



REGULAMENTO OFICIAL 2023



DANICUP

B R A S I L

O CAMPO DE JOGO

DIMENSÕES:

1. O campo de jogo será em grama natural, tendo sua forma retangular:
 - 1.1. FUT 07 – 45 a 55 metros de comprimento e 25 a 35 metros de largura.
2. O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de meta.

MARCAÇÃO DO CAMPO:

1. O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca e bem visíveis, com 10 cm de largura, as quais devem acompanhar o nível do campo.
2. As linhas que o limitam de maior comprimento são chamadas linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.
3. Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada linha central.

ÁREA DE META E MARCA DE PÊNALTI: FUT7

1. De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 5m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 7m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15 m de comprimento.
2. A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 7m da linha de fundo. O árbitro determinará a distância de 03 metros para trás da marca penal para os atletas que não irão fazer a cobrança.

METAS:

1. As Metas devem ter:

Fut 07 - 4,00 a 5,00 mts de comprimento por 1,80 a 2,20 mts de altura.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO:

1. Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo; com uma linha amarela indicando a posição das substituições.

ÁREA TÉCNICA:

1. As áreas técnicas são para os jogos disputados em estádios que oferecem lugares sentados para os jogadores substitutos e oficiais de equipes e devem respeitar as seguintes diretrizes:

1.1. As áreas técnicas podem se estender no máximo 1 m para cada lado dos assentos existentes e ficar no mínimo a 1 m de distância da linha lateral do campo;

1.2. Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar as áreas técnicas; em linhas pontilhadas ou retas de ponta a ponta.

1.3. Será permitida a presença apenas de pessoas devidamente inscritas (Comissão Técnica), permitido 03 pessoas no máximo dentro do campo de jogo;

2. Somente uma pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica. Os demais deverão permanecer sentados.

A BOLA

1. As bolas usadas na Competição serão:

1.1. Categorias Sub 07/08/09 referência Nº 03

1.2. Categorias Sub 10/11/12 referência Nº 04

1.3. Categoria Sub 13/14 Referência Nº 05

2. Será disponibilizada pela comissão Organizadora 01 bola por equipe para cada categoria.

3. As equipes terão que obrigatoriamente apresentar a bola cedida pela organização para ser realizada a partida com a mesma.

DOCUMENTAÇÃO

1. Todos os atletas inscritos (exceto a categoria Sub 07), deverão comparecer munidos da CARTEIRINHA OFICIAL, PASSAPORTE ou RG ORIGINAL de preferência impressos. Em caso de perda da CARTEIRINHA OFICIAL terá que ser solicitada outra para que o atleta tenha condições de jogo. Xérox autenticada com o selo do cartório, pela constituição federal, vale como original, para que o árbitro e seus auxiliares façam a conferência ao início de cada partida. ESTA DOCUMENTAÇÃO FICARÁ EM PODER DOS ÁRBITROS ATÉ O FINAL DA PARTIDA, PARA QUE A QUALQUER HORA DURANTE O JOGO, OS TREINADORES POSSAM FAZER A CONFERÊNCIA DE SUA AUTENTICIDADE.

1.1. O atleta que não estiver com o seu documento presente, estará sem condições de atuar na partida, caso a equipe insista em colocar o jogador, o arbitro irá autorizar, mas com a PERDA CERTA DOS PONTOS. Onde a própria equipe responsável de arbitragem entrará com recurso.

PARTIDAS - N° DE ATLETAS COMISSÃO TÉCNICA

PARÁGRAFO 1º - O início do 1º jogo deverá ocorrer no horário marcado na tabela de jogos, ou até 15 minutos além deste horário. Caso a equipe não comprove a presença física dos atletas será considerada perdedora por W.O.

PARÁGRAFO 2º - Em caso de "W x O", serão computados (03) três pontos positivos para equipe que compareceu em campo, com placar de 3x0. A equipe que perder por W.O, por não comparecer ao campo de jogo, será computado uma derrota, com placar de 3x0 e poderá atuar na próxima partida. Os gols não terão créditos para nenhum atleta.

PARÁGRAFO 3º - No caso de desistência de uma equipe durante a competição será dado o W x O, porém a equipe que venceu por W x O, terá no placar final da partida o menor saldo que a equipe perdedora sofreu durante os jogos de classificação. Os gols não terão créditos para nenhum atleta.

FUT 07

1. Deverão ser inscritos no mínimo 10 e no máximo 14 atletas, e de até 03 integrantes da Comissão técnica no campo de jogo; **não será permitido ao atleta jogar em duas categorias, caso aconteça a equipe estará irregular na partida, e os 03 pontos irá para a equipe adversária pelo placar de 3x0.**
2. As partidas são disputadas por duas equipes compostas por no máximo de 07 jogadores cada, um dos quais jogará como goleiro. Nenhum jogo começará nem continuará se uma ou ambas as equipes tiverem menos de 04 jogadores
3. Caso a equipe coloque um atleta irregular, ou com idade acima da categoria, a mesma perderá os pontos disputados, persistindo com a infração a equipe poderá ser eliminada da competição.
4. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 04 (quatro) atletas, nenhuma somará pontos.
5. As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, desde que seja efetuada em frente à mesa de arbitragem, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
6. Não será permitida a substituição de membros da Comissão Técnica durante as partidas.

UNIFORME DOS ATLETAS COMISSÃO TÉCNICA

1. O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática do futebol, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.
 - 1.1. **É OBRIGATÓRIO o uso de caneleiras**, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador. **Não será permitido ao atleta jogar com chuteiras de travas de ferro ou alumínio. Se for constatado em súmula pela equipe de arbitragem, perderá os pontos da partida.**
2. Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas longas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

3. O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.
4. As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação à cor da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30cm de altura.
5. O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.
6. Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, como determina a regra, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, mas as meias deverão estar sempre levantadas.
7. Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar uma camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula, que deverá obrigatoriamente ficar no banco de reservas para uso eventual.
8. A equipe que for fazer a opção pelo goleiro linha, deverá ter no banco de reservas uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa deverá ter uma cor diferente da camisa dos jogadores de linha ou cor igual à camisa de goleiro.
9. O uso de bermuda térmica está condicionado a sua cor ser idêntica à cor predominante do calção. Ou no caso de toda equipe se utilizar desta peça na mesma cor, ainda que diferente da cor do calção.
10. Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor das mesmas.

11. Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com bermudas, calça ou agasalho oficiais da equipe, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados.

12. Em caso das equipes tiverem uniformes de cores iguais, será feito sorteio pelo arbitro, a equipe que perder deverá trocar por outro uniforme ou colocar coletes.

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

CATEGORIA	TEMPO	
SUB 07 – ATÉ 2016	20X20	FUT7
SUB 08 – ATÉ 2015	20X20	FUT7
SUB 09 – ATÉ 2014	20X20	FUT7
SUB 10 – ATÉ 2013	20X20	FUT7
SUB 11 – ATÉ 2012	20X20	FUT7
SUB 12 – ATÉ 2011	20X20	FUT7
SUB 13 – ATÉ 2010	20X20	FUT7
SUB 14 – ATÉ 2009	20X20	FUT7

1. É permitida a participação de 2 atletas do sexo feminino, podendo jogar na sua categoria ou em uma categoria abaixo.

2. Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada a idade completada no ano da competição.

3. Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 05 minutos.

4. Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo e tempo de acréscimo, sendo que o controle do tempo será de responsabilidade do árbitro designado como responsável da equipe.

5. Será permitida a participação de equipe feminina, podendo jogar em sua categoria ou em uma categoria abaixo.

INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

1. Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, o vencedor cabe à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola. A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

2. A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta da equipe beneficiada com a saída, movimentar a bola que deve estar imóvel no centro do campo, EM QUALQUER DIREÇÃO.

2.1. NÃO SERÁ VALIDADO” gol DIRETAMENTE com apenas um toque no início, reinício ou após a marcação de um gol;

2.2. O atleta der o pontapé inicial, não poderá tocar na bola novamente antes de a mesma ter sido tocada ou jogada por outro atleta.

2.3. Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, atrás da linha marcada a 04 metros da marcação onde a bola fica no início de jogo, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.

2.4. Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.

2.5. Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinicio será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

BOLA FORA DE JOGO

1. A bola estará fora de jogo quando:

1.1. Transpuser completamente uma linha de meta ou a linha lateral, quer pelo chão ou pelo alto;

1.2. O jogo for interrompido pelo árbitro.

BOLA EM JOGO

1. A bola estará em jogo em todas as outras situações, inclusive quando tocar em um oficial da equipe de arbitragem, nos postes e nos travessões da meta ou nos mastros de tiro de canto e desde que permaneça no campo de jogo.

LATERAL E TIRO DE CANTO E META

1. Lateral – Em todas as Categorias será cobrado com as mãos.

2. Tiro de Canto – Em todas as Categorias será cobrado com os pés.

3. Tiro de Meta – Em todas as categorias será cobrado com os pés.

3.1 Não será marcado o gol da saída de tiro de meta, sendo assim terá que haver o segundo toque para que o gol seja validado.

IMPEDIMENTO

Fut7 – Não terá impedimento.

FALTAS E INCORREÇÕES

1. Os tiros livres indiretos e diretos e o pênalti só podem ser marcados por faltas e infrações cometidas quando a bola estiver em jogo.

TIRO LIVRE DIRETO

1. Será concedido um tiro livre direto a favor da equipe adversária do jogador que praticar uma das seguintes ações considerada pelo árbitro como imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

1.1. Fazer carga em um adversário;

1.2. Saltar sobre um adversário;

1.3. Dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;

1.4. Empurrar um adversário;

1.5. Golpear ou tentar golpear (incluindo cabeçada) um adversário;

1.6. Dar ou tentar dar um calço ou uma rasteira em um adversário.

2. Se uma infração envolver contato, será punida com tiro livre direto ou pênalti.

2.1. Imprudência significa que um jogador demonstra falta de atenção ou consideração; ou atua sem precaução em relação a um adversário, quando participa de uma disputa com ele. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;

2.2. Temeridade significa que um jogador não considera o risco ou as consequências para seu adversário. O jogador deve ser advertido com cartão amarelo;

2.3. Uso de força excessiva significa que um jogador excede a força necessária e assume risco de causar lesão em um adversário. O jogador deve ser expulso.

3. Também será concedido um tiro livre direto se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

3.1. Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o goleiro dentro da sua própria área penal);

3.2. Segurar (agarrar) um adversário;

3.3. Impedir o movimento de um adversário com contato;

3.4. Cuspir em um adversário.

TOCAR A BOLA COM A MÃO

1. Tocar a bola com as mãos implica o ato deliberado de um jogador tocar a bola com as mãos ou com os braços.

2. Devem ser considerados os seguintes critérios:

2.1. O movimento da mão em direção à bola (e não a bola em direção à mão);

2.2. A distância entre o jogador e a bola (bola inesperada);

2.3. A posição da mão não pressupõe necessariamente uma infração;

2.4. Tocar a bola com um objeto que estiver sendo segurado com a mão (peça de vestuário, caneleira, etc.) é infração;

2.5. Tocar a bola com um objeto jogado com a mão (chuteira, caneleira, etc.) também constitui infração.

3. Fora da sua própria área penal, o goleiro está sujeito às mesmas restrições que os demais jogadores para tocar a bola com as mãos. No interior da sua própria área penal o goleiro não pode ser punido com tiro livre direto por tocar a bola com a mão.

4. Também não lhe pode ser aplicada qualquer sanção disciplinar por isso. Poderá, todavia, ser punido por infração de mão com tiro livre indireto.

TIRO LIVRE INDIRETO

1. Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária de um jogador que:

1.1. Jogar de maneira perigosa;

1.2. Impedir o movimento de um adversário sem qualquer contato;

1.3. Discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivo ou outras ofensas verbais;

2. A tornar claro que: ofensas gestuais e verbais são punidas com tiro livre indireto, ainda que um cartão amarelo ou vermelho seja aplicado. Tem havido equivocadas punições de tiros livres direto por ofensas dessa natureza contra oficiais de arbitragem, mas isso só pode ocorrer quando a ofensa for física.

2.1. Impedir o goleiro de jogar ou tentar jogar a bola com as mãos ou com os pés quando estiver em processo de colocação da bola em disputa;

2.2. Cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

2.3. Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária, se o goleiro cometer uma das seguintes infrações dentro da sua própria área penal:

2.4. Manter a bola nas mãos durante mais de seis segundos antes de soltá-la;

3. Tocar a bola com as mãos depois de:

3.1. Ter colocado a bola em disputa e antes de a bola ser tocada por outro jogador;

3.2. Receber a bola passada deliberadamente com os pés por um companheiro;

3.3. Receber a bola diretamente de um arremesso lateral efetuado por um companheiro.

4. Considera-se que o goleiro tem o controle, a posse de bola quando:

4.1. Mantiver a bola nas mãos ou quando a bola se encontrar entre sua mão e uma superfície (por exemplo, o chão, seu corpo) ou quando estiver tocando na bola com qualquer parte das mãos ou braços, exceto se a bola rebota acidentalmente ou mesmo depois de fazer uma defesa deliberada;

- 4.2. Tiver a bola na palma da mão aberta;
 - 4.3. Estiver tocando a bola no chão ou jogando-a para o ar.
5. Durante o período em que o goleiro estiver com controle ou domínio da bola com as mãos nenhum adversário pode disputar a bola com ele.

JOGAR DE MANEIRA PERIGOSA

1. Jogar de maneira perigosa é toda ação de tentar jogar a bola quando houver risco para alguém (inclusive o próprio jogador). Essa ação também se caracteriza quando um jogador que estiver perto da bola desistir de jogá-la por receio de lesão.
2. As “tesouras” ou “bicicleta” são permitidas, desde que não constituam perigo para o adversário.
3. Impedir o avanço de um adversário sem contato
4. Impedir o avanço de um adversário significa colocar-se no caminho dele para obstruir seu avanço, diminuir sua velocidade ou fazê-lo mudar de direção, quando a bola não estiver em distância de disputa entre os jogadores.
5. Todos os jogadores têm direito de ocupar uma posição, um espaço no campo de jogo. Encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que colocá-lo em seu caminho.
6. Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre em distância de disputa e o jogador não seja segurado com os braços ou corpo. Se a bola estiver em distância de disputa, o jogador pode sofrer carga legal de um adversário.

MEDIDAS DISCIPLINARES

1. O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo para a inspeção que antecede a partida e até que saia do campo, após o final do jogo (inclusive durante os tiros livres da marca penal).
2. Se, antes de entrar no campo de jogo para o início do jogo, um jogador cometer uma infração passível de expulsão, o árbitro tem autoridade para impedir que o jogador participe do jogo; o árbitro deve relatar quaisquer outras condutas antidesportivas às autoridades competentes.
3. Se um jogador ou membro da comissão cometer uma infração sancionável com advertência com cartão amarelo ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, um oficial de arbitragem ou contra qualquer outra pessoa, deve ser punido conforme a natureza de infração cometida.
4. O cartão amarelo e azul é utilizado para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.
5. Podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos substitutos, aos jogadores substituídos e membros da comissão.

RETARDAR O REINÍCIO DO JOGO PARA MOSTRAR UM CARTÃO

1. Quando o árbitro decidir punir com cartão amarelo ou expulsar um jogador, o jogo não deve reiniciar antes que a sanção seja aplicada.

VANTAGEM

1. Se o árbitro aplicar uma vantagem depois de uma falta punível com cartão amarelo ou expulsão, a advertência ou expulsão deve ser aplicada quando a bola estiver fora de jogo, exceto quando for cortada uma clara oportunidade de gol e ainda assim o gol for marcado, pois nessa hipótese o jogador deve ser punido com cartão amarelo, por atitude antidesportiva.

2. Não deve ser aplicada vantagem em situações de jogo brusco grave, conduta violenta ou em caso de segundo cartão amarelo, a menos que se trate de uma clara oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve expulsar o jogador na primeira interrupção de jogo, a não ser que o Jogador jogue a bola, a dispute ou interfira em um adversário, caso em que o árbitro deve parar o jogo, expulsar o jogador e reiniciar o jogo com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador expulso, a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave.

3. Se um defensor começar a segurar (agarrar) um atacante fora da área penal e continuar a ação até o interior da área penal, o árbitro deve marcar um pênalti.

INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM ADVERTÊNCIA – CARTÃO AMARELO

1. Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por:
 - 1.1. Retardar o reinício do jogo;
 - 1.2. Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
 - 1.3. Entrar ou regressar ou, deliberadamente, deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro;
 - 1.4. Não respeitar a distância exigida para os reinícios de jogo, como nos tiros de canto, tiros livres, arremesso lateral;
 - 1.5. Infringir persistentemente as regras do jogo (não há número específico nem padrão para caracterizar “infração persistente”);
 - 1.6. Praticar atitude antidesportiva.

UM SUBSTITUTO OU UM JOGADOR SUBSTITUÍDO DEVE SER ADVERTIDO COM CARTÃO AMARELO POR:

1. Retardar o reinício do jogo;
2. Discordar das decisões da arbitragem com palavras ou ações;
3. Entrar ou regressar no campo de jogo sem autorização do árbitro;
4. Praticar atitude antidesportiva.
5. Não usar a faixa amarela (área de substituição), a não ser em caso de emergência.

ADVERTÊNCIAS POR CONDUCTA ANTIDESPORATIVA

1. Existem circunstâncias diferentes em que um jogador deve ser advertido com cartão amarelo por conduta antidesportiva, por exemplo:
 - 1.1. Tentar enganar o árbitro, fingindo que sofreu uma lesão ou uma falta (simulação);
 - 1.2. Trocar de posição com o goleiro durante o jogo sem autorização do árbitro;
 - 1.3. Praticar uma falta temerária punível com tiro livre direto;
 - 1.4. Praticar uma falta ou tocar a bola com a mão para impedir um ataque promissor;
 - 1.5. Cometer uma falta que impeça um ataque promissor, exceto quando o árbitro marcar um pênalti e essa falta tenha sido praticada tentando disputa da bola;

UM JOGADOR DEVE SER ADVERTIDO COM CARTÃO AMARELO POR:

1. Subir nos equipamentos de proteção do campo e/ou se aproximar dos espectadores de modo que cause insegurança ou fira os princípios de segurança;
2. Fazer gestos ou praticar ações provocativas, debochados ou inflamatórios;
 - 2.1. A tornar claro que: ações que vulneram questões de segurança ou sejam provocativas devem ser punidas com cartão amarelo – CA.
3. Cobrir a cabeça ou o rosto com máscara ou outro artigo semelhante;
4. Tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

RETARDAR O REINÍCIO DO JOGO

1. Os árbitros devem advertir com cartão amarelo os jogadores que retardarem o reinício do jogo por meio de ações como:

- 1.1. Fingir executar um arremesso lateral, mas deixar a bola para um companheiro de equipe efetuar;
- 1.2. Demorar de sair do campo quando estiver sendo substituído;
- 1.3. Retardar excessivamente o reinício do jogo;
- 1.4. Tocar ou carregar a bola para longe do local do reinício, ou provocar confronto tocando deliberadamente na bola após o árbitro paralisar o jogo;
- 1.5. Executar um tiro livre do lugar errado para forçar a repetição do reinício do jogo.

INFRAÇÕES PUNÍVEIS COM EXPULSÃO

1. Um jogador, um substituto ou um jogador substituído deve ser expulso quando cometer uma das seguintes infrações:

- 1.1. Impedir com mão deliberada um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária (isto não se aplica ao goleiro em sua própria área de pênalti);
- 1.2. Impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol, quando um adversário estiver se dirigindo em diagonal para a meta contrária, cometendo uma infração punível com um tiro livre (exceto nas situações descritas mais adiante).
- 1.3. Jogo brusco grave;
- 1.4. Cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa;
- 1.5. Conduta violenta;
- 1.6. Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- 1.7. Receber uma segunda advertência com cartão amarelo no mesmo jogo.

2. Um jogador, um substituto ou um jogador substituído expulso deve deixar os arredores do campo e a área técnica.

IMPEDIR UM GOL OU UMA CLARA OPORTUNIDADE DE GOL

1. Quando um jogador impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão, o jogador deve ser expulso independentemente do local onde a infração for cometida.
2. Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penal, que impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol e o árbitro assinalar um pênalti, o jogador infrator deve ser advertido se a falta for cometida na tentativa de jogar a bola. Em outras circunstâncias (ex: segurar, puxar, empurrar ou quando não haja possibilidade de disputar a bola) o jogador deve ser expulso.
3. Um jogador expulso, um jogador substituto ou um jogador substituído que entrar no campo de jogo sem a necessária permissão do árbitro e interferir no jogo ou em um oponente e impedir um gol ou uma clara oportunidade de gol da equipe adversária deve ser expulso.
4. A tornar claro que: alguém que entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro – inclusive um jogador quando isso seja exigido, por exemplo, após tratamento de lesão, e impede um gol ou clara oportunidade de gol deve ser punido com cartão vermelho - CV, ainda que outra infração não seja cometida.
5. Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias:
 - 5.1. A distância entre o local da infração e a meta;
 - 5.2. A direção em que a jogada se desenvolvia;

JOGO BRUSCO GRAVE

1. Uma entrada (carrinho) ou uma disputa que coloque em perigo a integridade física de um adversário ou praticada com uso de força excessiva ou brutalidade deve ser punida como jogo brusco grave.
2. Qualquer jogador que disputa a bola pela frente, pelo lado ou por trás utilizando uma ou ambas as pernas com força excessiva, ou colocando em risco a integridade física do adversário, pratica jogo brusco grave.

CONDUTA VIOLENTA

1. Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que esteja disputando a bola, ou contra um companheiro, um oficial de equipe, um oficial de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contato.
2. Também pratica conduta violenta todo jogador que, sem estar disputando a bola, golpeia deliberadamente um adversário ou qualquer outra pessoa na cabeça ou no rosto com a mão ou braço, a menos que a força empregada seja insignificante.

INFRAÇÕES COM ARREMESSO DE OBJETOS (INCLUSIVE A BOLA)

1. Em todos os casos o árbitro deve aplicar a punição disciplinar adequada:
 - 1.1. Temeridade – punir o jogador com cartão amarelo por atitude antidesportiva;
 - 1.2. Uso força excessiva – deve expulsar o jogador infrator por conduta violenta.

REINÍCIO DO JOGO APÓS FALTAS E INCORREÇÕES

1. Se a bola não estiver em jogo, o jogo deve ser reiniciado em conformidade com a decisão tomada anteriormente;
2. Se a bola estiver em jogo e o jogador cometer a infração dentro do campo de jogo contra:
 - 2.1. Um adversário – tiro livre indireto, direto ou pênalti;
 - 2.2. Um companheiro, um substituto ou um jogador substituído, um jogador expulso, um oficial de equipe ou um oficial de arbitragem – tiro livre direto ou pênalti;
 - 2.3. Qualquer outra pessoa – bola ao chão.

SE, QUANDO A BOLA ESTIVER EM JOGO:

1. Um jogador cometer uma infração contra um oficial de arbitragem ou um adversário, substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe fora do campo de jogo;
2. Um substituto, substituído ou jogador expulso ou oficial de equipe comete uma infração contra ou interferir em um adversário ou oficial de arbitragem fora do campo de jogo.
3. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre sobre linha limítrofe do campo, no ponto mais próximo onde a infração ou a interferência ocorrer. Um pênalti deve ser marcado se a infração se caracterizar como tiro livre direto e se ocorrer nos limites da área penal do infrator.
4. Se um jogador que esteja dentro ou fora do campo de jogo arremessar um objeto (inclusive a bola) em um jogador adversário, em um substituto, em um substituído ou em um jogador expulso, ou em um oficial de equipe, ou em um oficial de arbitragem, ou na bola, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto, cobrado no local onde o objeto atingir ou poderia atingir a pessoa ou a bola. Se tal posição for fora do campo de jogo, o tiro livre direto será cobrado no ponto mais próximo da linha demarcatória. Um pênalti deve ser marcado se isso ocorrer na área penal do infrator.

5. Se um jogador substituto, substituído, expulso ou jogador que esteja temporariamente fora do campo de jogo, ou oficial de equipe arremessar e chutar um objeto (inclusive a bola) no campo de jogo e se o objeto interferir no jogo, em um adversário ou em um oficial de arbitragem, o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre direto (ou com um pênalti), a ser cobrado de onde o objeto interferir no jogo, de onde atingir ou de onde poderia atingir um adversário, um oficial de arbitragem ou a bola.

CARTÕES

1. Nas Categorias Sub 07 e Sub 08 cartões serão de forma educativa no jogo, sendo assim será apenas comunicado ao atleta e ao Técnico a advertência do cartão vermelho;

2. Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12 Sub 13 e Sub 14 os cartões serão mostrados normalmente sendo de forma corretiva;

2.1. Cartão Amarelo – Advertência

2.2. Cartão Azul – Substituição do atleta (Não poderá permanecer no banco de reservas)

2.3. Cartão Vermelho – Exclusão da partida

Obs: A categoria de futebol feminino também deverá ser apresentada cartões as atletas que sofrerem advertência.

3. Os atletas advertidos com cartão azul serão substituídos automaticamente da partida, não podendo retornar mais para o campo de jogo, porém estará apto para jogar na próxima partida.

4. Os cartões amarelos aplicados não serão acumulativos para efeito de suspensão.

5. Os atletas ou membros da comissão penalizados com cartão vermelho ficarão automaticamente suspensos da próxima partida independente da 1ª, 2ª, 3ª ou 4ª fase. Sendo julgado caso houver necessidade para uma eliminação da competição.

FORMAS DE DISPUTA, PENALIDADES E DESEMPATES

Serão divulgados os Grupamentos da Primeira Fase da competição, tabelas de jogos, cruzamentos para outras fases, já determinadas e estabelecidas conforme critério próprio da comissão organizadora.

1.1. A classificação será através de pontos ganhos (P.G.) a saber:

- I – Vitória 03 (três) P.G
- II – Empate 01 (um) P.G
- III – Derrota 00 (zero) P.G

2. No caso de igualdade em pontos ganhos entre duas ou mais equipes em quaisquer colocações, na 1ª Fase (classificatória), serão observados os seguintes critérios de desempate para fins de classificação à 2ª Fase:

- a) Maior número de pontos;**
- b) Maior número de vitórias;**
- c) Maior número de pontos ganhos no confronto direto;**
- d) Maior saldo de gols;**
- e) Maior número de gols marcados;**
- f) Menor número de gols sofridos;**
- g) Menor número de cartões vermelhos recebidos;**
- h) Sorteio**

3. Nas quartas de finais ou semifinais a equipe que terminar em 1º colocada não terá vantagem do empate sendo definido assim o classificado para as finais em disputa de pênaltis.

4. Para a disputa das penalidades, será obrigatório igualar o número de atletas entre as equipes, para que possam estar aptos para a cobrança do pênalti.

5. Nas finais, em caso de empate, após o tempo regulamentar de jogo, recorreremos à marcação de 03 (três) tiros penais, alternados, para cada equipe, e mantendo-se a igualdade continuaremos a marcação de tiros penais, até que um marque e outro falhe. Com base nas substituições da partida que são volantes, todos os atletas poderão bater o pênalti inclusive o goleiro, que também poderá ser substituído caso tenha goleiro reserva em súmula.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

1. A comissão organizadora tem total autonomia para elaboração, alteração de datas e horários de jogos, caso ocorra algum imprevisto climático, imprevisto nos campos de jogos ou por outro tipo de interrupção que impeça a realização dos jogos em dias anteriores.
2. A organização do evento não segue regras de futebol 7 e sim as regras de futebol de 11 adaptado.

PREMIAÇÃO

As equipes campeãs, vice-campeãs, terceiro e quarto colocados de cada playoff receberão troféus e medalhas de forma definitiva.

2. As equipes participantes que não disputarem nenhum playoff ganharão medalha de participação.

3. Será entregue no máximo 02 (duas) medalhas para os membros da comissão técnica de cada equipe.

4. Cada categoria terá prêmios individuais de artilheiro e defesa menos vazada.

Parágrafo primeiro: Cada categoria terá prêmios individuais de artilheiro e defesa menos vazada. O critério usado será premiado o atleta da equipe melhor colocada no final da competição.

Parágrafo segundo: As equipes que forem contempladas com as medalhas de participação terão que comparecer no dia da entrega da premiação, caso no dia faltem alguns atletas ou membro da comissão só serão entregues para os que estiverem presentes.

CONDUTA DE FAMILIARES E TORCEDORES

1. As equipes são responsáveis pela conduta dos Familiares e Torcedores;
2. Se acontecer de algum torcedor invadir o campo e for relatado em súmula, a equipe será punida com perda de 03 pontos na competição, independente do resultado.
3. Se o árbitro da partida constatar que está ocorrendo um mau comportamento verbal e violento dos familiares e torcedores, o mesmo pode encerrar a partida, e com isso será decretada a derrota para a equipe cujo seus apoiadores causaram o incidente.
4. A equipe poderá até ser excluída do campeonato.

PERDA E ROUBO

1. A comissão organizadora não se responsabiliza por qualquer perda ou roubo.
2. Será disponibilizado um local para achados e perdidos no evento.

RECURSOS

1. Não serão aceitos: Vídeos, fotos, relatos de torcedores e terceiros como prova ou contraprova oficial. Apenas treinadores, auxiliares e o árbitro da partida poderão dar seu depoimento a respeito do recurso solicitado;
2. Apenas membros da comissão técnica registrados em súmula poderão entrar com recurso;
3. A solicitação de recurso terá um valor fixo R\$500,00 (quinhentos reais), para cada recurso a ser analisado. Em caso de deferimento do recurso, o valor pago será devolvido;
4. O prazo para entrada com recurso é de 3 horas após o término da partida em questão;
5. O recurso será analisado pela comissão disciplinar de arbitragem.



DANICUP
BRASIL