ou a menos de 9,15m:

o árbitro permitirá que continue a jogada;

se a bola entra na meta, se concederá um gol;

se a bola não entra na meta, se repetirá o tiro.

Um jogador da equipe defensora e um da equipe atacante infringem as Regras do jogo:

tiro será repetido.

Se depois de que se tenha lançado um tiro penal:

O executor do tiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos), antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.

Se o executor tocar intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.

A bola toca qualquer outro objeto no momento em que se move para frente:

o tiro será repetido.

A bola rebota ao campo de jogo do goleiro, do travessão ou dos postes, e toca logo depois em qualquer outro objeto:

o árbitro interromperá o jogo;

o jogo se reiniciará com a bola ao chão desde o lugar onde tocou o objeto.

O ARREMESSO LATERAL

O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo.

Não se poderá consignar um gol diretamente de um arremesso lateral.

Será concedido arremesso lateral:

quando a bola tiver ultrapassado em sua totalidade a linha lateral, seja por terra ou pelo ar;

desde o ponto por onde ultrapassou a linha lateral;

aos adversários do jogador que tocou por último na bola.

Procedimento

No momento de lançar a bola, o executor deverá:

estar de frente para o campo de jogo;

ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma;

servir-se de ambas as mãos;

lançar a bola desde de trás e por cima da cabeça.

O executor do arremesso lateral não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador.

A bola estará em jogo tão logo tenha entrado no campo de jogo.

Contravenções/Sanções

Arremesso lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro.

Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso toca pela segunda vez a bola (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.

Se a bola está em jogo e o executor do arremesso toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária, desde o lugar onde se cometeu a falta;

será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor.

Arremesso lateral lançado pelo goleiro:

Se a bola está em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde se cometeu a falta.

Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com a mão antes que esta tenha tocado outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária, se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida;

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida.

Se um adversário distrai ou estorva de forma incorreta o executor do arremesso:

será advertido por conduta anti-esportiva e receberá o cartão amarelo.

Para qualquer outra contravenção à Regra:

arremesso lateral será executado por um jogador da equipe contrária.

O TIRO DE META

O tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo.

Um gol pode ser anotado diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Se concederá um tiro de meta quando:

a bola tenha ultrapassada em sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último um jogador da equipe atacante, e não tenha marcado um gol conforme a Regra 10.

Procedimento

a bola será lançada desde qualquer ponto da área de meta por um jogador da equipe defensora;

os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo;

o executor do tiro não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador;

a bola estará em jogo quando tenha sido lançada diretamente fora da área penal.

Contravenções/Sanções

Se a bola não for lançada diretamente fora da área penal:

o tiro de meta será repetido;

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro:

Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca pela segunda vez a bola (exceto com as mãos), antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida;

Se a bola está em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos antes deste ter tocado a outro jogador:

será concedido tiro livre direto à equipe contrária, desde o lugar onde a falta foi cometida;

será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal do executor.

Tiro de meta lançado pelo goleiro

Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida.

Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com a mão antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida;

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida.

Para qualquer outra infração à Regra

o tiro de meta será repetido.

O TIRO DE CANTO

O tiro de canto é uma forma de reiniciar o jogo.

Se poderá anotar um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe contrária.

Será concedido um tiro de canto quando

a bola tiver ultrapassado na sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último em um jogador da equipe defensora, e não tenha sido marcado um gol, conforme a Regra 10.

Procedimento

a bola será colocada no interior do quadrante da bandeirinha de corner que estiver mais próxima;

não se deverá tirar bandeirinha de corner;

os adversários deverão permanecer a um mínimo de 9,15m da bola até que esta esteja em jogo;

a bola será lançada por um jogador da equipe atacante;

a bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento;

o executor do tiro não deverá jogar a bola pela segunda vez até que esta não tenha tocado em outro jogador.

Contravenções/Sanções

O tiro de canto será executado por qualquer jogador, exceto o goleiro.

Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes de que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida.

Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária desde o lugar onde a infração foi cometida;

será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal do executor.

Tiro de canto executado pelo goleiro

Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida.

Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que esta tenha tocado a outro jogador:

será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida;

será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida.

Para qualquer outra contravenção à regra:

o tiro será repetido.

Futebol Society

REGRAS DO FUTEBOL SOCIETY

REGRA 01 - CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões

O campo de jogo será retangular, não devendo seu comprimento exceder a 55 metros nem ser inferior a 45 metros, a sua largura máxima será de 35 metros e a mínima 25 metros. O comprimento deverá ser sempre superior a largura.

As linhas demarcatórias devem ter 10 centímetros de espessura e serem de cor branca.

Área de Meta e Marca de Pênalti: as linhas avançarão 08 metros pelo campo adentro (conforme desenho do campo na página 08).

A altura da meta é de 2,20 metros e 5,00 metros de largura (medidos na parte interna dos postes), com postes redondos de 10 centímetros de diâmetro, na cor branca.

02 - Marcação do Campo

O campo de jogo deverá ser marcado por linhas de cor branca, bem visíveis, com 10 centímetros de largura, as quais deverão acompanhar o nível do campo. As linhas que limitam o campo de maior comprimento são chamadas de linhas laterais e as de menor comprimento são as linhas de fundo.

Na metade do campo será traçada uma linha transversal de lado a lado, chamada de linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central.

Paralelas e equidistantes em 05 metros da linha central serão traçadas duas linhas de 05 metros, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas de linhas de saída (conforme desenho do campo).

03 - Área de Meta e Marca de Pênalti

De cada extremidade do campo serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 05 metros de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 08 metros pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal, paralela à linha de fundo.

A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha frontal da área de meta (a 8,00 metros de distância da linha de fundo).

04 - Metas:

As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo. Serão formadas por dois postes verticais, equidistantes das marcações de tiro de canto, distantes entre si 5,00 metros, medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal, cuja face interior ficará a altura de 2,20 metros do solo.

A largura e a espessura dos postes e da barra transversal deverão ser de 10 centímetros de diâmetro. Os postes e a barra deverão ser pintados na cor branca.

Por traz das metas deverão ser colocadas redes, que serão presas nos postes, nas barras transversais e no solo, e que deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.

As redes poderão ser confeccionadas de cânhamo, juta, náilon ou outro material adequado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola.

05 - Zona de Substituição

Localizada em frente à mesa do representante, no meio do campo, e são duas linhas paralelas com distância entre elas de 05 metros (conforme desenho).

06 - Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado

Os campos de jogo deverão ter bancos de reservas com, no mínimo, 05 metros em cada lado do campo, destinados aos reservas e componentes da equipe técnica. Também deverão ter uma mesa com duas cadeiras para a função de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas deverão estar a uma distância superior a 05 metros da mesa do representante.

07 - Área de Atuação do Técnico

Localizada em frente aos bancos de reservas, deverá estar a uma distância mínima de 50 centímetros da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral (conforme desenho na pág. 08).

REGRA 02 - A BOLA

01 - A bola será esférica e seu invólucro será de couro ou de outros materiais aprovados. Nenhum material que possa oferecer perigo aos atletas poderá ser usado na sua confecção. A principal referência da bola é seu quique, sendo que, soltando-a de uma altura de 2,00 metros o retorno do primeiro quique não pode ultrapassar a 80 cm.

02 - A bola não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização do árbitro.

03 – Ambas as equipes deverão apresentar, no mínimo, 01 bola nova ou em condições de jogo.

04 - Se a bola estourar ou esvaziar-se durante o desenrolar de uma partida o jogo deverá ser interrompido, reiniciando-se por meio de “bola-ao-chão”, executado com uma bola nova no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deverá ser executado na linha frontal da mesma, na direção mais próxima de onde ocorreu sua inutilização.

05 - Se a inutilização da bola ocorrer durante uma interrupção do jogo (saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral), este deverá ser reiniciado com a troca da bola e a continuação normal da partida.

REGRA 03 - NÚMERO DE ATLETAS

01 - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por sete atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 07 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 05 atletas durante o jogo.

PARÁGRAFO 1º - Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

OBS: A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada com o placar.

02 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida.

PARÁGRAFO 1º: Somente poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida, inclusive na prorrogação, se houver. O número de substituições é livre, sem que haja necessidade de paralisação do jogo, ficando restrito aos atletas registrados em súmula.

PENALIDADE: A partida não será interrompida por motivo de uma infração do item 02. Os atletas infratores envolvidos serão advertidos imediatamente após o primeiro momento em que a bola estiver fora de jogo.

PARÁGRAFO 2º: Quando algum atleta infringir o Item 02 e participar ativamente do jogo, este deverá ser paralisado e os atletas punidos com cartão disciplinar.

PENALIDADE: Conforme Regra 09, Item 01, letra F, das infrações disciplinares.

03 - Quando um goleiro for substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

- a) Apresentar-se ao representante, que avisará o árbitro;
- b) O árbitro deverá ser informado da substituição antes dela ser efetuada;
- c) O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.
- d) O substituto não ingressará no campo antes que o atleta substituído deixe o mesmo. O substituto só entrará em campo depois de receber o sinal de autorização do árbitro;
- e) A entrada e saída dos atletas deverão ser realizadas pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

04 - Os demais atletas que voltam dos cartões disciplinares (AMARELO ou AZUL) ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com a bola em jogo. A entrada e saída dos atletas nos casos acima citados, ou no caso de substituições, deverão ser feitas pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

PENALIDADE: Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido. E se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação da partida. Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

REGRA 04 - UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

01 - Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso aos demais atletas.

02 - O uniforme dos atletas consistirá de: camisa de meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, tênis ou chuteira apropriada, confeccionadas com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento de borracha nos lados, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas. Podendo utilizar-se de equipamentos de proteção próprios para o Esporte.

OBS: O árbitro deverá examinar o tênis ou chuteira apropriada de todos os atletas antes de começar o jogo e toda vez que houver uma substituição. Os atletas deverão, antes de iniciar a partida, estarem certos de que seus equipamentos estão de acordo com as Regras Oficiais. O atleta que tocar na bola sem estar devidamente uniformizado estará cometendo uma infração pessoal.

03 - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido, a título de proteção, usar calça de agasalho própria para prática do esporte.

04 - Os atletas terão que usar nas costas das respectivas camisas, números de 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É obrigatório que os números tenham cores diferentes em relação à camisa. Os atletas poderão usar qualquer número.

05 - O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que julgar possa causar danos aos demais atletas, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

06 - O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, observando o que determina a regra. Se isto não acontecer ele será retirado temporariamente do campo e só poderá voltar no momento em que a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

07 - O capitão da equipe deverá ser identificado, obrigatoriamente, com uma tarja de cor diferenciada do uniforme, fixada em um de seus braços.

08 – O atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente.

09 – É recomendado, para maior segurança aos atletas, o uso de caneleiras.

10 – É recomendado às equipes que tenham, no banco de reservas, uma camisa de goleiro com numeração diferente dos atletas registrados em súmula, e de cor diferente ao uniforme do adversário e de sua equipe.

DO UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

01 – A comissão técnica deverá estar vestida com calças compridas, camisas com mangas, ou similares, tênis ou chuteira apropriada.

DO UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 - Os árbitros usarão obrigatoriamente uniformes compostos por camisa oficial de cor utilizada por esta Confederação ou suas respectivas Federações, meia manga ou manga comprida, shorts, meias e chuteira apropriada de cor preta.

02 - Quando a cor da camisa dos atletas for idêntica à da equipe de árbitros, estes deverão usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme.

03 - Os oficiais de arbitragem usarão distintivo da entidade a que estiverem vinculados.

04 - Os representantes deverão estar obrigatoriamente uniformizados com a camisa oficial e com o distintivo da entidade a que estiverem vinculados.

REGRA 05 - TEMPO DE JOGO

01 - O tempo de duração de uma partida de Futebol 7 Society é de 50 minutos, isto para as categorias Juvenil/Júnior, Principal, Veteranos e Máster. Para as categorias Infante/Juvenil, Infantil e Feminino, 40 minutos. Para as categorias Fralda, Pré-Mirim e Mirim o tempo de jogo é de 30 minutos. Todas as categorias terão os tempos divididos em partes iguais e com 10 minutos de intervalo entre ambas. Demais categorias a serem criadas deverão seguir orientação da Confederação.

Prorrogação para desempate não poderá ser maior do que 10 minutos totais (05 x 05).

PARÁGRAFO 1º: Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério da arbitragem.

PARÁGRAFO 2º: Será permitido ao treinador ou ao capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros, ou o técnico ao representante do jogo. A solicitação será concedida na próxima paralisação do jogo. O pedido de tempo terá 01 minuto de paralisação, que deverá ser acrescido ao término de cada período. Quando do pedido de tempo as equipes deverão, obrigatoriamente, se reunir dentro da área de meta do seu lado de defesa e só poderão entrar em campo o técnico e o massagista registrados em súmula.

OBS: Caso a solicitação de tempo destinada às equipes não tenha sido utilizada no segundo período do jogo, poderá ser solicitada na prorrogação, se houver.

a) Quando da paralisação para pedido de tempo o árbitro informará, quando solicitado, o tempo de jogo.

b) O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti.

c) O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior do que 10 minutos.

d) Todos os jogos deverão ter, obrigatoriamente, um intervalo para descanso.

REGRA 06 - INÍCIO DO JOGO

01 - Para o início do jogo a escolha de campo ou pontapé inicial será sorteada utilizando-se uma moeda; o lado favorecido escolherá a saída de bola ou o lado do campo a defender, sendo que a utilização do banco de reservas deverá ser do lado que a equipe defende. Com o apito do árbitro a partida será iniciada por um dos atletas que chutará a bola, que deverá estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário. Todos os atletas deverão estar em seu campo de defesa e os atletas do quadro contrário ao que estiver dando a saída deverão estar a uma distância maior do que 05 metros da linha da bola. A bola só entrará em jogo após o atleta executor tocá-la em direção ao campo adversário. O atleta que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que outro atleta o tenha feito.

a) Depois de consignado um tento, a partida será recomeçada da mesma forma, por atleta da equipe que sofreu o gol. Será passível de punição o atleta da equipe que efetuou o gol retardar o reinício do jogo.

b) Após o intervalo, para reiniciar a partida, as equipes trocarão de lado e a saída será efetuada por um atleta da equipe contrária ao daquele que deu o pontapé inicial no primeiro período.

c) Caso não tenha ocorrido a inversão dos lados, no momento da descoberta do erro, o árbitro interromperá a partida, fará a troca de lado e dará continuidade à partida com “bola ao chão” no centro do campo. E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

PARÁGRAFO ÚNICO: Não será validado o tento diretamente quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após consignar um tento.

PENALIDADE: Reversão em tiro de meta.

02 - Por qualquer infração a esta regra, a saída será repetida, exceto se o atleta que executou o tiro de saída tocar novamente na bola antes de outro atleta. Caso se verifique esta infração, um tiro livre será cobrado por um atleta do quadro oposto no lugar onde ocorreu a infração, sendo considerada como infração pessoal.

03 - Depois de qualquer paralisação temporária por um motivo não mencionado nesta regra, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, o árbitro reiniciará a partida com “bola-ao-chão” no local onde ela encontrava-se no momento da paralisação. Se dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deverá ser executado na linha frontal da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo. Se depois de executado o “bola-ao-chão” a bola sair de campo, sem ter sido tocada por qualquer atleta, será repetido o lance.

a) Nenhum atleta poderá tocar na bola enquanto a mesma não tocar no solo, se isto acontecer será repetido o lance.

b) Se quando da execução de “bola-ao-chão” um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, este deverá ser advertido, desqualificado ou expulso de acordo com a infração por ele cometida, e o árbitro dará novamente “bola-ao-chão”, pois a bola não estava em jogo.

c) O pontapé inicial só poderá ser executado por atleta participante do jogo.

OBS.: Quando da execução de “bola ao chão” todos os atletas, com exceção dos dois participantes adversários, deverão estar a uma distância mínima de 05 metros da bola.

REGRA 07 - CONDIÇÕES DE JOGO OU NÃO

01 - A bola estará fora de jogo:

a) Quando ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.

b) Quando o jogo for interrompido pelo árbitro.

c) Tocar na rede de proteção superior. Quando ocorrer será cobrado lateral.

02 - A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões desde o começo até o fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

- a) Se a bola bater nas traves;
- b) Se a bola bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
- c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo.

OBS. 01: As linhas que são traçadas no campo pertencem às suas superfícies, como consequência, as linhas laterais e de fundo fazem parte do campo de jogo. Se a bola correr em cima da linha estará em jogo, estando fora somente quando ultrapassar inteiramente as linhas do campo.

OBS. 02: Em campo que não tenha linhas demarcatórias a bola estará fora do jogo quando bater na parede ou alambrado.

OBS. 03: É válido, quando da cobrança do tiro de meta e da devolução da bola em jogo, o goleiro colocar as mãos fora da área de meta no momento do arremesso, levando em consideração a posição de seus pés, que deverão estar dentro da área, nestes casos.

REGRA 08 - SOMA DE TENTOS

01 - A não ser quando das exceções previstas na regra do jogo, o tento será válido quando a bola transpuser inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não tenha sido levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou braço por um atleta do quadro atacante, exceto o caso do goleiro, quando estiver dentro de sua própria área de meta.

a) Se nenhum tento for marcado, ou se as equipes somarem igual número de tentos, a partida será considerada empatada. Mas se uma das equipes consignar maior número de tentos será considerada vencedora da partida.

b) Esta regra define o único meio pelo qual um jogo poderá ser considerado ganho ou empatado. Não existem variações para o caso.

c) Nenhum tento poderá ser validado, de forma alguma, se qualquer elemento estranho ao jogo impedir que a bola ultrapasse a linha de gol. E se isto ocorrer durante o jogo, exceção feita a cobrança do pênalti, a partida deverá ser interrompida e reiniciada com "bola-ao-chão" no local onde o elemento estranho tocou na bola. Se dentro da área de meta, este procedimento deverá ser executado na linha frontal da área. Quando da cobrança do pênalti, cobra-se novamente o pênalti. Se a bola ultrapassar a linha de gol, sendo antes tocada ou jogada por elemento estranho ao jogo, não será validado o tento, sendo que o árbitro executará "bola-ao-chão" no local onde o elemento estranho tocou na bola, se dentro da área de meta, este procedimento deverá ser executado na linha frontal da área.

OBS.: Após a participação do elemento estranho, o jogo é considerado paralisado e nada mais terá valor.

REGRA 09 – INFRAÇÕES

01 - As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

? Infrações Técnicas.

? Infrações Pessoais.

? Infrações Disciplinares.

? INFRAÇÕES TÉCNICAS

01 - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

- a) Dar ou tentar dar pontapés no adversário;
- b) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa;
- f) Bater, ou tentar fazê-lo, em adversário;
- g) Segurar um adversário com a mão ou impedi-lo da ação com qualquer parte do braço;
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços;
- i) Com exceção do goleiro dentro de sua área de meta, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação;
- j) Quando, sem a posse ou domínio da bola, obstruir intencionalmente um adversário, correndo entre o mesmo e a bola, ou interpor o corpo de maneira a formar obstáculo às pretensões do antagonista em relação à jogada;
- k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e, sem premeditar, atingir o adversário próximo à jogada, ou ameaçá-lo atingir perigosamente;
- l) Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada (solada);
- m) Levantar os pés para chutar, a altura do busto, da cabeça ou costas do adversário próximo a jogada.

PENALIDADE: Toda infração técnica será punida através de tiro livre direto em favor da equipe adversária no local exato da infração, ou no ponto de penalidade máxima quando cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

OBS.: Toda cobrança de infração deverá ser feita, no máximo, em 5 (cinco) segundos após a autorização, exceto para cobrança de pênalti.

PUNIÇÃO: Reversão em arremesso lateral em favor da equipe adversária no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração, exceto para cobranças de penalidades máximas.

PARÁGRAFO 1º: MÃO NA BOLA: Quando o árbitro paralisar a partida em função de toque de mão na bola, independentemente da marcação da infração técnica, o atleta que cometer a infração deverá ser punido com cartão disciplinar.

PARÁGRAFO 2º: APLICAÇÃO DO CARRINHO: Caracteriza-se quando o atleta atirar-se ao solo, de forma deslizante, na disputa da bola com participação de outro atleta. Será considerado como infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar.

PARÁGRAFO 3º: PUNIÇÕES PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS: Para atletas somará infração individual e coletiva, para comissão técnica somará infração coletiva. Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 7ª infração. As infrações seguintes, quando dos atletas, somarão apenas como individual, além de serem passíveis de punições maiores. Aos componentes da comissão técnica será aplicada a pena de expulsão. As infrações somente serão contabilizadas quando da aplicação dos cartões disciplinares.

PARÁGRAFO 4º: PROCEDIMENTO E PUNIÇÕES NAS SUBSTITUIÇÕES: Toda e qualquer substituição deverá ser feita DENTRO da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO. O atleta a ser substituído deverá sair primeiro, para em seguida entrar seu substituto. Toda substituição feita fora do procedimento acima será punida com cartão disciplinar da seguinte forma: o atleta que sair por local errado será punido com

cartão disciplinar e a equipe fica com um atleta a menos por 02 minutos cronometrados, caso o atleta que entrou o fez de forma errada, este é punido com cartão disciplinar e imediatamente se refaz a substituição. Não existe a punição de 02 minutos para o atleta que vai entrar. Os cartões disciplinares aos atletas que vão entrar são os mesmos aplicados aos componentes do banco de reservas.

02 - Toda infração técnica acumulará em súmula infração individual e coletiva.

? INFRAÇÕES PESSOAIS:

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Sendo o goleiro, após a defesa, jogar a bola no chão ou para cima e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

PENALIDADE: Será cobrado tiro livre direto na marca da área de meta, na direção frontal da infração, em favor da equipe adversária.

b) Tocar na bola o executor de um arremesso lateral, tiro de canto ou de goleiro, tiro de meta ou tiro livre direto antes que outro atleta o faça.

PENALIDADE: Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se for dentro de sua própria área de meta.

c) O goleiro, em hipótese alguma, poderá arremessar ou chutar a bola na área de meta adversária, de sua própria área de meta, sem que toque antes no solo ou em outro atleta.

PENALIDADE: Reversão em favor da equipe adversária, que deverá ser cobrada com as mãos pelo goleiro.

d) O goleiro ou qualquer atleta, quando da cobrança do tiro de meta, arremessar a bola na área de meta adversária, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

PENALIDADE: Reversão em tiro de meta a favor da equipe adversária.

e) O goleiro só poderá receber a bola com as mãos, de seus companheiros de equipe, quando jogada com a cabeça ou de forma involuntária. Não será permitido receber a bola com as mãos de arremessos ou qualquer tipo de infração diretamente em sua área.

OBS.: A jogada com a cabeça não poderá ser forçada (ANTIJOGO). Ex: no tiro de meta joga-se a bola na cabeça de um atleta e o mesmo recua para o goleiro.

PENALIDADE: Será anotada em súmula infração pessoal do atleta que atrasou e será cobrado tiro livre em favor do adversário no local onde o atleta faltoso encontrava-se. Se dentro da área, a infração será cobrada na linha frontal da área, no local mais próximo de onde ocorreu. E se a infração ocorrer em decorrência de lateral, reversão em favor do adversário, se de tiro de canto, será reversão em tiro de meta ao adversário e deve ser anotada em súmula infração pessoal do atleta que atrasou em lateral ou tiro de canto.

f) Sendo o goleiro, após defesa, demorar mais de 5 segundos para repor a bola em jogo.

PENALIDADE: Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

g) Tocar na bola o atleta que não estiver devidamente uniformizado.

PENALIDADE: Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando este será cobrado na linha frontal da área de meta, no local mais próximo de onde ocorreu a infração. Se a infração for cometida pelo atacante dentro da área de meta adversária, esta poderá ser cobrada em qualquer ponto da mesma.

02 - Toda infração pessoal acumulará em súmula somente infração individual.

? INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

01 - Comete infração disciplinar o atleta que:

- a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de iniciada ou reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
- b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- c) Ser culpado de conduta indisciplinar.
- d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro.
- e) Usar de táticas anti-desportivas.
- f) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais ou adversários.
- h) Entrar no campo para ministrar instruções.

PENALIDADE: COM A BOLA EM JOGO: será considerada como infração técnica, sendo acumulada em súmula infração individual e também coletiva e será concedido à equipe adversária um tiro livre direto no local onde se encontrava a bola no momento da infração. Se dentro de sua própria área de meta, será punido com pênalti.

COM A BOLA FORA DE JOGO: o árbitro apenas dará a advertência que julgar necessária ao atleta, sem conceder tiro livre direto para a equipe adversária. Neste caso será acumulada em súmula infração individual e coletiva até a sétima infração. Reinicia-se o jogo no local onde a bola se encontrava.

02 - Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

- a) **CARTÃO AMARELO** - O atleta advertido só poderá retornar ao campo, ou ser substituído, após 02 minutos **CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO**, devendo permanecer no banco de reservas até que seja informado de seu retorno e receber autorização do árbitro.
- b) **CARTÃO AZUL** - O atleta estará desqualificado da partida, não podendo retornar ao campo, nem permanecer no banco de reservas, mas poderá ser substituído após 02 minutos **CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO**, devendo o seu substituto permanecer no banco de reservas até que seja informado do final da punição e receber autorização do árbitro para entrar em campo.
- c) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído.

PARÁGRAFO 1º: Ao atleta cumprindo punição do cartão amarelo, quando expulso, sua equipe não poderá substituí-lo.

PARÁGRAFO 2º: A soma de 03 cartões amarelos, 02 azuis ou 01 vermelho, suspende o atleta do próximo jogo de sua equipe. Exceto se o regulamento da competição dispor de modo específico.

PARÁGRAFO 3º: Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: **AMARELO** para advertência e **VERMELHO** para expulsão.

OBS. 01: Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva até a 7ª infração. Caso ocorra a punição de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalecerá a marcação do 1º cartão.

OBS. 02: O atleta punido com cartão disciplinar deverá deixar o campo de jogo pela **ZONA DE SUBSTITUIÇÃO**, estando passível de outras punições disciplinares caso não atenda a este procedimento.

03 - O atleta que cometer 05 infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo pela zona de substituição.

04 - A equipe que cometer 07 infrações coletivas por período de jogo, sofrerá, a cada infração posterior, uma penalidade máxima. Sendo estas zeradas ao final do período.

05 - A cobrança da penalidade máxima terá de ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, a não ser aqueles envolvidos na cobrança, deverão estar a uma distância mínima de 5 metros atrás da linha da bola, somente podendo avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute. O goleiro deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha do gol, podendo movimentar-se lateralmente, até que seja efetuado o chute. Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o pênalti; no mesmo caso, se a bola entrar no gol o tento é válido. Caso haja irregularidade por parte do quadro atacado e o tiro não tenha resultado em tento, cobra-se novamente o pênalti. Caso haja irregularidade do quadro atacante e tenha resultado em tento, o pênalti será repetido.

06 – TÉCNICO/TREINADOR: O mesmo terá a sua ÁREA DE ATUAÇÃO onde poderá transmitir instruções aos seus comandados durante o transcorrer do jogo, ficando em pé até que termine suas orientações e voltando a sentar-se no banco. Caso não haja a marcação da área acima citada o mesmo só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas. Caso o banco de reservas esteja postado nas linhas de fundo do campo, este não poderá ultrapassar o limite da linha lateral da área de meta.

REGRA 10 - TIRO LIVRE

01 - Tiro Livre é aquele através do qual poderá ser marcado um tento diretamente.

02 - Quando um atleta executar um tiro livre dentro de sua própria área de meta todos os atletas adversários deverão permanecer fora desta, além de ficarem pelo menos a 05 metros de distância da bola durante a execução do tiro. A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e valerá tento diretamente.

OBS.: Caso o goleiro execute um tiro livre de dentro de sua própria área de meta, a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

PENALIDADE: Reversão em favor da equipe adversária, que deverá ser cobrada com as mãos pelo goleiro.

03 - Se qualquer atleta executar um tiro livre, fora de sua área de meta, todos os atletas adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 05 metros da bola, até que esta seja tocada pelo executor.

04 - Se qualquer atleta da equipe adversária penetrar na área de meta, ou se aproximar a menos de 05 metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

05 - A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre e o atleta que o executar não poderá tocá-la novamente antes que tenha sido tocada por outro atleta.

06 - Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, a respeito do local onde deverá ser executado, qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

PENALIDADE: Se o atleta encarregado de executar o tiro livre, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

REGRA 11 - ARREMESSO LATERAL

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral, quer pelo solo ou pelo alto, ou tenha ido ao encontro das laterais, será posta novamente em jogo lançando-a para dentro do campo do lugar onde saiu, em qualquer direção, por um atleta do quadro adversário ao daquele que a tocou por último.

a) O atleta que executar o arremesso, no momento do lançamento, deverá estar de frente para o campo e com os pés para fora deste ou com uma parte de cada pé em cima da linha e o restante fora do campo.

OBS.: Significa que se o atleta colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

b) O arremessador deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

PENALIDADE: Se a bola for arremessada de forma irregular, o árbitro ordenará reversão em favor da equipe adversária.

c) A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

PENALIDADE: Se o atleta que executar o arremesso lateral, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

d) De um arremesso lateral não poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro, em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta.

OBS.: Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado tiro de canto.

e) Caso o atleta coloque a bola em sua própria meta será ordenado pelo árbitro a cobrança de tiro de canto, em qualquer circunstância.

OBS.: Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente para dentro de sua meta, o tento deverá ser validado.

02 – O tempo máximo para a cobrança de um ARREMESSO LATERAL será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

PENALIDADE: Reversão em favor da equipe adversária.

03 – Os atletas adversários ao daquele que executar o arremesso não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

REGRA 12 - TIRO DE META

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada pela última vez por um atleta da equipe atacante, será concedido um tiro de meta a equipe adversária.

02 - O tiro de meta deverá ser cobrado por qualquer atleta com os pés, com a bola parada, ou pelo goleiro, obrigatoriamente, com as mãos (se este colocar as mãos para fora da área, quando da cobrança, é válido, ou seja, neste caso sempre será levada em consideração a posição dos pés do goleiro).

a) A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e não valerá tento diretamente.

b) A bola não poderá alcançar a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

PENALIDADE: reversão em tiro de meta a favor do adversário.

c) A bola não poderá ser tocada novamente pelo atleta que executar o tiro de meta, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

PENALIDADE: Se o atleta que executar o tiro de meta, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se cometida na área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

d) Os atletas da equipe adversária deverão obedecer à distância mínima de 05 metros da bola até o momento em que o tiro de meta seja executado.

3 - O tempo máximo para a cobrança de TIRO DE META será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

PENALIDADE: Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

REGRA 13 - ARREMESSO DE CANTO

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada pela última vez por um atleta da equipe defensora, será concedido um arremesso de canto a equipe adversária.

a) O atleta que executar o arremesso, no momento do lançamento, deverá estar postado na intersecção das linhas de fundo e lateral, de frente para o campo, com os pés para fora deste ou com uma parte de cada pé em cima da linha e o restante fora do campo.

OBS.: Significa que se o atleta colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

b) O arremessador deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

PENALIDADE: Se a bola for arremessada de forma irregular, o árbitro ordenará cobrança de tiro de meta em favor da equipe adversária.

c) A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

PENALIDADE: Se o atleta que executar o arremesso de canto, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

d) De um arremesso de canto não poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro, este postado dentro de sua área de meta, em qualquer circunstância. Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado tiro de canto.

OBS.: Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente para dentro de sua meta, o tento deverá ser validado.

e) Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta será ordenado pelo árbitro a cobrança de tiro de canto, em qualquer circunstância.

02 – O tempo máximo para a cobrança de um ARREMESSO DE CANTO será de 05 (cinco) segundos, após a autorização do árbitro.

PENALIDADE: Reversão em tiro de meta a favor da equipe adversária.

03 – Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso de canto não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

04 - Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

REGRA 14 – ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

Vantagem, o item mais importante das Regras do jogo, o qual o árbitro tem por obrigação fazer cumprila, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Porém, não aproveitada a vantagem, o árbitro não deverá marcar a infração.

Os cartões disciplinares aplicados após esta determinação deverão, obrigatoriamente, serem anotados em súmula como infração individual e coletiva, sendo as coletivas até a 7ª infração.

DEVERES DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Em todas as categorias, são três os oficiais de arbitragem, sendo dois árbitros e um representante, responsáveis pelo controle de uma partida de Futebol 7 Society. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, que dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.

SÃO DEVERES DOS ÁRBITROS:

01 - Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol 7 Society. Suas decisões em matéria de fato serão finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começarão no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminarão com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.

02 - No momento em que autorizar o início da partida, o seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso ou a bola fora de jogo. Deve-se evitar punir tecnicamente quando a aplicação de penalidade for vantajosa para o quadro 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 ou terminar 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. Neste caso, deverá relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

05 - Advertir qualquer atleta culpado de procedimento irregular ou de atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida. Em tais casos, o árbitro deve mencionar em seu relatório o nome e demais dados do infrator e, com precisão, os motivos da infração.

06 - Não permitir a entrada no campo, sem sua ordem, de qualquer pessoa além dos atletas. Quando do pedido de tempo permitir somente a entrada do técnico e do massagista. Entende-se por técnico e massagista as pessoas registradas como tal na súmula de jogo e que não estejam uniformizadas como atletas.

07 - Expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta culpado de conduta violenta e intencional à integridade física de seu antagonista.

08 - Expulsar igualmente, sem prévia advertência, o atleta, técnico, ou quaisquer outras pessoas intervenientes da partida, investidas das funções de direção ou mando, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta anti-desportiva.

09 - Dar sinal para recomeçar o jogo depois de todas as interrupções.

10 - Quando marcar uma falta deve designar a infração, ordenando ao representante o respectivo registro.

11 - Ter aferida a distância de 05 metros em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.

12 - Não concordar com propostas para alterar as regras oficiais.

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

14 - No caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo, deverá usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida.

15 - Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

16 - Parar o jogo se, na sua opinião, um atleta estiver seriamente acidentado, fazendo com que, de imediato, lhe sejam prestados os socorros necessários. Mas não permitam o atendimento ao atleta acidentado dentro do campo. Ordenem sua condução a linha lateral ou de fundo para que seja feito o socorro.

17 - Se um atleta estiver levemente machucado a partida não será interrompida até que a bola deixe de estar em jogo.

18 – MECÂNICA DE ARBITRAGEM – Os árbitros deverão acompanhar o jogo de perto, correndo TODA a extensão do campo, para que sempre estejam o mais próximo possível das jogadas. Assim, quando apitar, não permitirá dúvidas aos participantes do jogo. É permitida, eventualmente, a troca de diagonal, assim como a troca de lado com a bola fora de jogo, desde que, um dos oficiais sempre esteja colocado próximo a mesa do representante. Quando do pedido de tempo e final de partida, deverão postar-se no centro do campo.

OBS. 01: Um dos oficiais será CHEFE DE EQUIPE, designado pela Confederação ou Federação no ato de sua escalação, ao qual caberá a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

OBS. 02: A responsabilidade de verificação do posicionamento dos atletas, quando da cobrança de penalidade máxima, será sempre do árbitro chefe de equipe, que deverá postar-se na linha frontal da área, enquanto ao outro árbitro caberá a fiscalização do goleiro e meta.

SÃO DEVERES DOS REPRESENTANTES

01 – Plaquetas para infrações:

Ficam os responsáveis pelos campeonatos com a incumbência de apresentar ao representante 01 par de plaquetas numeradas de 01 a 07, mais o suporte de sustentação das mesmas, com a finalidade de anunciar as infrações coletivas cometidas pelas equipes. As plaquetas terão o fundo branco, com os números de 01 a 06 em preto e o número 07 em vermelho, sendo que estas deverão medir 15 x 30 centímetros.

02 – Bandeira de solicitação de tempo:

Deverão apresentar também 02 bandeirolas com os tamanhos de 20 x 15 centímetros, na cor verde, tendo a haste comprimento de 30 a 50 centímetros. Estas serão afixadas no mesmo suporte das plaquetas para infrações, quando do pedido de tempo por parte das equipes.

03 – Procedimento do representante.

a) – A cada infração coletiva o representante colocará no local adequado, e bem visível aos dois lados, o número correspondente à infração. As plaquetas de sinalização das infrações deverão ser colocadas no lado que a equipe defende. Quando da 7ª infração, a plaqueta deverá ser mantida até o final do

período. As bandeiras deverão ser colocadas no pedido de tempo das equipes e mantida até o final de cada período.

b) – Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual dos atletas, fazendo sinal com 04 dedos de uma das mãos. Informar aos árbitros quando da 7ª infração coletiva das equipes, levantando a plaqueta correspondente.

c) – Marcar o 01 minuto do tempo técnico.

d) – Marcar os 02 minutos dos cartões disciplinares.

e) – É recomendado, para melhor visualização e leitura da súmula de jogo, que sejam utilizadas canetas de cores diferentes para cada período de jogo e prorrogação.

f) – A súmula de jogo, sua condução, preenchimento e devolução é de responsabilidade do representante.

RECOMENDAÇÕES AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 - Observem bem o campo de jogo antes do início da partida. Verifiquem se está tudo em ordem, as condições das marcações do campo, os postes das metas, examinem as redes e verifiquem se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.

02 - Antes do início de cada partida examinem as bolas, verifiquem se estão em condições de jogo. Escolhida a bola de jogo, as demais deverão ficar junto à mesa do representante. Somente poderão ser utilizadas, para os jogos, a bola oficial da Confederação ou Federações.

03 - Observem antes do jogo, quais os atletas que serão os goleiros. Se não forem informados de substituições, não permitam que outro atleta tenha os privilégios dos goleiros. Nunca iniciem uma partida com menos de 07 atletas e nem a prossigam se uma ou as duas equipes ficarem reduzidas a 04 atletas, seja por que motivo for.

04 - Examinem os calçados dos atletas antes do início do jogo, durante ou no intervalo. Sempre que acharem necessário, ou se tiverem motivos, examinem o calçado ou qualquer outra parte do equipamento. Havendo irregularidades, exijam imediatamente o cumprimento das determinações. Se não forem obedecidos, ordenem que deixe o campo até a sua regularização. Esta determinação também será feita se os atletas estiverem usando peças que possam causar danos aos demais atletas, tais como anéis, pulseiras ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas.

05 - Exijam que todos os atletas e membros da comissão técnica que participarão do jogo sejam registrados em súmula, pois só assim terão condições de participação.

06 - Caso haja algum acidente no transcorrer da partida, não permitam que o atleta seja atendido dentro do campo. Providenciem sua remoção e prossigam com o jogo.

07 - Solicitem ao representante para anotar quem deu a saída no primeiro tempo, no sentido de evitar confusão na etapa complementar. Exijam que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, e só permitam a invasão quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola. Usem sempre cronômetro para marcar os tempos de jogo e descanso dos atletas. Nunca dêem ouvidos a reclamações dos atletas, continuem atuando com serenidade. Quando determinarem uma marcação, não modifiquem esta decisão.

08 – Lembrem sempre que o objetivo do jogo é a marcação dos tentos, portanto, estudem bem a regra que o determina, pois um jogo poderá ser decidido através de um tento accidental. Tenham sempre em mente que o tento só será valido quando ultrapassar inteiramente a linha de gol entre os postes e sob o travessão.

09 - Observem bem o dispositivo das regras, que não é puramente punir, mas impedir o retardamento indevido da partida, na obtenção de vantagens desleais, que devem ser coibidas.

10 - A partir da 8ª infração, inclusive, por período de jogo, a equipe infratora sofrerá uma penalidade máxima, seja qual for a posição da bola no momento da infração, desde que, naturalmente, a bola esteja em jogo. Atentem para o detalhe de que a infração poderá ocorrer dentro da área de meta da equipe adversária, isto é, o atacante comete a infração e sua equipe sofre a penalidade máxima.

11 - Lembrem-se de que todas as infrações técnicas cometidas dentro da área de meta do quadro que defende pelos seus atletas originam penalidade máxima, portanto, a aplicação das infrações é de capital importância.

Antes de autorizarem a cobrança da penalidade máxima, verifiquem a posição dos atletas (05 metros atrás da linha da bola) e se a bola encontra-se em posição correta. Observem na cobrança da penalidade máxima que, se a bola bater na trave, o atleta que a executou não poderá toca-la novamente antes de ter sido tocada por outro atleta.

12 - PENALIDADE MÁXIMA: na cobrança o goleiro deverá estar com uma parte dos pés, obrigatoriamente, em cima da linha de gol, sendo permitido movimentar-se lateralmente. Caso haja irregularidade por parte da equipe que defende e a mesma não tenha resultado em gol, a cobrança será repetida. Se houver irregularidade por parte da equipe beneficiada com a penalidade, mesmo tendo resultado em gol, a cobrança será repetida, mas caso não tenha resultado em gol a jogada prossegue normalmente. Na cobrança da penalidade máxima os atletas não envolvidos deverão estar a uma distância mínima de 05 metros atrás da linha da bola, somente podendo avançar em direção a bola após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute.

13 - Qualquer atleta poderá cobrar o tiro de meta, de qualquer parte da área de meta, com os pés. O goleiro, obrigatoriamente, com as mãos. Para a bola entrar em jogo é obrigatório que a mesma saia da área de meta.

14 - Verifiquem que o atleta, ao cobrar o arremesso lateral, deverá estar de frente para o campo, podendo estar com uma parte de cada pé em cima da linha lateral e o restante fora ou dentro do campo. Significa que, se o atleta estiver com o calcanhar em cima da linha e o restante do pé dentro de campo o arremesso será válido. Pode-se arremessar a bola para qualquer direção do campo. Se introduzida diretamente na meta adversária não valerá o tento. Se em sua própria meta, será cobrado tiro de canto. Devem ser usadas as duas mãos.

15 - Quando da cobrança do tiro de canto, observem se o atleta está colocado no encontro das linhas de fundo e lateral e se, no momento da execução, todos os atletas adversários encontram-se a pelo menos 05 metros de distância.

16 - O goleiro só poderá participar de jogadas fora da área de meta com os pés. No exato momento em que participar de jogadas fora de sua área de meta sofrerá as mesmas sanções que os demais atletas.

17 – Não permitam a participação de atleta sangrando. Ordene a sua saída, só permitindo o retorno após os devidos atendimentos e com a sua autorização.

18 – Os dois árbitros tem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações, prevalecerá sempre a decisão do CHEFE DE EQUIPE.

19 – Não permitam que os treinadores aproximem-se da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO quando ministrarem instruções à suas equipes.

20 – Exijam dos treinadores o fiel cumprimento das recomendações a eles determinadas na regras do jogo, pois as desobediências lhes acarretarão punições disciplinares.

21 – Observem sempre que as prorrogações determinadas pelas Regras Oficiais são de 10 minutos (05x05), sem intervalo, apenas com a mudança de lado das equipes. As prorrogações são continuação do jogo, portanto, continuam valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, todos os cartões disciplinares.

22 – A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.

23 – Observem que, quando da cobrança dos pênaltis para a decisão de jogos empatados (em séries ou não), qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrá-los, não havendo obrigatoriedade da troca de atletas para as cobranças.

OBS.: Os atletas cumprindo punições por cartões disciplinares não poderão cobrar.

24 – Quando do W.O. não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola, basta avisar o capitão da equipe presente.

25 – Estudem bem as aplicações dos cartões disciplinares, pois os mesmos acarretarão sempre uma infração individual e, dependendo do que determinam as regras, também infração coletiva.

26 – Quando das ocorrências em uma partida, toda equipe de arbitragem deverá apresentar relatório dentro do prazo estabelecido, ou seja, até às 18:00 horas do 1º dia útil após o jogo.

27 – Não permitam que fiquem no campo de jogo pessoas não registradas na súmula ou os membros da Comissão Técnica não trajados adequadamente, conforme especificado na REGRA 04, do Uniforme da Comissão Técnica.

28 – O tempo para restabelecimento do jogo devido a intempéries ou outras paralisações será de 30 minutos, no máximo.

29 – Os árbitros deverão informar o tempo JOGADO apenas ao capitão da equipe, quando solicitado no pedido de tempo.

30 – A não comunicação das infrações não impede as punições. Ex.: o representante não informa da 7ª coletiva ou da 4ª individual, mas o árbitro deve fazer cumprir a regra.

REGRA 15 - DAS CATEGORIAS

1 – Os eventos das Federações filiadas à Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, compreenderão as seguintes categorias, Masculinas e Femininas, e tempos de jogo:

ATEGORIAS

IDADE	TEMPO
Fralda	
06 / 07 / 08 anos	15 x 15 min
Pré-Mirim	
09 / 10 anos	15 x 15 min
Mirim	
11 / 12 anos	15 x 15 min
Infantil	
13 / 14 anos	20 x 20 min
Infanto/Juvenil	
15 / 16 anos	20 x 20 min
Juvenil/Júnior	

17 / 18 / 19 anos 25 x 25 min

Principal

Acima de 18 anos (16 anos com autorização) 25 x 25 min

Veterano

Entre 35 e 40 anos 25 x 25 min

Máster

Acima de 40 anos 25 x 25 min

Feminino/Principal

Acima de 15 anos (com autorização até 18 anos) 20 x 20 min

Feminino/Menores

Até 14 anos 15 x 15 min

PARAGRAFO 1º - Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada a idade completada no ano da competição, com exceção das categorias Fralda, Principal, Veterano e Máster, cuja idade mínima deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.

PARAGRAFO 2º - A Confederação Brasileira de Futebol 7 Society poderá criar, alterar ou mudar a nomenclatura das categorias, se assim julgar essencial para o desenvolvimento da modalidade.

02 – A duração das partidas de Futebol 7 Society está determinada de acordo com a categoria dos participantes, no Livro de Regras. Caso haja interesse, poderão ser criadas novas categorias.

REGRA 16 - DO DESEMPATE

1 - Para critério de classificação em uma competição, será observada a seguinte pontuação:

Vitória = 03 pontos / Empate = 01 ponto / Derrota = 00 ponto.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em caso de empate no número de pontos entre duas ou mais equipes na fase de classificação, o critério de desempate será o seguinte, nesta ordem:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior número de gols a favor;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Menor número de cartões disciplinares;

(tendo por peso: AMARELO = 01 / AZUL = 03 / VERMELHO = 05).

- e) Sorteio.

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

1 - A disputa de penalidades máximas será em número de 03 (três) para cada equipe, de forma alternada. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas por equipe, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

2- Observem que qualquer atleta registrado em súmula poderá executar as penalidades, não havendo obrigatoriedade da troca de atletas para as cobranças.

3 – Os atletas que estiverem cumprindo punição por cartões disciplinares não poderão executar as cobranças.

DECISÃO POR SHOOT OUT (Tiro da Linha de Saída)

1 – Será utilizado em ocasiões determinadas pelo regulamento da competição.

2 - Para a definição de um vencedor será adotado o seguinte procedimento:

a) A bola será colocada na linha de saída do campo defensivo e o goleiro da equipe adversária se postará sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.

b) Após a autorização do árbitro, o atleta encarregado de efetuar a cobrança terá 05 (cinco) segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção até o momento do chute, dentro do limite de tempo.

c) Se, ao fim dos 05 segundos, após o chute do atleta, a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória. Será considerado válido mesmo se a bola bater nas traves antes de entrar no gol.

d) O goleiro poderá movimentar-se em qualquer direção e defender a bola com as mãos dentro da área de meta ou com os pés fora dela. No caso do goleiro praticar a defesa com as mãos fora da área, será punido com uma cobrança de pênalti contra sua equipe.

e) As cobranças serão alternadas, sendo vencedora a equipe que conseguir a primeira vantagem sobre a outra, ou seja, converter uma cobrança em gol e a adversária não.

f) As cobranças deverão ser executadas por atletas diferentes, desde que registrados na súmula de jogo. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos os outros terem cobrado, incluindo o goleiro.

g) Atletas cumprindo punição de cartões disciplinares não podem executar as cobranças.

POSICIONAMENTO DOS ÁRBITROS

1º árbitro – Responsável pela autorização da cobrança e pela marcação do tempo. O mesmo deverá estar postado na linha de saída e de costas para o gol.

2º árbitro – Responsável pela fiscalização da cobrança e pela confirmação do gol. Deverá estar posicionado na linha frontal da área de meta, de frente para o campo.

Futsal

Regras do Futsal

QUADRA DE JOGO

1- DIMENSÕES

A quadra de jogo será um retângulo com o comprimento de 42 (quarenta e dois) metros e o mínimo de 25 (vinte e cinco) metros, tendo a largura máxima de 22 (vinte e dois) metros e a mínima de 15 (quinze) metros.

- a. As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas 1 (um) metro de qualquer obstáculo (cerca ou alambrado).
- b. Para partidas oficiais a quadra deverá ter um comprimento mínimo de 30 (trinta) metros e uma largura mínima de 17 (dezessete) metros.
- c. Para partidas oficiais internacionais a quadra deverá ter um comprimento entre 38 (trinta e oito) e 42 (quarenta e dois) metros e uma largura entre 18 (dezoito) e 22 (vinte e dois) metros.

2- A MARCAÇÃO DA QUADRA

Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8 (oito) centímetros de espessura, que não sejam sulcos cavados.

- a. As linhas demarcatórias de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.
- b. Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, eqüidistantes as linhas de fundo.
- c. O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de diâmetro.
- d. Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3 (três) metros.
- e. As linhas que delimitam as partes da quadra de jogo pertencem as respectivas partes.

3- ÁREA DE META

Nas quadras com largura igual ou superior a 17 (dezessete) metros, em cada extremidade da quadra, a 6 (seis) metros de distância de cada poste de meta haverá um semi-círculo perpendicular à linha de fundo que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 6 (seis) metros. A parte superior deste semi-círculo será uma linha reta de 3 (três) metros, paralela a linha de fundo, entre os postes. A superfície dentro deste semi-círculo, denomina-se área de meta. Nas quadras com largura inferior a 17 (dezessete) metros, o semi-círculo perpendicular a linha de fundo terá um raio de 4 (quatro) metros. As linhas demarcatórias fazem parte da área de meta.

4- PENALIDADE MÁXIMA

A distância de 6 (seis) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo e assinalada por um pequeno círculo de 10 (dez) centímetros de raio, serão marcados os respectivos sinais de penalidade máxima.

5- TIRO LIVRE SEM BARREIRA

A distância de 12 (doze) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo, serão marcados os respectivos sinais, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira, nas hipóteses previstas nestas regras.

6- ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

Sobre a linha lateral e perpendicular à mesma, do lado onde se encontra a mesa do anotador e cronometrista, serão marcadas duas linhas de 80 (oitenta) centímetros cada, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros do lado de fora, demarcando 3 (três) metros de cada no meio da quadra. Por entre estas duas linhas de 80 (oitenta) centímetros os atletas deverão sair e entrar na quadra por ocasião da substituição.

7- METAS

No meio de cada área e sobre a linha de fundo serão colocadas as metas , formadas por dois postes verticais separados em 3 (três) metros entre eles (medida interior) e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2 (dois) metros do solo.

a. A largura e espessura dos postes e do travessão serão de 8 (oito) centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 8 (oito) centímetros.

b. Os postes e travessão , poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar e pintados, de preferência de branco e fixados ao solo. Os postes e travessão deverão ter a mesma largura e espessura.

c. Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes , travessão e solo. deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola.

8 - CONSTRUÇÃO

O seu piso será de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

9 - LOCAL PARA O REPRESENTANTE

As quadras deverão dispor, obrigatoriamente, em um lugar central e inteiramente inacessível aos assistentes, de mesa e cadeiras para que o representante da entidade, o anotador e o cronometrista possam exercer com segurança e tranqüilidade suas funções.

10 - LOCAL PARA OS ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA

As quadras deverão dispor de dois locais privativos e adequados, situados a margem das linhas laterais ou de fundo, inacessível aos assistentes, onde ficarão sentados os atletas reservas, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico das equipes disputantes. A localização dos bancos de reservas, quando próxima a mesa do anotador e cronometrista guardará, obrigatoriamente uma distância nunca inferior a 3 (três) metros de cada lado da mesa. Quando colocados na linha de fundo deverão observar a mesma distância do poste da meta mais próximo.

11 - PLACAR OU MOSTRADOR E CRONÔMETRO ELETRÔNICO

As quadras possuíram, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público e para a equipe da arbitragem, placar ou mostrador onde serão afixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetros eletrônico para controle do tempo de jogo.

REGRA 2

NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS

1. A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 5(cinco) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

2. É vedado o início de uma partida sem que as equipes contêm com um mínimo de 5(cinco) atletas, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3(três) atletas.

3. O número máximo de atletas reservas, para substituições, é de 7 (sete).
4. Será permitido um número indeterminado de substituições "volantes", a qualquer tempo do jogo, sem necessidade de paralisação do cronômetro, exceção feita ao goleiro que somente poderá ser substituído com a bola fora de jogo. Um atleta que tenha sido substituído poderá voltar a partida em substituição a outro.
5. A substituição volante realiza-se quando a bola estiver em jogo, subordinando-se às seguintes condições:
 - a. O atleta que sai da quadra de jogo, deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 3(três) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas , mas nunca antes de o atleta substituído transpor completamente a linha lateral.
 - b. O atleta que entra na quadra de jogo deverá fazê-lo pela mesma linha da zona de substituição, também nos 3(três) metros correspondente ao lado onde se encontra seu banco de reservas e no setor chamado zona de substituições.
 - c. É vedada a substituição do goleiro por ocasião da cobrança de tiros livres direto ou indireto (exceção na cobrança de penalidade máxima), salvo em caso de contusão grave por ele sofrida, comprovada pelo árbitro e confirmada pelo médico ou, na ausência deste, pelo massagista, ou em caso de expulsão.
 - d. Qualquer atleta substituto está submetido a autoridade e jurisdição dos árbitros, seja ou não chamado a participar da partida.
 - e. A substituição completa-se quando o substituto entra na quadra de jogo e, o substituto, deixa a mesma totalmente.
6. A troca de posição entre o goleiro e os demais atletas participantes da partida poderá ser feita devendo, entretanto, ser previamente autorizada por um dos árbitros e no momento em que o jogo esteja paralisado.

PUNIÇÃO

- a. A partida não será interrompida por uma infração ao item 6(seis) desta regra, sendo que o atleta infrator será advertido logo após a bola estar fora de jogo.
 - b. Se em uma substituição volante o atleta substituto entra na quadra de jogo antes que o atleta substituído saia, um dos árbitros paralisará a partida e determinará a saída do atleta substituído e, após advertir o colega substituto, reiniciará o jogo com tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola quando da interrupção.
 - c. Se em uma substituição volante um substituído entra na quadra de jogo ou, um substituto saia da quadra por um lugar diferente da zona de substituição, um dos árbitros interromperá a partida advertindo o atleta infrator e reiniciará a mesma com tiro livre indireto contra a equipe do atleta infrator, cobrando a falta no local onde se encontrava a bola quando da interrupção da partida.
 - d. Se na interrupção da partida por infração aos itens "b" e "c" a bola se encontrava dentro da área da meta, para cobrança do tiro livre indireto, a bola deverá ser colocada sobre a linha demarcatória da área de meta (6 metros) e no local mais próximo de onde a mesma se encontrava.
7. O atleta desclassificado da partida por praticar 5 (cinco) faltas poderá ser substituído imediatamente, não podendo mais participar da partida, devendo abandonar a quadra de jogo.
 8. O atleta expulso pelo árbitro antes ou durante a partida poderá ser substituído, sendo-lhe vedado a permanecer na quadra de jogo.
 9. A um dos atletas, de cada equipe, será atribuída a função de "capitão" cabendo-lhe:
 - a. Representar durante a partida de sua equipe, da qual é ainda o fiador de boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término da mesma.

b. Fornecer ao anotador, antes do início da partida, os nomes e números dos atletas de sua equipe e os integrantes da comissão técnica.

c. Avisar ao anotador e aos árbitros as substituições, que não sejam as volantes, e mudança do número dos atletas que ocorrerem em sua equipe no intervalo.

d. Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia.

e. Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, quando da sua substituição na partida cabe-lhe determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira.

f. Assinar a súmula de jogo, antes do início da partida, o que atesta e certifica que os atletas relacionados na referida súmula são exatamente os que se encontram na quadra de jogo.

10. No banco destinado aos atletas reservas, colocados sempre do lado do ataque das equipes, durante todo o transcorrer da partida somente poderão permanecer, devidamente sentados, um máximo de 7 (sete) atletas substitutos, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar da partida, além de 1 (um) técnico ou treinador, 1 (um) massagista, 1 (um) médico e 1 (um) preparador físico, também devidamente credenciados e identificados.

11. Eventualmente o árbitro poderá determinar a troca de posição nos bancos de reserva, se assim o exigir a situação ou local dos bancos.

REGRA 3

EQUIPAMENTOS

1. É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

2. O equipamento dos atletas compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas. As caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado em material apropriado que ofereça proteção ao atleta (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

3. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 1 (um) a 20 (vinte), vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15(quinze) a 20(vinte) centímetros de altura e os números de frente terão o tamanho de 8(oito) a 10 (dez) centímetros de altura. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público.

4. O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho.

5. O atleta que apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção.

6. O atleta que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

ÁRBITROS

1. Os árbitros usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, além da calça, cinto, meias e tênis ou sapatos da cor branca.
2. Os árbitros utilizarão, sempre que necessário, camisas de cor distintas que os possa diferenciar com as camisas dos atletas. Os demais equipamentos permanecerão, sempre, inalterados.

CRONOMETRISTAS E ANOTADORES

1. Os cronometristas e anotadores usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas por sua entidade, além de calça, cinto, meias e tênis ou sapatos de cor preta.

DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

1. Os oficiais de arbitragem usarão na camisa, à altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a que estiverem vinculados, de acordo com a regulamentação baixada por seus países.
2. Os árbitros pertencentes ao quadro nacional ou internacional, usarão o distintivo da entidade máxima nacional ou internacional.
3. As duplas de arbitragem (árbitro principal e auxiliar) (cronometristas e anotador) usarão camisas nas mesmas cores, em dupla ou quartetos, distintos, permanecendo inalterados os demais equipados.

REGRA 4

ÁRBITRO PRINCIPAL

Um árbitro principal deverá ser designado para dirigir uma partida. Sua função é o exercício dos seguintes poderes que as regras lhe outorgam:

- a. Aplicar as regras de jogo do Futsal e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relacione com o resultado da partida;
- b. Suas funções começam no momento de sua entrada no local onde se encontra a quadra de jogo onde a partida será realizada e termina com a entrega de seu relatório na entidade a que estiver vinculado ou a serviço.
- c. Não marcar as infrações que, se o fizer, poderá estar favorecendo a equipe infratora.
- d. Relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;
- e. Além de suas funções normais também desempenhará as funções de cronometrista, em caso de ausência deste;
- f. Terá poder irrestrito para interromper a partida em virtude de qualquer infração às regras, suspender ou terminar a partida por motivos de más condições atmosféricas, interferências de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, sempre que assim julgar conveniente devendo, neste caso, relatar o ocorrido , com precisão , observando o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada.
- g. Advertir qualquer atleta responsável por procedimento irregular ou atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida, devendo, em tais hipóteses, mencionar em seu relatório o nome do infrator e, com exatidão, os motivos da infração.

h. Impedir a entrada na quadra, sem sua ordem, de qualquer pessoa, com exceção dos atletas participantes e comissão técnica.

i. Paralisar a partida se julgar que algum atleta tenha sofrido uma lesão mais séria, determinando a retirada do mesmo da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente a partida. Se um atleta lesionar-se levemente, não deverá paralisar a partida, aguardando que a bola saia de jogo e o atleta seja removido, ou se locomova, até o local mais próximo de onde se encontra para deixar a quadra de jogo, sempre com a autorização do árbitro.

j. Se um atleta estiver sangrando, deverá solicitar a substituição ou retirada do mesmo para que seja atendido e medicado, sanando-se a irregularidade.

k. Expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta responsável por conduta violenta e intencional atentatória a integridade física de seu adversário.

l. Expulsar, sem prévia advertência, o atleta, técnico ou treinador, ou outra pessoa interveniente da partida, investida das funções de direção ou mando, por atitude atentatória a moral ou por conduta antidesportiva.

m. Dar sinal para o início ou reinício da partida após as interrupções.

n. Decidir se a bola colocada à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial.

o. Discordar e não aplicar propostas para alterar as regras oficiais durante o transcorrer do jogo.

p. Nas infrações cabe somente ao árbitro autoridade para contar em metros, a distância regulamentar, fazendo-os em passos.

q. Inspeccionar e aprovar, ou não, os elementos julgados indispensáveis para a realização de uma partida, o equipamento do atleta e as condições da quadra de jogo antes ou no intervalo das partidas quando, nesse sentido for solicitado por quem de direito.

Se o árbitro principal e o árbitro auxiliar assinalam, simultaneamente, uma infração e existe uma discordância na aplicação da regra, prevalecerá a decisão do árbitro principal.

REGRA 5

ÁRBITRO RESERVA

Um árbitro auxiliar será designado para a arbitragem de uma partida, devendo desempenhar suas funções do lado da linha lateral oposta a do árbitro principal.

O árbitro auxiliar tem os mesmos poderes do árbitro principal, respeitada a determinação da regra número 5, letra "f", tendo também poderes irrestritos de paralisar o jogo sempre que cometerem infrações às regras.

Terá ainda os seguintes poderes:

a. Se a partida estiver sendo jogada sem cronometrista deverá controlar os 2(dois) minutos de expulsão temporária;

b. Fiscalizar se as substituições volantes estão se processando corretamente;

c. Controlar, também o tempo de 1 (um) minuto nos pedidos de tempo dos treinadores.

d. Utilizar o apito para suas sinalizações:

e. Fiscalizar o comportamento disciplinar dos integrantes dos bancos de reservas;

- f. Assinalar as faltas e infrações praticadas, desde que esteja convencido de que o árbitro principal não as viu;
- g. Aceitar que a decisão final do árbitro principal é a que prevalece;
- h. Seguir rigorosamente as instruções que o árbitro principal da partida transmitir-lhe antes do início do jogo.

O árbitro principal e o árbitro auxiliar têm o poder de aplicar uma advertência ou uma expulsão. Porém, se houver discordância entre os mesmos, prevalecerá a decisão do árbitro principal.

REGRA 6

CRONOMETRISTA E ANOTADOR

O cronometrista e o anotador exercerão suas funções do lado de fora da quadra de jogo, próximo à linha divisória do meio da quadra, junto à zona de substituição.

O Cronometrista terá como atribuições:

- a. Controlar que o tempo de jogo tenha a duração estabelecida na regra nº 8;
- b. Colocar o cronômetro em movimento por ocasião da bola de saída, arremesso lateral, de canto, de meta, tiros livres direto e indireto, penalidade máxima, bola ao chão e após o tempo solicitado pelo treinador;
- c. Controlar os 2(dois) minutos de expulsão temporária do atleta, fiscalizando a entrada de outro atleta que ocorrerá somente com a bola fora de jogo;
- d. Avisar, mediante apito de sinal acústico diferente ao do árbitro, os finais do primeiro e segundo tempo de partida e de tempos complementares de prorrogação;
- e. Comunicar a solicitação de tempo pelo treinador quando a bola estiver fora de jogo;
- f. Ter o controle e domínio do manuseio do cronômetro eletrônico em todos os seus detalhes;
- g. Travar o cronômetro independente da determinação do árbitro, quando houver a paralisação da partida pelo árbitro nos pedidos de tempo, na assinalação de faltas, na ocasião do atendimento médico aos atletas dentro da quadra de jogo e nas saídas de bola pelas linhas lateral e de fundo.

O Anotador terá como atribuições:

- a. Examinar as fichas de identificação dos atletas e da comissão técnica no início da partida e por ocasião das substituições;
- b. Registrar as 5(cinco) primeiras faltas acumulativas praticadas pela equipe em cada período de jogo;
- c. Anunciar ao árbitro, a marcação da 5ª(quinta) falta acumulativa, de cada equipe mediante o uso de seu apito;
- d. Usar apito de silvo diferente e inconfundível com o utilizado pelo árbitro;
- e. Usar tempestivamente seu apito apenas quando a bola estiver fora do jogo, pois seu apito não tem o poder de interromper a partida;
- f. Comunicar qualquer substituição de atleta feita irregularmente, quando as circunstâncias o exigirem;
- g. Anotar na súmula de jogo o número de registro e da camisa dos atletas de cada equipe participante do jogo, marcadores de tentos, pedidos de tempo e tudo mais que relacione com o jogo;

h. Avisar ao árbitro da partida quando um atleta quando um atleta praticar sua 4ª (quarta) falta individual;

i. Voltar a avisar ao árbitro quando o atleta praticar sua 5ª (quinta) falta individual e desclassificatória;

Controlar as infrações de faltas técnicas, pessoais e disciplinares praticadas pelos atletas durante o decorrer da partida.

REGRA 7

BOLA DE SAÍDA

1. No início da partida a escolha de lado ou pontapé inicial será decidido por meio de sorteio pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá atuar ou optará pela execução do pontapé inicial.

Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos atletas, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o centro da quadra. Cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum atleta da equipe contrária à iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3(três) metros da bola, nem invadir a meia quadra do adversário enquanto o pontapé inicial não for dado e a bola houver percorrido distância igual a sua circunferência. O atleta que executar o pontapé inicial não poderá ter contato com a bola enquanto esta não for tocada ou jogada por outro atleta.

2. Depois de consignado um tento, a partida recomeçará de maneira idêntica, por um atleta de equipe que sofreu o tento.

3. Após o descanso regulamentar a que se refere a regra, a partida recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado e o reinício será efetivado por um atleta da equipe contrária aquela que deu o pontapé inicial.

PUNIÇÃO

Em caso de infração aos itens 1,2 e 3 desta regra será repetido o pontapé inicial, exceto se o atleta que executou o pontapé inicial tocar na bola antes que outro atleta o faça.

Ocorrendo esta situação se concederá, contra a equipe infratora, um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração.

REGRA 8

BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

1. A bola estará fora de jogo quando:

a. Atravessar completamente, quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de fundo;

b. A partida for interrompida pelo árbitro;

c. Jogada a partida em quadra coberta a bola bater no teto. Ocorrendo esta situação a partida será reiniciada com a cobrança de arremesso lateral a favor da equipe adversária à do atleta que desferiu o chute, na direção e do lado onde a bola bateu no teto.

2. A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, desde o começo até o término da partida, inclusive:

a. Se voltar à quadra por uma rebatida do goleiro ou se bater nos postes ou travessão da trave;

b. Se tocar nos árbitros colocados dentro da quadra de jogo;

c. Enquanto não se adota uma decisão por suposta infração as regras do jogo.

3. Se a bola perder sua condição normal de jogo durante o transcorrer da partida, esta será interrompida, a bola substituída e a partida reiniciada com a execução de "bola ao chão" no local onde a mesma perdeu sua condição normal de jogo, salvo se tenha ocorrido dentro da área de meta, ocasião em que o "bola ao chão" será executado fora da mesma e na direção de onde perdeu a condição.

4. Se a bola perder sua condição normal de jogo no exato momento em que é posta em movimento (tiro inicial, tiros livre diretos ou indiretos, tiro de penalidade máxima e arremessos laterais, de canto ou de meta) e antes de ser tocada por outro atleta, a bola será substituída e o lance será repetido.

5. Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com atleta dela participante, o árbitro retardará o apito até que a jogada seja concluída. Ou seja, que o atleta de posse da bola conclua o lance, perca a posse da bola ou que esta saia da quadra ou ocorra a paralisação da jogada.

6. Para os árbitros os pedidos de tempo e paralisação serão ilimitados. Porém, somente poderão ser ordenados com a bola fora de jogo.

7. Em caso de acidente com o atleta, o árbitro providenciará ou solicitará a remoção do mesmo, tão logo seja possível, para fora das linhas demarcatórias da quadra de jogo, para que seja socorrido e reiniciará imediatamente a partida. Caso o atleta seja lesionado levemente e solicite atendimento médico, embora possa locomover-se, o árbitro determinará sua imediata saída e dará continuidade à partida.

8. Sendo constatada pelo árbitro simulação de acidente por parte do atleta ou qualquer tentativa de retardamento proposital para ganhar tempo (defeito de uniforme, saída de bola, propositadamente pelas laterais ou linhas de fundo, etc.) ordenará o árbitro o reinício imediato da partida sendo o atleta passível de apelação disciplinar.

Depois de qualquer interrupção, por motivos não mencionados nesta regra e desde que, imediatamente antes da paralisação, a bola não tenha ultrapassado os limites das linhas laterais ou de fundo, o árbitro, ao reiniciar a partida, dará "bola ao chão" no lugar onde esta se encontrava quando for interrompida a partida, salvo se a bola estava dentro da área de meta, hipótese em que o "bola ao chão" deverá ser executado fora da área de meta. A bola será considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum atleta poderá ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determinará a repetição do "bola ao chão".

REGRA 9

CONTAGEM DE TENTOS

1. Respeitadas as disposições em contrário referidas nesta regra, será válido o tento quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada ou impulsionada com a mão ou braço de atleta atacante.

2. A equipe que tenha consignado maior número de tentos será considerada vencedora da partida. Se houver igualdade no número de tentos assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.

3. Se durante a partida ocorrer deslocamento do travessão ou dos postes de meta, coincidentemente com o chute a meta, o árbitro poderá validar o tento se a bola houver cruzado a linha de fundo, entre os postes e o travessão quando de sua posição normal.

4. Quando do sinal do encerramento da partida, se a bola estiver na trajetória da meta e a bola penetrar na mesma, sem tocar em qualquer outro atleta, o tento será válido. A bola de saída não precisará ser executada. O árbitro encerrará a partida assim que a bola concluir sua trajetória, tocar ou ser tocada por qualquer outro atleta ou bater nos postes ou travessão de meta e retornar.

5. Não será válido o tento resultante de bola de saída e tiro livre indireto, a menos que a bola, em sua trajetória, toque ou seja tocada por qualquer outro atleta, inclusive o goleiro, colocados dentro ou fora de sua área de meta.

6. Será nulo o tento originado de qualquer arremesso do goleiro adversário ou de arremesso de meta por ele executado com as mãos, salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por atleta (atacante ou defensor) que não seja goleiro.

7. Se, ao assegurar ou arremessar a bola, ou dar um munhecas na mesma, o goleiro permitir que a bola entre na sua meta e ultrapasse inteiramente a linha de fundo, entre os postes o sob o travessão de meta, o tento será considerado válido.

REGRA 10

FALTAS E INCORREÇÕES

1. As faltas do Futsal são das seguintes espécies:

- a. Faltas Técnicas;
- b. Faltas Pessoais;
- c. Faltas Disciplinares.

FALTAS TÉCNICAS

2. Considera-se falta técnica aquela em que o atleta comete, intencionalmente, uma das seguintes infrações:

- a. Dar ou tentar dar pontapé no adversário;
- b. Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- c. Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d. Trancar o adversário de maneira violenta e perigosa;
- e. Trancar o adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;
- f. Bater ou tentar bater em adversário ou lançar-lhe uma cusparada;
- g. Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- h. Empurrar o adversário com o auxílio das mãos ou dos pés;
- i. Trancar o adversário com o ombro;
- j. Projetar-se ao solo, deliberadamente, e com o uso dos pés tentar tirar que esteja sendo jogada ou de posse do adversário;
- k. O atleta segurar ou desviar a bola intencionalmente carregá-la, ou batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área de meta.

PUNIÇÃO

Será punido com a cobrança de um tiro livre direto a ser executado pela equipe adversária no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator.

Na hipótese dessa ocorrência ser dentro da área de meta, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária. Uma penalidade máxima deverá ser assinalada qualquer que seja a posição da bola no momento que a falta é praticada dentro da área de meta do infrator e que a bola esteja em jogo.

FALTAS PESSOAIS

3. Pratica falta pessoal um atleta que comete intencionalmente uma das seguintes infrações:
- a. Jogar perigosamente, inclusive tocando no goleiro, ao tentar tirar a bola das mãos deste após a mesma ter sido agarrada e estar retida em suas mãos;
 - b. Quando, sem a posse ou domínio da bola obstruir, intencionalmente, um adversário correndo entre a bola e o mesmo de maneira a formar um obstáculo às pretensões do adversário em relação a bola;
 - c. Trancar o goleiro, salvo se este se encontra fora de sua área de meta;
 - d. Sendo o goleiro:
 - 1. Arremessando a bola com as mãos ou movimentando-a com os pés, dentro de sua área de meta, não poderá ultrapassar a linha demarcatória central da quadra sem antes bater no solo (excluída sua área de meta) ou em qualquer atleta colocado na própria meia quadra do goleiro aqui classificado, salvo-se, ultrapassando a referida linha divisória central, ficar de posse do atleta da equipe adversária. Se esta situação não for obedecida, a equipe do goleiro infrator será punida com um tiro livre em favor da equipe adversária, ordenando o árbitro a imediata reposição da bola em jogo e colocada em qualquer ponto da linha demarcatória do meio da quadra.
 - 2. Toca ou controla a bola com suas mãos depois que um seu companheiro a tenha passado deliberadamente com o pé.
 - 3. Toca ou controla a bola com suas mãos depois de um arremesso lateral efetuado por um seu companheiro, passando-lhe diretamente.
 - 4. Toca ou controla a bola com suas mãos ou com os pés por mais de 4(quatro) segundos, em qualquer parte da quadra de jogo.
 - 5. Após haver soltado a bola ou arremessado-a com as mãos ou movimentado a mesma com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe sem que a bola tenha antes ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra ou tenha sido jogada ou tocada por um adversário.
 - e. Obstruir a jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando o atleta caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área de meta;
 - f. Tocar na bola, em jogo, um atleta que não esteja devidamente equipado;
 - g. Usar expressão verbal ou vocal para enganar atleta adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe e tirado vantagens do lance;
 - h. Ficar parado na frente do goleiro adversário com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimento.
 - i. Permanecer a bola mais de 4 (quatro) segundos dentro da própria área de meta e estando a mesma em condição de jogo ou de ser jogada. A falta pessoal incidirá sobre o último atleta que tenha tocado na bola quando da caracterização desta infração.
 - j. Persistir os atletas, quando de posse de bola, na troca de passes com o deliberado propósito de ganhar tempo ou retardar o andamento da partida, estejam colocados dentro ou fora da respectiva área de meta.
 - k. Imobilizar a bola dentro ou fora de sua área de meta, com o domínio dos pés, por mais de 4 (quatro) segundos, estando a mesma em condições de ser jogada.
 - l. Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, mesmo sem intenção, atingir o adversário próximo à jogada ou tentar atingi-lo perigosamente.

m. Praticar qualquer jogada sem visar o adversário mas, involuntariamente, atingi-lo ou tentar atingi-lo perigosamente.

PUNIÇÃO

Será punido a equipe infratora, com a cobrança de um tiro livre indireto a ser executado, pelo adversário, no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Se cometida dentro da área de meta do infrator, o tiro livre indireto deverá ser executado sobre a linha de 6 (seis) metros da área de meta e o mais próximo do local onde ocorreu a infração.

FALTAS DISCIPLINARES

4. Consideram-se faltas disciplinares, com a cobrança dos atletas, técnicos ou treinadores, massagistas, médicos e preparadores físicos, qualquer das seguintes infrações:

- a. Entrar na quadra de jogo para recompor sua equipe antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de expulsão temporária ou de sua equipe ter sofrido um tento;
- b. Infringir, persistentemente as regras de jogo;
- c. Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro;
- d. Ser responsável por indisciplina cometida;
- e. Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador é o árbitro;
- f. Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao anotador e ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou, para discutir com o público;
- g. Numa interrupção da partida, estando a bola junto ou indo em direção do atleta e este afastar-se, propositadamente, deixando a bola passar para retardar o reinício da partida.

PUNIÇÃO

Se a partida for interrompida para aplicação de pena disciplinar prevista nesta regra, o reinício da mesma dar-se-á com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde a bola se encontrar no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área de meta adversária, quando a bola deverá ser colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área de meta e no local mais próximo de onde ocorreu a paralisação. A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de atleta da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralisada, o árbitro aplicará, ao infrator, a pena disciplinar de advertência.

DAS APENAÇÕES

5. O atleta que cometer durante o transcorrer da partida, 5 (cinco) faltas técnicas e/ou pessoais, será desclassificado da mesma.
6. Um atleta será expulso da quadra de jogo se, na opinião do árbitro:
 - a. For culpado de conduta violenta.
 - b. For culpado de jogo brusco grave.
 - c. Fizer manifestações injuriosas ou grosseiras.
 - d. Praticar pela segunda vez infração punível com cartão amarelo de advertência, independente de ser reincidente ou não.

Se a expulsão provocar a interrupção da partida por infração às letras "c" e "d" sem que nenhuma outra infração tenha sido cometida, a partida será reiniciada com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração, salvo se tenha ocorrido dentro da área de meta do infrator, quando a bola deverá ser colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área de meta e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

7. Punição de atletas, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico será determinada pela exibição de cartões com as seguintes cores:

a. Cor amarela, significa advertência.

b. Cor vermelha, significa expulsão.

8. Se um atleta, conduzindo a bola, dirige-se à meta adversária em condições plenas de assinalar um tento e, de maneira intencional um adversário, com meios ilegais, impede que a equipe do atleta atacante assinalo o tento, o atleta infrator deverá ser expulso da quadra por jogo brusco grave.

9. Se um atleta, que não seja o goleiro, impede em sua própria área de meta que um adversário assinalo um tento mediante o uso intencional da mão, deverá ser expulso da quadra por jogo brusco grave.

10. Deverá ser mostrada ao atleta, obrigatoriamente o cartão de cor amarela ocorrendo uma das seguintes infrações:

a. Agarrar um adversário, quer pela camisa quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada.

b. Usar deliberada e intencionalmente a mão, cortando a trajetória da bola, propositadamente, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da bola e evitando perigo de gol contra a sua equipe.

c. Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre sem direito à formação de barreira contra sua equipe.

11. Os árbitros padrão determinar, sem necessidade de prévia advertência, a expulsão do atleta que infringir, acintosamente, qualquer dos itens desta regra.

12. A expulsão do atleta reserva, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico, do banco de reservas, será definitiva para o apenado e não implica em expulsão temporária para a equipe.

13. A expulsão de atleta participante da partida será temporária para a equipe e pelo tempo de 2 (dois) minutos, após o que a mesma poderá ser recomposta com outro atleta em seu lugar. O atleta expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar nem permanecer no banco de reserva.

14. Caso a equipe infratora, no decurso dos 2 (dois) minutos sofra a marcação de um tento, poderá a mesma recompor-se imediatamente.

15. Estando 2 (dois) atletas da mesma equipe cumprindo a expulsão temporária e ocorrendo a hipótese do item 14, poderá a equipe recompor-se incluindo um atleta a cada vez.

16. Decorridos os 2 (dois) minutos de expulsão temporária (item 13) ou na assinalação de um tento (item 14), a recomposição da equipe com a entrada de outro atleta, somente poderá ocorrer com a bola fora de jogo e com a devida autorização do árbitro.

REGRA 11

TIROS LIVRES

1. Tiros livres são os chutes desferidos, quando da reposição da bola em jogo, em razão da paralisação da partida por assinalação de alguma infração.

2. Os tiros livres classificam-se em duas categorias: o tiro direto, através do qual se pode consignar diretamente um tento contra a equipe que cometeu a infração e tiro livre indireto, através do qual não se pode consignar diretamente um tento, salvo se a bola, antes de entrar na meta, seja tocada ou jogada por um atleta que não seja o executor do chute.

3. Na cobrança de tiro livre a bola deverá estar imóvel sobre o piso e a sua movimentação poderá ser feita para qualquer parte da quadra, entrando em jogo tão logo percorra uma distância igual a sua circunferência.

4. Antes da execução de um tiro livre nenhum atleta da equipe adversária poderá aproximar-se a menos de 5(cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.

5. Numa linha imaginária, entre a bola e o atleta executante da cobrança do tiro livre, qualquer que seja a distância por ele tomada, não poderá haver nenhum atleta da equipe adversária, na linha de ação do executante.

6. Quando da cobrança de um tiro livre, se os atletas da equipe infratora estiverem a uma distância mínima de 5 (cinco) metros da bola, o árbitro autorizará a imediata cobrança do tiro livre, independente da formação da barreira de atletas.

7. Se o atleta da equipe adversária não respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro livre e, na reincidência, advertirá o atleta.

8. No caso de um tiro livre a favor da equipe atacada, dentro de sua área de meta, o goleiro não poderá receber a bola, diretamente, para que a ponha em movimento logo em seguida. a bola deverá ser chutada diretamente para fora da área de meta. Se esta situação não for cumprida, o tiro livre deverá ser repetido, aplicando-se ao infrator, ou infratores, inicialmente a advertência e, na repetição da falta, a expulsão por indisciplina.

9. Se o atleta que executar a cobrança de um tiro livre volta a jogar ou tocar na bola antes que outro atleta o faça, será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrer dentro da área de meta da equipe infratora, quando o tiro indireto deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

10. Se o atleta que for executar o tiro livre demorar mais de 4 (quatro) segundos para movimentar a bola, sua equipe será punida com a marcação de um tiro livre indireto contra a mesma.

11. Para distinguir se o tiro livre é direto ou indireto, o árbitro, quando assinalar um tiro livre indireto erguerá um dos braços sobre sua cabeça, devendo mantê-lo erguido até que o tiro indireto seja executado e a bola seja jogada ou tocada por outro atleta ou saia da quadra de jogo.

12. A distância mínima de 5 (cinco) metros indicada nos itens 4, 6 e 7 desta regra será de 3 (três) metros quando se tratar de quadra com área de meta de 4 (quatro) metros.

REGRA 12

FALTAS ACUMULATIVAS

1. Serão consideradas como "Faltas Acumulativas" todas as faltas Técnicas, Pessoais e Disciplinares(estas quando punidas com cartão amarelo) capituladas na regra nº 12, além das seguintes situações :

a. O cartão amarelo de advertência, que não seja originário de falta ou infração, é de anotação obrigatória na súmula de jogo como falta acumulativa da equipe.

b. Se o cartão amarelo de advertência for aplicado a atleta participante da partida ou integrante do banco de reservas, anotar-se-á na súmula de jogo como falta acumulativa da equipe.

c. Se o cartão amarelo de advertência for aplicado ao técnico ou treinador, ao massagista, ao médico ou ao preparador físico, anotarse-á uma falta cumulativa para a equipe.

1. As primeiras 5(cinco) faltas acumulativas, de cada equipe , em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula da partida.
2. As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 5 (cinco) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de atletas.
3. Após uma equipe cometer as 5 (cinco) faltas acumulativas, em cada período do jogo, os tiros livres indiretos, previstos na regra 12, passarão a ser cobrados como tiro livre direto sem levar em consideração o tipo de infração cometida, podendo ser assinalado um tento, diretamente na cobrança desse tiro livre.
4. A partir da sexta falta cumulativa de cada equipe, em cada período de jogo, é vedada a formação de barreira de atletas;
 - a. Por ocasião da cobrança destes tiros livres será exigido que todos os atletas (exceção do goleiro defensor que deverá ficar dentro de sua área de meta) coloquem-se, obrigatoriamente, atrás de uma linha imaginária traçada sobre a linha da bola, paralela a linha de fundo e fora da área de meta.
 - b. O executor do tiro livre deverá estar plenamente identificado e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, vedado o passe da bola, em qualquer sentido para o atleta da própria equipe.
 - c. O goleiro, dentro de sua área de meta, deverá respeitar a distância mínima de 5 (cinco) metros da bola.
 - d. Os demais atletas em jogo deverão respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola e atrás da referida linha imaginária.
 - e. Nenhum atleta poderá obstruir o atleta executante do tiro livre nem ultrapassar a linha imaginária antes que a bola tenha percorrido distância igual a sua circunferência.
 - f. Se, na cobrança de um tiro livre sem direito a formação de barreira, algum atleta da equipe infratora, com exceção do goleiro, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, respeitando a lei da Vantagem, o árbitro advertirá o atleta infrator com apresentação do cartão amarelo, repetindo a cobrança do tiro livre se for o caso.
 - g. Se a invasão do espaço vazio ocorrer por atleta da equipe beneficiada com o tiro livre, antes da bola entrar em jogo, o árbitro interromperá a partida dando posse de bola para a equipe adversária que reiniciará a partida com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração.
5. Nenhum tiro livre poderá ser cobrado a uma distância inferior a 6 (seis) metros da trave de meta. Nas quadras de jogo de tamanho reduzido, onde a área de meta tiver 4 (quatro) metros, se a falta for praticada a uma distância inferior a 6 (seis) metros, o árbitro fará respeitar a distância medindo 2 (dois) metros da linha da área de meta para fora, em linha reta do meio da trave de meta em direção ao local onde ocorreu a falta.
6. A partir da sexta falta cumulativa, a equipe que cometer qualquer infração na meia quadra adversária ou em qualquer local de sua meia quadra superior a uma linha imaginária, paralela a linha divisória e projetada na marca do "tiro livre sem barreira" para as laterais. O árbitro determinará que, para a cobrança desta falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca indicada no item 5 da regra 1, sendo dali desferido o chute, respeitando o especificado no item 5 desta regra.
7. A partir da sexta falta cumulativa ocorrendo a infração na meia quadra da equipe infratora, no espaço vazio entre a marca de 12 (doze) metros e a área de meta, o atleta que executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocada na marca indicada no item 5 da regra 1.
8. Quando ocorrer a quinta falta cumulativa, de qualquer das equipes, o anotador avisará o árbitro principal e colocará sobre sua mesa, do lado da defesa da equipe uma bandeirinha indicativa da situação.

9. O anotador utilizará plaquetas numeradas de 1 a 5 e as irá erguendo a medida que as equipes forem cometendo suas faltas cumulativas. Esta situação não será exigida quando o placar tiver dispositivo apropriado.

10. A partir do momento em que as equipes cometerem sua quinta falta cumulativa os tiros livres indiretos, previstos na regra 12, serão penalizados com a cobrança de um tiro livre direto, da mesma forma prevista para estes, exceção aos arremessos do goleiro que, igualmente aos arremessos de meta, serão sempre penalizados com tiro livre indireto cobrado sobre a linha divisória do meio da quadra.

11. Quando, por força do regulamento próprio, uma partida tiver seu tempo de duração aumentado, em prorrogação, as faltas acumulativas das equipes, praticadas no segundo período da partida, terão seqüência na prorrogação.

PUNIÇÃO

Por qualquer irregularidade praticada contra esta regra, serão adotadas as seguintes medidas:

- a. Por infração da equipe defensora e um tento não tenha sido consignado, deverá ser repetida a cobrança do tiro livre.
- b. Por infração de qualquer atleta da equipe atacante, salvo quem executa o tiro livre e um tento tenha sido assinalado, será anulado o tento e o tiro livre repetido.
- c. Por infração do atleta que executa o tiro livre, depois de a bola entrar em jogo, a jogada será anulada e se concederá um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no local onde ocorreu a infração.

REGRA 13

PENALIDADE MÁXIMA

1. A penalidade máxima é um tiro livre direto cuja cobrança é feita na marca correspondente e, nesse momento, todos os atletas, com exceção do goleiro e do atleta indicado para a cobrança, deverão estar dentro da quadra de jogo mas fora da área de meta do infrator e numa distância de 5(cinco) metros atrás da linha da bola.

2. O goleiro deverá postar-se, sem mexer os pés, sobre a linha de fundo e entre os postes de meta até que o chute seja executado.

3. O atleta encarregado de executar o tiro livre deverá estar plenamente identificado e deverá chutar a bola para a frente e não será permitido, o executante, tocar a bola uma segunda vez, antes que outro atleta o faça.

4. A bola estará em jogo assim que, uma vez chutada, percorrer uma distância igual a sua circunferência e, desse tiro livre poderá ser marcado um tento diretamente.

5. Se, quando a penalidade máxima for executada e a bola bater no goleiro antes de passar entre os postes e travessão de meta, esgotando-se o tempo de duração do 1º ou 2º período da partida, o tento será válido.

6. Concluído o tempo regulamentar do 1º ou 2º período da partida, se houver uma prorrogação para a cobrança de penalidade máxima, a partida será encerrada anulando ocorrer qualquer das seguintes situações:

- a. For consignado o tento;
- b. A bola for defendida pela linha do fundo;
- c. A bola sair pela linha de fundo;

- d. A bola bater num dos postes ou travessão da meta e retornar;
- e. A bola chutada fracamente parar antes de chegar ao seu destino.

PUNIÇÃO

Para as infrações a esta regra, será obedecido o seguinte:

- f. Em caso de qualquer irregularidade por parte da equipe infratora, o tiro livre de penalidade máxima será repetido, caso não tenha resultado em tento.
- g. Em caso de qualquer irregularidade da equipe beneficiada e desde que não tenha sido executada pelo atleta executante do tiro, o mesmo será repetido se dele houver resultado em tento.
- h. Se cometida pelo atleta que executa a cobrança, depois de a bola entrar em jogo, se concederá um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada na marca da penalidade máxima onde foi chutada a mesma.
- i. se o atleta executante do tiro livre de penalidade máxima tocar na bola uma segunda vez antes que outro atleta o faça ou demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o tiro, conceder-se-á um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada na marca da penalidade máxima de onde se encontrava a mesma.

REGRA 14

ARREMESSO LATERAL

1. O arremesso lateral será cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais, quer pelo solo, quer pelo alto.
2. O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma com os pés no exato local onde saiu a bola, em qualquer direção, executado por um atleta adversário daquela equipe que tocou a bola por último.
3. O atleta que executar o arremesso deverá fazê-lo voltado de frente para a quadra de jogo com uma parte do pé apoiada no solo, podendo pisar em parte da linha lateral ou do lado de fora da mesma.
4. A bola estará em jogo assim que o arremesso lateral for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.
5. Se a bola for arremessada de maneira irregular, o árbitro determinará a reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de um novo arremesso.
6. Se um atleta arremessar a bola contra a sua própria meta e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de arremesso de canto a favor da equipe adversária.
7. Se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de arremesso de meta a favor da equipe adversária.
8. Quando da realização do arremesso lateral, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 3 (três) metros de seu executor.
9. Na execução do arremesso lateral é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre ou junto à linha demarcatória da lateral, do lado de fora da quadra de jogo, podendo mover-se levemente.

PUNIÇÃO

a. Se um atleta arremessar a bola e tocar uma segunda vez na mesma, antes que qualquer outro atleta o faça, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto a favor da equipe adversária no exato lugar onde se encontrava a bola, salvo se dentro da área de meta, quando então, será cobrado sobre a linha de 6 (seis) metros da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

b. Se um atleta demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o arremesso lateral, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução do novo arremesso.

REGRA 15

ARREMESSO DE META

1. Dar-se-á arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de fundo pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por atleta da equipe atacante.

2. A execução do arremesso da meta dar-se-á exclusivamente pelo goleiro e com o uso das mãos, não podendo ultrapassar a linha demarcatória do meio da quadra exigindo-se que:

a. Toque a bola no solo na meia quadra do goleiro executante, excluída sua área de meta, ou,

b. Toque a bola em qualquer atleta na meia quadra do goleiro executante, ou,

c. Qualquer atleta adversário entre de posse ou toque na bola em qualquer local da quadra de jogo.

3. A execução de um arremesso de meta será considerado efetivado quando a bola ultrapassar a linha demarcatória da área da meta.

4. Quando da execução de um arremesso de meta os atletas da equipe adversária deverão estar colocados fora da área da meta do goleiro executor

PUNIÇÃO

a. Quando o arremesso de meta é executado e, após a bola sair da área de meta, o próprio goleiro antecipa ao lance e toca na bola uma segunda vez, fora de sua área de meta, antes que outro atleta o faça, contra a equipe do infrator será cobrado um tiro livre indireto com a bola colocada no local onde ocorreu a infração.

b. Quando o arremesso de meta é executado e infringe o item 2 desta regra, um tiro livre indireto será concedido em favor da equipe adversária, com a bola colocada em qualquer ponto da linha divisória do meio da quadra.

c. Se ao ser feito o arremesso de meta, ainda dentro da área de meta do goleiro executor, a bola for tocada ou jogada por um atleta da própria equipe do goleiro ou da equipe adversária, o arremesso de meta deverá ser repetido.

d. Se o goleiro, após ter posto a bola em jogo a recebe de volta de um de seus companheiros, toca ou controla a bola com as mãos, ou com os pés, sem esta haver tocado em atleta adversário ou ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra, sua equipe será punida com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área de meta e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

REGRA 16

ARREMESSO DE CANTO

1. Dar-se-á arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente alinhada de fundo pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta) quer pelo solo, quer pelo alto, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por um atleta que estiver na defensiva.
2. O arremesso será executado por um atleta da equipe adversária, com o uso dos pés, exclusivamente. O executor do arremesso deverá ter uma parte do pé apoiada no solo, podendo pisar em parte na linha lateral ou de fundo, ou do lado de fora. O arremessador deverá estar de frente para a quadra de jogo, no vértice do ângulo formado pelas linhas lateral e de fundo, no ponto em que se juntam.
3. Inobservadas, pelo executante, quaisquer das condições exigidas para o arremesso, a posse de bola transferir-se-á para a equipe adversária e a partida reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta pela equipe adversária.
4. A bola estará em jogo assim que o arremesso de canto for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.
5. Se um atleta arremessar a bola contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de arremesso de meta a favor da equipe adversária.
6. Quando da cobrança de arremesso de canto, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 3 (três) metros de seu executor.
7. Na execução do arremesso é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre ou junto às linhas demarcatórias onde se unem as linhas lateral e de fundo, podendo mover-se lentamente.

PUNIÇÃO

1. Se um atleta arremessar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro atleta, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto no exato lugar onde se encontrava a bola.
2. Se um atleta demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o arremesso de canto, o árbitro determinará perda de posse de bola e a partida é reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta a favor da equipe adversária.

ANEXOS

LEI DA VANTAGEM

Os árbitros têm por dever prioritário facilitar às equipes disputantes a oportunidade de praticar um FUTSAL atrativo aos espectadores, exigindo dos atletas a obediência às regras. Contudo devem evitar interrupções da partida sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo os atletas e assistência, comprometendo o brilho do espetáculo.

A "Lei da Vantagem" assegura prerrogativas aos árbitros para deixar de assinalar faltas em que os infratores se beneficiem, com exceção dos casos em que se impõe a marcação para não malferir a exigível disciplina ou observância das regras.

O FUTSAL inclui-se entre os desportos que vedam aos árbitros a oportunidade de exibir conhecimentos outros que não se limitam ao estabelecido pelas leis do jogo, devendo sua intervenção circunscrever-se ao absolutamente necessário, dentro do exigido pelas regras, propiciando decisões amparadas na lógica e no bom senso.

A título de exemplo, se um atleta defensor, para evitar a transposição da bola pela linha de meta, já vencido seu goleiro, numa tentativa de evitar o tento, usa as mãos, mas não consegue seu intento, a regra, tal como as leis, vendo os casos na sua generalidade, determina marcação da falta anulando a

validade do tento, mas a decisão correta é validar o tento deixando de lado que antes do trajeto da bola para as redes, ocorreu uma infração técnica.

Outro exemplo é o de que um atleta atacante ao desfrutar de situação privilegiada para consignar um tento sofre uma das faltas caracterizadas pela infração a regra 12 (doze), mas, mesmo assim, consegue ficar da posse da bola e prossegue na jogada, a decisão que mais uma vez se impõe é a não marcação da falta que, sem dúvida, irá beneficiar o infrator.

Num outro exemplo tem-se a ação do atacante correndo com a bola dominada, perseguido por um antagonista que, por lhe faltar velocidade, atira-se ao solo e prende entre suas pernas as do adversário. Apesar da ilegalidade cometida, um outro atleta da equipe atacante consegue ficar de posse da bola e, concluindo a jogada, consigna o tento para a sua equipe. A decisão mais correta é não apitar a falta acolhendo como perfeita a marcação do tento.

Dentro deste critério, se o árbitro a julgar as possibilidades do atacante conquistar o tento, deixa o jogo prosseguir, porém o atleta ao aproximar-se da meta chuta a bola e esta choca-se com um dos postes ou travessão, não deve, apitar a falta anterior nem mesmo que o seu local tenha sido a área de penalidade máxima.

Inicialmente agiu corretamente o árbitro não punindo a equipe infratora, de acordo com a "Lei da Vantagem", pois o lance poderia resultar na punição maior, ou seja, a conquista do tento pelo adversário. Contudo, não sendo na continuidade da jogada, aproveitada a vantagem pelo atleta atacante, o árbitro não deve beneficiá-lo uma segunda vez, marcando a falta.

Verifica-se, por vezes, que assinalando faltas de atletas infratores beneficiando-os, imerecidamente, os árbitros materializam desvantagens para os atletas atingidos que, além de sofrer a ilegalidade de uma jogada, ficam privados de obter a incidência salutar e benéfica da "Lei da Vantagem" em favor de sua equipe.

Assim, a "Lei da Vantagem", que tem lastro de preservação do direito e da razão, deve ser empregada em todos os momentos do jogo, pois sua aplicação propicia agilidade, colorido e emoção ao desporto, valorizando o Futsal na sua prática.

DECISÃO POR PENALIDADES

As condições abaixo deverão ser observadas na cobrança de penalidades máximas para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha terminado empate, qual das duas equipes deverá ser declarada vencedora de uma competição ou partida.

Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- a. O árbitro principal deverá escolher a meta na qual executará as penalidades máximas.
- b. Deverá sortear, através de uma moeda, qual das duas equipes executará a cobrança da primeira penalidade máxima.
- c. Alternadamente se executarão 5(cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco atletas diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os 12 (doze) atletas constantes na súmula da partida antes de iniciada a mesma.
- d. Se depois de cada equipe executar a cobrança das 5 (cinco) penalidades máximas e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de tentos, ou não tenham marcado nenhum, a execução das penalidades máximas deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número de cobranças, obtenha vantagem de um tento a mais que a outra.
- e. Estas penalidades máximas adicionais deverão ser executadas por atletas que não tenham cobrado as 5 (cinco) primeiras penalidades máximas. Uma vez que todos tenham cobrado uma penalidade máxima, os atletas mencionados no item "c" continuarão com as cobranças das penalidades máximas na mesma ordem.

f. O atleta que tenha sido expulso ou desclassificado da partida não poderá cobrar a penalidade máxima.

g. Qualquer atleta poderá trocar sua posição com o goleiro.

h. Enquanto se executa a cobrança de penalidades máximas todos os atletas deverão estar no interior da quadra de jogo, na metade onde não se executam as penalidades máximas. O árbitro auxiliar controlará esta parte da quadra e mais os atletas que ali se encontram.

DAS APENAÇÕES

EXTRAÍDO DO REGULAMENTO DE CERTAMES

Art.59- A aplicação de cartões punitivos, estabelecidos nas Regras Nacionais de Futsal, nas cores: Amarelo(advertência) e Vermelho(expulsão) constitui medidas preventivas de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando refrear a violência individual e coletiva.

§1º- Sujeitar-se á ao cumprimento da suspensão automática e conseqüente impossibilidade de participar da partida subsequente o atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico que na mesma competição receber:

a. Um (1) cartão vermelho(expulsão) ou

b. Dois(2) cartões amarelos(advertência)

§2º- A aplicação da suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido no âmbito da Justiça Desportiva.

Art. 60- A contagem de cartões(vermelho ou amarelo) é feita dentro da mesma competição nacional, seja ela dividida, ou não, em fases, daí porque os cartões recebidos na fase eliminatória serão agregados àqueles que porventura vierem a ser aplicados na fase decisiva, para fins de suspensão automática.

§ único- A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação oficial da CBFS, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.

Art. 61- A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo, já recebido na mesma ou em outra partida da competição.

§ único- Se o mesmo atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (duas) partidas.

Art. 62- A equipe que utilizar em qualquer partida válida por competição nacional de futsal sujeitar-se-á:

a. Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversária.

b. Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de empate, com a atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversária.

c. Ratificação de 0 (zero) pontos ganhos na partida, em caso de derrota ou empate sem tentos, com atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversária.

§ único- A irregularidade do atleta configurar-se-á na hipótese de:

1. Inexistência de inscrição ou revalidação anual na CBFS ou falta de inscrição do atleta para a disputa da competição;

2. Jogar pela equipe embora esteja cumprindo estágio de transferência;
3. Atuar, quando sujeito ao cumprimento de suspensão automática, por força de cartão amarelo ou vermelho;
4. Participar da partida quando sujeito ao cumprimento de penalidade administrativa prevista do regulamento da competição ou aplicada pela Justiça Desportiva;
5. Praticar outras irregularidades tipificadas como infração às Regras Nacionais do FUTSAL ou a este Regulamento.

Art. 63- A inclusão de técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico, automaticamente suspenso por aplicação de cartões, implicará na perda de pontos que eventualmente tenha ganho a equipe infratora que utilizou, com atribuição de 3 (três) pontos à equipe adversária.

§ 1º- Os atletas, técnicos ou treinador, massagista, médico ou preparador físico que tenham sido expulsos da partida ou que estejam cumprindo penalidade disciplinar de suspensão, quando presentes no local dos jogos deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reserva de sua equipe na quadra de jogo;

§ 2º- Sendo inacessível para o público o lado oposto da quadra de jogo, deverão os mesmos se posicionarem no lado onde se encontra o banco de reserva da equipe adversária.

Art. 64- Se uma partida for encerrada por falta do número mínimo legal de atletas determinado pelas regras, a equipe que não tiver número mínimo de atletas será considerada perdedora somando-se os 3 (três) pontos ganhos para a equipe que tinha um número mínimo de atletas para continuidade da partida.

§ único- Se nenhuma das 2 (duas) equipes possuir um número mínimo legal de atletas para a continuidade da partida, as 2 (duas) serão consideradas perdedoras e nenhum ponto será atribuído às mesmas.

Art. 65- Nas hipóteses previstas nos artigos 62, 63 e 64 deste Regulamento, o resultado registrado no encerramento da partida não será alterado, mantendo-se o mesmo

MARCAÇÃO DA QUADRA

Tamanhos Oficiais:

C.B.F.S. (jogos Oficiais)

larg. mínima: 17 m

larg. máx.: 22 m

comprimento min.: 30 m

comprimento máx.: 42 m

FIFA (entre seleções)

larg. mínima: 18 m

larg. máx.: 22 m

comprimento min.: 38 m

comprimento máx.: 42 m

1 - DIMENSÕES

A quadra de jogo será um retângulo, tendo seu comprimento mínimo e sua largura mínima definido de acordo com a competição, conforme determinado abaixo:

- a) Para a Liga Futsal Masculina, o comprimento mínimo é de 38 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 18 metros e máximo de 25 metros;
- b) Para a Liga Futsal Feminina, o comprimento mínimo é de 36 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 18 metros e máximo de 25 metros;
- c) Para competições da categoria adulto a nível nacional, o comprimento mínimo é de 36 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 18 metros e máximo de 25 metros;
- d) Para competições de categorias Sub 20 a Sub 15, a nível nacional, o comprimento mínimo é de 34 metros e o máximo de 42 metros e com largura mínima de 17 metros e máximo de 25 metros;
- e) Para as competições estaduais, as dimensões das quadras poderão ser regulamentadas pelas Federações locais;
- f) As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da comissão técnica e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão fixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

2 - PARTIDAS INTERNACIONAIS

Para partidas oficiais internacionais a quadra deverá ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e uma largura mínima de 18 metros e máxima de 25 metros.

3 - A MARCAÇÃO DA QUADRA

Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8 centímetros de espessura, e pertencem as zonas que demarcam.

- a) As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de meta.
- b) As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas pelo menos 1 (um) metro de qualquer obstáculo (cerca ou alambrado).
- c) Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, eqüidistantes às linhas de meta.
- d) O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo, situado no meio da linha divisória.
- e) Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3 (três) metros.

4 - ÁREA PENAL

A área penal, situada em ambas as extremidades da superfície de jogo, será demarcada da seguinte forma:

A 6 (seis) metros de distância de cada poste de meta haverá um semicírculo perpendicular à linha de meta que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 6 (seis) metros. A parte superior deste semicírculo será uma linha reta de 3,16 metros (três metros e 16 centímetros), paralela a linha de meta, entre os postes. A superfície dentro deste semicírculo, denomina-se área penal. A linha curva que marca o limite exterior da área penal denomina-se como linha penal e faz parte da área.

5 - PENALIDADE MÁXIMA

À distância de 6 (seis) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalada por um pequeno círculo, será marcado o respectivo local para a cobrança da penalidade máxima.

6- TIRO LIVRE SEM BARREIRA

À distância de 10 (dez) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta, serão marcados os respectivos sinais, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira, nas hipóteses previstas nestas regras.

À distância de 5 metros do ponto central da meta, em ângulo reto com a linha de meta, deverá ser marcada uma linha tracejada de 60 (sessenta) centímetros, paralela à linha de meta, para demarcar a distância mínima em que o goleiro poderá ficar na cobrança dos tiros livres sem barreira.

7- TIRO DE CANTO

Nos quatro cantos da quadra, no encontro das linhas laterais com as linhas de meta serão demarcados $\frac{1}{4}$ (um quarto) de círculo com 25 centímetros de raio de onde serão cobrados os arremessos de canto. O raio de 25 centímetros partirá do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de fundo até o extremo externo da nova linha.

8- ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

É o espaço determinado na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 5 metros para cada lado partindo da linha divisória do meio da quadra. Para cada zona haverá um espaço de 5 metros identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra.

Por entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros os jogadores deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições. O espaço a frente da mesa do anotador e cronometrista com 5 metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverá permanecer livre.

9- METAS

No meio de cada área e sobre a linha de meta serão colocadas as metas, formadas por dois postes verticais separados em 3 (três) metros entre eles (medida interior) e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2 metros do solo.

a) A largura e espessura dos postes e do travessão serão de 8 centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 8 centímetros.

b) Os postes e o travessão poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar.

c) Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes, ao travessão e ao solo. Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola. As metas não deverão possuir ferro ligando o travessão ao suporte de sustentação.

d) A profundidade da meta ficará na parte externa da superfície de jogo, sendo de, no mínimo, 80 (oitenta) centímetros na parte superior e de 100 (cem) centímetros ao nível do solo.

10- SEGURANÇA

As metas podem ser portáteis, mas devem ser fixadas firmemente ao solo durante as partidas.

11- SUPERFÍCIE DE JOGO

A superfície de jogo deverá ser lisa, estar livre de asperezas e não ser abrasiva. O seu piso será construído de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

12- DECISÕES

a) Nas quadras com largura inferior a 17 metros, o raio da área penal será de 4 metros, mas a marca da penalidade máxima ficará a 6 (seis) metros do ponto central da meta.

b) Perpendiculares às linhas de meta e para fora da superfície de jogo, deverão ser marcadas linhas de 40 centímetros, a uma distância de 5 metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para regular a distância que os jogadores devem permanecer por ocasião da cobrança dos tiros de canto e laterais.

c) Os bancos de reservas das equipes situam-se atrás da linha lateral, imediatamente na continuação da área livre, situada em frente à mesa de anotações. Cada equipe ocupará banco colocado ao lado da meia quadra de sua defesa.

d) Deverão ser feitas duas marcas adicionais na superfície de jogo, a 5 metros da marca do tiro livre de 10 (dez) metros, à esquerda e a direita, para sinalizar a distância que deverá observar-se na execução do tiro livre sem barreira. A largura deve ser de 6 (seis) centímetros.

RECOMENDAÇÕES

a) Os árbitros ao entrar na quadra, devem conferir se todas as marcações estão corretas. No caso de existir incorreções nas marcações, os árbitros devem solicitar a imediata correção, além de registrar em relatório as incorreções existentes.

b) Verificar as condições das redes das metas e redes de proteção em volta da quadra de jogo.

c) As linhas perpendiculares colocadas nas linhas de meta, são para que os jogadores e árbitros tenham uma noção da distância que os jogadores devem ficar da bola, por ocasião da cobrança dos tiros laterais e de canto. Os jogadores devem ficar a uma distância de 5 metros da bola.

d) Não será permitido que o Massagista ou Atendente, Médico ou Fisioterapeuta e Preparador Físico permaneçam em pé durante a partida, quando não estiverem executando suas respectivas funções.

e) Os jogadores reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas, ou em aquecimento nos locais apropriados e determinados pelos árbitros.

COMENTÁRIOS A REGRA

Os oficiais de arbitragem devem sempre conferir se as demarcações da quadra de jogo estão de acordo com a regra. Verificar se a bola não passa pela malha da rede e a mesma na atrapalha as ações dos goleiros. O cronometrista deve averiguar se o placar eletrônico está com todas as suas funções funcionando corretamente.

Futi-tennis

QUADRA POLIESPORTIVA

De trave a trave (gol a gol) sua medida é 18 metros de comprimento. Sua largura é 8 metros de antena a antena. Com Zona de Saque: 12 metros de comprimento por 6.80 metros de largura.



ESPAÇO FÍSICO DA QUADRA

a- Área de gol - 2 metros x 2.70 metros = 5.40 metros x 2 = 10.80 metros

b- Área de jogo (trave a trave) - 18 metros x 8 metros = 112 metros , com Total: 122.80 ms quadrados

c- piso: cimento, madeira, sintético, saibro e areia

AS TRAVES (GOLS)

Formato cilíndrico. Duas polegadas e meia. Medidas: um metro de altura a partir do piso e medindo na parte de baixo do travessão sua largura de 2.70metros - interno. Com Peso mínimo 35 kgm e Material: ferro ou aço.

ANTENA

a - Na segunda tentativa da cobrança do saque se a bola tocar na "antena", o jogador perde a posse de bola e será creditado ponto ao adversário.

b - Proibido o toque na "antena" durante o jogo ou durante a cobrança de saque

c - As antenas é fixada na rede central que divide o campo de jogo. E sua altura deve ser de três metros a partir do piso.

LINHAS DEMARCATÓRIAS

Sempre na medida de seis (6) centímetros / Nas cores branco ou vermelho.

2º - REGRA - BOLA DE FTEBOL DE CAMPO

Bola de couro ou material sintético peso 360 kgm a 390 kgm, semelhante ao futebol de campo.

3º - UNIFORME

É obrigatória a utilização de uniformes iguais em jogos por equipe e as camisas devem estar numeradas. Modelo: Em jogos oficiais, fica proibido camisa regata.

4º - ARBIRAGEM

a - Para a arbitragem do fute-tênis será necessário 1 árbitro de rede mais dois auxiliares.

b - Os auxiliares deverão visualizar as bolas laterais e de fundo; três toques por um jogador ou uso de braços mão será marcado falta técnica.

c - Necessário a utilização de quatro gandulas um em cada fundo de quadra e dois ao centro da rede.

FALTA TÉCNICA

O jogador receberá cartão amarelo, perde a posse de bola e credita pontos ao adversário.

Na segunda reclamação o jogador recebe cartão vermelho e é expulso do jogo sua equipe sofre uma penalidade máxima.

Em caso de expulsão o jogador é substituído por reservas. Na ausência de reservas o jogo é encerrado e a vitória e do adversário.

5º - ATLETAS

a - O fute-tênis é praticado de forma individual ou em duplas

b - Em jogos individuais ou na ausência do jogador em caso de contusão, expulsão ou "WO" será creditado vitória ao adversário.

c - Equipes; (duplas) podendo inscrever até quatro atletas mais o treinador.

d - Os treinadores poderão fazer as substituições sempre a cada início de game, salvos em caso de contusão e expulsão.

e - O jogador expulso deverá de forma obrigatória deixar as dependências da quadra e poderá ou não retornar na segunda partida, dependendo do regulamento de cada competição.

6º - DURAÇÃO DA PARTIDA

a - Sua contagem é feita por setes e games. Cada erro cometido equivale a 15 pontos

15 - 30 - 45 - 60 = (1 game)

5 GAMES = (1 sete)

2 SETES = (Término do jogo)

Melhor de três setes e melhor de 9 games.

b - GOL

a - Credita 30 pontos a equipe.

b - Podendo ocorrer no saque, durante o jogo ou na cobrança de pênalti.

Obs. Uma partida leva em média de 45 a 50 minutos

7º - SAQUE

a - Para dar início ao jogo, o jogador deverá posicionar a bola na "área de saque" nos quatro cantos da quadra (área verde).

b - A bola deverá estar parada e com apenas um chute o jogador deverá lançá-la por cima da rede tendo a obrigatoriedade de cair na "zona de saque" (zona amarela).

c - Tendo direito de até duas tentativas.

d - Caso venha a desperdiçar as duas chances o jogador credita pontos ao adversário e perde a posse de bola.

e - Se no saque ou durante o jogo a bola tocar na rede (queimar) e ultrapassar o campo adversário, a jogada deve dar continuidade.

f - Durante o saque todos os jogadores deverão obrigatoriamente se posicionar fora da zona de saque.

g - Na cobrança do saque o jogador para recepcionar a bola deverá de forma obrigatória, esperar que a bola toque na zona de saque para devolvê-la com um ou até dois toques no Máximo.

h - Na recepção do saque, o jogador deverá esperar o toque da bola primeiramente na zona de saque. Caso contrário, cometerá uma falta e serão creditados pontos ao adversário.

i - Caso a bola toque na "antena" na segunda cobrança de saque e durante o jogo, será creditados pontos ao adversário e perde a posse de bola.

j - Se na cobrança do saque a bola tocar de forma legal na zona de saque e entrar no gol, o mesmo será válido.

k - É proibido sacar diretamente ao gol.

l - Uma vez efetuado o saque corretamente, os jogadores, poderão explorar toda a área de campo.

m - O jogador que sacou e fez o ponto posteriormente, o mesmo continua sacando.

n - Quando girar o serviço, quem estava sacando deixa de sacar.

8º - RECEPÇÃO

a - Na recepção do saque, todos os jogadores deverão se posicionar fora da zona de saque. (área amarela da quadra ou quadrado interno).

b - Após a cobrança do saques o receptor poderá devolver a bola com um toque no corpo ou até com dois toques no máximo.

c - Em caso de jogos em duplas a regra é a mesma. Apenas o acréscimo de mais toque por equipe(três toques).

d - Em caso de jogos em duplas não há a obrigatoriedade de troca de passes.

e - Fica proibido três toques na bola por apenas um jogador. Caso aconteça isto será creditado ponto ao adversário.

f - Em caso de toque na bola com uso de braços e mãos o infrator sofre uma penalidade.

9º - BOLA NA TRAVE

a - No saque ou durante o jogo se a bola tocar na quadra e posteriormente tocar na trave adversária, os adversários deverão devolver a bola imediatamente sem que a mesma volte a tocar na quadra.

b - Se o jogador chutar a bola diretamente na trave adversária e a mesma ir para fora do campo, certamente o ponto será do adversário.

c - Nesta mesma situação se a bola cair no campo a jogada deverá ter continuidade.

d - Porém, se a bola for chutada diretamente na trave adversária o jogador não precisa esperar que a mesma toque o solo para devolvê-la.

10º - INVASÃO

a - Será considerado invasão tanto o toque do corpo do jogador na rede quanto a ultrapassagem de qualquer parte do para o campo adversário.

b - Se o jogador tocar a rede, será considerado invasão e os pontos serão creditados ao adversário.

c - Durante o jogo se a bola for chutada na rede e o mesmo jogador devolvê-la sem deixá-la cair na quadra, a jogada deverá ter continuar.

11º - PENALIDADE MÁXIMA

Duas possibilidades de ocorrer

a - O uso de braços e mãos. Sempre que usá-los o jogador sofrerá uma penalidade.

b - Falta técnica na segunda reclamação (cartão vermelho).

c - O pênalti é cobrado de um lado da quadra em direção ao campo adversário. podendo ser direto ou pingar na quadra adversária quantas vezes for necessária, até a finalização, ou seja, o gol.

d - No momento da cobrança do pênalti os adversários deverão posicionar-se longe das metas (gols), dirigindo-se as referidas marcas indicadas, dando assim ampla visualização para o cobrador do pênalti. Os mesmos deverão esperar o desenrolar da jogada.

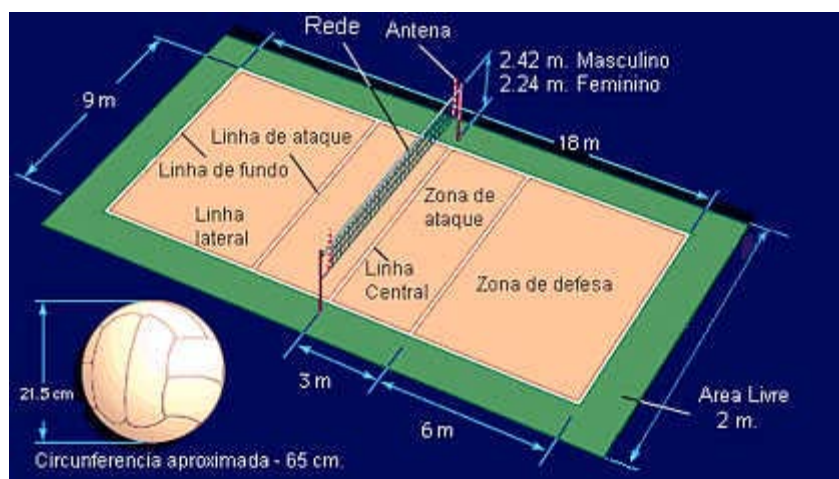
e - O batedor tem apenas uma tentativa, caso erre a cobrança o jogador perde a posse de bola. Neste caso não vale pontos.

f - Convertendo o gol, será creditados pontos e sua equipe continua sacando.

g - Pênalti convertido é "gol" portanto vale 30 pontos.

Volei

REGRAS SIMPLIFICADAS DO VOLEIBOL



O voleibol é um jogo em que os jogadores usa as mãos para tocar a bola. Porém, não é permitido segura-la ou carrega-la. Controlada apenas por toques das mãos, a bola deve ser lançada para o campo adversário, e vice-versa, por cima da rede que divide os dois campos, até que a bola toque o chão.

O jogo inicia com a bola sendo lançada para o campo do adversário por um jogador que se coloca atrás da linha de fundo de seu campo. Este lançamento é chamado saque. No saque a bola deve ser golpeada.

O objetivo do jogo é fazer com que a bola caia na quadra adversária. Quando a equipe não consegue devolver a bola dentro da área de jogo (Bola fora), ou quando, utilizando no máximo 3 toques, não consegue devolver a bola para a quadra adversária, um ponto é marcado.

Quando a equipe que saca erra, seu adversário adquire o direito de sacar, realizando antes um rodízio de posições dos jogadores. Esta característica torna o Voleibol bastante dinâmico, onde todos devem atuar em todas posições.

Para melhor atingir os objetivos do jogo, é necessário que os atletas de uma equipe passem a bola entre si, utilizando até 3 toques, de modo que a bola seja lançada para o campo adversário. A execução correta das técnicas básicas de voleibol garante que estes toques sejam feitos de acordo com o regulamento do jogo.

Uma partida é disputada com 12 jogadores, 6 em cada equipe. Cada equipe deve ser composta por 12 jogadores: 6 que iniciam o jogo (Titulares) e 6 jogadores reservas.

O Voleibol é jogado em SETS. Quando uma equipe atinge a contagem de 15 pontos, com uma vantagem de pelo menos 2 pontos em relação ao adversário, completa-se um SET. Nas partidas oficiais disputa-se o melhor de 5 SETS.

REGRAS DO VOLEIBOL

Os Participantes

Os jogadores que não estão em campo devem permanecer sentados no banco de reservas ou em sua área de aquecimento correspondente. O técnico e os outros membros da equipe devem estar sentados no banco de reservas, mas podem deixá-lo temporariamente. Os bancos de reservas das equipes ficam localizadas em cada lado da mesa do apontador, fora da zona livre. Somente aos membros integrantes da equipe é permitido sentar no banco de reservas durante o jogo e participar do aquecimento. Durante o jogo, os jogadores que não estão jogando podem realizar aquecimento sem bola na área que é determinada para esse fim, e também, durante os tempos técnicos e de descanso,

na zona livre no fundo da sua quadra. Nos intervalos entre os sets, os jogadores podem usar bolas para aquecimento na zona livre.

Composição das equipes

É constituída de no máximo 12 jogadores, um técnico, um assistente técnico, um preparador físico e um médico.

Um dos jogadores é o capitão da equipe e como tal deve ser indicado na súmula do jogo.

Nas competições mundiais da FIVB o médico deve ser credenciado pela FUVB.

Cada jogador tem a opção de registrar, entre seus jogadores, um jogador especializado em defesa "Liberado".

Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar do jogo. Após o capitão da equipe e o técnico terem assinado a súmula, o registro dos jogadores não pode mais ser mudado.

Uniforme

O uniforme dos jogadores consiste em camisa, calção, meia e tênis.

As camisas, calção e meias devem ser iguais e ter a mesma cor para todos da mesma equipe (exceto o Liberado).

O tênis deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou de couro, sem salto.

A camisa dos jogadores deve ser numerada de 1 a 18.

O número deve ser colocado no centro das camisas, tanto na frente quanto nas costas.

Redes e postes

Altura da rede

Uma rede é instalada verticalmente sobre o eixo da linha central. A altura da rede deve ser de 2,43 metros para equipes masculinas e de 2,24 metros para equipes femininas. Esta altura é medida no centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima das linhas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder a altura regularmente em mais de 2 metros.

Estrutura

A rede mede 1 metro de largura por 9,50 metros de comprimento e é feita em malhas na cor preta formando quadrados de 10 cm de lado.

Na parte superior há uma faixa horizontal branca, de 5 cm de largura, feita de uma tela dobrada ao meio e que é costurada ao longo do comprimento da rede. Em cada extremidade da parte superior da rede há uma abertura através da qual passa uma corda que a prende aos postes para mantê-la esticada.

Dentro dessa faixa passa um cabo flexível que prende a rede aos pés dos postes e mantém sua parte superior esticada.

Na parte inferior da rede (sem faixa horizontal) uma corda passa através das malhas a fim de amarrá-la aos postes e manter a parte inferior esticada.

Faixas laterais

As faixas brancas são colocadas verticalmente na rede, diretamente acima de cada linha lateral. Elas medem 5 metros de largura e 1 metro de comprimento e são consideradas partes integrantes da rede.

Postes

Os postes que sustentam a rede devem estar a uma distância de 50 cm a 1 metro de cada linha lateral. Eles devem ter uma altura de 2,55 metros e devem ser preferencialmente ajustáveis.

Os postes devem ser redondo, lisos e fixados ao solo. É proibido a fixação dos postes por meio de cabos. Toda instalação que apresente perigo ou obstáculos deve ser eliminada.

Bolas

A bola deve ser esférica, sendo sua capa feita de couro flexível ou couro sintético e a câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser uniforme e clara ou uma combinação de cores

O couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas em Competições Internacionais Oficiais deverão obedecer aos padrões da FIVB.

A circunferência deve ser de 65 cm a 67 cm e o peso de 260 g a 280 g.

A pressão interna deve ser de 0,30 kg/cm a 0,325kg/cm (294,3 mbar a 318,82 mbar ou hPa) ou 0,423 lbs a 0,456 lbs.

Responsáveis pelas equipes

O capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina de todos os membros de sua equipes.

Técnico (antes do jogo)

O técnico registra ou confere os nomes e números de seus jogadores colocados na súmula e assina em seguida.

Durante o jogo: Entrega ao apontador ou ao segundo árbitro, antes de cada sete, o formulário de ordem de saque devidamente preenchido e assinado.

Senta-se no banco de sua equipe o mais próximo possível do apontador podendo deixá-lo temporariamente; Toda ação de jogo de uma equipe contrária a estas regras ou que resulte em sua violação é uma falta de jogo e deve ser apitado por um dos árbitros. Os árbitros julgam as faltas e determinam a penalização conforme estas regras.

Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada.

Se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente, por dois adversários, considera-se uma FALTA DUPLA e o rally é repetido.

Antes do início do jogo

O capitão da equipe assina a súmula do jogo e representa sua equipe no sorteio.

Durante o jogo

O capitão da equipe desempenha suas funções de capitão enquanto permanece na quadra. Quando substituído, deve ser designado pelo técnico ou pelo próprio capitão, um jogador que desempenha as funções de capitão da equipe.

Este capitão será responsável pela equipe: até que seja substituído, o capitão retorne á quadra ou o sete termine.

Quando a bola estiver fora de jogo somente o capitão da equipe está autorizado a se dirigir aos árbitros para: solicitar explicações na aplicação ou interpretação das regras e submeter aos árbitros os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Caso a explicação não o satisfaça, ele deve, imediatamente, comunicar ao primeiro árbitro que se reserva o direito de ter o seu desacordo registrado na súmula como protesto oficial ao final do jogo.

Pedir autorização para : trocar de uniforme, verificar as posições das equipes, verificar o piso, rede, bola, etc.

Conseqüências de uma falta

A conseqüência de uma falta é a perda de rally. O adversário da equipe que cometeu a falta ganha o rally com uma das seguintes conseqüência. Se a equipe adversária efetuou o saque, esta marca um ponto e continua a sacar;

Para vencer um jogo

Um jogo é ganho pela equipe que vencer três sets.

Caso haja empate 2-2 em sets, um set decisivo (5º) é jogado em 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Uma rede é instalada verticalmente sobre o eixo da linha central. A altura da rede deve ser de 2,43 metros para equipes masculinas e de 2,24 metros para equipes femininas.

Esta altura é medida no centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima das linhas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder a altura regularmente em mais de 2 metros.

No final do jogo (o capitão da equipe)

Agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;

Confirma, registrando na súmula, algum desacordo expressado previamente por ele (pelo seu substituto no jogo) ao primeiro árbitro.

Vôlei de Praia

REGRAS OFICIAIS DE Voleibol de Praia

Capítulo I - INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a quadra e a zona livre.

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A quadra de jogo é retangular, medindo 16m x 8m e é circundada por uma zona livre de no mínimo 3 metros de largura, com um espaço livre de qualquer tipo de obstáculo até uma altura mínima de 7 metros do solo. 1.1.2 Para competições mundiais da FIVB, a quadra de jogo é retangular medindo 16m x 8m e é circundada por uma zona livre distando no mínimo 5m das linhas de fundo e das linhas laterais com um espaço livre de qualquer obstáculo até uma altura mínima de 12,5 metros do solo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 O terreno deve ser de areia, nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possa representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

1.2.2 Para competições mundiais da FIVB a areia deve ser constituída de grãos finos, tendo uma profundidade de no mínimo 40cm.

1.2.3 A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de contusão aos jogadores.

1.2.4 Para competições mundiais da FIVB a areia deve também ser peneirada até tornar-se aceitável e não áspera, livre de pedras e partículas perigosas. Ela não deve ser excessivamente fina a ponto de causar poeira ou aderir à pele.

1.2.5 Para competições mundiais da FIVB é recomendada uma lona impermeável para cobrir o piso da quadra central no caso de chuva.

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Ambas estão situadas dentro das dimensões da quadra.

1.3.2 Não existe linha central

1.3.3 Todas as linhas têm de 5cm a 8cm de largura.

1.3.4 As linhas devem ser de cores bem contrastantes com a cor da areia.

1.3.5 As linhas da quadra devem ser marcadas com fitas, feitas de material resistente e qualquer objeto para fixá-las que fique exposto, deve ser de material suave e flexível.

1.4 ZONA DE SAQUE

A zona de saque é a área situada atrás da linha de fundo, entre o prolongamento das linhas laterais. Em profundidade, a zona de saque se estende até o final da zona livre.

1.5 TEMPERATURA A temperatura não deve representar nenhum perigo de lesão aos jogadores.

1.6 ILUMINAÇÃO

Para competições internacionais oficiais realizadas à noite, a iluminação deve ser de 1.000 a 1.500 lux, medida a uma distância de um metro de altura do piso. Para competições mundiais da FIVB, o

supervisor técnico, o supervisor de arbitragem e o diretor do torneio decidem se as condições acima mencionadas representam algum perigo de lesão para os jogadores.

2. REDE E POSTES

2.1 REDE

A rede mede 8,5m de comprimento por 1,0m de largura, com uma variação de (+/- 3cm) quando tensionada, estendida verticalmente sobre o eixo central da quadra. É feita de malhas quadradas de 10cm. Sua margem superior e inferior são delimitadas por faixas horizontais de 5cm a 8cm de largura, feitas de lona dupla, de preferência em azul-escuro ou cores brilhantes, costuradas ao longo de todo o comprimento da rede. Em cada ponta das faixas existe uma abertura, que permite a fixação da rede aos postes, por meio de cordas, mantendo esticada a margem superior. Correndo por entre as faixas encontramos um cabo flexível na parte superior e uma corda na faixa inferior, que são amarrados nos postes de modo a manter toda a rede bem esticada. É permitida a propaganda nas faixas horizontais da rede.

2.2 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas laterais de 5cm a 8cm de largura e 1,0m de comprimento, são fixadas na rede, em sentido vertical, sobre cada linha lateral. São consideradas partes integrantes da rede. É permitida a propaganda nas faixas laterais da rede.

2.3 ANTENAS

As antenas são varas flexíveis com 1,80m de altura e 10mm de diâmetro. São feitas de fibra de vidro ou material similar. Duas antenas são colocadas tangenciando a parte externa de cada faixa lateral, em lados opostos da rede. Os 80cm da parte superior das antenas estendem-se além do bordo superior da rede. São pintados com faixas coloridas de 10cm de largura, em cores contrastantes, de preferência vermelho e branco. As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo sobre a mesma.

2.4 ALTURA DA REDE

A altura da rede para competições masculinas é de 2,43m, e de 2,24m para competições femininas. Observações: A altura da rede pode variar por grupos de idades, de acordo com o seguinte: Feminino Masculino Até 16 anos 2,24m 2,24m Até 14 anos 2,12m 2,12m Até 12 anos 2,00m 2,00m Sua altura é medida no centro da quadra, por meio de uma régua. Os dois extremos da rede (acima das faixas laterais) devem distar de uma mesma altura da superfície da quadra, não excedendo em mais de 2cm a altura oficial da rede.

2.5 POSTES

Os postes de fixação da rede devem ser lisos, com uma altura de 2,55m, de preferência ajustáveis. Devem ser fixados ao solo à uma distância de 0,70m a 1,0m de cada linha lateral da quadra. Sua fixação por meio de cabos está proibida e todo e qualquer equipamento que possa obstruir ou ferir os jogadores deve ser eliminado. Os postes devem ser acolchoados.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo e qualquer equipamento adicional será determinado pelo Regulamento da FIVB.

Basquete

Noções básicas

O Jogo

O objetivo central do basquetebol é fazer cesta no time adversário, ou seja, fazer com que a bola passe por dentro do cesto adversário. Você pode fazê-lo de várias maneiras como arremessando a bola (jogando a bola com as mãos), enterrando (forçando a passagem da bola, com as mão, pelo cesto) ou tapeando (dar um tapa na bola fazendo-a cair no cesto). Mas sempre lembrando que deve-se respeitar as regras.

O jogo começa no círculo central quando, o árbitro, joga a bola ao alto fazendo a disputa de salto entre as equipes. O jogo, atualmente, corre em 4 períodos de 10 minutos cada. O cronômetro desse tempo deve parar a cada saída de bola ou parada do jogo (quando a bola estiver morta). O árbitro deve sinalizar a mesa a parada do cronômetro.

A equipe só pode começar um jogo se os padrões do mesmo forem cumpridos. São eles:

1. Ter no mínimo 8 jogadores aptos a jogar (5 em quadra e 3 no banco.) e no máximo 12 jogadores aptos a jogar.
2. Deve ter um técnico, e se o time preferir um assistente de técnico.
3. Deve também possuir um capitão do time.
4. Deve ter um uniforme com uma cor predominante e uma segunda cor.

As Faltas (Contato Físico)

No basquetebol, todo e qualquer contato físico que influencie na jogada, sendo de ataque ou defesa, é falta. Geralmente da defesa, mas também há de ataque.

Toda a vez que o defensor toca no atacante é falta mas a falta é dada apenas se o toque for relevante em relação ao jogo ou se for agressiva. Para um marcador não fazer falta ele deve ficar com uma certa distância do atacante para prever sua jogada e deve também manter seus braços ou erguidos ou abaixados. **BRAÇOS PARA OS LADOS É FALTA !!!** Ou seja se estou atacando e correndo em linha reta e bato no braço (que no caso está para o lado) de um defensor, isso é falta a meu favor.

Um jogador também não pode empurrar, abraçar, cotovelar, segurar ou soquear o atacante, sendo que estes também não podem ser feitos para o defensor.

Para todos estes tipos de faltas existe uma penalidade. Em caso de uma falta convencional, ou seja, um simples contato físico durante o jogo; o arbitro sinaliza a falta, o cronometro é interrompido e é dada uma reposição de bola de fora da quadra. Simplificando: É dado um lateral ao time que sofreu a falta. Mas isso é apenas durante o jogo normal, durante uma troca de passes, infiltração ou um movimento qualquer. Agora, se a falta ocorrer durante um ato de arremesso, aí então é dada uma bonificação: Lances Livres. Se o jogador tomar a falta durante o ato de arremesso e converter a cesta (a bola precisa ter saído das mão do jogador antes do apito soar), então valem os pontos e é dado um(1) lance livre de bonificação; Se tomar a falta mas não converter a cesta, aí é dado dois(2) lances livres; e se o arremesso for para três pontos e não convertidos, é dado aí três(3) lances livres.

Mas nem todas as faltas são feitas pela defesa. As falta também podem ser de ataque - como dito antes. O jogador em posição ofensiva não pode forçar sua passagem (provavelmente em direção a cesta) sobre o corpo do adversário. Por exemplo, eu estou lhe marcando e você tenta passar reto por cima de mim usa a força do corpo. Isso é uma falta de ataque, e quando ocorre é dada uma reposição de bola pela lateral para o time adversário.

E como sempre, toda a regra tem uma exceção. Existem também as faltas anti-desportivas. São aquelas falta mais graves, que vão contra o espírito esportivo do jogo como por exemplo, dar um soco no adversário, jogar a bola de propósito com força sobre um jogador, pegar a bola e chutá-la com força

esse tipo de coisas. Nestes casos a penalidade é diferente: É dado dois lances livres mais um lateral de ataque para o time que sofreu a falta.

Após 5 faltas pessoais, o jogador que as cometeu deverá ser substituído e não poderá voltar a jogar naquele jogo. Após 4 faltas coletivas (em cada período) todas as seguintes serão convertidas em dois lances livres.

Regras de Drible

Essa é uma regra um pouco complicada. A caminhada. A regra diz que você pode dar 2 tempos de passos, mas há algumas regras para esta regra. Em primeiro lugar, antes de picar a bola, ou seja, quando você recebe um passe de bola, não se pode dar nenhum passo. Deve-se picar, passar ou arremessar a bola. Digamos que depois de picar você pare a bola com as mãos, agora você não pode mais picar. Você está com os dois pés no chão; pode estabelecer-se um pé de apoio, ou seja, se você fixar um dos dois pés você poderá mover livremente o outro. Digamos agora que você fixa o outro pé e tira do chão o antigo apoio, VOCÊ JA USOU DOIS PÉS PARA APOIO, e se você encostar o outro no chão terá usado três apoios, o que não é permitido !!! Isso é caminhar. Se o arbitro apitar a caminhada, será dada uma reposição de fora da quadra (lateral) para o oponente.

Mas o esquema dos passos não é a única restrição. Você também não pode: picar a bola, pegá-la com as mão e picá-la novamente; Não pode picar a bola com ambas as mão juntas; Não pode apoiar a bola por baixo, ou seja, conduzir a bola levando a mão sob a bola. Todos estes aspectos são considerados drible ilegal e tem a mesma penalidade da caminhada.

Regras de Tempo em Quadra

Falando sobre tempo, você não pode:

- 1.No 1º,2º e 3º período pode 1 tempo de 1 min. no 4º período, 2 tempos de 1 min.
- 2.Os intervalos entre cada período são de 2 minutos, mas entre o 2º e 3º há um intervalo de 15 minutos.
- 3.Não é permitido ficar dentro do garrafão por mais de 3 segundos com ou sem posse de bola.
- 4.Não é permitido ficar (com a bola) mais de 8 segundos na zona (lado da quadra) de defesa.
- 5.Após os 8 segundos mencionados acima, você tem 24 segundos para arremessar a bola (zona de ataque).
- 6.Quando há um marcador a menos de 1m de distância do atacante, o mesmo, não pode segurar a bola por mais de 5 segundos.

Regras do Basquete

REGRAS 1

Duas equipes, com cinco pessoas cada, disputam a posse da bola para fazer pontos na cesta do adversário. A equipe tem de impedir que o grupo oponente faça pontos. O time vencedor é o que fizer o maior número de pontos ao final do tempo de jogo. Nos Jogos Olímpicos, cada partida dura no 40 minutos e é dividida em dois tempos de 20 min, com intervalo de cinco minutos entre ambos. Em outros torneios, a partida é dividida em quatro tempos com 10 minutos cada. Os técnicos podem pedir tempo (de 1 minuto) uma vez em cada período, com exceção do último quando pode pedir duas vezes. Cada time tem ainda 24 segundos para arremessar a bola. Se estourar o tempo, a bola passa automaticamente para o time oponente. A cada 4 faltas, o time ganha uma falta coletiva.

OS REBOTES

Não basta ser o jogador mais alto; o segredo está na posição, na intenção e no equilíbrio.

Truques para um bom rebote:

- Não estar nunca parado. Ir até o aro depois de cada lançamento.



- Marcar o outro jogador. Interpor-se entre o adversário e a cesta, usando os braços e os cotovelos como bloqueadores.



- Calcular bem o tempo do salto para coincidir com a altura da bola.



- Abraçar a bola depois do rebote para protegê-la do adversário.

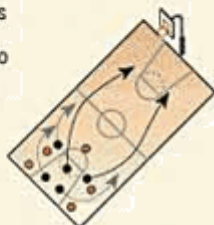
REGRAS 2

O jogador deve locomover-se batendo a bola no chão. Dar três passos sem batê-la ou segurá-la por mais de 5 segundos é considerado falta, assim como tocar a bola com a perna ou impedir o movimento do adversário. No basquete há limite de faltas por equipe e por jogador. A partir da sétima falta acumulada por uma equipe, o adversário tem direito a um arremesso livre a cada nova infração. Se acertar, a cesta vale 1 ponto e o jogador pode arremessar novamente. Se errar, a bola volta ao jogo. Quando um jogador faz cinco faltas, é desclassificado, mas pode ser substituído.

TÁTICAS DE ATAQUE

Os jogadores da defesa mantêm-se perto dos adversários, para evitar que eles movam a bola e encestem. Estas táticas (marcação) são combatidas do seguinte modo:

- **Contra-ataque:** Um ou dois jogadores levantam a bola rapidamente diante do resto dos jogadores, depois de um rebote ou roubo.



- **Jogo de transição:** Depois de um rebote ou roubo, toda a equipe se desloca rapidamente para assumir posições de ataque, antes que a defesa se reorganize.



- **Bloqueio:** Bloquear uma defesa



- 1 Um companheiro de equipe do jogador que está com a bola aproxima-se e coloca-se entre esse e a defesa.



- 2 A defesa está bloqueada e o jogador que está com a bola tem liberdade para passar ou


REGRAS 3


A quadra de basquete tem 26 metros de comprimento por 14 metros de largura. As cestas ficam fixadas em estruturas a 3,05 metros do chão nas extremidades da quadra. Quando a bola cai na cesta do campo adversário, o time ganha 2 pontos. Se o arremesso for feito antes da linha situada a 6,2 metros da cesta, ganha 3.


BASES
 O objetivo é marcar pontos arremessando a bola dentro de um aro. A bola pode ser passada, lançada, encestada, quicada e girada em qualquer direção.
Duração de uma partida: Dois sets de 20 min.
Tempo para lançar: 30 seg.


PONTOS
 A bola encestada desde a linha externa de 6,25 m vale três pontos. Os demais lances somam dois pontos. Um lançamento por falta vale um ponto.

FALTAS
 As mais frequentes:

Quique 

Pessoal: Contato com o jogador adversário. 

Técnica: Falta dos treinadores, faltas intencionadas ou flagrantes, conduta pouco esportista. Penalização: dois lances livres. 

Falta durante lançamento: Penalização: dois lances livres se houve erro no lance original, um se o jogador encestou. 


REGRAS 4

A BOLA
 Superfície rugosa, de couro, na cor laranja.
 Novelo de fios de nylon
 Recheio de borracha sintética
 Circunferência: 75 cm.
 Peso: de 1,6 a 1,8 Kg.

O TÊNIS
 De couro, com sola de borracha, laterais altas e acolchoadas para evitar torção do tornozelo, a lesão mais frequente no basquete.

A QUADRA
 Esta quadra corresponde à estipulada pela FIBA. As quadras nos EUA são 15% maiores e têm marcas diferentes.

Aro a 3,48 m do solo.
 Solo de madeira dura.
 Linha internacional de 6,25 m.
 Centro da quadra.
 Linha nos EUA de 7,25 m.
 Linha de lance livre.
 14m
 28m
 Jogadores atacantes só podem permanecer nesta zona durante três segundos.



Jogo De Damas

REGRAS do Jogo de Damas

1. DO JOGO E DOS JOGADORES

1.1. O Jogo de Damas é um desporto mental, praticado entre duas pessoas.

1.2. Por definição, essas pessoas são os jogadores

2. DO MATERIAL

2.1. O Jogo de Damas joga-se num tabuleiro quadrado, dividido em 100 casas iguais, alternadamente claras e escuras.

2.2. Joga-se nas casas escuras, denominadas casas ativas.

2.3. As linhas oblíquas formadas pelas casas escuras são as diagonais, num total de 17. A mais longa das diagonais, ao todo com 10 casas e que une os dois cantos do tabuleiro, denomina-se grande diagonal.

2.4. Coloca-se o tabuleiro entre os jogadores, de modo que a grande diagonal comece à esquerda de cada jogador, por consequência, a primeira casa à esquerda de cada jogador é escura.

2.5. O tabuleiro assim colocado comporta as seguintes denominações:

2.5.1. Bases: Lados do tabuleiro face aos jogadores ou travessas de coroação.

2.5.2. Tabelas: as colunas laterais.

2.5.3. Travessas: as linhas horizontais com 5 casas escuras.

2.5.4. Colunas: as linhas verticais com 5 casas escuras.

2.6. Por convenção, as casas escuras são tacitamente numeradas de 1 a 50 (notação de Manoury). Essa numeração não será impressa no tabuleiro. Observando o tabuleiro, de frente, a numeração subentendida inicia-se da esquerda para a direita, começando na primeira casa escura da travessa superior e termina na última casa escura da travessa de base inferior (Diagrama 1). É possível verificar que:

2.6.1. As cinco casas escuras das bases ou travessas de coroação recebem os números de 1 a 5, e de 46 a 50.

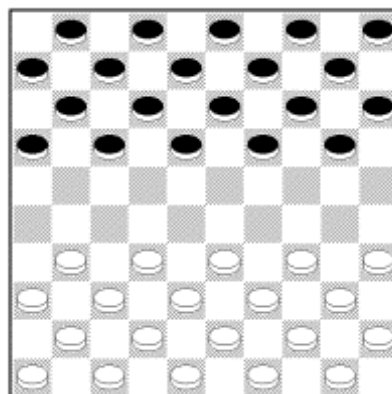
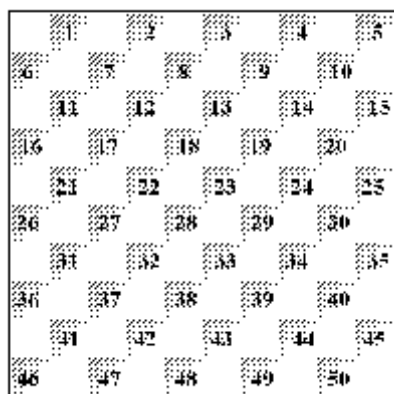
2.6.2. As cinco casas escuras das tabelas, ou primeira e última colunas, recebem, à esquerda, os números 6, 16, 26, 36 e 46, e à direita, os números 5, 15, 25, 35 e 45.

2.6.3. As casas escuras extremas da grande diagonal denominam-se ângulos do tabuleiro.

2.7. O Jogo de Damas Internacionais joga-se com 20 pedras brancas ou claras, e 20 pedras pretas ou escuras.

2.8. Antes do início da partida as 20 pedras pretas ocupam as casas de 1 a 20 , cabendo às pedras brancas as casas de 31 a 50. As casas de 21 a 30 ficarão livres (Diagrama 2)

DO MOVIMENTO DAS PEÇAS



3.1. Peça é a denominação genérica de pedra e de dama.

3.2. Conforme sejam pedra ou dama, as peças movimentam-se e tomam deforma diversa. O deslocamento de uma peça de uma casa para outra denomina-se "lance".

3.3. O primeiro lance é sempre de iniciativa do condutor das brancas. Os jogadores jogam, alternadamente, com as próprias peças, um lance de cada vez.

3.4. A pedra desloca-se obrigatoriamente para a frente, em diagonal, da casa onde permanece para uma casa livre da travessa seguinte.

3.5. A pedra que atingiu a travessa de coroação e ali permaneceu no final do lance, é promovida a dama. Assinala-se a coroação da pedra sobrepondo -lhe uma outra pedra da mesma cor.

3.6. É recomendável que o adversário materialize essa coroação.

3.7. A pedra promovida a dama conserva essa qualidade, mas não pode mover-se sem ser coroada.

3.8. A dama recém coroada deve aguardar que o adversário tenha jogado uma vez, antes de entrar em ação.

3.9. A dama pode mover-se para a frente e para trás, da casa onde está colocada para qualquer outra, à escolha, na diagonal que ocupa até onde esta estiver livre.

3.10. Considera-se terminado o movimento da peça quando o jogador a houver largado depois de deslocá-la.

3.11. Se o jogador que tem o lance toca uma das suas peças jogáveis, fica na obrigação de movê-la.

3.12. Se a pedra tocada ou em deslocamento não foi ainda solta é permitido colocá-la noutra casa, se isso for possível.

3.13. O jogador com o lance que desejar dispor corretamente no tabuleiro uma ou mais de suas peças, deve, antes de o fazer, prevenir claramente o adversário com a expresso "AJEITO".

4. DA TOMADA

4.1. A tomada de peças adversárias é obrigatória e tanto se realiza para frente como para trás. Uma tomada completa conta-se como um só lance jogado. É vedado tomar as próprias peças.

4.2. Se uma pedra entra em contacto, diagonalmente, com uma peça adversária, após a qual existe uma casa vazia na mesma diagonal, deve obrigatoriamente saltar a peça e ocupar a casa livre; a peça adversária então é retirada do tabuleiro. Esta operação completa, que tanto pode ser feita para frente como para trás, é a tomada executada pela pedra.

4.3. Quando a dama e peça adversária estão na mesma diagonal perto ou distante uma da outra e existe atrás da peça adversária pelo menos uma casa vazia na mesma diagonal, a dama deve obrigatoriamente passar por cima da peça adversária e ocupar qualquer casa livre após a peça, à sua escolha. Tal operação é tomada feita pela a dama.

4.4. Uma tomada deve ser executada claramente e na ordem devida. A falta de indicação clara da tomada equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário. A tomada considera-se terminada após a retirada da peça ou peças adversárias.

4.5. Quando uma pedra que capturou se encontra de novo, diagonalmente, em contacto com a peça adversária, atrás da qual existe uma casa vazia, ela deve obrigatoriamente saltar essa segunda peça, a seguir uma terceira e assim sucessivamente, ocupando a casa livre após a última tomada. As peças adversárias assim capturadas são, após completar o lance, imediatamente retiradas do tabuleiro na ordem ascendente ou descendente da tomada. Esta operação completa é denominada tomada em cadeia executada pela pedra.

4.6. Quando uma dama, ao tomar, depois do primeiro salto, fica na mesma diagonal, perto ou a distância, de outra pedra adversária existindo atrás desta uma ou mais casas vazias, dama deve obrigatoriamente passar por cima desta segunda peça, depois por cima de uma terceira e assim sucessivamente e ocupar uma casa livre, à escolha, após a última peça capturada. As peças adversárias assim capturadas são, após completar o lance, imediatamente retiradas do tabuleiro na ordem ascendente ou descendente da tomada. Esta operação é a tomada em cadeia executada pela dama.

4.7. Numa tomada em cadeia é proibido saltar as próprias peças.

4.8. Numa tomada em cadeia é permitido passar mais de uma vez por uma casa vazia, mas só se pode saltar uma vez a peça adversária.

4.9. Uma tomada em cadeia deve ser claramente executada, peça por peça, salto por salto, até que se alcance a casa final. A falta de indicação clara de uma tomada equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário.

4.10. O movimento da peça, durante uma tomada em cadeia, considera-se terminado quando o jogador tiver soltado a peça, seja no final seja no meio do movimento.

4.11. As peças tomadas só podem ser retiradas do tabuleiro depois da execução completa da tomada em cadeia. A retirada das peças capturadas faz-se logo que terminou o lance e na ordem ascendente ou descendente em que foram saltadas, sem interrupção. A retirada desordenada das peças capturadas equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário.

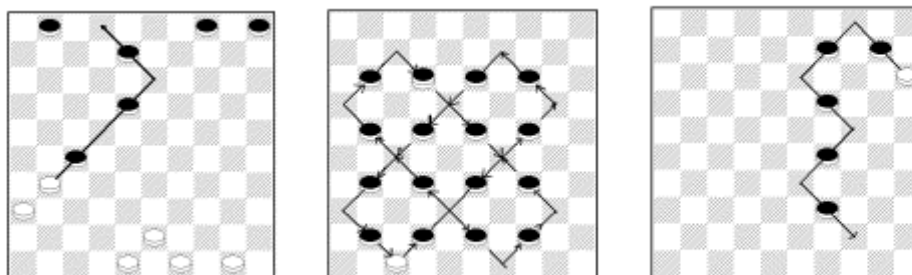
4.12. Considera-se terminada a retirada das peças quando o jogador retirou a última das peças tomadas ou quando parou a execução da operação.

4.13. A tomada do maior número de peças na tomada em cadeia é obrigatória. Na aplicação desta regra, a dama não confere nenhuma prioridade e não impõe qualquer obrigação. Na tomada, a dama e a pedra ficam em plano de igualdade.

4.14. Se as peças a tomar, de dois ou vários modos, são em número igual, o jogador tem a liberdade de escolher qualquer dessas possibilidades, seja com pedra seja com dama, numa captura simples ou múltipla.

4.15. Confirmado o artigo 3.5, a pedra que numa tomada em cadeia apenas passe por uma das casas da travessa de coroação adversária, ao terminar a captura continua sendo pedra.

Seguem-se vários exemplos de tomadas:



5. DAS IRREGULARIDADES

5.1. Se durante a partida se verificar que o tabuleiro foi colocado erradamente, considerando o artigo 2.4, a partida deve ser anulada e recomeçada.

5.2. As disposições do artigo 2.8 devem ser verificadas antes do início da partida. Toda a anomalia verificada durante a partida resolve-se com o artigo 5.4.

5.3. Toda a peça que esteja numa casa inativa (clara) é inativa podendo, eventualmente, ser recolocada em ação de conformidade com o item 5.4.

5.4. Cometida pelo jogador uma das irregularidades seguintes, somente o adversário tem o direito de decidir se a irregularidade deve ser retificada ou mantida. As irregularidades:

5.4.01. Jogar, na sua vez, dois lances seguidos.

5.4.02. Fazer movimento irregular de pedra ou dama.

5.4.03. Tocar uma das suas próprias peças e jogar outra.

5.4.04. Voltar a trás um lance executado.

5.4.05. Jogar uma peça do adversário.

5.4.06. Jogar uma peça quando é possível capturar.

5.4.07. Retirar do tabuleiro, sem razão de ser, peças do adversário ou próprias.

5.4.08. Tomar número de peças inferior ou superior ao que a regra determina.

5.4.09. Parar antes do término de uma tomada em cadeia (peça largada ver Artigo 4.10).

5.4.10. Retirar do tabuleiro, irregularmente, uma peça antes que termine a tomada.

5.4.11. Retirar, depois da captura, número inferior ao de peças tomadas.

5.4.12. Retirar, depois da captura, peças que não foram tomadas.

5.4.13. Paralisar a retirada das peças em uma tomada em cadeia.

5.4.14. Retirar, depois da captura, uma ou mais das suas próprias peças.

5.5. Se, por uma causa acidental, acontecer a modificação ou eliminação da posição em jogo, este fato, constatado nesse momento, não pode ser considerado uma irregularidade.

5.6. Se um jogador se recusa a submeter-se às regras oficiais do jogo, assiste ao adversário o direito de o fazer cumprir.

5.7. Todo o lance executado pelo adversário de um jogador que tenha cometido uma irregularidade ou que se recuse a submeter-se às regras oficiais do jogo, equivale à aceitação da situação. Termina, desta forma, o direito a uma retificação.

5.8. Uma retificação parcial de uma irregularidade ou de uma transgressão não é permitida.

6. DO EMPATE

6.1. A partida é considerada empatada quando a mesma posição se apresenta pela terceira vez cabendo ao mesmo jogador o lance.

6.2. Verificando-se que durante 25 lances sucessivos foram feitos apenas movimentos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedra, a partida é considerada empatada.

6.3. Se não subsistem mais de três damas, duas damas e uma pedra, uma dama e duas pedras contra uma dama, o final será considerado empatado após transcorridos dez lances no máximo.

6.4. O final de duas damas, uma dama e uma pedra ou uma dama contra uma dama, é considerado empatado após executado cinco lances no máximo

7. DO RESULTADO

7.1. O desfecho de uma partida comporta dois resultados:

7.1.1. Vitória para um dos parceiros e, por consequência, derrota para outro.

7.1.2. Empate quando nenhum dos jogadores consegue vencer.

7.2. Ganha o jogador quando o adversário:

7.2.1. Abandona a partida.

7.2.2. Tendo o lance, não lhe é possível jogar.

7.2.3. Já perdeu todas as peças.

7.2.4. Recusa-se a cumprir a regulamentação.

7.3. O empate ocorre quando:

7.3.1. Os parceiros o declaram de comum acordo.

7.3.2. Por aplicação das disposições do artigo 6.

7.3.3. Quando nenhum dos jogadores consegue ganhar.

8. DA ANOTAÇÃO

8.1. Subentendendo-se numeradas as casas de 1 a 50, de acordo com o artigo 2.6, é possível anotar os movimentos das peças, lance por lance, tanto das brancas como das pretas, registrando-se a partida inteira.

8.2. A transcrição do movimento deve ser feita da seguinte forma:

8.2.1. O número de casa de partida da peça seguido do número da casa de chegada da peça.

8.2.2. Esses dois números são seguidos de um hífen (-) para um movimento simples.

8.2.3. No caso de tomada os números serão separados por um (x).

9. DOS SINAIS CONVENCIONAIS

9.1. Para uma clara expressão são utilizados os seguintes sinais convencionais:

9.1.1. Para indicar um movimento: -

9.1.2. Para indicar uma tomada: x

9.1.3. Para classificar um lance bem jogado ou forte: !

9.1.4. Para classificar um lance ótimo ou muito forte: !!

9.1.5. Para classificar um lance fraco ou mau: ?

9.1.6. Para classificar um lance muito fraco ou péssimo: ??

10. DO CONTROLE DO TEMPO

10.1. Pode convencionar-se que numa partida cada jogador se obrigue a fazer determinado número de lances dentro de um limite de tempo.

10.2. Neste caso os jogadores devem:

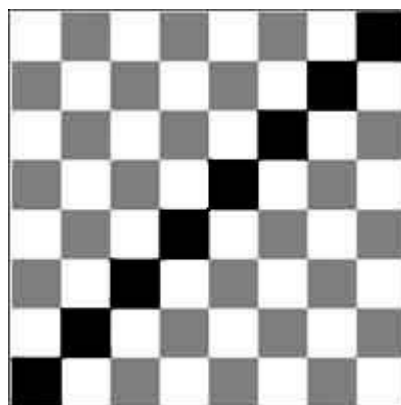
10.2.1. Usar um relógio especial para competição.

10.2.2. Anotar lance após lance, tanto das brancas como das pretas, o desenrolar completo da partida.

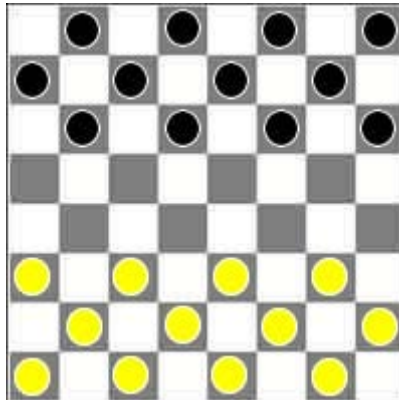
10.3. Pode convencionar-se um limite de tempo para a partida inteira.

10.4. Neste caso é obrigatório o uso de um relógio de competição mas a anotação é dispensada.

10.5. O uso do relógio é regido pelas regras e regulamentos de competição.

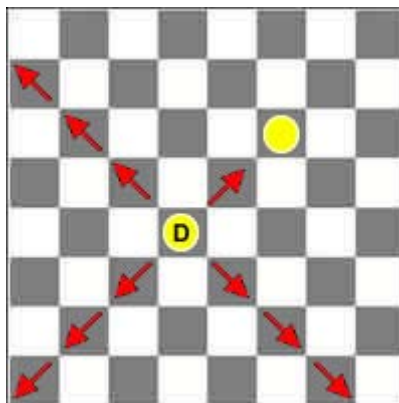


O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.

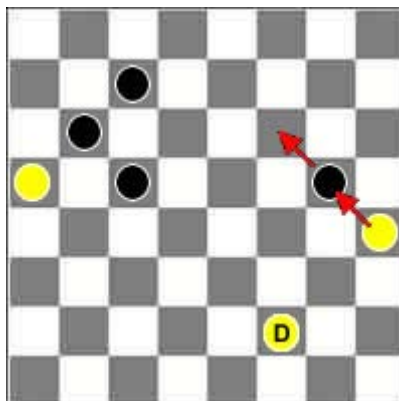


O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.

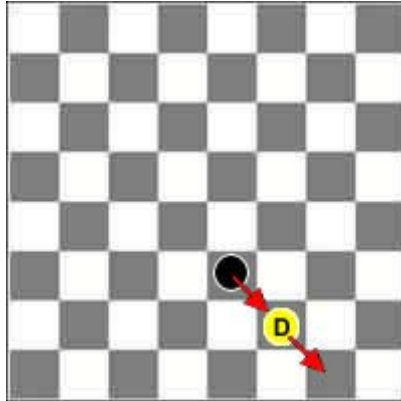
O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Também joga-se dams em um tabuleiro de 100 casas, com 20 pedras para cada lado - Damas Internacional. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.



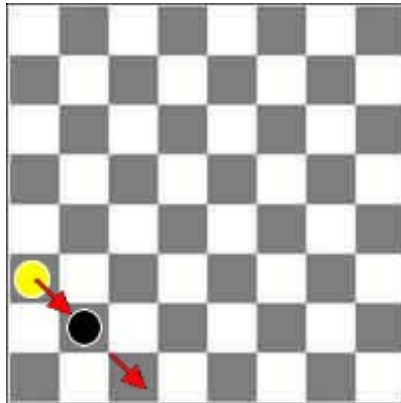
A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor.



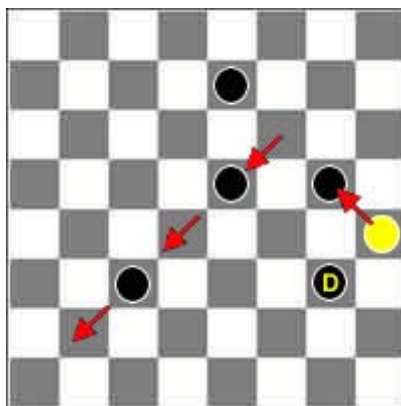
A captura é obrigatória.
Não existe sopro.
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.



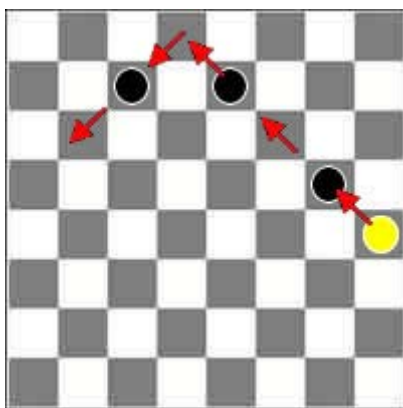
A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.



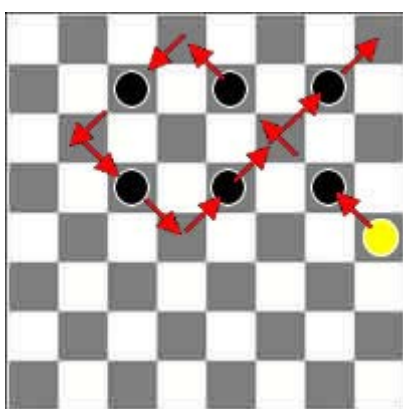
A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças



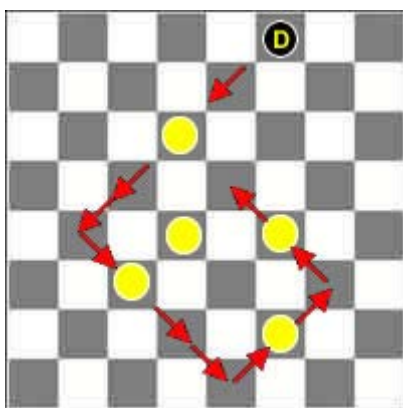
Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).



A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama.



Na execução do lance do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.



Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Empate

Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Finais de

2 damas contra 2 damas;

2 damas contra uma;

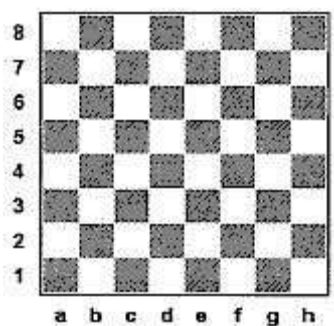
2 damas contra uma dama e uma pedra;

uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.

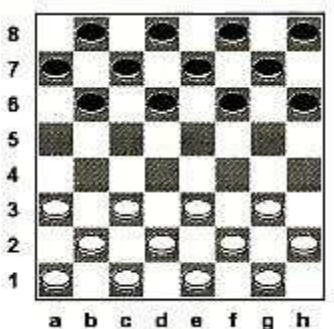
Lembrando que o texto abaixo é referente a regra oficial, porém com o Damas Master você pode jogar com esta regra, ou não permitir que o peão inicie capturas movendo-se para trás.

DO INÍCIO

O tabuleiro coloca-se de forma que a casa escura do canto do tabuleiro fique à esquerda do jogador (diagrama abaixo).



No início da partida, as pedras são colocadas nas casas escuras, nas primeiras travessas do lado de cada jogador (diagrama abaixo).



DO MOVIMENTO

A pedra anda só para frente, em diagonal, uma casa de cada vez. A dama desloca-se para frente e para trás quantas casas quiser nas diagonais onde estiver.

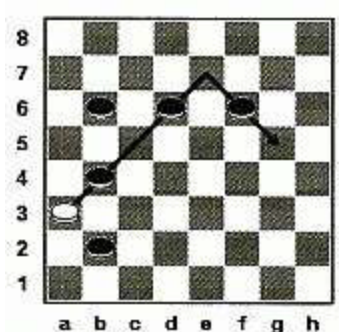
DA TOMADA

A tomada é obrigatória.

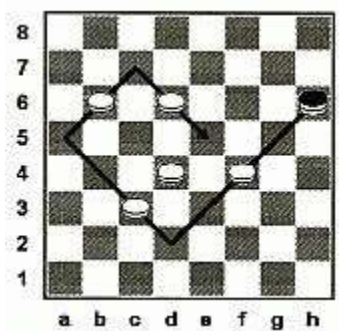
A pedra toma tanto para frente quanto para trás. (Isto pode ser configurado na tela Novo Jogo do Damas Master conforme a sua preferência)

A tomada denomina-se simples se toma apenas uma peça e em cadeia se captura mais de uma peça no mesmo lance.

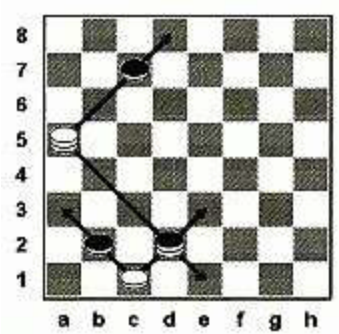
Se no mesmo lance existir mais de uma forma de tomar, é obrigatório obedecer à "Lei da Maioria", ou seja, fazer o lance que tome o maior número de peças (diagrama abaixo).



Numa tomada em cadeia, a peça pode passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, mas é proibido tomar a mesma peça mais de uma vez (diagrama abaixo).



A pedra e a dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada (diagrama abaixo).



DA COROAÇÃO

A pedra que chegar à última travessa será coroada dama. A coroação é assinalada colocando-se sobre a pedra coroada outra pedra da mesma cor. Não será coroada a pedra que, numa tomada, apenas passe pela travessa de coroação.

DA VITÓRIA

Ganha a partida o jogador que capturar todas as peças adversárias ou as deixar sem movimento possível.

A partida é considerada ganha quando o adversário abandona ou se recusa a cumprir o regulamento.

DO EMPATE

Ocorrerá o empate se tiverem sido jogados 20 lances sucessivos só de damas sem que haja tomada ou movimento de pedra.

Xadres

REGRAS DO Jogo de XADREZ

O jogo de xadrez é jogado entre dois adversários, que movimentam peças num tabuleiro quadrado chamado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se ser 'a vez' do jogador, quando seu adversário completou um lance.

O objetivo de cada jogador é colocar o rei adversário 'sob ataque', de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a 'captura' de seu rei no lance seguinte. O jogador a alcançar tal objetivo, ganhou a partida e diz-se, deu 'mate' no adversário. O jogador que levou o mate, perdeu a partida.

Posição Inicial das Peças no Tabuleiro

O tabuleiro de xadrez é constituído de uma malha quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca.

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças 'pretas').

Essas peças são como a seguir



Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo



Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo



Dois torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo



Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo



Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo

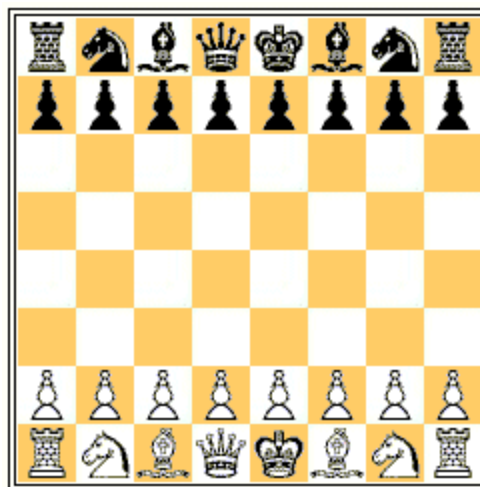


Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo

A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:

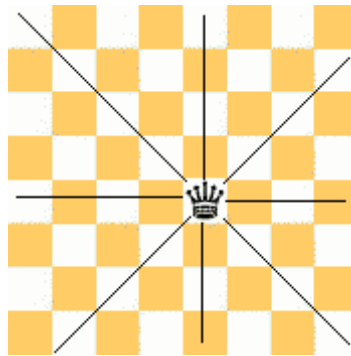


As oito linhas verticais são chamadas de 'colunas'. As oito linhas horizontais são chamadas de 'fileiras'. As linhas de casas da mesma cor, de borda a borda, são chamadas de 'diagonais'

Movimento das Peças

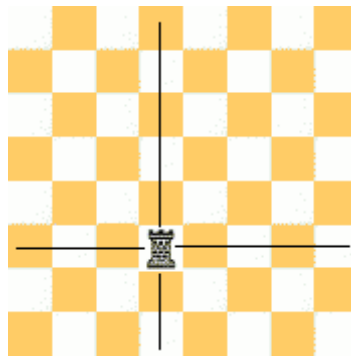
Nenhuma peça pode se mover a uma casa ocupada por uma peça de sua cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça adversária, esta é capturada e retirada do tabuleiro, isso fazendo parte do mesmo lance. Diz-se estar uma peça atacando uma casa se esta peça puder capturar naquela casa.

Dama



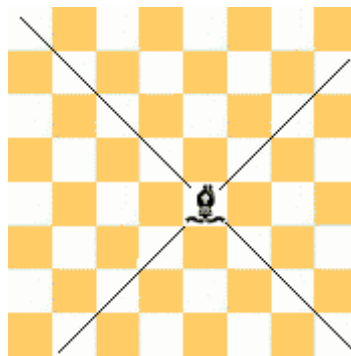
A dama move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.

Torre



A torre move-se a qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.

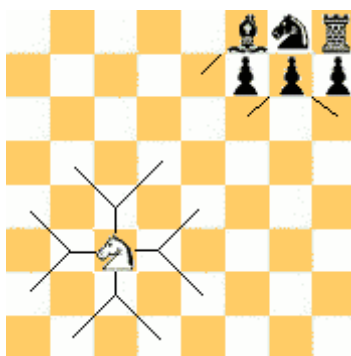
Bispo



O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa.

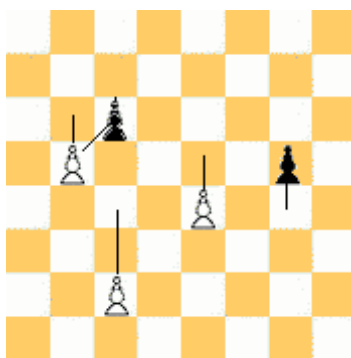
Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem 'pular' sobre nenhuma peça em seu caminho.

Cavalo



O cavalo move-se para a casa mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal. Considera-se que ele 'não passa' pelas casas adjacentes.

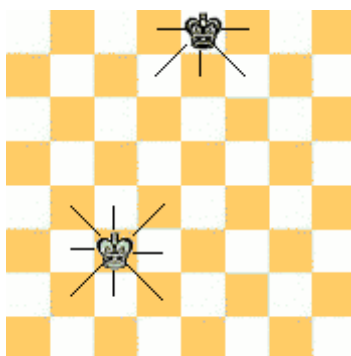
Peão



- a) O peão avança para uma casa vazia, imediatamente à sua frente na mesma coluna, ou
- b) em seu primeiro lance o peão pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que ambas estejam vazias, ou
- c) o peão avança a uma casa ocupada por uma peça adversária, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

Ao alcançar a última fileira, um peão deve ser imediatamente trocado, como parte integrante da mesma jogada, por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças capturadas previamente. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e o efeito da peça promovida é imediato.

Movimento do rei

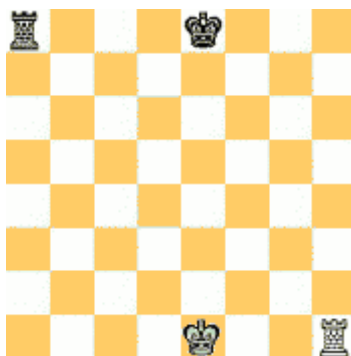


a)O rei pode mover-se de duas formas:

l) indo para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças adversárias,

ou

II) 'rocando'



Este é um lance do rei com qualquer das torres de mesma cor situada na mesma fileira e é considerado como um lance de rei apenas. Ele é executado como a seguir:

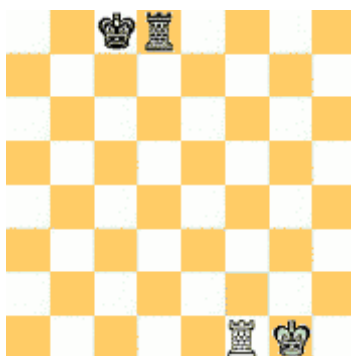
O rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre e, então, a torre é transferida sobre o rei para a casa qual o rei acaba de atravessar.

Antes do roque grande das pretas. Depois do roque grande das pretas.

1) O roque é ilegal:

a] se o rei já foi jogado ou

b] com uma torre que já tenha sido jogada.



2)O roque está temporariamente impedido:

a] se a casa original do rei ou uma casa pela qual o rei deve passar ou ainda a casa a ser ocupada pelo rei ao fim do roque, estiver atacada por uma peça adversária.

b] se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende rocar.

b) Um rei é dito 'em xeque', se estiver sob o ataque de uma ou mais peças adversárias, mesmo que essas peças não possam se mover. Avisar um xeque não é obrigatório. Um jogador não deve fazer um lance que coloque ou deixe seu rei em xeque.

Partida Terminada

A partida é ganha pelo jogador que, executando um lance legal, deu mate no rei do adversário. Isto termina a partida imediatamente.

A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina a partida imediatamente.

Empate

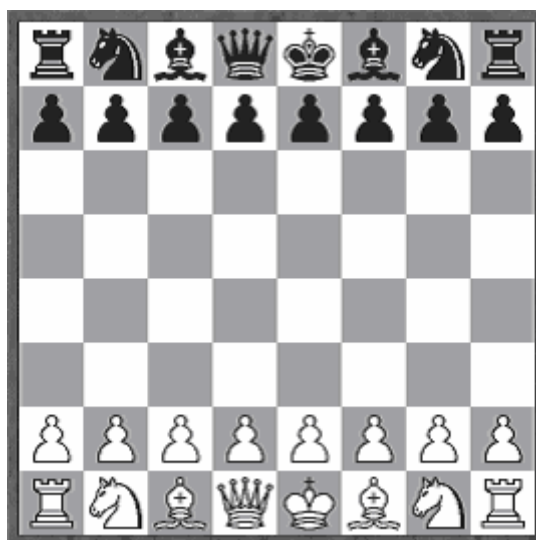
A partida está empatada quando um jogador, que tem a vez de jogar, não tem um lance legal para fazer e cujo rei não está em xeque. Diz-se, então, que o rei está 'afogado'. Isto termina a partida imediatamente.

A partida pode terminar no empate se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu no tabuleiro, pela terceira vez.

A partida pode terminar no empate, se ambos os jogadores completarem 50 lances consecutivos sem a movimentação de qualquer peão e sem a captura de qualquer peça.

O jogo de Xadrez é jogado por dois jogadores. Um jogador joga com as peças brancas o outro com as pretas. Cada um inicialmente tem dezasseis peças: Um Rei, uma Dama, duas Torres, dois Bispos e oito Peões.

O posicionamento inicial das peças assim como o formato do tabuleiro é como o que se mostra na figura seguinte:



As peças na linha de baixo e da esquerda para a direita são: Torre, Cavalo, Bispo, Dama, Rei, Bispo, Cavalo e Torre.

Os jogadores movimentam alternadamente uma das suas peças, sendo sempre o jogador com as brancas o primeiro a começar. Um movimento consiste em pegar numa peça e coloca-la numa nova casa respeitando as regras de movimento. Só o Cavalo é que pode passar por cima de outras peças.

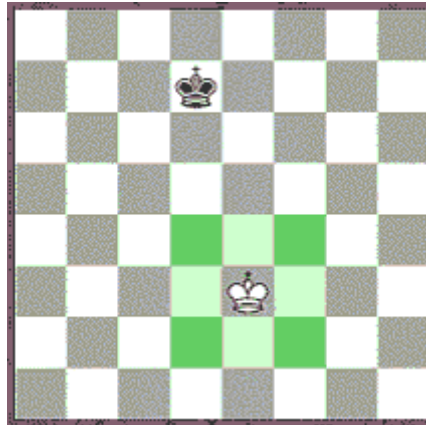
Existe um movimento especial denominado Roque em que um jogador pode movimentar duas peças simultaneamente.

Um jogador pode Capturar peças do adversário, para fazê-lo tem de movimentar uma das suas peças para uma casa que contenha uma peça inimiga, respeitando as regras de movimento. A peça capturada é retirada do tabuleiro. (A captura não é obrigatória).

O jogo termina quando se atingir o mate ou uma situação de empate.

Regras de Movimento

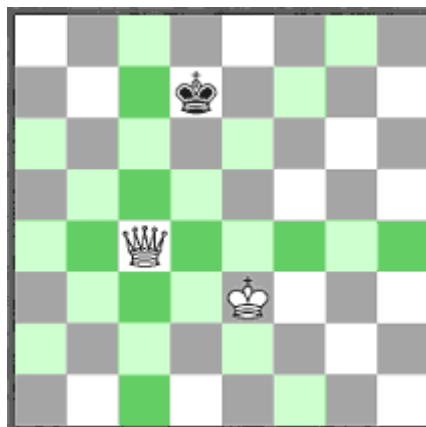
Rei



O Rei pode mover-se uma casa na horizontal, vertical ou diagonal.

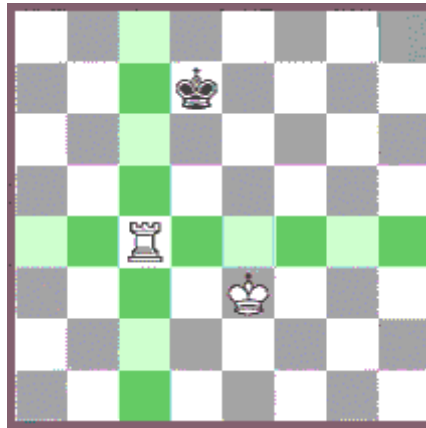
O Rei do lado a jogar nunca pode estar em xeque após a realização de uma jogada. Se não for possível evitar que o Rei esteja em cheque a posição passa a ser de mate e o lado do Rei que está a ser atacado perde.

Dama



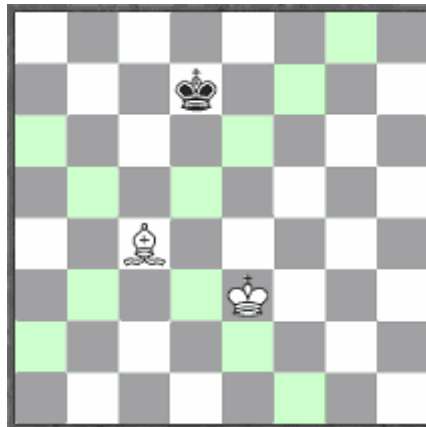
A Dama pode movimentar-se um qualquer número de casas na horizontal, vertical ou qualquer em uma das diagonais.

Torre



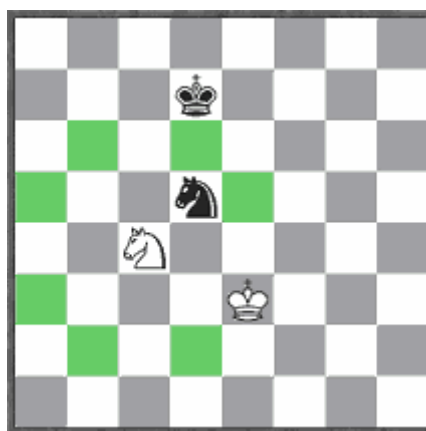
A Torre pode movimentar-se um qualquer número de casas na horizontal ou vertical.

Bispo



O Bispo pode movimentar-se um qualquer número de casas em qualquer uma das diagonais.

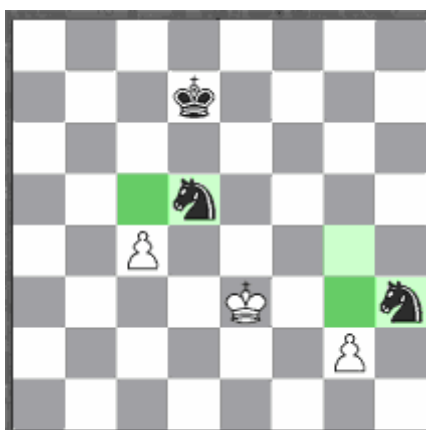
Cavalo



O Cavalo movimenta-se em forma de L, e é a única peça que pode "saltar" por cima de outras.

O movimento do cavalo define-se como: duas casas numa direcção e outra na perpendicular.

Peão

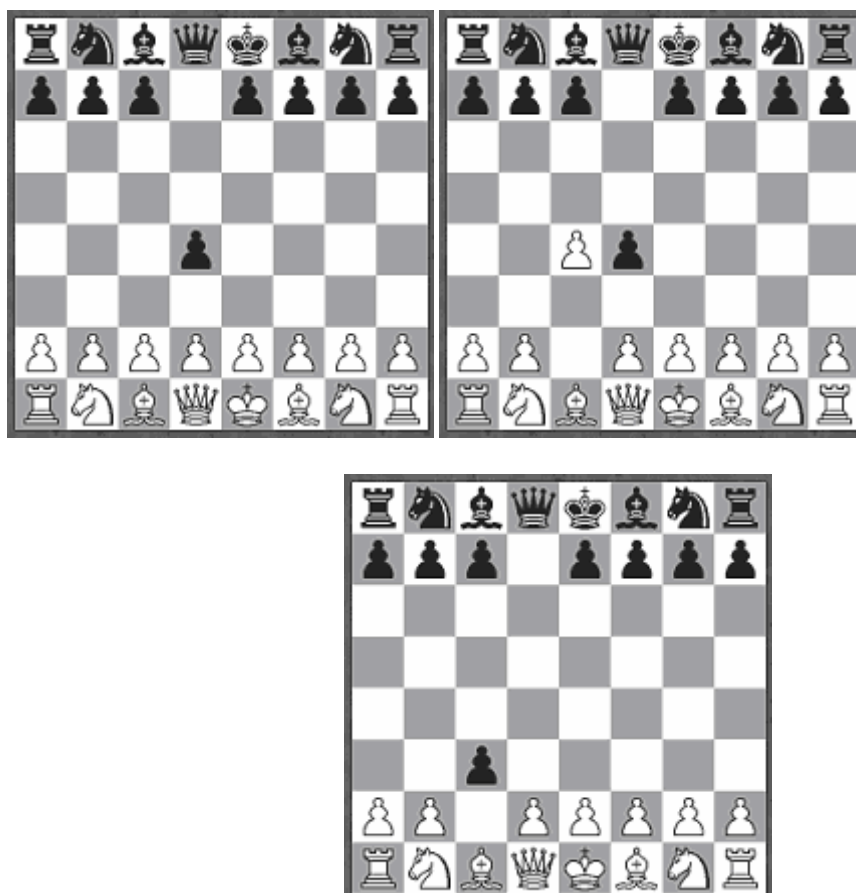


O peão move-se de formas distintas quer se esteja a mover ou a capturar uma peça.

Quando um peão se move avança uma casa na vertical em direcção ao lado do adversário. Se ele ocupar a sua casa inicial pode avançar uma ou duas casas.

Para capturar o peão move-se uma casa na diagonal.

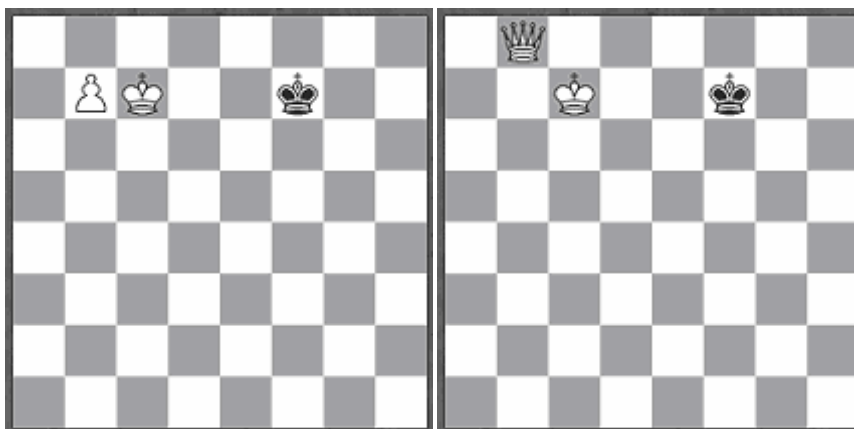
Tomada en-passant



Um movimento especial dos peões chama-se tomada en-passant. Nas três figuras de cima pode ver-se uma tomada en-passant. Esta é possível quando um peão avança duas casas e quando simultaneamente um peão inimigo se encontra em posição de ataque à casa por onde o peão que se

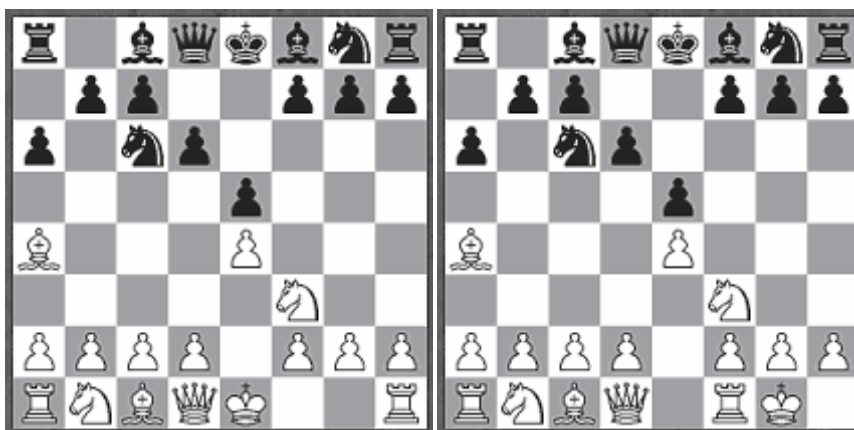
move passa. Nesse caso o peão atacante pode capturar o que se move movendo-se para a casa de passagem. Esta tomada só pode acontecer no lance seguinte ao movimento.

Promoção



Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha, ou inversamente a primeira do adversário. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

Roque



O roque é um lance especial em que o Rei e a Torre se movimentam simultaneamente. Este só pode ser realizado uma vez por cada jogador.

Para o roque ser possível têm de se verificar as seguintes condições:

O Rei que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo.

A Torre vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo.

O Rei envolvido não está em xeque.

Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de estar desocupadas.

O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento.

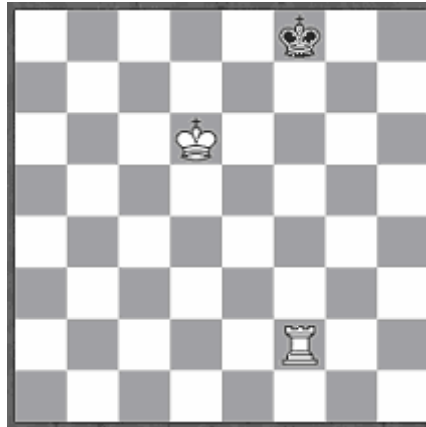
A casa de destino do Rei não está a ser atacada.

O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado.

O movimento de roque consiste no Rei movimentar-se duas casas na direcção da Torre e a Torre passar para a casa adjacente ao Rei do lado oposto ao que se encontra inicialmente.

Xeque, Mate e Empate

Xeque

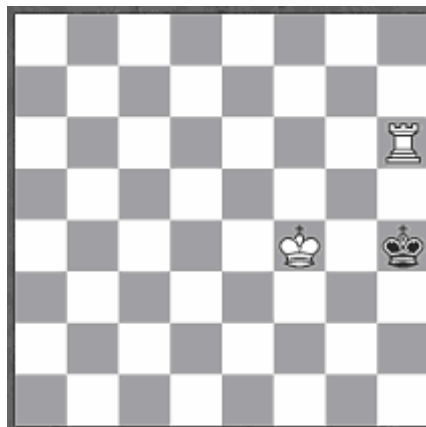


Quando o Rei está a ser atacado por uma peça inimiga diz-se que este está em xeque.

No final da jogada o Rei não pode ficar em cheque, se o jogador se enganar e deixar o Rei nessa situação este terá de refazer o lance, neste caso a regra piece tuche piece joue se possível tem de ser respeitada.

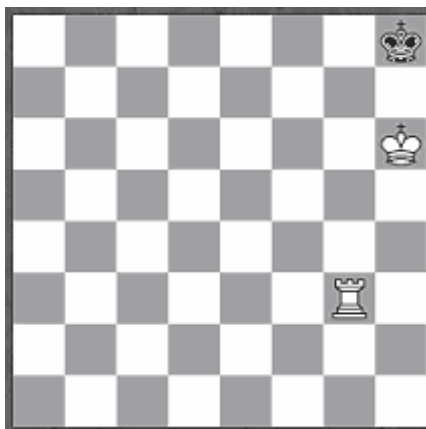
Caso não seja possível deixar o Rei sem estar em xeque a posição passa a ser de mate e o jogo termina com derrota para o lado que se move.

Mate



O jogador que está em xeque não pode evitar que o seu Rei deixe de estar no final do seu lance. Esta situação é designada mate e implica a derrota para o lado do Rei que está em xeque vitória para o outro.

Empate



Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.

Outras Regras

Desistência e Proposta de Empate

Um jogador pode desistir a qualquer momento, o que implica a sua derrota.

Após realizar uma jogada um jogador pode propor empate. O adversário pode aceitar, o jogo termina com empate, ou recusar, o jogo continua regularmente.

Repetição de Posições

Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, este pode optar por terminar o jogo com empate.

De notar que posições antes e após roque são consideradas diferentes.

Regra das 50 jogadas

Se existirem 50 jogadas consecutivas sem capturas ou movimentos de peões, isto é 50 lances para as brancas e 50 lances para as pretas, qualquer dos jogadores pode optar por terminar o jogo com empate.

Tocar nas Peças

Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "piece touche piece joue".

PETECA

QUADRA DE PETECA

Dimensões e Equipamentos

Será de 15,00 m por 7,50 m para o jogo de duplas.

Será de 15,00 m por 5,50 m para o jogo de simples.

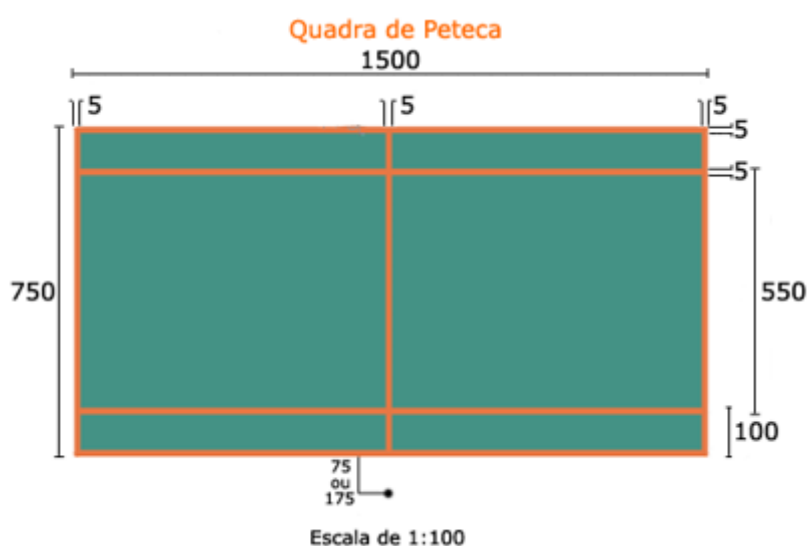
O piso da quadra deverá ter uma superfície áspera e uniforme, a fim de facilitar a movimentação dos atletas.

A quadra será delimitada por linhas com 0,05 m de largura, as quais fazem parte integrante da mesma.

Linha central é a que divide a quadra ao meio.

Fica estipulada uma cor padrão para a quadra de peteca: verde com as linhas demarcatórias da cor laranja-trânsito.

Em toda e qualquer competição, adotar-se-á fitas sinalizadoras nas linhas de fundo da quadra.



REGRAS DA PETECA

Regra 1.0 - Da quadra

Dimensões e Equipamentos

Será de 15,00 m por 7,50 m para o jogo de duplas.

Será de 15,00 m por 5,50 m para o jogo de simples.

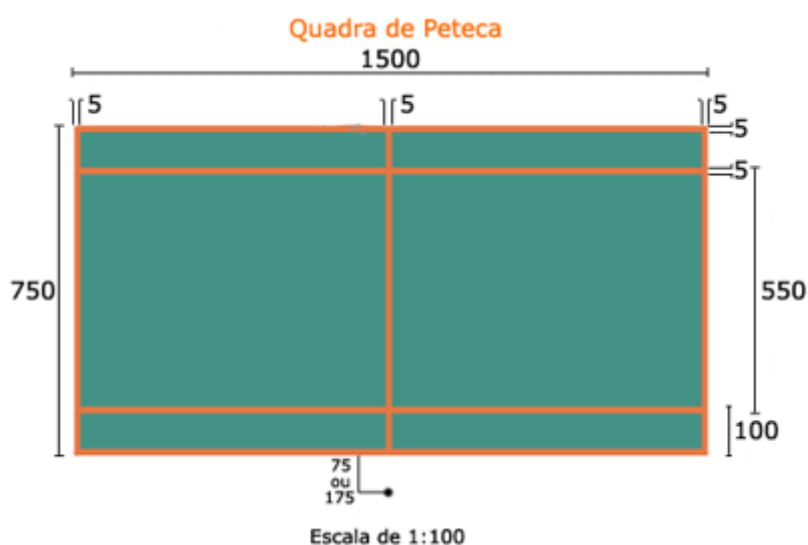
O piso da quadra deverá ter uma superfície áspera e uniforme, a fim de facilitar a movimentação dos atletas.

A quadra será delimitada por linhas com 0,05 m de largura, as quais fazem parte integrante da mesma.

Linha central é a que divide a quadra ao meio.

Fica estipulada uma cor padrão para a quadra de peteca: verde com as linhas demarcatórias da cor laranja-trânsito.

Em toda e qualquer competição, adotar-se-á fitas sinalizadoras nas linhas de fundo da quadra.



Regra 2.0 - Da rede

Dimensões, Acessórios, Cores, Posição e Postes

Dimensões: 7,60 m de comprimento por 0,60 m de largura e, os quadrados de malha medindo 0,04 m por 0,04 m, tecida de nylon ou material similar, com debruns de 0,05 m nas extremidades, acompanhando as linhas laterais do campo.

Altura Padrão: 2,43 m para jogos da categoria masculino e 2,24 m para o feminino, oficiais e/ou amistosos.

Postes destinados à colocação da rede: deverão estar a 0,50 m de distância das linhas laterais.



Regra 3.0 - Da peteca

Dimensões, Peso e Materiais

Base: o diâmetro deverá ter de 0,050 m a 0,052 m. A altura da peteca será de 0,20 m, incluindo as penas. Peso: de 40 a 42 gramas aproximadamente.

Penas: brancas, em número de 4 (quatro), amarradas a 0,05 m abaixo das extremidades superiores, formando um diâmetro de 0,04 a 0,05 m.

O material da base deverá ser de borracha, em camadas sobrepostas.

Regra 4.0 - Das arbitragens

Árbitros e seus Auxiliares

O árbitro principal dirige o jogo e suas decisões são soberanas.

Para os jogos oficiais, caberá à Federação a indicação dos árbitros e seus auxiliares, com as mesmas atribuições contidas no item

Para os jogos amistosos, os árbitros e seus auxiliares serão escolhidos pelas equipes participantes, com plena anuência da Federação.

Compete ao árbitro principal, que ficará colocado em frente à linha central da quadra, do mesmo lado da equipe que estiver com a vantagem (saque), conduzir o jogo com precisão, registrando os acontecimentos e fazendo com o mesário a contagem dos pontos, em cada set, em voz alta, se não houver placar ao público.

O árbitro auxiliar, portará bandeira para assinalar a queda da peteca para dentro ou para fora da quadra, ajudado pelas fitas sinalizadoras às linhas de fundo.

A equipe de arbitragem para cada jogo será composta de 01 (um) árbitro principal, 01 (um) árbitro auxiliar e um mesário, que fará anotações na súmula e cronometrará o jogo. Ao árbitro auxiliar competirá, usando apito, assinalar os 30 segundos.

Os árbitros e mesário escalados não poderão ser recusados.

Somente os capitães e/ou técnicos terão direito de dirigir-se ao árbitro e seus auxiliares, para pedido de tempo ou qualquer explicação a respeito do jogo.



Regra 5.0 - Dos atletas

Números, Limites de inscrição

Os atletas devem estar uniformizados, com uma camiseta, um calção e tenis.

Devem ter na camiseta um número de 15 cm de altura, por 0,02 cm de largura.

Os atletas deverão apresentar-se à quadra com uniforme limpo e bem cuidado.

No caso de dupla, o número de atletas inscritos de uma equipe não poderá ser superior a 03 (três).

Para a simples, o número de atletas inscritos de uma equipe não poderá ser superior a 02 (dois).

Antes de cada jogo as equipes se apresentarão à mesa da comissão, para o respectivo registro da presença dos atletas e indicação dos seus capitães.

Os atletas não inscritos não poderão participar do jogo.

Tanto na dupla como na simples, os atletas só poderão ser substituídos 02 (duas) vezes, na desenrolar de cada set.

Regra 6.0 - Do jogo

Os "Sets" e a Pontuação. O Tempo Relacionado à Pontuação. Desempate. Trocas de Lado.

O atleta deve conhecer as regras do jogo e cumpri-las estritamente.

Número de sets em 01 jogo: todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets. Cada set terá tempo limite de 20 minutos cronometrados de peteca em jogo, ou 12 (doze) pontos com tomada de saque.

A escolha da quadra obedecerá a seguinte ordem:

Os capitães tirarão a sorte para opção de escolha da quadra ou do saque.

Não haverá troca de posições, as equipes permanecerão como terminaram o 1º set, sendo que o saque pertencerá à equipe que não iniciou sacando no 1º set.

O árbitro principal procederá a novo sorteio para escolha da quadra ou do saque.

Troca de quadras: automática logo que uma das equipes atinja 06 (seis) pontos ou o tempo de jogo alcance 10 (dez) minutos, em cada set.

Os pontos serão assinalados pelo árbitro principal e seus auxiliares, quando a base da peteca atingir os limites demarcatórios da quadra.

Ficam proibidas quaisquer anotações de pontos na súmula, sem o pleno conhecimento do árbitro principal, que anunciará o placar, após a conquista de cada ponto, preservando-se, desta maneira, a ordem e a segurança na competição.

O pedido de tempo: por solicitação da equipe, o árbitro principal poderá conceder uma interrupção de jogo, com a duração máxima de 01 (um) minuto, quando a peteca estiver fora de jogo.

Cada equipe poderá pedir, no máximo, 02 (dois) tempos em cada set.

Quando o jogo for de duplas, não poderá ser realizado com apenas um atleta.

Nos sets de cada jogo, será permitido o rodízio entre os 03 (três) atletas de uma mesma equipe, podendo haver, no máximo, 02 (duas) substituições em cada set, que serão solicitadas pelo seu técnico e/ou capitão ao árbitro principal. As substituições só serão permitidas quando a peteca estiver fora de jogo.

Durante os sets o 3º atleta e o treinador devem permanecer sentados no banco de reserva, ou de pé na área previamente determinada pelo árbitro principal. É proibido aos mesmos dar instruções às suas equipes, senão quando houver pedido de tempo.

Cada set se compõe de 12 (doze) pontos ou 20 (vinte) minutos cronometrados de peteca em jogo. A equipe que antes dos 20 (vinte) minutos completar 12 (doze) pontos de vantagem, será considerada vencedora do set. Esgotados os 20 (vinte) minutos, será vencedora do set a equipe que tiver maior número de pontos. Se estiverem empatadas, o jogo terá prosseguimento até que uma das equipes obtenha um ponto de vantagem sobre a outra.

Ganhará o jogo a equipe que vencer 02 (dois) sets.

Em todos os jogos será concedido pelos árbitros um intervalo de 03 (três) minutos entre os sets.

Regra 7.0 - Das interrupções do jogo

Critérios. Lesão de Jogadores.

Nas situações imprevistas, a critério do árbitro, o jogo poderá ser interrompido e o ponto em disputa ser novamente jogado.

Quando o jogo for interrompido e a paralisação for inferior a 30 (trinta) minutos, o jogo terá sequência normal, mantendo-se os resultados até ali registrados.

Quando o jogo for interrompido e não puder ser reiniciado dentro de 30 (trinta) minutos, no máximo, caberá à comissão técnica, marcar nova data, local e horário para o seu reinício, prevalecendo os resultados do set e/ou sets jogados no ato da paralisação, recomeçando o set em disputa com o placar de 0 x 0 (zero a zero).

No caso de lesão de uma atleta, serão concedidos 05 (cinco) minutos de interrupção. Se o atleta não tiver condições de continuar jogando e se a equipe já houver realizado as 02 (duas) substituições do set em jogo, o mesmo será encerrado, sendo considerada vencedora a equipe adversária pelo placar de 12 (doze) a zero. Para o set seguinte (se houver) o jogo terá a sequência normal.

Regra 8.0 - Do saque

Disposições e Infrações. Repetição. Pontos para o Adversário.

É a colocação da peteca em jogo, que deverá ser batida (tocada) com uma das mãos e enviada por cima da rede ao campo adversário.

O atleta se coloca fora da quadra, atrás da linha de fundo, dentro dos limites das linhas laterais.

Na preparação do saque, se a peteca cair da mão sem ter sido tocada (batida), o saque deverá ser repetido.

O saque poderá ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.

Quando a peteca tocar em qualquer ponto da rede, o saque será revertido para a equipe adversária.

O saque pertencerá sempre a equipe vencedora do ponto disputado.

Regra 9.0 - Das infrações do saque

Será revertido ao adversário:

Quando a peteca passar por baixo da rede.

Quando a peteca passar por fora das linhas laterais.

Quando cair fora dos limites da quadra.

Quando for empurrada ou lançada (carregada ou conduzida).

Quando o atleta sacar dentro dos limites da quadra.

Quando tocar a rede em qualquer ponto da mesma.

Quando tocar no atleta da mesma equipe antes de passar ao campo adversário.

Regra 10.0 - Da tomada de saque

Fica instituída a tomada de saque em cada set, sendo que a equipe que sacou terá 30 segundos para a conquista de cada ponto. Durante este período, a equipe não terá pelo erro ponto perdido e sim a tomada do saque pela equipe adversária que, por sua vez, passa a ter direito à conquista dos seus pontos e, assim, sucessivamente.

Decorridos 30 segundos, sem a conquista do ponto pela equipe que sacou, o árbitro principal interrompe o jogo e reverte o saque para a equipe adversária.

A contagem de 30 segundos será sempre reiniciada após cada ponto conquistado, até que a equipe adversária consiga o direito do saque.

Os segundos restantes na contagem dos 30 segundos, serão considerados no reinício do set, após a troca de posição na quadra.

No caso do set estar empatado ao final do tempo de 20 (vinte) minutos, o saque pertencerá a equipe detentora da última tomada, com direito aos segundos restantes do tempo de 30 segundos.

Regra 11.0 - Dos toques e consequências

Interpretações Diversas

Em qualquer circunstância no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada (batida) com uma das mãos, de uma só vez e por um único atleta.

A peteca que toca na rede durante o jogo, ultrapassando-a, exceto no saque, é considerada em jogo.

Se a peteca parar na parte superior da rede, voltará a novo saque pela mesma equipe que sacou anteriormente. O árbitro principal considerará os segundos que já foram disputados.

Regra 12.0 - Das faltas

Faltas registradas que contam pontos ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

- A passagem das mãos por cima da rede (invasão superior).
- O toque na peteca com duas mãos (dois toques).
- A peteca carregada ou conduzida.
- A ultrapassagem total da linha central com um ou ambos os pés.
- A invasão do corpo, ultrapassando a projeção da rede sobre a linha central.

Regra 13.0 - Das faltas técnicas

Expulsão do Jogador

Faltas técnicas registradas, que contam pontos ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

Quando o atleta chutar a peteca.

Qualquer ato de desrespeito ao árbitro e seus auxiliares, adversários e público presente.

Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro.

Conduta anti-desportiva a critério do árbitro.

Em todas as faltas técnicas o infrator será passível das seguintes punições:

Advertência. (cartão amarelo).

Expulsão do jogo. (cartão vermelho).

O atleta expulso poderá ser substituído. Não podendo haver a substituição, será considerada vencedora do set a equipe adversária pelo placar máximo de 12 x 0 (doze a zero). Para o set seguinte, se houver, o jogo terá sequência normal sem a participação do atleta expulso, que ficará, automaticamente, suspenso por 01 (um) jogo, sendo, posteriormente, julgado pelo TJD da Federação Mineira de Peteca.

REGULAMENTO E NORMAS

CATEGORIAS

As DUPLAS, de acordo com a faixa etária dos jogadores, estarão grupadas nas seguintes categorias:

MASCULINO

a -	MIRIM	De 06 a 12 anos
b -	INFANTIL	De 13 a 16 anos
c -	JUVENIL	De 17 a 20 anos
d -	ADULTO	De 21 a 30 anos
e -	SENIOR	De 31 a 40 anos
f -	MASTER	De 41 a 50 anos
g -	VETERANOS	De 51 a 60 anos
h -	MAGNOS	De 61 anos em diante.

FEMININA

a -	MIRIM	De 06 a 12 anos
b -	INFANTIL	De 13 a 16 anos
c -	JUVENIL	De 17 a 20 anos
d -	ADULTO	De 21 a 30 anos
e -	SENIOR	De 31 a 40 anos
f -	MASTER	De 41 em diante

Campeonatos Brasileiros

Eventos da área, de grupo ou regionais. Competições que dependem de autorização da confederação brasileira de desportos terrestres. Taxas.

a - Somente a C.B.D.T tem o direito de promover, e oficializar quaisquer torneios e campeonatos brasileiros de peteca, de área, de grupos ou regionais, criando os regulamentos específicos para cada evento.

b - Os campeonatos das diferentes categorias, serão programados pela C.B.D.T.

c - A programação desses eventos será objeto de proposta do respectivo Departamento à Diretoria da C.B.D.T., no ano anterior, confirmando o interesse das filiadas em sua organização, com imediata comunicação aos interessados.

d - Nos eventos especiais, tais como COPAS, TAÇAS, etc, que venham a ser promovidos pelas filiadas, envolvendo atletas de mais de 02 (dois) Estados em diante, é obrigatório o pedido de licença pelo promotor à C.B.D.T., da mesma forma para eventos no âmbito das filiadas é obrigatório o pedido de licença, constando do mesmo o regulamento próprio para ser avaliado e aprovado.

e - De acordo com os seus Regimentos de Custos, fica a critério da C.B.D.T. a cobrança de taxas no ato de ser concedida a autorização correspondente, para eventos internacionais.

Da Participação

Somente poderão participar dos eventos nacionais, os atletas devidamente registrados na C.B.D.T., portadores de carteiras atualizadas.

Doping

A dopagem é severamente condenada, pois consiste no uso pelo atleta ou a ministração de certas substâncias que possam melhorar, artificialmente, a condição física ou mental do atleta, aumentando o seu rendimento atlético.

Procedimento Para Sugerir Modificação. Prazos.

As sugestões para introduzir-se modificações ou acréscimos nas Regras e Regulamentos do Desporto da Peteca, somente serão aceitas quando apresentadas por um membro da Confederação Brasileira de Desportos Terrestres ou Federações filiadas, com redação datilografada, encaminhada à C.B.D.T., 06 (seis) meses antes da data oficialmente prevista para a realização do Congresso específico, antecedendo 04 (quatro) meses, essas propostas (sugestões), serão enviadas às filiadas e, conseqüentemente, inseridas na ORDEM DO DIA do respectivo Congresso.

Quando aprovadas as sugestões propostas pelo Congresso, as mesmas serão ratificadas pela Diretoria da C.B.D.T, entrando em vigor em todo território brasileiro, a partir dessa data.

Qualquer proposta formulada sem as formalidades indicadas, não será aceita nem comentada nos Congressos, em face de não constar na ORDEM DO DIA.

JÚRI DE APELAÇÃO

CONSTITUIÇÃO E FUNÇÕES

Em todos os campeonatos, torneios, troféus, taças, etc., deve ser designado um JÚRI DE APELAÇÃO, composto de 03 (três) membros, sendo um deles, obrigatoriamente, o delegado da C.B.D.T.

A missão básica do JÚRI DE APELAÇÃO é a de solucionar os recursos ou outros problemas que venham a surgir durante a competição, desde que lhes sejam submetidos para decisão.

As decisões extra-regras que venham a ocorrer, deverão ser objeto de minucioso relatório enviado pelo Presidente do Júri, ao Presidente da C.B.D.T.

RECURSOS PROCESSAMENTO. DEPÓSITO PRÉVIO. PRAZOS

Qualquer recurso deve ser apresentado, antes do jogo, ao JÚRI DE APELAÇÃO e, na falta deste, ao árbitro. Caso o problema não possa ser solucionado, a dupla ou simples, jogará sob protesto, devendo a matéria ao Superior Tribunal de Justiça da C.B.D.T., com vistas ao Tribunal Especial.

Os recursos sobre questões surgidas no desenrolar do jogo, devem ser feitas, imediatamente, ou, mais tardar, 20 (vinte) minutos após o término da partida. O mesário deve registrar a hora certa em que o árbitro encerrou a partida oralmente.

Os recursos começam, em primeira instância, através do capitão da equipe, ao árbitro, que deverá buscar uma decisão justa. Caso, apesar dos esforços, o árbitro entenda que faltou melhor esclarecimento, deverá encaminhá-las ao JÚRI DE APELAÇÃO. Das decisões do árbitro caberá recurso ao JÚRI DE APELAÇÃO.

Recursos ao JÚRI DE APELAÇÃO devem ser feitos por escrito, assinado por um representante oficial do atleta, sempre acompanhado por um depósito de valor estipulado pelo Regimento de Taxas da C.B.D.T. Esta importância não será devolvida se o recurso for julgado improcedente.

Frescobol

Regras do Frescobol

O JOGO

A avaliação dos juízes começa a partir do 1º toque de bola.

Os juízes darão nota a cada sequência jogada.

A sequência será quebrada quando a bola tocar o solo ou o corpo de um dos atletas.

Cada sequência será dividida nos itens: Ataque; Defesa; Velocidade.

Cada item terá notas de 0 a 5

Bonificação: As sequências mais longas serão premiadas da seguinte forma:

Categ. PRO

de 075 a 114 toques - Bônus de 0,75 (0,25 de cada juiz)

de 115 a 154 toques - Bônus de 1,35 (0,45 de cada juiz)

de 155 a 200 toques - Bônus de 1,80 (0,60 de cada juiz)

Categ. AM

de 040 a 070 toques - Bônus de 0,75 (0,25 para cada juiz)

de 071 a 100 toques - Bônus de 1,35 (0,45 para cada juiz)

de 101 a 130 toques - Bônus de 1,80 (0,60 para cada juiz)

Os juízes darão ao final do jogo uma nota de Entrosamento que varia de 0 a 10 (incluindo meio ponto)

A Média de Entrosamento será utilizada como critério desempate.

Portanto cada Dupla terá um valor para a "Soma de Pontos" dos juízes e uma "Média de Entrosamento".

No final do jogo serão consideradas as 5 melhores notas de cada juiz.

O número de juízes atuando por partida será de 4, sendo que ao final do jogo, após a soma dos pontos, serão eliminadas as planilhas com a maior e a menor somatória, valendo para pontuação do campeonato a soma das 2 restantes.

Os juízes levarão em conta o fundamento básico do "FRESCOBOL" que é manter a bola em jogo o maior tempo possível.

Tempo de Jogo: Duplas AM (5 minutos); Duplas PRO (6 minutos).

Cada Dupla tem direito a um tempo de 60 segundos por jogo.

Participarão das finais as 4 melhores Duplas AM e as 4 melhores Duplas PRO classificadas nas eliminatórias.

É obrigatório o uso da camiseta do evento.

Quaisquer dúvidas que não constem deste regulamento serão decididas pela Comissão Organizadora, formada pelos 4 juizes + diretor de prova.

RANKING

O ranking nas categorias AM e PRO será atualizado por etapa respeitando-se a seguinte pontuação:

1º Lugar: 100 pontos

2º Lugar: 060 pontos

3º Lugar: 040 pontos

4º Lugar: 030 pontos

- O atleta que mudar de parceiro durante o Campeonato/Circuito não acumulará os resultados de etapas anteriores.

PUNIÇÕES

Atos de indisciplina e/ou desrespeito ao público ou à organização serão punidos com advertência; suspensão e/ou multa (de 3 vezes o valor da inscrição do atleta)

Critérios de punição:

"Cartão Amarelo" - advertência

"Cartão Vermelho" - suspensão e/ou multa

Todos os casos serão decididos durante o Campeonato e a decisão será comunicada antes da premiação.

No caso de multa, esta deverá ser paga no ato, ou será descontada da premiação da Dupla (se houver).

Serão aceitos recursos somente por escrito e no prazo máximo de 5 dias úteis que deverão ser enviados a "th5 eventos" via fax, e-mail ou correio.

CATEGORIAS

AM : Duplas Masculinas / Mistas / Femininas

PRO : Duplas Masculinas / Mistas / Femininas e Trincas (exibição)

A opção AM ou PRO deverá ser feita pelo atleta, no ato da inscrição.

Instituto Brasil Solidário

Av. Jorge João Saad, 241 - 1º andar - São Paulo - CEP 05618-000

(11) 3791 - 0015 - www.brasilsolidario.org.br