



**Edição 2019**

**REGULAMENTO GERAL**

# REALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO



**SUCESU MINAS**

Nossa rede faz história

# PATROCINADORES ANUAIS

**NetService**  
*Tecnologia da Informação*

**SONDA**<sup>®</sup>

**tripla**

# REGULAMENTO GERAL

## I – DAS FINALIDADES

**Artigo 1º** - A **XVII COPA SUCESU MINAS DE FUTEBOL SOCIETY**, edição 2019, na categoria Adulto, nas categorias **Masculino** e **Feminino**, tem por finalidade congregar e ampliar o relacionamento entre os diversos colaboradores, seus parentes e amigos, das empresas associadas a **Sucesu Minas** através do Futebol Society, meio de lazer e prática sadia do esporte, organizada e gerenciada por uma **Comissão Organizadora**, composta por membros indicados pela presidência da **Sucesu Minas**, com o apoio da **FF7SMG - Federação de Futebol 7 Society de Minas Gerais**, sendo conduzida por árbitros formados e regida pelo Código Desportivo da **CF7 - Confederação de Futebol Sete do Brasil**.

**Parágrafo 1º** - Entende-se por colaboradores das empresas associadas a **Sucesu Minas**, todas as pessoas registradas de forma física ou jurídica junto a empresa associada, bem como nos seus parceiros legalmente contratados.

**Parágrafo 2º** - A critério da Comissão Organizadora poderão ser convidadas a participar da Copa equipes de empresas não associadas à **Sucesu Minas**.

**Parágrafo 3º** - A **Comissão Organizadora** será presidida por um **Coordenador Geral**. Para esta edição da Copa foi indicado como Coordenador Geral o Sr. **Ricardo Luiz de Freitas**, Diretor da **Sucesu Minas**.

## II – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

**Artigo 2º** - A **XVII COPA SUCESU MINAS DE FUTEBOL SOCIETY** será realizada em 4 (quatro) fases (Classificatória, Quartas de Final, Semifinal e Final), entre os meses **setembro** e **novembro** de 2019, começando com o Torneio Início no dia 14 (quatorze) de setembro, a primeira rodada da fase classificatória no dia 21 (vinte e um) de setembro e a final no dia 09 (nove) de novembro.

**Parágrafo 1º** - Este regulamento, bem como a tabela oficial e demais informações da Copa, será disponibilizado na **plataforma SporTI Multisports**, até 48 horas antes da realização dos jogos, sendo de responsabilidade das equipes e atletas a data e horário de seus jogos.

**Parágrafo 2º** - A cargo da **Comissão Organizadora** poderão ser marcados jogos em outras datas e horários.

## III – DAS EQUIPES PARTICIPANTES

**Artigo 3º** - Cada equipe interessada em participar deverá ser inscrita no período de 02 (dois) de maio a 06 (seis) de setembro de 2019, na **plataforma SporTI Multisports**,

obedecendo-se prazo e critérios estabelecidos por este regulamento, podendo uma mesma empresa inscrever mais de uma equipe.

**Parágrafo 1º** - No ato da inscrição da equipe, na plataforma **SporTI Multisports**, deverão constar (**obrigatoriamente**) nome completo, foto recente, número do documento de identidade e o e-mail particular de todos os atletas da equipe, bem como do **Representante Oficial** e do **Técnico**, estes últimos constar também os telefones celulares, observando os limites mínimos e máximos de atletas inscritos por equipe previstos no Artigo 5º.

**Parágrafo 2º** - Cada equipe participante, no ato da sua inscrição, deverá contribuir com uma taxa de **R\$2.100,00 (dois mil e cem reais)** para o naipes **masculino** ou **R\$1.500,00 (hum mil e quinhentos reais)** para o naipes **feminino**. Se a equipe pertencer a uma empresa associada à **Sucesu Minas**, ela receberá um desconto de R\$200,00 (duzentos reais). Esta taxa única permitirá a inscrição de até 15 (quinze) atletas por equipe. Atletas adicionais terão uma taxa de **R\$50,00 (cinquenta reais) por atleta**. Estas taxas servirão para custear as despesas da Copa (locação dos campos, arbitragens, acompanhamento técnico, premiação, etc.), ficando vetada a participação de equipes que estiverem em débito. Em nenhuma hipótese esta taxa será devolvida, mesmo se houver desistência da equipe.

**Parágrafo 3º** - A equipe deverá ter um **Representante Oficial**, que ficará responsável por organizá-la, inscrevê-la no campeonato e representá-la junto a **Comissão Organizadora**. Esta pessoa tem obrigatoriamente que pertencer ao quadro de profissionais regularmente registrados da empresa de origem da equipe inscrita.

**Artigo 4º** - A equipe que for desclassificada por ato indisciplinar ou desistir/abandonar a competição, ou perder por WxO deverá pagar uma multa no valor de **R\$200,00 (duzentos reais)** através de um cheque emitido pelo **Representante Oficial** da equipe, e o mesmo não poderá ser sustado sob pena de Processo Judicial.

**Parágrafo 1º** - A título de garantia do eventual pagamento da multa acima, a equipe deverá comparecer com um cheque caução, no ato da sua inscrição na Copa, no valor estipulado acima, que será devolvido ao final da Copa, se a equipe não se incluir nos atos previstos no Artigo acima.

**Parágrafo 2º** - Enquanto a equipe não entregar este cheque a **Sucesu Minas**, seja para algum de seus representantes no local dos jogos, ou na sua sede, ela não poderá participar de nenhum jogo da Copa, incluindo os jogos do Torneio Início.

**Parágrafo 3º** - Caso alguma equipe pague a referida multa citada no Artigo acima, o cheque será encaminhado a uma instituição carente, a ser determinada pela presidência da **Sucesu Minas**.

## IV – DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS

**Artigo 5º** - No ato da inscrição, cada equipe deverá inscrever no mínimo 7 (sete) atletas, com idade igual ou acima de 16 (dezesseis) anos, podendo inscrever e atuar com quaisquer quantidades de atletas federados e ou profissionais.

**Parágrafo 1º** - Atletas de 16 (dezesseis) e 17 (dezessete) anos terão que apresentar, junto a **Comissão Organizadora**, uma autorização de participação assinada pelos pais (apenas uma assinatura) ou de um responsável judicialmente.

**Artigo 6º** - O atleta só poderá atuar por uma equipe durante a competição.

**Artigo 7º** - Não haverá cancelamento, substituição ou transferência de atletas após a inscrição da equipe, a não ser nos casos previstos nos parágrafos 1º, 2º e 3º deste Artigo.

**Parágrafo 1º** - Após a inscrição da equipe, até 24 (vinte e quatro) horas antes da primeira rodada da fase Classificatória da Copa, um atleta poderá ser trocado por outro, através de um e-mail do **Representante Oficial** da equipe enviado ao **Coordenador Geral** da Copa.

**Parágrafo 2º** - Até 24 (vinte e quatro) horas antes da última rodada da fase Classificatória da Copa poderão ser inscritos novos atletas, até o número máximo permitido por equipe em cada modalidade, através de um e-mail do **Representante Oficial** da equipe enviado ao **Coordenador Geral** da Copa, até 24 (vinte e quatro) horas antes do início da rodada que se quer que o atleta atue.

**Parágrafo 3º** - Até 24 (vinte e quatro) horas antes da última rodada da fase Classificatória da Copa um atleta poderá ser trocado por outro, através de um e-mail do **Representante Oficial** da equipe enviado ao **Coordenador Geral** da Copa, até 24 (vinte e quatro) horas antes do início da rodada que se quer que o atleta atue, somente se o atleta que estiver saindo se encaixar nas situações abaixo:

Se o atleta for colaborador PF ou PJ da empresa origem da equipe inscrita:

- a) Desligamento profissional para com a empresa.
- b) Transferência para outra unidade de negócio da empresa, fora da região metropolitana de Belo Horizonte.

Para qualquer atleta da equipe:

- a) Se lesionar gravemente, que impeça a prática esportiva, comprovada por um atestado médico que acompanhará o pedido de inscrição do novo atleta.

## V – DAS PARTIDAS

**Artigo 8º** - As partidas serão realizadas nos campos de grama sintética do **Arena 7 Beach Club** (Avenida Heráclito Mourão de Miranda, nº 907, bairro Castelo, Belo Horizonte, MG), com dimensões de 50m x 35m, cada um, que conta com amplos vestiários (masculino e feminino), sempre aos sábados, domingos e/ou feriados, a partir das 16:00 (dezesseis) horas.

**Parágrafo 1º** - Somente o Árbitro, no local, ou um comunicado formal da **Comissão Organizadora**, poderá adiar uma partida.

**Parágrafo 2º** - O tempo de jogo será de 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos iguais com intervalo de 5 (cinco) minutos. Haverá tolerância de 10 minutos em cada jogo da rodada.

**Parágrafo 3º** - Caso uma equipe provoque um WxO (não se apresentar no campo de jogo até a tolerância máxima do horário marcado, estar com uniforme irregular ou sem o número mínimo de atletas), será declarada perdedora, pelo maior placar (em saldo de gols) que ela sofrer na fase de classificação, além da perda de 1 (um) ponto na classificação dentro da chave.

**Parágrafo 4º** - Cada equipe irá fazer no máximo 1 (uma) partida por dia.

**Parágrafo 5º** - Cada equipe terá direito a 1 (uma) parada técnica de 1 (um) minuto em cada tempo de jogo, para melhor orientação de seus atletas. O pedido de “tempo” deverá ser oficializado, ao árbitro da partida, pelo Técnico ou Capitão da equipe.

**Parágrafo 6º** - As condições para iniciar um jogo são: mínimo de 5 (cinco) e máximo de 7 (sete) atletas em campo (sendo que um deles deverá ser o goleiro), todos os atletas uniformizados e definitivamente identificados (Artigo 9º).

**Parágrafo 7º** - Caso uma equipe fique reduzida a 3 (três) atletas em campo, incluindo o goleiro, o jogo será encerrado permanecendo o placar técnico, com os pontos sendo repassados a equipe adversária.

**Artigo 9º** - Toda equipe deverá apresentar antes de cada partida ao mesário:

- a) Uniformes iguais e numerados (camisas numeradas, calções e meias esportivos).
- b) Documento de identidade, de acordo com a Ficha de Inscrição, de cada atleta presente à partida.
- c) Identificação do **Capitão** e do **Técnico** da equipe, sendo que para o primeiro é obrigatório portar uma tarja identificativa.

**Parágrafo 1º** - Os documentos de identificação apresentados por cada atleta deverão ficar na mesa até o final da partida, quando serão devolvidos.

**Parágrafo 2º** - O atleta que não apresentar o documento de identidade só ganhará condição de jogo se autorizado pela **Comissão Organizadora**.

**Parágrafo 3º** - Compete ao Capitão e ao Técnico, zelarem pela disciplina de sua equipe, dando bons exemplos de conduta, respeito às regras, aos árbitros e à **Comissão Organizadora**.

**Parágrafo 4º** - No uniforme da equipe não poderá ter número de identificação e nem a tarja de Capitão feita de esparadrapo.

**Parágrafo 5º** - Somente poderão ficar no banco, além dos atletas reservas, o Representante Oficial e o Técnico, que deverão estar previamente inscritos na ficha de inscrição, sendo que este último será o responsável pela equipe.

## VI - DA FORMA DE DISPUTA

**Artigo 10º** - A Copa será disputada conforme as normas abaixo.

**Parágrafo 1º** - Categoria **MASCULINA: Fase CLASSIFICATÓRIA** - As 12 (doze) equipes serão divididas em 3 (três) chaves de 4 equipes cada e jogarão entre si, em turno único, dentro de cada chave, classificando-se para a próxima fase, as 2 (duas) melhores equipes classificadas de cada chave, e os dois melhores terceiros lugares entre as chaves, de acordo com os critérios estabelecidos no Artigo 11º. **Fase QUARTAS DE FINAL** - As 8 (oito) equipes classificadas da fase classificatória farão 4 (quatro) jogos eliminatórios, com os cruzamentos sendo feitos no modelo da Copa Libertadores, classificando-se para a próxima fase, as equipes vencedoras de cada jogo. **Fase SEMIFINAL** - As 4 (quatro) equipes classificadas da fase anterior farão 2 (dois) jogos eliminatórios (ver tabela), classificando-se para a fase seguinte, as equipes vencedoras de cada jogo. **Fase FINAL** - As 2 (duas) equipes classificadas da fase anterior farão jogo único para decidir o título de **CAMPEÃ**. Na disputa do **Terceiro Lugar** da Copa as 2 (duas) equipes perdedoras da fase anterior jogarão em jogo único.

**Parágrafo 2º** - Na categoria **MASCULINA**, para a definição dos jogos das quartas de final, haverá um sorteio para numeração das equipes de 1 a 8. Assim a equipe 1 jogará contra a equipe 8, a equipe 2 jogará contra a equipe 7, a equipe 3 jogará contra a equipe 6 e a equipe 4 jogará contra a equipe 5 (ver tabela de cruzamentos). O sorteio acontecerá na sede da Sucesu, em data e hora a ser informada para as equipes pela coordenação da Copa.

**Parágrafo 3º** - O sorteio para a numeração das equipes, que se refere o parágrafo anterior, acontecerá da seguinte forma: no pote 1 estarão as 4 melhores equipes classificadas na Primeira Fase e no pote 2 as 4 equipes subsequentes. Primeiro acontecerá o sorteio para numeração, de 1 a 4, das equipes do pote 1, depois acontecerá o sorteio para numeração, de 5 a 8, das equipes do pote 2.

**Parágrafo 4º** - Categoria **FEMININA: Fase CLASSIFICATÓRIA** - As 3 (três) equipes jogarão entre si, em turno único. A equipe de melhor colocação, de acordo com os critérios estabelecidos no Artigo 11º, irá direto para fase FINAL. As outras duas equipes irão para a fase SEMIFINAL. **Fase SEMIFINAL** - As 2 (equipes) equipes classificadas da fase anterior farão um jogo eliminatório (ver tabela), classificando-se para a fase seguinte a equipe vencedora. A equipe perdedora ficará com o **Terceiro Lugar** da Copa. **Fase FINAL** - A equipe classificada da fase anterior fará jogo único contra a equipe que terminou em primeiro lugar na fase de CLASSIFICAÇÃO, para decidir o título de **CAMPEÃ**.

**Artigo 11º** - Os critérios de classificação durante a fase CLASSIFICATÓRIA serão:

- a) Melhor colocação na chave (somente para Classificação Geral);
- b) Maior número de pontos ganhos;
- c) Maior número de vitórias;
- d) Maior saldo de gols positivos;
- e) Ataque mais positivo;
- f) Pontuação Fair play elaborada pela FF7SMG;
- g) Confronto direto (somente entre duas equipes);
- h) Sorteio.

**Parágrafo 1º** - Após a fase CLASSIFICATÓRIA, caso o jogo termine empatado no tempo normal, a equipe vencedora será conhecida através de cobrança de penalidades máximas em 3 (três) séries, persistindo o empate, as cobranças passarão a ser alternadas em apenas uma série até que seja conhecida a equipe vencedora (não poderá haver repetição de batedor).



**Parágrafo 2º** - A equipe vencedora de uma partida receberá 3 (três) pontos sendo que a equipe perdedora não receberá ponto algum. Jogos que terminarem empatados renderão a cada equipe 1 (ponto).

## VII – DO TORNEIO INÍCIO

**Artigo 12º** - Haverá, no dia 14 (quatorze) de setembro de 2019, a partir das 17 hs, o Torneio Início que reunirá todas as equipes inscritas na Copa.

**Parágrafo 1º** - Cada jogo terá a duração de 10 minutos sem nenhum tempo técnico.

**Parágrafo 2º** - O torneio terá jogos eliminatórios, ou seja, a equipe vencedora seguirá na competição, e a equipe derrotada encerrará sua participação, a não ser que ela se classifique para continuar na competição via **repescagem (como perdedora ou sorteada), neste caso, no seu próximo jogo, ela só se classificará, para seguir adiante na competição, com uma vitória.**

**Parágrafo 3º** - Nos jogos em que deverá ter um vencedor e o jogo terminar empatado, a equipe vencedora será conhecida através de cobrança de 1 (uma) penalidade máxima para cada equipe, persistindo o empate, as cobranças continuarão até que seja conhecida a equipe vencedora (não poderá haver repetição de batedor).

**Parágrafo 4º** - A desclassificação da equipe por WxO nestes jogos só valerá para o Torneio Início e a equipe não sofrerá as penas previstas no Artigo 4º.

**Parágrafo 5º** - Os cartões aplicados durante estes jogos valerão somente para o Torneio Início e serão zerados ao se iniciar a fase de classificação da Copa.

**Parágrafo 6º** - Os campeões, vice e terceiro lugar receberão troféus.

**Parágrafo 7º** - Cada equipe participante deverá levar uma cesta básica no dia do Torneio Início, que será repassada a uma entidade filantrópica, a ser definida pela organização da Copa. **A não entrega desta cesta impedirá a equipe de participar do Torneio Início e dos jogos da Copa.**

**Parágrafo 8º** - A equipe que não participar do Torneio Início será penalizada em 1 (um) ponto na fase de CLASSIFICAÇÃO da Copa.

**Parágrafo 9º** - A equipe campeã do Torneio Início receberá 1 (um) ponto de bonificação na fase de CLASSIFICAÇÃO da Copa.

## VIII – DA PREMIAÇÃO

**Artigo 13º** - Ficam instituído os seguintes prêmios para ambas as modalidades:

a) **1º colocado** - Troféu e medalhas,



- b) **2º colocado** - Troféu e medalhas.
- c) **3º colocado** - Troféu e medalhas.
- d) **Artilheiro(a)** - Troféu
- e) **Goleiro(a) menos vazado** - Troféu.
- f) **Equipe Fair play** (equipe mais disciplinada) - Troféu.

**Parágrafo 1º** - Na categoria **MASCULINA**, a premiação para o **Goleiro menos vazado** será para aquele que pertencer a uma das equipes que participarem da fase SEMIFINAL.

**Parágrafo 2º** - O critério para desempate na premiação de **Artilheiro** e **Goleiro menos vazado** será: o atleta que estiver na equipe com a melhor classificação final. Caso haja empate dentro da mesma equipe, o atleta de mais idade será o ganhador.

**Parágrafo 3º** - Na categoria **MASCULINA**, a premiação para a **Equipe Fair Play** somente se dará entre as equipes que participarem da fase SEMIFINAL.

**Parágrafo 4º** - O Torneio Início não será computado para determinação das premiações acima.

## IX – DAS PENALIDADES E PUNIÇÕES

**Artigo 14º** - Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos, massagistas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

- a) 03 Cartões Amarelos - suspensão de 01 jogo.
- b) 01 Cartão Vermelho - suspensão de 01 jogo.

**Parágrafo 1º** - Um cartão não anula os outros cartões. Ex.: um atleta que receber na mesma partida o 3º Cartão Amarelo e o 1º Cartão Vermelho, sendo todos da 1ª série, cumprirá 02 (dois) jogos de suspensão. Os atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo.

**Parágrafo 2º** - As punições serão feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem (súmulas de jogo) ou de membros da **FF7SMG** ou da **Sucesu Minas**.

**Parágrafo 3º** - Todas as pessoas devidamente registradas na Copa são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, basta estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

## X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Artigo 15º** - Toda equipe tem o direito de **RECURSO** contra irregularidades observadas durante a realização da competição, mediante um pagamento de uma taxa de **R\$100,00 (cem reais)**.

**Parágrafo 1º** - Somente o **Representante Oficial** da equipe poderá interpor **RECURSO** junto a **Comissão organizadora**.

**Parágrafo 2º** - Todo **RECURSO** deverá ser apresentado por escrito, até 48 (quarenta e oito) horas depois da realização da partida citada.

**Parágrafo 3º** - A **Comissão Organizadora** cabe o direito de exigir toda a documentação necessária para o julgamento das equipes dentro de um prazo estipulado. Caso o reclamante ou o reclamado não entregue esta documentação, será declarado improcedente.

**Artigo 16º** - Um atleta que se sentir agredido física ou moralmente durante os jogos, cujo árbitro ou os membros da **FF7SMG** ou da **Sucesu Minas** não tiverem tomado nenhuma providência, poderá interpor um pedido especial junto a **Comissão Organizadora**, a qualquer momento, sem pagamento da taxa prevista no Artigo 15º, desde que comprove através de testemunhas o ocorrido.

**Artigo 17º** - Toda comunicação com as equipes será feita através da **plataforma SporTI Multisports**, não cabendo às equipes alegação/recurso por desconhecimento destes comunicados.

**Artigo 18º** - As decisões da **Comissão Organizadora** serão irrevogáveis, não cabendo recurso a nenhum outro órgão esportivo ou de justiça comum.

**Artigo 19º** - A **Comissão Organizadora** não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes da competição, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante ou após as partidas, porém, não medirá esforços para amenizá-los.

**Artigo 20º** - Cabe à **Comissão Organizadora** indicar quaisquer jogos para fotos, flashes ou transmissões de televisão, rádio ou qualquer outro tipo de veículo de comunicação e divulgação, não cabendo às equipes nenhum tipo de direito de arena.

**Artigo 21º** - As interpretações e casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela **Comissão Organizadora**, respeitando as leis que regem a modalidade.

**Artigo 22º** - Este regulamento parte do princípio de que todos os participantes são conhecedores das regras oficiais da **Confederação de Futebol Sete do Brasil** e, que, uma vez inscrita, aceitam e acatam todas as disposições deste regulamento.

Este regulamento será discutido e aprovado no **Congresso Técnico**, a ser realizado no auditório da sede da **Sucesu Minas**, no dia 10 (dez) de setembro de 2019, com a presença dos representantes de todas as equipes participantes.

Belo Horizonte, 01 de Junho de 2019.

**Ricardo Luiz de Freitas**

Coordenador Geral

Membro da Comissão Organizadora da XVII Copa Sucesu Minas de Futebol Society

Tel. (31)98469-6140

[ricardo.freitas@sucesuminas.org.br](mailto:ricardo.freitas@sucesuminas.org.br)

# ANEXO I

## DETALHES DAS REGRAS DE FUTEBOL SOCIETY

**01 – TIRO E ARREMESSO DE META:** Deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos, ou por qualquer jogador da equipe favorecida pelo mesmo, com o uso dos pés. Tendo 5 (cinco) segundos para ser colocado em jogo, ultrapassando este tempo limite, será lateral para a equipe contrária, na direção da intersecção das linhas frontal e lateral da area de meta do mesmo, além de falta pessoal que o atleta infrator.

**02 – DEFESA DO GOLEIRO:** Após fazer uma defesa firme, terá 5 (cinco) segundos para repassar a bola com as mãos para qualquer atleta de sua equipe, desde que este atleta não receba a mesma direta do seu goleiro dentro da área de meta adversária; Caso o goleiro faça uma defesa parcial, poderá repassar a bola com os pés para qualquer atleta de sua equipe, desde que este atleta não receba a mesma direta do seu goleiro dentro da área de meta adversária. O goleiro não poderá fazer nenhum lançamento dentro de sua própria área, tanto com os pés ou com as mãos, direto para o atleta de sua equipe dentro da área de meta adversária;

**03 – DEVOLUÇÃO PARA O GOLEIRO:** Poderá devolver para o goleiro quantas vezes for necessário, mas o mesmo não poderá recebê-la com as mãos, a não ser que seja uma devolução de cabeça (que não seja forçada) e involuntária.

**04 – LATERAL E ESCANTEIO:** Deverão ser cobrados com as mãos, poderá ser cobrado para o goleiro desde que o mesmo não o receba com as mãos, e terá 5 (cinco) segundos para a cobrança do mesmo, ultrapassando este limite será revertido para a equipe adversária e falta pessoal do atleta infrator.

**05 – TIRO LIVRE:** Qualquer falta no Futebol 7 é tiro livre direto, que poderá ser cobrado em 2 (dois) lances até na 5ª (quinta) falta, passando a ser *Shoot Out* após a 6ª (sexta) falta coletiva

**06 – FALTAS COLETIVAS, DISCIPLINARES E PESSOAIS:** Cada equipe poderá cometer por período 5 (cinco) faltas coletivas com direito a barreira, a partir da 6ª (sexta) falta técnica será cobrado um *Shoot Out* na linha de saída da equipe infratora, ficando os demais atletas atrás da linha de saída da equipe favorecida, equivalente a 10 metros de distância da bola, podendo invadir a marcação após o apito do árbitro. As faltas disciplinares serão coletivas e individuais até a 5ª (quinta) falta, depois passará a ser apenas individual. As faltas pessoais serão apenas individuais. Todo atleta só poderá cometer 4 (quatro) faltas pessoais, sendo que na 5ª (quinta) falta o mesmo deverá ser substituído, observando as possíveis punições dos cartões disciplinares, e não poderá retornar na partida ora disputada.

**07 – CARTÕES DISCIPLINARES:** O atleta que for advertido com Cartão Amarelo terá que ficar fora da partida por 2 (dois) minutos cronometrados, sendo substituído imediatamente por outro atleta da equipe infratora. O atleta que for advertido com o Cartão Vermelho deverá deixar o jogo pela zona de substituição, ficando a equipe penalizada com menos um atleta até 2 (dois) minutos cronometrados, retornando outro atleta, quando a bola estiver fora de jogo e com posse da equipe infratora.

**08 – APLICAÇÃO DO CARRINHO:** Será caracterizado quando o atleta utilizar os pés de forma deslizante com participação de outro atleta e será considerada infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar.

**09 – SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS:** Não precisará parar o jogo para fazer a substituição e deverá ser feita na linha demarcatória de substituição.

**10 – MÃO NA BOLA:** Se o árbitro paralisar a partida para marcar uma infração de **MÃO NA BOLA** intencionalmente, o atleta deverá ser punido com um cartão disciplinar, porém se o árbitro paralisar a partida para marcar uma infração de **BOLA NA MÃO**, este não será advertido com cartão disciplinar, somente será marcada uma falta técnica.

**11 – UNIFORMES DE ATLETAS:** O atleta deverá estar bem uniformizado, com a camisa para dentro do calção, meias levantadas e **uso constante da caneleira**.

**12 – SHOOT OUT:** Quando da cobrança do *Shoot Out*, a bola deverá ser colocada na linha de saída do campo de defesa da equipe infratora e todos os atletas, exceto o cobrador e o goleiro da equipe infratora, deverão estar a uma distância de 10 metros, ou seja, deverão estar na linha de saída no campo de defesa da equipe beneficiada com a cobrança do *Shoot Out*. Após a autorização de cobrança pelo árbitro, o atleta favorecido deverá fazer a cobrança e todos os atletas em jogo poderão correr em direção a bola e tentar tirar a mesma de posse do atleta que irá cobrar o *Shoot Out*.

**13 – ATENDIMENTO MÉDICO:** Todo atleta, com exceção do goleiro, ao ser atendido terá que ser substituído para o atendimento podendo retornar assim que a bola entrar em jogo.

**14 – DISPUTA DE PENALIDADES MÁXIMAS:** Um mesmo atleta só poderá cobrar uma nova penalidade, depois que todos os outros atletas que terminarem o jogo tiverem cobrado, incluindo o goleiro.