## CLÁUSULA I – DAS REGRAS DO JOGO

Buscando a satisfação coletiva e sempre com intuito de manter a ordem dentro e fora das quatro linhas, deverão sempre ser seguidas as seguintes condições:

Art. 1º - As partidas serão disputadas em um só tempo de 7 minutos ininterruptos.

**Parágrafo único:** Se uma equipe marcar 2 gols, a partida será encerrada independente do tempo decorrido.

Art. 2º - Em caso de empate, sairão os dois times.

**Parágrafo único:** Para formação de novas equipes, deverão ser respeitadas as seguintes situações:

I: Sorteio entre os atletas que estavam dentro de quadra e saíram por empate - através das tampinhas, completando-os se necessário com os jogadores que estiverem esperando para jogar, prevalecendo a ordem das tampinhas do maior número para o menor.

II: A formação do 1º time através do método acima está diretamente ligada ao fato de não existir nenhuma equipe completa esperando para jogar. Caso tenhamos tal condição, o sorteio valerá para a próximo time que estiver incompleto.

Art. 3º - O arbitro é autoridade soberana da partida. Suas marcações deverão ser sempre acatadas, não cabendo a nenhum atleta julgar suas decisões

§ 1º. É imprescindível que o atleta voluntário designado a apitar qualquer que seja a partida esteja sempre munido dos cartões amarelo e vermelho e esteja atualizado das regras.

§ 2º. Por ser autoridade máxima o arbitro poderá penalizar a equipe do atleta que o ofender, desrespeitar ou agredir física ou verbalmente, aplicando os cartões amarelo ou vermelho e se necessário, assinalar tiro livre direto do meio da quadra contra a equipe infratora.

§ 3º. Com exceção aos dias em que o número de atletas for menor, está restrito a um grupo que será definido pelo conselho os que terão preferência para apitar as partidas.

Art. 4º - Nos casos em que houver a punição com o cartão amarelo, o atleta deverá permanecer fora de quadra durante 2 minutos, sendo possível sua volta somente após cumprida tal condição. A exceção do não cumprimento destes 2 minutos, aplica-se quando a equipe infratora sofrer 1 gol – independentemente do tempo percorrido.

**Parágrafo único:** Para os casos em que tivermos a aplicação de dois cartões amarelos a um único jogador, o atleta deverá permanecer fora da partida, até o inicio da próxima.

Art. 5º - Faltas intencionais, impedindo situações claras de gol, não importando se no campo de defesa ou ataque, deverá ser marcado tiro livre direto do meio da quadra.

**Parágrafo único:** O mesmo se aplica em relação à mão intencional, não importando se no campo de defesa ou no campo de ataque, é marcado tiro livre direto do meio da quadra, salvo casos em que o lance de mão intencional for dentro da área evitando o gol, sendo marcado o gol, e possível advertência ao jogador infrator.

Art. 6º - Toque na mão sem intenção em qualquer local da quadra de jogo é lateral, inclusive quando ocorrer dentro da área.

§1. Fica a critério do arbitro, somente dele, decidir se houve ou não a intenção da mão nas jogadas.

## §2. Quando o ultimo defensor tocar a bola com a mão dentro da área, mesmo que sem intenção, e a bola for claramente entrar, nesse caso será marcado o gol.

Art. 7º - O atleta que estiver jogando e **por motivo de cansaço** solicitar substituição, deverá obrigatoriamente compor a última "de fora", tendo novamente direito de jogar após os atletas que estiverem em sua frente já terem entrado em quadra.

## Art. 8º - Não será válido o gol do goleiro em reposição após a saída da bola pela linha de fundo, intencional ou não. Salvo se o gol acontecer em reposição de uma bola defendida, ou seja, que não tenha saído pela linha de fundo.

**Parágrafo único:** Ocorrendo o tento em reposição do goleiro após a saída pela linha de fundo, o jogo será reiniciado em reposição pelo goleiro adversário.

Art. 9º - É permitido o recuo para o goleiro desde que este, para seguir com a jogada, use os pés. Caso aconteça de pegar a bola com as mãos será marcada infração, cobrada na lateral da quadra.

Art. 10º - Não será permitido, na saída de bola (meio de quadra), o atleta arriscar a gol sem que haja um primeiro toque na bola por outro jogador.

Art. 11º - No caso de tiro direto, os atletas deverão permanecer atrás da linha da bola até que seja executada a cobrança. Na hipótese de invasão - sendo gol ou não, haverá repetição da cobrança. Havendo reincidência, o atleta infrator deverá ser punido com cartão amarelo.

Art. 12º - Não é permitido que o atleta, na condição de batedor do tiro livre, passe a bola para um companheiro complementar o tiro ou dar seguimento a jogada.

**Parágrafo único:** Somente será considerado válido um segundo toque caso haja rebote da batida.

## Art. 13º - Na hipótese da batida direta de lateral, ocorrendo o gol sem que haja um 2º, este será invalidado e goleiro adversário reiniciará a partida em tiro de meta. Havendo o caso de a bola entrar no gol da equipe que executou o lateral sem tocar em ninguém, será dado tiro de canto.

Art. 14º - O lateral deverá ser batido de forma correta, sendo a cobrança lançado a bola com as duas mãos vindo de trás da cabeça e por sobre a cabeça, desde o local que a bola saiu para dentro do campo de jogo, o jogador deverá estar com os dois pés na linha lateral ou no chão fora do campo de jogo. Se o arremosso não for executado da forma correta, o arremesso será cobrado por um jogador da equipe adversária.

Art. 15º - Para o bom andamento, sorteio e equilíbrio dos times, é extremamente importante e recomendável a chegada dos atletas 15 minutos antes do início da pelada.

**Parágrafo único:** Independente do número de atletas já presentes em quadra, se houver sorteio para formação das equipes ou não, o atleta recém-chegado na quadra automaticamente completará a “última de fora”. Caso haja um time incompleto nesta ” última de fora” e não houver sido realizado o sorteio, este (s) atleta (s) completará a equipe.