

# **Campeonato de Futebol 7 Society Show de Bola**

[www.cpshowdebola.com.br](http://www.cpshowdebola.com.br)

## **4ª Edição – 2015**

Revisão 01

# **REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO**

**Para adequação do Regulamento foram usados como base:**

**CBJD - Código Brasileiro de Justiça Desportiva**

**Regras Oficiais do Futebol 7**

**Regulamento do Campeonato Brasileiro de Futebol de Campo**

## Sumário

REGRA 01.....	4
<i>INSCRIÇÕES E TAXAS</i> .....	4
REGRA 02.....	4
<i>O CAMPO DE JOGO</i> .....	4
ZONA DE SUBSTITUIÇÃO .....	4
ÁREA DE JOGADORES RESERVAS E DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO .....	5
MESA DO ANOTADOR E REPRESENTANTE .....	5
REGRA 03.....	5
<i>A BOLA</i> .....	5
REGRA 04.....	5
<i>NÚMERO DE ATLETAS</i> .....	5
<b>REGRA 05</b> .....	6
<i>UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA</i> .....	6
<i>UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA</i> .....	8
<b>REGRA 06</b> .....	8
<i>JOGOS E FORMAS DE DISPUTA</i> .....	8
<b>REGRA 07</b> .....	9
<i>TEMPO DE JOGO</i> .....	9
<b>REGRA 08</b> .....	10
<i>W.O. e W.O. DUPLO</i> .....	10
REGRA 09.....	11
<i>INÍCIO DO JOGO</i> .....	11
REGRA 10.....	11
<i>CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO</i> .....	11
REGRA 11.....	12
<i>SOMA DE GOLS</i> .....	12
<b>REGRA 12</b> .....	13
<i>INFRAÇÕES</i> .....	13
<b>REGRA 13</b> .....	14
<i>PENALIDADE MÁXIMA</i> .....	14
<b>REGRA 14</b> .....	14
<i>TIRO E ARREMESSO DE META</i> .....	14
<b>REGRA 15</b> .....	15

<i>ÁRBITRO</i> .....	15
<b><i>ESCOLHA DO ÁRBITRO</i></b> .....	15
<b><i>VANTAGEM</i></b> .....	15
<b><i>DEVERES DOS ÁRBITROS</i></b> .....	15
<b><i>MECÂNICA DE ARBITRAGEM</i></b> .....	16
<b>REGRA 16</b> .....	16
<i>PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS PARA DESEMPATE</i> .....	16
<i>DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA</i> .....	17
<b>REGRA 17</b> .....	17
<i>MEDIDAS DISCIPLINARES</i> .....	17
<b>REGRA 18</b> .....	20
<i>SÚMULA DE JOGO</i> .....	20
<b>REGRA 19</b> .....	20
<i>RESPONSABILIDADES</i> .....	20
<b>REGRA 20</b> .....	20
<i>COMISSÃO ORGANIZADORA</i> .....	20
<b>REGRA 21</b> .....	21
<i>CUMPRIMENTO DAS REGRAS</i> .....	21
<b>PREMIAÇÃO</b> .....	21

## **REGRA 01**

### *INSCRIÇÕES E TAXAS*

1. As inscrições serão válidas quando feita em ficha própria fornecida pela organização do campeonato.
2. O valor da inscrição será de R\$ 1876,00 (mil oitocentos e setenta seis reais) por equipe.
3. O pagamento deverá ser efetuado no ato da inscrição, em caso de depósito ou transferência entre contas bancárias a inscrição só será efetuada após compensação dos valores, respeitando o limite de tempo para inscrição.
4. O prazo para inscrição dos atletas e membro da comissão técnica termina 20/05/2015, após esse prazo não serão mais aceitas inscrições ou substituições de membros de equipe.
5. Cada equipe poderá registrar o máximo de 15 atletas e 03 membros da comissão técnica. É obrigatória a entrega de uma foto 3x4 atualizada e cópia legível do RG e CPF de cada membro da equipe, os atletas que já jogaram a competição cabem ao responsável da equipe informar que a documentação já existe. A falta de documentação acarretará na exclusão do membro da equipe, após o fim do prazo de inscrição nenhuma equipe poderá inscrever ou substituir atletas.
6. Não serão permitidos atletas ou membros da comissão de equipe menores de 18 anos. Se durante a inscrição ou durante o Campeonato for constatada irregularidade o jogador ou membro da comissão deverá ser excluído imediatamente da equipe, caso a equipe se recuse a excluir, o membro em situação irregular será excluído pela Organização da Competição.
7. Serão permitidos até 02 atletas federados ou com atuação em Ligas Oficiais por equipe, exceção à Liga de Futsal, Campeonato Rural, Campeonato da Palmares, Campeonato dos Veteranos e Copa dos Minérios. Caso seja constatada irregularidade na inscrição ou após o início da competição a equipe infratora deverá excluir quem estiver fora das condições necessárias, caso a equipe não exclua o jogador, perderá os pontos e gols das partidas em que o jogador irregular for escalado (mesmo que fique na reserva) conforme a Regra 17, Parágrafos 10 e 11, os cartões recebidos continuam registrados.

## **REGRA 02**

### *O CAMPO DE JOGO*

### **ZONA DE SUBSTITUIÇÃO**

Localizada junto à linha lateral, demarcada por duas linhas paralelas de 0,50cm, tendo 05 metros de distância entre elas.

### **ÁREA DE JOGADORES RESERVAS E DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO**

Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se na área de reservas, essa será demarcada com cones assim como a edição passada.

### **MESA DO ANOTADOR E REPRESENTANTE**

O campo deverá dispor em lugar central, mesa e cadeiras para que o anotador, representante de equipe possam exercer com segurança e tranquilidade suas funções e ao árbitro o descanso entre os intervalos das partidas.

### **REGRA 03**

#### *A BOLA*

1. As equipes devem se apresentar, com duas bolas novas ou em condições de jogo, a bola deverá ser de cor predominantemente branca com suas marcações e desenhos legíveis, que deverá ficar na mesa do anotador. É obrigatório que as bolas estejam devidamente cheias sendo de responsabilidade de cada equipe inspecionar e entrega-las a mesa. Não será aceito bolas da mesma cor ou de tonalidade parecidas ao do gramado. Junto à mesa de anotação haverá 02 bolas reservas do Campeonato, caso alguma equipe precise utilizar uma bola deverá pagar a quantia de R\$ 65,00 (sessenta e cinco reais) para fazer uso da bola reserva durante o seu jogo, ao término do jogo a bola deverá ser devolvida à mesa, mas o valor pago não será devolvido.

### **REGRA 04**

#### *NÚMERO DE ATLETAS*

2. Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.
3. Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 15 atletas por equipe e 03 membros da comissão técnica por equipe, qualquer jogador que estiver atrasado pode entrar no gramado antes do apito final do primeiro tempo e deverá obrigatoriamente informar ao anotador da partida a respeito de sua presença, caso não o faça o membro da equipe obrigatoriamente deverá sair de campo, após o apito indicando o término do primeiro tempo não será permitido a entrada de nenhum jogador ou de membros da comissão técnica.
4. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 atletas no campo de jogo.

5. Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a menos de 05 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

**§ Único:** A equipe que ficar reduzida a menos de 05 atletas durante a partida seja por qualquer motivo, será submetida aos seguintes termos:

- a) Em caso de **EMPATE:** Equipe reduzida 0 x 2 Equipe Adversária;
  - b) Quando a equipe reduzida estiver **VENCENDO:** Equipe reduzida 0 x 2 Adversária.
  - c) Quando a equipe reduzida estiver **PERDENDO** o placar do jogo será mantido.
  - d) Quando ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 atletas o placar e o resultado da partida será mantido.
6. As substituições são ilimitadas, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
  7. O Atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição.
  8. 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.
  9. 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 somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.
  10. Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.
  11. Somente no Intervalo entre os dias 13 e 25/07/2015 as equipes poderão substituir até dois jogadores do elenco ou membros da comissão técnica.

## **REGRA 05**

### *UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA*

1. O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias (meão) de cano longo, chuteira (society) apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

2. É obrigatório apresentação da carteirinha de inscrição de cada membro de equipe que for atuar na partida, o membro de equipe que não apresentar a carteirinha não poderá atuar na partida.
3. 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.
4. O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte.
5. Obrigatoriamente as camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99 sendo fixa a numeração), sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,60cm de altura.
6. 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.
7. 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, mas as meias deverão estar sempre levantadas.
8. O capitão obrigatoriamente deve ser identificado com tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, em caso de expulsão, deve entregá-la a outro jogador de sua equipe.
9. O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.
10. Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.
11. Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em sumula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente, mas com a mesma numeração que se inscreveu anteriormente, não será aceito camisa sem numeração.
12. Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor dos mesmos.
13. É obrigatório aos atletas postados no banco de reservas se posicionarem atrás dos cones que demarcam a área técnica.

## UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

1. Os componentes da comissão técnica para permanecerem na área de reservas, devem estar vestidos com calça, bermuda ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados, a cor da roupa deverá ser diferente da cor do uniforme de sua equipe e da equipe adversária.

## REGRA 06

### JOGOS E FORMAS DE DISPUTA

1. A competição será disputada por até 09 equipes, com início em 06/06/2015 e com término previsto para 03/11/2015 (as datas podem ser alteradas caso seja necessário), os jogos serão disputados em 1º Turno e 2º Turno, semifinal em duas partidas, disputa pelo 3º lugar e Final.
2. Os horários das partidas seguirão a tabela abaixo, os horários já estão com limite de tolerância.

1º TURNO / 2º TURNO	
1º Jogo	16:50
2º Jogo	18:10
3º Jogo	19:20
4º Jogo	20:30

SEMINIFINAL	
1º Jogo	17h50min
2º Jogo	19h20min

3º LUGAR
17h50min

FINAL
19h20min

3. O sorteio dos confrontos será feito no dia 20/05/2015, as equipes não terão direito de escolher adversário ou horário dos jogos. As equipes serão inseridas no sistema em ordem alfabética e que fará a combinação aleatória dos confrontos. Em caso de desistência de alguma equipe, será feito um novo sorteio dia 01/06/2015.
4. Os jogos do 2º Turno serão ordenados da seguinte forma:
  - a) A equipe que for mandante no 1º Turno torna-se visitante no 2º Turno.
  - b) Haverá inversão no horário da partida: quem jogou primeiro joga por último e quem jogou por último joga primeiro.

Exemplificado abaixo:

1º TURNO			
17h	EQUIPE 1	X	EQUIPE 2
18h	EQUIPE 3	X	EQUIPE 4
19h	EQUIPE 5	X	EQUIPE 6
20h	EQUIPE 7	X	EQUIPE 8

2º TURNO			
17h	EQUIPE 8	X	EQUIPE 7
18h	EQUIPE 6	X	EQUIPE 5
19h	EQUIPE 4	X	EQUIPE 3
20h	EQUIPE 2	X	EQUIPE 1

5. Qualquer jogo poderá ter sua data alterada, em caso de adiamento o jogo obrigatoriamente deverá ser realizado na quinta-feira da semana seguinte à data da tabela.
6. Se mais de um jogo da mesma rodada for adiado a remarcação seguirá a ordem dos jogos original na tabela, caso não seja possível a realização de todos os jogos na semana seguinte à rodada os mesmo serão remarcados com no máximo uma semana de diferença entre o último jogo realizado.
7. No caso de abandono, desistência e/ou exclusão de equipe a tabela de jogos poderá ser reformulada ou adaptada para dar prosseguimento à competição sem prejudicar as demais equipes. Em caso de inclusão de uma nova equipe esta começará com 0 (zero) ponto, seguindo os critérios da Regra 08, Parágrafo 06.
8. O sistema de disputa da competição será dividido em três fases:

**a) Pontos corridos**

Todas as equipes se enfrentam em jogos no 1º Turno e 2º Turno, os 04 melhores colocados tem o direito de disputar a semifinal.

**b) Semifinal (com dois jogos)**

Será realizado o sorteio entre os 04 primeiros colocados que definirá os confrontos.

*Os dois primeiros colocados na fase de pontos corridos tem a vantagem de jogar pelo empate nos jogos das semifinais, caso o sorteio das semifinais defina o confronto entre os dois primeiros, o melhor colocado nos pontos corridos fica com a vantagem do empate, o placar dos jogos será agregado.*

**c) Final**

Vencedor 1º Jogo X Vencedor 2º Jogo

**d) 3º Lugar**

Perdedor 1º Jogo X Perdedor 2º Jogo

A disputa do 3º Lugar e Final serão realizadas em uma única partida respectivamente, em caso de empate haverá cobranças de pênaltis, sendo que cada equipe terá direito a 05 (cinco) cobranças, caso não saia definição de vencedor após as 05 cobranças, serão cobrados pênaltis alternadamente pelos jogadores que terminaram a partida até que uma das equipes vença o jogo.

## **REGRA 07**

### **TEMPO DE JOGO**

1. Cabe somente ao árbitro marcar o tempo do jogo bem como decidir se haverá ou não acréscimo.

2. A tolerância de atraso (W.O.) será de 10 (dez) minutos na primeira partida, será contada a partir do horário marcado na tabela de jogos, para os demais confrontos a contagem começa a partir do encerramento da partida anterior.
3. Todas as partidas terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois tempos de 25 minutos, com intervalo de 5 minutos entre ambos, com exceção para as partidas de semifinais, disputa de 3º Lugar e Final, que terão duração de 60 minutos divididos em dois tempos de 30 minutos e com intervalo de 05 minutos entre os tempos. O intervalo entre um jogo e outro será de 10 minutos.

## **REGRA 08**

### *W.O. e W.O. DUPLO*

1. Será considerado W.O quando:
  - a) Uma das equipes não comparecer ao jogo;
  - b) Uma das equipes não ter o número mínimo de 05 atletas para o início da partida;
  - c) Uma das equipes não tiver duas bolas no início do jogo;
  - d) Uma das equipes se negar a entrar em campo, desistir ou abandonar o jogo;
  - e) Se as duas equipes não comparecerem em campo, ou não tiver duas bolas no início da partida, ou não tiver o número mínimo de 05 atletas para o início da partida ou se desistirem ou abandonarem a partida será considerado W.O. DUPLO.
2. Quando do WO ou W.O. DUPLO, não fazer a simbólica saída de bola, basta comunicar ao capitão da equipe presente.
3. Procedimentos do W.O
  - a) Avisar o capitão da equipe presente apenas que a equipe não compareceu, ou não tenha atletas suficientes para iniciar a partida, se for o caso.
  - b) Relatar a equipe presente em súmula;
  - c) Colocar o placar de 3x0 para a equipe presente em campo e não colocar o W.O na súmula;
  - d) Relatar na súmula o motivo do W.O.
4. A equipe que comparecer ao jogo terá direito aos 03 pontos e 03 gols no placar que podem ser adicionados aos gols marcados pela equipe. Em caso de W.O. ou W.O DUPLO a equipe infratora perderá 03 pontos e terá 03 gols a menos no saldo de gols.
5. Em caso de jogo valendo classificação a equipe que vencer por W.O vencerá por 3x0 ou o resultado que precisar para se igualar ao 4º colocado da competição em saldos de gols.

6. A equipe que acumular 03 derrotas na competição por W.O será eliminada e seus membros não poderão participar de futuras edições da competição. Em caso de abandono, desistência ou exclusão da competição a equipe não terá os valores gastos devolvidos, os demais jogos da equipe infratora serão excluídos da tabela e os resultados não serão considerados WO, caso uma nova equipe entre na competição esta assumirá os confrontos da equipe excluída na tabela de jogos.

## **REGRA 09**

### *INÍCIO DO JOGO*

1. Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, ao vencedor cabe à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola. A utilização da área de reservas deve ser do lado que a equipe defende.
2. 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 reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.
3. Só será permitida a permanência dentro de campo da Comissão Organizadora, arbitragem, anotador, um membro de outra equipe e os membros das equipes que estiverem jogando e inscritos em súmula, os demais deverão ficar fora do campo durante todo o jogo, não é permitido bebidas alcoólicas em campo.
4. Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

## **REGRA 10**

### *CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO*

1. 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 ocorrer executa-se arremesso lateral.

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

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

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

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

- a) Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.
- b) Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
- c) Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar no solo. Caso ocorra, repete-se o lance.
- d) Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.

4. 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.

5. Caso o árbitro da partida por qualquer motivo não tenha condições de continuar exercendo sua função em campo e quando não houver árbitro substituto a partida será paralisada, os motivos e tempo de jogo deverão constar em súmula, a partida poderá ser remarcada e continuará respeitando o tempo restante para o término da mesma.

6. Em caso de suspensão da partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, os motivos da suspensão e o tempo de jogo deverão constar em súmula, a partida poderá ser remarcada e continuará respeitando o tempo restante para o término da mesma.

## **REGRA 11**

### *SOMA DE GOLS*

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

**OBS:** Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.
  - d) Nenhum gol pode ser validado diretamente de início e reinício de jogo ou após a marcação de um tento, e de tiro de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.

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

## **REGRA 12**

### *INFRAÇÕES*

1. Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:
  - a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido.
  - b) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo pela zona de substituição, não poderá permanecer no banco de reservas, sendo substituído por outro atleta após 02 minutos cronometrados pelo anotador ou pelo árbitro da partida. Seu substituto somente poderá entrar no campo com a bola fora de jogo, com a posse de bola de sua equipe e após receber autorização do Árbitro. Caso a equipe leve um gol antes dos 02 minutos, ela poderá colocar um novo atleta imediatamente após marcação do gol.
2. Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

3. O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar (amarelo), quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

### **REGRA 13**

#### *PENALIDADE MÁXIMA*

1. 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 5m 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, no máximo, em 05 segundos sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse da bola.
  - 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 válido.
  - 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.

O pênalti é considerado como um tiro livre.

### **REGRA 14**

#### *TIRO E ARREMESSO DE META*

1. Será concedido tiro ou arremesso de meta quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe atacante, à equipe adversária.
2. O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés. O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta.

- 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.
1. Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e, no mínimo, a 5m de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área.
  2. O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

## **REGRA 15**

### *ÁRBITRO*

#### **ESCOLHA DO ÁRBITRO**

A escolha do árbitro será feita pela Coordenação dos Árbitros de forma aleatória respeitando a disponibilidade dos árbitros da Liga de Parauapebas. A equipe que não entrar em campo ou que abandonar a partida por qualquer tipo de alegação ligada à arbitragem perderá por W.O.

#### **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.

#### **DEVERES DOS ÁRBITROS**

1. Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol. Suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começam no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminam com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.
2. A partir da autorização para início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando temporariamente suspenso.
3. Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente.

4. Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e, na reincidência, impedi-lo de continuar na partida.
5. Impedir a entrada no campo, sem sua autorização, de qualquer pessoa além dos atletas.
6. Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.
7. Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.
8. Ao marcar uma infração, solicitar ao representante o respectivo registro em súmula do atleta infrator.
9. Não concordar com propostas para alterar as Regras Oficiais.
10. Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo de jogo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.
11. Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo.
12. Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

### ***MECÂNICA DE ARBITRAGEM***

1. O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações, pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado.

### **REGRA 16**

#### ***PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS PARA DESEMPATE***

1. O Sistema de Pontuação da competição:
  - a) Vitória: 03 pontos
  - b) Empate: 01 ponto
  - c) Derrota: 0 (zero) ponto
2. Em caso de empate por pontos entre equipes, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:

1. Número de vitórias
2. Saldo de gols
3. Gols marcados
4. Numero de cartões vermelhos
5. Número de cartões amarelos
6. Confronto direto
7. Sorteio

#### *DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA*

1. A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, Permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.
2. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.
3. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.
4. 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.
5. A cobrança deve ser executada no máximo em 5 segundos após autorização, caso ultrapasse a equipe perderá a cobrança.
6. Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima que não estiver devidamente uniformizado conforme Regra 04, quando tocar na bola:
  - a) Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.
  - b) Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.
7. Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 14.

#### **REGRA 17**

##### *MEDIDAS DISCIPLINARES*

1. Se por qualquer motivo um jogador for merecedor de cartão (amarelo ou vermelho) e por um motivo qualquer o árbitro não poder apresentar o cartão, deve informar com relatório detalhado os fatos ocorridos e o porquê da não apresentação na súmula do jogo. O cartão serve apenas para dar publicidade ao fato, para que todos saibam, mesmo se o cartão não for mostrado, mas se constar na súmula este será validado.

2. Uma série de 03 cartões amarelos em jogos diferentes dá a suspensão de uma partida ao jogador infrator.
3. Um cartão vermelho dá a suspensão de uma partida ao jogador infrator.
4. O atleta que entrar em uma partida com dois cartões amarelos (recebidos anteriormente durante a competição) e durante o jogo receber um cartão amarelo (o terceiro da série) então:
  - a) Caso a partida acabe assim, ele cumprirá 01 jogo de suspensão e começa a contar uma nova série de cartões;
  - b) Caso o atleta receba um segundo cartão amarelo na mesma partida (consequente cartão vermelho por duas advertências) ele sairá daquele jogo e cumprirá a suspensão pela expulsão de um jogo (caso não infrinja outras regras disciplinares). Neste caso, após a suspensão, o atleta segue com 2 amarelos já que o primeiro amarelo deste jogo “somou-se” ao segundo sendo convertido em um vermelho.
  - c) Caso o atleta receba um cartão vermelho diretamente neste mesmo jogo em que recebeu um amarelo, ele cumprirá 2 jogos de suspensão, ou seja, um pelo terceiro amarelo da série e outro pelo vermelho. Este atleta, depois de cumprir dois jogos de suspensão começará a contar uma nova série de cartões;
  - d) Essas condições também se aplicam a membros da comissão técnica.
5. Toda suspensão deverá ser cumprida na próxima partida em que a equipe do membro infrator disputar respeitando o número de jogos suspenso.
6. O Atleta ou membro da comissão técnica que for expulso deverá sair de campo.
7. Os cartões amarelos das equipes que se classificarem para as semifinais serão zerados, em caso de suspensão por cartão ou por outro motivo o jogador ou membro da comissão técnica terá obrigatoriamente que cumprir a suspensão.
8. O membro de equipe que for suspenso seja por qualquer motivo e sua equipe estiver encerrada sua participação no campeonato e o mesmo não tiver cumprido a suspensão esse membro será obrigado a cumprir a suspensão no próximo campeonato que disputar mesmo que seja por equipe diferente.
9. O membro de uma equipe que estiver cumprindo suspensão não pode adentrar em campo mesmo que seja no intervalo do jogo.
10. Incluir na equipe, ou fazer constar da súmula ou documento equivalente, atleta em situação irregular para participar de partida, prova ou equivalente, válido para qualquer jogador ou membro da comissão técnica que estiver em campo mesmo que este fique na reserva a equipe estará sujeita aos seguintes termos:

Perda dos gols marcados e o número máximo de pontos atribuídos a uma vitória no regulamento da competição, independentemente do resultado da partida, ou seja:

- a) Em caso de vitória a equipe infratora perderá os gols marcados e 06 (seis) pontos;
- b) Em caso de empate a equipe infratora perderá os gols marcados e 04 (quatro) pontos;
- c) Em caso de derrota a equipe infratora perderá os gols marcados e 03 (três) pontos;
- d) Para todos os casos a equipe adversária será vencedora e terá direito aos 03 pontos.

Os cartões da partida serão mantidos e o membro infrator deverá cumprir suspensão quando for o caso.

- 11. O pedido para verificação de irregularidade poderá partir de qualquer equipe envolvida no Campeonato, para isso basta fazer o pedido junto a Organização da Competição (pessoalmente, pelo site, por mensagem sms ou por e-mail) no prazo máximo de até 04 (quatro) dias corridos após a partida, caso haja alguma irregularidade e nenhuma equipe fizer denúncia, a Organização da Competição identificando a irregularidade poderá oferecer denúncia mesmo que ultrapassado o prazo de 04 dias corridos.
- 12. Caso seja relatado na súmula que a expulsão de um membro de uma equipe foi causada por atitudes que caracterizem ação desleal proposital ou conduta antidesportiva o membro infrator cumprirá a suspensão por cartão quando houver e mais 02 jogos, em caso de reincidência, a suspensão será de 03 jogos mais a suspensão por cartão quando houver.
- 13. Se durante o jogo, ou após expulsão ou durante o cumprimento de suspensão o membro de qualquer equipe manifestar-se de forma desrespeitosa ou ofensiva, contra membros da comissão organizadora, Árbitros e Assistentes, ou até mesmo entre os membros das equipes ou ameça-los de mal injusto e grave, desde que constatado em súmula, acarretará em suspensão de 01 jogo além de uma possível suspensão por cartão quando houver, em caso de reincidência a suspensão será de 02 jogos além de uma possível suspensão por cartão quando houver.
- 14. Agressões contra membros da comissão organizadora, árbitro ou entre os próprios atletas acarretará na exclusão imediata do infrator da competição bem como a suspensão em um próximo campeonato sem necessidade de julgamento ou que esteja relatado em súmula.
- 15. Para casos que envolvam suspensão ou exclusão não haverá julgamento, será seguido o que está no regulamento. Em caso de exclusão o membro da equipe não poderá ser substituído por outro na ficha de inscrição da equipe mesmo no período de substituição, o infrator não poderá participar de uma futura edição do Campeonato.

16. A equipe que desistir do Campeonato não poderá participar de uma futura edição da competição o mesmo vale para todos os atletas e comissão técnica da equipe desistente mesmo que estes mudem para outra equipe.

## **REGRA 18**

### *SÚMULA DE JOGO*

1. É obrigatória a presença da súmula em todos os jogos para registros gerias.
2. Em casos envolvendo erro de impressão ou marcação da súmula, deverá constar nas observações detalhamento do erro.
3. O capitão ou responsável por cada equipe poderá solicitar uma cópia da súmula do jogo 24h após o encerramento da rodada, a cópia da súmula será disponibilizada apenas por e-mail informado pelo capitão ou responsável pela equipe.

## **REGRA 19**

### *RESPONSABILIDADES*

1. É da inteira responsabilidade da equipe concorrente ao torneio, qualquer acidente ou lesão que venha a verificarem-se em algum membro da equipe.
2. Também é da responsabilidade das equipes a possível danificação nos balneários, ou os bens pertencentes ao CTG.
3. Em caso de danificação de instalações, as mesmas serão custeadas aos responsáveis.
4. Toda equipe que comparecer ao jogo deverá tirar a foto oficial bem como a foto junto com o árbitro da partida e com o capitão da equipe adversária.

## **REGRA 20**

### *COMISSÃO ORGANIZADORA*

1. Reserva-se o direito à comissão organizadora de excluir imediatamente do Campeonato qualquer equipe, atleta ou membro da comissão técnica que dê em mostras de menos desportismo ou de respeito pelo regulamento, árbitros ou elementos ao serviço do presente torneio.
2. É reservado o direito à comissão organizadora de suspender, parcial ou definitivamente, o presente torneio, desde que surjam fatos que justifiquem tal decisão.

3. É reservado o direito à comissão organizadora no decorrer do torneio, introduzir alterações ao regulamento sem necessidade de aprovação pelas equipes.
4. É reservado o direito à comissão organizadora, tomar as decisões que entender convenientes ao bom funcionamento do torneio por quaisquer omissões ou inadaptação do regulamento.

## **REGRA 21**

### *CUMPRIMENTO DAS REGRAS*

1. As regras serão cumpridas em sua totalidade.
2. Não haverá exceções, os direitos e deveres bem como as punições serão de mesmo peso para todo e qualquer membro de equipe mesmo que este ocupe cargo na organização da competição.
3. Mesmo que haja acordo entre equipes para contornar alguma regra tal acordo não terá validade e as regras serão seguidas.

### **PREMIAÇÃO**

*1º Colocado:* Troféu, medalhas e R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

*2º Colocado:* Troféu, medalha e R\$ 1.200,00 (mil duzentos reais).

*3º Colocado:* Troféu, medalha e R\$ 800,00 (oitocentos reais).

Troféu para o Artilheiro (será concedido ao jogador com maior número de gols válidos, se o jogador for excluído da competição não terá direito ao prêmio).

Troféu para o melhor goleiro (será concedido ao goleiro com o maior numero de atuações e que sofrer menos gols).

A premiação é feita com o dinheiro da inscrição das equipes, é de responsabilidade da organização da competição recolher os valores referentes à inscrição e repassar como premiação.