



REGRAS DO FUTEBOL SETE SOGES

REGRA 01: CAMPO DE JOGO

1.1 Dimensões

1.1.1 O campo de jogo será retangular, não devendo seu comprimento exceder a 60m nem ser inferior a 50m. A sua largura máxima será de 40m e a mínima de 30m;

1.1.2 Na área de meta, as linhas avançarão 8m pelo campo adentro;

1.1.3 A goleira terá aproximadamente 2,30m de altura e 5,00m de largura (medidos na parte interna dos postes), com postes redondos de 10cm de diâmetro, pintados na cor branca.

1.2 Marcação de Campo

1.2.1 O campo de jogo deverá ser marcado por linhas bem visíveis com 10cm de largura, as quais deverão acompanhar o nível do campo. As linhas que limitam o campo de maior comprimento são chamadas de linhas laterais, e as de menor comprimento de linhas de fundo. Na metade do campo será traçada uma linha transversal de lado a lado, chamada de linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central. Paralelas e equidistantes em 5m da linha central serão traçadas duas linhas de 5m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo, e serão

chamadas de linhas de saída.

1.3 Áreas de meta e de pênalti

1.3.1 De cada extremidade do campo, serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a distância de 3,50m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 8m pelo campo adentro e serão unidas em suas extremidades por uma linha paralela à linha de fundo. A área do pênalti será a 8m da meta, bem no meio da meta em direção ao centro.

1.4 Zona do Tiro Livre Direto

1.4.1 A partir da nona falta, haverá o tiro livre direto. O mesmo será cobrado a 10m da meta em linha reta, em direção ao centro do campo.

1.5 Zona de Substituição

1.5.1 Localizada em frente ao mesário, com um espaço de 3m.

1.6 Banco de reservas e dependências do mesário

1.6.1 Os campos de jogo deverão ter bancos um banco de reservas para cada equipe, destinados aos reservas e componentes da Comissão Técnica. Também deverão ter uma dependência com mesa e cadeiras, onde o mesário executará suas funções.

1.7 Área de Atuação do Técnico

1.7.1 Localizada em frente ao banco de reservas, deverá estar a uma distância de 1,00m da linha lateral. Não será permitida sua permanência junto às dependências do mesário. O treinador deverá permanecer dentro da linha demarcatória em frente ao banco de reservas.

REGRA 02: A BOLA

2.1 A bola utilizada nos campeonatos será a de futebol de campo, fornecida pela SOGES;

2.2 Se a bola estourar ou esvaziar-se, durante o desenrolar de uma partida, o jogo deverá ser interrompido, reiniciando-se por meio de "bola ao chão", executado com uma bola nova, no local onde a primeira bola estourou ou se esvaziou;

2.3 Se a inutilização da bola houver ocorrido durante uma interrupção do jogo (saída, tiro de meta, escanteio, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral), este deverá ser reiniciado com a troca de bola e continuação normal de jogo.

REGRA 03: NÚMERO DE ATLETAS

3.1 A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta de, no máximo, 7(sete) jogadores, um dos quais sendo obrigatoriamente o goleiro. É obrigatório iniciar o jogo com 5(cinco) atletas, não podendo a equipe ficar reduzida a menos de 5(cinco) atletas durante o jogo;

3.2 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja efetuada com a paralisação da partida;

3.2.1 O número de substituições é livre, ficando restrito aos 25 (vinte e cinco) atletas registrados na súmula do jogo, sem que haja a necessidade de paralisação do jogo para as substituições;

3.3 Quando um goleiro tiver que ser substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

3.3.1 O árbitro deverá ser informado da substituição antes da mesma ser efetuada;

3.3.2 O substituto não ingressará no campo antes que o jogador substituído deixe o mesmo. O substituto só entrará em campo depois de receber o sinal de autorização do árbitro;

3.3.3 O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO;

3.4 A entrada e a saída dos atletas deverá ser feita na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

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

REGRA 04: UNIFORME DOS ATLETAS e COMISSÃO TÉCNICA

4.1 Um jogador não poderá usar nada que possa ser perigoso para outros jogadores;

4.2 O uniforme dos atletas consistirá de camisa de meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, chuteira de Futebol Society ou tênis apropriado nos diversos materiais existentes, caneleiras opcionais, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas, sapatos ou chuteiras de travas altas (campo).

4.3 Caso 2 (duas) equipes estejam com os fardamentos semelhantes, será feito sorteio pelo árbitro da partida para a troca do mesmo ou serão utilizados os jalecos fornecidos pelo Clube. O jaleco deverá ser vestido sobre a camiseta da equipe, não sendo permitido que atletas e treinadores fiquem sem camiseta, apenas com o jaleco vestido;

4.4 O árbitro deverá examinar a chuteira de todos os atletas antes de começar o jogo e toda vez que houver uma substituição. Antes de iniciar os jogos, os atletas deverão estar certos de que os seus equipamentos estão de acordo com as Regras Oficiais;

4.5 O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a ele, exclusivamente, a título de proteção, o uso de calça de agasalho sem zíper;

4.6 Os atletas terão que usar nas costas das respectivas camisas números de 20cm a 30cm de altura, não sendo permitida a repetição de números na mesma

equipe. É também obrigatória a utilização de cores diferentes dos números em relação à camiseta. Os atletas poderão usar qualquer número;

4.7 O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que possa causar danos ao adversário, ou demais atletas. Não sendo obedecido, impedirá a participação do mesmo;

4.8 O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, preferencialmente, com as camisas para dentro do calção e meias levantadas. O uso da caneleira não é obrigatório, porém, recomenda-se usá-la como meio de prevenção;

4.9 O capitão da equipe deverá, obrigatoriamente, ser identificado com uma tarja de cor diferente do uniforme, devendo estar fixada em um de seus braços.

4.10 Uniforme dos oficiais de arbitragem

4.10.1 Os árbitros usarão, obrigatoriamente, uniformes compostos de: camisa de cor utilizada por esta Federação, meia manga ou manga comprida, shorts, meias e tênis ou chuteira de cor preta;

4.10.2 Quando a cor de camisa de atletas for idêntica à da equipe de árbitros, esses deverão usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme;

4.10.3 Os oficiais de arbitragem usarão distintivos das entidades a que estiverem vinculadas.

REGRA 05: TEMPO DE JOGO

5.1 O tempo de duração de uma partida da SOGES é de 50 minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos, com 5 minutos de intervalo entre ambos;

5.2 O tempo de jogo será controlado pelo cronômetro digital. Portanto, o término do primeiro e do segundo tempo da partida será validado pelo sinal sonoro do cronômetro digital, ficando de responsabilidade do árbitro apenas a confirmação do encerramento da partida; não sendo válido qualquer lance ocorrido após o sinal digital, ainda que o árbitro não tenha confirmado o encerramento da partida.

5.3 O tempo de jogo em qualquer dos períodos somente deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti ou de um tiro livre (a partir da nona falta, sem barreira). Em qualquer outro caso, o tempo será encerrado assim que soar o sinal sonoro do cronômetro digital;

5.4 Na prorrogação será cronometrado o último minuto de cada tempo;

5.5 Em toda e qualquer paralisação do jogo que o árbitro solicite ao mesário que pare o cronômetro, o mesmo será parado até que o jogo volte ao seu transcurso normal;

- 5.6 Será permitido às equipes um pedido de tempo por período de jogo;
- 5.7 O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior que 5 minutos. Caso uma equipe não obedeça a esse intervalo de jogo, o árbitro considerará W.O., punindo a equipe infratora;
- 5.8 Todos os jogos deverão ter, obrigatoriamente, um intervalo para descanso aos atletas.

REGRA 06: INÍCIO DO JOGO

- 6.1 Para o início de jogo, o árbitro da partida fará um sorteio para a escolha de campo ou o pontapé inicial. O lado favorecido escolherá a saída de bola ou o lado do campo a defender. Com o apito do árbitro, a partida será iniciada por um dos jogadores que chutará a bola em qualquer direção. Todos os jogadores deverão estar em seu campo de defesa, e os atletas do quadro contrário ao que estiver dando a saída deverão estar a uma distância maior que 5m da linha da bola. O jogador que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que outro atleta o tenha feito;
- 6.2 Depois de consignado um tento, a partida será recomeçada da mesma forma, por um atleta da equipe que sofreu o gol. O atleta da equipe que efetuou o gol pode ser punido caso retarde o reinício do jogo;
- 6.3 Após o intervalo, para iniciar a partida, as equipes precisarão trocar de lado e a saída será dada por um atleta contrário ao time que deu o pontapé inicial da partida;
- 6.4 Caso não tenha ocorrido a troca de lado, no momento da descoberta do erro, o árbitro interromperá a partida. Troca-se de lado e a partida continua com bola ao chão, no centro do campo;
- 6.5 Não será validado o tento diretamente, quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo, ou após consignar um tento.
- 6.6 Por qualquer infração a essa regra, a saída será repetida, exceto se o jogador que executou o tiro de saída tocar novamente na bola antes do outro atleta. Caso verifique esta infração, um tiro livre será cobrado por um jogador do quadro oposto no lugar onde aconteceu a infração;
- 6.7 Depois de qualquer paralisação temporária por um motivo não mencionado nessa regra, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, o árbitro, ao reiniciar a partida, dará bola ao chão no lugar onde ela se encontrava no momento da paralisação. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo;
- 6.8 Se, quando da execução de uma bola ao chão, um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, deverá ser advertido ou expulso de acordo com a infração por ele cometida, e o árbitro dará, novamente, a bola ao chão, pois a bola não estava em jogo;

6.9 O pontapé inicial só poderá ser executado por um atleta participante do jogo.

REGRA 07: CONDIÇÕES DE JOGO OU NÃO

7.1 A bola estará fora de jogo:

7.1.1 Quando ultrapassar completamente as linhas demarcatórias do campo quer pelo alto ou pelo solo;

7.1.2 Quando o jogo for interrompido pelo árbitro;

7.1.3 Se a bola bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;

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

7.2.1 Se a bola bater nas traves da goleira ou nas bandeirolas de escanteio;

7.2.2 Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo;

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

REGRA 08: SOMA DE TENTOS

8.1 A não ser quando das exceções previstas na Regra do Jogo, o tento será marcado quando a bola transpuser inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não tenha sido levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou braço por um jogador do quadro atacante, exceto o caso do goleiro, quando estiver dentro de sua própria área de meta ou de penalidade máxima;

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

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

8.4 Nenhum tento poderá ser validado, de forma alguma, se qualquer elemento estranho ao jogo impedir que a bola ultrapasse a linha de gol, e se isso ocorrer durante o jogo, exceção feita à cobrança do pênalti, a partida deverá ser interrompida e reiniciada com a bola ao chão, no lugar onde o elemento estranho tocou na bola. Quando da cobrança do pênalti, cobra-se novamente o pênalti. Se a bola ultrapassar a linha de gol, sendo antes tocada ou jogada por elemento estranho ao jogo, não será validado o tento, sendo

que o árbitro marcará bola ao chão no local onde o elemento estranho tocou na bola.

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

REGRA 09: INFRAÇÕES

9.1 As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

9.1.1 Faltas Técnicas;

9.2 Estará cometendo uma falta o atleta que:

9.2.1 Dar ou tentar dar pontapés no adversário (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.2 Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.3 Pular ou atirar-se sobre o adversário (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.4 Trancar adversário por trás, a menos que ele obstrua a jogada (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.5 Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.6 Bater ou tentar fazê-lo em adversário (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.7 Segurar um adversário com a mão, ou impedi-lo da ação, com qualquer parte do braço (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.8 Empurrar adversários com auxílio das mãos ou dos braços (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.9 Com exceção do goleiro, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação (tiro livre direto para o adversário no local da infração), sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre;

9.2.10 Quando, sem a posse ou domínio da bola, obstruir, intencionalmente, um adversário, correndo entre o mesmo e a bola, ou interpor o corpo de maneira a formar obstáculo às pretensões do antagonista em relação à jogada (tiro livre direto para o adversário no local da infração);

9.2.11 Levantar os pés para chutar com o calcanhar e, sem premeditar, atingir o adversário próximo à jogada ou ameaçá-lo (tiro livre direto para o adversário no local da infração), sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre;

9.2.12 Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada, a "solada" (tiro livre direto para o adversário no local da infração), sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre;

9.2.13 Levantar os pés para chutar, na altura do busto, da cabeça ou costas do adversário próximo à jogada (tiro livre direto para o adversário no local da infração), sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre;

9.2.14 Tocar na bola o executor de um arremesso lateral, escanteio ou tiro livre direto, antes que outro atleta o faça, sendo a trave considerada neutra (tiro livre indireto para o adversário no local da infração, sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre);

9.2.15 O goleiro só poderá receber a bola com as mãos de seus companheiros de equipe quando jogada com a cabeça e peito ou de forma involuntária. Não será permitido receber a bola com as mãos de arremessos ou qualquer tipo de infração diretamente em sua área. A jogada com a cabeça não poderá ser forçada (anti- jogo). Ex.: Tiro de meta jogado na cabeça de um atleta, e o mesmo recua para o goleiro, entre outras (tiro livre direto para o adversário no local do passe do atleta que fez o recuo);

9.2.16 Todas as infrações de tiro livre direto acarretarão marcação de falta na mesa;

9.2.17 Goleiro após a defesa: toda reposição de bola do goleiro deverá ser feita em, no máximo, 5 segundos. (Em caso de infração, lateral a favor do adversário na direção da linha da área);

9.2.18 Incorporar-se ou reincorporar-se a sua equipe depois de começada ou reiniciada a partida sem apresentar-se ao árbitro ou dele receber ordem para tanto (advertência ou cartão amarelo);

9.2.19 Infringir, persistentemente, as regras do jogo (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.20 Ser culpado de conduta indisciplinar (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.21 Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.22 Usar de táticas "anti-desportivas" (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.23 Trocar o seu número de camisa sem avisar o mesário e o árbitro (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.24 Discutir com o público, oficiais ou adversários (advertência, cartão amarelo ou vermelho);

9.2.25 Entrar na quadra de jogo para ministrar instruções aos atletas companheiros (advertência ou cartão amarelo).

9.3 Mão na Bola: quando a arbitragem paralisar a partida em função de toque de mão na bola, independentemente da marcação da falta técnica, o atleta que cometer a infração poderá ser punido com cartão amarelo;

9.4 Aplicação do Carrinho: será considerada infração técnica quando o mesmo for com violência. Dependendo da gravidade, será passível de cartão amarelo ou vermelho;

9.5 Procedimento nas Substituições e Punições nas Substituições: toda substituição deverá ser feita DENTRO da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO. O atleta a ser substituído deverá sair primeiro. Em seguida, entra seu substituto. Toda a substituição feita fora do procedimento acima será punida com cartão disciplinar da seguinte forma: o atleta que sair no local errado será punido com cartão amarelo. O atleta que entrou e o fez de forma errada, também será punido com cartão amarelo e, imediatamente, se refaz a substituição.

9.6 Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

9.6.1 Cartão Amarelo: O Atleta que receber o cartão amarelo estará advertido pelo árbitro da partida;

9.6.2 Cartão Vermelho: Atleta é expulso de jogo. Parágrafo Único: Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão. Todos os cartões deverão constar em súmula. Os atletas punidos com cartão disciplinar de expulsão deverá deixar o campo de jogo.

9.7 A equipe que cometer 9 (nove) infrações coletivas e técnicas, por período de jogo, sofrerá, a cada infração posterior, no mesmo período, um tiro livre direto em favor da equipe adversária, zerando-se ao final do período. As infrações coletivas não serão zeradas na disputa de uma prorrogação, continuando a contagem que se seguia no final do segundo tempo de partida;

9.8 Serão anotadas pelo mesário as faltas técnicas cometidas pelas equipes em qualquer parte do campo, seja campo de defesa ou campo de ataque. Somando um total de 8 (oito) faltas coletivas, a partir da 9ª (nona) falta em diante, será cobrado um tiro livre sem barreira a 10m da meta em linha reta ao centro.

9.9 Não será considerada falta quando um atleta adversário ficar na frente do goleiro durante a cobrança de uma falta (situação de jogo), desde que este não o atrapalhe;

9.10 A cobrança da penalidade máxima terá que ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, a não ser o envolvido na cobrança, deverão estar a uma distância mínima de 5m da linha da bola. O goleiro deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha do gol, até que seja efetuado o chute.

Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o pênalti. No mesmo caso, se a bola entrar no gol o tento é válido. Caso haja irregularidade por parte do quadro atacado e o tiro não tenha resultado em tento, cobra-se novamente o pênalti. Caso haja irregularidade do quadro

atacante e tenha resultado em tento, o pênalti será repetido. Nessa cobrança, a trave é considerada neutra, portanto, o atleta que cobrou a penalidade máxima não pode tocar novamente na bola, caso a mesma bata apenas em uma das traves;

9.11 TÉCNICO: Em sua ÁREA DE ATUAÇÃO, poderá transmitir instruções aos seus comandados durante o transcorrer do jogo, permanecendo nesse local. Caso não haja a marcação da área acima citada, o mesmo só poderá transmitir orientações em frente ao banco de reservas.

REGRA 10: O TIRO LIVRE

10.1 Tiro Livre é aquele que possibilita a marcação de um tento diretamente;

10.2 Quando um jogador executar um tiro livre dentro de sua própria área de meta e de pênalti, todos os jogadores adversários deverão permanecer fora da área, além de ficar a pelo menos 5m de distância da bola durante a execução do tiro. A bola estará em jogo imediatamente após ser tocada pelo atleta encarregado da cobrança - sendo obrigatório que saia da área de meta - e valerá tento diretamente.

10.2.1 A bola estará em jogo tão logo seja tocada pelo atleta encarregado da cobrança;

10.3 Se qualquer jogador executar um tiro livre fora de sua área, todos os jogadores adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 5m da bola, até que ela seja tocada pelo executor;

10.4 Se qualquer jogador da equipe adversária penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5m da bola, antes que o atleta executor a toque, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra;

10.5 No tiro livre, o goleiro deverá ficar em cima da linha do gol, não podendo, em hipótese alguma, se adiantar. Caso isso aconteça, o arbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

10.6 A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre e o jogador que o executar não poderá tocar novamente, antes que tenha sido tocada ou jogada por outro atleta;

10.7 Sem prejuízo de quaisquer outras disposições das presentes regras, a respeito do lugar de onde deverá ser executado um tiro livre, qualquer tiro livre concedido à equipe que se defender dentro de sua própria área de meta, poderá ser executado de qualquer ponto, dentro da área de meta na qual o tiro livre deve ser executado. **Penalidade:** Se o jogador encarregado de executar o tiro livre, depois de fazê-lo, tocar na bola antes de ela ser tocada ou jogada por outro atleta, deverá ser marcado um tiro livre a ser cobrado por um jogador da equipe adversária no lugar onde ocorreu a infração, sendo que, se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre. No

mesmo caso, se essa tenha sido cometida na área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto da área de meta na qual ocorreu a infração.

10.8 Caso uma partida for decidida nas cobranças de tiro livre, poderão cobrar somente os atletas que terminaram jogando. Caso uma equipe termine o jogo com, por exemplo, 7 (sete) atletas, e a outra equipe apenas 6 (seis) atletas, o time com 7 (sete) atletas deverá excluir 1 (um) das cobranças, nivelando o número de cobradores das duas equipes.

REGRA 11: ARREMESSO LATERAL

11.1 Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral seja por terra ou alto ou tenha ido ao encontro das laterais, ela será posta novamente em jogo, sendo lançada para dentro do campo, diretamente do lugar onde saiu, em qualquer direção, por um jogador do quadro adversário ao daquele que a tocou por último. O jogador que executar o arremesso, no momento do lançamento, deverá estar de frente para o campo e com os pés fora da linha demarcatória. O arremessador deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo do jogo, mas não poderá ser jogada novamente pelo arremessador - a não ser após ter sido tocada por outro jogador qualquer. De um arremesso lateral, não poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância. Nesse caso e quando o atleta colocar a bola em sua própria meta, desde que não seja jogada intencionalmente pelo goleiro (ANTI-JOGO), será ordenado pelo árbitro tiro de canto.

11.2 O tempo máximo para cobrança de um ARREMESSO LATERAL será de 5 segundos após autorização do árbitro;

Penalidade: Reversão em favor do adversário.

11.3 Os jogadores do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso não poderão se aproximar a menos de 5m da bola, até que ela esteja em jogo, isto é, ter sido arremessada pelo atleta encarregado da execução.

Punição: Se a bola for arremessada de forma irregular, caberá a um jogador da equipe contrária a execução de um novo arremesso. Se o jogador que executar o arremesso tocar na bola pela segunda vez antes de outro jogador, será concedido um tiro livre a favor do quadro adversário do local onde ocorreu a infração, a menos que a falta seja cometida por um jogador na área de meta da equipe adversária. Nesse caso, o tiro livre será executado de

qualquer ponto de dentro da área onde ocorreu a falta. Se esta ocorrer dentro da área, será cobrado na marca do tiro livre

REGRA 12: TIRO DE META

12.1 Quando a bola atravessar inteiramente a linha de fundo, por terra ou alto, com exceção da parte compreendida entre as balizas da meta, e após ser jogada pela última vez por um jogador da equipe atacante, será concedido um "tiro de meta" à equipe atacada;

12.2 O tiro de meta deverá ser cobrado pelo goleiro, obrigatoriamente, com as mãos. Para a bola entrar em jogo é necessário que saia da área de meta. O goleiro não poderá tocar novamente na bola sem que outro atleta o tenha feito. Não poderá ser marcado tento diretamente E NEM COM O TOQUE DO GOLEIRO. Os jogadores da equipe adversária deverão obedecer a distância mínima de 5 metros da bola até a execução do tiro de meta. As punições para irregularidades já estão previstas no capítulo das infrações. Parágrafo Único: O tempo máximo para cobrança de TIRO DE META será de 5 segundos, após autorização do árbitro.

Penalidade: Arremesso lateral a favor do adversário na direção da linha da área.

12.3 O espaço delimitado para a cobrança do tiro de meta é área de meta.

REGRA 13: TIRO DE CANTO

13.1 Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo (menos na parte compreendida entre as balizas da meta), por terra ou alto, e após ser tocada por último por um jogador da equipe que defender, será concedido um tiro de canto. A cobrança será feita com os pés, por um jogador da equipe que estiver atacando;

13.2 Os jogadores do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso não poderão aproximar-se a menos de 5m da bola até que ela esteja em jogo, isto é, ter sido arremessada pelo atleta encarregado da execução;

13.3 O jogador que executar arremesso não poderá tocar novamente na bola enquanto a mesma não for tocada ou jogada por outro jogador atleta.

Punição: Se o jogador que executa a cobrança tocar a bola pela segunda vez, antes que ela seja jogada ou tocada por outro atleta, o árbitro concederá à equipe contrária um tiro livre do local em que a infração foi cometida - com exceção para a falta cometida por um jogador na área de meta da equipe adversária.

Nesse caso, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da área de meta em que se deu a infração.

13.4 Havendo qualquer outra infração o arremesso será repetido;

13.5 O tempo máximo para cobrança de um TIRO DE CANTO será de 5 segundos após a autorização do árbitro.

Penalidade: Tiro de meta a favor da equipe adversária.

RECOMENDAÇÕES A EQUIPE DE ARBITRAGEM

1ª O árbitro tem por obrigação fazer cumprir a Lei da vantagem, a mais importante da partida e a qual impede que o infrator seja beneficiado. Porém, quando não aproveitada a vantagem, o árbitro não deve marcar a infração. Os cartões disciplinares aplicados após essa determinação deverão, obrigatoriamente, ser anotados em súmula;

2ª Observem bem o campo de jogo antes do início da partida. Verifiquem se esta tudo em ordem, as condições de marcações do campo, os postes das metas, examinem as redes, verifiquem se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola;

3ª Antes do início de cada partida examinem as bolas, verifiquem se estão em condições de jogo.

Escolhida a bola de jogo, coloque a outra junto ao oficial de mesa;

4ª Antes do jogo observem os jogadores que serão os goleiros. Se não forem informados de substituições, não permitam que outro jogador tenha os privilégios dos goleiros. Nunca iniciem uma partida com menos de 5 (cinco) atletas nem prossigam as mesmas se uma ou as duas equipes ficarem reduzidas a 4 (quatro) atletas, independente do motivo;

5ª Examinem os calçados dos atletas antes do início do jogo, durante ou no intervalo, sempre que necessário. Também, se tiverem motivos, examinem o calçado ou qualquer outra parte do equipamento. Havendo irregularidades, exijam, imediatamente, o cumprimento das determinações. Se não for obedecido, ordene sua saída, até sua regularização. Esta determinação também será feita se os atletas usarem peças que causem danos aos demais, tais como anéis, pulseiras, piercings ou qualquer tipo de gesso;

6ª Exija que todos os atletas do jogo sejam registrados em súmula, pois só assim terão condições de participar da partida;

7ª Caso haja algum acidente no transcorrer da partida, não permita que o jogador seja atendido dentro do campo. Providencie a remoção do atleta lesionado para fora e continue o jogo;

8ª Para evitar confusão na etapa complementar, solicite ao mesário para anotar quem deu saída no primeiro tempo. Exija que todos os jogadores estejam em seu campo de jogo quando da saída de bola e só permita a invasão quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola. Use sempre cronômetro para marcar os tempos de jogo e de descanso dos atletas, nunca

dê ouvido às reclamações dos atletas, continue atuando com serenidade e, quando determinar uma marcação, não modifique a decisão;

9ª Lembre-se sempre: o objetivo do jogo é a marcação dos tentos, portanto, estudem bem a regra que o determina, pois um jogo poderá ser decidido através de um tento acidental. Tenham sempre em mente que o tento só será valido quando ultrapassar inteiramente a linha de gol entre os postes e sob o travessão;

10ª Observem bem o dispositivo das regras que não é puramente punir, mas, sim, impedir o retardamento da partida na obtenção de vantagens desleais, que devem ser coibidas;

11ª A partir da 9ª (nona) infração - inclusive, por período de jogo -, a equipe infratora sofrerá UM TIRO LIVRE DIRETO. Quando a bola estiver em jogo, atentem para o detalhe de que a infração poderá ocorrer dentro da área de meta do quadro de defesa, isto é, o defensor comete a infração e sua equipe sofre a penalidade máxima. Se a falta for cometida no ataque, com cartão amarelo ou vermelho, será cobrado UM TIRO LIVRE DIRETO;

12ª Lembre-se que todas as infrações cometidas dentro da área de meta do quadro que defende e cometidas pelos seus jogadores, originam penalidade máxima, portanto, a aplicação das infrações é de capital importância. Antes de darem o sinal para a cobrança da penalidade máxima, verifiquem a posição dos

atletas, 5m atrás da linha da bola e se a mesma encontra-se em posição correta. Observem que se, na cobrança da penalidade máxima, a bola bater na trave, o atleta que a executou não poderá tocar na bola novamente antes de ter sido jogada por outro jogador.

Penalidade máxima

a) Na cobrança, o goleiro deverá estar com uma parte dos pés, obrigatoriamente, em cima da linha de gol, só podendo movimentar-se após o adversário ter desferido o chute. Caso haja irregularidade por parte da equipe que defende e a mesma resulte em gol, a cobrança será repetida. Porém, se houver irregularidade por parte da equipe beneficiada com a penalidade, mesmo tendo resultado em gol, a cobrança será repetida. Caso não tenha resultado em gol, a jogada prossegue normalmente;

b) Na cobrança da penalidade máxima os atletas não envolvidos deverão estar a uma distância mínima de 5m da linha da bola;

c) Caso uma partida for decidida nos pênaltis, poderão cobrar as penalidades somente os atletas que terminaram jogando. Caso uma equipe termine o jogo com, por exemplo, 7 (sete) atletas, e a outra equipe apenas 6 (seis) atletas, o time com 7 (sete) atletas deverá excluir 1 (um) das cobranças, nivelando o número de cobradores das duas equipes.

13ª Somente o goleiro poderá cobrar o tiro de meta, e essa deve ser, obrigatoriamente, com as mãos.

Para a bola entrar em jogo há obrigatoriedade de a mesma sair da área;

14ª Verifiquem se o jogador, ao cobrar o arremesso lateral, estará de frente para o campo e com os pés fora da linha demarcatória. No arremesso lateral, o atleta poderá jogar a bola para qualquer direção do campo. Se introduzida diretamente no gol adversário, não valerá o tento. Já se introduzida em seu próprio gol será escanteio - para a jogada devem ser usadas as duas mãos;

15ª Quanto à cobrança do escanteio, observe se o atleta está colocado no encontro da linha de fundo com a linha lateral, e se no momento da execução os jogadores adversários encontram-se a no mínimo 5m de distância da bola;

16ª O goleiro só poderá participar de jogadas fora da área de meta com os pés. Do contrário, sofrerá as mesmas sanções que os demais atletas;

17ª Não permita a participação de atleta sangrando. Ordene sua retirada e o mesmo só poderá retornar após os devidos atendimentos e com a sua autorização;

18ª Com o jogo em andamento, não permitam que os treinadores aproximem-se da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO para ministrarem instruções às equipes;

19ª Exija dos treinadores o fiel cumprimento das recomendações determinadas nas regras do jogo, pois a desobediência lhes acarretará punições disciplinares;

20ª Observem sempre que as prorrogações, determinadas pelos regulamentos, têm seu tempo de 10 minutos divididos em dois de 5 minutos cada e sem intervalo só com a mudança de lado das equipes. As prorrogações são continuação do jogo, portanto, continuam valendo as somatórias de infrações coletivas, assim como todos os cartões disciplinares;

21ª Na prorrogação, será cronometrado o minuto final de cada período;

22ª A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça;

23ª Quando do W.O., não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola. Basta avisar ao capitão da equipe presente;

24ª Quando da execução da "bola ao chão", dentro da área, essa poderá ser em qualquer local da área;

25ª Estudem bem a aplicação dos cartões, pois os mesmos acarretarão sempre anotações individuais e um erro poderá causar prejuízo a outrem;

- 26ª Quando das ocorrências, toda equipe de arbitragem, incluindo o mesário, deverá apresentar relatório;
- 27ª Não permitir que pessoas não registradas em súmula ou membros da Comissão Técnica fiquem no campo de jogo;
- 28ª O tempo para restabelecimento do jogo, devido à intempérie do tempo e outras paralisações, será de 30 minutos;
- 29ª O técnico só poderá ministrar instruções aos atletas dentro da área de atuação do técnico;
- 30ª Na penalidade máxima, é permitido ao atleta executante correr ou tomar impulso para efetua-la;
- 31ª O goleiro não pode dar balão. Caso isso aconteça, o árbitro marcará posse de bola para o goleiro da equipe adversária;
- 32ª Fazendo falta por trás, quando a jogada estiver com a "clara" intenção de gol, aplica-se o cartão vermelho;
- 33ª Para o goleiro que interceptar a bola com as mãos fora da sua área de meta e mudar a trajetória da bola, onde estava a "clara" intenção de gol, aplica-se o cartão vermelho;
- 34ª Todos os jogos têm o horário de início marcado pelo Setor de Esportes (conforme carnê), com tolerância de 15 minutos somente para o 1º jogo;
- 35ª Não haverá impedimento;
- 36ª Quando a bola for atrasada para o goleiro, intencionalmente com os pés, durante o jogo normal, e ele pegá-la com as mãos, será marcado tiro livre direto em favor da equipe adversária na intersecção das linhas lateral e frontal da área de meta;
- 37ª Quando de uma cobrança de lateral feita por um atleta da mesma equipe e o goleiro pegar a bola com as mãos, será marcado tiro livre direto em favor da equipe adversária na intersecção das linhas lateral e frontal da área de meta;
- 38ª A falta feita quando a bola for recuada para o goleiro intencionalmente será anotada nas faltas coletivas da equipe.

DEVERES DOS ÁRBITROS

- 1º Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do futebol. Suas decisões, em matéria de fato, serão finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começarão no momento de sua entrada no campo, onde se realiza a partida, e terminarão com a entrega do relatório à entidade a que estiver vinculado;
- 2º No momento em que der o sinal para o início da partida, o seu poder de penalização é extensivo às faltas cometidas, mesmo quando o jogo estiver

parado e a bola fora de jogo. Deve evitar punir quando a aplicação de penalidade for vantajosa para o quadro infrator;

3º Anotar todas as ocorrências da partida no relatório e fazer a entrega do mesmo a quem de direito estiver destinado a recebê-lo;

4º Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras, suspender ou terminar a partida por motivo de más condições climáticas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida sempre que achar conveniente. Nesse caso, deverá relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada;

5º Advertir qualquer atleta culpado de procedimento irregular ou de atitude incorreta;

6º Não permitir a entrada no campo, sem sua ordem, de qualquer pessoa, além dos atletas e o treinador. Entende-se por treinador a pessoa registrada como tal na súmula de jogo, que esteja uniformizado de forma diferente dos atletas e identificado como tal;

7º Expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta culpado de conduta violenta e intencional à integridade física de seu antagonista;

8º Expulsar igualmente, sem prévia advertência, o atleta, treinador ou qualquer outra pessoa interveniente da partida - investidas das funções de direção ou mando -, por atitudes atentatórias à moral ou por conduta antidesportiva;

9º Dar sinal para recomeçar o jogo depois de todas as interrupções;

10º Quando marcar uma falta deve designar a infração, ordenando ao apontador o respectivo registro;

11º Ter aferida a distância de 5m em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar;

12º Não concordar com propostas para alterar as regras oficiais;

13º Inspeccionar e aprovar (ou não) o aparelhamento da partida e equipamento dos atletas, além das condições do campo de jogo - antes, nos intervalos das partidas ou quando solicitado por alguém de direito;

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

15º Decidir se a bola escolhida para a partida corresponde às exigências oficiais;

16º Parar o jogo se um atleta estiver seriamente acidentado e, de imediato, providenciar o socorro necessário. Só não deve ser permitido que o atendimento ocorra dentro de campo, mas na linha lateral ou de fundo;

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

MECÂNICA DE ARBITRAGEM

Os árbitros deverão acompanhar o jogo de perto e correr TODA a extensão do campo para que estejam o mais perto possível das jogadas e, assim, quando apitarem, não gerarão dúvida nos participantes do jogo.

DEVERES DO MESÁRIO

- 1º Preenchimento completo e correto da súmula de jogo;
- 2º Controlar o número de atletas e o treinador que estão em campo.
- 3º A cada infração coletiva, o oficial de mesa colocará o número correspondente à infração no local adequado e bem visível aos dois lados. A plaqueta de sinalização das faltas deverá ser colocada no lado que a equipe defende. Quando da sétima infração, essa deverá ser mantida até o final de cada tempo de jogo;
- 4º Manusear o placar eletrônico;
- 5º Manter fechado, durante o jogo, o(s) portão(ões) de acesso ao campo;

PONTOS IMPORTANTES

- 1º Fazendo falta por trás, quando a jogada estiver com a "clara" intenção de gol, aplica-se o cartão vermelho;
- 2º O goleiro, fora da sua área de meta, interceptando a bola com as mãos e mudando a trajetória da bola onde estava a "clara" intenção de gol, é penalizado com cartão vermelho;
- 3º Todos os jogos têm seu horário de início marcado pelo Setor de Esporte e Lazer (conforme carnê de jogos), com tolerância de 15 minutos somente para o 1º jogo;
- 4º Não haverá impedimento;

Rudi Birk
Vice-presidente de Esportes
Estrela, 10 de janeiro de 2020