



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CAMPUS DE ALEGRE

Rodovia BR 482 Cachoeiro/Alegre Km 72 - Distrito de Rive, Alegre-ES - CEP 29500-000

REGULAMENTO:

Art.1º - A competição de FUTEBOL DE 7 dos JOGOS INTERNOS 2024 será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBF7 BRASIL, pelo Regulamento Geral e Específico DESSE REGULAMENTO.

Art. 2º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

& 1º - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas no campo de jogo.

& 2º - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Art. 3º - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

Art. 4º - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

Art.5º - O tempo do jogo será de 02 (dois) tempos de 15 (QUINZE), sendo estabelecido o intervalo de 05 (cinco) minutos para ambos.

& 1º - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão ou treinador deve pedir a um dos árbitros ou representante.

& 2º - A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

§ 3º - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima ou cobrança de shoot out.

§ 4º - O tempo da prorrogação para efeito de desempate, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05X05 minutos sem intervalo, apenas com mudança de lado das equipes, continuando valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, além de todos os cartões disciplinares.

& 5º - Caso o pedido de tempo técnico não seja utilizado no segundo período, poderá ser solicitado na prorrogação, se houver.

At. 6º - INFRAÇÕES

01 - As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

Infrações Técnicas.

Infrações Disciplinares.

Infrações Pessoais.

INFRAÇÕES TÉCNICAS

01 - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

a) Dar ou tentar dar pontapés.

b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.

c) Pular ou se atirar sobre o adversário.

d) Trancar adversário por trás.

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. b) Mesmo que a bola toque em atleta adversário ou goleiro, o gol não será validado. www.cf7brasil.com.br 16
 - 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, mesmo que não haja contato).
 - k) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo, jogada temerária. Solada.
 - l) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo, jogada temerária. **PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.
- 02- Toda infração técnica acumula em súmula infração individual e coletiva.

INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

01 - Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

- a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
- b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- c) For culpado de conduta indisciplinar.
- d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
- e) Usar de táticas antidesportivas.
- f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
- h) Entrar no campo para ministrar instruções.
- i) Tirar a camisa por completo 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. Anota-se em súmula infração individual e coletiva. Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação (mesmo que essa falta seja a sexta coletiva da equipe NÃO será concedido shoot out). Se dentro de sua própria área de meta, o tiro livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

Obs: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será efetuado no local onde a bola se encontrava,

- m) Tocar com a mão ou braço de forma intencional, ou quando de forma não intencional o atleta ou membro da mesma equipe obtiver vantagem no lance se dentro de sua própria área de meta, esta será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

COM A BOLA FORA DE JOGO:

O árbitro dará a advertência que julgar necessária. Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração, caso a advertência for um cartão disciplinar. Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS: As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva. As infrações, após a 5ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

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

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

a) CARTÃO AMARELO – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo. Será obrigatória a aplicação do CARTÃO AMARELO nas seguintes situações:

- 1) Segurar o atleta adversário quer pela camisa, quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com objetivo de interromper a jogada;
- 2) Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola; Obs. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre contra sua equipe porem não deverá aplicar o cartão disciplinar.
- 3) Praticar falta por trás no adversário;
- 4) Aplicar o carrinho, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizando estando o adversário de posse ou na disputa da bola;
- 5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;
- 6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos. Obs: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá receber o cartão vermelho.
- 7) O atleta que ao comemorar um gol, retirar a camisa parcialmente ou completamente ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

b) CARTÃO VERMELHO - O atleta é expulso e deverá deixar o campo, não poderá permanecer no banco de reservas, sendo substituído por outro atleta após 02 minutos cronometrados de bola em jogo. Seu substituto somente poderá entrar em campo com a bola fora de jogo, com a posse de bola de sua equipe, e após receber autorização do árbitro. Quando expulsos 01 atleta (ou mais) de cada equipe simultaneamente na mesma infração, ambas as equipes poderão ser completadas na primeira bola fora de jogo após os 02 minutos cronometrados. Porém, somente após receberem a autorização do árbitro .

1) 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.

04 - Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

05 – Quando o atleta for advertido com o cartão vermelho, quando se dirige para a zona de substituição logo após ser advertido com o cartão amarelo, temos duas situações:

a) Se o atleta ainda não realizou a substituição e estiver no campo de jogo, mesmo que a partida ainda não for reiniciada, a equipe do infrator deverá ficar com 01 atleta a menos e cumprir a punição do cartão vermelho.

b) Se o atleta já realizou a substituição e o atleta está no caminho entre a zona de substituição e banco de reservas já fora do campo, mesmo que a partida ainda for reiniciada, a equipe do infrator não deverá ficar com um atleta a menos, pois o atleta expulso já se encontrava como suplente no momento da expulsão.

06 - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida não acumulam infrações coletivas para a segunda etapa.

07 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

08 – O árbitro poderá mostrar cartão vermelho a qualquer atleta e membro da comissão técnica registrado na súmula da partida mesmo após o apto final.

09 - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 5ª infração. 10 - Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento: Para o mesmo atleta, somente anota o cartão na súmula. Para os demais membros da equipe, anota os cartões acumulando individual e coletiva até a 5ª infração.

11 - Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente. Este deve deixar o campo de jogo para sequência da partida.

12 - A equipe que cometer 05 infrações técnicas por período sofrerá um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

a) A equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída do campo da equipe infratora e todos os demais atletas deveram estar atrás da linha de saída do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

b) Após a autorização do árbitro para a cobrança, a bola estará em jogo mesmo que não seja tocada pelo cobrador e permaneça imóvel. Sendo que qualquer atleta poderá fazer o domínio dessa após a autorização do árbitro.

c) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com cartão disciplinar na execução do shoot out, este deverá cumprir as determinações da regra. Obs: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10m anterior à linha de saída do cobrador antes da autorização do árbitro, o árbitro retardará a cobrança e punirá o infrator conforme julgar necessário, somente depois de restabelecido o posicionamento autorizará sua cobrança.. www.cf7brasil.com.br 20 13 - Caso haja prorrogação em uma partida, o numero de infrações coletivas e individuais do 2º período não serão zeradas.

INFRAÇÕES PESSOAIS:

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.

b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.

c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.

e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.

f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.

h) Obstruir intencionalmente 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.

i) 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.

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

k) Sendo o goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater ou chutar a bola na área adversária, de sua própria área, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta. www.cf7brasil.com.br Sendo o goleiro, permanecer com a posse definitiva (em mãos) da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos. É obrigatória a abertura da contagem pelo árbitro.

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

l) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebê-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça não pode ser forçada "Anti-Jogo". Ex.: no arremesso de meta o goleiro joga a bola para o

atleta que a devolve. **PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário 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 arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.

m) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento. Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição. O substituído deve sair primeiro e pegar o colete na mão do atleta que será seu substituto. O colete não poderá ser lançado, arremessado ou atirado para o companheiro, caso isso aconteça o jogador infrator deverá ser punido com cartão amarelo. **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 (mesmo que essa falta seja a sexta coletiva da equipe NÃO será concedido shoot out).

n) Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, , que demorar mais de 02 - Toda infração pessoal acumula em súmula somente como infração individual.

www.cf7brasil.com.br 5 segundos, será punido com infração pessoal e a perda da posse de bola, sendo reiniciada com arremesso lateral para equipe adversária, salvo no início, reinício de jogo e penalidade máxima onde a infração é aplicada mas sem a perda da posse. Obs: Como o atleta infrator virá do banco de reservas, o atleta não precisará deixar o campo de jogo pelo cartão aplicado. , ,

22 TIRO LIVRE

01 - Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.

02 - Quando da execução de um tiro livre dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5m 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.

03 - Quando da execução de tiro livre fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5m de distância da bola, até a execução.

04 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.

05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

06 - 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.

07 - 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.

REGRA 11 PENALIDADE MÁXIMA

01 - 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.

a) 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 5m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

b) O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

- c) A cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse da bola.
- d) O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.
- e) 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.
- f) Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.
- g) Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.
- h) Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave, 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.
- i) O pênalti é considerado como um tiro livre.

REGRA 12 ARREMESSO LATERAL

- a) O executor, no momento do arremesso deve estar fora do 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 que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido arremesso de canto em favor do adversário.
 - e) Caso não haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
 - f) Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
 - g) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser válido. 02 - O tempo máximo para a execução de um arremesso lateral deve ser de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor ao adversário e aplicada infração pessoal do atleta.
- 03 - Os atletas adversários do executor do arremesso lateral, não podem se aproximar a menos de 5m da bola, até que esta esteja em jogo.

TIRO E ARREMESSO DE META

- 01 – Será concedido tiro ou arremesso de meta quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe atacante, à equipe adversária.
- 02 - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés. O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro, com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entrará 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. www.cf7brasil.com.br 25 03 - Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e, no mínimo, a 5m de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área.

04 - O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

ARREMESSO DE CANTO

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

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

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

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

d) Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.

e) De arremesso de canto não pode ser consignado um gol diretamente, sendo revertido em arremesso ou tiro de meta em favor do adversário. Caso a bola toque no goleiro, com este dentro da área, concede-se arremesso de canto. Com o goleiro fora da área, o gol deverá ser validado.

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

02 - O tempo máximo para execução do arremesso de canto será de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso não podem se aproximar a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

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

Art. 2º: A forma de disputa será o Rodízio Simples, ou seja, todos contra todos, durante a primeira fase.

Art. 3º: Classificam-se para a segunda fase, semifinais, os 4 primeiros colocados com maior número de pontos.

- 1º colocado x 4º colocados

- 2º colocado x 3º colocado

Art.5º- No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes, sucessivamente:

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Maior saldo de gols;

IV - Maior número de gols marcados;

V - Menor número de gols sofridos;

VI - Menor número de Cartões Vermelhos;

VII -Menor número de Cartões Amarelos;

VIII -Sorteio.

Art. 6º- No caso de três ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do art. anterior, excluindo-se o item I (confronto direto).

Art. 7º- Nas partidas que terminarem empatadas, após a fase classificatória, o vencedor será conhecido através de prorrogação. O tempo da prorrogação para efeito de desempate, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05X05 minutos sem intervalo, apenas com mudança de lado das equipes, continuando valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, além de todos os cartões disciplinares. Persistindo o empate, será através da cobrança de uma série de 03 (três) tiros livres (pênalti) de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 (um) pênalti e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 8º- A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

a) Vitória – 03 (três) pontos

b) Empate – 01 (um) ponto

c) Derrota – 00 (zero) ponto

Parágrafo único - No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

Art.9º- Os atletas que durante os jogos receberem um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por 01 (um) Jogo.

§1º- O Dirigente ou Membro da Comissão Técnica que for expulso cumprirá uma partida automática e será encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar.

§2º- Os Cartões Vermelhos para efeito suspensivo serão observados em todas as fases, porém os cartões amarelos não são acumulativos de uma fase para outra.