REGRAS OFICIAIS 2024

REGRAS OFICIAIS FEMININO (NA CONTINUIDADE)

REGRA 01

O CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60,0 m nem ser inferior a 54,0 m e a sua largura máxima de 40,0 m e a mínima 36,0 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

01.1 - Dimensões: Categorias Sub 07

O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 50,0 m nem ser inferior a 40,0 m e a sua largura máxima de 32,0 m e a mínima 27,0 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

01.2 - Dimensões: Categoria Sub 06

O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 45,0 m nem ser inferior a 38,0 m e a sua largura máxima de 25,0 m e a mínima 20,0 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

02 - Marcação do Campo:

O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca e bem visíveis, com no mínimo 10 cm de largura, as quais devem acompanhar o nível do campo.

As linhas que o limitam de maior comprimento são chamadas linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

Em cada canto formado pelas linhas laterais e linhas de fundo, será traçado um semi circulo com raio de 1,0 m, delimitando o limite para o escanteio. Deverá ser colocada, uma Bandeira na interseção das linhas laterais e as linhas de fundo.

Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio.

Paralelas e equidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, 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 Linhas de Saída.

03 – Rede Superior:

É opcional no campo de jogo a colocação de REDE de PROTEÇÃO SUPERIOR feita de material apropriado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola, com altura mínima de 05 metros.

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 8,0 m a 10,0m de cada linha lateral. Essas linhas avançarão 10,0 m 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, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 8,0 m da linha de fundo.

Como continuação da linha transversal da área até as duas extremidades do campo, serão marcadas linhas seccionadas para determinar a linha de impedimento.

04.1 - Área de Meta e Marca de Pênalti: Categorias Sub 07 e Sub 08

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 6,0 m a 7,0 m de cada linha lateral. Essas linhas avançarão 8,0 m 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, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 7,0 m da linha de fundo.

04.2 - Área de Meta e Marca de Pênalti: Categoria Sub 06

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 4,0 a 5,0 m de cada linha lateral. Essas linhas avançarão 7,0 m 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, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 6,0 m da linha de fundo.

05 - Metas:

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 6,0 m entre si medidos por fora e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,0 m do solo medido por dentro. O diâmetro dos postes e da barra transversal recomenda-se ser de no mínimo 10 cm e no máximo 15 cm e pintados na cor branca.

05.1 - Metas: Categorias Sub 07

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 5,0 m entre si medidos por fora e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 1,8 m do solo medido por dentro. O diâmetro dos postes e da barra transversal recomenda-se ser de no mínimo 10 cm e no máximo 15 cm e pintados na cor branca.

05.2 - Metas: Categoria Sub 06

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 4,0 m entre si medidos por fora e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 1,6 m do solo medido por dentro. O diâmetro dos postes e da barra transversal recomenda-se ser de no mínimo 10 cm e no máximo 15 cm e pintados na cor branca.

Por trás das metas devem ser colocadas obrigatoriamente redes presas nos postes, na barra transversal e no solo, devendo estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro. As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.

06 - Zona de Substituição:

Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 50 cm, tendo 10,0 m de distância entre elas.

07 - Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado:

O campo de jogo deve ter bancos com, no mínimo 07 lugares, em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Além de uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5,0 m da mesa do representante. Na impossibilidade de cumprir esta determinação, os bancos de reservas deverão ser colocados a 1,0 m da linha de fundo, e a 8,0 m da trave, onde inicia a linha lateral da área.

Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás ou lateralmente oa banco de reservas e com coletes de cores diferentes da camisa de jogo.

Recomendações:

As Equipes **não** deverão trocar de banco de reserva no segundo tempo.

É expressamente proibido o aquecimento dentro do campo de jogo.

08 - Área de Atuação do Técnico:

Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 1,0 m da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída, e a 5,0 m da mesa do representante e do outro lado até o limite do banco de reservas, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas. Caso não haja marcação da área de atuação, o Técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas. Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar no espaço compreendido entre a linha de fundo, 8,0 m distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área conforme desenho abaixo.

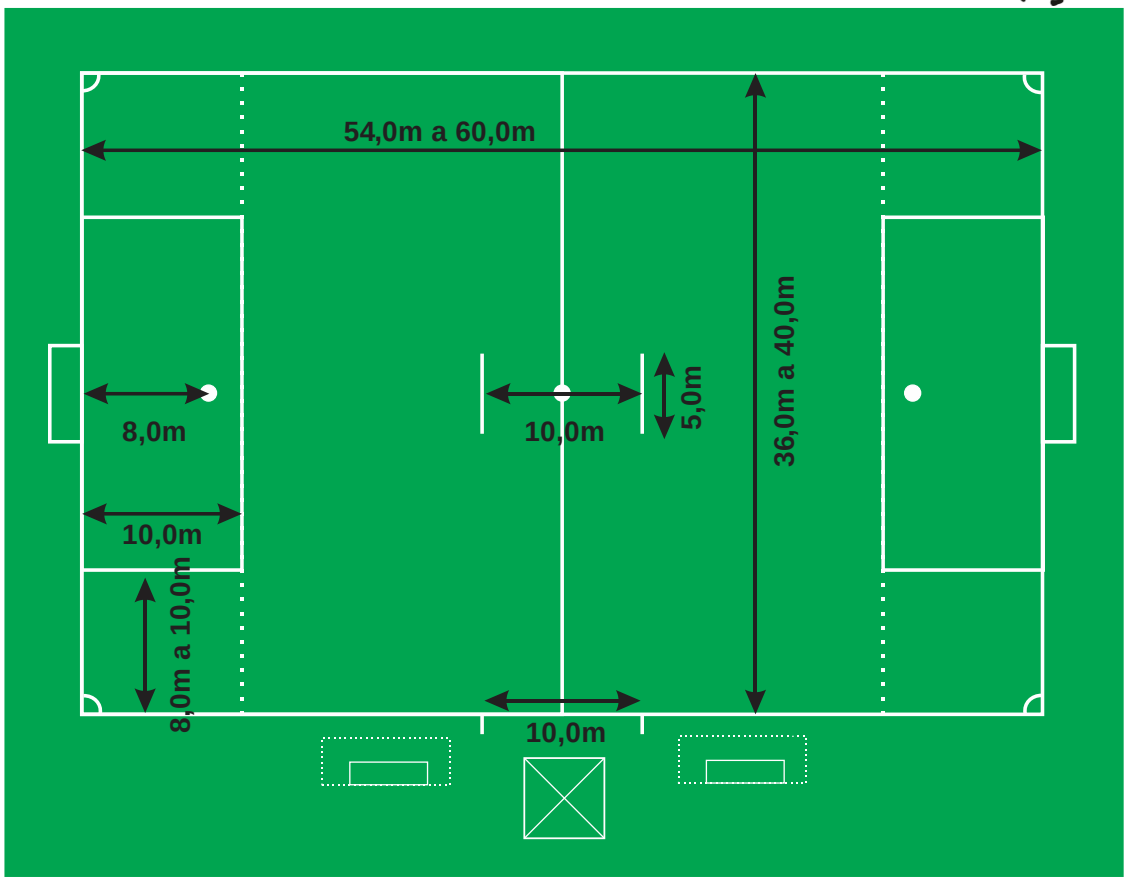
Recomendações:

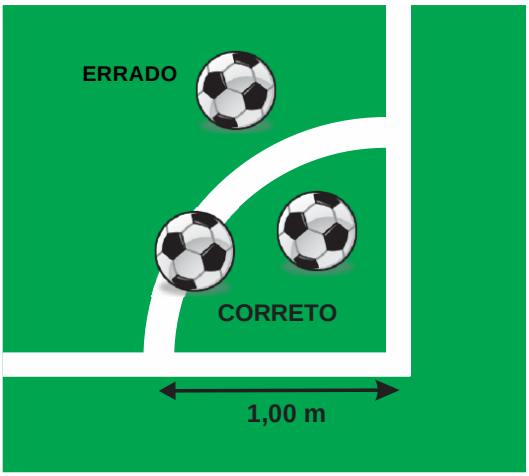
As linhas laterais e de fundo devem ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 1,5m.

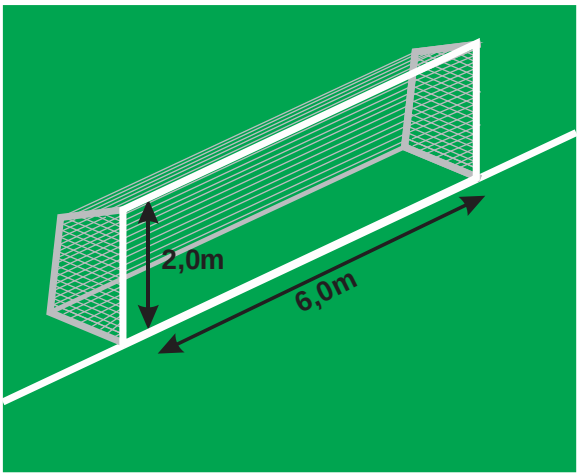
A altura recomendada das redes de proteção é de 5 m.

As Equipes não deverão trocar de banco de reserva no segundo tempo.

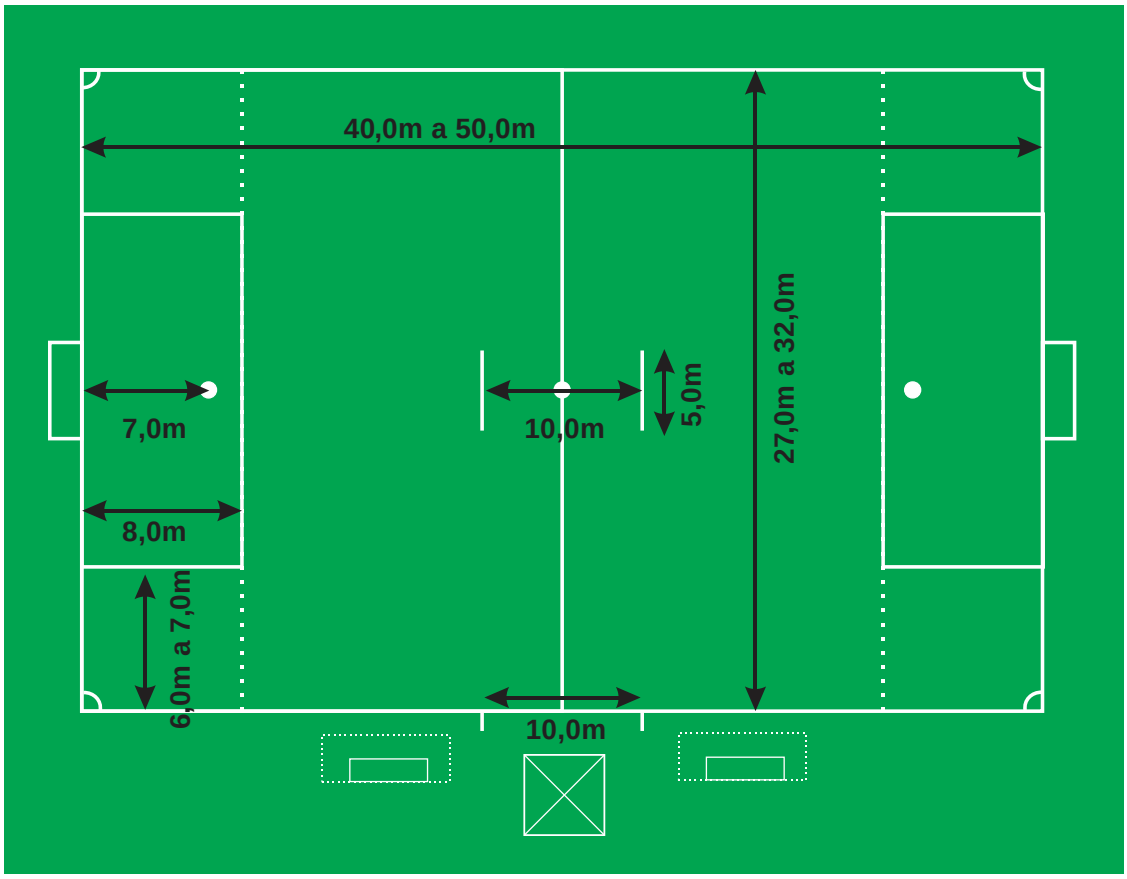
CATEGORIAS: SUB 08 A SUB 15

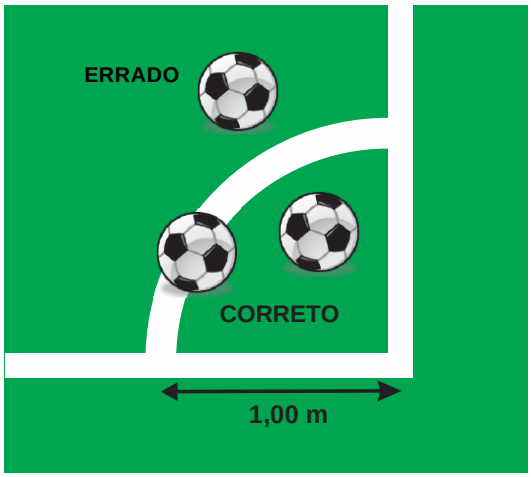

54,0m a 60,0m
36,0m a 40,0m
8,0m
10,0m
5,0m
10,0m
8,0m a 10,0m
10,0m

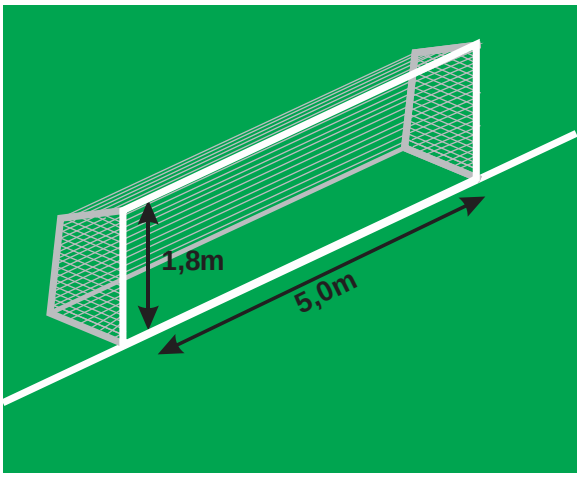

ERRADO
CORRETO
1,00 m


2,0m
6,0m

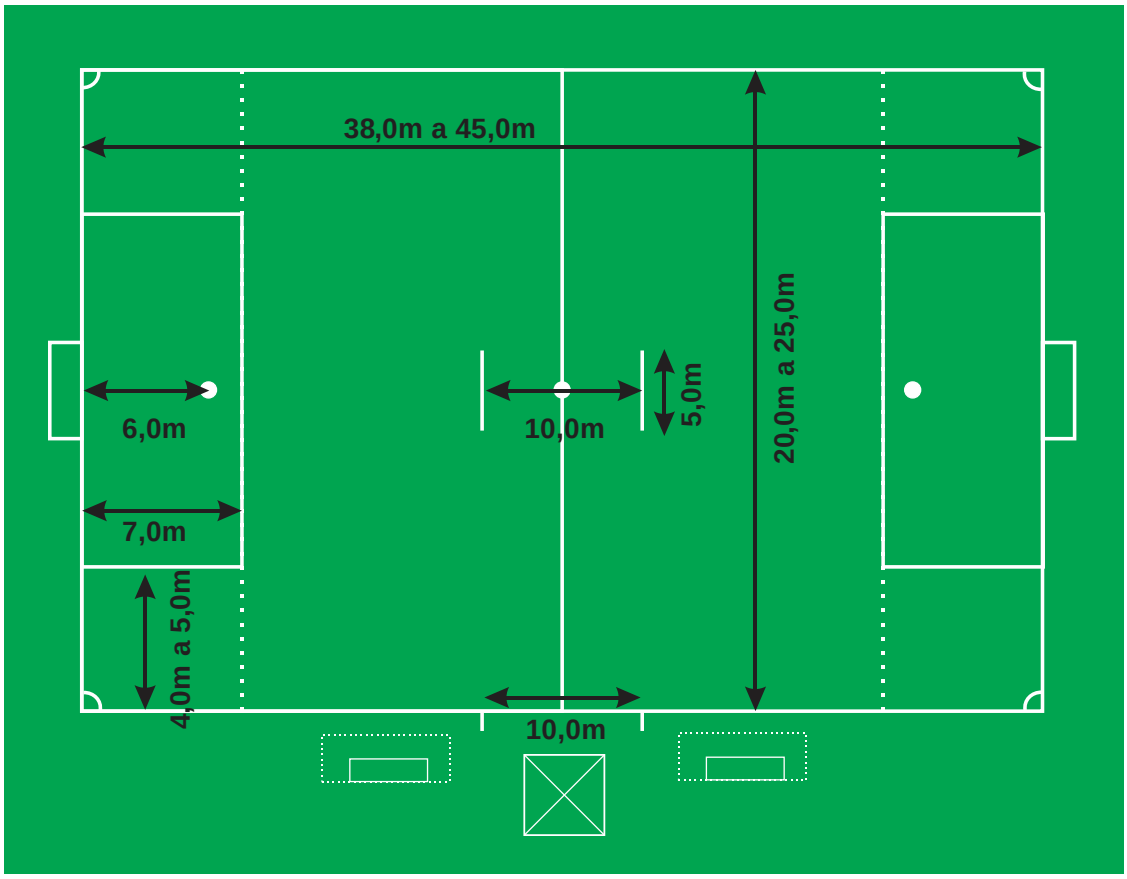
CATEGORIA: SUB 07

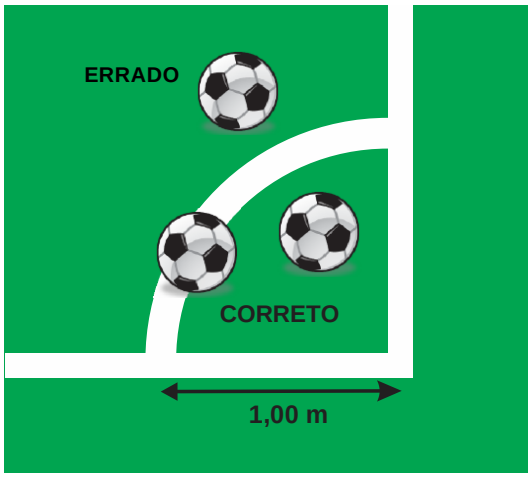


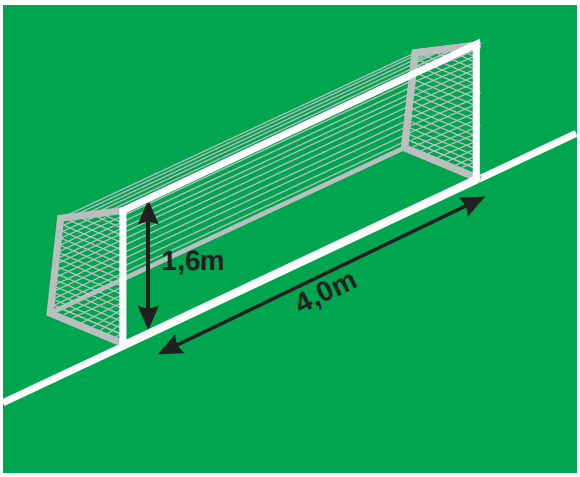




CATEGORIA: SUB 06







REGRA 02

A BOLA

01 - A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes. A principal referência da bola é seu QUIQUE, em campo de grama natural ou sintética, sendo que, soltando-a de uma altura de dois metros o retorno do primeiro quique não deve ultrapassar a 80 cm.

Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS CIRCUNFERÊNCIA PESO PRESSÃO

Sub 06 - 60 a 64 cm 270 a 380 gramas 06 a 08 libras (referência n. 3)

Sub 07 - 60 a 64 cm 270 a 380 gramas 06 a 08 libras (referência n. 3)

Sub 08 - 60 a 64 cm 270 a 380 gramas 06 a 08 libras (referência n. 3)

Sub 09 - 60 a 64 cm 270 a 380 gramas 06 a 08 libras (referência n. 3)

Sub 10 - 62 a 66 cm 320 a 390 gramas 06 a 08 libras (referência n. 4)

Sub 11 - 62 a 66 cm 320 a 390 gramas 06 a 08 libras (referência n. 4)

Sub 12 - 62 a 66 cm 320 a 390 gramas 06 a 08 libras (referência n. 4)

Sub 13 - 64 a 68 cm 350 a 410 gramas 07 a 09 libras (referência n. 5)

Sub 13 Fem - 64 a 68 cm 350 a 410 gramas 07 a 09 libras (referência n. 5)

Sub 15 Fem - 64 a 68 cm 350 a 410 gramas 07 a 09 libras (referência n. 5)

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

03 - Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca da bola e reiniciada por meio de “bola-ao-chão” no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer quando da posse definitiva do goleiro, a partida será reiniciada pelo mesmo. Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.

05 - Se ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro livre, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto ou lateral, pênalti ou “bola-ao-chão”) a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

REGRA 03

NÚMERO DE ATLETAS

Cada equipe poderá inscrever no campeonato o número máximo de 14 e mínimo de 08 atletas.

01 - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

02 - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas no campo de jogo. Se a equipe não comparecer com no mínimo 07 atletas para o início da partida, também será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 14 atletas por equipe.

05 - As substituição são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula. As substituições deverão ser obrigatoriamente a 5,0m da linha central do campo, mesmo que não exista a marcação.

06 - O Atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição.

07 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

08 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar do mesmo, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar a qualquer tempo, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

09 - Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.

10 - Os Técnicos de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a sumula do jogo, o que atesta todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos. Não assinar a súmula é uma infração técnica e a equipe fica impedida de realizar qualquer tipo de recurso referente a esse jogo.

11 - A comissão técnica das equipes poderá ser composta pelos seguintes membros:

Técnico ou Treinador

Auxiliar 1

Auxiliar 2/Coordenador

Auxiliar 3/Diretor

12 - É permitida a substituição de membros da comissão técnica, apenas uma única vez desde que devidamente registrado e o substituído não poderá retornar.

REGRA 04

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

01 - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. Não será permitido jogar com coletes.

a) É OBRIGATORIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

02 - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas cumpridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

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

04 - As camisas devem ser numeradas nas costas preferencialmente (de 01 a 99) estes devem preferencialmente ter de 20 a 30 cm de altura, sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente não é obrigatória, podendo estar colocada na camisa ou no calção ou em ambos, estes devem ter preferencialmente de 8 a 15 cm de altura. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e ou do calção.

05 - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

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

07 - O capitão deve ser preferencialmente identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, se substituído, deve entregá-la a seu substituto.

08 - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

09 - Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.

a) Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em sumula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente.
b) Os atletas deverão preferencialmente manter o número das camisas durante torneio, eventuais trocas deverão ser comunicadas na súmula antes do início da partida.

10 - O uso de bermuda térmica e ou camisa térmica está condicionado a sua cor ser preferencialmente igual à cor predominante do uniforme ou no caso de mais de um jogador se utilizar desta peça, deverão estar todos na mesma cor, ainda que diferente da cor do uniforme.

- Caberá ao árbitro a avaliação da possível interferência na identificação entre as equipes, no caso do uso desses acessórios ao uniforme.

11 – Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor dos mesmos.

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

13 - A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo à obrigação da troca a equipe Mandante. Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização. O mandante vem em primeiro na tabela e o visitante vem em segundo. Ex: Equipe 1 x Equipe 2 (Mandante x Visitante)

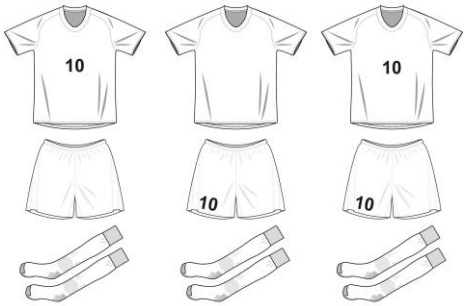
14 – As Equipes deverão apresentar ao terceiro árbitro a credencial do Atleta fornecida pela organização no instante do Credenciamento, atletas que não estiverem credenciados não poderão participar da partida. Este será o único documento válido.

15 – Só poderão jogar os atletas inscritos na súmula, os coordenadores deverão regularizar com antecedência a situação dos atletas, para que o mesmo apareça na súmula.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

01 – Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça, agasalho ou camisa com mangas, **com a identificação do clube**, sapato, tênis ou chuteira apropriados. Quando da utilização de bermuda, as mesmas deverão ser padronizadas preferencialmente identificadas (logomarca do clube).

FRENTE



COSTAS

REGRA 05

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01 – Os tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de 20 minutos cada, com 05 minutos de intervalo, para as categorias Sub 08- Sub 09 – Sub 10 – Sub 11 – Sub 12 – Sub 13 – Sub 13F – Sub 15 F.

01.1 – Os tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de 15 minutos cada, com 05 minutos de intervalo, para as categorias Sub 06 – Sub 07.

02- Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerado o ANO de nascimento dos atletas.

03 - Para as categorias:

a) Sub 06, nascidos nos anos de 2018 e 2019.
b) Sub 07, nascidos nos anos de 2017 e 2018.
c) Sub 08, nascidos nos anos de 2016 e 2017.
d) Sub 09, nascidos nos anos de 2015 e 2016.
e) Sub 10, nascidos nos anos de 2014 e 2015.
f) Sub 11, nascidos nos anos de 2013 e 2014.
g) Sub 12, nascidos nos anos de 2012 e 2013.
h) Sub 13 Feminina, nascidas entre os anos de 2011 e 2014.
i) Sub 13, nascidos nos anos de 2011 e 2012.
j) Sub 15 Feminino, nascidas nos anos de 2009 e 2010

Observação: Por motivos de segurança, não serão aceitas inscrições de atletas com idade inferior a 02 anos da categoria, exceto para a Categoria Sub 13 Feminina.

Observação: Para participação isolada de Meninas em qualquer equipe, ou em equipes exclusivamente femininas, poderá conter atletas com idade superior em 01 ano ao ano da categoria. Exceto na disputa da categoria exclusivamente feminina onde a idade será considerada a da categoria

Observação: Se uma equipe utilizar jogador não cadastrado na súmula ou jogador com a idade superior a idade da categoria, observados as condições descritas acima, essa equipe será excluída da competição e todos os seus jogos serão considerados W.O com o placar de referência de 0 x 3. Inclusive os jogos já realizados.

04 - Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo.

05 - Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 05 minutos.

06 - Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros, que deverão preferencialmente comunicar aos treinadores das duas equipes o tempo e será acrescido com gestual próprio conforme "quadro de sinais", antes do fim do tempo regulamentar.

07 - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima.

08 - Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

ADENDOS:

1 - Determinadas partidas poderão ser realizadas com tempo diferenciado, a pedido da transmissora de TV, podendo ser paralisado por 02 minutos, aos 10 de cada período, mas sem solicitação de tempo pelas equipes durante sua realização.

2 – Em todas as categorias, os atletas poderão ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que, em casos graves, poderá o arbitro solicitar ao Técnico da equipe, sua imediata substituição, apresentando o Cartão Azul. O atleta será considerado excluído da partida, e o atleta poderá permanecer no banco de reservas.

REGRA 06

INÍCIO DO JOGO

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

02 - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.

a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.

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

c) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinicio será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

d) Caso não ocorra à inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida somente na consignação de gol ou de lateral. No caso de consignação de gol, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida com a saída de bola, pela equipe que o sofreu. No caso de arremesso lateral, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida na linha central, pela equipe que estava de posse de bola em arremesso lateral. E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

e) Não deverá ocorrer a troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, caso ocorra a partida não deve ser interrompida para a regularização.

03 - Quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo, o mais breve possível, caso contrário o jogador que retardar excessivamente o reinício do jogo poderá ser punido com cartão disciplinar, sem perder a posse de bola.

04 - Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

REGRA 07

CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

01 - A bola está fora de jogo quando:

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

b) A partida for interrompida pelo árbitro.

c) Tocar na rede superior, quando existir.

d) Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo; será efetivado um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola.

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

a) Se bater nas traves;

c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração.

d) Se bater na bandeirinha de escanteio.

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

03 - Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola.

a) Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

e) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5m da bola.

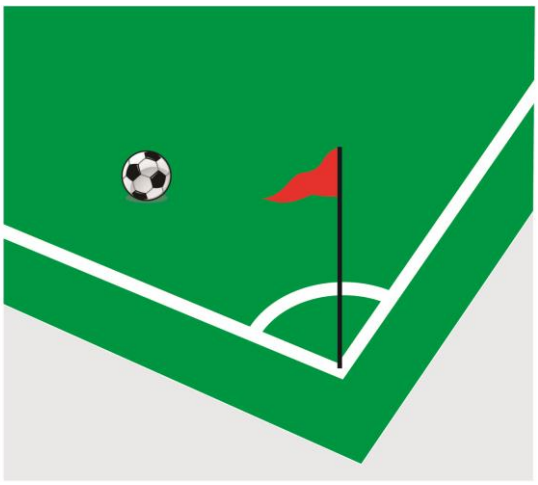
04 - Quando da participação de qualquer elemento estranho, a partida é considerada interrompida e nada mais terá validade, somente os atletas em jogo e os árbitros, não serão considerados como elemento estranho.

a) Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola no local onde este tocou a bola.

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

c) Quando na cobrança de uma penalidade máxima, repete-se a cobrança.

05 - Caso um atleta ou Integrante da Comissão Técnica, estes postados no banco de reservas, entrarem no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com um Tiro Livre indireto a ser cobrado no local onde ocorreu. Exceto nas cobranças de penalidade máxima, que deverão ser executados novamente.



REGRA 08

SOMA DE GOLS

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

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

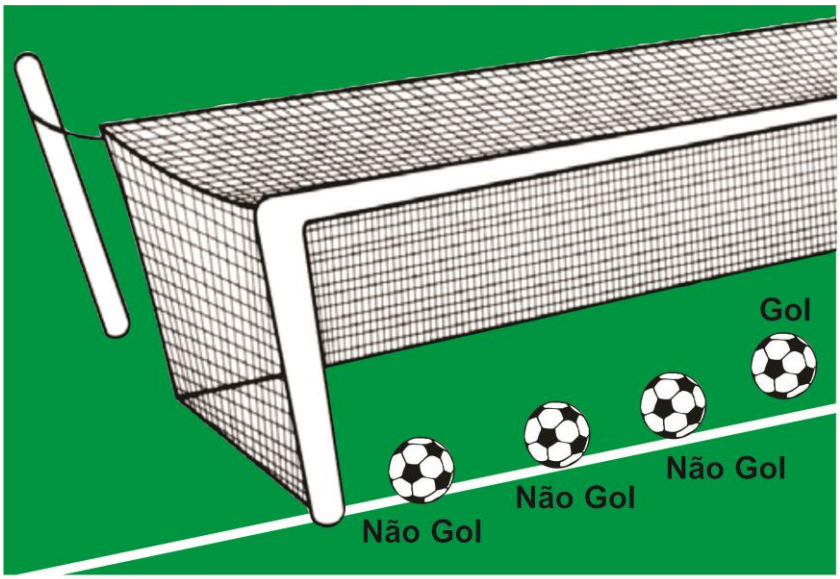
b) Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.

c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.

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

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

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



REGRA 09

INFRAÇÕES

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

1) Infrações Técnicas.
   a) Brandas
   b) Graves
2) Infrações Disciplinares.
3) Infrações Pessoais.

1) INFRAÇÕES TÉCNICAS

ATLETAS

Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

a) Dar ou tentar dar pontapés.

b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.

c) Pular ou se atirar sobre o adversário.

d) Trancar adversário por trás.

e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.

f) Bater ou tentar fazê-lo.

g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.

h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.

i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.

j) Carrinho: (Projetar-se perigosamente de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).

k) Desviar ou conduzir intencionalmente a bola com a mão.

a) INFRAÇÃO BRANDA: O árbitro deve paralisar a partida. Tiro livre direto em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

b) INFRAÇÃO GRAVE: O árbitro deve paralisar a partida, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica grave. Anota-se em súmula o cartão aplicado. Tiro livre direto em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

2) INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

ATLETAS

Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

a) Infringir persistentemente as regras do jogo.

b) For culpado de conduta indisciplinar.

c) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.

d) Usar de táticas antidesportivas.

e) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.

f) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.

g) Entrar no campo para ministrar instruções.

h) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.

i) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.

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

PENALIDADES:

COM A BOLA EM JOGO: Se o árbitro paralisar a partida, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica. Anota-se em súmula o cartão disciplinar. Tiro livre indireto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator, exceto quando for o reinício de jogo após a marcação de um gol.

OBS: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre indireto será efetuado no local onde a bola se encontrava.

COM A BOLA FORA DE JOGO: O árbitro dará a advertência que julgar necessária. Anota-se em súmula o cartão disciplinar se houver. Reinicia o jogo no local onde se encontrava a bola.

COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

As infrações para atletas e membros da comissão técnica são passíveis das mesmas punições. PENALIDADE: Se a partida for paralisada, o arbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com tiro livre indireto em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

3 INFRAÇÕES PESSOAIS:

ATLETAS

Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.

b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.

c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e segurá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.

e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.

f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.

h) Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.

i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada.

j) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.

k) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local da infração.

L) Sendo o goleiro, permanecer de posse da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local da infração.

m) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebe-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça, peito ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça não pode ser forçada “anti-jogo”.

Ex.: no arremesso de meta o goleiro joga a bola para o atleta que a devolve.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local onde o goleiro pegou a bola com as mãos. Se de arremesso lateral, Tiro livre indireto em favor do adversário no local onde o goleiro pegou a bola com as mãos.

n) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

§ Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.

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

PENALIDADE: A partida deve ser paralisada para refazer a substituição e reiniciada com tiro livre indireto em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

CARTÕES

Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

a**) CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido não será necessário a substituição e não é cumulativo.

Será obrigatória a aplicação do CARTÃO AMARELO nas seguintes situações:

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

2) Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola;

OBS. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre direto contra sua equipe porem não deverá aplicar o cartão disciplinar.

3) Praticar falta por trás no adversário;

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

5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;

6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

OBS.: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá receber o cartão vermelho.

7) O atleta que ao comemorar um gol, retirar a camisa por completo ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

b) **CARTÃO AZUL** - O atleta deverá deixar o campo pela zona de substituição sendo substituído por outro atleta, não podendo mais retornar a esta partida, poderá permanecer no banco de reservas, e não estará suspenso da próxima partida.

1 - O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração à regra, que um jogador em plena condição de assinalar um gol, conclua a jogada deverá ser substituído nesta partida, não podendo retornar.

02 - Aos componentes da comissão técnica quando advertidos com Cartão Azul, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

03 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser advertido com o Cartão Azul campo e deverá deixar o jogo.

REGRA 10

TIRO LIVRE DIRETO/INDIRETO

DIRETO

01 - Tiro Livre direto é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.

02 - Quando da execução de um tiro livre direto dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5,0 m de distância da bola até a execução, não sendo obrigatório que a bola saia da mesma para ser considerada em jogo.

03 - Quando da execução de tiro livre direto fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5,0 m de distância da bola, até a execução.

04 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5,0 m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.

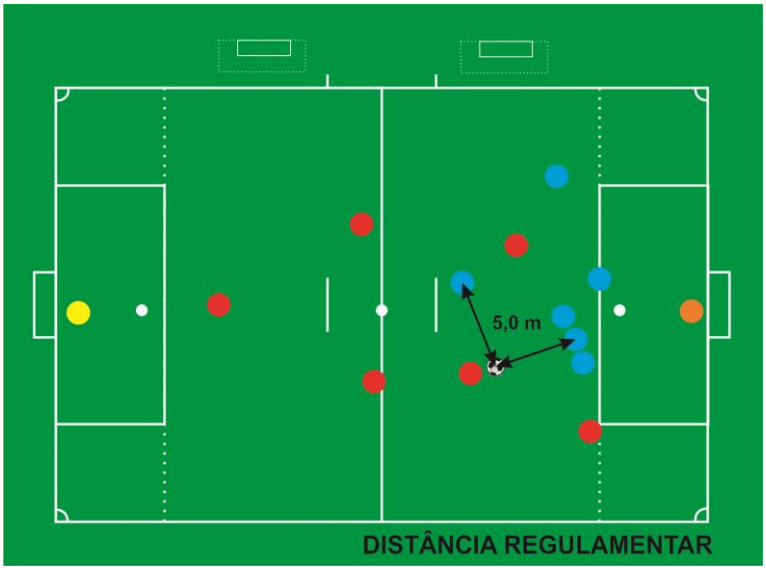
05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização.

06 - Se o atleta quando da cobrança de um Tiro Livre direto, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol será valido.

07 - Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

INDIRETO

01 - Tiro Livre indireto é aquele através do qual não pode ser marcado um gol diretamente, tem que haver a participação de outro jogador.



REGRA 11

PENALIDADE MÁXIMA

01 - Quando uma infração técnica é cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

a) A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5,0 m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

b) O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

c) A cobrança deve ser executada, brevemente após a autorização do árbitro.

d) O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.

e) Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é valido.

f) Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.

g) Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

h) Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

i) O pênalti é considerado como um tiro livre direto.

REGRA 12

ARREMESSO LATERAL

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

a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora do campo, não podendo ter parte dos pés sobre a linha.

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

c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário. Nas categorias sub 08 e sub 09, recomenda-se repetir uma vez a cobrança.

d) De arremesso lateral pode ser consignado um gol, desde que com a participação de outro jogador em qualquer circunstância.

e) Caso não haja participação de outro jogador, o reinicio deve ser com tiro de meta em favor do adversário.

f) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser valido.

02 - O tempo máximo para a execução de um arremesso lateral recomenda-se ser de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor ao adversário.

REGRA 13

TIRO E ARREMESSO DE META

TIRO DE META

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

02 - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés, de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo seja batida.

ARREMESSO DE META

01 - Será concedido arremesso de meta quando o goleiro segurar a bola com as mãos oriunda do adversário, o mesmo deverá repor a bola em jogo com as mãos ou os pés. Os adversários deverão se postar fora da área, não podendo obstruir o arremesso dentro da área.

a) É válido o arremesso de meta, mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha. Neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos.

b) O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, o goleiro deverá ser advertido conforme regulamento.

REGRA 14

TIRO DE CANTO

01 – Será concedido tiro de canto quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe defensora.

a) O executor, no momento do tiro de canto, deve colocar a bola dentro do semi circulo demarcatório na interseção das linhas lateral e de fundo.

b) O atleta deve usar os pés. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do semi circulo.

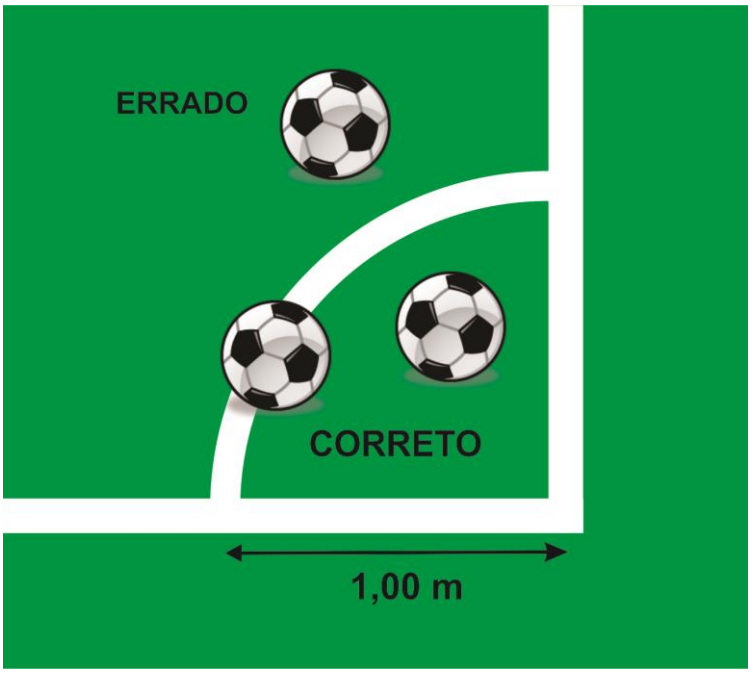
c) Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o gol é válido.

d) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente ou não dentro de sua própria meta o gol deve ser validado.

02 - O tempo máximo para execução do arremesso de canto será de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, o jogador deverá ser advertido conforme regulamento.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso não podem se aproximar a menos de 5m da bola, até que esta esteja em jogo.

04 - Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.



REGRA 15

IMPEDIMENTO

Essa regra se aplica somente as categorias sub 10, sub 11, sub 12, sub 13, sub 13F e sub 15F.

Será aplicada essa regra de impedimento somente a partir da linha de impedimento.

O Jogador será considerado em impedimento se:

1) - Receber o passe ou participar ativamente de uma jogada estando a frente da linha de impedimento e não houver pelo menos 02 jogadores da equipe adversária entre ele e a linha de fundo.
2) - Levar vantagem dessa posição em uma jogada subsequente.

O jogador não estará em posição de impedimento se:

1) - Se encontra antes da linha de impedimento;
2) - Está na mesma linha que o penúltimo adversário;
3) - Está na mesma linha da bola;

EM IMPEDIMENTO:

O jogador será considerado em posição de impedimento no momento em que a bola é passada por um de seus companheiros:

1) - interferindo no jogo;
2) - interferindo a um adversário;
3) - ganhando vantagem dessa posição.

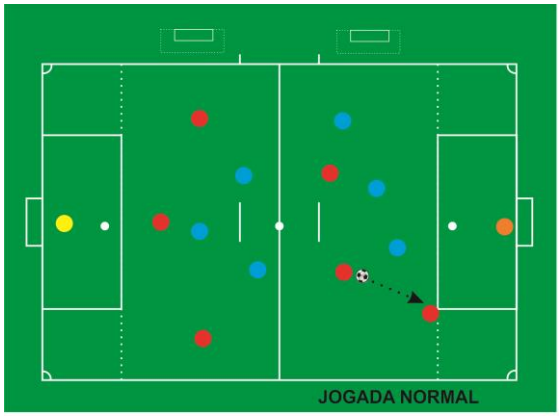
NÃO É IMPEDIMENTO:

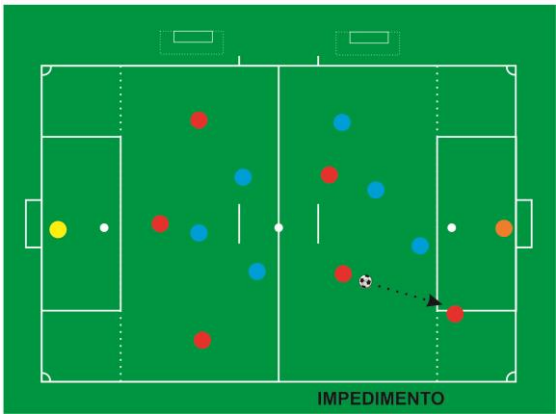
Não existirá infração por impedimento se o jogador receber a bola diretamente de:

1) - um arremesso lateral;
2) - uma cobrança de tiro de canto.

PENALIDADE:

Por qualquer infração de impedimento, o árbitro deverá outorgar um tiro livre indireto a equipe adversária, que será assinalado no local onde estava o jogador em impedimento.





RÉGRA 16

VANTAGEM

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

REGRA 17

DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01 - A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 03 (três) para cada equipe, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 – Somente os atletas que estiverem em campo ao término da partida poderão participar das penalidades máximas.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar (Cartão Azul) não poderá participar das penalidades.

04 - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central.

05 - A cobrança deve ser executada o mais breve possível após autorização.

06 - Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima deverão estar devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocar na bola:

07 - Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

08 – Em caso de disparidade do número de atletas entre as equipes, ou por menor número, ou por contusão, ou por exclusão do atleta, a outra equipe deverá se igualar ao número de batedores da adversária.

Procedimentos:

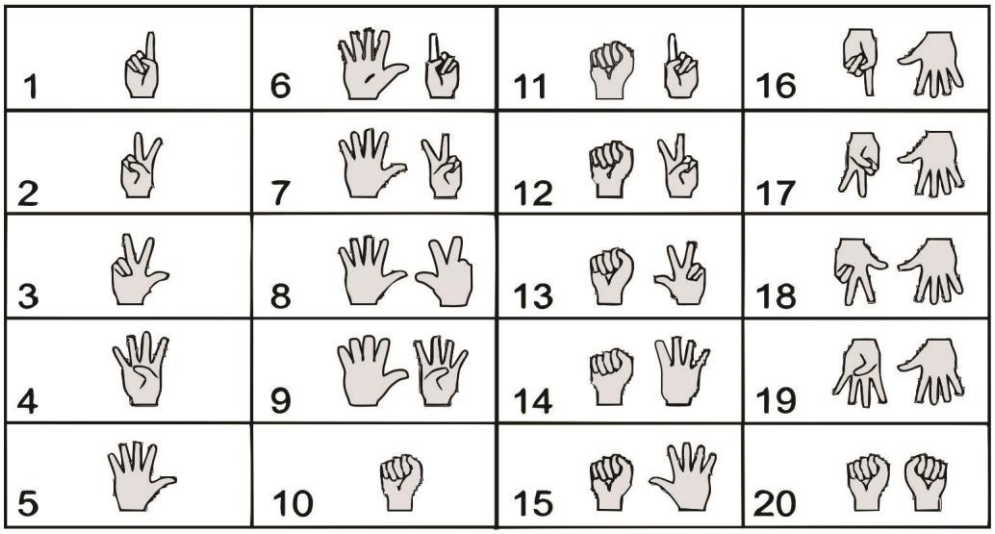
a) Na decisão por penalidade máxima, o árbitro chefe de equipe (1) deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança, enquanto ao segundo árbitro (2) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal.

b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.

c) Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.

ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

CÓDIGO DE SINAIS



DISPOSIÇÕES GERAIS:

REGULAMENTO:

1) **Adendo ao Regulamento**

Durante a fase classificatória, em caso de interrupção simultânea de 20 ou mais jogos por motivos climáticos e de condições do campo de jogo, e os mesmos não puderem ser reiniciados em outro campo e/ou data e horário, o resultado será considerado o do momento da interrupção do jogo.

Caso a partida ainda não tenha começado e os jogos não puderem ser remarcados, o resultado será considerado 0 x 0.

Os jogos poderão ser suspensos temporariamente por motivos climáticos e de condições do campo de jogo e terão sua data e hora remarcados pela organização.

Poderá em casos específicos ocorrer a realização de 3 partidas no mesmo dia.

2) Regras para concessão da premiação de Artilheiro:

a. Serão considerados para somatória de gols feitos por um atleta, todos os gols marcados até o final do campeonato independentemente da fase. Gols marcados nas cobranças de penalidade máxima em caso de empate na partida, não serão considerados, somente os gols ocorridos durante o período regulamentar da partida.

3) O GO CUP será disputado em conformidade com as regras da FIFA e suas sanções, questões de interpretação se aplicam as regras da FIFA.

4) A Forma de classificação se dará pelo maior número de pontos, seguindo a ordem descrita:

a. Vitória = 3 Pontos
b. Empate = 1 Ponto
c. Derrota = 0 Ponto

5) Em caso de empate por pontos entre duas ou mais equipes, a classificação será decidida pelos seguintes critérios e ordem:

a. Maior número de vitórias.
b. Saldo de gols (diferença entre os gols marcados e os gols sofridos).
c. Maior número de gols marcados.
d. Confronto Direto. (somente havendo o empate entre duas equipes)
e. Sorteio (moeda)

6) Nas Fases de Playoff não existe empate, persistindo o empate no tempo normal o jogo será decidido com a cobrança de 03 penalidades para cada equipe, persistindo o empate, passamos para as cobranças alternadas até que uma equipe vença a disputa, conforme regulamento da FIFA.

7) Tiro de Meta:

a. A bola está rigorosamente em jogo após o Tiro de Meta.
b. Pode ultrapassar o meio de campo.
c. Pode ser gol se entrar na meta adversária.
d. Se aplica a regra do impedimento também para a batida do Tiro de Meta.

ATLETAS

1) Será permitido, a inscrição de 14 atletas no máximo e 08 atletas no mínimo.

2) As substituições são ilimitadas.
3) As substituições poder ser feitas com o jogo em andamento.
4) Todas as substituições devem ser realizadas pela zona de substituição.
5) Durante a substituição o jogador deverá esperar a saída do outro antes de entrar.
6) Não será permitido utilizar um jogador em dois clubes diferentes, exceto se o outro clube for jogar o campeonato das Categorias Femininas. Na intenção de fomentar o Futebol Feminino, menisas que jogam por um clube no campeonato misto, podem jogar por um clube diferente no campeonato exclusivamente feminino.
7) Não será permitido utilizar um jogador em duas equipes da mesma categoria.
8) Será permitido utilizar um jogador em duas equipes, de categorias diferentes, do mesmo clube, desde que observadas as condições de enquadramento da idade. (Regra 05, item 03). Observando-se a necessidade de inscrição e credenciamento prévio.

TEMPO DE JOGO

1) O tempo de tolerância para atraso será de 15 minutos, a partir do horário marcado para a partida.
2) O árbitro poderá prorrogar o tempo de jogo a seu critério caso ocorram interrupções durante o jogo.

DETALHES DA PARTIDA

1) Arbitragem – Cada jogo contará com 02 árbitros e 01 mesário.
2) Um árbitro será o principal e cabe a ele resolver todas as questões duvidosas do jogo.
3) Todos os jogos contarão com súmula, que deverá obrigatoriamente ser assinada pelo representante de cada equipe ao final da partida.
4) Na súmula constarão os números e nomes dos atletas que deverão estar em de acordo com a realidade em campo.
5) Não poderá existir 02 (dois) jogadores com o mesmo número.
6) Nenhum jogador pode mudar o número durante a partida.
7) A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo a obrigação da troca a equipe mandante.
    a. Caso as equipes não possuam uniforme reserva o mesmo deverá ser solicitado a arbitragem, o go cup não permite que a equipe jogue com as camisas do lado avesso ou coletes
8) Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização.
9) As equipes deverão formar para entrar em campo juntamente com os Juízes

    a. Conforme protocolo Europeu, perfiladas lado a lado com os árbitros ao centro, serem conduzidas ao meio de campo, cumprimentarem a torcida dos dois lados depois uns aos outros.

10) As equipes deverão se cumprimentar obrigatoriamente antes e depois dos jogos.
11) As equipes serão responsabilizadas pela conduta dos seus simpatizantes e familiares presentes no complexo esportivo.

CONTROLE DAS IDADES

1) Todas as equipes são responsáveis pelos dados preenchidos na ficha de inscrição.
2) Todos os atletas e comissão técnica deverão fazer o credenciamento prévio antes da abertura do GO CUP.
3) Todos os atletas deverão apresentar documentação de identidade oficial, original com foto no momento do credenciamento. (RG ou Passaporte)
4) No momento do credenciamento a organização fará a conferência entre os dados preenchidos e a documentação original.
5) No credenciamento todos os atletas e comissão técnica receberão suas credenciais, que passarão a ser o documento obrigatório durante toda a competição.
6) Somente pessoas credenciadas com a credencial possuem o acesso garantido ao Complexo esportivo Fut Art e com a pulseira ao serviço de transporte do GO CUP.
7) Se algum jogador ou comissão técnica perder a credencial ou pulseira, deverá solicitar a reposição da segunda via junto à organização.
8) Jogadores não credenciados não estão habilitados a participar das partidas, e não constarão da súmula.
9) A equipe que se utilizar de jogadores não credenciados será punida com a perda dos pontos, podendo ser excluída da competição.

CAMPOS DOS JOGOS

1) Todos os campos são de grama natural ou sitética.
2) Todos os campos atendem as especificações de tamanho e marcações.
3) Todos os jogos ocorrerão preferencialmente com iluminação natural.
4) Os jogos terão início rigorosamente nos seguintes horários:
    a. 8:00
    b. 9:00
    c. 10:00
    d. 11:00
    e. 12:00
    f. 14:00
    g. 15:00
    h. 16:00
    i. 17:00
5) Em casos extremos poderá haver a transferência de jogos para qualquer horário inclusive noturnos, a organização ira informar no momento oportuno.

COMISSÃO ARBITRAL

1) Todos os assuntos relacionados diretamente com os jogos serão julgados e decididos pela Comissão Arbitral, nomeada pela organização do evento.
2) Esta comissão é responsável pela formulação de tabelas, mudanças de horários, determinação dos cabeças de chaves, resolver questões referentes aos jogos, julgar protestos, e quaisquer acontecimento ou dúvida que envolva as equipes.
3) Recursos deverão ser apresentados por escrito em formulário próprio. Não serão aceitos recursos referentes a decisões dos árbitros durante o jogo, somente membros da comissão técnica podem apresentar o recurso.

4) A comissão será formada por 03 membros efetivos e 02 suplentes.
5) Os recusrsos serão julgados ao final de cada dia ou antes da virada de fase do campeonato.
6) Suas decisões não cabem recursos.
7) O resultado do recurso será anexado por escrito à súmula.

ARBITRAGEM

1) Todos os árbitros são homologados pela Confederação Brasileira de Futebol 7.

SUSPENSÕES

1) Não existe suspensão automática de um atleta, exceto em casos muito graves:
    a. Somente em casos mais graves a Comissão poderá julgar a suspensão por um ou mais jogos ou até mesmo a exclusão do campeonato. (quando relatado pelo árbitro).
2) Cartões Amarelos não são cumulativos.
    a. Caso haja a necessidade de aplicar um segundo cartão amarelo para o mesmo jogador, o árbitro deverá mostrar o Cartão Azul.
3) Se um jogador suspenso entrar em campo a equipe será punida com a perda dos pontos.

WO

1) Se a equipe não comparecer ao campo de jogo devidamente uniformizada e equipada para a partida em até 15 minutos após o horário marcado, será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3. Salvo se o atraso decorrer por problemas no **transporte oficial** da competição, nestes casos será dado a tolerância necessária para o comparecimento da equipe ao campo de jogo, podendo até ser remarcada a partida.
2) Se a equipe não comparecer com no mínimo 07 atletas para o início da partida, também será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.
3) Se uma equipe repetidamente não comparecer nos jogos, a mesma pode ser excluída do campeonato.
4) Se uma equipe usar jogadores não credenciados ou com idade superior a da categoria.

NORMAS DE CONDUTA

1) Os representantes das equipes são responsáveis pelo comportamento de todos os seus atletas, durante todo o período do campeonato e em todas as instalações desportivas, hotéis e transporte.
2) Deve ser respeitado o silêncio nos hotéis a partir das 23:00 horas.
3) Devemos observar cuidadosamente os horários das refeições.
4) É terminantemente proibido o consumo de bebidas alcoólicas e tabaco pelos atletas.
5) Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas pela comissão técnica no complexo desportivo.
6) A violação dessas normas de conduta pode acarretar em exclusão do membro da equipe e ou da equipe do campeonato.

QUEM PODE PARTICIPAR

Qualquer equipe pode participar do campeonato, desde que atenda todas as regras deste regulamento.

1) Equipes profissionais.
2) Equipes amadoras.
3) Clubes desportivos.
4) Clubes sociais.
5) Núcleos de futebol.
6) Escolinhas de futebol.
7) Associações.
8) Empresas.
9) Colégios.
10) Equipes particulares.

Quaisquer outra posição, sugestão ou dúvidas serão deliberadas pela comissão organizadora.

REGRAS OFICIAIS

2024 FEMININO

REGRA 01

O CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60,0 m nem ser inferior a 54,0 m e a sua largura máxima de 40,0 m e a mínima 36,0 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

02 - Marcação do Campo:

O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca e bem visíveis, com no mínimo 10 cm de largura, as quais devem acompanhar o nível do campo.

As linhas que o limitam de maior comprimento são chamadas linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

Em cada canto formado pelas linhas laterais e linhas de fundo, será traçado um semi circulo com raio de 1,0 m, delimitando o limite para o escanteio. Deverá ser colocada, uma Bandeira na interseção das linhas laterais e as linhas de fundo.

Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio.

Paralelas e equidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, 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 Linhas de Saída.

03 – Rede Superior:

É opcional no campo de jogo a colocação de REDE de PROTEÇÃO SUPERIOR feita de material apropriado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola, com altura mínima de 05 metros.

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 8,0 m a 10,0m de cada linha lateral. Essas linhas avançarão 10,0 m 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, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 8,0 m da linha de fundo.

Como continuação da linha transversal da área até as duas extremidades do campo, serão marcadas linhas seccionadas para determinar a linha de impedimento.

05 - Metas:

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 6,0 m entre si medidos por fora e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,0 m do solo medido por dentro. O diâmetro dos postes e da barra transversal recomenda-se ser de no mínimo 10 cm e no máximo 15 cm e pintados na cor branca.

Por trás das metas devem ser colocadas obrigatoriamente redes presas nos postes, na barra transversal e no solo, devendo estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro. As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.

06 - Zona de Substituição:

Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 50 cm, tendo 10,0 m de distância entre elas.

07 - Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado:

O campo de jogo deve ter bancos com, no mínimo 07 lugares, em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Além de uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5,0 m da mesa do representante. Na impossibilidade de cumprir esta determinação, os bancos de reservas deverão ser colocados a 1,0 m da linha de fundo, e a 8,0 m da trave, onde inicia a linha lateral da área.

Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás ou lateralmente oa banco de reservas e com coletes de cores diferentes da camisa de jogo.

Recomendações:

As Equipes **não** deverão trocar de banco de reserva no segundo tempo.

É expressamente proibido o aquecimento dentro do campo de jogo.

08 - Área de Atuação do Técnico:

Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 1,0 m da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída, e a 5,0 m da mesa do representante e do outro lado até o limite do banco de reservas, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas. Caso não haja marcação da área de atuação, o Técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas. Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar no espaço compreendido entre a linha de fundo, 8,0 m distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área conforme desenho abaixo.

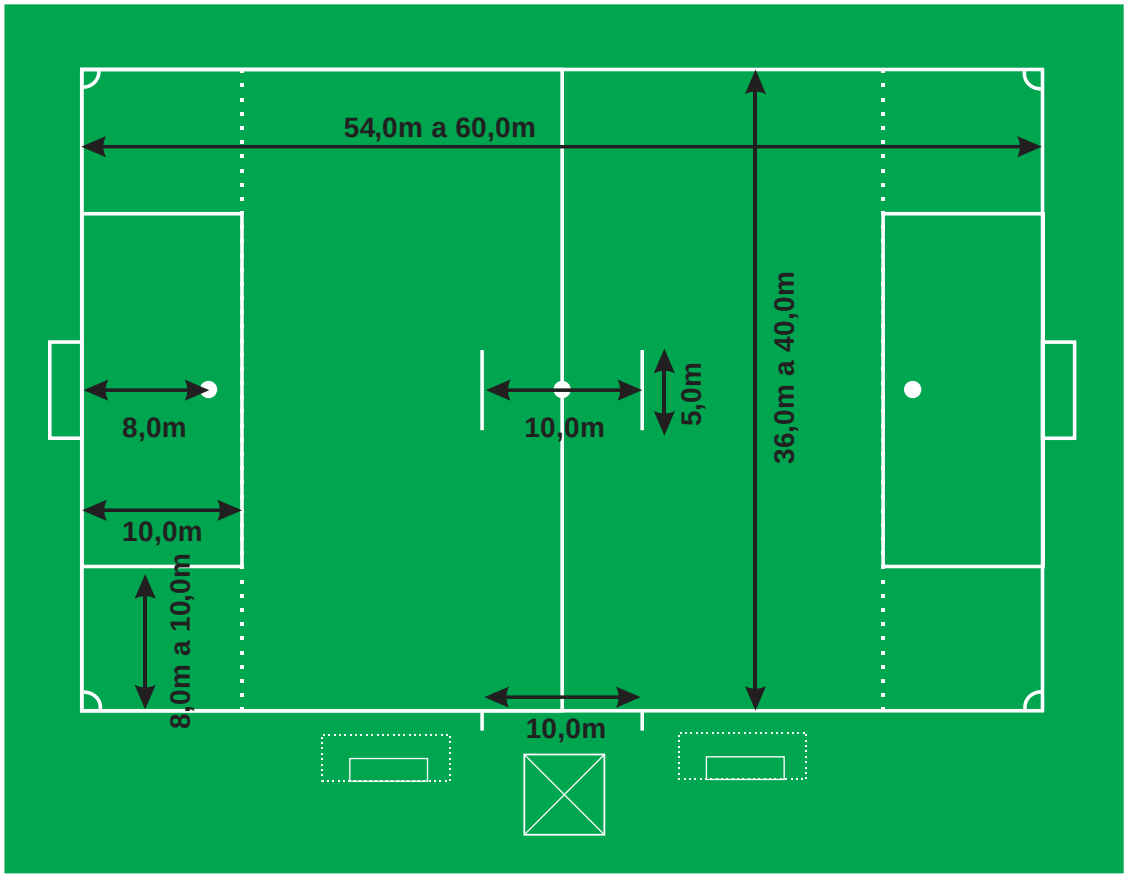
Recomendações:

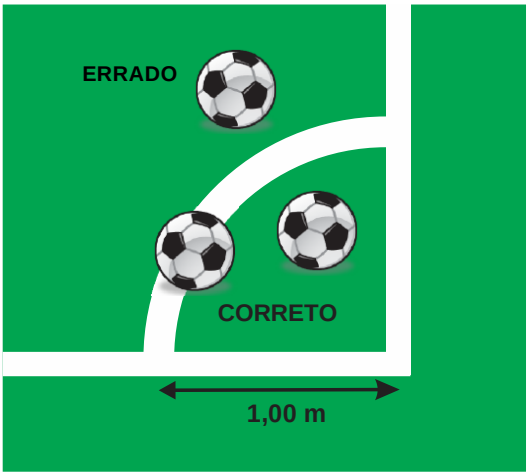
As linhas laterais e de fundo devem ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 1,5m.

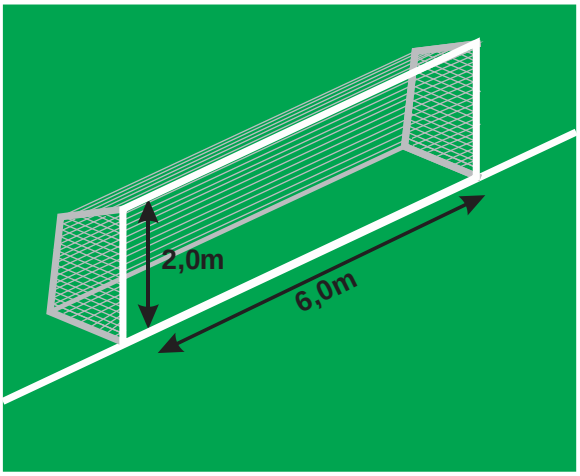
A altura recomendada das redes de proteção é de 5 m.

As Equipes não deverão trocar de banco de reserva no segundo tempo.

CATEGORIAS: SUB 13 E SUB 15







REGRA 02

A BOLA

01 - A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes. A principal referência da bola é seu QUIQUE, em campo de grama natural ou sintética, sendo que, soltando-a de uma altura de dois metros o retorno do primeiro quique não deve ultrapassar a 80 cm.

Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS CIRCUNFERÊNCIA PESO PRESSÃO

Sub 13 Fem - 64 a 68 cm 350 a 410 gramas 07 a 09 libras (referência n. 5)

Sub 15 Fem - 64 a 68 cm 350 a 410 gramas 07 a 09 libras (referência n. 5)

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

03 - Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca da bola e reiniciada por meio de “bola-ao-chão” no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer quando da posse definitiva do goleiro, a partida será reiniciada pelo mesmo. Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.

05 - Se ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro livre, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto ou lateral, pênalti ou “bola-ao-chão”) a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

REGRA 03

NÚMERO DE ATLETAS

Cada equipe poderá inscrever no campeonato o número máximo de 14 e mínimo de 08 atletas.

01 - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

02 - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas no campo de jogo. Se a equipe não comparecer com no mínimo 07 atletas para o início da partida, também será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 14 atletas por equipe.

05 - As substituição são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula. As substituições deverão ser obrigatoriamente a 5,0m da linha central do campo, mesmo que não exista a marcação.

06 - O Atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição.

07 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

08 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar do mesmo, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar a qualquer tempo, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

09 - Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.

10 - Os Técnicos de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a sumula do jogo, o que atesta todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos. Não assinar a súmula é uma infração técnica e a equipe fica impedida de realizar qualquer tipo de recurso referente a esse jogo.

11 - A comissão técnica das equipes poderá ser composta pelos seguintes membros:

Técnico ou Treinador

Auxiliar 1

Auxiliar 2/Coordenador

Auxiliar 3/Diretor

12 - É permitida a substituição de membros da comissão técnica, apenas uma única vez desde que devidamente registrado e o substituído não poderá retornar.

REGRA 04

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

01 - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. Não será permitido jogar com coletes.

b) É OBRIGATORIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

02 - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas cumpridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

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

04 - As camisas devem ser numeradas nas costas preferencialmente (de 01 a 99) estes devem preferencialmente ter de 20 a 30 cm de altura, sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente não é obrigatória, podendo estar colocada na camisa ou no calção ou em ambos, estes devem ter preferencialmente de 8 a 15 cm de altura. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e ou do calção.

05 - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

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

07 - O capitão deve ser preferencialmente identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, se substituído, deve entregá-la a seu substituto.

08 - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

09 - Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.

c) Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em sumula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente.
d) Os atletas deverão preferencialmente manter o número das camisas durante torneio, eventuais trocas deverão ser comunicadas na súmula antes do ínicio da partida.

10 - O uso de bermuda térmica e ou camisa térmica está condicionado a sua cor ser preferencialmente igual à cor predominante do uniforme ou no caso de mais de um jogador se utilizar desta peça, deverão estar todos na mesma cor, ainda que diferente da cor do uniforme.

- Caberá ao árbitro a avaliação da possível interferência na identificação entre as equipes, no caso do uso desses acessórios ao uniforme.

11 – Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor dos mesmos.

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

13 - A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo à obrigação da troca a equipe Mandante. Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização. O mandante vem em primeiro na tabela e o visitante vem em segundo. Ex: Equipe 1 x Equipe 2 (Mandante x Visitante)

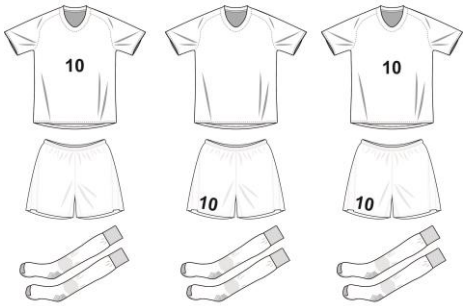
14 – As Equipes deverão apresentar ao terceiro árbitro a credencial do Atleta fornecida pela organização no instante do Credenciamento, atletas que não estiverem credenciados não poderão participar da partida. Este será o único documento válido.

15 – Só poderão jogar os atletas inscritos na súmula, os coordenadores deverão regularizar com antecedência a situação dos atletas, para que o mesmo apareça na súmula.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

01 – Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça, agasalho ou camisa com mangas, **com a identificação do clube**, sapato, tênis ou chuteira apropriados. Quando da utilização de bermuda, as mesmas deverão ser padronizadas preferencialmente identificadas (logomarca do clube).

FRENTE



COSTAS

REGRA 05

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01 – Os tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de 20 minutos cada, com 05 minutos de intervalo, para as categorias Sub 13 e Sub 15

02- Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerado o ANO de nascimento dos atletas.

03 - Para as categorias:

k) Sub 13 Feminina, nascidas entre os anos de 2011 e 2014.
l) Sub 15 Feminino, nascidas nos anos de 2009 e 2010

Observação: Por motivos de segurança, não serão aceitas inscrições de atletas com idade inferior a 02 anos da categoria sub 15.

Observação: Se uma equipe utilizar jogador não cadastrado na súmula ou jogador com a idade superior a idade da categoria, observados as condições descritas acima, essa equipe será excluída da competição e todos os seus jogos serão considerados W.O com o placar de referência de 0 x 3. Inclusive os jogos já realizados.

04 - Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo.

05 - Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 05 minutos.

06 - Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros, que deverão preferencialmente comunicar aos

treinadores das duas equipes o tempo eu será acrescido com gestual próprio conforme “quadro de sinais”, antes do fim do tempo regulamentar.

07 - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima.

08 - Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

ADENDOS:

1 - Determinadas partidas poderão ser realizadas com tempo diferenciado, a pedido da transmissora de TV, podendo ser paralisado por 02 minutos, aos 10 de cada período, mas sem solicitação de tempo pelas equipes durante sua realização.

2 – Em todas as categorias, os atletas poderão ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que, em casos graves, poderá o arbitro solicitar ao Técnico da equipe, sua imediata substituição, apresentando o Cartão Azul. O atleta será considerado excluído da partida, e o atleta poderá permanecer no banco de reservas.

REGRA 06

INÍCIO DO JOGO

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

02 - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.

a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.

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

c) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinicio será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

d) Caso não ocorra à inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida somente na consignação de gol ou de lateral. No caso de consignação de gol, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida com a saída de bola, pela equipe que o sofreu. No caso de arremesso lateral, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida na linha central, pela equipe que estava de posse de bola em arremesso lateral. E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

e) Não deverá ocorrer a troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, caso ocorra a partida não deve ser interrompida para a regularização.

03 - Quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo, o mais breve possível, caso contrário o jogador que retardar excessivamente o reinício do jogo poderá ser punido com cartão disciplinar, sem perder a posse de bola.

04 - Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

REGRA 07

CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

01 - A bola está fora de jogo quando:

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

b) A partida for interrompida pelo árbitro.

c) Tocar na rede superior, quando existir.

d) Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo; será efetivado um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola.

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

a) Se bater nas traves;

c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração.

d) Se bater na bandeirinha de escanteio.

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

03 - Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola.

a) Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

e) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5m da bola.

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

a) Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com um tiro de arbitro para a equipe que estava em domínio da bola no local onde este tocou a bola.

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

c) Quando na cobrança de uma penalidade máxima, repete-se a cobrança.

05 - Caso um atleta ou Integrante da Comissão Técnica, estes postados no banco de reservas, entrarem no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com um Tiro Livre indireto a ser cobrado no local onde ocorreu. Exceto nas cobranças de penalidade máxima, que deverão ser executados novamente.

REGRA 08

SOMA DE GOLS

01 - A não ser quando das exceções previstas nas regras da modalidade, o gol é válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, entre os postes de meta e a barra transversal,

contanto que não seja levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou o braço por atleta do quadro atacante.

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

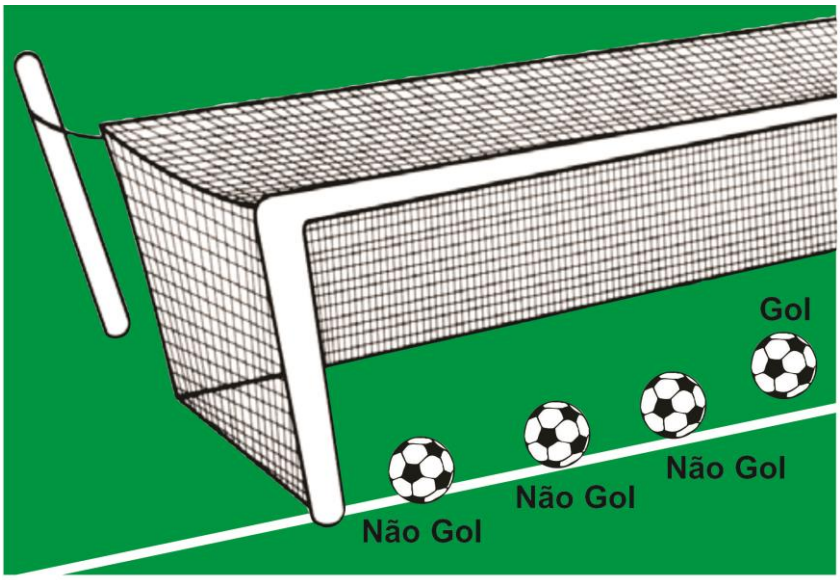
b) Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.

c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.

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

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

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



REGRA 09

INFRAÇÕES

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

4) Infrações Técnicas.
   c) Brandas
   d) Graves
5) Infrações Disciplinares.

6) Infrações Pessoais.

2) INFRAÇÕES TÉCNICAS

ATLETAS

Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

a) Dar ou tentar dar pontapés.

b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.

c) Pular ou se atirar sobre o adversário.

d) Trancar adversário por trás.

e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.

f) Bater ou tentar fazê-lo.

g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.

h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.

i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.

j) Carrinho: (Projetar-se perigosamente de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).

k) Desviar ou conduzir intencionalmente a bola com a mão.

a) INFRAÇÃO BRANDA: O árbitro deve paralisar a partida. Tiro livre direto em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

b) INFRAÇÃO GRAVE: O árbitro deve paralisar a partida, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica grave. Anota-se em súmula o cartão aplicado. Tiro livre direto em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

2) INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

ATLETAS

Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

a) Infringir persistentemente as regras do jogo.

b) For culpado de conduta indisciplinar.

c) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.

d) Usar de táticas antidesportivas.

e) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.

f) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.

g) Entrar no campo para ministrar instruções.

h) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.

i) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.

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

PENALIDADES:

COM A BOLA EM JOGO: Se o árbitro paralisar a partida, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica. Anota-se em súmula o cartão disciplinar. Tiro livre indireto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator, exceto quando for o reinício de jogo após a marcação de um gol.

OBS: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre indireto será efetuado no local onde a bola se encontrava.

COM A BOLA FORA DE JOGO: O árbitro dará a advertência que julgar necessária. Anota-se em súmula o cartão disciplinar se houver. Reinicia o jogo no local onde se encontrava a bola.

COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

As infrações para atletas e membros da comissão técnica são passíveis das mesmas punições. PENALIDADE: Se a partida for paralisada, o arbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com tiro livre indireto em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

4 INFRAÇÕES PESSOAIS:

ATLETAS

Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.

b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.

c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e segurá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.

e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.

f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.

h) Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.

i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada.

j) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.

k) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local da infração.

L) Sendo o goleiro, permanecer de posse da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local da infração.

m) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebe-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça, peito ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça não pode ser forçada “anti-jogo”.

Ex.: no arremesso de meta o goleiro joga a bola para o atleta que a devolve.

PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário no local onde o goleiro pegou a bola com as mãos. Se de arremesso lateral, Tiro livre indireto em favor do adversário no local onde o goleiro pegou a bola com as mãos.

n) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

§ Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.

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

PENALIDADE: A partida deve ser paralisada para refazer a substituição e reiniciada com tiro livre indireto em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

CARTÕES

Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

a**) CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido não será necessário a substituição e não é cumulativo.

Será obrigatória a aplicação do CARTÃO AMARELO nas seguintes situações:

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

2) Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola;

OBS. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre direto contra sua equipe porem não deverá aplicar o cartão disciplinar.

3) Praticar falta por trás no adversário;

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

5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;

6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

OBS.: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá receber o cartão vermelho.

7) O atleta que ao comemorar um gol, retirar a camisa por completo ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

b) **CARTÃO AZUL** - O atleta deverá deixar o campo pela zona de substituição sendo substituído por outro atleta, não podendo mais retornar a esta partida, poderá permanecer no banco de reservas, e não estará suspenso da próxima partida.

1 - O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração à regra, que um jogador em plena condição de assinalar um gol, conclua a jogada deverá ser substituído nesta partida, não podendo retornar.

02 - Aos componentes da comissão técnica quando advertidos com Cartão Azul, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

03 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser advertido com o Cartão Azul campo e deverá deixar o jogo.

REGRA 10

TIRO LIVRE DIRETO/INDIRETO

DIRETO

01 - Tiro Livre direto é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.

02 - Quando da execução de um tiro livre direto dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5,0 m de distância da bola até a execução, não sendo obrigatório que a bola saia da mesma para ser considerada em jogo.

03 - Quando da execução de tiro livre direto fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5,0 m de distância da bola, até a execução.

04 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5,0 m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.

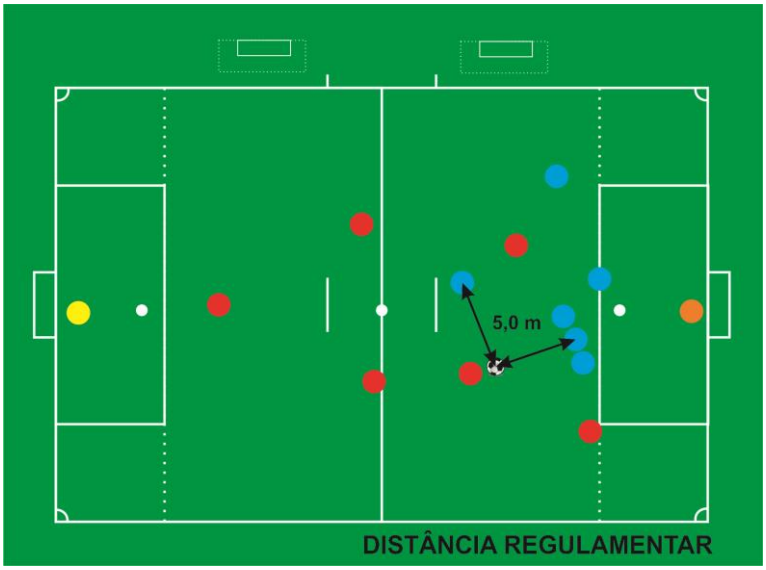
05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização.

06 - Se o atleta quando da cobrança de um Tiro Livre direto, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol será valido.

07 - Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

INDIRETO

01 - Tiro Livre indireto é aquele através do qual não pode ser marcado um gol diretamente, tem que haver a participação de outro jogador.



REGRA 11

PENALIDADE MÁXIMA

01 - Quando uma infração técnica é cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

a) A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5,0 m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

b) O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

c) A cobrança deve ser executada, brevemente após a autorização do árbitro.

d) O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.

e) Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é valido.

f) Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.

g) Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

h) Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

i) O pênalti é considerado como um tiro livre direto.

REGRA 12

ARREMESSO LATERAL

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

a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora do campo, não podendo ter parte dos pés sobre a linha.

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

c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário. Nas categorias sub 08 e sub 09, recomenda-se repetir uma vez a cobrança.

d) De arremesso lateral pode ser consignado um gol, desde que com a participação de outro jogador em qualquer circunstância.

e) Caso não haja participação de outro jogador, o reinicio deve ser com tiro de meta em favor do adversário.

f) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser valido.

02 - O tempo máximo para a execução de um arremesso lateral recomenda-se ser de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor ao adversário.

REGRA 13

TIRO E ARREMESSO DE META

TIRO DE META

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

02 - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés, de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo seja batida.

ARREMESSO DE META

01 - Será concedido arremesso de meta quando o goleiro segurar a bola com as mãos oriunda do adversário, o mesmo deverá repor a bola em jogo com as mãos ou os pés. Os adversários deverão se postar fora da área, não podendo obstruir o arremesso dentro da área.

a) É válido o arremesso de meta, mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha. Neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos.

b) O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, o goleiro deverá ser advertido conforme regulamento.

REGRA 14

TIRO DE CANTO

01 – Será concedido tiro de canto quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe defensora.

a) O executor, no momento do tiro de canto, deve colocar a bola dentro do semi circulo demarcatório na interseção das linhas lateral e de fundo.

b) O atleta deve usar os pés. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do semi circulo.

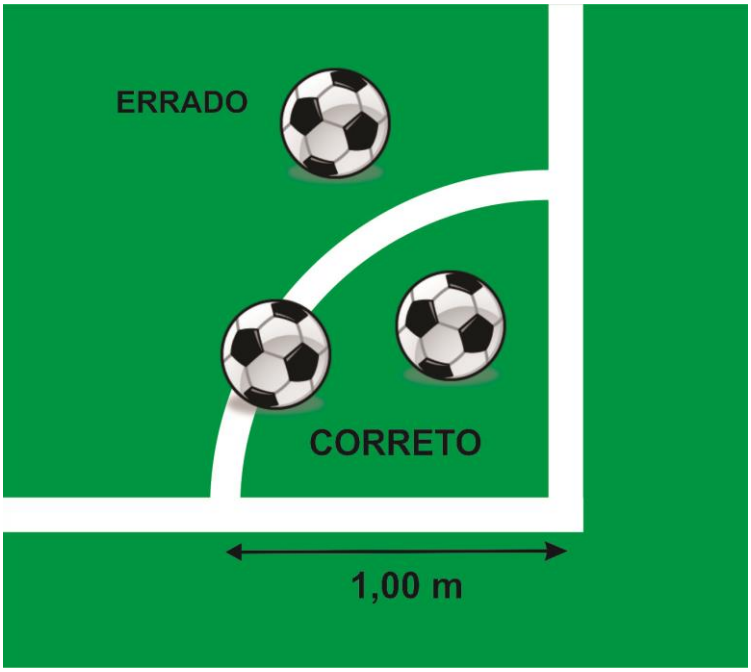
c) Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o gol é válido.

d) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente ou não dentro de sua própria meta o gol deve ser validado.

02 - O tempo máximo para execução do arremesso de canto será de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, o jogador deverá ser advertido conforme regulamento.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso não podem se aproximar a menos de 5m da bola, até que esta esteja em jogo.

04 - Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.



REGRA 15

IMPEDIMENTO

Será aplicada essa regra de impedimento somente a partir da linha de impedimento.

O Jogador será considerado em impedimento se:

3) - Receber o passe ou participar ativamente de uma jogada estando a frente da linha de impedimento e não houver pelo menos 02 jogadores da equipe adversária entre ele e a linha de fundo.
4) - Levar vantagem dessa posição em uma jogada subsequente.

O jogador não estará em posição de impedimento se:

4) - Se encontra antes da linha de impedimento;
5) - Está na mesma linha que o penúltimo adversário;
6) - Está na mesma linha da bola;

EM IMPEDIMENTO:

O jogador será considerado em posição de impedimento no momento em que a bola é passada por um de seus companheiros:

4) - interferindo no jogo;
5) - interferindo a um adversário;
6) - ganhando vantagem dessa posição.

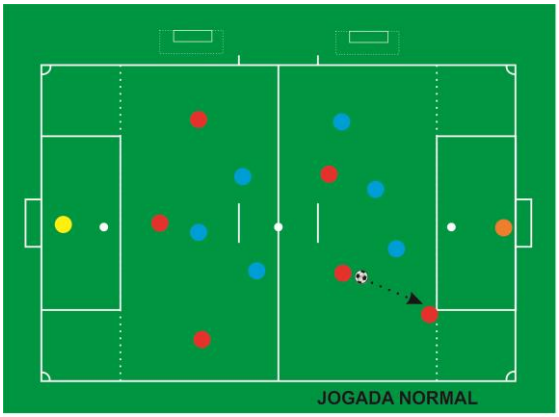
NÃO É IMPEDIMENTO:

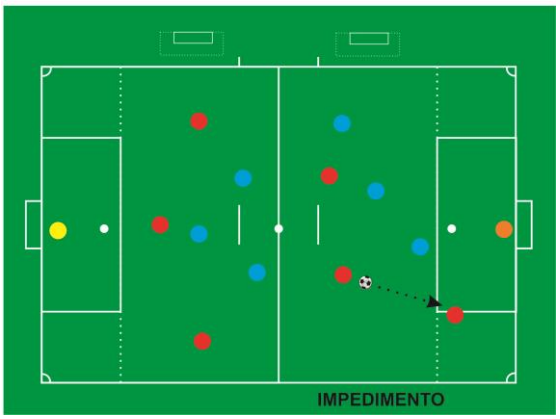
Não existirá infração por impedimento se o jogador receber a bola diretamente de:

3) - um arremesso lateral;
4) - uma cobrança de tiro de canto.

PENALIDADE:

Por qualquer infração de impedimento, o árbitro deverá outorgar um tiro livre indireto a equipe adversária, que será assinalado no local onde estava o jogador em impedimento.





RÉGRA 16

VANTAGEM

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

REGRA 17

DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01 - A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 03 (três) para cada equipe, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 – Somente os atletas que estiverem em campo ao término da partida poderão participar das penalidades máximas.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar (Cartão Azul) não poderá participar das penalidades.

04 - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central.

05 - A cobrança deve ser executada o mais breve possível após autorização.

06 - Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima deverão estar devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocar na bola:

07 - Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

08 – Em caso de disparidade do número de atletas entre as equipes, ou por menor número, ou por contusão, ou por exclusão do atleta, a outra equipe deverá se igualar ao número de batedores da adversária.

Procedimentos:

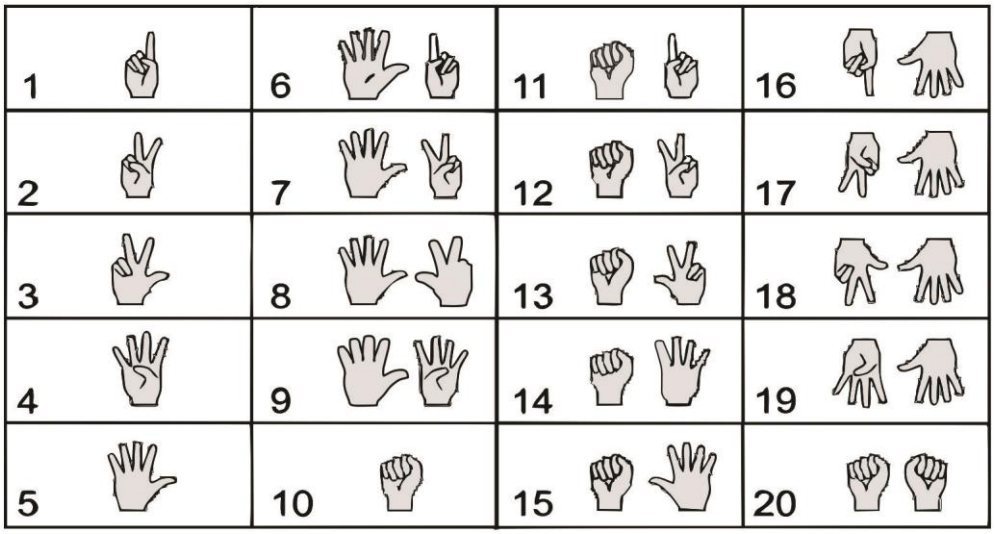
a) Na decisão por penalidade máxima, o árbitro chefe de equipe (1) deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança, enquanto ao segundo árbitro (2) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal.

b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.

c) Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.

ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

CÓDIGO DE SINAIS



DISPOSIÇÕES GERAIS:

REGULAMENTO:

8) Adendo ao Regulamento

Durante a fase classificatória, em caso de interrupção simultânea de 20 ou mais jogos por motivos climáticos e de condições do campo de jogo, e os mesmos não puderem ser reiniciados em outro campo e/ou data e horário, o resultado será considerado o do momento da interrupção do jogo.

Caso a partida ainda não tenha começado e os jogos não puderem ser remarcados, o resultado será considerado 0 x 0.

Os jogos poderão ser suspensos temporariamente por motivos climáticos e de condições do campo de jogo e terão sua data e hora remarcados pela organização.

Poderá em casos específicos ocorrer a realização de 3 partidas no mesmo dia.

9) Regras para concessão da premiação de Artilheiro:

a. Serão considerados para somatória de gols feitos por um atleta, todos os gols marcados até o final do campeonato independentemente da fase. Gols marcados nas cobranças de penalidade máxima em caso de empate na partida, não serão considerados, somente os gols ocorridos durante o período regulamentar da partida.

10) O GO CUP será disputado em conformidade com as regras da FIFA e suas sanções, questões de interpretação se aplicam as regras da FIFA.

11) A Forma de classificação se dará pelo maior número de pontos, seguindo a ordem descrita:

a. Vitória = 3 Pontos
b. Empate = 1 Ponto
c. Derrota = 0 Ponto

12) Em caso de empate por pontos entre duas ou mais equipes, a classificação será decidida pelos seguintes critérios e ordem:

a. Maior número de vitórias.
b. Saldo de gols (diferença entre os gols marcados e os gols sofridos).
c. Maior número de gols marcados.
d. Confronto Direto. (somente havendo o empate entre duas equipes)
e. Sorteio (moeda)

13) Nas Fases de Playoff não existe empate, persistindo o empate no tempo normal o jogo será decidido com a cobrança de 03 penalidades para cada equipe, persistindo o empate, passamos para as cobranças alternadas até que uma equipe vença a disputa, conforme regulamento da FIFA.

ATLETAS

9) Será permitido, a inscrição de 14 atletas no máximo e 08 atletas no mínimo.
10) As substituições são ilimitadas.
11) As substituições poder ser feitas com o jogo em andamento.
12) Todas as substituições devem ser realizadas pela zona de substituição.
13) Durante a substituição o jogador deverá esperar a saída do outro antes de entrar.
14) Não será permitido utilizar um jogador em dois clubes diferentes.
15) Não será permitido utilizar um jogador em duas equipes da mesma categoria.

16) Será permitido utilizar um jogador em duas equipes, de categorias diferentes, do mesmo clube, desde que observadas as condições de enquadramento da idade. (Regra 05, item 03). Observando-se a necessidade de inscrição e credenciamento prévio.

TEMPO DE JOGO

3) O tempo de tolerância para atraso será de 15 minutos, a partir do horário marcado para a partida.
4) O árbitro poderá prorrogar o tempo de jogo a seu critério caso ocorram interrupções durante o jogo.

DETALHES DA PARTIDA

12) Arbitragem – Cada jogo contará com 02 árbitros e 01 mesário.
13) Um árbitro será o principal e cabe a ele resolver todas as questões duvidosas do jogo.
14) Todos os jogos contarão com súmula, que deverá obrigatoriamente ser assinada pelo representante de cada equipe ao final da partida.
15) Na súmula constarão os números e nomes dos atletas que deverão estar em de acordo com a realidade em campo.
16) Não poderá existir 02 (dois) jogadores com o mesmo número.
17) Nenhum jogador pode mudar o número durante a partida.
18) A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo a obrigação da troca a equipe mandante.
    a. Caso as equipes não possuam uniforme reserva o mesmo deverá ser solicitado a arbitragem, o go cup não permite que a equipe jogue com as camisas do lado avesso ou coletes
19) Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização.
20) As equipes deverão formar para entrar em campo juntamente com os Juízes

    a. Conforme protocolo Europeu, perfiladas lado a lado com os árbitros ao centro, serem conduzidas ao meio de campo, cumprimentarem a torcida dos dois lados depois uns aos outros.

21) As equipes deverão se cumprimentar obrigatoriamente antes e depois dos jogos.
22) As equipes serão responsabilizadas pela conduta dos seus simpatizantes e familiares presentes no complexo esportivo.

CONTROLE DAS IDADES

10) Todas as equipes são responsáveis pelos dados preenchidos na ficha de inscrição.

11) Todos os atletas e comissão técnica deverão fazer o credenciamento prévio antes da abertura do GO CUP.
12) Todos os atletas deverão apresentar documentação de identidade oficial, original com foto no momento do credenciamento. (RG ou Passaporte)
13) No momento do credenciamento a organização fará a conferência entre os dados preenchidos e a documentação original.
14) No credenciamento todos os atletas e comissão técnica receberão suas credenciais, que passarão a ser o documento obrigatório durante toda a competição.
15) Somente pessoas credenciadas com a credencial possuem o acesso garantido ao Complexo esportivo Fut Art e com a pulseira ao serviço de transporte do GO CUP.
16) Se algum jogador ou comissão técnica perder a credencial ou pulseira, deverá solicitar a reposição da segunda via junto à organização.
17) Jogadores não credenciados não estão habilitados a participar das partidas, e não constarão da súmula.
18) A equipe que se utilizar de jogadores não credenciados será punida com a perda dos pontos, podendo ser excluída da competição.

CAMPOS DOS JOGOS

6) Todos os campos são de grama natural ou sitética.
7) Todos os campos atendem as especificações de tamanho e marcações.
8) Todos os jogos ocorrerão preferencialmente com iluminação natural.
9) Os jogos terão início rigorosamente nos seguintes horários:
    a. 8:00
    b. 9:00
    c. 10:00
    d. 11:00
    e. 12:00
    f. 14:00
    g. 15:00
    h. 16:00
    i. 17:00
10) Em casos extremos poderá haver a transferência de jogos para qualquer horário inclusive noturnos, a organização ira informar no momento oportuno.

COMISSÃO ARBITRAL

8) Todos os assuntos relacionados diretamente com os jogos serão julgados e decididos pela Comissão Arbitral, nomeada pela organização do evento.
9) Esta comissão é responsável pela formulação de tabelas, mudanças de horários, determinação dos cabeças de chaves, resolver questões referentes aos jogos, julgar protestos, e quaisquer acontecimento ou dúvida que envolva as equipes.
10) Recursos deverão ser apresentados por escrito em formulário próprio. Não serão aceitos recursos referentes a decisões dos árbitros durante o jogo, somente membros da comissão técnica podem apresentar o recurso.
11) A comissão será formada por 03 membros efetivos e 02 suplentes.

12) Os recusrsos serão julgados ao final de cada dia ou antes da virada de fase do campeonato.
13) Suas decisões não cabem recursos.
14) O resultado do recurso será anexado por escrito à súmula.

ARBITRAGEM

2) Todos os árbitros são homologados pela Confederação Brasileira de Futebol 7.

SUSPENSÕES

4) Não existe suspensão automática de um atleta, exceto em casos muito graves:
    a. Somente em casos mais graves a Comissão poderá julgar a suspensão por um ou mais jogos ou até mesmo a exclusão do campeonato. (quando relatado pelo árbitro).
5) Cartões Amarelos não são cumulativos.
    a. Caso haja a necessidade de aplicar um segundo cartão amarelo para o mesmo jogador, o árbitro deverá mostrar o Cartão Azul.
6) Se um jogador suspenso entrar em campo a equipe será punida com a perda dos pontos.

WO

5) Se a equipe não comparecer ao campo de jogo devidamente uniformizada e equipada para a partida em até 15 minutos após o horário marcado, será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3. Salvo se o atraso decorrer por problemas no **transporte oficial** da competição, nestes casos será dado a tolerância necessária para o comparecimento da equipe ao campo de jogo, podendo até ser remarcada a partida.
6) Se a equipe não comparecer com no mínimo 07 atletas para o início da partida, também será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.
7) Se uma equipe repetidamente não comparecer nos jogos, a mesma pode ser excluída do campeonato.
8) Se uma equipe usar jogadores não credenciados ou com idade superior a da categoria.

NORMAS DE CONDUTA

7) Os representantes das equipes são responsáveis pelo comportamento de todos os seus atletas, durante todo o período do campeonato e em todas as instalações desportivas, hotéis e transporte.
8) Deve ser respeitado o silêncio nos hotéis a partir das 23:00 horas.
9) Devemos observar cuidadosamente os horários das refeições.
10) É terminantemente proibido o consumo de bebidas alcoólicas e tabaco pelos atletas.
11) Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas pela comissão técnica no complexo desportivo.
12) A violação dessas normas de conduta pode acarretar em exclusão do membro da equipe e ou da equipe do campeonato.

QUEM PODE PARTICIPAR

Qualquer equipe pode participar do campeonato, desde que atenda todas as regras deste regulamento.

11) Equipes profissionais.
12) Equipes amadoras.
13) Clubes desportivos.
14) Clubes sociais.
15) Núcleos de futebol.
16) Escolinhas de futebol.
17) Associações.
18) Empresas.
19) Colégios.
20) Equipes particulares.

Quaisquer outra posição, sugestão ou dúvidas serão deliberadas pela comissão organizadora.

FIM