

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA



REGRAS



FUTEBOL

DE TRAVINHA

2015

FUTEBOL DE TRAVINHA

BRASIL

2025 / 2026

Diretoria CBFT 2025 / 2026

Presidente

Valmir Junior

Vice-Presidente

Gildivan Fernandes

Diretor Financeiro

Luiz Adriany

Secretário Geral/Comunicação

Pedro Paulo

Diretora Executiva

Livya Dayane

CONSELHO FISCAIS

EFETIVOS

Aurélio Antunes Moreira

Roberlanio Ângelo Sabino

Edson Duarte de Carvalho

SUPLENTES

Marcos Antonio Santos de Araujo

Denis Wagner Gomes da Silva

Carlito Severino de Oliveira



Agradecimentos

Em nome de toda a Diretoria da Confederação Brasileira de Futebol de Travinha, queremos agradecer a todos que fizeram parte do CONAR – Conselho Nacional de Regras, aqueles que dispuseram de seu tempo e conhecimento em prol do esporte e da modalidade Futebol de Travinha, para contribuir de forma gigantesca no desenvolvimento deste Livro de Regras, nosso sinceros agradecimentos as primeiras Federações regularizadas dos estados da Paraíba, Ceará, São Paulo, Bahia, Rio de Janeiro e Acre, que cederam seus Diretores e Secretários para que juntos pudessémos finalizar as regras do Futebol de Travinha, um marco histórico para a nossa modalidade, sem deixar de esquecer também aqueles que na Gestão passada deram os primeiros passos para que chegassemos até aqui.

Meu muito obrigado a todos

Presidente

Valmir Junior

Membros do CONAR – Conselho Nacional de Regras

Reginaldo de Sousa – Federação Paraibana de Futebol de Travinha

Vinicius Braga – Federação Cearense de Futebol de Travinha

Valmir Junior – Confederação Brasileira de Futebol de Travinha

Pedro Paulo – Confederação Brasileira de Futebol de Travinha

Jerferson - Federação Sergipana de Futebol de Travinha

Gildivan Fernandes – Confederação Brasileira de Futebol de Travinha

Sigam nossas redes sociais



@cbftravinha



@cbftravinha



ÍNDICE

Regra 01 – Área de jogo.....	04
Regra 02 – A bola.....	05
Regra 03 – Formação das equipas.....	05
Regra 04 – Uniformes.....	05
Regra 05 – Categorias e tempo de jogo.....	06
Regra 06 – O jogo.....	06
Regra 07 – Gols.....	07
Regra 08 – Faltas e condutas antiesportivas.....	07
Regra 09 – Tiros livres.....	08
Regra 10 – Penalidade máxima.....	10
Regra 11 – Tiro lateral.....	10
Regra 12 – Tiro de meta.....	10
Regra 13 – Tiro de canto.....	11
Regra 14 – Arbitragem.....	11
Regra 15 – Desempate.....	12
Anexo 1 – Campo de jogo	
Anexo 2 – Modelos de uniformes	
Anexo 3 – Códigos de sinais do árbitro	
Anexo 4 – Modelo de súmula	

REGRA 1 – ÁREA DE JOGO

Área de jogo inclui o campo de jogo e a zona livre (**VER ANEXO 1**).

1. Superfícies da área de jogo

A superfície da área de jogo caracteriza o local onde serão realizadas as competições.

- Arena oficial: Grama natural ou sintética;
- Arena adaptada: Cimento e paviflex (piso vinílico), ginásios, praças públicas, quadras ao ar livre;
- Areia: Praia e demais terrenos.

2. O campo de jogo e suas dimensões

O campo de jogo é retangular, possuindo as seguintes dimensões:

- Tamanho máximo: 25 m de comprimento por 15 m de largura
- Tamanho mínimo: 18 m de comprimento por 9 m de largura.

Recomendação: utilizar a dimensão máxima para jogos oficiais das categorias sub 15 ao adulto e caso haja necessidade adaptar as dimensões mínimas as categorias sub 09, 11 e 13.

3. A zona livre

A zona livre é a área que circunda o campo de jogo e possui 2 m de largura.

4. A marcação do campo de jogo

O campo de jogo é delimitado por quatro linhas demarcatórias brancas, possuindo estas 10 cm de largura. As linhas maiores são chamadas de linhas laterais e as menores são chamadas de linhas de fundo. A linha central é um traço transversal que divide o campo ao meio. O centro do campo será marcado por um círculo central de 20 cm de diâmetro. Paralelas e equidistantes em 1,50 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 1 m, uma em cada metade do campo, chamadas de marca penal.

5. Área de meta

Será traçado um semi círculo que partirá da linha de fundo a 20 cm de cada poste da trave adentrando campo de jogo a uma distância de 1,20 cm.

6. Área de penalti

Delimitada no formato retangular dentro do campo de jogo, cuja a distância da linha de fundo à linha penal possui 3 m.

7. Área de canto

Compreende a área de canto o encontro entre as linhas laterais e linhas de fundo.

8. Metas

No centro de cada linha de fundo será colocado as metas, sendo estas formadas por dois postes verticais distantes 1,20 m entre si medido por dentro e ligado por uma barra horizontal cuja altura estará a 0,80 m do solo. O diâmetro dos postes será de 10 cm.

9. Zona de substituição

A zona de substituição estará localizada a frente da mesa do representante a 1,50 m da linha central.

10. Banco de reservas

Haverá um espaço destinado ao banco de reservas no campo de jogo para as duas equipes, estes receberão atletas e comissão técnica num total de comportar 6 pessoas acomodadas.

11. Mesa do anotador/cronometrista

Deverá haver uma mesa e uma cadeira destinado ao anotador/cronometrista, a uma distância dos bancos de reservas de 3 m.

12. Área técnica

É a área de atuação do técnico e está localizada a frente do banco de reservas, devendo estar a uma distância de 1 m da linha lateral, num espaço compreendido a 1,50 m da linha central estendendo-se até a linha penal, delimitado a marcação por um traço de 20 cm.

13. Rede de proteção superior

É opcional no campo de jogo a colocação de rede de proteção superior, e é feita de material apropriado.

REGRA 2 – A BOLA

1. Deverá ser aprovada pela CBFT, podendo ou não ser exclusiva da modalidade.

REGRA 3 – FORMAÇÃO DAS EQUIPES

1. Número de atletas

- Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 3 atletas em cada uma delas;
- Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham no mínimo 3 atletas no campo de jogo;
- Estando uma equipe ou ambas com apenas 1 atleta em campo seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada;
- Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 6 atletas por equipe, não podendo ser inscrito nenhum atleta após o início da partida.

2. Comissão técnica

A comissão técnica das equipes poderá ser composta pelos seguintes membros: treinador, preparador físico, médico ou fisioterapeuta.

REGRA 4 – UNIFORMES

Os atletas, comissão técnica e profissionais da arbitragem devem usar uniformes oficiais da modalidade padronizados pela CBFT (**VER ANEXO 2**).

1. Atletas

Os uniformes dos atletas consistem de: camisa sem manga, calção, meia de cano longo, caneleiras, tênis ou chuteiras apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios do esporte.

- As camisas devem ser numeradas na frente na altura do peito e centralizada, cuja numeração deverá possuir 10 cm de altura e nas costas a numeração deverá possuir 20 cm de altura, não poderá haver repetição de números de camisa na mesma equipe.
- O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que ao seu ver possa causar dano a si ou aos demais atletas tais como: colar, brinco, piercing, anéis, bem como ser inadmissível o uso de imagens ou textos nas camisas e utilizar camisetas em baixo da de jogo.
- O capitão deve ser identificado com a tarja fixada no braço esquerdo com a cor diferente do seu uniforme e caso seja substituído não precisa passar a tarja para outro atleta.
- O uso de camisa e bermuda térmica está condicionado sua cor ser idêntica a cor predominante da cor do calção ou da camisa de seu time.

2. Comissão técnica

Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas devem estar vestidos com calça ou bermuda, agasalho, camisas com manga e tênis.

REGRA 5 – CATEGORIAS E TEMPO DE JOGO

1. O Futebol de Travinha compreenderá as seguintes categorias:

Categoria	Idade	Tempo
Sub 9 (masculino e feminino)	08 e 09 anos	7 X 7
Sub 11(masculino e feminino)	10 e 11 anos	7 x7
Sub 13(masculino e feminino)	12 e 13 anos	7 x 7
Sub 15(masculino e feminino)	14 e 15 anos	10 x 10
Sub 17(masculino e feminino)	16 e 17 anos	10 x 10
Adulto(masculino e feminino)	Acima de 18 anos	10 x 10

- A idade completada no ano da competição definirá em qual categoria o atleta irá disputar;
- Cabe ao cronometrista marcar o tempo de jogo que será cronometrado, ou seja, toda vez que a bola sair do campo de jogo ou que o árbitro solicite, o cronometro deverá ser pausado;
- Os jogos deverão ter um intervalo de 5 minutos;
- O pedido de tempo técnico será concedido a uma equipe quando a bola estiver fora de jogo, sendo que a duração desse período será de 1 minuto;
- Cada equipe terá direito a 1 pedido de tempo por cada período de jogo;
- Quando do pedido de tempo técnico as equipes deverão se reunir na sua área técnica, fora do campo de jogo.

REGRA 6 - O JOGO

1. O início

Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, ao vencedor cabe a 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. A partida terá início, após a autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em qualquer direção;
- Todos os atletas deverão estar no seu campo de defesa sendo que uma das equipes estará com a posse de bola e o adversário deverá manter uma distância mínima de 1,50 m, sendo esta demarcada pela marca penal;
- Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu;

- Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária aquela que saiu no primeiro período;
- Quando das bolas de início ou reinício, o atleta deve colocar a bola em jogo, no máximo em 5 segundos, caso contrário o atleta será punido com advertência verbal ou cartão amarelo, e a posse de bola será revertida a equipe adversária;
- Após a marcação de um gol e com a bola no centro de campo, o árbitro dará a autorização e o jogador deverá executar o tiro de saída no máximo em 5 segundos, caso contrário será marcado um tiro livre indireto contra sua equipe, que será cobrado no local onde a bola se encontrar.

2. Bola em jogo e fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo;
- A partida for interrompida pelo árbitro;
- Nos campos com rede superior, caso a bola toque a mesma, será concedido um arremesso lateral a equipe adversária que desferiu o chute;
- A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive se bater nas traves;
- Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com “bola ao chão”, no local onde esta se encontra no momento da paralisação e sob a posse da equipe que se encontrava com ela;
- Quando da participação de qualquer corpo estranho o jogo será paralisado;
- Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola ao chão” no local onde se tocou a bola;
- Se dentro da área de meta, deve ser executado em qualquer local da mesma;
- Caso um atleta ou integrante da comissão técnica, este postado no banco de reserva, entrar no campo e impedir ou tentar impedir a marcação do gol, deverá ser expulso de campo e a partida reiniciada com um tiro indireto do local em que a bola foi interceptada por ele, com exceção se a mesma for interceptada dentro da área penal, onde neste caso um tiro direto sem barreira deverá ser cobrado do círculo central.

REGRA 7 - GOLS

O gol é válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não seja levada, lançada ou golpeada com a mão ou o braço por um atleta da equipe atacante.

- Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada;
- Caso uma das equipes consiga o maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.

REGRA 8 - FALTAS E CONDUTAS ANTIESPORTIVAS

As faltas e condutas antiesportivas serão sancionadas da seguinte maneira:

1. Tiro Livre direto

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes 10 faltas de uma maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com o uso de força excessiva:

- Dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;
- Saltar (carrinho) sobre um adversário;

- Dar ou tentar dar uma rasteira em um adversário;
- Trancar um adversário;
- Agredir ou tentar agredir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola;
- Agarrar um adversário;
- Cuspir um adversário, árbitro ou qualquer pessoa que se faça presente no local;
- Tocar a bola com as mãos deliberadamente;

O tiro livre direto será cobrado do local onde ocorreu a falta, quando a mesma acontecer na quadra de ataque, quando a falta acontecer na quadra de defesa a mesma será cobrada do círculo central, sendo que em ambos os casos com barreira.

- Na 3ª falta coletiva de cada equipe o árbitro informará mediante sinal de apito e gestual o número de faltas, informando que a próxima falta será tiro livre direto sem barreira, que será cobrado do círculo central, vale ressaltar que todos os atletas deverão permanecer atrás da marca penal contrária a cobrança.

2. Tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador comete uma das 10 faltas mencionadas acima dentro da sua própria área penal, independentemente da posição da bola e sempre que a mesma esteja em jogo ou se este adentrar a sua área de meta, impedindo uma chance real de gol, será cobrado da marca penal.

3. Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto a equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- Jogar de forma perigosa sem o contato físico;
- Obstruir o avanço de um adversário;
- Cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada na **REGRA 9**; pelo qual o jogo seja preciso ser interrompido para advertir ou expulsar um jogador;
- O tiro livre indireto será cobrado do local onde aconteceu a falta.

4. Sanções disciplinares

Faltas puníveis com 1 CARTÃO AMARELO

Um jogador será advertido e receberá um cartão amarelo se cometer uma das seguintes 7 faltas:

- For culpado de conduta antiesportiva;
- Desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro;
- Infringir persistentemente as regras do jogo;
- Retardar o reinício da partida;
- Não respeitar a distância regularmente em um tiro livre ou de canto.

Faltas puníveis com CARTÃO VERMELHO

Um jogador será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes 7 faltas:

- For culpado de jogo brusco grave (uma entrada “carrinho” ou uma disputa que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou praticada com uso de força excessiva ou brutalidade);
- For culpado de conduta violenta (quando um jogador usa ou tenta usar de força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que este esteja disputando a bola, ou contra um companheiro ou oficial de equipe, um oficial de arbitragem, um espectador ou qualquer outra pessoa independente de existir ou não contato);
- Cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa;
- Impedir com a mão intencionalmente o gol;
- Impedir uma oportunidade clara e manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige

até a meta;

- Empregar linguagem ofensiva, grosseira e obscena;
- Receber uma segunda advertência na mesma partida.

REGRA 9 – TIROS LIVRES

1. Tipos de tiros livres

Os tiros livre são diretos e indiretos, tanto para os tiros livre diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando se cobra o tiro e o executor não poderá voltar a tocar na bola, antes de que esta tenha tocado em outro jogador.

2. O tiro livre direto

- Se um tiro livre direto entra diretamente na meta contrária, será concedido um gol;
- Se um tiro livre direto entrar diretamente na própria meta será concedido tiro de canto à equipe adversária;
- Tiro livre oriundo de falta na área de penalti será cobrado da marca penal.

3. O tiro livre indireto

O sinal: o árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço para o alto. Deverá manter seu braço nessa posição até que o tiro tenha sido executado e conservar esse sinal até que a bola tenha tocado em outro jogador ou tenha saído de jogo.

- O gol será validado se a bola tocar outro jogador antes de entrar na meta;
- Se um tiro livre indireto entrar diretamente na meta adversária, será concedido um tiro de meta;
- Se um tiro livre indireto entrar na própria meta, será concedido um tiro de canto a equipe adversária.

4. Posição no tiro livre

Tiro livre direto ou indireto a favor da equipe defensora

- Todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 3 m da bola;
- Todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo.

Tiro livre indireto a favor da equipe atacante

- Todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 3 m da bola até que esteja em jogo;
- A bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento;
- Um tiro livre indireto concedido na área de meta será lançado desde a parte da linha da área de meta, paralela a linha de meta mais próxima do lugar onde se cometeu a falta.

Tiro livre fora da área de penalti

- Todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 3 m da bola até que esta esteja em jogo;
- A bola estará em jogo no momento em que é chutada e se põe em movimento;
- O tiro livre será lançado do lugar onde se cometeu a falta.

5 Contravenções/sanções

Se ao executar um tiro livre, e um adversário se encontra mais perto da bola que a distância regulamentar.

- Se repetirá o tiro.

Tiro livre cobrado por qualquer jogador

- Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca pela segunda vez na bola, antes que esta tenha tocado em outro jogador.

Será concedido tiro livre indireto a equipe adversária do lugar onde se cometeu a falta

- Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que ela tenha tocado em outro jogador.

Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária do lugar onde se cometeu a falta.

Será concedido um tiro penal se a falta for cometida dentro da área penal do executor.

REGRA 10 - PENALIDADE MÁXIMA

Quando uma infração técnica é cometida dentro da área penal do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima a favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

- A penalidade máxima obrigatoriamente deve ser para frente e todos os atletas, exceto aquele envolvendo na cobrança, devem estar atrás da linha da bola, mais precisamente atrás da marca penal contrária, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute;
- Faz-se necessário a identificação do atleta executor antes da cobrança;
- O atleta terá no máximo 5 segundos para executar a cobrança, sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse de bola;
- Caso haja irregularidade por parte da defesa e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança;
- Caso haja irregularidade por parte do ataque e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança;
- 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;
- O penalti é considerado como um tiro livre.

REGRA 11 - TIRO LATERAL

O tiro lateral será cobrado quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas laterais, pelo solo ou pelo alto e deve ser colocada em jogo do local de onde saiu, em qualquer direção, pelo atleta adversário daquele que a tocou por último. Será também cobrado o lateral no caso excepcional do atleta pisar na linha ou adentrar a meta de defesa, sendo este cobrado nas laterais pertencentes a área de penalti.

- O executor, no momento do tiro deve estar fora do campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha;
- O atleta deve posicionar a bola sobre a linha lateral e usar os pés para executar o tiro. A bola estará em jogo assim que for tocada;
- Caso o tiro seja executado de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário;
- Do tiro lateral não pode ser consignado em gol diretamente, sendo concedido tiro de meta em favor do adversário;
- Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, deve ser concedido tiro de canto ao adversário;
- O tempo máximo para a execução de um tiro lateral deve ser 5 segundos após a autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor do adversário;
- Os atletas adversários do executor do tiro lateral, não podem se aproximar a menos de 3m da bola, até que esta esteja em jogo.

REGRA 12 – TIRO DE META

Será concedido tiro 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 um atleta da equipe atacante, ou seja, da equipe adversária.

- O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés, sendo que a bola entrará em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta;
- Quando do tiro de meta os atletas adversários devem estar fora da área penal, se posicionando atrás da linha demarcatória da mesma até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área de meta;
- O tempo máximo para execução de tiro de meta é de 5 segundos, após a autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral a favor do adversário e será cobrado das linhas laterais que compõe a área penal .

REGRA 13 - TIRO DE CANTO

Será concedido tiro de canto quando a bola ultrapassar inteiramente a linha 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 um atleta da equipe defensora, ou seja, da equipe adversária.

- O executor, no momento do tiro, deve estar na interseção das linhas laterais e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias;
- O atleta deve usar o pé. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo;
- Caso o tiro seja executado de forma irregular, deve ser concedida reversão em tiro de meta a favor do adversário;
- Caso o atleta execute o tiro diretamente em sua própria meta, deve ser concedido tiro de canto ao adversário;
- Do tiro de canto não pode ser consignado um gol diretamente, sendo revertido em tiro de meta em favor do adversário;
- O tempo máximo para execução do tiro de canto será de 5 segundos após a autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em tiro de meta a favor do adversário;
- Os atletas adversários do executor do tiro não podem se aproximar a menos de 3m da bola, até que esteja em jogo;
- Havendo qualquer outra infração, o tiro deve ser repetido.

REGRA 14 – ARBITRAGEM

O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, bermuda, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

- Se a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes devem usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalterados as outras peças;
- O uniforme do anotador cronometrista: camisa de meia manga ou manga longa, bermuda ou calça escura, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta;
- Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade a que estiverem vinculados;
- Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são tres oficiais de arbitragem, sendo 2 árbitros, 1 denominado de árbitro principal (1º Árbitro) e outro denominado auxiliar (2º Árbitro), além do anotador/cronometrista. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, os quais dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo o árbitro principal o poder de decisão.

1. Deveres dos árbitros

Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol de Travinha. Suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começam no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminam com a entrega do seu relatório a entidade a que estiver vinculada.

- Poder penalizar de forma extensiva as infrações cometidas, desde o momento em que chegar ao local do jogo, até o momento em que finaliza a súmula do jogo, mesmo que o jogo esteja temporariamente suspenso;
- Anotar todas as ocorrências da partida em seu relatório e fazer a entrega do mesmo a quem de direito, no prazo estabelecido, após a realização do jogo;
- Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos no máximo, neste caso, deve relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito;
- Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e na reincidência, impedi-lo de continuar na partida;
- Impedir a entrada no campo, sem sua autorização, de qualquer pessoa além dos atletas;
- Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitude atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva antes, durante e depois da partida;
- Ouvir o apito ou buzina de ar acionada pelo anotador/cronometrista, apitar e oficializar o final do tempo regulamentar;
- Ao marcar uma infração, solicitar ao representante o respectivo registro em súmula da equipe infratora;
- Ter aferida a distância de 3m em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar;
- Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo de jogo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito;
- Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo;
- Decidir se a bola escolhida corresponde as exigências oficiais.

2. Vantagem

Este é o item mais importante das regras oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Entretanto uma vez não aproveitada a vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser punido de acordo com a infração cometida.

3. Mecânica de arbitragem

O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações. Pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado, desde que com a bola fora de jogo e um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante.

- O árbitro principal será o chefe da equipe, designado no ato da escalação, ao qual cabe a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais;

4. Deveres do anotador/cronometrista

O anotador/cronometrista é responsável por controlar o tempo de jogo, devendo acionar o apito final, ou seja, sinalizar através de apito ou buzina de ar o término de cada tempo regulamentar. Em caso de contusão do jogador e a pedido do árbitro, deverá interromper o cronômetro e reiniciá-lo ao apito do mesmo.

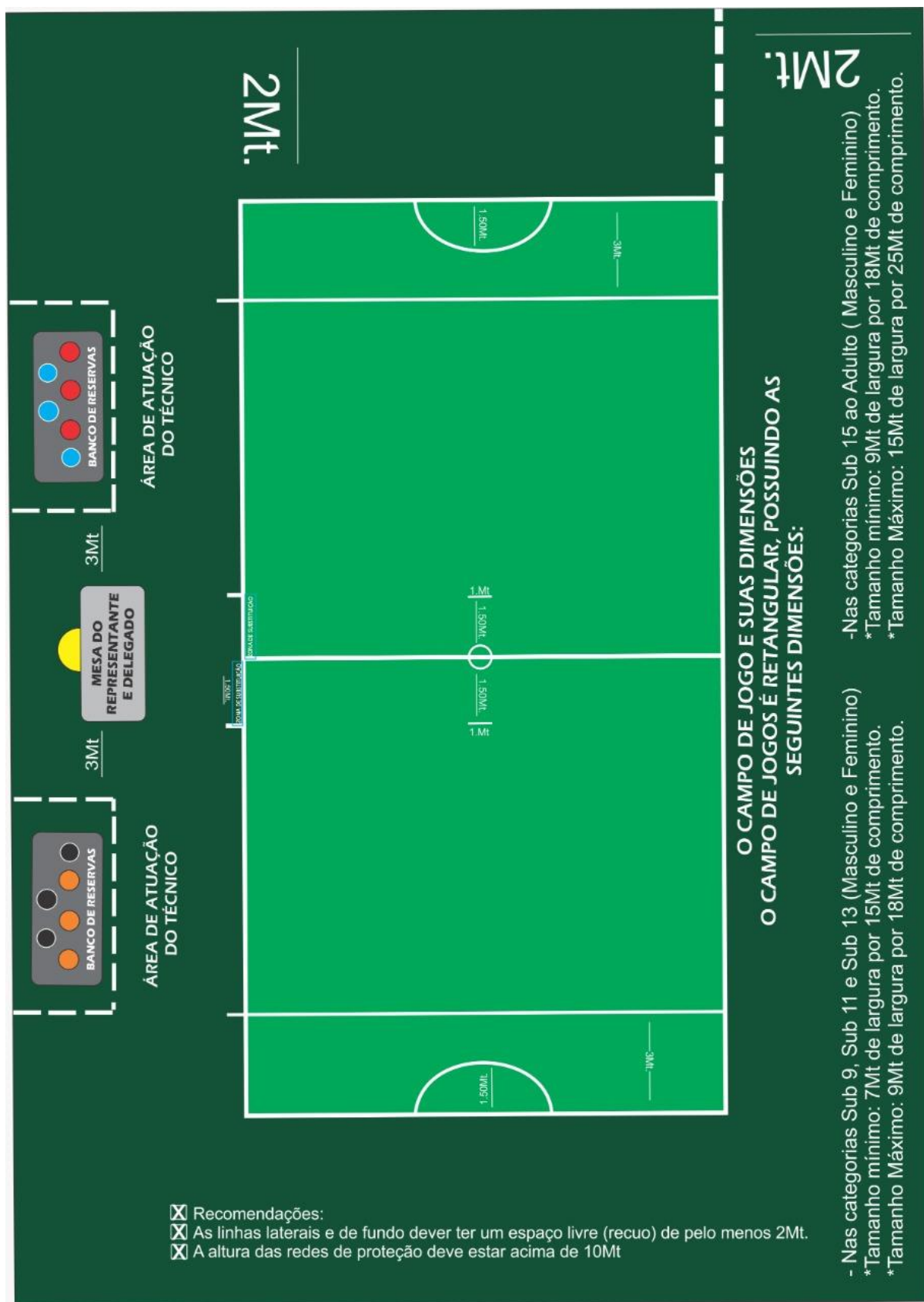
- Manter o par de plaquetas numeradas de 01 a 04, com suporte de sustentação para as mesmas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas e informar acréscimo ao tempo regulamentar. Estas devem ter o fundo branco, números 01 a 03 em preto e 04 em vermelho, e medir 15 x 30 cm. Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade;
- Manter duas bandeirolas, medindo 20 x 15 cm, com haste de 30 a 50 cm, as quais devem ser fixadas no mesmo suporte das plaquetas quando do pedido de tempo das equipes. Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade;
- Colocar no lado do campo que a equipe defende a cada infração coletiva, em local adequado e visível em ambos os lados, a plaqueta correspondente a infração, quando da 4ª infração coletiva, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.

REGRA 15 - DESEMPATE

Caso haja empate no tempo regulamentar a partida será decidida nas disputas de penalidades máximas, que deverá ser executada alternadamente, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

- Qualquer atleta registrado em súmula deverá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade da alternância dos cobradores;
- A equipe que tiver inferioridade numérica de jogadores após o término do jogo em decorrência de expulsão, a equipe adversária deverá se igualar ao mesmo número de atletas da equipe adversária;
- O atleta expulso do jogo não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças;
- Todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central.

ANEXO 1 - CAMPO DE JOGO



ANEXO 2 - MODELOS DE UNIFORMES

Uniforme Feminino



Uniforme Masculino



ANEXO 3 - CÓDIGOS DE SINAIS DO ÁRBITRO



ANOTADO



NÃO VALEU



GOL CONTRA



5 SEGUNDOS



CARTÕES DISCIPLINARES



Tiro livre indireto



PEDIDO DE TEMPO



REVERSÃO



FINAL DE PERÍODO



3 FALTA ACUMULATIVA



Tiro livre direto

SINAIS



Tiro lateral

1		6		11		16	
2		7		12		17	
3		8		13		18	
4		9		14		19	
5		10		15		20	