

# REGULAMENTO DO CAMPEONATO INTERNO DO YUCCA

## FINALIDADES:

**O CAMPEONATO INTERNO DO CAMPESTRE YUCCA CLUBE DE FUTEBOL 7 SOCIETY - 2018 -**, tem por finalidade congrega, e aproximar seus associados, como meio de lazer e prática sadia do esporte, como forma de relação interpessoal e saudável a formação humana.

## **Das inscrições de atletas e sorteios para formação das equipes:**

Cada equipe foi montada com 12 atletas, sendo que o goleiro é livre, podendo ser escolhido pela equipe, e não precisará ser sócio do Clube. O atleta de linha e o goleiro, só poderá atuar em uma equipe.

## **DAS PARTIDAS:**

É obrigatório toda equipe se apresentar antes e durante cada partida, á equipe de arbitragem da Federação da seguinte forma:

Jogadores com Camisas com mangas e Numeradas, Calção, Meião, Chuteira Society ou tênis apropriado, sendo proibido utilizar chuteira de trava, brincos, pulseiras de metal, colares/correntes, piercing ou objeto que leve perigo a si próprio ou o adversário (Proibido o uso, mesmo que tampado - Ex: Tampar com esparadrapo).

Não será permitido rezar ou outra manifestação religiosa dentro do campo, para isso utilizar os vestiários.

Para cada partida poderão participar e ser registrados em sumula no máximo os atletas inscritos por cada equipe, não sendo permitido o início da partida sem que as equipes tenham, **no mínimo, 05 atletas no campo de jogo.** (as partidas serão realizadas com 06 atletas na linha e 01 goleiro).

Obs: se a equipe iniciar a partida com 04 (quatro) atletas na linha, e for advertida com cartões e ficar reduzidas a 02 (dois) atletas de linha, por qualquer motivo, a partida será encerrada, e a equipe que permanecer em campo em condições de prosseguir na partida será declarada vencedora, estando ou não vencendo a partida, se o placar for de vitória, será mantido. Se for de derrota os pontos passarão para equipe que permanecer em condições de continuar a partida.

A arbitragem ficará a cargo da FMF7S, assim composta:

- a) – Árbitro.
- b) – Representante.
- c) -- **Só na partida final, haverá trio de arbitragem.**

## **DO PROCESSO DE DISPUTA**

As chaves serão definidas por sorteio, sob a responsabilidade e competência da **COMISSÃO ORGANIZADORA.**

As partidas serão regidas de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Federação Mineira de Futebol 7 Society. Livro/atualizado com vigência estadual, sendo as regras oficiais imperativas em qualquer caso que possa ocorrer.

**Na categoria veterano**, será adotado o sistema de 1º e 2º turno, onde todos se enfrentam, e os 02 (dois) melhores fazem a final, em partida única.

**Na categoria adulto**, será adotado o sistema de 1º e 2º turno, onde todos se enfrentam, e os 02 (dois) melhores fazem a final, em partida única.

**Na final**, se houver empate no tempo regulamentar, haverá prorrogação e persistindo, penalidades máximas.

### **CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO:**

- A) – P-G: Pontos ganhos.
- B) – N-V: Número de vitórias.
- C) – S-G: Saldo de gols.
- D) – G-P: Gols pró.
- E) – G-S: Gols sofridos.
- F) – C-D: Confronto direto.
- G) – N-C-D: números de cartões disciplinares durante toda a competição.

### **Peso por cartões:**

AMARELO (01).  
AZUL (02).  
VERMELHO (03).

A vitória somará 03 pontos e o empate em 01 ponto.

### **DAS PREMIAÇÕES**

As equipes Consagradas nas primeiras colocações serão agraciadas conforme a seguir:

**Campeão = 15 medalhas + Troféu**

**Vice Campeão = 15 medalhas + Troféu**

**Artilheiro = Troféu.**

**Goleiro Menos vazdo = Troféu.**

### **DAS MULTAS, PENALIDADES, PUNIÇÕES E RECURSOS:**

**01 cartão vermelho - suspensão automática de 01 jogo.**

O atleta/membro da equipe deverá cumprir a suspensão automática no primeiro jogo subsequente à aplicação do cartão disciplinar, conforme item anterior. Os julgamentos serão realizados de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados, comissão disciplinar, legais e/ou nomeados por ela, e enquadrados no C.B.J.D.

Todo e qualquer recurso ou representação deverá ser fundamentado e dirigido oficialmente à Federação Mineira de Futebol 7 Society, e a diretoria de esportes do Clube, no prazo Máximo de 48 horas do término da partida, **por ofício ou e-mail** (O impetrante do recurso deverá estar devidamente identificado no recurso).

Os recursos e/ou punições serão julgados pela Comissão Disciplinar e transmitidos seus resultados aos interessados envolvidos o mais rápido possível.

### **PRESCRIÇÕES DIVERSAS**

Será considerado vencido pôr W x 0 a equipe que não se apresentar em condições de jogo até 15(quinze) minutos após o horário estabelecido para a partida, **(só na primeira partida)**. Caso a equipe não compareça dentro dos horários estabelecidos, e nem tenha argumentos e ou documentos oficiais e originais que comprove o motivo da falta, será automaticamente eliminada da competição, não cabendo recurso em hipótese alguma.

Será considerada perdedora por W X O, a equipe que, abandonar a partida antes do horário previsto para o término, considerado atitude antidesportiva. A equipe será eliminada da competição, e todos os placares anteriores e posteriores a partida, será de 01 (um) a zero para todas as equipes que jogaram ou jogariam, com a equipe que abandonou.

**Em caso de brigas, onde houver vias de fatos, (agressões físicas, relatadas pela arbitragem em súmula, os mesmos serão julgados por uma comissão disciplinar, podendo sofrer sanções pelo estatuto do clube.**

Por ser uma competição interna de um clube social, não se pagará direito de imagem e nem distribuirá valores para algum fim, a nenhum cidadão participante de suas competições, ou que por algum motivo venha aparecer em algum meio de comunicação, sendo escrito, falado, ou por imagem.

Maiores informações poderão ser obtidas com a COMISSÃO TÉCNICA DA FMF7S ou pelos Telefones: 031- 99624 6427 (vivo) / 99348 3228 (tim) / 98821 1021 (oi) / 98290 3890 (claro-Whatsapp) ou pelo e-mail. [contato@fmf7society.com.br](mailto:contato@fmf7society.com.br). Ou na **diretoria de esportes do Clube**.

Os casos que gerarem dúvidas, serão resolvidos pela organização do Campeonato interno do Yucca, juntamente com a comissão técnica da FMF7S.

### **RESUMO DAS REGRAS OFICIAIS.**

#### **INÍCIO DO JOGO:**

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. 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.
- b) Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

## **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.
- c) Tocar na rede superior quando ocorrer executa-se arremesso lateral.

**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.

## **INFRAÇÕES**

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

- Infrações Técnicas.
- Infrações Disciplinares.
- Infrações Pessoais.

### **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) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
- j) Mão na Bola
- k) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

**02- Toda infração técnica acumula em súmula infração individual e coletiva.**

**03 – MÃO NA BOLA:** O atleta que cometer esta infração, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar. Quando for o amarelo poderá ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo de jogo e cumprir os 02 minutos regulamentares.

**04 – CARRINHO:** Quando um atleta se projetar de forma deslizando ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar, ficando esta equipe com 01 atleta a menos de acordo com as regras dos cartões disciplinares.

### **INFRACÇÕES DISCIPLINARES:**

**01** - Estará cometendo Infração disciplinar o atleta 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) Entrar no campo para ministrar instruções.
- i) Tirar a camisa por completo (antes, durante ou no final da partida).
- j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
- k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

### **PENALIDADES:**

- **COM A BOLA EM JOGO:** Se o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar, será considerada como infração técnica.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva.
- Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.
- Se dentro de sua própria meta, será punido com pênalti.
- **COM A BOLA FORA DE JOGO:** O árbitro dará a advertência que julgar necessária.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 7ª infração.
- Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

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

- As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.
- As infrações, após a 7ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.
- Aos membros da comissão técnica, após a 7ª coletiva deve ser aplicada a pena de expulsão.

**PENALIDADE:** Se a partida for paralisada para aplicação de cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas, deve ser reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta do infrator, na linha frontal desta.

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

- a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar ou ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro, **exceto quando for advertido por mão não bola, que poderá ser substituído imediatamente, (isto se for o 1º cartão amarelo).**
- b) **CARTÃO AZUL** - O atleta é desqualificado, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.

- c) **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 ser substituído.
- 04** - Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: amarelo para advertência e vermelho para expulsão. Os membros da comissão técnica, quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.
- 05** - **Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida são os mesmos utilizados aos componentes dos bancos de reservas, não acumulando infrações coletivas.**
- 06** - **O atleta cumprindo punição por cartão amarelo no banco de reservas, quando expulso poderá ser substituído.**
- 07** - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.
- 08** - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 7ª infração.
- 09** - Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento:
- Para o mesmo atleta, somente anota o cartão na súmula.
  - Para os demais membros da equipe, anota os cartões acumulando individual e coletiva até a 7ª infração.
- 10** - **Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente.**
- 11** - **As equipes que cometerem 07 infrações técnicas por período sofrerá um pênalti a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.**

### **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

- 01** - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:
- a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
  - b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
  - c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
  - d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
  - e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
  - f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.
  - g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.
  - h) Obstruir intencionalmente adversário sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
  - i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar ou levar perigo a adversário próximo à jogada.
  - j) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.
  - k) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.
- PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na linha frontal desta, no local mais próximo de onde ocorreu.
- l) Lançar a bola na área de meta adversária, quando do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.
- PENALIDADE:** Reversão em tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- m) Sendo o goleiro, permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

**PENALIDADE:** Lateral em favor do adversário na direção da linha frontal.

- n) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater ou chutar a bola na área adversária, de sua própria área, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

**OBS:** Quando do arremesso do goleiro com a bola em jogo, o mesmo poderá colocar as mãos fora da área de meta.

**PENALIDADE:** Reversão de posse de bola em favor do adversário, que deve ser executada, obrigatoriamente, pelo goleiro com as mãos.

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

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

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário no local onde o atleta que recuou a bola se encontrava.

- Se de dentro da área de meta, cobrar na linha frontal desta.
  - Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área
  - Se de arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área
- p) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.
- Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.
  - O substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

**PENALIDADE:** A partida deve ser paralisada para refazer a substituição e reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área do infrator, na linha frontal.

- q) 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 penalti, que demorar mais de 5 segundos, será punido com infração pessoal.

**02 - Toda infração pessoal, acumula em súmula somente infração individual.**

## **REGRA 12** **ARREMESSO LATERAL**

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

- a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha.
- b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.
- c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.
- d) De arremesso lateral não pode ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido arremesso de canto em favor do adversário.
- 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 válido.

**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.

### **REGRA 13**

#### **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. Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.

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. **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 14**

#### **ARREMESSO DE CANTO**

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

a) O executor, no momento do arremesso, deve estar na interseção das linhas lateral e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias.

b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo.

c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.

d) Caso o atleta arremesse 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.

e) Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o tento não é válido e o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor a equipe adversária.

f) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o tento deve ser validado. 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.

**04** - Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.

### **REGRA 15**

#### **ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

#### **VANTAGEM:**

Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator.



Entretanto, uma vez não aproveitada à vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido na primeira paralisação.

**REGRA 16**  
**DESEMPATE**

**DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**

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

**02** - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

**03** - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

**FMF7S**