

BrasGrama®

Federação Paranaense de
Árbitros Profissionais

Regras Oficiais do Futebol
em Grama Sintética

Regras Oficiais Futebol em Grama Sintética

Verificado e revisado por

FRANCISCO CARLOS DE ALMEIDA
MARCOS OLIVEIRA DE OLIVEIRA
LOURIVAL FRANCISCO DE SOUZA
JOSÉ EDMILSON DA CRUZ ALVES
RICARDO CSEH
RAFAEL LUCAS DE AZEVEDO
SILVIO ANTONIO EULAMPIO

Colaboração especial de:
ANTONIO CARLOS ABRÃO

FEDERAÇÃO PARANAENSE DE ÁRBITROS PROFISSIONAIS

Rua Desembargador Motta n.º 3231, Mercês, Curitiba/PR. CEP 80430-200

Tel/Fax: 0xx41 324-7420 - fpaparbitros@yahoo.com.br

FRANCISCO CARLOS DE ALMEIDA
Presidente

MARCOS OLIVEIRA DE OLIVEIRA
Vice-Presidente Administrativo

LOURIVAL FRANCISCO DE SOUZA
Vice-Presidente do Departamento de Árbitros

SILVIO ANTONIO EULÂMPIO
Vice-Presidente Coordenador de Câmaras Setoriais

ANTONIO CARLOS ABRÃO
Diretor de Cursos e Palestras

JOÃO DOHMS NETO
Diretor de Patrimônio e Vice-Diretor de Árbitros

JOSÉ ADMILSON DA CRUZ ALVES
Diretor de Árbitros

LUCIANO DE CARVALHO
Diretor de Imprensa

OLDEMAR WEBLER
Diretor Social

RICARDO CSEH
Diretor Secretário

ROBSON TOLOZCKO COUTINHO
Diretor de Esportes e Lazer

RODRIGO CARLOS DE ALMEIDA
Diretor Financeiro

ROMIO ELIAS CURTI
Diretor de Expansão

DIRLENE DICKEL
Vice-Diretora de Esportes e Lazer

EDEMAR PARIS
Vice-Diretor de Expansão

MARCELO OLIVEIRA DE OLIVEIRA
Vice-Diretor de Patrimônio

RAFAEL LUCAS AZEVEDO
Vice-Diretor de Árbitros e de Imprensa

SANDRO MÁRCIO DA SILVA
Vice-Diretor Secretário

SIDNEI TEIXEIRA
Vice-Diretor Social

VALCIR LUIZ LUCAS
Vice-Diretor Financeiro

SELMA SOLANGE GRIGIO
Secretária Executiva

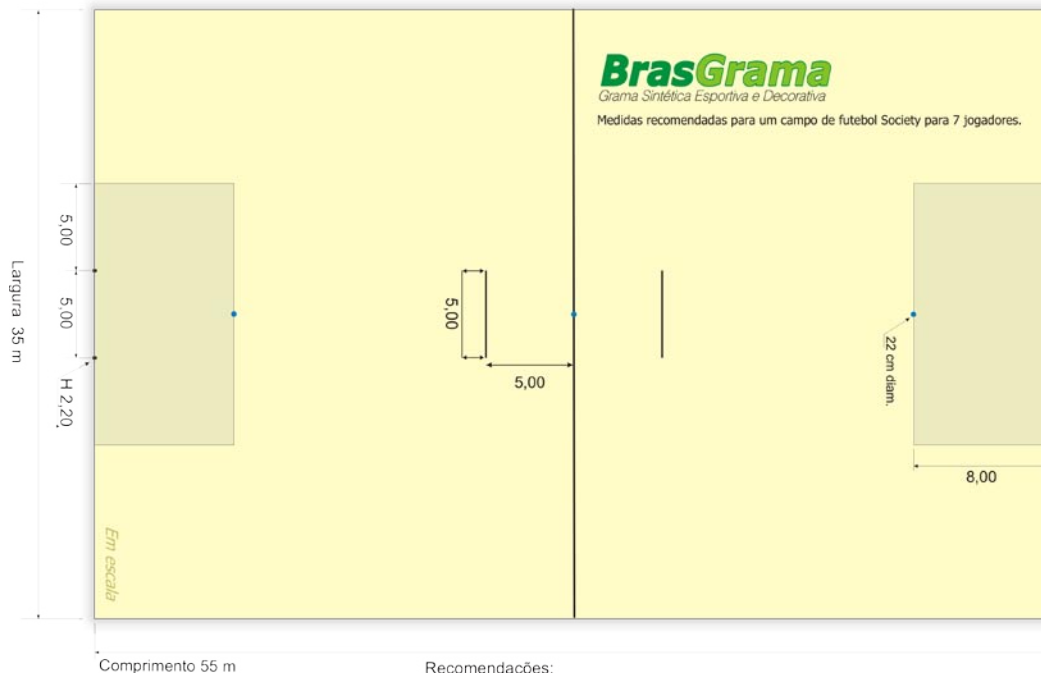
Índice

REGRA 1 - O CAMPO DE JOGO	1	CARTÃO VERMELHO EXPULSÃO	22
MARCAÇÃO DA QUADRA	2	PENALIDADES DAS FALTAS DISCIPLINARES	32
ÁREA DE META E PENALIDADE MÁXIMA	2	REGRA 10 FALTAS COLETIVAS	25
MARCA DO TIRO LIVRE DE 12 METROS	3	REGRA 11 TIRO LIVRE DIRETO E INDIRETO	27
ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO	3	REGRA 12 ARREMESSO LATERAL	29
METAS	3	REGRA 13 TIRO DE META	31
DA SUA CONSTRUÇÃO	4	REGRA 14 ARREMESSO DE CANTO	33
LOCAL PARA O ANOTADOR / REPRESENTANTE E DELEGADO	4	REGRA 15 PENALIDADE MÁXIMA	35
LOCAL DOS ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA	4	PENALIDADES DA REGRA	53
ÁREA DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO OU TREINADOR	4	REGRA 16 DOS ÁRBITROS	37
REGRA 2 A BOLA	5	REGRA 17 DO ANOTADOR/CRONOMETRISTA	40
REGRA 3 NÚMERO DE ATLETAS E SUBSTITUIÇÕES	6	ANEXO I RECOMENDAÇÕES FINAIS	42
PENALIDADES DA REGRA	7	ANEXO II LEI DA VANTAGEM	45
REGRA 4 UNIFORME DOS ATLETAS	9		
REGRA 5 TEMPO DE JOGO	11		
REGRA 6 INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO	13		
PENALIDADES DA REGRA	41		
REGRA 7 CONDIÇÕES DE JOGO	15		
REGRA 8 SOMA DE TENTOS	16		
REGRA 9 DAS INFRAÇÕES	17		
FALTAS TÉCNICAS	71		
PENALIDADES DAS FALTAS TÉCNICAS	81		
FALTAS PESSOAIS	91		
PENALIDADES DAS FALTAS PESSOAIS	02		
FALTAS DISCIPLINARES	12		
CARTÃO AMARELO ADVERTÊNCIA	22		
CARTÃO AZUL DESCLASSIFICAÇÃO	22		

REGRA 1 - O Campo de Jogo

DIMENSÕES

1. O campo de jogo será um retângulo com o comprimento máximo de 55 metros e o mínimo de 45 metros, sendo a largura máxima de 35 metros e a mínima de 25 metros.
2. O comprimento do campo deverá ser sempre superior à sua largura;



Recomendações:

As linhas laterais e de fundo deverão ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 02 m.
A altura das redes de proteção deverá estar acima de 10 m.

MARCAÇÃO DA QUADRA

3. Todas as linhas demarcatórias do campo de jogo deverão ser bem visíveis, com 10 (dez) centímetros de espessura, acompanhando o nível do campo.

4. As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

5. Na metade do campo será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de fundo.

6. O centro do campo será demarcado por um pequeno círculo com 20 (vinte) centímetros de diâmetro.

7. Paralelas e equidistantes em 5 (cinco) metros da linha divisória central, serão traçadas 2 (duas) linhas de 5 (metros), uma em cada metade do campo, de forma que se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com a marcação do meio do campo, e serão chamadas de "Linhas de Recuo".

8. Deverá haver, para fora das linhas de fundo um espaço livre mínimo de 1,5 (um metro e meio) metros, e para fora das linhas laterais um espaço livre mínimo de 1 (um) metro para rede de proteção.

9. As linhas demarcatórias integram e pertencem ao campo de jogo.

10. Quando o campo dispuser de rede de proteção como teto, sobre o campo, a altura que ela deve estar do solo será de 7 (sete) a 10 (dez) metros.

ÁREA DE META E PENALIDADE MÁXIMA

11. A área de meta e pênalti, será formada por 2 (duas) linhas paralelas que começarão junto à linha de fundo e seguirão para o interior do campo, paralelas às linhas laterais, na distância de 8 (oito) metros, quando então serão unidas por uma linha transversal paralela à linha de fundo medindo 15 metros.

12. Bem no meio desta linha transversal de 8 metros, e frontal à meta do goleiro, será feita a marca da penalidade máxima, com um círculo de 20cm de diâmetro.

MARCA DO TIRO LIVRE DE 12 METROS

13. A uma distância de 12 (doze) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo, serão feitas as marcas do Tiro Livre de 12 metros, com uma linha de 20cm x 10cm, paralela à linha frontal da área, de onde serão cobrados os tiros livres diretos sem barreira, nas hipóteses previstas nestas regras.

ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

14. Sobre a linha lateral e perpendicular à mesma, do lado onde se encontra a mesa do Anotador/Representante, serão marcadas duas linhas de 50 (cinquenta) centímetros cada, para o lado de fora do campo, demarcando 2,50 metros de cada lado do meio do campo. Por entre estas duas linhas de 50 centímetros os atletas deverão sair e entrar no campo de jogo por ocasião das substituições.

METAS

15. No meio de cada área e sobre a linha de fundo serão colocadas as metas, formadas por dois postes verticais separados em 5 (cinco) metros entre eles (medida interior) e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2,20 (dois e vinte) metros do solo.

16. A largura e espessura dos postes e do travessão serão de 10 (dez) centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 10 (dez) centímetros.

17. Os postes e travessão, poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar e pintados de preferência de branco e fixados ao solo. Os postes e travessão deverão ter a mesma largura e espessura.

18. Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes, travessão e ao solo e deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes poderão ser de cânhamo, juta, nylon ou outro material resistente e as malhas com abertura que não permita a passagem da bola.

DA SUA CONSTRUÇÃO

19. O seu piso será construído de material sintético próprio para este desporto e deve ser rigorosamente nivelado, sem declives nem depressões.

LOCAL PARA O ANOTADOR / REPRESENTANTE E DELEGADO

20. A quadra deverá dispor obrigatoriamente, em lugar central e inteiramente inacessível aos assistentes, mesa e cadeiras para que o representante da entidade e o delegado possam exercer com segurança e tranquilidade suas funções.

LOCAL DOS ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA

21. A quadra deverá dispor de dois locais privativos e adequados, situados a margem da linha lateral, inacessíveis aos assistentes, onde ficarão sentados os atletas reservas, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico das equipes disputantes.

22. Os bancos de reservas deverão guardar obrigatoriamente, da mesa do anotador / representante, uma distância nunca inferior a 5 (cinco) metros de cada lado da mesa.

ÁREA DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO ou TREINADOR

23. As quadras possuirão obrigatoriamente, uma área de atuação do Técnico ou Treinador, que se localizará de frente dos seus respectivos bancos de reservas e guardar uma distância mínima de 50 centímetros da linha lateral, prolongando-se de um lado até a direção da "Linha de Saída" e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral.

REGRA 2 A Bola

1. A Bola será esférica e o seu invólucro será de couro macio ou de outro material aprovado. Em sua confecção é vedado o uso de material que possa oferecer perigo ou dano aos atletas.
2. As bolas terão uma circunferência de no máximo 69 (sessenta e nove) centímetros e no de mínimo 65 (sessenta e cinco) centímetros. Seu peso terá no máximo 450 (quatrocentos e cinquenta gramas) e no mínimo 420 (quatrocentos e vinte gramas). A pressão será de 5 (cinco) a 6 (seis) libras.
3. A bola deverá ser apresentada ao Árbitro e somente ele terá poderes de decidir se ela está em condições normais de jogo ou não.
4. Nas categorias Fraldinha e Pré-Mirim e Mirim, as bolas terão uma circunferência de no máximo 66 (sessenta e seis) centímetros e no de mínimo 64 (sessenta e quatro) centímetros. Seu peso terá no máximo 390 (trezentos e noventa) gramas e no mínimo 340 (trezentos e quarenta gramas) e sua pressão será de 4 (quatro) a 5 (cinco) libras.
5. A bola somente poderá ser trocada durante a partida, com a autorização do árbitro.
6. O local destinado ao Anotador/Representante e ao Delegado deverá contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de serem utilizadas.
7. Toda equipe mandante do jogo deverá apresentar à mesa do representante no mínimo 1 (uma) bola nova ou em perfeitas condições de jogo.
8. Se a bola estourar ou esvaziar-se durante o desenvolvimento da partida o jogo deverá ser interrompido, trocada a bola, e reiniciado com "Bola ao Chão" no local onde a mesma perdeu suas condições de jogo. Se dentro da área de meta, fazer fora em local próximo.
9. Se a inutilização da bola ocorrer quando a partida estiver paralisada, troca-se a bola, e continua normalmente a partida.

REGRA 3 Número de Atletas e Substituições

1. Para início de uma partida, cada equipe deverá ser composta, obrigatoriamente, de 7 (sete) atletas, um dos quais obrigatoriamente, será o goleiro, podendo ficar reduzida até 4 (quatro) atletas no decorrer da partida.

2. É vedado o início de uma partida sem que a equipe tenha um mínimo de 7 (sete) atletas e nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 4 (quatro) atletas.

3. A troca de posição entre o goleiro e um atleta participante da partida poderá ser feita desde que a partida esteja paralisada e haja autorização do Árbitro.

4. Ocorrendo irregularidade no item acima, a partida deverá ser interrompida e os atletas infratores advertidos com o cartão amarelo, devendo o Árbitro observar a Lei da Vantagem.

5. Cada equipe poderá registrar até o número máximo de 15 (quinze) atletas por partida, e uma Comissão Técnica composta de um (1) Técnico ou Treinador, 1 (um) Preparador Físico, 1 (um) Massagista e 1 (um) Médico.

6. Será permitido um número indeterminado de substituições a qualquer tempo do jogo sem necessidade de paralisação da partida, desde que sejam apenas aqueles inscritos na súmula do jogo.

7. A entrada e saída dos atletas na substituição deve ser feita pela Área de Substituição.

a) Se um atleta substituto entra na quadra de jogo antes que o substituído saia, este deverá ser punido com cartão amarelo – falta pessoal – tiro livre indireto, do começo ao fim do jogo, e a sua equipe continuará com número normal de atletas (sete).

b) se o atleta a ser substituído sair da quadra de jogo de forma irregular, deverá ser punido com cartão amarelo – falta pessoal – tiro livre indireto, do começo ao fim do jogo, e sua equipe só poderá recompor-se após dois minutos cronometrados.

8. Os atletas que voltarem à partida, após terem recebido cartão disciplinar amarelo, ou aqueles que retornam após contusão sofrida, deverão ter autorização do Árbitro para entrar no campo estando a partida paralisada ou a bola fora de jogo.

9. Quando da substituição do goleiro, deverão ser observados os seguintes procedimentos:

a) O Árbitro deverá ser informado da substituição antes que ela seja efetuada;

b) O goleiro substituto não pode ingressar no campo sem que o goleiro substituído tenha deixado o campo completamente, e pela Área de Substituição;

c) Esta substituição só pode ser efetivada com a bola fora de jogo;

10. A um dos atletas de cada equipe, será atribuída a função de “Capitão”, com as seguintes obrigações:

a) Representar sua equipe durante a partida, da qual será o fiador da boa conduta, antes, durante e no transcorrer da partida. Sendo expulso, desclassificado, indicará seu substituto;

b) Fornecer ao Anotador, antes do início do jogo, os nomes e números dos atletas de sua equipe, bem como os componentes de sua Comissão Técnica presentes;

c) Identificar-se como capitão de sua equipe com o uso, obrigatório, de uma braçadeira que seja de cor diferente da camisa, fixada em um de seus braços.

d) Dirigir-se à arbitragem buscando a informação ou interpretação essencial à aplicação das regras, desde que o faça com respeito e cortesia;

e) Avisar ao Anotador ou à arbitragem, quando da mudança de números de atletas de sua equipe e das substituições havidas, que venham a ocorrer no intervalo da partida;

f) Assinar a súmula do jogo antes do início da mesma, para atestar e certificar que todos os atletas ali inscritos são os mesmos na quadra de jogo, e que estão devidamente registrados na sua equipe;

g) Passar sua identificação de capitão ao atleta que o substituir nessa função;

h) Não é obrigatório que o capitão inicie a partida, podendo o mesmo permanecer no banco de reservas.

PENALIDADES DA REGRA

1. Se a partida for interrompida pelo Árbitro para aplicação de advertência, em razão de irregularidades na substituição, o seu reinício será através de um Tiro Livre Direto com Barreira até a 7.^a Falta Coletiva e Sem Barreira a partir da 8.^a Falta Coletiva, a favor da equipe adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

2. Caso a partida esteja paralisada quando um atleta for advertido, seu reinício será feito normalmente, observando-se a forma que ela saiu de jogo.

3. Se quando ocorrer a paralisação da partida e a bola estava dentro da área de meta da equipe infratora, o Tiro Livre Direto com ou sem barreira concedido à equipe adversária somente poderá ser cobrado sobre a linha desta área e no local mais próxima da infração cometida.

REGRA 4 Uniforme dos Atletas

1. Ao atleta é proibido o uso de qualquer objeto julgado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro deverá exigir a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa ser perigoso ou causar dano ao próprio atleta ou adversários.

2. O equipamento dos atletas compõe-se de:

a) camisa de manga curta ou manga comprida;

b) calção curto;

c) meias de cano longo;

d) caneleiras confeccionadas de material apropriado, que ofereça proteção ao atleta (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).;

e) tênis próprio para o desporto, confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado revestimento lateral de borracha ou material similar;

3. Fica terminantemente proibido o uso de camisa sem manga, de sapatos com solado de couro ou pneu e de chuteiras.

4. As caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias.

5. O atleta que estiver com seu uniforme alterado de acordo com esta regra, será retirado do campo de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

6. Todos os atletas do banco de reservas deverão estar devidamente uniformizados, e em condições de entrar na partida a qualquer momento. Atleta desuniformizado, não poderá permanecer no banco de reservas, até que seu uniforme seja regularizado.

7. O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho/bermudão.

8. Nas costas das respectivas camisas, obrigatoriamente, deverão estar colocados números que tenham o tamanho de 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura. É obrigatória a diferença entre a cor do número e cor da camisa,

para facilitar a identificação pela arbitragem e público. Poderá haver números na frente da camisa de 10 a 15 centímetros.

9. O atleta que usar sob seu calção, o short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante do calção.

10. O atleta deverá estar sempre corretamente uniformizado na quadra de jogo, ou seja, com a camisa dentro do calção, meias levantadas, caneleiras encobertas pelas meias. Se isso não ocorrer, ele será convidado a retirar-se do campo e substituído temporariamente, até que seu uniforme esteja de acordo com essa Regra. Para que ele possa retornar ao jogo, deverá ter autorização do Arbitro, com a bola fora de jogo e ele somente poderá retornar à quadra pela área de substituição.

11. O capitão da equipe deverá ser identificado por uma tarja de tecido ou material elástico em cor diferente da cor da camisa, e fixada em um dos braços.

12. O atleta poderá jogar com óculos, desde que estes sejam apropriados e fixados na cabeça, e constar no verso da súmula seu termo de responsabilidade assinado.

13. É recomendável que as equipes tenham uma camisa reserva de goleiro com o mesmo número da camisa original para eventual troca, em caso de diferenciação com as camisas dos atletas da equipe adversária.

REGRA 5 Tempo de Jogo

1. O Tempo de duração de uma partida de Futebol em Grama Sintética nas Categorias Principal e Juvenil será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos cada, com um intervalo de no máximo 10 (dez) minutos para descanso dos atletas.

2. Para as categorias Veterano, Feminino, Infantil e Infante Juvenil, o tempo de duração será de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada, com o máximo de 10 minutos de descanso dos atletas.

3. Para as categorias Mirim, Pré-Mirim e Fraldinha, o tempo de duração será de 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, com o máximo de 10 minutos de descanso dos atletas.

4. Para as outras categorias que vierem a ser criadas, a Entidade máxima poderá determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração da partida.

5. O tempo da prorrogação para desempate de uma partida, será de 10 (dez) minutos, divididos em 2 períodos de 5 (cinco) minutos cada um, sem intervalo. Novo sorteio será feito pelo Árbitro Principal, e todas as faltas cometidas no 2.º tempo do jogo normal terão sua continuidade nesta prorrogação. Persistindo o empate, uma série de 3 penalidades máximas será feita, e na continuidade do empate, cobranças alternadas até que se obtenha uma equipe vencedora. Todos os inscritos na sumula poderão cobrar as penalidades máximas, menos atleta que tenha sido expulso ou desclassificado da partida.

6. Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão ou outro motivo qualquer, o tempo será acrescido a critério da arbitragem.

7. Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos atletas, 1 (um) Pedido de Tempo em cada período da partida, sendo de 1 (um) minuto a duração de cada tempo solicitado, respeitando-se os seguintes critérios:

a) Os técnicos ou treinadores das equipes deverão solicitar o tempo ao Anotador, e na sua ausência o capitão solicitará a um dos Árbitros;

b) Os pedidos de tempo somente serão concedidos quando a bola estiver fora de jogo e que seu retorno seja a favor da equipe solicitante; (posse de bola).

c) Nos pedidos de tempo, os atletas participantes da partida deverão se reunirem próximos ao seu banco de reservas, inclusive sentarem-se no banco, e somente o Técnico ou Treinador e sua Comissão Técnica é que não poderão adentrar ao campo;

d) A duração do pedido de tempo será de 1 (um) minuto cada um, e deverão ser acrescidos ao término de cada período de jogo pelo Árbitro Principal da partida;

8. A duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

9. Se, eventualmente, a equipe não houver se utilizado do seu pedido de tempo do segundo período da partida o mesmo poderá ser utilizado na prorrogação;

10. Os pedidos de tempo não se acumulam, caso não sejam utilizados no seu período.

11. O Técnico/Treinador, no momento de orientar seus atletas, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros de distância da mesa destinada ao Anotador e Representante, e nem sair de sua Área de Atuação. Não obedecendo esta parte da regra, ele deverá ser advertido com o cartão amarelo.

REGRA 6 Início e Reinício de Jogo

1. Para o início da partida a escolha de lado ou pontapé inicial será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro. A equipe vencedora do sorteio escolherá o campo onde irá atuar ou optará pela execução do pontapé inicial.

2. Cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum atleta da equipe contrária à iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 5 (cinco) metros da bola, nem invadir o meio campo do adversário enquanto o tiro inicial não for dado e a bola entrar em jogo.

3. Ao sinal do árbitro, a partida será iniciada por um dos atletas, que movimentará a bola com os pés em direção ao campo contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o círculo central do campo.

4. A bola somente entrará em jogo quando tocada em direção ao campo adversário.

5. O atleta que executar o pontapé inicial não poderá ter contato com a bola enquanto esta não for tocada ou jogada por outro atleta.

6. Após consignado um tento, a partida terá seu reinício de maneira idêntica ao início do jogo, por um atleta da equipe que sofreu o tento.

7. Após o intervalo de jogo a que se refere a Regra 5, a partida recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado e o reinício do jogo será efetivado por um atleta da equipe contrária daquela que deu o pontapé inicial da partida.

8. Caso o Árbitro perceba que esta troca de lado não foi efetivada e o 2.º tempo de jogo já tenha começado, deverá paralisar de imediato o jogo determinará a troca de lado das equipes disputantes e reiniciará a partida com "Bola ao Chão" no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

9. Será válido o tento consignado diretamente de Bola de Saída.

10. Após qualquer paralisação por motivos que não sejam faltas ou infrações elencadas nesta Regra, e desde que a bola não tenha ultrapassado as linhas limítrofes do campo, o Árbitro ao reiniciar a partida, o fará com "Bola ao Chão" no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, salvo se a mesma se encontrava dentro da área de meta, quando o Bola ao Chão deverá ser realizado fora da área em local mais próximo. A bola entrará em jogo assim que tocar no solo.

11. Quando da execução do “Bola ao Chão” os atletas participantes deverão se colocar em posição tal que permita ao Árbitro fazer, na altura do peito, a soltura da bola, sendo que nenhum dos atletas poderão tocar na bola enquanto ela não tocar no solo.

12. Se na execução do “Bola ao Chão” a bola sair para fora do campo sem que ninguém toque na bola, o lance deverá ser repetido pelo Árbitro.

PENALIDADES DA REGRA

a) Se o executor demorar mais de 5 (cinco) segundos após o apito do Árbitro ou ocorrer invasão de atleta da equipe adversária antes da bola entrar em jogo, a equipe infratora será punida com Tiro Livre Indireto do início ao fim do jogo, não sendo considerada nem falta individual do atleta infrator e nem coletiva da equipe.

b) Se o atleta executor tocar uma segunda vez na bola sem que outro atleta o faça, cometendo o Bitoque, sua equipe será punida com um Tiro Livre Indireto no local onde ele tocou na bola a segunda vez, do começo ao fim do jogo, sendo marcada uma falta pessoal do atleta, e não será falta coletiva da equipe.

c) Qualquer outra infração cometida na Saída de Bola, este lance deverá ser repetido.

d) Se na execução do “Bola ao Chão” o atleta cometer irregularidades, o lance deverá ser repetido, e na reincidência receber cartão amarelo, e o “Bola ao Chão” deverá ser repetido, até que a bola entre em jogo, ou seja, que a bola toque no solo.

REGRA 7 Condições de Jogo

1. A bola estará fora de jogo quando:

a) atravessar completamente, quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais e de fundo demarcatórias do campo de jogo;

b) a partida for interrompida pelo apito da arbitragem;

c) jogada a partida em campo coberto com rede de proteção superior e a bola bater na rede. Ocorrendo esta situação a partida será reiniciada com a cobrança de arremesso lateral a favor da equipe adversária a do atleta que desferiu por último o chute, na direção e do lado onde a bola bateu na rede superior.

2. A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, desde o começo até o término da partida, inclusive:

a) se voltar à quadra por bater nos postes ou travessão da meta;

b) se tocar nos árbitros colocados dentro da quadra de jogo;

c) enquanto não se adota uma decisão por suposta infração as regras do jogo.

3. Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com atleta dela participante, o árbitro retardará o apito até que a jogada seja concluída. Ou seja, que o atleta de posse da bola conclua o lance, perca a posse da bola ou que esta saia do campo ou ocorra paralisação da jogada.

4. Em caso de acidente com o atleta, o árbitro solicitará a remoção do mesmo, tão logo seja possível, para fora das linhas demarcatórias do campo de jogo para que seja socorrido, e reiniciará imediatamente a partida. Caso o atleta esteja lesionado levemente ou sem gravidade e solicite atendimento médico embora possa locomover-se, o árbitro determinará sua imediata saída e dará continuidade à partida.

5. Sendo constatada pelo árbitro simulação de acidente por parte do atleta ou qualquer tentativa de retardamento proposital para ganhar tempo (defeito do uniforme, saída de bola propositalmente pelas laterais ou linha de fundo, etc.) ordenará o reinício imediato da partida sendo o atleta passível de punição disciplinar.

6. Se a bola correr em cima da linha lateral ou de fundo, ela estará em jogo normalmente. Enquanto a bola estiver em contato com as linhas limítrofes os Árbitros deverão dar continuidade ao jogo. A bola somente estará fora de jogo quando ultrapassar inteiramente as linhas laterais e de fundo, quer pelo solo quer pelo alto.

REGRA 8 Soma de Tentos

1. A não ser as exceções previstas nesta regra do jogo, o tento somente será válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e sob o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada, levada ou impulsionada com a mão ou braço de atleta atacante.

2. Se houver igualdade no número de tentos assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.

3. A equipe que tenha consignado maior número de tentos será considerada vencedora da partida.

4. Se qualquer elemento estranho à partida facilitar, colaborar ou evitar que a bola chutada contra sua meta não ultrapasse a linha de gol durante a partida, o jogo deverá ser de imediato paralisado, retirado o elemento estranho, e reiniciado com "Bola ao Chão" no local onde o elemento estranho tocou na bola. Se o lance ocorrer dentro da área de meta infratora, o "Bola ao Chão" deverá ser executado fora da área de meta e próximo ao local por onde a mesma tenha penetrado na área. Ocorrendo o tento a partida terá prosseguimento normal, obedecendo a Lei da Vantagem.

5. Se o fato acima acontecer durante a realização de uma penalidade máxima, o Árbitro ordenará a retirada imediata do elemento estranho do campo, e determinará nova cobrança da penalidade caso não tenha sido resultado em gol.

6. Não será válido o tento originado de qualquer arremesso do goleiro adversário executado com as mãos, salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer atleta (atacante ou defensor), inclusive o goleiro fora de sua área de meta.

7. Se, ao segurar ou arremessar a bola, ou dar um munhecação na mesma, o goleiro permitir que a bola entre e ultrapasse inteiramente a linha de fundo, entre os postes e sob o travessão de sua meta, o tento será considerado válido.

8. Não será válido o tento originado da cobrança de um Tiro Livre Indireto, salvo de a bola na sua trajetória à meta adversária, tocar ou for tocada por qualquer atleta dentro do campo de jogo, inclusive o goleiro.

REGRA 9 Das Infrações

1. As Infrações às regras deste desporto, são assim qualificadas:

- a) Faltas Técnicas
- b) Faltas Pessoais
- c) Faltas Disciplinares

FALTAS TÉCNICAS

2. Estará praticando Falta Técnica todo o atleta que comete no campo de jogo, intencionalmente, uma das seguintes infrações:

- a) Dar ou tentar dar pontapé no adversário;
- b) Bater ou tentar bater em adversário ou lançar-lhe uma cusparada;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Empurrar o adversário com o auxílio das mãos, braços ou dos pés;
- e) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte dos braços;
- f) O atleta atirar-se ao solo, de maneira deslizante, com um ou os dois pés, na tentativa de tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário (carrinho;)
- g) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- h) Trancar o adversário de maneira violenta e perigosa;
- i) Trancar o adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;
- j) Estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou impedindo sua movimentação com o corpo, com exceção do goleiro em sua área de meta;

k) Quando, sem a posse ou domínio da bola, obstruir intencionalmente um adversário, correndo entre o mesmo e a bola, ou interpor com seu corpo de maneira a formar um obstáculo às pretensões do adversário em relação à jogada;

l) O atleta segurar ou desviar a bola intencionalmente carregá-la, ou batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área de meta. O atleta infrator deverá ser advertido com o cartão amarelo.

m) praticar o chamado “Jogo Perigoso” , ou seja, pé alto, sola, calcanhar e bicicleta, e sem ter intenção, atingir o adversário ou ameaçá-lo atingindo perigosamente.

PENALIDADES DAS FALTAS TÉCNICAS

3. Toda Falta Técnica será punida com a cobrança de um Tiro Livre Direto a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, com direito a formação de barreira até a 7.^a (sétima) Falta da equipe, em cada período de jogo. A partir da 8.^a (oitava) Falta o Tiro Livre Direto será Sem Barreira e cobrado na linha dos 12 metros quando a falta ocorrer em local do campo ulterior à linha dos 12 metros. Se a falta acontecer entre a linha de fundo do campo da equipe infratora e a linha dos 12 metros, o atleta que irá fazer a cobrança poderá optar em colocar a bola no local da infração ou na linha dos 12 metros.

4. Na hipótese da Falta ocorrer dentro da área de meta infratora, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária.

5. Uma penalidade máxima deverá ser marcada, qualquer que seja a posição da bola, no momento que a falta é praticada dentro da área de meta do infrator e que a bola esteja em jogo.

6. Quando os atletas que estiverem no banco de reservas forem punidos com cartão amarelo de advertência, será anotada uma falta individual ao atleta e uma coletiva para a equipe. Se o cartão for para componente da comissão técnica, será anotada apenas uma falta coletiva.

7. O cartão vermelho por indisciplina mostrado a atletas na quadra ou no banco, e à comissão técnica, contará como falta coletiva. O apenado deverá retirar-se do recinto de jogo, não podendo mais dele participar.

8. Serão consideradas faltas técnicas, somente as infrações cometidas pelos atletas que estiverem na disputa do jogo dentro da quadra. Atleta no banco comete falta disciplinar.

9. O atleta substituto que entrar no campo antes que o substituído saia completamente, ou que entrar por outro local que não seja a Área de Substituição, deverá ser punido com cartão amarelo e ser retirado do campo por 2 (dois) minutos cronometrados, permanecendo sua equipe com o mesmo número de atletas que se encontrava antes da punição.

10. Se o Árbitro paralisar a partida para advertir o atleta que cometeu irregularidade na substituição, reiniciará o jogo com a cobrança de um Tiro Livre Direto com Barreira, no local mais próximo onde estava o bola quando parou a partida, até o limite da 7.^a Falta, e a partir da 8.^a Falta o Tiro Livre Direto será cobrado da linha dos 12 metros, sem direito a formação de barreira.

11. Todas as Faltas Técnicas capituladas nesta regra acumularão Falta Individual e Falta Coletiva para a sua equipe, independente de cartão amarelo pela gravidade da falta.

FALTAS PESSOAIS

12. Estará cometendo uma Falta Pessoal o atleta que, intencionalmente, cometer as seguintes infrações:

a) Cometer o Bitoque, ou seja, tocar na bola uma segunda vez antes que outro atleta o faça, quando da execução de um arremesso lateral, arremesso de canto, arremesso do goleiro, tiro de meta, bola de saída, bola ao chão, tiro livre direto e indireto e penalidade máxima;

b) O goleiro tocar ou controlar a bola com suas mãos depois que um seu companheiro a tenha passado deliberadamente com o pé;

c) O goleiro receber com as mãos a bola de companheiro na execução de arremessos ou qualquer tipo de infração, diretamente;

d) O goleiro tocar ou controlar a bola com suas mãos ou com os pés por mais de 5 (cinco) segundos, dentro de sua área de meta;

e) Tocar na bola, em jogo, um atleta que não esteja devidamente equipado;

f) Usar expressão verbal ou vocal para enganar atleta adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe e tirando vantagens do lance;

g) Qualquer atleta no campo de jogo, demorar mais de 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo após a marcação de uma infração à Regra;

h) O atleta em campo, simular uma falta normal de jogo ou penalidade máxima, com a finalidade de enganar a arbitragem e tirar proveito e vantagem para sua equipe.

13. O goleiro somente poderá receber de volta a bola de um seu companheiro, quando a bola lhe é enviada com a cabeça ou de forma involuntária com qualquer parte do corpo.

14. O fato do goleiro poder receber a bola com as mãos vindo de um seu companheiro que a tenha passado com a cabeça, não será permitido que este procedimento se torne um vício do anti-jogo. O atleta infrator poderá ser advertido e desclassificado do jogo, pela reincidência na prática do anti-jogo. A jogada com a cabeça não poderá ser forçada, como no tiro de meta ou arremesso o goleiro joga a bola na cabeça de um seu companheiro que a devolve para ele.

PENALIDADES DAS FALTAS PESSOAIS

15. A equipe será punida com um Tiro Livre Direto com Barreira até a 7.^a Falta e Tiro Livre Direto Sem Barreira a partir da 8.^a Falta Coletiva quando o goleiro que cometer as faltas "b)" e "c)" do item 12 acima, desta Regra. O Tiro Livre será cobrado fora da linha da área de meta em local mais próximo onde ocorreu a infração. O goleiro será punido com falta individual na súmula de jogo.

16. A equipe será punida com um Tiro Livre Indireto, do começo ao fim do jogo, a favor da equipe adversária, exceto se for cometido dentro da sua área de meta, quando o tiro livre indireto será cobrado fora da linha da área de meta em local mais próximo onde ocorreu a infração, nas seguintes situações previstas nesta Regra:

- a) Cometer o Bitoque;
- b) O goleiro, dentro de sua área de meta, com a bola em jogo, demorar mais e 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo:
- c) Qualquer atleta tocar na bola sem que esteja devidamente equipado;
- d) Quando um atleta usando de expressão verbal ou vocal, engana o seu adversário e tira vantagens do lance;
- e) Qualquer atleta em campo de jogo que demorar mais de 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo ou após marcação de uma infração à Regra.

17. Caso o goleiro comece a praticar o anti-jogo recebendo a bola com as mãos enviadas por companheiro com a cabeça, após arremessos por ele executados, com a finalidade de retardar o andamento da partida ou ganhar tem-

po, será punido com Tiro Livre Direto com Barreira até a 7.^a falta, e a partir da 8.^a Falta com Tiro Livre Direto Sem Barreira.

18. Todas as Faltas Pessoais capituladas nesta regra acumularão somente Falta Individual para o atleta que a cometeu, não serão, portanto, Faltas Coletivas para a equipe.

FALTAS DISCIPLINARES

19. São chamadas Faltas Disciplinares, com aplicação a todos os atletas, técnico ou treinador, massagistas, médicos e auxiliar técnico, qualquer das seguintes infrações:

- a) Infringir, persistentemente as regras de jogo;
- b) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de ter começado a partida, sem se apresentar ao Árbitro ou dele receber ordem para tanto;
- c) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro;
- d) Ser culpado por cometimento de atos de indisciplina e imoralidade;
- e) Usar de táticas anti-desportivas julgadas incoerentes e ilegais pela arbitragem;
- f) Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, aos Árbitros, ao Anotador/Representante e ao Delegado para deles reclamar, discordar ou, para discutir com o público;
- g) Entrar no campo de jogo o Técnico ou Treinador, Massagista, Médico ou o Preparador Físico sem a autorização do Árbitro, salvo em casos excepcionais de graves acidentes com atletas.
- h) Trocar seu número de camisa sem avisar o Anotador ou o Árbitro da partida;
- i) Não respeitar a distância de 5 (cinco) metros atrás da linha da bola, por ocasião da cobrança de Tiro Livre Direto Sem Barreira após a 7.^a Falta Coletiva, contra sua equipe;
- j) O atleta que, ao comemorar qualquer fato do jogo levantar sua camisa até a altura da cabeça receberá advertência com o cartão amarelo, e se tirar a camisa receberá o cartão azul

20. Dentro destas Faltas Disciplinares, os Árbitros se utilizarão dos seguintes cartões:

Cartão Amarelo Advertência

O atleta que receber o cartão amarelo somente poderá retornar ao campo de jogo ou ser substituído, após dois (2) minutos de jogo cronometrados. Para o retorno deste atleta ou sua substituição, é necessário que a bola esteja fora de jogo e haja autorização do Árbitro. O atleta pode permanecer no banco de reservas durante este período de espera.

Cartão Azul Desclassificação

O atleta que receber o cartão azul não poderá mais retornar ao campo de jogo, podendo ser substituído após dois (2) minutos de jogo cronometrados. Para a sua substituição é necessário que a bola esteja fora de jogo e haja autorização do Árbitro. O atleta desclassificado não pode permanecer no banco de reservas e nem dentro do recinto do campo de jogo.

Cartão Vermelho Expulsão

O atleta que receber o cartão vermelho, não poderá mais retornar ao campo de jogo e nem poderá ser substituído. O atleta expulso não pode permanecer no banco de reservas e nem dentro do recinto do campo de jogo.

21. Atleta no banco de reservas que receber cartão amarelo não poderá entrar no jogo até cumprir os 2 (dois) minutos cronometrados, se receber o cartão azul ou vermelho, ele deverá abandonar o campo sem substituição.

22. Membros da Comissão Técnica componentes do banco de reservas somente poderão receber cartão amarelo ou vermelho.

23. Todas as Faltas Disciplinares serão consideradas como Falta Individual para o atleta e Falta Coletiva para a sua equipe.

PENALIDADES DAS FALTAS DISCIPLINARES

24. Estando a bola em jogo, todas as infrações desta Regra serão consideradas como Falta Individual do atleta e Falta Coletiva para a equipe, e concedido à equipe adversária um Tiro Livre Direto até a 7.^a Falta e Sem Barreira a partir da 8.^a Falta, no local onde se encontrava a bola no momento da infração. Se cometida dentro da área de meta do infrator, a falta será cobrada fora da linha da área de meta no local mais próximo onde estava a bola quando da marcação da infração.

25. Estando a bola fora jogo, todas as infrações desta Regra serão consideradas como Falta Individual do atleta e Falta Coletiva para a equipe, e reinicia o jogo de forma normal após o ultimo lance da partida.

26. Deverá ser mostrado ao atleta, obrigatoriamente, o cartão de cor amarela ocorrendo uma das seguintes infrações, independente da Falta cometida:

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

b) Usar deliberada e intencionalmente a mão, cortando a trajetória da bola propositadamente, com o objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da bola e evitando o perigo de gol contra sua equipe;

c) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre sem direito à formação de barreira contra sua equipe;

27. Se um atleta, que não seja o goleiro, impede em sua própria área de meta que um adversário assinale um tento mediante o uso intencional da mão, além da Falta Técnica marcada, deverá ser desclassificado do jogo por jogo brusco grave.

28. Se um atleta conduzindo a bola em direção à meta adversária, em plenas e totais condições de marcar um gol, um seu adversário, intencionalmente, usando de meios ilegais impede que o atacante assinale o tento, deverá ser desclassificado do jogo pela prática do jogo brusco grave, independente da marcação da Falta Técnica contra sua equipe.

29. Os árbitros poderão determinar, sem necessidade de prévia advertência, a expulsão do atleta que infringir acintosamente qualquer dos itens desta regra.

30. A expulsão de técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico, do banco de reservas será definitiva para os apenados.

31. O atleta expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar ao jogo e nem permanecer no banco de reservas.

32. Decorridos os 2 (dois) minutos cronometrados de jogo, a recomposição da equipe, com o retorno de atleta que recebeu o cartão amarelo ou a entrada de outro atleta que o substituir por ter recebido o cartão azul, somente poderá ocorrer com a bola fora de jogo, pela respectiva Área de Substituição e com a devida autorização do árbitro.

33. O atleta que trocar o numero de sua camisa sem avisar a arbitragem, será advertido com cartão amarelo e na reincidência será punido com o cartão azul, estando a bola fora de jogo.

34. O atleta no banco de reservas cumprindo 2 minutos de cartão amarelo e que receber cartão vermelho, sairá do campo e não haverá mais substituição para ele, a equipe ficará no campo com um jogador a menos. Se este mesmo atleta no banco cumprindo cartão amarelo receber o cartão azul, será acrescido de mais 2 minutos o tempo que faltava para os 2 minutos do amarelo, para que outro companheiro entre em seu lugar.

REGRA 10 Faltas Coletivas

1. Serão consideradas como “Faltas Coletivas” neste desporto, todas as Faltas Técnicas e Disciplinares capituladas na Regra n.º 9.

2. As primeiras 7 (sete) faltas coletivas de cada equipe , em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula da partida, no local correspondente.

3. As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 7 (sete) faltas coletivas para ter direito a formação de barreira de atletas, por ocasião da cobrança de infrações.

4. Após uma equipe cometer as 7 (sete) faltas coletivas, em cada período do jogo, os Tiros Livres Diretos com barreira previstos na Regra 9, passarão a ser cobrados como Tiros Livres Diretos sem Barreira, podendo um tento ser assinalado diretamente na cobrança desse tiro livre.

5. A partir da 8ª falta coletiva de cada equipe, em cada período de jogo, os seguintes procedimentos deverão ser, obrigatoriamente, adotados pela arbitragem da partida:

a) Para a cobrança desses Tiros Livres Sem Barreira, será exigido que todos os atletas (exceção do goleiro defensor que deverá ficar dentro de sua área de meta e do atleta executor do Tiro) coloquem-se, obrigatoriamente, a 5 (cinco) metros atrás de uma linha imaginária sobre a linha da bola, paralela a linha de fundo e fora da área de meta do infrator.

b) O executor do Tiro deverá estar plenamente identificado e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, sendo vedado o passe da bola, em qualquer sentido para atleta da própria equipe.

c) O goleiro, dentro de sua área de meta, deverá respeitar a distância mínima de 5 metros da bola.

d) Os demais atletas em jogo deverão respeitar a distância de 5 metros da bola e atrás da referida linha imaginária, até que a bola entre em jogo ao ser movimentada.

e) Nenhum atleta poderá obstruir o atleta executante do tiro livre nem ultrapassar a linha imaginária antes que a bola seja movimentada.

6. Se, na cobrança de um Tiro Livre Direto Sem Barreira, algum atleta da equipe infratora, com exceção do goleiro, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, respeitada a lei da vantagem, o árbitro advertirá o atleta infrator com a apresentação do cartão amarelo, repetindo a cobrança do tiro livre, se for o caso.

7. Se a invasão do espaço vazio ocorrer por atleta da equipe beneficiada com o tiro livre, antes da bola entrar em jogo, o árbitro interromperá a partida dando posse de bola para a equipe adversária que reiniciará a partida com a cobrança de um tiro livre indireto no local da infração, do começo ao fim do jogo.

8. O atleta que cometer 5 (cinco) faltas durante o transcorrer da partida, será desclassificado do jogo, podendo ser substituído de imediato por um seu companheiro, pela Área de Substituição e com autorização da arbitragem.

9. O atleta executor de um Tiro Livre Direto Sem Barreira que não executar seu chute em direção à meta adversária com intenção de marcar um tento, sua equipe será punida com a marcação de um tiro livre indireto no local da falta, do começo ao fim do jogo. Não será falta individual e nem coletiva.

REGRA 11 Tiro Livre Direto e Indireto

1. Tiros Livres são chutes executados quando da reposição da bola em jogo após a marcação de uma falta ou infração. Os Tiros Livres serão de 2 tipos:

a. Tiro Livre Direto, através do qual se pode marcar um tento diretamente, contra a equipe que cometeu a infração;

b. Tiro Livre Indireto, através do qual não se pode marcar um tento diretamente, contra a equipe que cometeu a infração, salvo se, na trajetória da bola antes de entrar na meta, seja tocada ou jogada por atleta que não seja o executor do Tiro Livre Indireto;

2. Na cobrança de um tiro livre a bola deverá estar imóvel sobre o campo e a sua movimentação poderá ser feita para qualquer parte do gramado, entrando em jogo tão logo seja movimentada pelo seu executor. Se esta parte da regra não for obedecida, o Árbitro determinará nova cobrança, podendo o atleta executor ser punido disciplinarmente.

3. Se o tiro livre for executado pelo defensor dentro de sua área, a bola deverá sair da área de meta para entrar em jogo, e os atletas adversários deverão estar a 5 (cinco) metros da bola e fora da área de meta do executante.

4. Numa linha imaginária, entre a bola e o atleta executor da cobrança de um tiro livre, qualquer que seja a distância por ele tomada, não poderá haver nenhum atleta da equipe adversária na linha de ação do executor.

5. O atleta da equipe adversária deverá respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança e, na reincidência, advertirá o atleta com cartão amarelo.

6. É recomendável ao Árbitro, determinar a formação de barreira nos Tiros Livres marcados no campo de ataque.

7. No caso de um tiro livre a favor da defesa, dentro de sua área de meta, o goleiro não poderá receber a bola, diretamente, para que a ponha em movimento logo em seguida. A bola deverá ser chutada diretamente para fora da área de meta. Se esta situação não for cumprida, o tiro livre deverá ser repetido, aplicando-se ao(s) infrator(es), inicialmente uma admoestação verbal, na reincidência uma advertência com o cartão amarelo e, persistindo na repetição da falta, a desclassificação por indisciplina.

8. Se o atleta que executar a cobrança de um tiro livre direto ou indireto volta a jogar ou tocar na bola antes que outro atleta o faça, cometendo o bitoque, será punido com um tiro livre indireto com barreira do começo ao fim do

jogo, em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorreu dentro da área de meta da equipe infratora, quando o tiro livre indireto deverá ser executado com a bola colocada fora da linha da área e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

9. Se o atleta que for executar o tiro livre demorar mais de 5 (cinco) segundos para movimentar a bola, sua equipe será punida com a marcação de um tiro livre indireto com barreira, no local da infração, a favor da equipe adversária, do começo ao fim do jogo.

10. Se um atleta quando da cobrança de um tiro livre, direto ou indireto, atrasa a bola para o goleiro de sua equipe e essa entra diretamente no gol, tocando ou não no goleiro dentro de sua própria área de meta, deverá ser marcado um arremesso de canto a favor da equipe adversária.

11. A bola, no Tiro Livre, estará em jogo assim que for movimentada pelo seu executor.

REGRA 12 Arremesso Lateral

1. Quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas laterais do campo, quer pelo alto quer pelo solo, será reposta em jogo por atleta da equipe contrária daquela que por último tocou na bola antes dela sair.

2. O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma com os mãos, no exato local onde saiu a bola, em qualquer direção, executado por um atleta adversário daquela equipe que tocou a bola por último.

3. O atleta que executar o arremesso lateral, deverá fazê-lo voltado de frente para a quadra de jogo, com uma parte do pés apoiados no solo, podendo pisar em parte da linha lateral, ou apoiado do lado de fora da mesma.

4. A bola estará em jogo assim que o arremesso lateral for concretizado de acordo com essa regra e a bola for lançada pelo atleta executor.

5. A bola deve ser lançada, executando-se o arremesso vindo de trás da cabeça na altura da nuca, e por cima da cabeça, num movimento curvo de trás para a frente, e usando ambas as mãos.

6. Se a bola for arremessada de forma irregular, o Árbitro determinará a reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de novo arremesso.

7. Se um atleta arremessar a bola para dentro da quadra e tocar uma segunda vez na mesma antes que qualquer atleta o faça, cometendo o bitoque, sua equipe será punida com um tiro livre indireto do início ao final do jogo, a favor da equipe adversária, no exato lugar onde ele tocou na bola na segunda vez, salvo se dentro da área, quando então será cobrado fora da linha da área de meta, no ponto mais próximo onde ocorreu a infração. Será apenas falta individual para o atleta.

8. Se um atleta arremessar a bola contra sua própria meta, e a bola penetrar na mesma tocando ou não no seu goleiro estando esse dentro de sua própria área de meta, o tento não será válido. O Árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de um arremesso de canto a favor da equipe adversária. Neste caso, não será considerada devolução de bola prevista no item 12 letra c) da Regra 9 - Faltas Pessoais pois o goleiro não teve a posse e domínio da bola, ela apenas tocou no goleiro e entrou para dentro da meta.

9. Se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária, e a bola penetrar na mesma tocando ou não no goleiro estando esse dentro de sua própria área de meta, o tento não será válido. O Árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de um arremesso de meta a favor da equipe adversária.

10. Se um atleta demorar mais de 5 (cinco) segundos para executar um arremesso lateral, o Árbitro determinará a reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de um novo arremesso lateral.

11. Quando da realização do arremesso lateral, os atletas adversários do executor deverão respeitar a distância mínima de 5 (cinco) metros da bola. Se o atleta adversário persistir em não permanecer nessa distância, ele estará infringindo persistentemente a regra do jogo, sendo passível de falta disciplinar.

12. Qualquer outra irregularidade na execução desse arremesso, o lance será revertido em favor da equipe adversária.

REGRA 13 Tiro de Meta

1. Ocorrerá o Tiro de Meta sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de fundo pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por atleta da equipe atacante.

2. A execução do tiro de meta pelo goleiro deverá ser feito, exclusivamente, com o uso das mãos. Quando executado por qualquer outro atleta de sua equipe deverá ser feito, exclusivamente, com os pés, e nesse caso a bola estar imóvel em qualquer ponto da área de meta.

3. A execução de um tiro de meta será considerado efetivado quando a bola ultrapassar a linha demarcatória da área da meta.

4. Quando da execução de um tiro de meta os atletas da equipe adversária deverão estar colocados fora da área de meta do goleiro executor e a 5 (cinco) metros da bola.

5. Se o goleiro ou o outro atleta executor demorar mais de 5 (cinco) segundos para cobrar o tiro de meta, um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária do começo ao fim do jogo, com a bola colocada fora da linha da área de meta infratora na direção e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração à regra. Não será falta individual e nem coletiva, apenas a perda da posse da bola para a outra equipe.

6. Quando o tiro de meta é executado e, após a bola sair da área de meta, o próprio executor se antecipa ao lance e toca na bola uma segunda vez fora de sua área de meta, antes que outro atleta o faça, cometendo o bitoque, contra a equipe do infrator será cobrado um tiro livre indireto do início ao fim do jogo, com a bola colocada no local onde ocorreu o segundo toque na bola. Se neste caso o goleiro tocar uma segunda vez na bola fora de sua meta com as mãos, ele cometerá uma Falta Técnica e deverá ser punido com tiro livre direto com barreira até a sétima Falta Coletiva e Sem Barreira a partir da oitava Falta Coletiva.

7. Se ao ser feito um tiro de meta, ainda dentro da área de meta do goleiro executor a bola for tocada ou jogada por atleta da própria equipe do goleiro ou da equipe adversária, o tiro de meta deverá ser repetido.

8. Não será válido o tento assinalado diretamente de tiro de meta, tocando ou não no goleiro adversário que esteja dentro de sua própria área de meta. Reinicia com tiro de meta para a outra equipe.

9. Se o goleiro ao executar o tiro de meta sua mão ultrapassa a linha de sua área de meta mesmo que seus os pés estejam dentro dela, sua equipe será punida com um tiro livre indireto do começo ao fim do jogo, não sendo considerada nem falta individual e nem falta coletiva da equipe.

REGRA 14 Arremesso de Canto

1. O Arremesso de Canto dar-se-á sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo (excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta) quer pelo solo, quer pelo alto, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por um atleta que estiver na defensiva.

2. O arremesso de canto deverá ser executado sempre do canto mais próximo de onde saiu a bola pela linha de fundo.

3. O arremesso será executado por um atleta da equipe adversária, com o uso das mãos, exclusivamente. O executor do arremesso deverá ter uma parte dos pés apoiada no solo, podendo pisar em parte da linha lateral ou de fundo, ou do lado de fora. O arremessador deverá estar de frente para a quadra de jogo, no vértice do ângulo formado pelas linhas lateral e de fundo, no ponto em que se juntam.

4. A bola deve ser lançada, executando-se o arremesso vindo de trás da cabeça na altura da nuca, e por cima da cabeça, num movimento curvo de trás para a frente, e usando ambas as mãos.

5. Inobservadas, pelo executante, quaisquer das condições exigidas para o arremesso, a posse de bola transferir-se-á para a equipe adversária e a partida reiniciada com a cobrança de um tiro de meta.

6. A bola estará em jogo assim que o arremesso de canto for executado de acordo com esta Regra e a bola lançada para o interior do campo.

7. Se o atleta arremessar a bola contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro dentro de sua própria área de meta, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de tiro de meta a favor da equipe adversária.

8. Se o atleta arremessar a bola contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma tocando ou não em seu goleiro estando ele dentro de sua própria área de meta, o tento não será válido. O Árbitro determinará que a partida seja reiniciada com a cobrança de um arremesso de canto a favor da equipe adversária. Neste caso, não será considerada devolução de bola prevista no item 12 letra c) da Regra 9 - Faltas Pessoais pois o goleiro não teve a posse e domínio da bola, ela apenas tocou no goleiro e entrou para dentro da meta.

9. Quando da cobrança de arremesso de canto, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 5 metros do seu executor.

10. Se o atleta arremessar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro atleta, cometendo o bitoque, sua equipe será punida com um tiro livre indireto no exato lugar onde ele tocou pela segunda vez na bola, do começo ao fim do jogo. Será falta pessoal do atleta, marcando-se apenas uma falta individual a ele.

11. Se o atleta demorar mais de 5 (cinco) segundos para executar o arremesso de canto, o Árbitro determinará a perda da posse de bola, e reiniciará a partida com a cobrança de um tiro de meta a favor da equipe adversária.

REGRA 15 Penalidade Máxima

1. A penalidade Máxima é um Tiro Livre Direto sem barreira, cuja cobrança será feita na marca correspondente localizada sobre a linha frontal da área de meta, a uma distância de oito (8) metros da linha de fundo, quando da marcação de uma falta técnica ou disciplinar cometida dentro da área de meta infratora.

2. No momento da cobrança da penalidade máxima, todos os atletas no campo de jogo, com exceção do goleiro que vai defender e o atleta que vai executar a penalidade, deverão estar a cinco (5) metros atrás da linha imaginária da bola, em direção a linha divisória central do campo.

3. O atleta encarregado da cobrança da penalidade máxima deverá estar plenamente identificado pela arbitragem, e deverá chutar a bola em direção à meta adversária com a finalidade de obter um tento, sendo-lhe vedado o passe para qualquer outro atleta.

4. O goleiro deverá postar-se dentro de sua área de meta, com os dois pés sobre a linha do gol, podendo mover-se lateralmente. E só poderá se movimentar à frente quando a bola entrar em jogo após chutada pelo adversário.

5. O atleta que executar a penalidade máxima, após chutá-la e colocá-la em jogo, não poderá tocar uma segunda vez na bola sem que outro atleta o faça, cometendo o bitoque.

6. A bola estará em jogo assim que for chutada para a frente, e dessa penalidade máxima um tento pode ser consignado diretamente.

7. Se no momento em que o tempo de jogo for encerrado e uma penalidade máxima for marcada pela arbitragem, este tiro livre deverá ser cobrado, e a partida somente será considerada encerrada quando terminar a primeira trajetória da bola após a cobrança feita pelo atleta executor. Neste caso, não haverá necessidade de reiniciar a partida no centro da quadra.

PENALIDADES DA REGRA

a. Em caso de irregularidades por parte da equipe infratora, a penalidade máxima será repetida caso não tenha resultado em tento.

b. Em caso de irregularidades por parte da equipe atacante, com exceção do executante, a penalidade máxima será repetida caso tenha resultado em tento.

- c. Se a irregularidade for cometida pelo atleta que executa a penalidade máxima:
- Demora mais de 5 (cinco) segundos para cobrar após o apito do Árbitro;
 - Toca uma segunda vez na bola, cometendo o bitoque;
 - Um Tiro Livre Indireto será concedido à outra equipe, na marca da penalidade máxima ou no local onde ele tocou a 2.^a vez na bola no bitoque, respectivamente, e a marcação de uma falta individual ao atleta por ter cometido uma falta pessoal.
 - Toca a bola para os lados ou para trás, sem a intenção de marcar o tento:
 - Será punido com Tiro Livre Indireto no local da penalidade máxima, do começo ao fim do jogo e não será falta nem coletiva e nem individual do atleta.

REGRA 16 Dos Árbitros

No futebol de Grama Sintética teremos 1 (um) Primeiro Árbitro, 1 (um) Segundo Árbitro e 1 (um) Anotador/Cronometrista. Os Árbitros serão os responsáveis pela direção da partida, com os mesmos poderes de decisão. Suas funções dentro do campo são as seguintes:

- a) Aplicar as regras de jogo e decidir sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis desde que se relacione com o resultado da partida;
- b) Suas funções começam no momento de sua entrada no local onde se encontra a quadra de jogo onde a partida será realizada e termina com a entrega de seu relatório na entidade a que estiver vinculado ou a serviço.
- c) Não marcar as infrações que, se o fizer, poderá estar favorecendo a equipe infratora.
- d) Relatar todos os incidentes que ocorrerem antes, durante e após a partida;
- e) No momento que der sinal para o início do jogo, o seu poder de penalização é extensivo às faltas cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso e a bola fora de jogo.
- f) Terá poder irrestrito para interromper a partida em virtude de qualquer infração às regras, suspender ou terminar a partida por motivos de más condições atmosféricas, interferências de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, sempre que assim julgar conveniente devendo, neste caso, relatar o ocorrido, com precisão, observado o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada.
- g) Advertir qualquer atleta responsável por procedimento irregular ou atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida, devendo, em tais hipóteses, mencionar em seu relatório o nome do infrator e, com exatidão, os motivos da infração.
- h) Não permitir a entrada no campo, sem sua ordem, de qualquer pessoa, com exceção dos atletas participantes e do técnico ou treinador e do massagista durante os pedidos de tempo.
- i) Expulsar definitivamente da partida, sem prévia advertência, o atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico responsável por conduta violenta e intencional atentatória a integridade física do seu adversário, equipe de arbitragem, dirigentes e público em geral.
- j) Dar sinal para o início ou reinício da partida após todas as interrupções.

k) Expulsar, sem prévia advertência, o atleta, técnico ou treinador ou outra pessoa interveniente da partida, investida das funções de direção ou mando, por atitude atentatória a moral ou por conduta antidesportiva;

l) Nas infrações, cabe somente ao árbitro a autoridade para contar em passos a distância regulamentar de 5 metros. Por isso, ele deve ter aferida essa distância de 5 metros.

m) Discordar e não aceitar propostas para alterar as Regras Oficiais.

n) Inspeccionar e aprovar, ou não, os elementos julgados indispensáveis para a realização de uma partida, o equipamento do atleta e as condições da quadra de jogo antes ou no intervalo das partidas quando, nesse sentido, for solicitado por quem de direito.

o) Se um atleta estiver sangrando, deverá solicitar a substituição ou retirada do mesmo para que seja atendido e medicado, sanando-se a irregularidade. Este atleta não poderá retornar à quadra de jogo se estiver com seu uniforme manchado de sangue que possa ser facilmente observado.

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

q) Decidir se a bola colocada à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial.

r) Paralisar a partida se julgar que algum atleta tenha sofrido uma lesão mais séria, determinando a retirada do mesmo da quadra de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente a partida. Se um atleta lesionar-se levemente, não deverá paralisar a partida, aguardando que a bola saia de jogo e o atleta seja removido, ou se locomova, até o local mais próximo de onde se encontra para deixar a quadra de jogo, sempre com a autorização do árbitro.

s) Os Árbitros quando em duplas, deverão acompanhar todos os lances do jogo de perto, correndo toda a extensão do campo por fora das linhas laterais, podendo ingressar no campo em determinadas situações desde que não prejudiquem o bom andamento da partida. Sua participação em cima das jogadas evitará por certo que dúvidas surjam quando da marcação de faltas ou infrações.

t) Quando escalados em dupla, um dos Árbitros será o Primeiro, conseqüentemente o outro será o Segundo Árbitro. Mas ambos terão os mesmos poderes no campo de jogo.

u) Além de suas funções normais, o Árbitro Auxiliar também desempenhará as funções de cronometrista em caso de ausência deste, nas marcações do tempo de 2 minutos de recomposição das equipes e nos pedidos de tempo para instrução. Caso a partida esteja sendo dirigida por 1 Árbitro apenas, este terá essa incumbência também.

v) Os Árbitros usarão, obrigatoriamente, o uniforme composto de:

- Camisa de manga curta ou longa, no padrão estabelecido pela FPAP;
- Short na cor preta;
- Meias longas pretas;
- Tênis preto ou com predominância da cor preta.

OBS: Os Árbitros poderão usar a título de proteção em dias de clima frio, uma calça de agasalho preta, no padrão estabelecido pela Entidade, devendo ser obrigatoriamente iguais.

x) Os Árbitros deverão usar sempre o uniforme igual, quando atuarem em dupla, e trocarem suas camisas quando a cor possa confundir com a camisa dos atletas no campo de jogo.

y) Será de responsabilidade única e exclusiva do Primeiro Árbitro, a marcação dos tempos de jogo e da prorrogação se houver. O Segundo Árbitro deverá também fazer essa marcação de tempo, para situações em que o cronômetro do Primeiro Árbitro tiver algum problema mecânico.

REGRA 17 Do Anotador/Cronometrista

1. O Anotador/Cronometrista será o responsável pelo preenchimento na súmula do jogo, de todas as marcações, alterações e registros da partida, bem como, relacionar todos os atletas e comissão técnica participantes da partida.
2. Controlar os 2 (dois) minutos cronometrados de atleta punido com cartão amarelo ou azul, fiscalizando a entrada dele ou de outro atleta que o substitua, que ocorrerá somente com a bola fora de jogo, com autorização da arbitragem e pela Área de Substituição.
3. Registrar as 7 (sete) primeiras Faltas Coletivas praticadas pela equipe em cada período de jogo e anunciar ao árbitro, a marcação da 7ª (sétima) falta coletiva, de cada equipe mediante o uso de seu apito;
4. Usar apito de som diferente dos usados pela arbitragem para não haver dúvidas na sua participação, tendo sempre em mente que não poderá usá-lo com a bola em jogo;
5. Controlar todas as infrações de faltas técnicas, pessoais e disciplinares praticadas pelos atletas durante o decorrer da partida.
6. Controlar todas as infrações de faltas disciplinares praticadas pelos integrantes da comissão técnica durante o decorrer da partida.
7. Deverá possuir plaquetas numeradas de 1 (um) a 7 (sete), com a finalidade de anunciar a marcação destas faltas no decorrer da partida. As plaquetas com tamanho de 20cm x 15cm, devem ter o fundo branco e os número de 1 a 6 em preto e o número 7 na cor vermelha.
8. Deverá ainda possuir 2 bandeirolas pequenas, com no máximo 15cm de altura, ambas na cor vermelha, para sinalizar, sobre sua mesa de trabalho, qual as equipes que não tem mais direito a formação de barreira por ocasião da cobrança de Tiros Livres Diretos após a marcação da 7.ª Falta Coletiva.
9. Marcar o tempo de 1 (um) minuto dos pedidos de tempo dos técnicos ou treinadores e dos capitães.
10. Usar seu apito para avisar o Árbitro quando da marcação da 4.ª Falta Individual de atleta, bem como sinalizar com os 4 dedos de sua mão juntos. Da mesma forma, avisar quando este mesmo atleta cometer sua 5.ª Falta Individual.

11. Após o encerramento da partida, fechar a súmula de jogo com o preenchimento de todos os espaços vazios, fechar os horários e o placar do jogo. Conferir as assinaturas dos capitães e técnicos ou treinadores, bem como, da equipe de arbitragem.

12. Usar canetas de 3 cores diferentes para o preenchimento da súmula do jogo, da seguinte forma: cor azul desde o início do jogo até o final do 1.º período do jogo, inclusive o cabeçalho da súmula, a cor vermelha para todas as marcações do 2.º período de jogo e prorrogação se houver, e a cor preta para todas as assinaturas.

13. Todos os cartões disciplinares deverão constar em súmula de jogo no local apropriado e com a marcação do tempo de jogo que foi aplicado.

14. Os Anotadores/Cronometristas usarão, obrigatoriamente, o seguinte uniforme:

- Camisa de manga curta ou longa, no padrão estabelecido pela FPAP;
- Short preto ou calça na cor preta com cinta preta;
- Meias pretas longas com short e meias pretas curtas com a calça;
- Calçado na cor preta

15. O Anotador/Cronometrista não poderá fornecer o tempo de jogo a quem quer que seja. Essa é uma atribuição exclusiva do Primeiro Árbitro.

ANEXO I Recomendações Finais

1. Os cartões disciplinares aplicados no decorrer de uma partida, deverão ser anotados em súmula de jogo como Falta Individual do atleta e Coletiva à sua equipe.
2. Observem bem o campo de jogo antes de iniciar a partida, verifiquem se os equipamentos indispensáveis à realização da partida se encontram tudo em ordem, tais como redes, postes e travessão, marcações do campo, bancos de reservas, etc.
3. Verifiquem as bolas do jogo e se as mesmas obedecem os padrões para a categoria do jogo, tanto no seu peso como na sua circunferência.
4. Nunca inicie uma partida com menos de sete (7) atletas em cada equipe, e nem prossigam o jogo se uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de quatro (4) atletas.
5. Observem no início do jogo quais são os atletas que jogaram como “goleiros” para não permitir que outros se utilizem dos privilégios que somente os goleiros tem.
6. Examinem os calçados dos atletas antes e durante a partida, bem como outras partes. Integrantes de seu uniforme. Havendo irregularidades, determine a saída do atleta do campo para regularização, e só permita seu retorno ao jogo quando estiver devidamente equipado, com o jogo parado e com a autorização do Árbitro.
7. Observem também determinados objetos ou adornos que os atletas possam estar usando, se eles podem ou não causar danos ou perigo a ele mesmo e aos outros atletas.
8. Somente poderão participar do jogo os atletas e membros da comissão técnica devidamente registrados na súmula do jogo.
9. Caso haja um acidente com atleta participante do jogo, permita a entrada do departamento médico somente para retirá-lo do campo, e dar continuidade a partida. Nenhum atleta pode ser atendido dentro do campo, mas tenha sempre bom senso na hora de determinar a sua retirada do local do jogo.
10. O goleiro só pode participar de jogadas fora de sua área de meta com os pés, como um jogador normal de linha, portanto, está sujeito as mesmas penalidades
11. Use sempre um cronômetro para marcar os tempos do jogo e dos pedidos de tempo, evite marcar estes tempos com relógio comum.

12. Procurem não se envolver com o clima e estado de ânimo da partida. Sejam calmos, serenos e completamente imparciais nas suas determinações.

13. Lembrem-se que uma partida se decide na marcação de tentos, e um jogo pode ser determinado através de um tento accidental e muitas vezes discutível. Estudem bem a regra do jogo e acompanhem de perto todos os lances da partida.

14. Nunca é demais lembrar que um tento só é concretizado quando a bola ultrapassar inteiramente a linha do gol, quer pelo solo quer pelo alto. Enquanto ela esteja em contato com a linha, o gol ainda não se efetivou.

15. Não se esqueça que a partir da 8.^a Falta Coletiva os Tiros Livres Diretos sem Barreira serão cobrados da marca dos 12 metros, ou, se a falta for em local mais perto da meta infratora, o atleta poderá optar por esse local. O goleiro não pode sair da sua área para defender e nem estar a menos de 5 (cinco) metros da bola antes da mesma entrar em jogo.

16. Quando marcar uma penalidade máxima, faça com que todos os atletas que não participam da cobrança estejam cinco (5) metros atrás da linha bola, e só poderão avançar quando a bola for movimentada pelo executante para a frente.

17. Não se esqueça que na cobrança da penalidade máxima, se a bola bater na trave e voltar, o executante não poderá tocar na bola uma Segunda vez sem que outro atleta o faça, é bitoque.

18. Na penalidade máxima, o goleiro deve estar com os pés sobre a linha do gol, e só poderá adiantar-se após a bola Ter sido chutada pelo executante. Se houver irregularidades no lance, observe sempre a Lei da Vantagem. Infração do defensor e não é marcado o tento, repete a cobrança. Infração do atacante e é marcado o gol, repete a cobrança da penalidade máxima.

19. Não se esqueça que qualquer atleta de linha pode cobrar o Tiro de Meta, em qualquer parte de sua área de meta, desde que o faça exclusivamente com os pés. E que o goleiro somente poderá fazê-lo com o uso exclusivo das mãos.

20. No arremesso lateral, o atleta tem que estar de frente para a quadra de jogo, e os 2 pés poderão ter parte deles apoiados sobre a linha lateral. O que não pode é colocar um pé ou ambos dentro do campo. O arremesso é exclusivo com as mãos, de trás para a frente, partindo da nuca, em um movimento curvo, a bola deve ser lançada para dentro do campo, sempre usando as 2 mãos. Não pode arremessar usando uma mão apenas.

21. Não se esqueça que não vale gol de arremesso lateral e de canto, mesmo que bata no goleiro adversário.

22. Não permita a permanência no campo de atleta sangrando, ele deve sair para atendimento médico.
23. Havendo discordância de marcação, prevalecerá a decisão do 1.º Árbitro sempre.
24. Não permitam que o técnico ou treinador venha dar instruções aos seus atletas junto a Área de Substituição.
25. Tenham em mente sempre que as prorrogações de partida terão sempre 10 (dez) minutos de jogo em 2 tempos de cinco (5) minutos cada, sem intervalo. E que todas as faltas coletivas do 2.º tempo continuam na prorrogação e as individuais continuam até o fim do jogo.
26. O atleta que recebe o 3.º cartão amarelo cumprirá suspensão automática de 1 jogo.
27. O atleta que recebe o cartão azul cumprirá suspensão automática de 1 jogo.
28. O atleta que recebe o cartão vermelho cumprirá suspensão automática de 2 jogos.
29. No tiro inicial, procure observar e fazer cumprir a regra, no sentido de que cada atleta esteja dentro de seu respectivo campo, até que a bola seja movimentada e colocada em jogo. Peça ao anotador para registrar na súmula quem saiu com a bola no início do jogo, para evitar aborrecimentos no início do segundo tempo.
30. O Técnico ou Treinador tem sua área de atuação e dela não pode sair para ministrar instruções aos seus atletas, exceção ao pedido de tempo. Não deve ficar o tempo todo em pé, deverá permanecer sentado. Se não houver a marcação de sua área de atuação, ele deverá permanecer na frente do seu banco de reservas. Se o seu banco estiver postado junto à linha de fundo, ele não poderá ultrapassar o alinhamento da linha da sua área de meta.

ANEXO II Lei da Vantagem

Os árbitros têm por dever prioritário facilitar às equipes disputantes a oportunidade de praticar um Futebol em Grama Sintética atrativo aos espectadores, exigindo dos atletas a obediência às regras. Contudo devem evitar interrupções da partida sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo os atletas e assistência, comprometendo o brilho do espetáculo.

A “Lei da Vantagem” assegura prerrogativas aos árbitros para deixar de assinalar faltas em que os infratores possam se beneficiar, com exceção lógica, dos casos em que se impõe a marcação para não malferir a exigível disciplina ou observância das regras.

O futebol em grama sintética inclui-se entre os desportos que proíbem aos seus árbitros a oportunidade de exibir conhecimentos outros que não se limitam ao estabelecido pelas regras do jogo, devendo sua participação circunscrever-se ao absolutamente necessário, dentro do exigido pelas regras, propiciando decisões amparadas no bom senso e na lógica.

A título de exemplo: “um atleta defensor, para evitar a passagem da bola ele usa as mãos, mas não consegue o seu intento”, a regra, tal como as leis, determina a marcação da falta anulando a validade do tento, mas a decisão correta é validar o tento, deixando de lado que antes do trajeto da bola para as redes ocorreu uma infração técnica.

Num segundo exemplo: “um atacante correndo com a bola dominada, perseguido por um antagonista que, por lhe faltar velocidade, atira-se ao solo e prende entre suas pernas as do adversário. Apesar da ilegalidade cometida um outro atleta da equipe atacante consegue ficar de posse da bola e, concluindo a jogada, consigna o tento para a sua equipe”. A decisão mais correta outra vez é não apitar a falta acolhendo como perfeita a marcação do tento.

Dentro deste critério, se o árbitro ao julgar as possibilidades do atacante conquistar o tento, deixa o jogo prosseguir, porém o atleta ao aproximar-se da meta chuta a bola e esta choca-se com um dos postes ou travessão, não deve apitar falta anterior, nem mesmo que o seu local tenha sido a área de penalidade máxima.

Inicialmente agiu corretamente o árbitro não punindo a equipe infratora, de acordo com a “Lei de Vantagem”, pois o lance poderia resultar na punição maior, ou seja, a conquista do tento pelo adversário. Contudo, não sendo na continuidade da jogada, aproveitada a vantagem pelo atleta atacante, com a equipe desperdiçando a possibilidade de marcação de um tento, o árbitro não deve beneficiá-lo uma segunda vez marcando a falta anteriormente sofrida..



4ª falta individual



5ª falta individual



7ª falta coletiva



5 segundos



Anotado



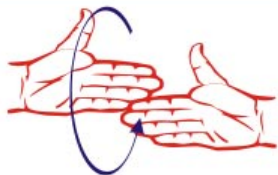
Cartões disciplinares



Indica lado ou direção



Pedido de tempo



Reversão ou substituição do goleiro




Final de período



Não valeu



Pênalti (após 7ª falta)

1		6		11		16	
2		7		12		17	
3		8		13		18	
4		9		14		19	
5		10		15		20	

NENHUMA PARTE DESTE DOCUMENTO PODERÁ SER REPRODUZIDA
SEM A AUTORIZAÇÃO EXPRESSA DOS PROPRIETÁRIOS DO
COPYRIGHT.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

BRASGGRAMA É MARCA REGISTRADA.

