



Copa Sindipetro-RJ de Futebol Society 2020

Livro de Regras e Regulamento

Mensagem Inicial

A Copa Sindipetro-RJ de Futebol Society é um torneio organizado pelo Sindipetro-RJ. As equipes são formadas por trabalhadores da indústria do petróleo do Estado do Rio de Janeiro, incluindo-se aí os trabalhadores próprios e terceirizados destas empresas, sendo sindicalizados ou não. O objetivo principal do torneio é integrar os trabalhadores de diferentes locais de trabalho, fomentando a organização destes como classe. O torneio ainda promove uma campanha de sindicalização da categoria petroleira junto ao Sindipetro-RJ, além de promover o esporte e demais confraternizações entre os trabalhadores.

A Copa Sindipetro-RJ de Futebol Society teve sua primeira edição no ano de 2017 e em 2019 teve sua segunda edição. Desde o primeiro torneio, buscou-se adaptar as regras do futebol de campo para o futebol society. Podemos citar como uma diferença importante é a ausência da regra do impedimento.

Devido as regras do Futebol de 7 não serem de amplo conhecimento público, visto que suas competições raramente são televisionadas, seria complicado adotar as regras deste esporte integralmente para a Copa Sindipetro-RJ. Regras como *Shoot Out* e os critérios de punição para cartões amarelos e vermelhos, por exemplo, são desconhecidas por parte do grande público, e causariam confusões durante a realização das partidas.

Este documento foi feito baseado no Livro de Regras da Confederação de Futebol de 7 Brasil (CF7B) de 2018 e na Regras de Futebol 2018/19 da Confederação Brasileira de Futebol (CBF). Ao longo dos anos, espera-se que estas regras sejam aprimoradas, tanto pela organização do evento, quanto pelos próprios atletas.

Sumário

1	Campo de Jogo	3
1.1	Zona de Substituição	3
1.2	Banco de Reservas e Mesa	3
1.3	Área de Atuação do Técnico	3
2	Bola	3
3	Número de Atletas	3
4	Uniformes dos Atletas/Comissão Técnica	4
5	Tempo de Jogo	5
6	Início do Jogo	5
7	Condições de Jogo e Fora de Jogo	6
8	Soma de Gols	7
9	Infrações	8
9.1	Infrações Técnicas	8
9.2	Infrações Disciplinares	9
9.3	Infrações Pessoais	10
10	Tiro Livre	11
11	Penalidade Máxima	11
12	Arremesso Lateral	12
13	Tiro e Arremesso de Meta	13
14	Tiro de Canto	13
15	Árbitro/Oficiais de Arbitragem	14
15.1	Vantagem	14
15.2	Deveres dos árbitros	14
15.3	Deveres dos Mesários	15
16	Desempate	15
17	Inscrições Copa Sindipetro-2020	17
17.1	Período de inscrições	17
17.2	Equipes	17
17.3	Documentação	17
17.4	Valores das inscrições	19
18	Reunião com os representantes	19
19	Disposições Finais	19

1 Campo de Jogo

Os jogos serão realizados no campo do CEPE-Fundão, localizado na rua Lobo Carneiro, s/n, Ilha do Fundão - Rio de Janeiro.

1.1 Zona de Substituição

Localizada em frente à mesa dos mesários da partida, junto à linha lateral do campo.

1.2 Banco de Reservas e Mesa

O campo de jogo deve ter bancos de reservas para as duas equipes, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Deve ter também uma mesa com duas cadeiras para as funções de mesário. Os bancos de reserva devem estar a uma distância superior a 5 (cinco) metros da mesa dos mesários.

Atletas em fase de aquecimento deverão estar com coletes de cores diferentes ao uniforme de sua equipe.

1.3 Área de Atuação do Técnico

O técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.

2 Bola

2.1 A bola utilizada durante a competição será definida por meio de uma votação entre os representantes das equipes antes do início da competição.

2.2 A bola não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização de um dos árbitros.

2.3 Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca da bola e reiniciada por meio de “bola-ao-chão” no local onde a primeira bola se inutilizou.

- (a) Se ocorrer quando da posse definitiva do goleiro, a partida será reiniciada pelo mesmo.
- (b) Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.
- (c) Se ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro livre, tiro ou arremesso de meta, arremesso de lateral, tiro de canto, pênalti ou “bola-ao-chão”), a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

3 Número de Atletas

3.1 As equipes deverão ser compostas por no mínimo 8 atletas e no máximo 26 atletas.

- (a) Não serão permitidas substituições dos atletas.
- (b) Os membros da comissão técnica não serão contabilizados como atletas.

3.2 A equipe titular deve apresentar no máximo 8 atletas no campo de jogo, sendo 1 destes o goleiro.

- 3.3 Não será permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 4 atletas no campo de jogo.
- 3.4 Insuficiência técnica: Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 03 (três) atletas (incluindo o goleiro), seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.
- (a) Se a insuficiência técnica ocorrer somente devido a punições disciplinares (cartões), será decretada a vitória da equipe adversária. O placar da partida seguirá os seguintes critérios:
 - i. Se a equipe que sofrer a insuficiência técnica estiver ganhando ou empatando o jogo, será decretada vitória da equipe adversária por 3 x 0, e não serão contabilizados os gols ocorridos durante a partida, seja para critérios de desempate, seja para critérios de artilharia.
 - ii. Se a equipe que sofrer a insuficiência técnica estiver perdendo, será mantido o placar da partida.
 - (b) Para outros casos não previstos, será instaurada uma comissão, composta por todos os representantes das equipes do torneio, que definirá uma solução para o impasse. Esta solução poderá ser a prevista no item (a), ou a remarcação da partida, com data e horário definido pela organização da competição.
- 3.5 Antes de entrar no campo de jogo, os atletas deverão ser registrados na súmula de jogo, com sua respectiva numeração. Este registro poderá ser feito até o término da partida.
- 3.6 As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo a necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
- 3.7 O atleta só poderá executar um arremesso lateral ou um tiro de canto após ter entrado em campo, pela zona de substituição.
- 3.8 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.
- 3.9 Em caso de sangramento ou lesão grave, o atleta deverá deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente. Para retornar ao campo de jogo, é necessária a autorização de um dos árbitros após o mesmo verificar se o sangramento foi estancado.
- 3.10 Os capitães de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo, atestando todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos.
- 3.11 A comissão técnica das equipes será composta pelo técnico e auxiliar técnico.

4 Uniformes dos Atletas/Comissão Técnica

- 4.1 O uniforme dos atletas consiste de: camisa ou colete, calção, meias, tênis ou chuteira apropriada para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.
- (a) Não é permitida a utilização de chuteiras de trava alta (de campo).

- 4.2 O goleiro deve usar uniforme de cor diferente aos demais atletas, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte.
- (a) Caso a camisa do goleiro não apresente numeração, será atribuído o número 1 ao goleiro. Caso a equipe utilize um goleiro reserva, deverá ser atribuído um número ao mesmo, diferente das demais numerações da equipe.
- 4.3 As camisas ou coletes devem ser numerados nas costas (de 1 a 99) sem repetição de números na mesma equipe.
- 4.4 O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do esporte. Não sendo obedecido, impedirá a sua participação.
- 4.5 O atleta pode jogar de óculos apropriado ao esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente que aconteça, e o fato deve constar em súmula.

5 Tempo de Jogo

- 5.1 A partida será composta de 2 tempos de 20 minutos, com um intervalo de 10 minutos entre cada tempo.
- 5.2 Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo de jogo.
- 5.3 Um pedido de tempo técnico por partida pode ser solicitado pelas equipes; o capitão ou o treinador deve solicitar a um dos árbitros ou ao representante/delegado.
- 5.4 A duração do tempo técnico é de 1 minuto, sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.
- 5.5 Toda paralisação deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.
- (a) Quando do acréscimo da partida, os árbitros deverão indicar para o representante do jogo o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período, e este comunicará aos técnicos das equipes. Caso a equipe não possua técnico, o capitão deverá ser informado por um dos árbitros.
- 5.6 O tempo de jogo, em qualquer um dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima.
- 5.7 Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

6 Início do Jogo

- 6.1 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 à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá o direito a saída de bola. A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.
- 6.2 A partida terá início, após a autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em qualquer direção (para o campo adversário ou para seu próprio campo).

- (a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro adversário àquele com posse de bola devem estar a 5 (cinco) metros da linha da bola ou atrás.
- (b) Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.
- (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 lateral.
 - i. No caso de consignação de gol, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida com a saída de bola, pela equipe que o sofreu.
 - ii. No caso de arremesso lateral, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida na linha central, pela equipe que estava de posse de bola em arremesso lateral.
 - iii. 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.

6.3 Quando das bolas de início e reinício de jogo, o atleta deve colocar a bola em jogo em no máximo 5 (cinco) segundos. Caso contrário, será punido com a perda da posse de bola.

- (a) Após a marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo em no máximo 5 (cinco) segundos. Caso contrário, será punido com a perda da posse de bola, onde será cobrado um arremesso lateral para a equipe adversária na direção do meio de campo.

7 Condições de Jogo e Fora de Jogo

7.1 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.

7.2 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.
- (d) Caso a bola corra sobre as linhas demarcatórias.

7.3 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 intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.
- (b) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5 (cinco) metros da bola.

- (c) A “bola-ao-chão” será repetida se:
- i. a bola tocar em um jogador antes de tocar no chão.
 - ii. se a bola sair do campo de jogo depois de tocar no chão, sem tocar em nenhum jogador.
 - iii. caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina e este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida.
 - iv. Se a bola entrar em uma meta sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo reiniciará com:
 - A. um tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária sem tocar no goleiro.
 - B. um tiro de canto, se a bola entrar na meta adversária tocando no goleiro.
 - C. Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua meta depois de a bola tocar ao chão, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua meta, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário. Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta, o gol deve ser válido.
- (d) 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.
- i. 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.
 - ii. Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral desta.
 - iii. Quando na cobrança de uma penalidade máxima, repete-se a cobrança.
- (e) Caso um atleta ou integrante da comissão técnica, estes postados no banco de reservas, entrarem em campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com um tiro livre a ser cobrado no local onde ocorreu pela equipe adversária, se dentro da área de meta o tiro será executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma, exceto nas cobranças de penalidade máxima, que deverá ser executada novamente.

8 Soma de Gols

- 8.1 O gol 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.
- i. Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.
 - ii. Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.
 - iii. Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.
 - iv. Nenhum gol pode ser validado diretamente de arremesso de 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 área de meta. Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.

- v. Nenhum gol pode ser validado diretamente de início e reinício de jogo ou após a marcação de um tento, e de tiro de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta. Quando isto ocorrer a partida deve ser reiniciada com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- vi. O goleiro após defesa, ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta, o gol será considerado válido.

9 Infrações

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

- Infrações técnicas.
- Infrações disciplinares.
- Infrações pessoais.

9.1 Infrações Técnicas

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.
- (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) Carrinho (projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).
- (k) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada e atingi-lo. Solada.
- (l) Usar a mão cortando a trajetória da bola.
- (m) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo e atingi-lo.

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.

9.2 Infrações Disciplinares

9.2.1 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 em qualquer momento 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, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica. Será concedido tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação. Se a infração for cometida dentro de sua própria área de meta, o tiro livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o tiro livre será efetuado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, este será efetuado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.
- Com a bola fora de jogo: O árbitro dará a advertência que julgar necessária. Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

9.2.2 Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

- **Cartão amarelo** - será obrigatória a aplicação do cartão amarelo nas seguintes situações:
 - i. Segurar o atleta adversário seja pela camisa, seja por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada.
 - ii. Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola.
 - iii. Praticar falta por trás no adversário.
 - iv. Aplicar carrinho estando o adversário de posse ou na disputa de bola.
 - v. Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe.
 - vi. Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos. Caso seja uma situação clara de gol, o goleiro deverá receber o cartão vermelho.
 - vii. O atleta que ao comemorar um gol, retirar a camisa parcialmente ou completamente ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.
- **Cartão vermelho** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo pela zona de substituição e não poderá permanecer no banco de reservas. Será obrigatória a aplicação do cartão vermelho nas seguintes situações:

- i. O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração à regra, que um jogador em plena condição de assinalar um gol conclua a jogada, deverá ser **expulso** da partida.
- 9.2.3 Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.
- 9.2.4 O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.
- 9.2.5 O árbitro poderá mostrar cartão vermelho a qualquer atleta e membro da comissão técnica registrado na súmula da partida mesmo após o apito final.

9.3 Infrações Pessoais

9.3.1 Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- i. Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- ii. Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- iii. Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- iv. Sendo o goleiro, postado fora de sua meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
- v. Sendo o goleiro, com o domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
- vi. Sendo o executor de arremesso lateral, de tiro de canto, de meta, tiro livre ou tiro inicial, tocar na bola antes que outro atleta o faça.
- vii. 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.
- viii. Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se o lance ocorrer dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

- ix. 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 com reposição do goleiro adversário com as mãos.

- x. Sendo o goleiro, permanecer com a posse definitiva da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 (cinco) segundos.

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

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

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

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

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário executado na intersecção das linhas frontal e lateral da área.

- Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.
- Se de tiro de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.

- xiii. Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

PENALIDADE: A partida só deverá ser paralisada para refazer a substituição caso a equipe do infrator obtenha vantagem no lance sendo este obrigatoriamente punido com o cartão disciplinar e reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde o infrator obteve a vantagem. Se dentro da área do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

10 Tiro Livre

- 10.1 Tiro livre é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.
- 10.2 Quando da execução de um tiro livre dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5 (cinco) metros de distância da bola até a execução, sendo obrigatório que a bola saia da mesma para ser considerada em jogo. Se cobrado pelo goleiro, não poderá atingir a área de meta adversária diretamente.
- 10.3 Quando da execução de tiro livre fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5 (cinco) metros de distância da bola, até a execução.
- 10.4 Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5 (cinco) metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.
- 10.5 Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 5 (cinco) segundos após autorização do árbitro. Caso contrário, a posse da bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário, no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 10.6 Se o atleta quando da cobrança de um tiro livre, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta, o gol será válido.
- 10.7 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.

11 Penalidade Máxima

Quando uma infração técnica é cometida dentro da área de meta 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.

- 11.1 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 5 (cinco) metros atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.
- 11.2 O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.
- 11.3 A cobrança deve ser executada, no máximo, em 5 (cinco) segundos sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse da bola.
- 11.4 O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.
- 11.5 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 gol é válido.
- 11.6 Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.
- 11.7 Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.
- 11.8 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. Caso o atleta toque na bola, será concedido a equipe adversária um tiro livre direto de onde o atleta tocou na bola, e deverá ser anotada uma falta pessoal para o infrator.
- 11.9 O pênalti é considerado como um tiro livre.

12 Arremesso Lateral

- 12.1 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 gol diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde de que esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido tiro de canto em favor do adversário. Caso não haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
 - (e) Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua meta, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário. Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta, o gol deve ser válido.
- 12.2 O tempo máximo para a execução de um arremesso lateral deve ser de 5 (cinco) segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor do adversário.

- 12.3 Os atletas adversários do executor do arremesso lateral não podem se aproximar a menos de 5 (cinco) metros da bola, até que esta esteja em jogo.

13 Tiro e Arremesso de Meta

- 13.1 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.
- 13.2 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, com os pés ou 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) Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.
 - (b) 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.
- 13.3 Quando do tiro ou arremesso de meta, os atletas adversários devem estar fora da área de meta e, no mínimo, a 5 (cinco) metros de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área.
- 13.4 O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 5 (cinco) 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.

14 Tiro de Canto

- 14.1 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) A bola deverá ser colocada na intersecção entre a linha lateral e a linha de fundo mais próxima do local por onde a bola saiu pela linha de meta. Se o tiro de canto for executado com a bola fora da intersecção citada, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.
 - (b) A bola deve estar imóvel e deve ser tocada por um jogador da equipe atacante.
 - (c) A bola entrará em jogo assim que for tocada e se mover claramente.
 - (d) Os jogadores da equipe adversária devem colocar-se pelo menos a 5 (cinco) metros de distância da bola até que seja executada a cobrança.
 - (e) Caso o atleta execute a cobrança diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta, deve ser concedido arremesso de canto à equipe adversária.
 - (f) Caso o atleta execute a cobrança diretamente na meta adversária, o gol é considerado válido.

- 14.2 Se qualquer atleta adversário se aproximar a menos de 5 (cinco) metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.
- 14.3 Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 5 (cinco) segundos após autorização do árbitro. Caso contrário, a posse da bola deve ser revertida em arremesso tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- 14.4 Havendo qualquer outra infração, o tiro de canto deve ser repetido.

15 Árbitro/Oficiais de Arbitragem

15.1 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 a vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido na primeira paralisação.

15.2 Deveres dos árbitros

- 15.2.1 Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol Society. Suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida.
- 15.2.2 A partir da autorização para o início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando temporariamente suspenso.
- 15.2.3 Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos no máximo, neste caso, deve relatar o ocorrido com precisão em súmula.
- 15.2.4 Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e, na reincidência, impedi-lo de continuar na partida.
- 15.2.5 Impedir a entrada no campo, sem sua autorização, de qualquer pessoa além dos atletas.
- 15.2.6 Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva antes, durante e depois da partida.
- 15.2.7 Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.
- 15.2.8 Ao marcar uma infração, solicitar ao representante o respectivo registro em súmula do atleta infrator.
- 15.2.9 Ter aferida a distância de 5 (cinco) metros em passos, pois somente ao árbitro cabe a autoridade para estabelecer a distância regulamentar.
- 15.2.10 Não concordar com propostas para alterar as regras oficiais.

- 15.2.11 Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por alguém de direito.
- 15.2.12 Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo.
- 15.2.13 Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.
- 15.2.14 **Mecânica de arbitragem** - O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não se permitir dúvidas nas marcações. No pedido de tempo e final da partida, deve se postar no centro de campo ou na mesa.

15.3 Deveres dos Mesários

- 15.3.1 Preencher a súmula de acordo com a orientação da arbitragem.
- 15.3.2 Auxiliar a arbitragem nas tarefas que lhe forem solicitadas.

16 Desempate

Nas fases eliminatórias (mata-mata), seja da Copa Sindipetro-RJ, seja no Torneio Início, as partidas que terminarem empatadas terão uma disputa por penalidades máximas.

- 16.1 O árbitro decidirá em qual meta serão efetuadas as cobranças.
- 16.2 O árbitro realizará um sorteio com uma moeda, e a equipe vencedora decidirá se vai executar o primeiro ou o segundo tiro.
- 16.3 À exceção da substituição de um goleiro que esteja impossibilitado para continuar jogando, apenas os jogadores que se encontrem no campo de jogo, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento, etc.) no final do jogo estarão habilitados a participar das penalidades.
- 16.4 Cada equipe será responsável por selecionar, entre os habilitados, os jogadores que vão executar os tiros livres, assim como por decidir a ordem em que esses jogadores executarão os tiros. O árbitro não tem que ser informado dessa ordem.
- 16.5 Se, no final do jogo e antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, deve reduzir o seu número de jogadores para ficar igual à equipe adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar dos tiros livres (exceto no caso abaixo).
- 16.6 Um goleiro que ficar impossibilitado, antes ou durante a execução das penalidades, poderá ser substituído por um jogador excluído para igualar o número de jogadores das equipes, ou por um jogador substituto.
- 16.7 Se o goleiro já houver executado o tiro, o jogador substituído só poderá executar o tiro na próxima rodada de tiros.
- 16.8 A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 3 (três) para cada equipe, executadas alternadamente. Permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra ao final de uma série.

- 16.9 Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central, com exceção dos goleiros.
- 16.10 O goleiro da equipe executante deve permanecer no campo de jogo, fora da área de meta, sobre a intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

Edital de inscrições

17 Inscrições Copa Sindipetro-2020

17.1 Período de inscrições

As equipes deverão ser inscritas até o dia 24/04/2020. A inscrição individual de atletas poderá ser feita posteriormente, até a 4ª rodada, ou até a última rodada da fase de grupos do torneio, o que vier antes.

Será considerada inscrita no torneio a equipe que apresentar toda a documentação solicitada, incluindo-se aí os comprovantes de depósitos bancários.

17.2 Equipes

As equipes deverão ser formadas por no mínimo 8 e no máximo 26 atletas.

As equipes deverão ser formadas por trabalhadores petroleiros, sejam estes próprios ou terceirizados, ou ainda petroleiros aposentados. Associados do CEPE-Fundão que não são petroleiros também estão aptos a jogar.

É permitido a inscrição de atletas que não sejam mais petroleiros, porém já disputaram alguma edição anterior da Copa Sindipetro. Neste caso, deverá ser informado na ficha de inscrição qual foi o torneio que este atleta disputou.

17.3 Documentação

Documentação exigida para a inscrição dos atletas: ficha de inscrição preenchida, cópia do crachá dos atletas (frente e verso) e comprovante de depósito bancário dos valores das inscrições (poderão ser por equipe ou por atleta).

Caso a cópia do crachá de algum atleta já tenha sido enviada anteriormente para a inscrição na Copa Sindipetro-2019, não é necessário realizar o reenvio, devendo o representante da equipe informar à organização sobre o envio anterior.

Toda a documentação deverá ser enviada em formato digital para o e-mail: roberto.sindipetro@gmail.com.

A ficha de inscrição dos atletas deverá ser em formato txt. Este arquivo deverá conter os dados de todos os atletas da equipe. Se posteriormente for inscrito um novo atleta, este arquivo deverá ser atualizado e reenviado para a organização do evento.

A ficha de inscrição das equipes deverá ser feita no seguinte formato:

Ficha de Inscrição

Nome do time:

Representante da Equipe

Nome:

Empresa:

Local de trabalho:

Matrícula na empresa:

Observações/Restrições médicas:

Sindicalizado (sim ou não):

Atleta (sim ou não):

Telefone para contato:

Email:

Atletas

Nome:

Empresa:

Local de trabalho:

Matrícula na empresa:

Observações/Restrições médicas:

Sindicalizado (sim ou não):

Ex-petroleiro(sim ou não):

Nome:

Empresa:

Local de trabalho:

Matrícula na empresa:

Observações/Restrições médicas:

Sindicalizado (sim ou não):

Ex-petroleiro(sim ou não):

Demais atletas.....

17.4 Valores das inscrições

- Petroleiro Sindicalizado - 10,00 reais.
- Petroleiro não-Sindicalizado - 40,00 reais.
- Petroleiro terceirizado - 10,00 reais.
- Ex-Petroleiro Próprio - 40,00 reais.
- Ex-petroleiro terceirizado - 10,00 reais.

O pagamento deverá ser feito via depósito bancário para a seguinte conta:

Banco do Brasil

Agência: 0183-X

Conta Corrente: 407527-7

Favorecido: Sindipetro RJ

CNPJ: 33.652.355/0001-14

18 Reunião com os representantes

No dia 29/04 será realizada uma reunião entre os representantes das equipes e a organização do torneio com a seguinte pauta:

- Votação para a escolha da bola (item 2.1);
- Definição da regra sobre o carrinho (item 9.1.j);
- Definição da regra de mão na bola (item 9.1.k);
- Disputa por penaltis (itens 16.3, 16.5, 16.6, 16.8);
- Mudança na tabela dos jogos;
- Uniformes;
- Outros assuntos.

A reunião será realizada na sede do Sindipetro-RJ, localizada na Av. Passos, 34, Centro, às 18:00. Todos os interessados poderão participar, porém só terão poder de voto os representantes das equipes (ou alguém devidamente indicado pelo representante) e a organização do torneio. Haverá a possibilidade da participação via video-conferência pelo aplicativo *Zoom*, disponível para PC e *smartphones*.

19 Disposições Finais

As partidas da Copa Sindipetro-2020 serão realizadas aos domingos, de preferência no período da manhã, no CEPE-Fundão.

A Copa Sindipetro-RJ 2020 terá início no dia 10/05/2020, com a realização do tradicional torneio Início, onde todas as equipes participarão. Será a oportunidade de petroleiros de todas as bases do Sindipetro-RJ se conhecerem. Neste dia está prevista uma grande confraternização, onde toda a categoria petroleira está convidada a participar.

Os familiares dos atletas estão convidados a participar dos jogos e das confraternizações.

O regulamento da competição será feito após as inscrições das equipes e posteriormente divulgado nas mídias do Sindipetro-RJ.

O sorteio das chaves do Torneio Início e dos grupos da Copa Sindipetro-2020 será feito no dia 30/04/2020, na sede do Sindipetro-RJ, às 18h. O sorteio será aberto a toda categoria petroleira, com transmissão ao vivo via internet.

Para dúvidas e informações, entre em contato pelo e-mail roberto.sindipetro@gmail.com (Roberto Santos).