**REGRAS OFICIAIS AMF**

**INDICE**

1. A SUPERFÍCIE DE JOGO.
2. A BOLA.
3. NÚMEROS DOS JOGADORES.
4. UNIFORME DOS PARTICIPANTES.
5. SUBSTITUIÇÃO DOS JOGADORES.
6. O JOGO.
7. O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO.
8. O GOL.
9. INFRAÇÕES.
10. FALTAS ACUMULATIVAS E TIROS LIVRES.
11. PENALIZAÇÃO MÁXIMA.
12. SAQUE DE META.
13. LANÇAMENTOS.
14. OFICIAIS DE ARBITRAGEM, ARBITROS AUXILIARES, ANOTADORES E CRONOMETRISTAS.
15. CÓDIGOS E SINAIS.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°01** | **A SUPERFÍCIE DE JOGO** |

  A superfície de jogo e suas características se determinam no seguinte plano:

  **DIMENSÕES:**

A superfície de jogo será retangular e sua longitudinal será maior que sua largura.

**COMPRIMENTO**: Mínimo = 28 (vinte e oito) METROS.

Máximo = 40 (quarenta) METROS.

  **LARGURA:** Mínimo = 16 (dezesseis) METROS.

Máximo = 20 (vinte) METROS.

**PARTIDAS INTERNACIONAIS**

  **COMPRIMENTO:** Mínimo = 36 (trinta e seis) METROS.

Máximo = 40 (quarenta) METROS.

**LARGURA:** Mínimo = 18 (dezoito) METROS.

Máximo = 20 (vinte) METROS.

**DEMARCAÇÃO DA QUADRA DE JOGO**

**DEMARCAÇÃO**

**1.** A superfície de jogo se marcará com linhas distintas ou brancas.

**2.** As linhas de demarcação mais largam se denominam como linhas laterais e as mais curtas são as linhas de meta. Todas as linhas terão uma largura de 8 (oito) cm.

**3.** A superfície estará dividida em duas metades por uma linha média, denominada como linha central.

**4.** O centro da quadra estará demarcado com um ponto de 10 (dez) cm de diâmetro situado no centro da linha central. Ao redor se traçará um círculo com um raio de 3 (três) metros.

**5.** Ao redor da quadra de jogo será obrigatória uma distância de 1 (um) metro livre de obstáculos.

  **ÁREA PENAL**

A área penal, situada em ambos extremos da quadra, se demarcara da seguinte maneira:

Traçar-se-á uma linha imaginaria de 6 (seis) metros na longitudinal do interior de cada poste de meta e perpendicular às linhas de meta; No final destas linhas se traçará um quadrante em direção à linha lateral, fechando um raio de 6 (seis) metros em cada lado, desde o exterior dos postes. A parte superior de cada quadrante se unirá mediante uma linha de 3 (três) metros e 16 (dezesseis) centímetros de cumprimento paralelo a linha de meta entre os postes.

  **PONTO PENAL**

Desenhar-se-á um círculo de 10 (dez) cm de diâmetro a 6 (seis) metros de distância do ponto do meio da linha de meta entre os postes.

  **DOBLE PENAL (Tiro de Castigo)**

Desenhar-se-á um círculo de 10 (dez) cm de diâmetro a 9 (nove) metros de distância do meio da linha de meta entre os postes.

  **AS ZONAS DE SUBSTITUIÇÃO**

Ficará localizada na linha lateral da quadra em frente aos bancos de reservas, para que os atletas possam entrar e sair da quadra de jogo. A mesma terá 3 (três) metros de cumprimento e estará delimitada em cada extremo por duas linhas perpendiculares de 80 (oitenta) cm de largura.

A área situada em frente à mesa de controle terá 3 (três) metros para cada lado a partir da linha central, devendo a mesma permanecer livre e em boas condições de visão.

**AS METAS**

Serão colocados no centro de cada linha de meta dois postes verticais de madeira ou metal, quadrados ou redondos, distantes das linhas laterais ou de esquinas e unidos na parte superior por um travessão similar e horizontal.

A distância medida entre o interior dos postes será de 3 (três) metros e a altura do solo até o travessão será de 2 (dois) metros. Os postes e travessão terão 8 (oito) cm de diâmetro. As redes deverão ser de sisal ou náilon, será enganchada a parte posterior dos postes e travessão e na parte inferior estará presa a ganchos encurvados ou qualquer outro suporte adequado.

  **SEGURANÇA**

Poderão ser utilizadas metas portáteis, devendo estar fixados firmemente no solo.

**SUPERFÍCIE DO JOGO**

Deverá ser lisa, livre de asperezas e abrasivos – recomenda-se que a superfície seja de madeira, material sintético ou calcário.

**DECISÕES**

**Decisão 01**

No caso das linhas de meta medir menos de 18 (dezoito) metros, a linha imaginaria da área penal medirá 4 (quatro) metros.

**Decisão 02**

Os bancos de suplência ficarão atrás das linhas laterais, com no mínimo 1 (um) metro de distância da quadra, a mesma distância se respeitará também para a mesa de controle.

As equipes ocuparão seus respectivos bancos de suplentes nas zonas de ataques.

**Alterações** – O banco de suplentes estará sempre no ataque de sua equipe.

► Obrigatoriamente o banco de suplentes do mandante da partida ficará do lado direito da mesa de controle. Isto é, automaticamente com a sua equipe iniciando o jogo do lado esquerdo da mesa de controle e realizando a troca de lado no 2° (segundo) período.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°02** | **A BOLA** |

**A BOLA**

**1.** Será esférica.

**2.** Será de couro ou material adequado.

**3.** Terá uma circunferência mínima de 58 (cinquenta e oito) cm e a máxima de 60 (sessenta) cm.

**4.** Terá um peso superior a 450 (quatrocentos e cinquenta) g e inferior a 470 (quatrocentos e setenta) g, no começo da partida.

**5.** Terá uma calibração de 9 (nove) libras.

► Nas Categorias - Masculino e SUB.20, SUB.18 = 450 (quatrocentos e CINQUENTA) a 470 (quatrocentos e Setenta) gramas, com circunferência de 58 (cinquenta e oito) a 60 (sessenta) cm e calibração de 9 (nove) libras.

► Na Categoria Principal Feminina e sub.16 = 400 (quatrocentos) a 420 (quatrocentos e vinte) gramas, com circunferência de 58 (cinquenta e oito) a 62 (sessenta e dois) cm.

► Nas Categorias sub.14 e menores desta categoria = 320 (trezentos e vinte) a 350 (trezentos e cinquenta) gramas, com circunferência de 52 (cinquenta e dois) a 55 (cinquenta e cinco) cm.

**SUBSTITUIÇÃO DA BOLA**

Se a bola se danificar durante o jogo, a partida vai ser paralisada para a troca da bola e será reiniciada posteriormente com o árbitro dando bola ao chão, no lugar onde a bola estava no momento da paralisação.

A bola não poderá ser trocada durante o jogo sem a autorização do árbitro.

Antes do início do jogo, deveram ser apresentadas ao árbitro 2 (duas) bolas em condições de jogo e regulamentada conforme a regra.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°03** | **NÚMERO DE JOGADORES** |

**1 –** Cada equipe deverá ser formada por 5 (cinco) jogadores, sendo 1 (um) arqueiro e 4 (quatro) atletas de linha.

**2 –** Obrigatório à equipe ter um capitão.

**2.1**-capitão terá as seguintes funções:

- Representar sua equipe sendo responsável pela conduta dos jogadores, antes, durante e após as partidas.

- Assinar a ata (súmula) da partida no início do jogo.

- Será a única pessoa, a dirigir-se aos árbitros para receber as informações essenciais, sempre em de maneira cortes.

- Será a única pessoa que poderá avisar o anotador e o cronometrista(s) das substituições e da troca de goleiro, quando o corpo técnico tiver sido expulso.

- O jogo não poderá ser iniciado sem que a equipe apresente no mínimo um número de 4 (quatro) atletas, todos devidamente uniformizados e não poderá prosseguir uma partida com menos de 4 (quatro) atletas na equipe.

- Cada equipe poderá contar em quadra com no Máximo 12 (doze) atletas e no banco de suplentes só poderão permanecer os 7 (sete) suplentes devidamente uniformizados, juntamente com o corpo técnico, devidamente inscrito para as partida.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°04** | **UNIFORME DOS PARTICIPANTES E JOGADORES** |

**1 –** Os jogadores poderão usar camisas de manga curta ou longa, shorts e tênis apropriado para a prática da modalidade, podendo ser utilizado material ortopédico e protetores. Caneleiras e tornozeleiras devem estar totalmente cobertas pelas meias, sendo necessariamente de material apropriado (goma, plástico ou material similar), que não leve perigo a nenhum participante. No caso da utilização de shorts térmicos o mesmo deverá ser da cor principal de sua equipe.

**2 –** Os arqueiros utilizarão uniforme de cor diferente dos participantes do jogo e poderão utilizar camisas de mangas longas ou curtas e bermuda ou calça de agasalho, desde que não tenha bolso, feche com zíper, ou objetos que possam ocorrer algum tipo de acidente durante o jogo, incluindo qualquer tipo de acessório.

**3 –** Se utilizarão de camisas com numeração bem visível nas costas de 01 (um) a 20 (vinte), com altura de 20 (vinte) cm e no mínimo de 15 (quinze) cm. Deverá ter distinção clara da cor dos números com a cor das camisas dos atletas, não será permitida a repetição de números e também de qualquer camisa faltando à numeração, obtendo as camisas a mesma numeração na frente das camisas ou shorts a uma altura de 10 (dez) cm a 12 (doze) cm, situada de maneira bem visível.

**4 –** Não será permitida a utilização de objetos perigosos ou inconvenientes para a prática do jogo. Ficando a cargo dos árbitros, sendo que, após avaliação e solicitação, o jogador que não obedecer este pedido de forma razoável, poderá ser repreendido pelos mesmos (árbitros).

**5 –** O jogador que se apresentar para o jogo, não estando devidamente uniformizado, devido às exigências da Regra, deverá ser retirado temporariamente da quadra, podendo ser reintegrado, uma vez que, reúna as condições definidas e passando por avaliação dos árbitros.

**DO CORPO TÉCNICO**

► O Técnico, o Auxiliar Técnico e o Dirigente, deverão estar obrigatoriamente trajados, com Calça, Camisa e Gravata. (em temperaturas mais altas). Em temperaturas mais baixas poderão utilizar – Calça, Camisa, Gravata, paletó ou Casaco. Qualquer outra indumentária deverá estar de acordo com a Regra.

► O Preparador Físico, Médico e Massagista, poderão estar trajados de agasalho das cores e distintivo da equipe a qual fazem parte.

  **DOS ÁRBITROS, ANOTADORES E CRONOMETRISTAS**

**1 –** Em cada jogo a indumentária utilizada pelos árbitros deverá ser - camisas mangas curtas ou longas com as cores da gola e dos punhos diferentes da cor da camisa; calça branca, cinto branco, sapatos brancos. As Confederações poderão utilizar modelos diferentes para disputas de seus torneios e competições nacional e internacional, desde que estejam autorizados pela AMF.

**2 –** As camisas do anotador e cronometrista deverão ser de cor cinza ou excepcionalmente de cor similar ou igual aos dos demais oficiais de arbitragem, conservando o restante do uniforme com calça branca, cinto branco e sapato branco.

**3 –** Quando alguma equipe utilizar camisas que podem confundir com o uniforme da arbitragem, os oficiais de arbitragem realizarão a troca de suas camisas podendo ate utilizar as mesmas cores do anotador e cronometrista se necessário.

**4 –** Os árbitros levarão no peito do lado esquerdo o escudo de sua entidade a qual pertence. Os árbitros das associações continentais utilizarão os escudos destas respectivas entidades ou da AMF.

**5 –** Em temporadas de inverno ou verão ou em locais de climas extremos, se permitirá aos árbitros, anotadores e cronometristas, utilizar uniforme que mantenha a temperatura do corpo agradável, sempre mantendo os moldes básicos de seu modelo original.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°05** | **SUBSTITUIÇÃO DOS JOGADORES** |

**1 –** Cada equipe poderá realizar quantas substituições que julgar necessário, o número de substituições é ilimitado, mas só poderá ser realizado estando o jogo interrompido, com aviso prévio ao anotador, sem qualquer outra hipótese.

**2 –** O jogador substituído só poderá voltar ao campo de jogo mediante a uma posterior substituição.

**3 –** O jogador expulso durante o jogo poderá ser substituído e não deverá permanecer no banco de reservas.

**4 –** A troca do arqueiro por qualquer outro atleta que esteja em quadra não será considerado como substituição. Mas a troca só deverá ocorrer com bola fora de jogo e autorizado pelo árbitro.

**5 –** Não será autorizada a troca do arqueiro em caso de ocorrer uma penalidade máxima, salvo caso de lesão grave verificada pelo árbitro e comprovada por avaliação médica.

**6 –** O jogador substituto não poderá ingressar na quadra de jogo sem antes informar ao anotador ou arbitro auxiliar e aguardar a bola estar fora de jogo, só poderá adentrar em quadra com a saída do jogador substituído.

**7 –** Quando algum atleta se machucar em quadra o árbitro marcará 15 (quinze) segundos para atendimento, depois de excedido este tempo o árbitro ordenará a substituição obrigatória do mesmo.

**8 –** As substituições só poderão ser realizadas nas zonas de substituições definidas, com exceção de jogadores lesionados.

**9 –** Quando o capitão for substituído deverá nomear outro capitão, informando os oficiais de arbitragem e cedendo sua tarja ao novo capitão.

**10 –** Conforme a **Regra n°03**, só poderá permanecer no banco de reservas 7 (sete) suplentes todos devidamente uniformizados e no Máximo 5 (cinco) integrantes do corpo técnico, devidamente registrado e autorizado pela arbitragem.

**11 –** Considerando que as funções dos oficiais de arbitragem começam a partir da chegada no recinto do jogo estando facultados ao árbitro pleno poderes para advertir qualquer jogador, técnico que possam adotar atitudes indecorosas e reprimir de acordo com as atitudes cometidas pelos autores. O jogador ou membro da comissão técnica que for expulso antes da partida poderá ser substituído.

**DECISÕES**

**1ª Decisão** – Em caso de ocorrer o que se estabelece na **Regra n°05 - item 04**, ambos os jogadores são obrigados a conservar os seus números.

**2ª Decisão** – Os atletas que não cumprirem esta decisão serão penalizados com cartão amarelo e não será permitida a troca.

 **3° Decisão-** No caso de substituição ou troca de posições entre os jogadores, os mesmos deverão manter a sua numeração inicial. Na cobrança de um doble penal (tiro de castigo), se haver autorização para substituição do arqueiro (goleiro) por qualquer outro jogador. Será obrigatório manter o seu número inicial.

|  |  |
| --- | --- |
|  **REGRA n°06** | **O JOGO** |

**1 –** Terá uma duração de 40 (quarenta) minutos cronometrados de jogo efetivo, dividido em 2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 1 (um) tempo para o outro de 10 (dez) minutos. As categorias sub.16 e sub.14 o tempo será de 30 (trinta) minutos cronometrados, divididos em 2 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos e com descanso de 10 (dez) minutos no intervalo. As categorias abaixo do sub.12 o tempo será de 20 (vinte) minutos cronometrados e divididos em dois períodos de 10 (dez) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo.

**2 –** A duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de 1 tiro penal ou tiro de castigo, sem possibilidades de arremate posterior após a cobrança da penalidade.

**3 –** Só o treinador e o capitão podem solicitar o tempo técnico.

**4 –** Cada equipe tem direito de solicitar um tempo técnico por período.

**5 –** O treinador não poderá ultrapassar a linha lateral da quadra para dar orientações aos seus jogadores, assim como os atletas não podem sair das demarcações para receberem instruções.

**6 –** Caso uma equipe deixe de solicitar o tempo técnico em algum período não será acumulativo para outro período.

**7 –** Em caso de prorrogação será considerado a continuação do segundo período.

**8 –** Estará permitido ao técnico orientar ou dirigir aos seus respectivos atletas durante todo o jogo estando sentado ou levantando-se ocasionalmente, sem permanecer constantemente em pé e sem perturbar o bom andamento da partida. Sempre respeitando a zona delimitada e não atrapalhando de forma alguma o trabalho dos oficiais e anotadores.

**9 –** No caso de expulsão do técnico ele só poderá ser substituído pelo auxiliar técnico da mesma equipe devendo o substituto estar bem trajado e inscrito para a partida.

**10 –** A equipe que por algum motivo ficar sem treinador ou sem nenhum membro que possa ser o seu substituto deverá se reunir no centro da quadra durante o tempo técnico, não sendo permitido que os atletas se aproximem do banco de reservas, o árbitro autorizará a entrada do massagista ou médico para atendimento aos atletas.

**11 –** No caso de exceder o tempo regulamentar de substituições e esgotado o tempo técnico permitido os causadores da demora serão advertidos.

**12 –** Cada equipe terá 15 (quinze) segundos para ultrapassar a linha central de sua quadra de jogo, caso a bola não tenha sido tocada por nenhum jogador adversário. Rompendo este tempo estabelecido será decretada perdedora da posse da bola e será autorizada uma cobrança lateral na linha central a favor da equipe adversária.

**13.** -A equipe mandante ou a que estiver com o mando do jogo, iniciara a partida do lado esquerdo da mesa de controle.

  **DESCONTOS DE TEMPO POR ACIDENTES**

**1 –** Os tempos de jogo serão descontados através da paralisação dos cronômetros quando a bola estiver fora de jogo ou nos tempos técnicos e atendimentos em quadra.

**2 –** Caso algum jogador se machuque durante a partida, os árbitros prosseguirão até que a jogada seja definida.

**3 –** O jogador lesionado terá direito a 15 (quinze) segundos de atendimento em quadra, após será feita a substituição e reiniciará a partida imediatamente, no caso de lesão do arqueiro o árbitro poderá estender até 1 (um) minuto o atendimento.

**4 –** Os árbitros poderão paralisar a partida quantas vezes forem necessárias.

**5 –** Caso tenha simulação de lesão por parte do atleta ou a retardação da partida por qualquer participante do jogo, o causador será advertido pelo árbitro com cartão amarelo.

**6 –** O jogo não deverá ser paralisado para recomposição de uniformes dos atletas, os mesmos deverão fazê-lo com bola fora de jogo ou tempo técnico.

|  |  |
| --- | --- |
|  **REGRA n°07** | **O INÍCIO E O REINÍCIO DE JOGO** |

**1 –** Antes do início da partida, o árbitro realizará um sorteio entre os capitães, mediante um lançamento da moeda para decidir quem das equipes realizará o saque inicial de jogo.

**2 –** O jogo será iniciado após a ordem do árbitro, pela equipe que foi determinada por sorteio.

**3 –** No começo da partida, cada equipe ocupará o seu meio de quadra. Os jogadores da equipe adversária deverão se encontrar no limite de 3 (três) metros de distância da bola. A bola entrará em jogo assim que ela der uma volta sobre toda a sua circunferência. Antes disso nenhum atleta da equipe contrária deverá tocar na bola.

**4 –** O jogador que executará o saque inicial não poderá estar à frente da bola, ou seja, na quadra adversária ates do início de jogo e nenhum jogador poderá avançar a linha divisória antes do início de jogo e caso aconteça esta infração o saque de saída deverá ser repetido

**4.1-** Caso o mesmo jogador cometa a mesma irregularidade o responsável por esta infração sofrerá a sanção disciplinar.

**5 –** Após um tento, o jogo se reiniciará de forma idêntica ao início do jogo.

**6 –** Após o descanso regulamentar de 10 (dez) minutos de intervalo, as equipes ocuparão os seus respectivos bancos de suplentes na zona de seu ataque e a saída de bola ficará a cargo da equipe adversária que não realizou o saque inicial do primeiro período.

**7 –** Em caso de prorrogação da partida se realizará um novo sorteio de saque inicial.

**8 –** Se ocorrer qualquer tipo de interrupção do jogo, estando à bola dentro da quadra, por motivos excepcionais não citados aqui nestas Regras, o árbitro determinará o reinício de jogo após realizar bola ao chão no local onde se encontrava a bola na hora da interrupção. Nenhum jogador poderá estar situado a menos de 1 metro do ponto em que se realizará bola ao chão, caso não se cumpra esta distância o árbitro repetirá esta ação.

**9 –** A bola estará fora de jogo quando:

- Ultrapassar totalmente a linha lateral ou de meta, seja pelo solo ou pelo ar.

- O jogo estar parado por ordem do árbitro.

- Bater no teto, redes ou qualquer objeto acima da quadra.

**10 –** A bola estará em jogo a todo o momento, inclusive:

- Bater nas balizas e permanecer em quadra.

- Bater em qualquer árbitro dentro das 4 (quatro) linhas de delimitação de jogo.

**DECISÃO**

Se na hora de um passe ou lançamento de uma equipe, a bola bater ou tocar no teto ou qualquer obstáculo que estiver dentro da quadra, o jogo se reiniciará com um arremesso lateral que será executado por um jogador da equipe adversária no local mais próximo onde ocorreu o fato.

**11 –** As informações sobre o tempo restante do jogo de qualquer período deverão ser solicitadas ao cronometrista ou ao delegado oficial, devendo ser solicitado pelo treinador, quando a bola não estiver em jogo. Em caso da ausência do corpo técnico, o capitão poderá solicitar aos árbitros nas mesmas circunstâncias regulamentadas.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°08** | **O GOL** |

Será válido o tento quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta entre os postes e por debaixo do travessão sem que este tenha sido levado, lançado ou golpeado intencionalmente com a mão ou braço por qualquer jogador da equipe atacante, incluindo o arqueiro adversário.

A equipe que conseguir marcar o maior número de gols durante a partida será considerada vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo numero de gols ou não conseguirem marcar nenhum tento, a partida terminará empatada.

As pontuações a serem utilizadas nos torneios oficiais de cada Federação, Confederação ou Associações afiliadas a AMF, serão 2 (dois) pontos para a equipe vencedora, 1 (um) ponto em caso de empate e 0 (zero) ponto no caso de derrota.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°09** | **INFRAÇÕES** |

 As infrações definidas nesta Regra se dividem em:

**FALTAS PESSOAIS E FALTAS TÉCNICAS**

Será sancionado como infrator o jogador que cometer alguma destas seguintes faltas:

**FALTAS PESSOAIS.**

Todas as faltas pessoais serão acumulativas e se sancionará da seguinte maneira:

**TIRO LIVRE DIRETO.**

Será concedida a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes faltas de maneira que o árbitro julgue imprudente, temendo o uso de força excessiva:

**1.** Dar ou tentar executar um pontapé no adversário.

**2.** Dar um carrinho no adversário com uma entrada brusca usando as pernas por trás ou pela frente.

**3.** Saltar ou balançar-se sobre o adversário.

**4.** Efetuar uma carga no adversário por trás, salvo que este obstrua ou dificulte a jogada.

**5.** Efetuar uma carga no adversário de maneira violenta ou perigosa.

**6.** Agredir ou tentar agredir, salivar ou insultar o adversário.

**7.** Agarrar o adversário com as mãos impedindo sua ação com qualquer parte do braço ou perna.

**8.** Empurrar o adversário com as mãos e os braços.

**9.** Disputar a bola frontal ou lateralmente com o adversário, utilizando a sola do pé.

**10.** Tocar ou desviar a bola com as mãos ou braços de maneira intencional.

**11.** Efetuar uma carga ou impedir o livre deslocamento do goleiro (arqueiro) dentro de sua área de meta.

**12.** O goleiro (arqueiro) que estiver para frente da linha central da quadra não poderá impedir um ataque do adversário, nem tocar na bola.

**13.** Entrar bruscamente entre a bola e o jogador adversário impedindo o seu deslocamento ou visão atrapalhando a evolução do atleta.

  **TIRO PENAL**

 Será concedido um tiro livre penal se um jogador cometer as faltas mencionadas anteriormente dentro da área de meta, independente da posição que a bola se encontra desde que ela esteja em jogo.

  **FALTAS TÉCNICAS**

 Será executado com um lançamento lateral no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

**1.** O goleiro (arqueiro) que demorar mais de 5 (cinco) segundos para a reposição de bola no jogo, uma vez que a bola se encontra controlada ou em condições de ser jogada.

**2.** O jogador que pisar na bola, imobilizando-a por mais de 5 (cinco) segundos.

**3.** O jogador que impedir uma jogada prendendo a bola entre os pés, as pernas ou corpo, impedindo a jogada livremente. Salvo o goleiro (arqueiro), estando caído sobre a bola em sua área de meta ou em uma defesa.

**4.** Quando o jogador executar um tiro livre, um penal, Doble Penal (tiro de castigo), saque inicial, ou que haja efetuado um lançamento com as mãos e bater no travessão ou postes e até mesmo pegar acidentalmente em um dos árbitros, o jogador executor não poderá tocar a bola novamente até que o outro jogador o faça.

**5.** O jogador que demorar mais de 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo ou executar qualquer um dos tiros livres, arremesso de meta ou de esquina, desde o momento que o árbitro der a ordem para sua execução.

**6.** O jogador que não estiver devidamente uniformizado, tocar a bola em jogo.

**7.** O jogador que utilizar-se de expressões, movimentos com os braços para tentar distrair ou enganar o adversário, fingindo ser companheiro de equipe.

**8.** O arqueiro que receber com as mãos dentro de sua área de meta um recuo ou continuação de jogo, o passe de um companheiro de equipe (exceto em lançamento lateral ou de esquina).

**9.** Se o arqueiro soltar ou colocar a bola intencionalmente no solo, sendo que a bola esteja imóvel ou rolando, a mesma se encontrará em condições de ser disputada ou impulsionada por qualquer outro jogador, não podendo o goleiro tocar a bola com os pés ou mãos.

**10.** A equipe que permanecer mais de 15 (quinze) segundos com a posse de bola dentro da sua meia quadra.

**11.** O goleiro que realizar um lançamento de dentro de sua área de meta, não poderá a bola ultrapassar diretamente a linha central da quadra sem antes haver tocado em seu meio de quadra ou em qualquer outro jogador situado do mesmo lado.

  **SANÇÕES DISCIPLINARES**

  **►** Faltas sancionadas com uma admoestação.

O jogador será admoestado obrigatoriamente e se exibirá o cartão amarelo assim que ele cometer as seguintes faltas:

  **1.** Infringir persistentemente as regras.

**2.** Demonstrar com palavras ou gestos a inconformidade das decisões da arbitragem.

**3.** Ser culpado de conduta antidesportiva.

**4.** Abandonar deliberadamente a quadra de jogo sem a permissão do árbitro.

**5.** Atrasar deliberadamente o reinício do jogo.

**6.** Não respeitar a distância regulamentar em um saque de meta ou qualquer um dos tiros livres ou bola ao chão.

**7.** Adentrar ou voltar à quadra e sair sem a permissão do árbitro, contrariando os procedimentos para as substituições.

**8.** Colocar a mão na bola intencionalmente.

**9.** Intervenção do goleiro (arqueiro) a frente do seu meio de quadra.

**►** Os integrantes do corpo técnico serão admoestados da mesma maneira que as anteriores se:

**1.** Entrarem na quadra de jogo, para instruir ou dar atendimento aos jogadores, sem antes serem autorizados pela arbitragem.

**2.** Se dirigir inadequadamente aos árbitros, anotador, cronometrista, delegado, os seus adversários e o público.

**3.** Incentivar ou recomendar aos seus jogadores a prática de jogo desleal e antidesportivo.

**4.** Não estiverem vestidos adequadamente segundo as Regras.

  **FALTAS SANCIONADAS COM EXPULSÃO.**

As expulsões são objeto de informe arbitral. O relato deverá ser descrito e narrado com todas as circunstâncias, sendo de modo imparcial e de direito, evitando assim opiniões pessoais.

  **►** O jogador será expulso e receberá o cartão vermelho se:

**1.** Ser culpado de jogada brusca ou conduta violenta.

**2.** Salivar em um adversário ou em qualquer outra pessoa.

**3.** Empregar linguagem ofensiva, grosseira ou obscena.

**DECISÃO 01.**

**O jogador que receber um cartão vermelho durante a partida devera ser substituído automaticamente e não poderá ficar no banco de suplentes.**

**DECISÃO 02.**

Se o jogo for interrompido por motivo de uma expulsão de jogador que cometeu umas das faltas do item 3 (três) – Sanções Disciplinares, sem que antes tenha ocorrido nenhuma outra infração a esta Regra, o jogo se reiniciará mediante a um lançamento lateral concedido à equipe adversária no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

**DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES**

► Quando o jogador acumular 5 (cinco) faltas pessoais deverá ser mostrado o Cartão Azul, sendo este (jogador) obrigatoriamente substituído, a equipe recomposta automaticamente e este (jogador) desclassificado do jogo, não podendo regressar para a partida. Não poderá permanecer no banco de suplentes.

**Recomendações;**

Para indicar a substituição obrigatória o árbitro deverá utilizar o sinal específico conforme código de sinais do livro de regras.

O jogador ou integrante do corpo técnico expulso da partida não poderá permanecer no banco de suplentes.

Os árbitros poderão determinar a expulsão da partida, sem prévia advertência, aos jogadores ou membros da comissão técnica, que estiverem infringindo de forma reiterada as Regras.

|  |  |
| --- | --- |
|  **REGRA n°10** | **FALTAS ACUMULATIVAS E TIROS LIVRES** |

**►** Serão consideradas faltas acumulativas todas as ações especificadas na **Regra n°09** como faltas pessoais:

**1° -** Na execução de um tiro livre nenhum atleta poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros de distância da bola antes que ela entre em jogo, tampouco tentar atrapalhar ou interromper a trajetória do jogador que ficou responsável pela execução da cobrança.

**2° -** Cada equipe poderá cometer até 05 (cinco) faltas acumulativas, por período de jogo, conservando o seu direito de formação de barreira.

**3° -** A partir da 6° (sexta) falta acumulativa da equipe, as faltas pessoais serão autorizadas a serem cobradas na marca do Doble Penal (tiro de castigo) o qual a execução não permite formação de barreira, nem a presença de atletas na frente da linha da bola, salvo naturalmente o goleiro da equipe infratora.

**4° -** Os anotadores utilizarão placas numeradas de um 01 (um) a 05 (cinco) e levantarão de forma bem visível todas as vezes que as equipes cometerem suas faltas acumulativas.

**5° -** No caso de ocorrer à 5° (quinta) falta acumulativa da equipe, o anotador avisará ao árbitro, sendo que, ultrapassando este número se colocará uma bandeira vermelha em cima da mesa de controle do lado que indicará que as próximas cobranças serão de Doble Penal (tiro de castigo).

**6° -** Quando ocorrer um tiro livre com direito a formação de barreira, o árbitro levantará o seu braço e medira a distância permitida para a formação da barreira, uma vez formada, o árbitro autorizará a execução da cobrança.

**7° -** No caso de prolongamento de tempo regulamentar, este será considerado como continuação do segundo período do jogo, conservando as condições técnicas que se encontravam, referentes às faltas acumulativas e individuais, das equipes e atletas com direito a pedido do tempo técnico, caso ainda já não o tenha utilizado no segundo período e mantendo os cartões até então exibidos.

|  |  |
| --- | --- |
|  **REGRA n°11** | **PENALIZAÇÃO MÁXIMA** |

**1.** Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma falta dentro de sua própria área de meta, com a bola estando em jogo.

**2.** Poderá marcar gol diretamente de um tiro penal.

**3.** Poderá ser prorrogado o tempo de qualquer período de jogo para a cobrança de um tiro penal ou doble penal, mesmo que o jogo esteja na prorrogação.

**4.** A bola deverá ser colocada no ponto penal.

**5.** O atleta que executará a cobrança deverá ser identificado.

**6.** O arqueiro deverá permanecer sobre a sua própria linha de meta entre os postes, de frente para o executor e só poderá se movimentar quando o executor tocar na bola.

**7.** Os demais jogadores, exceto o executor da cobrança, estarão posicionados fora da área penal, atrás, aos lados do ponto penal e no mínimo com 3 (três) metros de distância da bola.

**8.** ► Na cobrança de Pênalti ou no Doble Penal (tiro de castigo), o goleiro deverá se posicionar em cima da linha de meta, não podendo se deslocar ate o executor tocar na bola.

  **PROCEDIMENTO**

O executor do tiro penal ou Doble Penal (tiro de castigo), no caso da bola acertar os postes não poderá tocar a bola novamente antes que ela toque em outro jogador. A bola entrará em jogo no momento que seja tocada e colocada em movimento.

Quando se executa um tiro penal ou Doble Penal (tiro de castigo), durante o curso normal de uma partida ou durante uma prorrogação do 1° (primeiro) ou 2° (segundo) período, considera-se gol quando a bola tocar em um ou em ambos os postes, no travessão ou goleiro, antes que ultrapasse a linha de meta entre os postes.

  **PENALIZAÇÃO**

Quando um jogador da equipe defensora infringir esta Regra e o gol não for marcado, se executará novamente a cobrança. No caso da cobrança resultar em gol, não se repetirá (a cobrança).

Caso o jogador executor infringir esta Regra e marcar o gol, se executará novamente o tiro livre e caso não tenha sido convertida à cobrança, não se repetirá a mesma (a cobrança).

Se o jogador executor infringir esta Regra, após a bola entrar em jogo, se concederá um lançamento lateral próximo do local onde aconteceu a infração.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°12** | **SAQUE DE META** (REPOSIÇÃO) |

**1.** É a forma correta de reiniciar o jogo, quando a bola sair totalmente pela linha de fundo, sendo por terra ou ar, após ter sido tocada ou chutada por um jogador da equipe adversária ou tenha sido marcado 1 (um) gol, que não esteja de acordo com a **Regra n°08**.

**2.** O Saque de Meta (reposição) poderá realizar-se somente pelo goleiro (arqueiro) com as mãos e caso da bola não sair da sua área de meta, o Saque de Meta (reposição) será repetido.

**3.** Se a bola for lançada diretamente ao lado oposta da quadra, sem tocar no solo antes da linha central ou tocada por algum atleta, estará infringida a **Regra n°09**.

**4.** No Saque de Meta não poderá ser marcado o gol diretamente, salvo se tocado por outro jogador (exceção do goleiro defensor).

**5.** Os jogadores da equipe contrária da que se executa o Saque de Meta deverão permanecer fora da área da sua meta.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°13** | **LANÇAMENTOS** |

Os lançamentos são para reiniciar a partida, quando a bola sair completamente da quadra de jogo.

**LANÇAMENTO LATERAL**

 Será realizado após a bola sair completamente por qualquer uma das linhas laterais.

  **PROCEDIMENTO**

 **1.** O jogador encarregado de ser o lançador, exceto o goleiro (arqueiro), se situará fora da linha lateral e no mesmo ponto por onde saiu à bola, com os pés juntos e separados, frontalmente e sem perder o contato com o solo.

**2.** A bola será lançada com ambas as mãos, partindo de trás da cabeça e fazendo um arco circular por cima de sua cabeça, até o interior da quadra de jogo.

**3.** A bola entrará em jogo, no momento que perder o contato com as mãos do lançador.

**4.** Não se validará o tento (gol) de arremesso lateral, mesmo que a bola tenha sido tocada pelo goleiro (arqueiro) adversário.

 **Decisão:** No caso de acontecer o toque do goleiro adversário, será determinado o lançamento de esquina.

**5.** Caso o jogador encarregado de efetuar o lançamento, não cumpra com estes procedimentos, será decretada a perda de posse da bola, tendo o arremesso lateral sendo revertido para a equipe adversária.

**LANÇAMENTO DE ESQUINA**

Será realizado quando a bola sair totalmente pela linha de meta, ou por cima das balizas, sendo que a bola tenha sido tocada ou impulsionada pelo jogador defensor.

  **PROCEDIMENTO.**

**1.** Será cobrado do lado em que à bola saiu.

**2.** Se a bola saiu por cima das balizas ou travessão, o árbitro decidirá qual será o lado a ser realizado o Arremesso de Esquina.

**3.** O Arremesso de Esquina deverá ser executado nos mesmos moldes do Arremesso Lateral, a exceção será na diferença dos pés do lançador, que deverá formar um ângulo reto coincidente com a linha lateral e a de fundo, estando ambos no exterior da quadra.

**4.** Caso o jogador não cumpra com estas Regras, o árbitro ordenará Saque de Meta para a equipe adversária.

  **LANÇAMENTO DO ARQUEIRO**

Será qualquer ação de reposição ou devolução da bola para o jogo, após ter sido completamente controlada, dominada e em condições de ser devolvida pelo arqueiro, fazendo a reposição da bola para o jogo com as mãos.

**PROCEDIMENTO**

**1.** Será efetuado exclusivamente com as mãos, não podendo ser jogado ou impulsionado pelos pés. O arqueiro terá 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo.

**2.** O arqueiro poderá usar os pés em algumas ações do jogo, dando continuidade a uma jogada ou cortando um lance, rechaçar ou chutar a bola.

**3.** O lançamento do arqueiro estará sujeito às **Regras n°09 e n°12**, já estabelecidas, sendo válido o gol quando a bola tocar no jogador adversário que não seja o arqueiro adversário.

**DECISÃO**

Em todos os lançamentos, os executores disponibilizarão de 5 (cinco) segundos para ser realizado, desde o momento em que a bola estiver à disposição para ser lançada e tenha autorização do árbitro.

|  |  |
| --- | --- |
| **REGRA n°14** | **OFICIAIS DE ARBITRAGEM (1° e 2° ÁRBITROS), ARBITROS AUXILIARES E ANOTADORES E CRONOMETRISTAS** |

**A AUTORIDADE DOS ÁRBITROS**

O jogo será controlado pelos 2 (dois) árbitros (1° e 2°), tendo os mesmos a autoridade total para se fazer cumprir estas Regras de jogo, do momento que chega ao local da partida, até a sua saída.

**O ÁRBITRO**

  **1.** Deverá cumprir as Regras do jogo.

**2.** Poderá aplicar a lei da vantagem, tendo a equipe plenas condições de se beneficiar, caso contrário deverá ser marcado a infração.

**3.** Providenciará o Relatório, informando as autoridades competentes todos os incidentes ocorridos antes, durante e após a partida.

**4.** Atuará como cronometrista no caso da falta do mesmo.

**5.** Poderá interromper suspender ou finalizar a partida, no caso de contravenção a estas Regras ou por qualquer tipo de interferência externa.

**6.** Decidirá sobre medidas disciplinares contra jogadores que cometam faltas merecedoras de admoestação ou expulsão.

**7.** Não permitirá que, pessoas não autorizadas ingressem na quadra de jogo.

**8.** Interromperá o jogo se julgar que, algum jogador tenha sofrido uma lesão grave, caso julgue que a lesão tenha sido leve, deverá continuar a jogada até que se conclua a mesma (jogada).

**9.** Verificará se as bolas que serão utilizadas na partida estão de acordo com a **Regra n°02**.

**10.** Finalizará um jogo sem conceder o gol, no caso de anúncio do final da partida, através do apito ou sinal acústico, antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de meta entre os postes e por debaixo do travessão, como se estipula as **Regras n°08 e n°14**.

**11.** O 1° (primeiro) Árbitro autorizará o início da partida, se posicionando do lado da mesa de controle.

**As Decisões e Resoluções dos Árbitros Serão Definitivas**

  **DECISÃO 1**

Caso aconteça do 1° (primeiro) e o 2° (segundo) árbitro assinalarem simultaneamente e havendo desacordo com a marcação apontada, prevalecerá a opinião do árbitro n°1 (um).

**DECISÃO 2**

Os árbitros, 1° (primeiro) e o 2° (segundo), terão direito a impor uma admoestação ou uma expulsão, porém havendo um desacordo entre os 2 (dois), prevalecera à opinião do árbitro n°1 (um).

  **O 2°ÁRBITRO**

Ficará posicionado no lado oposto do 1° (primeiro) árbitro.

**1.** Ajudará o 1° (primeiro) árbitro a comandar o jogo conforme as Regras.

**2.** Terá poder para interromper o jogo caso se violem as Regras.

**3.** Será encarregado de controlar e verificar, se as substituições estão sendo realizadas corretamente.

**4.** O segundo arbitro ficara do lado contrario da mesa de controle no inicio de partida.

RECOMENDAÇÕES AOS ARBITROS:

. Sempre que reiniciar a partida, deverão seguir a mesma mecânica. Em todas as Infrações os Árbitros trocam de lado. A equipe mandante sempre inicia posicionada a direita da mesa de controle. A camisa do jogador deverá permanecer dentro do calção durante toda a partida e o meião levantado até o joelho. Os Árbitros não podem usar nenhum acessório e nem relógio, apenas os cartões, apito e a moeda do sorteio.

ARBITROS AUXILIARES:

Uniforme dos árbitros auxiliares;

Calça branca, sapato ou tênis branco, meias brancas, cinta branca e camisas da mesma cor dos árbitros n°01 e n°02.

Material necessário para os árbitros auxiliares desenvolverem o seu trabalho;

Apito jogo de cartões, moeda para sorteio, calibrador e tarja de capitão para a equipe.

Deveres dos árbitros auxiliares;

Há qualquer momento poderá substituir um dos oficiais que estejam apitando, no caso de ocorrer lesões. Ou qualquer outro inconveniente;

Conferir junto aos árbitros principais as bolas antes e durante o jogo. Providenciar e vistoriar as bolas extras no decorrer das partidas;

Participar efetivamente com os demais integrantes do corpo arbitral antes, durante e depois dos jogos;

Manter boa disciplina e o controle sobre os bancos de suplentes;

Ter uma boa coordenação com o anotador, cronometrista e a logística da partida;

Ser interlocutor entre o banco de suplentes e a mesa de controle;

Sua localização ficara a 1,50 mt. da mesa de controle;

Conferir e controlar a presença dos integrantes no banco de reservas.

  **O CRONOMETRISTA E O ANOTADOR**

Ficarão fora das 4 (quatro) linhas da quadra, na direção da linha central e do mesmo lado das zonas de substituições.

Devem estar munidos de cronômetro e súmulas, para controlar e anotar as ações do jogo, no qual as anotações serão entregues a entidade organizadora.

  **O CRONOMETRISTA**

  Controlará o tempo de jogo, para que este tenha a duração estipulada na Regra.

**1.** Colocará o cronômetro em andamento assim que for realizado o Saque Inicial (pontapé inicial) autorizado pelo árbitro.

**2.** Paralisará o cronômetro quando a bola estiver fora de jogo.

**3.** Voltará a colocar o tempo em andamento, assim que o árbitro autorizar a execução de um Saque de Meta (reposição), Arremesso Lateral, Arremesso de Esquina (escanteio) ou de 1 (um) tiro livre (direto ou indireto), podendo ser penal ou Doble Penal (tiro de castigo), na volta do tempo técnico ou bola ao chão.

**4.** Controlará 1 (um) minuto do tempo técnico.

**5.** Anunciará mediante um sinal acústico ou um apito diferente dos árbitros, o final do 1° (primeiro) tempo, final de partida, final do tempo técnico e final de prorrogação.

  **O ANOTADOR**

  Assistirá o cronometrista.

**1.** Registrará as primeiras 10 (dez) faltas acumulativas de cada equipe e as demais no decorrer da partida. O Anotador utilizará indicadores numerados de 01 (um) a 10 (dez) e o mostrará de maneira bem visível à medida que as equipes cometerem as suas Faltas Coletivas. Quando a equipe cometer a sua 10ª (décima) Falta Coletiva, o mesmo (anotador) avisará o árbitro. Assim que a infração for executada pelo seu adversário, o Anotador colocará uma Bandeira Vermelha ou um Indicador visível sobre a mesa de controle, do lado em que a equipe infratora esteja ocupando a sua zona de defesa.

**2.** Avisará o número do jogador que cometer a 4ª (quarta) falta pessoal.

**3.** Fará registro das paralisações do jogo e as razões das mesmas.

**4.** Registrará os números dos jogadores, que marcarem gols legalmente assinalados pelos árbitros, bem como o resultado final da partida.

**5.** Tomará nota dos números e nomes dos jogadores que tenham sidos admoestados e expulsos.

**6.** Registrará o início e o final de cada período de tempo.

**7.** Quando a equipe cometer a 5° (quinta) Falta Acumulativa, deverá o Anotador informar ao Arbitro e Capitão da equipe infratora, a quantidade de Faltas que a sua equipe efetuou.

**DECISÕES**

  **1** (um): Em caso de lesão do árbitro, este fará a função do 2° (segundo) árbitro.

**2** (dois): Em partidas internacionais será obrigatória à presença do anotador, cronometrista e árbitros auxiliares.

  **DISPOSIÇÕES COMPLEMENTARES**

**1.** Fica facultativo as entidades nacionais decidirem sobre a participação de 2 (dois) árbitros nas categorias de base ou menores, podendo ser utilizado 1 (um) só árbitro, com pleno conhecimento e respeito às Regras, valendo para anotador e cronometrista.

**2.** Em partidas internacionais será obrigatória a utilização do placar eletrônico.

**CÓDIGOS E SINAIS**

São gestos e sinais de interpretação, informação e ajuda necessários para o trabalho e da técnica arbitral, facilitando assim a comunicação entre os oficiais de arbitragem, jogadores, mesa de controle e para um melhor entendimento dos espectadores.



**EXITOS A NOBRE ARTE BRASILERIA DA BOLA PESADA!**