



Clinic  
Brasil

## REGULAMENTO DO TORNEIO SÓCIO ESPORTIVO DAS CLINICS DA FUNDAÇÃO REAL MADRID

ESTE REGULAMENTO ESTÁ DISPONÍVEL PARA LIVRE ACESSO NO SITE [WWW.FRMCLINICSBRASIL.COM](http://WWW.FRMCLINICSBRASIL.COM) . DURANTE O PERÍODO DO TORNEIO DUAS CÓPIAS ESTARÃO DISPONÍVEIS PARA CONSULTAS NO LOCAL DOS JOGOS.

### ÍNDICE

1.	COMISSÃO ORGANIZADORA .....	3
2.	ORGANIZAÇÃO.....	3
3.	TEMPO DE DURAÇÃO.....	3
4.	INSCRIÇÕES.....	3
5.	PREMIAÇÃO .....	4
6.	TREINADORES .....	4
7.	FORMA DE DISPUTA.....	4
8.	SISTEMA DE DESEMPATE DOS JOGOS.....	5
9.	WELCOME KIT .....	5
10.	UNIFORMES DE TREINOS E JOGOS.....	5
11.	COMISSÃO TECNICA .....	6
12.	COMISSÃO DISCIPLINAR .....	6
13.	MESA DE JOGO .....	6
14.	PROTESTOS E RECLAMAÇÕES .....	6
15.	COMUNICAÇÕES.....	7
16.	O CAMPO DE JOGO .....	7
17.	A BOLA .....	9
18.	NÚMERO DE ATLETAS.....	9
19.	TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS .....	10
20.	ADENDOS.....	11
22.	CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO.....	11
23.	SOMA DE GOLS.....	13
24.	INFRAÇÕES .....	13

25.	INFRAÇÕES TÉCNICAS ATLETAS .....	13
26.	INFRAÇÕES DISCIPLINARES ATLETAS .....	14
27.	PENALIDADES .....	14
28.	COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS .....	14
29.	INFRAÇÕES PESSOAIS ATLETAS .....	14
30.	CARTÕES .....	15
31.	TIRO LIVRE DIRETO .....	16
32.	TIRO LIVRE INDIRETO.....	16
33.	PENALIDADE MÁXIMA.....	16
34.	ARREMESSO LATERAL.....	17
35.	TIRO DE META.....	18
36.	ARREMESSO DE META.....	18
37.	TIRO DE CANTO .....	18
38.	IMPEDIMENTO .....	19
39.	PENALIDADE:.....	19
40.	VANTAGEM .....	20
41.	DESEMPATE DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA.....	20
42.	COMPORTAMENTO .....	21
43.	COMISSÃO ARBITRAL.....	22
44.	ARBITRAGEM.....	22
45.	SUSPENSÕES.....	22
46.	WO.....	22
47.	CASOS OMISSOS .....	22

## **INTERPRETAÇÃO**

Salvo se estiverem determinadas de outra forma por este regulamento as definições que estiverem mencionadas:

- I. No singular deverão igualmente abranger o plural, e vice-versa;
- II. Em determinado gênero, tal como, masculino ou feminino, deverão também incluir o outro gênero.

## **CONCEITO**

O Torneio Sócio Esportivo das Clinics da Fundação Real Madrid tem como missão fomentar os valores do *REAL SPIRIT* entre os quais estão a solidariedade, a integração social, o respeito, a educação, a dedicação, o esforço individual e em equipe, companheirismo, fair play, etc. resumidos no slogan **SEU ESFORÇO, SEU FUTURO**.

## **1. COMISSÃO ORGANIZADORA**

O Torneio **Sócio Esportivo das Clinics da Fundação Real Madrid** se desenvolverá sob a autoridade da Intersport Brasil e será dirigido e controlado por:

- a) Diretor executivo
- b) Diretor (a) jurídico
- c) Diretor técnico
- d) Treinadores da Fundação Real Madrid

## **2. ORGANIZAÇÃO**

O Torneio **Sócio Esportivo das Clinics da Fundação Real Madrid** é organizado pelo Intersport Brasil, sócia oficial do Real Madrid.

A Intersport Brasil conta com uma equipe altamente capacitada para levar a cabo sua missão de planificação e organização de torneios e campeonatos, adaptando - se em cada momento aos meios e infraestruturas de cada cidade para cumprir com seus objetivos.

2.1 A Intersport Brasil terá atribuições que, entre outras, serão as seguintes:

- a) Adotar as medidas que forem necessárias para garantir realização do torneio;
- b) Tomar decisões em caso de um jogo ser suspenso, bem como as ações para cumprimento da tabela;
- c) Operar todas as partidas do Torneio;
- d) Nomear uma subcomissão para tratar de assuntos urgentes;
- e) Resolver quaisquer conflitos ou reclamações de âmbito esportivo relacionadas ao evento;
- f) Quando na falta de confirmação das equipes indicadas, convidar equipes a fim de completar o número de equipes previstas para a realização do torneio – 8 (oito) por categoria.

## **3. TEMPO DE DURAÇÃO**

O torneio Fundação Real Madrid poderá ter uma duração de 5 ou 6 dias, nos quais serão ministradas aulas de treinamento futebol, valores esportivos e de técnicas e táticas do Real Madrid, bem como os dias de torneio, podendo as atividades ocorrer em horários e dias intercalados.

## **4. INSCRIÇÕES**

4.1 As equipes devem inscrever-se através do *site*: [www.frmclinicsbrasil.com](http://www.frmclinicsbrasil.com).

4.2 Devem ser completados todos os passos exigidos, bem como fornecidos os documentos obrigatórios solicitados, incluindo comprovação física quando e se solicitado.

4.3 Cada equipe deve inscrever um mínimo de 12 (doze) e um máximo de 14 (quatorze) atletas ou jogadores individuais que serão integrados a uma equipe pelos técnicos do Real Madrid.

4.4 Tendo sido confirmada a inscrição de acordo com o cumprimento dos pré-requisitos mínimos, as equipes receberão um e-mail indicando local, data e horário para retirada do Welcome Kit.

4.5 Posteriormente apresentar os documentos citados abaixo:

- a) Atestado Médico;
- b) Autorização de Participação e Termos de Responsabilidade dos Pais ou Tutores Legais,
- c) Identidade dos atletas.

4.6 A Intersport Brasil será responsável por receber o registro de cada equipe e controlar a documentação e participação de cada atleta no TORNEIO baseada no

cadastro no site, na documentação solicitada e no atendimento aos requisitos básicos de participação.

4.7 Cada equipe deve inscrever um mínimo de 12 (doze) e um máximo de 14 (quatorze) atletas, dos quais um mínimo de 2 (dois) e um máximo de 3 (três) devem ser goleiros(as).

4.8 É vedada participação em qualquer das etapas do Torneio de atletas:

- a) que não possuam a ata de aptidão médico - esportiva correspondente;
- b) que se encontre em estado de gravidez;
- c) que não possuam autorização para participar por seu responsável legal através da ficha de inscrição;
- d) que não cumpra com a idade correspondente à sua categoria;
- e) que estejam federados em clubes profissionais.

**4.9 Diante da possibilidade de algum(a) atleta apresentar condição pré-existente que impossibilite sua participação no torneio sem colocar em risco sua saúde ou a de outros atletas, a responsabilidade por esse atleta é exclusiva do seu responsável legal e sua equipe, devendo o mesmo ser dispensado imediatamente.**

## **5. PREMIAÇÃO**

A premiação no torneio, conforme pontos e critérios apurados se dará da seguinte forma:

- Troféu para a equipe campeã.
- Troféu para a equipe vice-campeã.
- Troféu para a equipe que ficar em terceiro lugar.
- Troféu para equipe fair play.
- Troféu melhor Goleiro.
- Troféu Especial Clinic.
- 01 bola aos atletas participantes do torneio.
- Certificado de participação para os atletas participantes do torneio.
- Medalhas de participação para os atletas participantes do torneio.

5.1 Critério de desempate para prêmios individuais:

No caso de empate nas categorias de atleta mais disciplinado e melhor jogador será usado como regra de desempate o Real Spirit que são os valores éticos do Real Madrid (motivação, respeito, companheirismo e igualdade).

## **6. TREINADORES**

6.1 O torneio será liderado por treinadores da Fundação Real Madrid, que combinam treino em equipe com um acompanhamento individual, utilizando metodologia específica que permite uma análise completa da evolução das crianças. As sessões de treino são sempre lideradas pelo treinador da Fundação, em campo, e são desenhadas especificamente para jovens jogadores.

Toda e qualquer atividade estará sob a supervisão dos mesmos, ainda que a equipe possua técnico responsável.

6.2 Durante o período dos jogos cada equipe poderá indicar 01 treinador auxiliar para acompanhamento da equipe. Tal indicação terá que ser previamente submetida à aprovação da Intersport e critérios estabelecidos na alínea 11.

## **7. FORMA DE DISPUTA**

O torneio será realizado com futebol de 07. Sendo que todos os jogadores deverão participar de todas as partidas, salvo recomendação médica.

7.1 Em cada categoria participam 06 (seis) ou 08 (oito) equipes, que estarão divididas em dois 02 (dois) grupos de 03 (três) ou 04 (quatro) equipes por grupo, determinadas por critério técnico da Fundação Real Madrid, a ser apresentado em comunicação oficial e, visando garantir o equilíbrio da competição.

7.2 As partidas serão disputadas por pontos, pelo sistema de todos contra todos, a uma só rodada de partidas, devendo cada equipe jogar uma partida contra os demais componentes de seu grupo. A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- a) Vitória – 3 pontos para a equipe que vencer
- b) Empate – 1 ponto para cada uma das equipes
- c) Derrota – nenhum ponto para a equipe que perder

7.3 De cada grupo estará classificada para a etapa final a equipe que ocupar a primeira e a segunda posição conforme a pontuação obtida, e serão identificadas respectivamente como:

**1A – 1B – 2A – 2B**

Semifinais: Jogarão as 4 (quatro) equipes classificadas na etapa preliminar, da seguinte forma:

**1A x 2B**

**1B x 2A**

7.4 Finais: Os ganhadores das duas (2) partidas correspondentes às Semifinais disputarão entre si uma partida pelo Campeonato.

A seleção de 3 e 4 lugar será pelo critério de saldo de gols.

## **8. SISTEMA DE DESEMPATE DOS JOGOS**

8.1 Em caso de empate em pontos nas posições primeira e/ou segunda na Etapa preliminar de cada grupo, a classificação se determinará pelo seguinte sistema, sendo respeitado cada critério estabelecido, sucessivamente, até que haja a definição:

- a) Saldo de gols - a diferença entre gols marcados e gols sofridos;
- b) Maior número de gols marcados;
- c) Confronto direto;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) menor número de cartões amarelos e se persistir o empate, será verificado o menor número de cartões vermelhos.
- e) Sorteio.

8.2 Em caso de Sorteio, o mesmo será realizado pela Organização, na presença dos representantes das equipes em questão.

8.3. Em caso de empate nas partidas da Etapa Final (Semifinais e Finais), logo depois de concluído o tempo regulamentar, e com o objetivo de determinar o ganhador, a partida será definida através de disputa de pênaltis, de acordo com as regras da FIFA.

## **9. WELCOME KIT**

Cada participante receberá 01 Welcome Kit da temporada, antes do início do Torneio.

## **10. UNIFORMES DE TREINOS E JOGOS**

As equipes deverão estar devidamente equipadas e vestidas com o colete indicado antes de cada jogo, sendo obrigatória a manutenção do colete por todos os jogadores durante o período do jogo, podendo inclusive incorrer em penalização os que não obedecerem essa disposição.

10.1 O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga, calção, meia de cano longo, caneleiras, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

10.2 O goleiro deve usar uniforme, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte e luvas.

10.3 Neste sentido os termos abaixo devem ser observados:

- a) É OBRIGATÓRIO o uso de coletes (estes serão oferecidos pela Intersport Brasil).

- b) É OBRIGATÓRIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).
- c) O goleiro deve usar uniforme, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte e chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.
- d) 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.
- e) O capitão deve ser identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, se substituído, deve entregá-la a seu substituto.
- f) Não será permitido durante as partidas o uso de brincos, piercings, anéis ou quaisquer adornos ou complementos que possam vir a resultar perigo para terceiros.
- g) Não poderão ser utilizadas chuteiras com travas de metal.

### **11. COMISSÃO TÉCNICA**

11.1 Somente serão considerados(as) com condição para participar do Torneio membros inscritos na Comissão técnica que atendam concomitantemente o requisito abaixo:

- Entrega da Ficha de inscrição, contendo todas as informações, assinaturas e carimbos requeridos;
- Apresentar a documentação comprobatória condizente com sua função.

11.2 No caso de equipes que não possuem comissão técnica própria ou a mesma estiver incompleta, será indicada pela Intersport as pessoas correspondentes que possam cumprir essa função em caráter excepcional.

### **12. COMISSÃO DISCIPLINAR**

O Torneio Sócio Esportivo conta com uma Unidade Disciplinar, composta por três membros julgadores e um advogado (a) com notório saber jurídico-desportivo. A Unidade Disciplinar deve aplicar o Código Disciplinar da Fundação Real Madrid e, subsidiariamente, código disciplinar esportivo da FIFA.

As punições impostas pela Unidade Disciplinar serão cumpridas na partida subsequente ao julgamento, independente da etapa.

### **13. MESA DE JOGO**

A mesa de jogo é composta por um representante da organização e dois delegados das equipes em confronto.

13.1 São funções da mesa cronometrar o tempo de jogo, preencher o boletim do jogo, identificar os praticantes, sinalizar os períodos de jogo, informar a equipe de arbitragem de todos os dados necessários para o normal decorrer do jogo, manter atualizado o placar com a marcação dos gols e tempos mortos.

13.2 Na mesa de jogo deverá existir o seguinte material:

- a) 1 placar para marcação dos gols;
- b) 1 corneta sonora ou um apito;
- c) 1 cronômetro;
- d) folhas de inscrições das equipes em jogo;
- e) 1 boletim de jogo
- f) 1 bola suplente

### **14. PROTESTOS E RECLAMAÇÕES**

14.1 Sempre que um delegado ou um responsável por equipe tiver conhecimento de alguma irregularidade, terá a obrigação de imediatamente informar a organização, para que possa proceder a solução, de acordo com o presente regulamento.

14.2 Qualquer protesto deverá ser apresentado por escrito ao representante da organização, até o final da respectiva jornada.

14.3 Reclamações sobre erros de arbitragem não poderão modificar o resultado do jogo.

14.4 A apreciação de cada protesto será realizada pela Comissão disciplinar e pelos representantes das equipes envolvidas, que reunirá com a brevidade possível, e sempre antes da jornada seguinte. Após a tomada de decisão não haverá lugar a novos recursos.

## **15. COMUNICAÇÕES**

a) Todas as comunicações são realizadas via correio eletrônico. Para isso, todas as equipes participantes devem fornecer um endereço virtual oficial através do qual desejam receber as comunicações, devendo enviar tal informação ser preenchida na ficha de inscrição em nosso site [www.frmclinicsbrasil.com](http://www.frmclinicsbrasil.com)

b) As equipes são as únicas responsáveis pelo correto funcionamento do endereço de *e-mail* fornecido, garantindo que o mesmo lhes permita realizar as funções de envio e recepção de mensagens e documentos. As mensagens e documentos que forem enviados pela Unidade Disciplinar para o endereço de *e-mail* informado, serão consideradas entregues no dia do seu envio, salvo exclusivamente problema técnico da própria conta de envio.

## **16. O CAMPO DE JOGO**

a) Todos os campos são de grama natural preferencialmente, podendo ocorrer em grama sintética como segunda opção.

b) Todos os campos atendem as especificações de tamanho e marcações.

c) Todos os jogos ocorrerão preferencialmente com iluminação natural.

d) Os jogos serão em horários e locais definidos no site oficial do evento.

e) Em casos extremos poderá eventualmente haver a transferência de jogos para o horário noturno, a organização ira informar previamente.

f) Todos os jogos, mesmo em dias de chuvas, estão confirmados. Qualquer adiamento em função de chuva muito forte, raios e ou motivos de força maior, será decidido em conjunto com a Comissão Organizadora e Arbitragem no momento da partida.

g) Em caso de haver adiamento por motivo de força maior, os jogos adiados serão disputados em data a ser definida entre as equipes e a Comissão Organizadora.

h) Ainda em casos extremos os jogos poderão ser transferidos de local. Todas as alterações estarão dispostas no site do evento.

### **16.1 Dimensões:**

O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60,0 m nem ser inferior a 54,0 m e a sua largura máxima de 40,0 m e a mínima 35,0 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

### **16.2 Marcação do Campo:**

a) O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca e bem visíveis, com 10 cm de largura, as quais devem acompanhar o nível do campo.

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

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

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

e) Paralelas e eqüidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha

perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas linhas de saída.

### **16.3 Rede de proteção superior:**

É opcional no campo de jogo a colocação de rede de proteção superior feita de material apropriado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola, com altura mínima de 10 metros.

### **16.4 Área de Meta e Marca de Pênalti:**

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 8,0 m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 10,0 m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 22 m de comprimento mínimo.

A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 8,0 m da linha de fundo.

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

### **16.5 Metas:**

As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 5,0 m entre si medidos por fora e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará à altura de 2,20 m do solo medido por dentro. O diâmetro dos postes e da barra transversal recomenda-se ser de no mínimo 10 cm e no máximo 15 cm e pintados na cor branca.

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

### **16.6 Zona de Substituição:**

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

### **16.7 Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado:**

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

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

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

### **16. 8 Recomendações:**

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

A altura recomendada das redes de proteção é de 10 m.

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





retornar a qualquer tempo, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

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

j) Os Técnicos de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a sumula do jogo, o que atesta todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos.

l) A comissão técnica das equipes será composta pelos seguintes membros: técnico ou treinador, auxiliar e diretor

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

## **19. TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS**

19.1 Os tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, com 05 minutos de intervalo, conforme disposição abaixo das categorias.

19.1.1 Categoria sub 8/sub9

a) FASE DE GRUPOS (confronto entre todas as equipes)

2 períodos de 15 minutos, com intervalo de 5 minutos.

b) FASE ELIMINATÓRIA (semifinais e final)

2 períodos de 15 minutos, com intervalo de 5 minutos.

19.1.2 Categorias sub10 a sub12

a) FASE DE GRUPOS (confronto entre todas as equipes)

2 períodos de 15 minutos, com intervalo de 5 minutos.

b) FASE ELIMINATÓRIA (semifinais e final)

2 períodos de 20 minutos, com intervalo de 5 minutos.

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

19.3. Para as categorias:

a) Sub 08, nascidos nos anos de 2010/2009/2008

b) Sub 10, nascidos nos anos de 2007/2006

c) Sub 12, nascidos nos anos de 2005/2004

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

Observação: Equipes exclusivamente femininas poderão conter atletas com idade superior em 01 ano.

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

a) Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo.

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

c) Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

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

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

## **20. ADENDOS**

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

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

## **21. INÍCIO DO JOGO**

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

21.2 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.

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

e) Caso não ocorra à troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, a partida não deve ser interrompida para a regularização.

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

21.4 Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

## **22. CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO**

22.1 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 existir.

22.2 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.

d) Se bater na bandeirinha de escanteio.

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

22.3 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.

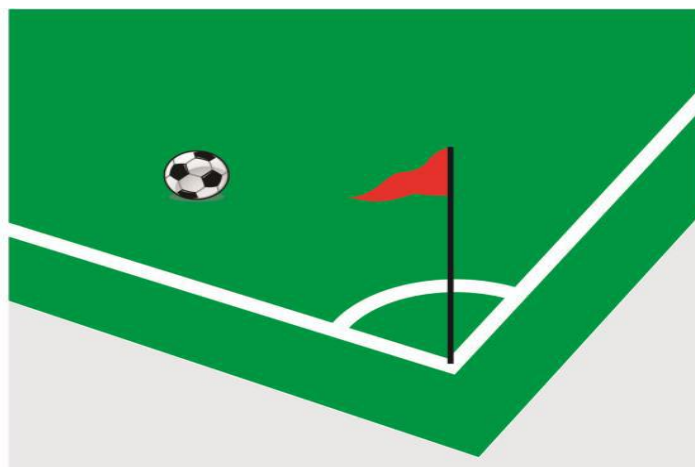
a) Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.

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

22.4 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.

- a) Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola ao chão” no local onde este tocou a bola.
- b) Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral desta.
- c) Quando na cobrança de uma penalidade máxima, repete-se a cobrança.

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



## 23. SOMA DE GOLS

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

- a) Caso nenhum gol seja marcado ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.
- b) Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.
- c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.

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

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



## 24. INFRAÇÕES

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

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

## 25. INFRAÇÕES TÉCNICAS ATLETAS

Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

- a) Dar ou tentar dar pontapés.
- b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.
- c) Pular ou se atirar sobre o adversário.
- d) Trancar adversário por trás.
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
- f) Bater ou tentar fazê-lo.

- g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
- i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
- j) Carrinho: (Projetar-se perigosamente de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).
- l) Desviar ou conduzir intencionalmente a bola com a mão.

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

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

## **26. INFRAÇÕES DISCIPLINARES ATLETAS**

Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

- a) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- b) For culpado de conduta indisciplinar.
- c) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
- d) Usar de táticas antidesportivas.
- e) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- f) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
- g) Entrar no campo para ministrar instruções.
- h) Tirar a camisa ou colete por completo em qualquer momento da partida.
- i) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

## **27. PENALIDADES**

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

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

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

## **28. COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS**

As infrações para atletas e membros da comissão técnica são passíveis das mesmas punições.

**Penalidade:** Se a partida for paralisada, o arbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com tiro livre indireto em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

## **29. INFRAÇÕES PESSOAIS ATLETAS**

Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e segurá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.

- e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
- f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.
- g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.
- h) Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.
- i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada.
- j) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.
- k) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.

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

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

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

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

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

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

- n) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição. O substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

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

### 30. CARTÕES

Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

**30.1 CARTÃO AMARELO** – O atleta pode receber até 02 (dois) cartões amarelos no mesmo jogo, sendo que, na apresentação do segundo cartão o mesmo deve obrigatoriamente ser substituído. O atleta deverá deixar o campo pela zona de substituição sendo substituído por outro atleta, não podendo mais retornar a esta partida, poderá permanecer no banco de reservas, e não estará suspenso da próxima partida.

Será obrigatória a aplicação do CARTÃO AMARELO nas seguintes situações:

- 1) Segurar o atleta adversário quer pela camisa, quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com objetivo de interromper a jogada;
  - 2) Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola;
- OBS. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre direto contra sua equipe porém não deverá aplicar o cartão disciplinar.
- 3) Praticar falta por trás no adversário;
  - 4) Aplicar o carrinho perigosamente, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizante estando o adversário de posse ou na disputa da bola;
  - 5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;
  - 6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

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

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

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

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

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

03) O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser advertido com o Cartão Azul no campo e deverá deixar o jogo.

### **31. TIRO LIVRE DIRETO**

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

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

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

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

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

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

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

### **32. TIRO LIVRE INDIRETO**

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



### **33. PENALIDADE MÁXIMA**

33.1 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 5,0 m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

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

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

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

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

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

#### **34. ARREMESSO LATERAL**

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

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

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

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

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

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

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

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



### 35. TIRO DE META

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

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

### 36. ARREMESSO DE META

36.1 Será concedido arremesso de meta quando o goleiro segurar a bola com as mãos oriunda do adversário, o mesmo deverá repor a bola em jogo com as mãos ou os pés.

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

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

### 37. TIRO DE CANTO

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

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

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

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

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

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

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

37.4 Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.



### **38. IMPEDIMENTO**

Essa regra se aplica somente às categorias sub 10, sub 11 e sub 12.

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

O jogador será considerado em impedimento se:

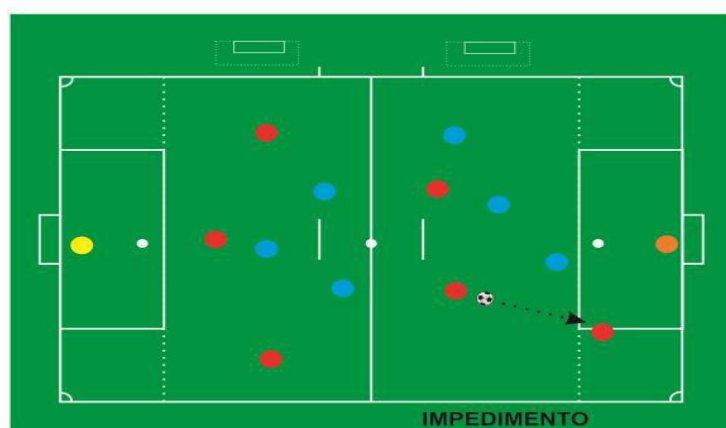
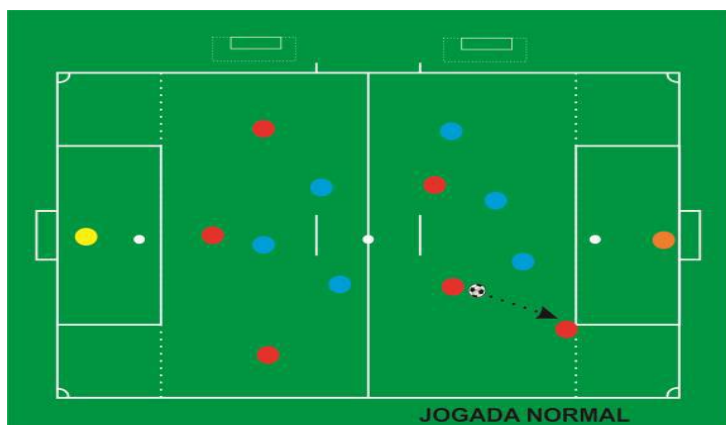
- a) Receber o passe ou participar ativamente de uma jogada estando à frente da linha de impedimento e não houver pelo menos 02 jogadores da equipe adversária entre ele e a linha de fundo.
- b) Levar vantagem dessa posição em uma jogada subsequente.

O jogador não estará em posição de impedimento se:

- a) Se encontra antes da linha de impedimento;
- b) Está na mesma linha que o penúltimo adversário;

### **39. PENALIDADE**

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



#### 40. 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.

#### 41. DESEMPATE DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

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

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

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

41.4 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.

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

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

41.7 Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

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

Procedimentos:

- a) Na decisão por penalidade máxima, o árbitro chefe de equipe (1) deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança, enquanto ao segundo árbitro (2) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal.
- b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.
- c) Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.

## ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

CÓDIGO DE SINAIS			
ANOTADO	CARTÕES DISCIPLINARES	INDICA O LADO OU DIREÇÃO	5 SEGUNDOS
REVERSÃO OU SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO	FINAL DE PERÍODO	NÃO VALEU	PEDIDO DE TEMPO
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

## 42. COMPORTAMENTO

- a) Está proibido o acesso ao campo de jogo com latas e comidas, sendo permitido somente recipientes que contenham água ou aqueles cedidos pela Intersport Brasil, no local do jogo, sob supervisão da mesma.
- b) Todos os jogadores deverão utilizar as lixeiras dispostas nos locais dos jogos, cabendo ao treinador sua fiscalização, deixando o local limpo durante a utilização e no momento de sua saída.
- c) O mesmo ocorrerá com os vestiários, que deverão estar sempre limpos, colaborando a equipe com a manutenção dos mesmos em perfeita ordem.
- d) Os horários das partidas são fixos e não serão prorrogados por atrasos de jogadores ou treinadores, devendo os mesmos zelar pela boa conduta de pontualidade.
- e) A entrada e saída em vestiários e no campo, no momento dos jogos, devem ser conjuntas, evitando-se que atletas circulem sozinhos pelos mesmos, ficando sob a responsabilidade do treinador de cada equipe esta observação, salva necessidade especial.

#### **43. COMISSÃO ARBITRAL**

- a) Todos os assuntos relacionados diretamente com os jogos serão julgados e decididos pela Comissão Arbitral, nomeada pela organização do evento.
- b) Esta comissão é responsável pela formulação de tabelas, mudanças de horários, determinação dos cabeças de chaves, resolver questões referentes aos jogos, julgar protestos, e quaisquer acontecimento ou dúvida que envolva as equipes.
- c) Protestos deverão ser apresentados por escrito. Não serão aceitos protestos referentes a decisões do árbitro durante o jogo.
- d) A comissão será formada por 03 membros efetivos e 02 suplentes.
- f) Suas decisões não cabem recursos.

#### **44. ARBITRAGEM**

Todos os árbitros são escolhidos pela administração do evento, com experiência comprovada no segmento.

#### **45. SUSPENSÕES**

45.1 Não existe suspensão automática de um atleta, exceto em casos muito graves:

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

#### **46. WO**

- a) Se a equipe não comparecer ao campo de jogo devidamente uniformizada e equipada para a partida em até 10 minutos após o horário marcado, será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.
- b) Se a equipe não comparecer com no mínimo 07 atletas para o início da partida, também será atribuída à mesma a derrota pelo placar de 0 – 3.
- c) Se uma equipe repetidamente não comparecer nos jogos, a mesma pode ser excluída do campeonato.

#### **47. CASOS OMISSOS**

As situações omissas, ambíguas ou não previstas neste regulamento, deverão ser apresentadas a organização do torneio e resolvida por esta, de modo a permitir o bom decorrer das atividades.

**A Intersport Brasil reserva se no direito mudar o regulamente caso haja alguma necessidade.**

ORGANIZADO POR



**InterSport Brasil**