

REGRA 01 NÚMERO DE 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.

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficar 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, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação.

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

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 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.

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

10 - Os Capitães de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula 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.

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

REGRA 02 - UNIFORME DOS ATLETAS

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

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

03 - As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente da camisa é opcional.

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

REGRA 03 - TEMPO DE JOGO

01 - Cada partida terá duração de 50 minutos, sendo dividida em dois tempos de 25 minutos cada partida.

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

03 - Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 10 minutos.

04 - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir a um dos árbitros e o técnico somente ao representante.

05 - A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

REGRAS 04 - INFRAÇÕES

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

Infrações Técnicas.

Infrações Disciplinares.

Infrações Pessoais.

► INFRAÇÕES TÉCNICAS

01 - 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 de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).

k) Mão na bola PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

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

► INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

01 - Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

a) Incorporar-se ou incorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.

b) Infringir persistentemente as regras do jogo.

c) For culpado de conduta indisciplinar.

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

e) Usar de táticas anti-desportivas.

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

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

h) Entrar no campo para ministrar instruções

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

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

k) 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 infração individual e coletiva.

Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação.

Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será efetuado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, esta será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

COM A BOLA FORA DE JOGO:

O árbitro dará a advertência que julgar necessária. Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração. Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.

As infrações, após a 5ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

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 em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta. 03 - Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

a) CARTÃO AMARELO – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo. 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 contra sua equipe porém não deverá aplicar o cartão disciplinar.

3) Praticar falta por trás no adversário;

4) Aplicar o carrinho, 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 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. 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.

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 EXPULSO da partida.

04 - Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

05 - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida não acumulam infrações coletivas.

06 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

07 - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 5ª infração.

08 - Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento: Para o mesmo atleta, somente anota o cartão na súmula. Para os demais membros da equipe, anota os cartões acumulando individual e coletiva até a 5ª infração.

09 – Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente.

10 – As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerá um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

a) A equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída do campo da equipe infratora e todos os demais atletas deverão estar atrás da linha de saída do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

b) Após a autorização do árbitro para a cobrança, o executor deverá colocar a bola em jogo em no máximo 05 segundos. Penalidade: Reversão em lateral no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava.

c) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da regra.

d) Todos os demais atletas somente poderão avançar na jogada após o executor tocar na bola.

Obs.: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10m anterior à linha de saída do cobrador antes que este toque na bola, o Árbitro retardará a cobrança e punir o infrator conforme julgar necessário, somente após restabelecido posicionamento autorizará sua cobrança.

11 - Caso haja prorrogação em uma partida, o número de infrações coletivas e individuais do 2º período não serão zeradas.

► INFRAÇÕES PESSOAIS:

01 - 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 tocá-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 ao adversário próximo à jogada.

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

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

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

l) Lançar a bola na área de meta adversária, quando do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

PENALIDADE: Reversão em tiro ou arremesso de meta em favor do adversário. 25

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

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

n) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater ou chutar a bola na área adversária, de sua própria área, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

OBS: Quando do arremesso do goleiro com a bola em jogo, o mesmo poderá colocar as mãos fora da área de meta.

PENALIDADE: Reversão de posse de bola em favor do adversário, que deve ser executada, obrigatoriamente, pelo goleiro com as mãos.

o) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebê-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça 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 em favor do adversário no local onde o atleta que recuou a bola se encontrava. Se de dentro da área de meta, cobrado na intersecção da linha frontal e lateral desta. Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área. Se de arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.

p) 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 em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

q) Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no início e reinício de jogo ou após consignar um gol, de lateral, de arremesso de canto, de tiro ou arremesso de meta, de tiro livre e de Penalidade Máxima ou Shoot Out, que demorar mais de 5 segundos, será punido com infração pessoal.

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

Obs: Qualquer dúvida mandar mensagem para o instagram do grêmio.