

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

2- A MARCAÇÃO DA QUADRA

g) Perpendiculares as linhas de meta e para fora da superfície de jogo, deverá ser marcada uma linha de 40 centímetros, a uma distância de 5 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para regular a distância que os atletas devem permanecer por ocasião da cobrança dos tiros de canto e laterais.
Não haverá a linha pontilhada dos três metros paralela a linha lateral.

6- ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

É o espaço determinado na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 5 (cinco) metros para cada lado partindo da linha divisória do meio da quadra. Para cada zona haverá um espaço de 5 (cinco) metros identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra. Por entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros os atletas deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições. O espaço a frente da mesa do anotador e cronometrista com 5 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverá permanecer livre.

10 - LOCAL PARA OS ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA

As quadras deverão dispor de dois locais privativos e adequados, situados a margem das linhas laterais ou de meta, inacessível aos assistentes, onde ficarão sentados os atletas reservas que não estejam em aquecimento, técnico ou treinador, massagista ou atendente, médico ou fisioterapeuta e preparador físico das equipes disputantes. A localização dos bancos de reservas, deverá ser do mesmo lado da mesa de anotações e da zona de substituições e cada equipe ficará ocupando o banco colocado ao lado da meia quadra onde a equipe está defendendo e guardará, obrigatoriamente uma distância nunca inferior a 5 (cinco) metros de cada lado da mesa. Quando colocados junto a linha de meta, não deverão permanecer entre os postes e a marcação dos 5 (cinco) metros da linha lateral.

RECOMENDAÇÕES:

- a) As linhas perpendiculares colocadas nas linhas de meta, são para que os atletas e árbitros, tenham uma noção da distância que os atletas devem ficar da bola, por ocasião da cobrança dos tiros laterais e de canto. Os atletas devem ficar a uma distância de 5 (cinco) metros da bola.
- b) Não será permitido que o Massagista ou Atendente, Médico ou Fisioterapeuta e Preparador Físico permaneçam em pé durante a partida, quando não estiverem executando suas respectivas funções.

REGRA 02 - A BOLA

6- Além das exigências dos itens anteriores, a bola deverá estar calibrada conforme especificação do fabricante. Quando largada a uma altura de 2 (dois) metros deverá subir a uma altura de 50 a 65 centímetros.

9- Se durante a partida uma outra bola cair dentro da quadra, deverá ser considerada como um elemento estranho e a partida só deve ser paralisado se interferir no jogo.

REGRA 03 - NÚMERO DE ATLETAS

11- O técnico ou treinador e o capitão de ambas as equipes devem, obrigatoriamente, assinarem a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os atletas e membros da Comissão Técnica de suas equipes que estão relacionadas em súmula, são os que vão participar da partida.

12- Quando se prolonga uma partida para a cobrança de uma penalidade máxima ou um tiro livre sem direito a formação de barreira, a equipe beneficiada não pode efetuar substituição de atleta e a equipe infratora pode substituir o goleiro.

13- Somente o Técnico ou Treinador poderá dar instruções a sua equipe, os demais membros da Comissão Técnica e atletas no banco de reservas não podem manifestar-se.

PUNIÇÃO

b) Se em uma substituição volante o atleta substituto entra na quadra de jogo antes que o atleta substituído saia, um dos árbitros paralisará a partida e determinará a saída do atleta substituto e, após adverti-lo obrigatoriamente com cartão amarelo, fará com que ele cumpra os procedimentos corretamente e reiniciará o jogo com tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola quando da interrupção.

c) Se em uma substituição volante um substituto entra na quadra de jogo ou, um substituído sai da quadra, por um lugar diferente da zona de substituição, um dos árbitros interromperá a partida, determinará que o atleta retorne ao local que se encontrava antes da substituição, advertindo, obrigatoriamente, com cartão amarelo o atleta infrator, determinará que o atleta execute a substituição corretamente e reiniciará a partida com um tiro livre indireto contra a equipe do atleta infrator, cobrando a falta no local onde se encontrava a bola quando da interrupção da partida.

f) Os Oficiais de Arbitragem devem permitir que os Técnicos ou Treinadores possam orientar as suas equipes em pé e em frente a zona de substituição, desde que não atrapalhem o deslocamento de árbitros e atletas.

g) Os Oficiais de Arbitragem não devem permitir que o Preparador Físico, Massagista ou Atendente, Médico ou Fisioterapeuta e atletas, estes quando no banco de reservas, possam orientar as suas equipes, pois está não é a sua função, nem mesmo se estiverem sentados.

REGRA 04 - EQUIPAMENTOS

DOS ATLETAS

1- É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis etc... Será permitido somente o uso de aliança. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.

3- Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração com até dois dígitos, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números de frente terão o tamanho de 8 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público. Para jogos internacionais a numeração é de 01 (um) a 15 (quinze).

DA COMISSÃO TÉCNICA

7- Os membros da comissão técnica não podem permanecer no banco de reservas usando camisas sem manga, bermudas, short, calções, sandálias ou chinelos. Não será permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação (rádio, telefone, etc...)

RECOMENDAÇÕES:

- a) Não permitir que os atletas usem brincos, piercing, pulseiras, cordões, colares, anéis ou qualquer outro objeto que possa oferecer perigo aos outros atletas e a si próprio, mesmo que protegidos com esparadrapo ou similar. Será permitido o uso de aliança.
- b) Se o atleta colocar na cabeça ou retirar a camisa mesmo tendo outra igual por baixo, deve ser punido da mesma forma que a letra anterior.
- c) Se o atleta levantar a camisa para mostra publicidade ou lema, deve ser punido da mesma forma que a letra i).
- d) Nos calções não é obrigatório o uso da numeração, mas se usar deverá ser o mesmo das camisas.

REGRA 05 - ÁRBITRO PRINCIPAL

- q) Os árbitros podem aplicar cartões amarelos ou vermelhos nos intervalos ou após o término dos jogos, enquanto os atletas ou membros da comissão técnica estiverem dentro da superfície do jogo.
- r) Os árbitros, se julgarem necessário, podem modificar uma decisão quando se dão conta de que tomaram uma decisão incorreta, desde que não tenham reiniciado ou dependendo do caso terminado a partida.
- s) Os árbitros, se constatarem que alguma pessoa usou um apito e atrapalhou os atletas no decorrer do jogo, poderão paralisar, reiniciando com bola ao chão.

RECOMENDAÇÕES:

- c) Os árbitros podem aplicar cartões amarelos ou vermelhos nos intervalos ou após o término dos jogos, enquanto os atletas ou membros da comissão técnica estiverem dentro da superfície do jogo, devendo colocar no relatório que foi após o término do jogo.

REGRA 08 - DURAÇÃO DA PARTIDA

3- A duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima e um tiro livre sem direito a formação de barreira, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

4-

d) Nos pedidos de tempo técnico, não será permitido que os atletas participantes da partida saiam da quadra e sentem-se no banco destinado aos reservas, para receberem instruções de seus técnicos ou treinadores. Também não será permitido que membros da comissão técnica e atletas reservas entrem na quadra:

d) Quando em uma partida houver prorrogação, as equipes não terão direito a solicitação de tempo técnico nessa prorrogação. Mesmo que não tenham solicitado no segundo período de jogo.

e) Se o técnico ou treinador, membros da comissão técnica ou atletas, forem expulsos no jogo, estiverem suspensos para cumprimento de cartões, administrativamente ou pela justiça desportiva, não poderão orientar as suas equipes, podendo permanecerem no ginásio sem se manifestarem.

5- Aos técnicos ou treinadores, será permitido orientar seus atletas durante o transcorrer das partidas, desde que o façam em frente a zona de substituição de sua equipe. Deverão fazê-lo de maneira discreta, sem atrapalhar o deslocamento dos árbitros e atletas e sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida.

6- Quando em uma partida houver prorrogação, será concedido as equipes um tempo de 5 (cinco) minutos de descanso entre o término da partida e o início da prorrogação. Entre o primeiro e o segundo período da prorrogação, não haverá intervalo.

RECOMENDAÇÕES:

c) Nos pedidos de tempo técnico ou durante os jogos, não permitir que atletas recebam instruções de seu Técnico ou Treinador, que estejam no ginásio e que tenham sido expulsos no jogo ou cumprindo suspensão, devendo advertir os que descumprirem as exigências e relatar;

d) Quando esgotado o tempo regulamentar de qualquer período do jogo, no exato momento em que ocorrer uma infração, somente será prorrogada a partida para a execução de penalidade máxima e tiro direto livre sem barreira. Em qualquer outra situação, a partida será encerrada sem a cobrança da infração;

REGRA 09 - BOLA DE SAÍDA

1- No início da partida a escolha de lado ou saída de bola será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá iniciar jogando e a equipe perdedora terá o direito de iniciar o jogo.

Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos atletas, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o centro da quadra, cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum atleta da equipe contrária a iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros da bola e nenhum atleta de ambas as equipes, poderá invadir a meia quadra do adversário enquanto a bola não for movimentada.

O atleta que executar a saída de bola, não poderá ter contato com a mesma enquanto esta não for tocada ou jogada por outro atleta.

REGRA 10 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

d) Não permitir o reinício de uma partida com atleta caído na quadra.

f) Interpretar corretamente se houve simulação de falta ou se foi causada por um choque normal e houve desequilíbrio do atleta.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

FALTAS PESSOAIS

3-

c) Trancar o goleiro, estando ele dentro fora de sua área de meta;

n) Impede que o goleiro lance a bola com as mãos;

PUNIÇÃO

Será punido a equipe infratora, com a cobrança de um tiro livre indireto a ser executado, pelo adversário, no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Se cometida dentro da área de meta do infrator, o tiro livre indireto deverá ser executado sobre a linha da área de meta e o mais próximo do local onde ocorreu a infração.

FALTAS DISCIPLINARES

4-

i) Toda a simulação na superfície do jogo, que tenha a finalidade de ludibriar os árbitros deverá ser penalizada como conduta antidesportiva;

j) Retirar-se da quadra de jogo sem autorização dos árbitros;

- k) Para comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la do corpo ou ainda, faz gestos provocadores aos adversários ou aos torcedores;
- l) Não respeitar a distância regulamentar na cobrança de tiro lateral, de canto, direto, indireto, livre, arremesso de meta e bola de saída.

DAS APENAÇÕES

6. Um atleta será expulso da quadra de jogo se, na opinião do árbitro:
- c) Empregar linguagem ofensiva, grosseira ou obscena, gesticular de maneira ofensiva;
- d) Praticar pela segunda vez infração punível com cartão amarelo de advertência na mesma partida.
- e) Impedir a marcação de um gol contra sua equipe com meios ilegais;
- f) Lançar uma cusparada em qualquer pessoa.
10. Deverá ser mostrado ao atleta, obrigatoriamente, o cartão de cor amarela ocorrendo uma das seguintes infrações:
- a) Atleta para comemorar o gol coloca a camisa na cabeça ou retira-a do corpo.
- b) Atleta simular ter sofrido falta, com a finalidade de tentar levar vantagem.
11. Atleta que é dada a lei de vantagem e após a conclusão da jogada, o árbitro manda marcar a falta individual e coletiva.
14. A expulsão de atleta participante da partida será temporária para a equipe e pelo tempo de 2 (dois) minutos, após o que a mesma poderá ser recomposta com outro atleta em seu lugar, podendo ser com a bola em jogo ou fora de jogo. O atleta expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas.
20. Quando quatro atletas, dois de cada equipe, forem expulsos do jogo ao mesmo tempo, somente poderão ser incluídos outros atletas em seus lugares, após terem transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados das expulsões.
21. Quando três atletas, sendo dois de uma equipe e um da outra equipe, forem expulsos do jogo ao mesmo tempo, se a equipe que teve dois atletas expulsos sofrer um tento, poderá recompor um atleta, sendo que os outros dois atletas somente poderão ser incluídos outros atletas em seus lugares, após terem transcorridos 2 (dois) minutos cronometrados das expulsões, estando a bola em jogo ou fora de jogo. Se a equipe que teve um atleta expulso sofrer um ou mais tentos, não poderá recompor-se até completar os 2 (dois) minutos cronometrados, quando então poderá ser incluído um atleta, com a bola em jogo ou fora de jogo.
22. Os técnicos ou treinadores, massagistas ou atendentes, médicos ou fisioterapeutas, preparador físico e atletas quando expulsos, desclassificados ou cumprindo qualquer tipo de suspensão, quando presentes nos locais dos jogos, deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe na quadra de jogo, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação. Sendo inacessível para o público o lado oposto da

quadra de jogo, deverão os mesmos se posicionarem atrás das goleiras e não sendo possível poderão se posicionarem no lado onde se encontra o banco de reservas da equipe adversária.

23. Não será permitido o uso de qualquer tipo de aparelho de comunicação, para uso de qualquer membro da comissão técnica ou atletas registrados em súmula, bem como nas proximidades dos bancos de reservas.

24. Um atleta que cometer uma falta passível de cartão amarelo e já sendo o segundo cartão, se os árbitros derem vantagem no lance e esta equipe sofrer o gol, o jogador faltoso será expulso e sua equipe poderá colocar imediatamente outro atleta em seu lugar, tendo em vista que a infração foi cometida antes do gol.

RECOMENDAÇÕES:

i) Quando o atleta tentar fazer um gol com o uso deliberado da mão, deverá ser advertido com cartão amarelo, pois está usando de uma atitude anti desportiva tentando ludibriar a arbitragem.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

8- No caso de um tiro livre a favor da equipe atacada, dentro de sua área de meta, a bola pode ser colocada em qualquer parte da área e nenhum atleta poderá receber a bola, diretamente, dentro da área de meta, para que a ponha em movimento logo em seguida. A bola deverá ser chutada diretamente para fora da área de meta. Se algum atleta, intencionalmente, impedir que esta situação seja cumprida, o tiro livre deverá ser repetido, aplicando-se ao infrator, ou infratores, inicialmente cartão amarelo e, no caso de reincidência, a expulsão por indisciplina. Se na interpretação dos árbitros, não houve a intenção de tocar na bola, somente repete o tiro livre.

14- Se um atleta executar a cobrança de um tiro livre volta a tocar na bola com a mão antes que outro atleta o faça, deverá ser penalizado com a infração mais grave, tiro direto e não como bitoque, anotando uma falta individual e acumulativa.

RECOMENDAÇÕES:

e) Quando ocorrer uma falta dentro da área de meta e no ataque, a infração poderá ser cobrada de qualquer local da área de meta.

REGRA 14 - FALTAS ACUMULATIVAS

2- As primeiras 5 (cinco) faltas acumulativas, de cada equipe, em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula da partida. Quando os árbitros derem a lei de vantagem, logo após a paralisação devem mandar o anotador registrar uma falta individual e uma acumulativa.

a) Por ocasião da cobrança desses tiros livres será exigido que todos os atletas (exceção do goleiro defensor que deverá ficar dentro de sua área de meta) coloquem-se obrigatoriamente, atrás da linha imaginária sobre a bola, paralela com a linha de meta, a uma distância de 5 (cinco) metros da bola, não podendo aproximar-se, até que a bola seja movimentada.

- c) Se o executor do tiro livre identificado não executar a cobrança e em seu lugar outro atleta executar a cobrança, deverá ser cobrado um tiro indireto contra sua equipe e não será marcado falta individual ou acumulativa.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Por ocasião da cobrança de um tiro livre sem direito a formação de barreira, um dos árbitros deve colocar-se no fundo da quadra, orientar o goleiro para não ultrapassar a marcação dos cinco metros enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os atletas a cinco metros da bola e atrás da linha da bola e não permitir a invasão de atletas. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores, devem ser punidos de acordo com a regra;
- c) Quando uma equipe estiver com quatro faltas, ocorrer uma falta e os árbitros derem a lei da vantagem e logo em seguida ocorrer outra falta e for paralisado o jogo, esta falta deverá ser cobrado tiro direto sem barreira.
- d) Quando os árbitros derem a lei de vantagem devem sinalizar que estão aplicando a lei de vantagem e logo após a conclusão da jogada, mandar registrar a falta individual e acumulativa.

REGRA 15 - PENALIDADE MÁXIMA

- 1- A penalidade máxima é um tiro livre direto cuja cobrança é feita na marca correspondente e, nesse momento, todos os atletas, com exceção do goleiro e do atleta indicado para a cobrança, deverão estar dentro da quadra de jogo mas numa distância de 5 (cinco) metros da bola e atrás da linha imaginária da bola.

RECOMENDAÇÕES:

- a) Por ocasião da cobrança de uma penalidade máxima, um dos árbitros deve colocar-se no fundo da quadra, orientar o goleiro que só pode movimentar-se lateralmente, ou seja, em cima da linha de meta, não podendo adiantar-se enquanto a bola não for movimentada. O outro árbitro deverá afastar os atletas a cinco metros da bola e atrás da linha imaginária da
bola e não permitir a invasão de atletas. Caso ocorra a invasão antes da bola ser movimentada, o infrator ou infratores, devem ser punidos de acordo com a regra.

REGRA 16 - TIRO LATERAL

- 6- Se um atleta executar o tiro lateral contra sua própria meta ou a meta adversária e a bola penetrar na mesma diretamente, o tento não será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada com cobrança de tiro de canto a favor da equipe adversária se o atleta cobrou contra sua própria meta e arremesso de meta se cobrou contra a meta adversária.
- 7- Se um atleta executar o tiro lateral contra a meta adversária ou contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma, tocando no goleiro ou em qualquer outro atleta, o tento será válido.
- 8- Quando da realização de tiro lateral, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 5 metros de distância da bola.

ANEXO II – DECISÃO POR PENALIDADES MÁXIMAS

As condições abaixo deverão ser observadas na cobrança de penalidades máximas para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha para se determinar, na decisão de competições por eliminatória, cuja partida tenha terminado empate tenha que ser decidido através de penalidades, qual das duas equipes deverá ser declarada vencedora de uma competição ou partida.

Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- a) As equipes devem ser equilibradas com o mesmo número de atletas antes do início das cobranças. Se uma equipe possuí mais atletas que a outra, o capitão da equipe deve indicar o número de cada atleta que deve ser excluído.
- d) Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco atletas diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os atletas constantes na súmula da partida antes de iniciada a mesma. Somente o goleiro que for designado não pode mais ser substituído, somente por lesão ou expulsão.
- g) Qualquer atleta poderá ser expulso durante a cobrança das penalidades, neste caso não necessitam igualar as equipes.
- i) Se um atleta se lesionar durante as cobranças das penalidades, não necessitam igualar as equipes.