

# Regulamento Anexo 1:

## Regras de Jogo

## **ARQGOL 2012 - Regras de Jogo**

### **INDICE**

- Regra 01** - Número de Atletas
- Regra 02** - Tempo de Jogo
- Regra 03** - Início do Jogo
- Regra 04** - Condições de Jogo e Fora de Jogo
- Regra 05** - Soma de Tentos
- Regra 06** - Infrações
- Regra 07** - Tiro Livre
- Regra 08** - Penalidade Máxima
- Regra 09** – Cobrança de Lateral
- Regra 10** - Tiro e Arremesso de Meta
- Regra 11** – Cobrança de escanteio

REGRA 01  
**NÚMERO DE ATLETAS**

**01** - As partidas devem ser disputadas por duas equipes compostas de 06 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

**02** - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 04 atletas no campo de jogo.

**03** - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

**04** - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 20 atletas por equipe.

**05** - As substituições são ilimitadas, sendo restritas aos atletas registrados em súmula. Para a substituição a equipe de arbitragem deve autorizar a substituição. O Atleta deve entrar pelo meio de campo, ao lado do mesário.

**06** - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar com autorização do árbitro.

**07** – Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.

**REGRA 02**  
***TEMPO DE JOGO***

**01** – O tempo de jogo será dividido por 2 períodos de 25 minutos. Intercalado por intervalo de 10 minutos.

**02** - Cabe somente a equipe de arbitragem marcarem o tempo do jogo.

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

**04** - Poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

## **REGRA 03** ***INÍCIO DO JOGO***

**01** - Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda. O vencedor cabe a escolha, sendo que a utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

**02** - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.

**a)** Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.

**b)** Depois de consignado um tento, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que sofreu o tento.

**c)** Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

**d)** Caso não ocorra a inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida somente na consignação de gol ou de lateral.

- No caso de consignação de gol, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida com a saída de bola, pela equipe que sofreu o tento.
- No caso de consignação de lateral, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida na linha central, pela equipe que estava de posse de bola, em arremesso lateral
- E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

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

**03** - Quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após marcação de um tento, o atleta deve colocar a bola em jogo, no máximo, em 05 segundos, caso contrário será punido com infração pessoal, porém, sem perder a posse de bola.

**04** - Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

## REGRA 04 **CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO**

**01** - A bola está fora de jogo quando:

- a) Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.
- b) A partida for interrompida pelo árbitro.

**02** - A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive:

- a) Se bater nas traves;
- b) Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
- c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração.

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

**03** - Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com “bola ao chão” no local onde esta se encontrava no momento da paralisação.

- a) Se dentro da área de meta, deve ser executado na linha frontal da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.
- b) Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
- c) Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar no solo. Caso ocorra, repete-se o lance.
- d) Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.
- e) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5m da bola.

**04** - Quando da participação de qualquer elemento estranho, a partida é considerada interrompida e nada mais terá validade, somente os atletas em jogo e os árbitros, não serão considerados como elemento estranho.

- a) Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola-ao-chão” no local onde este tocou a bola.

- b)** Se dentro da área de meta, deve ser executado na linha frontal desta.
- c)** Quando na cobrança de um pênalti, repete-se a penalidade.

## **REGRA 05**

### **SOMA DE TENTOS**

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

- a)** Caso nenhum tento seja marcado ou ambas equipes somem igual número de tentos, a partida é considerada empatada.
- b)** Caso uma das equipes consigne maior número de tentos, esta é considerada a vencedora da partida.
- c)** Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.
- d)** Nenhum tento pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

OBS: Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.

- e)** Nenhum tento pode ser validado diretamente de reinício de jogo por cobrança de lateral, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.

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

## REGRA 06

### INFRAÇÕES

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

- Infrações Técnicas.
- Infrações Disciplinares.

#### ► INFRAÇÕES TÉCNICAS

**01** - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

- a) Dar ou tentar dar pontapés.
- b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.
- c) Pular ou se atirar sobre o adversário.
- d) Trancar adversário por trás exceto se este estiver obstruindo a jogada.
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
- f) Bater ou tentar fazê-lo.
- g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
- i) Mão na Bola
- j) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada). Carrinho que acertar o adversário deverá sempre ser punido com o cartão disciplinar amarelo ou vermelho, de acordo com a gravidade da infração.

**PENALIDADE:** Tiro livre direto em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área da equipe infratora. No caso de cobrança de infração fora da área, não poderá o adversário ficar a menos de 5m de distância da bola.

**02 – MÃO NA BOLA:** O atleta que cometer esta infração, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar amarelo ou vermelho (em caso de perigo de gol evidente).

► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

**01** - Estará cometendo Infração disciplinar o atleta ou componentes do banco de reservas que:

- a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
- b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- c) For culpado de conduta indisciplinar.
- d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
- e) Usar de táticas antidesportivas.
- f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
- h) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
- i) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- j) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- k) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos duas vezes seguidas ou mais. Apenas uma vez é permitido este ato sem que o adversário toque na bola.
- l) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos duas vezes seguidas ou mais. Apenas uma vez é permitido este ato sem que o adversário toque na bola.
- m) Sendo o executor de cobrança lateral, tiro de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.
- n) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.
- o) Obstruir intencionalmente adversário sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
- p) Levantar os pés para chutar com o calcanhar ou levar perigo a adversário próximo à jogada.
- q) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.
- r) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.
- s) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
- t) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebe-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça, peito, coxa, ombros ou de forma involuntária.
  - Ex.: no arremesso de meta o goleiro joga a bola para o atleta que a devolve.
- u) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento. Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição no meio do campo, próximo ao mesário. O substituto deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

- v) O goleiro pegar com as mãos fora de sua área de jogo.
- w) Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no início e reinício de jogo ou após consignar um tento, de lateral, de arremesso de canto, de tiro ou arremesso de meta, de tiro livre e de pênalti, que demorar mais de 5 segundos após a autorização do árbitro, será punido com infração, e a posse de bola será invertida para a equipe adversária com lateral no local mais próximo a ocorrência.
- x) Sendo o goleiro, permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos. Também neste caso não haverá tiro livre indireto, apenas inversão da posse de bola para a equipe adversária com lateral no local mais próximo a ocorrência.

**PENALIDADES:**

(exceto itens “w” e “x”)

- **COM A BOLA EM JOGO:** O árbitro dará a advertência que julgar necessária
- Tiro livre indireto (dois lances) em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação mesmo que dentro da área.
  
- **COM A BOLA FORA DE JOGO:** O árbitro dará a advertência que julgar necessária.
- Tiro livre indireto (dois lances) em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação mesmo que dentro da área.

**02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:**

- Nas infrações disciplinares cometidas pelos presentes no banco de reservas o árbitro dará a advertência que julgar necessária.

**PENALIDADE:** Tiro livre indireto (dois lances) em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação mesmo que dentro da área.

**03 -** Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

- a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido. O 2º cartão amarelo na mesma partida é equivalente a um cartão vermelho e este atleta deverá ser expulso.
  
- b) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas e nem retornar ao jogo. Ele poderá ser substituído após 5 minutos, este tempo deverá ser controlado pela equipe de arbitragem.

**04** - Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: amarelo para advertência e vermelho para expulsão.

**05** - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida são os mesmos utilizados aos componentes dos bancos de reservas.

**06** - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo com 2º cartão amarelo e conseqüentemente o vermelho.

## REGRA 07

### *TIRO LIVRE*

**01** - Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um tento diretamente, e se cobrado contra sua própria meta o gol é válido. A cobrança deve ser feita onde todos os adversários devem ficar a pelo menos 5m de distância da bola.

**02** - Quando da execução de um tiro livre dentro da área (pênalti), os atletas (exceto o cobrador) devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5m de distância da bola até a execução.

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

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

**05** - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

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

**07** – O tiro livre indireto, no caso de infração disciplinar, deverá ser em dois lances. Se o arremate for direto sem outro companheiro da mesma equipe tocar na bola, o tento não poderá ser validado, mesmo que esta seja tocada pelo goleiro ou por um adversário.

## REGRA 08

### *PENALIDADE MÁXIMA*

**01** - Quando uma infração técnica é cometida dentro da área do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

- a)** A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.
- b)** O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.
- c)** A cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse da bola.
- d)** O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.
- e)** Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o tento é válido.
- f)** Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e a cobrança não tenha resultado em tento, deve ser repetida a cobrança.
- g)** Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e a cobrança resulte em tento, deve ser repetida a cobrança.
- h)** Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.
- i)** O pênalti é considerado como um tiro livre.

## REGRA 09

### COBRANÇA LATERAL

**01** – A lateral será cobrada com os pés quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas laterais, pelo solo e deve ser colocada em jogo do local onde saiu em qualquer direção, por atleta adversário daquele que a tocou por último.

- a) O executor, no momento da cobrança, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha. O adversário não poderá se posicionar a menos de 3m da bola.
- b) O atleta deve usar um dos pés. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.
- c) Caso a lateral seja cobrada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.
- d) De cobrança lateral não pode ser consignado um tento diretamente, sem a participação do adversário ou de outros jogadores da equipe.
- e) Caso não haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- f) Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
- g) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o tento deve ser valido.

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

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

## REGRA 10

### *TIRO E ARREMESSO DE META*

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

**02** - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés.

O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta.

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

**03** - Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e, no mínimo, a 5m de distância da bola até que seja executada a cobrança.

**04** - O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

## REGRA 11

### COBRANÇA DE ESCANTEIO

**01** – A cobrança de escanteio será feita com os pés quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe defensora, à equipe adversária.

- a) A bola, no momento da cobrança, deve estar na interseção das linhas lateral e de fundo. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo
- b) O adversário deve ficar na linha de sua área no momento da cobrança. Fora da área nenhum adversário pode ficar a menos de 5m da bola. Havendo qualquer outra infração, a cobrança deve ser repetida. Em, caso de cobrança seguida de gol, o tento deverá ser validado mesmo se o adversário ultrapassar os limites da cobrança.
- c) Caso o atleta cobra a bola diretamente na meta adversária, o tento é válido mesmo se a bola não tocar em ninguém. O chamado *gol olímpico*, equivale a 1 tento como qualquer outro gol.

**02** - O tempo máximo para execução do arremesso de canto será de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.