

## ÍNDICE

- REGRA 01 – Campo de Jogo
- REGRA 02 – A Bola
- REGRA 03 – Números e Substituição de Atletas
- REGRA 04 – Dos Atletas e Equipamentos
- REGRA 05 – Árbitro Principal
- REGRA 06 – Árbitro Auxiliar
- REGRA 07 – Duração da Partida
- REGRA 08 – Bola de Saída
- REGRA 09 – Bola em Jogo e Fora de Jogo
- REGRA 10 – Contagem de Tentos
- REGRA 11 – Faltas e Incorreções
- REGRA 12 – Tiros Livres
- REGRA 13 – Penalidade Máxima
- REGRA 14 – Arremesso Lateral
- REGRA 15 – Arremesso de Meta
- REGRA 16 – Arremesso de Canto
- Anexo 01 – Lei da Vantagem
- Anexo 02 – Decisão por Penalidade Máxima
- Anexo 03 – Das Apenações
- Entidades Fundadoras

## REGRA 01 – CAMPO DE JOGO

### 1) DIMENSÕES

O campo de jogo será um retângulo com comprimento máximo de 75 metros e mínimo de 60 metros, tendo largura máxima de 55 metros e mínima de 30 metros.

- a) As linhas demarcatórias do campo, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas 1 (um) metro de qualquer obstáculo (cerca ou alambrado).
- b) Para partidas oficiais a quadra deverá ter comprimento mínimo de 60 metros e largura mínima de 30 metros.

### 2) MARCAÇÃO DO CAMPO

Todas as linhas demarcatórias do campo deverão ser bem visíveis, com 12 (doze) centímetros de espessura.

- a) As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.
- b) De uma extremidade a outra das linhas laterais, na metade da quadra será traçado uma linha divisória eqüidistante às linhas de fundo.
- c) O centro do campo será demarcado por um pequeno círculo com 20 (vinte) centímetros de diâmetro.
- d) Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central do campo com um raio de 6 (seis) metros.
- e) As linhas que delimitam as partes do campo de jogo pertencem às respectivas partes.

### 3) ÁREA DE META

Nas quadras com largura igual ou superior a 55 metros, em cada extremidade da quadra, a 2,50 metros de distância de cada poste de meta haverá uma linha reta à linha de fundo que se estenderá ao interior do campo com um raio de 6 (seis) metros, e entre os postes será de 5 (cinco) metros.

### 4) PENALIDADE MÁXIMA

Serão marcados os sinais de penalidade máxima à distância de 7 (sete) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo e assinalada por um pequeno círculo de 20 (vinte) centímetros de raio.

### 5) ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

Sobre a linha lateral e perpendicular à mesma, do lado onde se encontra a mesa do anotador e cronometrista, serão marcadas duas linhas de 80 centímetros cada, ficando 40 cm no interior do campo e 40 cm do lado de fora, demarcando 3 (três) metros de cada lado do meio do campo. Por entre estas duas linhas de 80 centímetros os atletas deverão sair e entrar no campo por ocasião da substituição.

### 6) METAS

No meio de cada área e sobre a linha de fundo serão colocadas as metas, formadas por 2 (dois) postes verticais separados por 5 (cinco) metros entre eles (medida interior)

e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2,20 (dois) metros e vinte centímetros do solo.

- a) A largura e a espessura dos postes e do travessão serão de 8 (oito) centímetros; quando roliço terão diâmetro de 8 (oito) centímetros.
- b) Os postes e o travessão poderão ser confeccionados em madeira, ferro ou material similar, pintados preferencialmente de branco e fixados ao solo. Os postes e travessão deverão ter a mesma largura ou espessura.
- c) Serão colocadas redes por trás das metas que obrigatoriamente serão presas aos postes, ao travessão e ao solo. Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola.

## 7) CONSTRUÇÃO

O piso será construído de grama natural ou sintética, rigorosamente nivelado, sem declives nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

## 8) LOCAL PARA O REPRESENTANTE

As quadras deverão dispor, obrigatoriamente, em lugar central e inteiramente inacessível aos assistentes, de mesa e cadeiras para que o representante da entidade possa exercer com segurança e tranquilidade suas funções.

## 9) LOCAL PARA ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA

Os campos deverão dispor de dois locais privativos e adequados, situados a margem das linhas laterais ou de fundo, inacessíveis aos assistentes, onde ficarão sentados os atletas reserva, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico das equipes disputantes. A localização dos bancos de reservas, quando próximo à mesa do anotador e cronometrista guardará, obrigatoriamente, uma distância nunca inferior a 03 (três) metros de cada lado da mesa. Quando colocados à linha de fundo deverão observar a mesma distância do poste de meta mais próximo.

## **REGRA 02 – A BOLA**

- 1) A bola será esférica. O invólucro será de couro macio ou de outro material aprovado. Em sua confecção é vedado o uso de material que possa oferecer perigo ou dano aos atletas. Será permitido o uso de bola de futebol de campo na ausência da bola oficial de futebol de sete.
- 2) A bola somente poderá ser trocada durante a partida com autorização do árbitro.
- 3) O local destinado ao representante deverá contar com bolas de reserva em número suficiente e em plenas condições de uso.

## **REGRA 03 – NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS**

- 1) A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por um máximo de 7 (sete) atletas, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro.

- 2) É vedado o início de uma partida sem que as equipes contem com um mínimo de 5 (cinco) atletas, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas equipes, ficarem reduzidas a menos de 5 (cinco) atletas.
- 3) O número mínimo de 7 (sete) atletas inscritos será permitido em jogos nacionais e internacionais, incluindo os dois goleiros.
- 4) Um atleta que tenha sido substituído poderá voltar a partida em substituição a outro.
- 5) A substituição realiza-se quando a bola estiver em jogo, subordinado-se às seguintes condições:
  - a) O atleta que sai da quadra de jogo deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 3 (três) metros correspondente ao lado onde se encontra seu banco de reservas e no setor chamado zona de substituição.
  - b) O atleta que entra na quadra de jogo deverá fazê-lo pela zona de substituição, mas nunca antes de o atleta substituído transpor completamente a linha lateral.
  - c) É vedada a substituição de goleiro por ocasião de cobrança de tiros livre direto ou indireto, salvo em caso de expulsão ou contusão grave, comprovada pelo árbitro e confirmada pelo médico ou, na ausência deste, pelo massagista.
  - d) Qualquer atleta substituído está submetido à autoridade e jurisdição dos árbitros, seja ou não chamado a participar da partida.
  - e) A substituição completa-se quando o substituto entra no campo de jogo e o substituído deixa a mesma totalmente.

## **PUNIÇÃO**

- a) Se em uma substituição o atleta substituto entra na quadra de jogo antes que o atleta que o substituído tenha saído, um dos árbitros paralisará a partida e determinará a saída do atleta substituído e, após advertir ao colega substituto, reiniciará o jogo com tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola quando da interrupção.
  - b) Se numa substituição o jogador entrar no campo de jogo ou, um substituto sair da quadra por um lugar diferente da zona de substituição, um dos árbitros interromperá a partida advertindo o atleta infrator, cobrando a falta no local onde se encontrava a bola quando da interrupção da partida.
  - c) Se na interrupção da partida por infração aos itens A e B a bola se entrava dentro da área de meta, para a cobrança do tiro livre indireto a bola deverá ser colocada sobre a linha demarcatória da área de meta e no local mais próximo de onde a mesma se encontrava.
- 6) Ao atleta expulso pelo árbitro fica vedado permanecer na quadra de jogo ou banco de reserva.
  - 7) A um atleta de cada equipe será atribuída a função de capitão cabendo-lhe:
    - a) Representar a sua equipe, da qual é fiador da boa conduta, exigível, antes, no transcorrer e após o término da partida.
    - b) Fornecer ao representante antes do início da partida, os nomes e números dos atletas de sua equipe e os integrantes da comissão técnica.

- c) Avisar ao anotador e aos árbitros as substituições, que não sejam as volantes, e as mudanças de números dos atletas de sua equipe que tenham ocorrido durante o intervalo.
  - d) Dirigir-se ao árbitro buscando interpretação ou informação essencial, quando necessário, desde que o faça com respeito e cortesia.
  - e) Identificar-se como capitão da equipe através do uso de uma braçadeira colocada em um dos braços e, quando de sua substituição na partida, determinar o novo capitão, entregando-lhe a referida braçadeira.
  - f) Assinar a súmula de jogo, antes do início da partida, o que atesta e certifica que todos os atletas relacionados na referida súmula são exatamente os que se encontram no campo de jogo.
- 8) No banco destinado aos atletas reservas, colocados sempre ao lado do ataque das equipes, durante todo o transcorrer da partida somente poderão permanecer atletas substitutos, devidamente sentados, uniformizados e identificados, em condições de participar da partida, além de um técnico ou treinador, um massagista, um médico e um preparador físico, também devidamente credenciados e identificados.
- 9) Eventualmente o árbitro poderá determinar a troca de posição nos bancos de reservas, se assim o exigir a situação ou local dos bancos.

#### **REGRA 04 – DOS ATLETAS E EQUIPAMENTOS**

- 1) Inscrever atletas *lês autres*, sendo que durante a partida não poderá ter mais que 2 (dois) destes atletas em campo.
- 2) É obrigatória a equipe ter 2 (dois) goleiros relacionados nas fichas de inscrição, sendo que um deverá estar presente no banco de reservas pronto a entrar na partida se necessário.
- 3) O goleiro deverá obrigatoriamente ser amputado ou *lês autres do membro superior*.
- 4) Os jogadores de linhas serão obrigatoriamente, atletas com amputação de perna acima ou abaixo do joelho, sendo vedada à utilização de próteses.
- 5) No caso do goleiro possuir amputação ou seqüela de talidomida nos dois membros, o mesmo terá que optar por um dos membros para atuar. Salvo o goleiro que for desarticulado no ombro.
- 6) 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. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do mesmo.
- 7) O equipamento dos atletas compõe-se de camisa de manga curta ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral com borrachas ou material similar e com travas de borrachas, sendo terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solados de couro e travas de osso ou alumínio. As caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao atleta. Será obrigatório o uso de meias no membro com amputação abaixo dos joelhos.

- 8) Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numerações de 1 a 20, vedada à repetição de números na mesma equipe. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação do atleta pelo árbitro e pelo público.
- 9) O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido, com exclusividade e para fins de proteção, o uso de calça de agasalhos. É obrigatório o uso de bandagem no membro afetado de cor contrastante à do seu uniforme. Exceto quando o mesmo optar pela colocação do membro afetado por dentro da camisa junto ao corpo.
- 10) O atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando sob seu calção short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante do calção. O atleta que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será retirado temporariamente do campo de jogo, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro, uma vez verificada a regularidade do equipamento e no momento em que a bola estiver fora do jogo.
- 11) Aos jogadores de linha será obrigatório o uso de muletas tipo canadense, com braçadeiras de plásticos e luvas nos punhos das mesmas, ficando vetado o uso de muletas com apoio nas axilas.
- 12) Os atletas somente utilizarão as muletas para sua locomoção.
- 13) As muletas deverão ter suas extremidades inferiores até uma altura de 40 cm, identificadas com as mesmas cores das usadas nos meiões, a fim de facilitar a visão e identificação da equipe por parte dos atletas e árbitros.
- 14) Fica obrigatório o uso de proteção para todas as muletas que possuírem parafusos ou saliências de qualquer forma, que possam causar ferimentos nos atletas.

### **DOS ÁBITROS**

- 15) Os árbitros usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, além de calção, meias e tênis society ou chuteiras com travas.
- 16) Os árbitros utilizarão, sempre que necessário, camisas de cor distinta que os possa diferenciar dos atletas. Os demais equipamentos permanecerão sempre inalterados.

### **DOS REPRESENTANTES DE ARBITRAGEM**

- 17) Os cronometristas e os anotadores usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas por sua entidade, além do calção, meias e tênis society ou chuteiras de cores pretas.

### **DA EQUIPE DE ARBITRAGEM**

- 18) Os oficiais de arbitragem usarão na camisa, a altura do peito e no lado esquerdo, o distintivo da entidade a qual estiverem vinculados, de acordo com a regulamentação baixada por seus países.

- 19) Os árbitros pertencentes ao quadro nacional ou internacional usarão o distintivo da entidade máxima nacional ou internacional.
- 20) O trio de arbitragem (árbitro principal, auxiliar e representante) usarão camisas nas mesmas cores, em dupla ou quarteto distintos, permanecendo inalterados os demais equipamentos.

### **REGRA 05 – ÁRBITRO PRINCIPAL**

Um árbitro principal deverá ser designado para dirigir uma partida.  
Sua função é o exercício dos seguintes poderes:

- a) Aplicar as regras de jogo, decidido sobre qualquer divergência oriunda de sua prática, sendo suas decisões, em matéria de fato, finais e irrecorríveis, desde que se relacionem com o resultado da partida.
- b) Suas funções começam no momento de sua entrada no local onde se encontra o campo no qual a partida será realizada e termina com a entrega de seu relatório na entidade a qual estiver vinculado ou a serviço.
- c) Não marcar as infrações que se indicadas favorecerão a equipe infratora.
- d) Relatar todos os incidentes que ocorrem antes, durante e após a partida.
- e) Desempenhar as funções de cronometrista em caso da ausência deste.
- f) Interromper a partida em virtude de qualquer infração às regras, suspender ou terminar a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferências de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, sempre que assim julgar conveniente, devendo neste caso relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada.
- g) Advertir qualquer atleta responsável por procedimento irregular ou atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida, devendo em tais hipóteses, mencionar com exatidão em seu relatório o nome do infrator e os motivos da infração.
- h) Impedir a entrada no campo, sem sua ordem, de qualquer pessoa, com exceção dos atletas participantes e comissão técnica.
- i) Paralisar a partida se julgar que algum atleta tenha sofrido uma lesão mais séria, determinando sua retirada do campo de jogo tão logo seja possível e reiniciando imediatamente a partida. Se um atleta lesionar-se levemente, não deverá paralisar a partida, aguardando que a bola saia de jogo e que o atleta seja removido ou se locomova até o local mais próximo de onde se encontra para deixar o campo de jogo, sempre com a autorização do árbitro.
- j) Solicitar a substituição ou retirada de atleta ferido para que seja atendido e medicado, sanando-se a irregularidade.
- k) Expulsar da partida definitivamente e sem prévia advertência o atleta responsável por conduta violenta e intencionalmente atentatória à integridade física do seu adversário.
- l) Expulsar, sem prévia advertência, atleta, técnico, treinador ou outra pessoa interveniente da partida, investida das funções de direção ou mando, por atitude atentatória a moral ou por conduta antidesportiva.
- m) Dar o sinal para o início ou reinício da partida após as interrupções.
- n) Decidir se a bola colocada à disposição para a partida atende às exigências da regra oficial.
- o) Discordar e não aplicar propostas para alterar as regras oficiais durante o transcorrer do jogo.
- p) Contar em passos equivalentes a metros, a distância regulamentar para cobrança de faltas.

- q) Inspecionar e aprovar ou não, os elementos julgados indispensáveis para a realização de uma partida, o equipamento do atleta e as condições do campo de jogo antes ou no intervalo da partida quando, nesse sentido, for solicitado por quem de direito.
- r) Definir sobre impasses gerados por interpretação divergente na aplicação da regra.

### **REGRA 06 – ÁRBITRO AUXILIAR**

Um árbitro auxiliar será designado para a arbitragem de uma partida, devendo desempenhar suas funções do lado da linha lateral oposta a do árbitro principal. O árbitro auxiliar tem os mesmos poderes do árbitro principal, podendo paralisar o jogo sempre que se cometam infrações às regras. Terá ainda as seguintes atribuições:

- a) Fiscalizar se as substituições volantes estão se processando corretamente;
- b) Utilizar o apito para suas sinalizações;
- c) Fiscalizar o comportamento disciplinar dos integrantes do banco de reservas;
- d) Assinalar as faltas e infrações praticadas, desde que esteja convencido de que o árbitro principal não as viu;
- e) Aceitar que a decisão final do árbitro principal é a que prevalece;
- f) Seguir rigorosamente as instruções que o árbitro principal da partida transmitir-lhe antes do início do jogo.

- Os árbitros principal e auxiliar têm poderes para aplicar uma advertência ou expulsar. Porém, se houver discordância entre os mesmos, prevalecerá à decisão do árbitro principal.
- O representante exercerá suas funções do lado de fora da quadra de jogo, próximo a linha divisória do meio de campo, junto a zona de substituição.

### **O REPRESENTANTE TERÁ COMO ATRIBUIÇÕES**

- a) Examinar as fichas de identificação dos atletas e da comissão técnica do início da partida e por ocasião das substituições;
- b) Comunicar qualquer substituição de atleta feita irregularmente, quando as circunstâncias o exigirem;
- c) Anotar na súmula de jogo o número de registro e da camisa dos atletas de cada equipe participante do jogo, marcadores de tentos e tudo mais que se relacione com o jogo.

### **REGRA 07 – DURAÇÃO DA PARTIDA**

- 1) O tempo de duração de uma partida é de 50 (cinquenta) minutos, cronometrados, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada tempo máximo de 10 (dez) minutos para descanso entre ambos.
- 2) O controle do tempo será de responsabilidade do árbitro principal.
- 3) A duração de qualquer período da partida deverá ser prorrogado para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.
- 4) Aos técnicos ou treinadores será permitido orientar seus atletas durante o transcorrer da partida, desde que o façam devidamente sentados nos bancos destinados aos reservas, podendo levantar-se em determinados momentos, sem no entanto permanecer em pé. Deverão fazê-lo de maneira discreta, sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida.

- 5) O treinador no momento de orientar seus atletas, quando da partida em andamento, não poderá aproximar-se a menos de 3 (três) metros de distância da mesa destinada ao representante.
- 6) Será permitido aos treinadores a solicitação de dois pedidos de tempo durante o transcorrer da partida, sendo permitido uma solicitação no primeiro período e outra no segundo período com tempo máximo de um minuto de paralisação.

### **REGRA 08 – BOLA DE SAÍDA**

- 1) No início da partida a escolha de lado ou pontapé inicial serão decididos por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a metade do campo onde irá atuar ou optará pela execução do pontapé inicial. 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 à iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 6 (seis) metros da bola, nem invadir o meio campo do adversário enquanto o pontapé inicial não for dado e a bola houver percorrido distância igual a sua circunferência. O atleta que executar o pontapé inicial não poderá ter contato com a bola enquanto esta não for tocada ou jogada por outro atleta.
- 2) Depois de consignado um tento, a partida recomeçará de maneira idêntica, por um atleta da equipe que sofreu o tento.
- 3) Após o descanso regulamentar a que se refere a regra, a partida recomeçará com as equipes disputantes trocando de lado. O reinício será efetivado por um atleta da equipe contrária àquela que deu o pontapé inicial.

### **PUNIÇÃO**

Em caso de infração aos itens 1,2 e 3 desta regra será repetido o pontapé inicial, exceto se o atleta que executou o pontapé inicial tocar na bola antes que outro atleta o faça. Ocorrendo esta situação se concederá, contra a equipe infratora, um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração.

### **REGRA 09 – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO**

- 1) A bola estará fora de jogo quando:
  - a) Atravessar completamente quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de fundo;
  - b) A partida for interrompida pelo árbitro.
- 2) A bola estará em jogo em toda as outras ocasiões, desde o começo até o término da partida, inclusive:
  - a) Se voltar à quadra por uma rebatida do goleiro ou se bater nos postes ou travessão;
  - b) Se tocar nos árbitros colocados dentro do campo de jogo;
  - c) Enquanto não se adotar uma decisão por suposta infração às regras de jogo.
- 3) Se a bola perder sua condição normal de jogo durante o transcorrer da partida, esta será interrompida, sendo a mesma substituída. A partida reiniciará com a execução de bola ao chão no local onde a mesma perdeu sua condição normal de

jogo, salvo se a interrupção tenha ocorrido dentro da área de meta, ocasião em que a bola ao chão será executada fora da mesma e na direção de onde perdeu a condição.

- 4) Se a bola perder sua condição normal de jogo no exato momento em que for posta em movimento (tiro inicial, tiros livres direto e indireto, tiro de penalidade máxima e arremessos lateral, de canto ou de meta) e antes de ser tocada por outro atleta, a bola será substituída e o lance será repetido.
- 5) Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com atleta dela participante, o árbitro retardará o apito até que a jogada seja concluída. Ou seja, até que o atleta de posse da bola conclua o lance, perca a posse da bola ou que esta saia da quadra ou ocorra paralisação da jogada.
- 6) Para os árbitros os pedidos de paralisação serão ilimitados, desde que ordenados com a bola fora de jogo.
- 7) Em caso de acidente com atleta, o árbitro providenciará ou solicitará tão logo seja possível a remoção do mesmo para fora das linhas demarcatórias da quadra de jogo, para que seja providenciado socorro, reiniciando imediatamente a partida. Caso o atleta seja lesionado levemente e solicite atendimento médico ainda que possa locomover-se, o árbitro determinará sua imediata saída e dará continuidade a partida.
- 8) Sendo constatado pelo árbitro simulação de acidente por parte do atleta ou qualquer tentativa de retardamento proposital para ganhar tempo (defeito de uniforme, saída de bola proposital pelas laterais ou linha de fundo etc.) ordenará o árbitro o reinício imediato da partida sendo o atleta passível de apenação disciplinar.
- 9) Depois de qualquer interrupção, por motivos não mencionados nesta regra e desde que imediatamente antes da paralisação a bola não tenha ultrapassado os limites das linhas lateral ou de fundo, ao reiniciar a partida o árbitro dará bola ao chão no lugar onde esta se encontrava quando a interrupção, salvo se a bola estava dentro da área de meta, hipótese em que a bola ao chão deverá ser executada fora da área de meta. A bola será considerada em jogo no exato momento em que tocar no solo. Nenhum atleta poderá ter contato com a bola antes que esta toque o solo. Se esta disposição não for cumprida, o árbitro determinará a reposição da bola ao chão.

### **REGRA 10 – CONTAGEM DE TENTOS**

- 1) Respeitadas as disposições em contrário às referidas nesta regra, será válido o tento quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada ou impulsionada com a mão, braço, membro amputado ou muleta do atleta da equipe atacante.
- 2) A equipe que tenha consignado maior número de tentos será considerada vencedora da partida. Se houver igualdade no número de tentos assinalados por cada equipe ou se nenhum for consignado pelas equipes disputantes, a partida será considerada empatada.
- 3) Se durante a partida ocorrer deslocamento do travessão ou dos postes de meta, coincidentemente com o chute à meta, o árbitro poderá validar o tento se a bola

houver cruzado a linha de fundo, entre os postes e o travessão, quando de sua posição normal.

- 4) Quando do sinal de encerramento da partida, se a bola estiver na trajetória da meta e a bola penetrar na mesma, sem tocar em qualquer outro atleta, o tento será válido. A bola de saída não precisará ser executada. O árbitro encerrará a partida assim que a bola concluir sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer outro atleta ou bater nos postes ou travessão de meta e retornar.
- 5) Se ao segurar ou arremessar a bola, ou dar um munhecação na mesma, o goleiro permitir que a bola entre na sua meta ultrapassando inteiramente a linha de fundo, entre os postes e sob o travessão de meta, o tento será considerado válido.

## **REGRA 11 – FALTAS E INCORREÇÕES**

As faltas do futebol de amputados são das seguintes espécies:

- a) Faltas Técnicas;
- b) Faltas Disciplinares.

### **FALTAS TÉCNICAS**

Considera-se falta técnica aquela em que o atleta comete, intencionalmente, uma das seguintes infrações:

- a) Dar ou tentar dar pontapé no adversário;
- b) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando a perna ou as muletas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- d) Trancar o adversário de maneira violenta e perigosa;
- e) Trancar o adversário por trás, a menos que a jogada esteja sendo obstruída por ele;
- f) Bater, tentar bater em adversário ou lançar-lhe uma cusparada;
- g) Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- h) Empurrar o adversário com o auxílio das mãos, dos pés ou calçá-lo com as muletas;
- i) Trancar o adversário com o ombro;
- j) Projetar-se ao solo deliberadamente e, com o uso dos pés, tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou que esteja de posse do adversário.
- k) O atleta segurar ou desviar a bola intencionalmente, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão, braço, coto ou muleta.
- l) O goleiro não poderá utilizar o seu membro afetado em nenhum momento da partida para obter vantagem em sua defesa.
- m) O atleta não poderá tocar na bola com as muletas e nem com seu membro afetado ou amputado.
- n) O atleta não poderá chutar e nem molestar o goleiro após o mesmo ter imobilizado a bola com as mãos, salvo se ambos praticarem a ação com os pés.
- o) O atleta após ter caído ao solo não poderá mais tocar na bola, excetuando-se os goleiros nas práticas de suas defesas.
- p) O atleta com amputação abaixo do joelho não poderá apoiar-se com o membro amputado no solo no momento da disputa de bola

## **PUNIÇÃO**

Será punido com a cobrança de um tiro livre direto a ser executado pela equipe adversária no local onde ocorrer a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Na hipótese dessa ocorrência ser dentro da área de meta, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária. Uma penalidade máxima deverá ser assinalada qualquer que seja a posição da bola no momento em que a falta seja praticada dentro da área de meta do infrator com a bola em jogo.

## **FALTAS DISCIPLINARES**

Consideram-se faltas disciplinares dos atletas, técnicos ou treinadores, massagistas, médicos e preparadores físicos, quaisquer das seguintes infrações:

- a) Infringir, persistentemente, as regras do jogo;
- b) Demonstrar, por palavras ou atos, divergências em relação às decisões tomadas pelo árbitro;
- c) Ser responsável por ato de indisciplina;
- d) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao representante e ao árbitro;
- e) Dirigir-se no campo de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar ou ao representante, para deles reclamar, discordar ou discutir com o público;
- f) Numa interrupção da partida, estando a bola junto ou indo em direção do atleta e este afastar-se, propositadamente, deixando a bola passar para retardar o reinício da partida.

## **PUNIÇÃO**

Se a partida for interrompida para aplicação de pena disciplinar prevista nesta regra, o reinício da mesma dar-se-á com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área de meta adversária. Neste caso, a bola deverá ser colocada sobre a linha de meta e no local mais próximo de onde ocorreu a paralisação. A interrupção da partida em hipótese alguma poderá beneficiar a equipe infratora, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e na conclusão do lance adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de atleta da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralisada, o árbitro aplicará ao infrator a pena disciplinar de advertência.

## **DAS APENAÇÕES**

1) Um atleta será expulso da quadra de jogo se na opinião do árbitro:

- a) For culpado de conduta violenta;
- b) For culpado de jogo brusco grave;
- c) Fizer manifestações injuriosas ou grosseiras;
- d) Praticar pela segunda vez infrações puníveis com cartão amarelo de advertência, independente de ser reincidente ou não;
- e) Se a expulsão provocar a interrupção da partida pelas infrações às letras C e D, sem que nenhuma outra infração tenha sido cometida, a partida será reiniciada com a cobrança de um tiro indireto no local onde ocorreu a infração. Se a infração tiver ocorrido dentro da área de meta do infrator, a bola deverá ser colocada sobre a linha de meta no ponto mais próximo onde ocorreu a infração.

- 2) A punição de atletas, técnico ou treinador, massagistas, médico e preparador físico será determinada pela exibição de cartões com as seguintes cores:
  - a) amarela, significando advertência;
  - b) vermelha, significando a expulsão do atleta (acarretando suspensão por um jogo).
- 3) Se um atleta conduzindo a bola dirigir-se à meta adversária em condições plenas de assinalar um tento e de maneira intencional um adversário, com meios ilegais, impede que a equipe do atleta atacante assinale o tento, o atleta infrator deverá ser expulso do campo por brusco grave.
- 4) Se um atleta que não seja o goleiro, impede em sua própria área de meta que um adversário assinale um tento mediante o uso intencional da mão, membro afetado ou muleta, deverá ser expulso da quadra por jogo brusco grave.
- 5) Deverá ser mostrado ao atleta, obrigatoriamente, o cartão de cor amarela, conforme determinar o árbitro, quando ocorrer uma das seguintes infrações:
  - a) Agarrar um adversário, quer pela camisa quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;
  - b) Usar deliberada e intencionalmente as muletas, cortando a trajetória da bola, propositadamente, com objetivo de interromper a jogada, impedindo a passagem da bola e evitando o perigo de gol contra a equipe;
  - c) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre sem direito a formação de barreira contra sua equipe.
- 6) Os árbitros poderão determinar, sem necessidade de prévia advertência, a expulsão do atleta que infringir acintosamente qualquer dos itens desta regra.
- 7) A expulsão de atleta reserva, técnico ou treinador, massagista, médico e preparador físico, do banco de reservas será definitiva para o apenado e não implica em expulsão para a equipe.
- 8) A expulsão de atleta participantes da partida, acarretará em um jogo de suspensão, após o qual o mesmo poderá atuar. O atleta expulso estará definitivamente excluído e não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas na partida em que ocorreu a expulsão do mesmo.

## **REGRA 12 – TIROS LIVRES**

- 1) Tiros livres são os chutes desferidos quando da reposição da bola em jogo em razão da paralisação da partida por sinalização de alguma infração.
- 2) Os tiros livres classificam-se em duas categorias: o tiro direto, através do qual se pode consignar diretamente um tento contra a equipe que cometeu a infração, e tiro livre indireto, através do qual não se pode consignar diretamente um tento, salvo se a bola antes de entrar na meta, for tocada ou jogada por um atleta que não seja o executor do chute.
- 3) Na cobrança de tiro livre a bola deverá estar imóvel sobre a grama e a sua movimentação poderá ser feita para qualquer parte do campo, entrando em jogo tão logo percorra uma distância igual à sua circunferência.
- 4) Antes da execução de um tiro nenhum atleta da equipe adversária poderá aproximar-se a menos de 6 (seis) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.

- 5) Numa linha imaginária, ente a bola e o atleta executante da cobrança do tiro, qualquer que seja a distância por ele tomada, não poderá haver nenhum atleta da equipe adversária na linha de ação do executante.
- 6) Quando da cobrança de um tiro, se os atletas da equipe infratora estiverem a uma distância mínima de 6 (seis) metros da bola, o árbitro autorizará a imediata cobrança do tiro, independente da formação da barreira de atletas.
- 7) Se o atleta da equipe não respeitar a distância de 6 (seis) metros da bola, antes do tiro ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro. Havendo reincidência advertirá o atleta.
- 8) No caso de um tiro da equipe atacada, dentro de sua área de meta, o goleiro não poderá receber a bola diretamente para pô-la em movimento logo em seguida. A bola deverá ser chutada diretamente para fora da área de meta. Se esta determinação não for cumprida, o tiro livre deverá ser repetido aplicando-se ao infrator ou infratores, inicialmente a advertência e, na repetição da falta, a expulsão por indisciplina.
- 9) Se o atleta que executar a cobrança de um tiro voltar a jogar ou tocar na bola antes que outro atleta o faça será concedido um tiro indireto em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorrer dentro da área de meta da equipe infratora, quando o tiro deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha da área e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 10) Para distinguir se o tiro será direto ou indireto o árbitro quando assinalar um tiro indireto erguerá um dos braços sobre a cabeça, devendo mantê-lo erguido até que o tiro indireto seja executado e a bola seja jogada ou tocada por outro atleta, ou saia da quadra de jogo.

### **REGRA 13 – PENALIDADE MÁXIMA**

- 1) A penalidade máxima é um tiro livre direto cuja cobrança é feita na marca correspondente. Nesse momento todos os atletas, com exceção do goleiro e do atleta indicado para a cobrança, deverão estar dentro do campo de jogo mas fora da área de meta do infrator, a uma distância de 6 (seis) metros atrás da linha da bola.
- 2) O goleiro deverá postar-se sem mexer os pés, sobre a linha de fundo e entre os postes de meta até que o chute seja executado.
- 3) O atleta encarregado de executar o tiro livre deverá estar plenamente identificado e deverá chutar a bola para a frente, não sendo permitido ao executante tocar a bola uma segunda vez antes que outro atleta o faça.
- 4) A bola estará em jogo assim que, uma vez chutada, percorra uma distância igual a sua circunferência. Desse tiro livre poderá ser marcado um tento diretamente.
- 5) Se quando a penalidade máxima for executada a bola bater no goleiro antes de passar entre os postes e travessão de meta, esgotando-se o tempo de duração do 1º ou 2º período da partida, o tento será válido.

- 6) Concluído o tempo regulamentar do 1º ou 2º período da partida, se houver uma prorrogação para a cobrança de penalidade máxima, a partida será encerrada quando ocorrer qualquer das seguintes situações:
- a) For consignado o tento;
  - b) A bola for defendida pelo goleiro;
  - c) A bola sair pela linha de fundo;
  - d) A bola bater num dos postes ou travessão da meta e retornar;
  - e) A bola for chutada fracamente e parar antes de chegar ao seu destino.

### **PUNIÇÃO**

- a) Em caso de qualquer irregularidade por parte da equipe infratora, o tiro de penalidade máxima será repetido, caso não tenha resultado em tento.
- b) Em caso de qualquer irregularidade da equipe beneficiada e desde que não tenha sido praticada pelo atleta executante do tiro, o mesmo será repetido se dele houver resultado em tento.
- c) Se cometida pelo atleta que executa a cobrança, depois de a bola entrar em jogo, se encontrarem um tiro indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada na marca da penalidade máxima de onde foi chutada a mesma.
- d) Se o atleta executante do tiro de penalidade máxima tocar na bola uma segunda vez antes que outro atleta o faça, conceder-se-á um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada na marca da penalidade máxima de onde se encontrava a mesma.

### **REGRA 14 – ARREMESSO LATERAL**

- 1) O arremesso lateral será cobrado sempre que a bola atravessar inteiramente as linhas laterais, quer pelo solo, quer pelo alto.
- 2) O retorno da bola ao campo de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma com os pés no exato local onde saiu a bola, em qualquer direção, executado por um atleta adversário daquela equipe que tocou a bola por último.
- 3) O atleta que executar o arremesso deverá fazê-lo voltando de frente para o campo de jogo com uma muleta apoiada no solo, dentro da linha lateral e a outra do lado de fora da mesma.
- 4) A bola está em jogo assim que o arremesso lateral for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.
- 5) Se a bola for arremessada de maneira irregular ou der a chamada cavada, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de novo arremesso.
- 6) Se um atleta arremessar a bola contra sua própria meta e a bola penetrar na mesma, tocando no goleiro ou em qualquer outro atleta, o tento será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada no centro do campo.
- 7) Se um atleta arremessar a bola contra a meta adversária e a bola penetrar na mesma, tocando no goleiro ou em qualquer outro atleta, o tento será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada no centro do campo.
- 8) Quando da realização de arremesso lateral, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 6 (seis) metros de seu executor.

## **PUNIÇÃO**

- a) Se um atleta arremessar a bola e tocar na mesma uma segunda vez antes de qualquer outro atleta, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto no exato lugar onde se encontrava a bola.
- b) Se um atleta demorar para executar o arremesso de canto, o árbitro determinará a perda de posse de bola e a partida será reiniciada a favor da equipe adversária.

### **REGRA 15 – ARREMESSO DE META**

- 1) Dar-se-á arremesso de meta sempre que a bola atravessar inteiramente a linha de fundo pelo alto ou pelo solo, excluída a parte compreendida entre os postes e sob o travessão de meta, após ter sido tocada ou jogada pela última vez por atleta da equipe atacante.
- 2) A execução do arremesso de meta dar-se-á exclusivamente pelo goleiro e com o uso dos pés, não podendo ultrapassar a linha demarcatória do meio do campo. Caso isso ocorra, a bola será colocada no círculo central, com posse de bola para equipe adversária.
- 3) A execução de um arremesso de meta será considerado efetivado quando a bola ultrapassar as linhas demarcatórias da área de meta.
- 4) Quando da execução de um arremesso de metas os atletas da equipe adversária deverão estar colocados fora da área de meta do goleiro executor.

## **PUNIÇÃO**

- a) Quando o arremesso de meta é executado e após a bola sair da área de meta o próprio goleiro se antecipa ao lance e toca na bola, fora de sua área de meta, será cobrado um tiro livre indireto com a bola colocada no local onde ocorreu a infração.
- b) Se ao ser feito um arremesso de meta, ainda dentro da área de meta do goleiro executor, a bola for tocada ou jogada por um atleta da própria equipe do goleiro ou da equipe adversária, o arremesso de meta deverá ser repetido.

### **REGRA 16 – ARREMESSO DE CANTO**

- 1) O arremesso de canto dar-se-á sempre que a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo (excluindo a parte compreendida entre os postes e o travessão de meta) quer pelo solo ou pelo ar, após ter sido jogada ou tocada pela última vez por uma atleta que estiver na defensiva.
- 2) O arremesso será executado por um atleta da equipe adversária, com o uso exclusivo dos pés. O executor do arremesso deverá ter uma muleta apoiada no solo, podendo estar dentro da linha lateral ou de fundo, ou do lado de fora. O arremesso deverá estar de frente para a quadra de jogo, no vértice do ângulo formado pelas linhas lateral e de fundo, no ponto em que se juntam.
- 3) Inobservadas, pelo executante, quaisquer das condições exigidas para o arremesso, a posse de bola transferir-se-á para a equipe adversária e a partida reiniciará com a cobrança de um arremesso de meta pela equipe adversária.

- 4) A bola estará em jogo assim que o arremesso de canto for concretizado de acordo com as regras e a bola percorrer uma distância igual a sua circunferência.
- 5) Se um atleta arremessar a bola contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar na mesma, tocando ou não no goleiro, o tento será válido. O árbitro determinará que a partida seja reiniciada no centro da quadra.
- 6) Quando da cobrança de arremesso de canto, os atletas adversários deverão respeitar a distância mínima de 6 (seis) metros do seu executor.
- 7) Na execução do arremesso é suficiente que a bola esteja apoiada no solo, colocada sobre ou junto as linhas demarcatórias onde se unem as linhas lateral e de fundo, podendo mover-se levemente.

### **PUNIÇÃO**

- a) Se um atleta arremessar a bola e tocar uma segunda vez na mesma, antes que qualquer outro atleta o faça, sua equipe será punida com a cobrança de um tiro livre indireto a favor da equipe adversária no exato lugar onde se encontrava a bola, salvo se dentro da área de meta, quando então será cobrado sobre a linha da área e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
- b) Se um atleta demorar mais de 4 (quatro) segundos para executar o arremesso lateral o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de novo arremesso.

### **ANEXO I – LEI DA VANTAGEM**

Os árbitros têm por dever prioritário facilitar as equipes disputantes a oportunidade de praticar um FUTEBOL DE AMPUTADOS atrativo aos espectadores, exigindo dos atletas a obediência às regras. Contudo devem evitar interrupções da partida sob qualquer pretexto, apitando excessivamente, aborrecendo aos atletas e à assistência, comprometendo o brilho do espetáculo. A Lei da Vantagem assegura prerrogativas aos árbitros para deixar de assinalar faltas em que os infratores se beneficiem, com exceção dos casos em que se impõe a marcação para não malferir a exigível disciplina ou observância da regras. O FUTEBOL DE AMPUTADOS inclui-se dentre os desportos que vedam aos árbitros a oportunidade de exhibir conhecimentos outros que não se limitam ao estabelecimento pelas leis do jogo, devendo sua intervenção circunscrever-se ao absolutamente necessário, dentro do exigido pelas regras, propiciando decisões amparadas na lógica e no bom senso.

A título de exemplo, se um atleta defensor, para evitar a transposição da bola pela linha de meta com o goleiro já vencido, numa tentativa de evitar o tento, usa as mãos ou as muletas, mas não consegue sucesso, a regra, tal como as leis, vendo os casos na sua generalidade, determina a marcação da falta anulando a validade do tento, mas a decisão correta é validar o tento, deixando de lado que antes do trajeto da bola para redes ocorreu uma infração técnica. Outro exemplo é o de um atleta atacante ao desfrutar de situação privilegiada para consignar um tento sofre uma das faltas caracterizadas pela infração a regra 12 (doze), e mesmo assim, consegue ficar da posse da bola e prossegue na jogada. A decisão que mais uma vez se impõe é a não marcação da falta que, sem dúvida, irá beneficiar ao infrator.

Num outro exemplo tem-se a ação do atacante correndo com a bola dominada, perseguido por um antagonista que, por lhe faltar velocidade, atira-se ao solo e prende entre suas pernas as do adversário. Apesar da ilegalidade cometida um outro atleta da equipe atacante consegue ficar de posse da bola e, concluindo a jogada, consigna o

tento para a sua equipe. A decisão mais correta é não apitar a falta acolhendo como perfeita a marcação do tento.

Dentro deste critério, se o árbitro ao julgar as possibilidades do atacante conquistar o tento, deixa o jogo prosseguir, porém, o atleta ao aproximar-se da meta chuta a bola e esta choca-se com um dos postes ou travessão, não deve apitar a falta anterior, nem mesmo que o seu local tenha sido a área de penalidade máxima.

Inicialmente agiu corretamente o árbitro não punindo a equipe infratora, de acordo com a Lei da Vantagem, pois o lance poderia resultar na punição maior, ou seja, a conquista do tento pelo adversário. Contudo, não sendo na continuidade da jogada, aproveitada a vantagem pelo atleta atacante, o árbitro não deve beneficia-lo uma segunda vez, marcando a falta.

Verifica-se por vezes que, assinalando faltas de atletas infratores, beneficiando-os imerecidamente, os árbitros materializam desvantagens para os atletas atingidos que, além de sofrer a ilegalidade de uma jogada, ficam privados de obter a incidência salutar e benéfica da Lei da Vantagem, que tem lastro de preservação do direito e da razão, devendo ser empregada em todos os momentos do jogo, posto que sua aplicação propicia agilidade, colorindo e dando mais emoção ao Desporto, valorizando o FUTEBOL DE AMPUTADOS na sua prática.

## **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 eliminatórias, cuja partida tenha terminado em empate, qual das duas equipes deverá ser declarada vencedora de uma competição ou de uma partida. Para cobrança das penalidades máximas se observará o seguinte:

- a) O árbitro principal deverá escolher a meta na qual se executará as penalidades máximas.
- b) Deverá sortear, através de uma moeda, qual das duas equipes executará a cobrança da primeira penalidade máxima.
- c) Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por 5 (cinco) atletas diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os 6 (seis) atletas constantes na súmula e em quadra antes do final da mesma.
- d) Se depois de cada equipe executar a cobrança de 5 (cinco) penalidades máximas ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de tentos, ou não tenham marcar nenhum, a execução das penalidades máximas deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número de cobranças, obtenha a vantagem de um tento a mais que a outra.
- e) Estas penalidades máximas adicionais deverão ser executadas pelos atletas que não tenham cobrado as 5 (cinco) primeiras penalidades máximas na mesma ordem e, persistindo o empate, será permitido aos goleiros a cobrança.
- f) O atleta que tenha sido expulso ou desclassificado da partida não poderá cobrar penalidades máximas.
- g) Enquanto se executa a cobrança de penalidades máximas todos os atletas deverão estar no interior do campo de jogo, na metade onde não se executam as penalidades máximas. O árbitro auxiliar controlará esta parte da quadra e mais os atletas que ali se encontrarem.

### ANEXO III – DAS APENAÇÕES

- 1) A aplicação de cartões punitivos, estabelecidos na Regras Nacionais e Internacionais do FUTEBOL DE AMPUTADOS, nas cores: amarelo (advertência) e vermelho (expulsão), constitui medida preventiva de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando refrear a violência individual e coletiva.
- 2) Sujeitar-se-á ao cumprimento da suspensão automática e conseqüente impossibilidade de participar da partida subsequente o atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico que na mesma competição receber um cartão vermelho ou dois amarelos.
- 3) Aplicação da suspensão automática independente do resultado do julgamento a quem for submetido no âmbito da Justiça Desportiva.
- 4) A contagem de cartões (vermelho ou amarelo) é feita dentro da mesma competição nacional, seja ela dividida ou não em fases, daí porque os cartões recebidos na fase eliminatória serão agregados àqueles que porventura vierem a ser aplicados na fase decisiva, para fins de suspensão automática.
- 5) A quantidade de cartões recebidos independente da comunicação oficial da Associação Brasileira de Desportos para Amputados ou da C.C.O, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.
- 6) A contagem de cartões para fins de aplicação da suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição.
- 7) Se o mesmo atleta, técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente suspensão por 2 (duas) partidas.
- 8) A equipe que utilizar atleta irregular em qualquer partida válida por competição nacional de futebol para Amputados, sujeitar-se-á a:
  - a) Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversário;
  - b) Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de empate, com atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversária;
  - c) Ratificação de 0 (zero) pontos ganhos na partida, em caso de derrota ou empate sem tentos, com atribuição de 3 (três) pontos ganhos à equipe adversária.
- 9) A irregularidade do atleta configurar-se-á na hipótese de :
  - a) Inexistência de inscrição ou revalidação anual na ABDA ou falta de inscrição do atleta para disputa da competição;
  - b) Jogar pela equipe embora esteja cumprindo estágio de transferência;
  - c) Atuar, quando sujeito ao cumprimento de suspensão automática por aplicação anterior de cartão amarelo ou vermelho;

- d) Participar da partida quando sujeito ao cumprimento de penalidade administrativa prevista no regulamento da competição ou aplicada pela Justiça Desportiva;
- e) Praticar outras irregularidades tipificadas como infração às Regras Oficiais do Futebol para Amputados ou a este regulamento.

- 10) A inclusão de técnico ou treinador, massagista, médico ou preparador físico, automaticamente suspenso por apenação de cartões, implicará na perda de pontos que eventualmente tenha ganho a equipe infratora que o utilizou, com atribuição de 3 (três) pontos à equipe adversária.
- 11) Os atletas, técnico, treinador, massagista, médico ou preparador físico, que tenham sido expulsos da partida ou que estejam cumprindo penalidade disciplinar de suspensão, quando presentes no local dos jogos deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto no local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe no campo de jogo.
- 12) Sendo inacessível para o público a lado oposto do campo de jogo deverão os mesmos se posicionarem ao lado onde se encontra o banco de reserva da equipe adversária.
- 13) Se uma partida for encerrada por falta do número mínimo legal de atletas determinado pelas regras, a equipe que não tiver o número mínimo de atletas será considerada perdedora, somando-se os 3 (três) pontos ganhos para a equipe que tinha o número mínimo de atletas para continuidade da partida.
- 14) Se nenhuma das 2 (duas) equipes possuir o número mínimo legal de atletas para continuidade da partida, as 2 (duas) serão consideradas perdedoras e nenhum ponto será atribuído às mesmas.
- 15) Nas hipóteses previstas nos artigos 12, 13 e 14 deste Regulamento, o resultado registrado no encerramento da partida não será alterado, mantendo-se o mesmo apenas para fins de saldo de gols e de Gol Average.

## **ENTIDADES FUNDADORAS:**

Assoc. Niteroiense dos Deficientes Físicos ( ANDEF)  
Estrada Velha de Marica, 4.830  
Rio do Ouro – Niterói (RJ)  
Cep.: 24.330-000 – Tel (21) 2718-7580

Assoc. Mineira de Paraplégico (AMP)  
Av. do Contorno, 2.655  
Sta. Efigênia – Belo Horizonte (MG)  
Cep.: 30.110-080 – Tel.: (31) 241-3918

Assoc. Capixaba de Portador de Deficiência (ACPD)  
Av. Mal. Campo, 1.033  
Vitória (ES)  
Cep.: 29.040-091 Tel.: (27)222-2495

Assoc. dos Deficientes Físicos de Alagoas (ADEFAL)  
Rua Clementino do Monte, 312  
Farol – Maceió (AL)  
Cep.: 57.055-000 Tel.: (82) 303677

Assoc. Paranaense das Pessoas Deficientes (APPD)  
Pass.Alberto engelhard, 213 Vila Teta  
São Braz – Belém (PR)  
Cep.: 66.040-130 Tel.: (91) 249-0607

Assoc. Baiana dos Deficientes Físicos (ABADEF)  
Av. Sete de Setembro, s/n – Palácio da Aclamação  
Centro – Salvador (BA)  
Cep.: 40.080-000 Tel.: (71) 243-0051

Clube dos Amigos dos Deficientes Físicos (CAIDEF)  
Rua Nena Barreto Monte Claro, 126  
São José dos Pinhais (PR)  
Cep.: 83.000-000