



Quem Supera, Vence!

Regulamento Específico do FUTMANOBOL FEMININO e MASCULINO no FEAC 2022

Art. 1º A realização das modalidades FUTMANOBOL FEMININO e MASCULINO no FEAC 2022 (Festival de Esportes e Atividades Comunitárias da Universidade de Brasília) estabelece saudável competição entre a comunidade universitária da UnB, organizada a partir dos seus diferentes cursos e setores, incentivando a prática dos esportes presenciais e típicos da UnB em âmbito universitário, integrando docentes, servidores e estudantes em um festival no formato de olimpíada.



Realização

Art. 2º As competições de FUTMANOBOL FEMININO E MASCULINO estão previstas para realizar-se entre os meses de **março a maio de 2022**.

Art. 3º A coordenação da modalidade ficará a cargo dos estudantes, servidores e docentes abaixo mencionados, bem como pelo Clube de Futmanobol da UnB, com o suporte da Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DEAC / UnB).

CRISTIANO HOPPE NAVARRO – cristianohoppenavarro@gmail.com - 9 9143 9179

VILMA MARIA BATISTA NOGUEIRA – vilma137@gmail.com – 9 9218 7103

RAFAEL DA SILVA OLIVEIRA – rafaeloliveira2003@gmail.com – (62) 9 9905 1018

GEDEON KUPA KWANZAMBI – kgedeon47@gmail.com – 9 8236 6513

LUCAS MARIANO SANTOS DA PAZ – lmarianopaz@gmail.com – 9 9412 3472

CLUBE DE FUTMANOBOL DA UNB – futmanobol@gmail.com

DIRETORIA DE ESPORTE E ATIVIDADES COMUNITÁRIAS – deac@unb.br

Parágrafo Único. As competições de FUTMANOBOL FEMININO E MASCULINO serão regidas por este Regulamento, apoiado pelo Regulamento Geral do FEAC 2022, disponível em www.esporte.unb.br.

Dos Participantes

Art. 4º Será garantida **1 (uma)** vaga de equipe por Entidade (Centro Acadêmico e Atlético em parceria, Centro Acadêmico, Atlético, Associações) em cada naipes (feminino / masculino).

Parágrafo Único. Fica a critério da Organização da Modalidade aceitar inscrições de uma segunda equipe por Entidade, de acordo com a viabilidade.

Art. 5º Serão aceitos até **6 (seis)** atletas especiais por equipe e naipes, dentro das vagas abertas a cada Entidade. Os atletas especiais são ex-alunos do mesmo curso, alunos com matrícula especial, docentes, servidores e avulsos (alunos regulares de cursos não-participantes da mesma modalidade), conforme definido nos Artigos 13º a 24º do Regulamento Geral.

Art. 6º Serão aceitos atletas convidados dentro da cota de atletas especiais.

Das Inscrições nas modalidades FUTMANOBOL FEMININO e MASCULINO

Art. 7º As inscrições estão previstas a ser realizadas a partir do dia **10 de março de 2022**.

Art. 8º As inscrições estão previstas a ocorrer até dia **28 de março de 2022**.

Art. 9º A inscrição deverá ser realizada pela Entidade em formulário específico disponível em www.esporte.unb.br, selecionando no campo “modalidade” FUTMANOBOL FEMININO ou FUTMANOBOL MASCULINO.



Art. 10º As Entidades que tenham atletas interessados em conhecer e competir no Futmanobol, mas que estejam encontrando dificuldades em formar uma equipe, *podem entrar em contato com os membros da Organização para sondar a possibilidade de reforços* dentre os atletas da comunidade do Futmanobol que ainda não estejam formalmente vinculados à uma equipe.

Congresso Técnico

Art. 11º O Congresso Técnico está previsto para o dia **31 de março às 21h**, após o término das inscrições, com data, horário e sala virtual a serem confirmadas e divulgadas pelo e-mail e/ou WhatsApp fornecido no ato da inscrição.

Parágrafo Único. O Congresso Técnico irá esclarecer dúvidas do Regulamento Específico e Geral, explicar as regras da modalidade e definir entre os inscritos a fórmula de disputa e chaveamento das partidas.

Comunicação

Art. 12º A comunicação com as Entidades, equipes e atletas participantes ocorrerá por:

- a) grupo específico de WhatsApp da modalidade (o link de convite será compartilhado com os inscritos);
- b) e-mail unbfeac@gmail.com para dúvidas pontuais;
- c) site www.esporte.unb.br, www.cultura.unb.br e www.deac.unb.br para disponibilização de Regulamentos Geral e Específicos e Boletins;
- d) www.instagram.com/esporteunb para informações e notícias;
- e) locais a serem divulgados para transmissões ao vivo de provas e partidas e compartilhamento de conteúdos gravados.

Pontuação

Art. 13º As modalidades FUTMANOBOL FEMININO E MASCULINO, para efeitos de pontuação para o Ranking Geral do FEAC, assim como as demais modalidades (exceto Quadratlo e Octatlo), valerão, separadamente em cada naipe (feminino ou masculino):

Classificação	Pontuação
1º	25
2º	22
3º	20
4º	18
5º	16
6º	15
7º	13
8º	12
9º em diante	10



Parágrafo Único. Somente será considerado o melhor resultado de cada Entidade como pontuação conquistada para o Ranking Geral do FEAC 2022, quando se fizer representada por mais de uma equipe.

Fórmula de disputa

Art. 14º Dependendo do número de equipes inscritas, a fórmula de disputa será numa das possibilidades:

- a) Pontos corridos, todos contra todos, com uma final com as duas melhores equipes e uma disputa do bronze entre a terceira e quarta melhores classificadas;
- b) Fase de grupos seguida de fase eliminatória.

Art. 15º Os jogos poderão ocorrer, sendo ponderadas as preferências das equipes: a) sextas, sábados e domingos em qualquer horário em abril; b) de segunda à quinta no intervalo de meio-dia ou à noite em abril; c) em qualquer dia e horário no mês de maio.

Art. 16º O local dos jogos será divulgado oportunamente, podendo ser realizado nas Quadras do Estacionamento 7 do Parque da Cidade, na Quadra José Maurício Honório Filho (Arena Santander na UnB), no ginásio do Centro Olímpico da UnB ou em outros locais.

Art. 17º O critério de desempate na fase eliminatória ocorrerá sob o seguinte procedimento: o Árbitro fará o sorteio do gol em que serão realizadas as cobranças e, após, fará novo sorteio com os capitães das equipes, no qual o ganhador poderá escolher se realiza o primeiro ou o segundo tiro. Será realizada decisão por pênaltis, com três cobranças alternadas e, persistindo o empate, rodadas de uma penalidade para cada equipe, alternadas. Quaisquer jogadores poderão fazer as cobranças, sendo aplicada a Lei do Futmanobol: cada atleta cobrará duas vezes, uma com o pé e outra com a mão, sendo válido o gol apenas se converter ambas.

Art. 18º Para efeito de pontuação do FUTMANOBOL FEMININO E MASCULINO no Ranking Geral do FEAC 2022, serão utilizados os seguintes critérios de desempate nesta ordem, caso a fórmula envolva fase eliminatória:

1º Fase alcançada (campeão e vice na Final, terceiro e quarto lugar nas Semifinais, Quartas, Oitavas);

2º Pontos conquistados na última fase disputada (considerado empate caso a disputa vá para os pênaltis);

3º Saldo de Gols na última fase disputada;

4º Gols pró na última fase disputada;

5º Menor pontuação de indisciplina (50 pontos por cartão amarelo e 150 pontos por cartão vermelho, desconsiderando no caso do vermelho o amarelo anterior se houver);



6º Pontos conquistados em toda competição;

7º Saldo de gols em toda competição;

8º Gols pró em toda competição.

Persistindo o empate, ambas as equipes serão classificadas na mesma posição, inclusive para atribuição de pontos.

Regras Específicas

Art. 19º As regras serão as oficiais do Futmanobol constantes no “ANEXO I – Lei do Futmanobol” e canceladas pela Federação de Futmanobol (FF) em vias de institucionalização, além do que está listado a seguir.

Art. 20º Além do ANEXO I, poderão ser consultados os seguintes endereços eletrônicos para esclarecimento sobre as regras e a dinâmica do Futmanobol, bem como eventuais dúvidas podem ser enviadas para o e-mail futmanobol@gmail.com.

- a) Canal do YouTube @Futmanobol;
- b) Instagram @Futmanobol;
- c) Regras explicadas em vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=G-7nMomZDEU&t=55s> (ressaltando que a modalidade disputada no FEAC será de quadra);
- d) <https://www.youtube.com/watch?v=TE9YusdY890&t=433s> (Jogo na íntegra da Final da segunda competição de Futmanobol nas olimpíadas da UnB).

Art. 21º O nome “Futmanobol” vêm de “foot” (pé, em inglês), “mano” (mão, em espanhol) e “bol” (bola), sendo, portanto, um esporte com bola disputado com pés e mãos.

Art. 22º O Futmanobol, idealizado pelo técnico desportivo da DEAC Cristiano Hoppe Navarro, é um esporte mais completo e criativo, ao possibilitar jogo de mãos e com os pés, unindo fundamentos de futebol e futsal, vôlei, basquete e handebol, punhobol, futevôlei, dentre outros.

Art. 23º O jogo com os pés é *livre* e o jogo com as mãos segue três regras: a) não se pode segurar ou carregar a bola; b) não se pode jogar com a bola rente ao chão; c) não se pode fazer mais que três toques consecutivos no ar apenas com mãos e braços, sem quicar, alternar com outra parte do corpo ou tabelar com um colega.

Art. 24º O objetivo do Futmanobol é o gol, sendo as partidas da competição no FEAC, com confirmação no Congresso Técnico, disputadas *em melhor de 5 sets de 10 minutos*, tornando-se vencedor quem somar mais pontos de set (vitória = 4 pontos; empate = 2 pontos; derrota jogada = 1 ponto). A equipe é decretada vencedora se: a) vencer três sets; b) vencer dois sets e empatar outros dois; c) vencer um set e empatar outros quatro.

§ 1º Cada equipe terá direito a um tempo técnico de 1 minuto por jogo.



§ 2º Após encerrados os dez minutos regulamentares em cada set, são disputados mais dois lances antes do apito final, entendendo-se lance como uma jogada realizada até uma interrupção da bola em jogo, seja porque a bola saiu (tiro de meta, tiro de canto, lateral) ou porque um gol foi marcado. Caso ocorra falta técnica ou violenta, o reinício é cobrado com falta ou penal, sendo considerado como continuação do lance.

Art. 25º Cada equipe é formada por quatro jogadores dentro de quadra, sendo esta com dimensões semelhantes às do futsal e basquete. A bola utilizada é de futebol de campo, com a pressão ajustada para que esta não fique demasiadamente pesada para mãos e tampouco demasiadamente leve para os pés.

Art. 26º Os laterais, tiros de meta, escanteios, reinícios após o gol e faltas técnicas podem ser cobrados, valendo o tiro direto para o gol: a) com os pés e a bola rente ao chão; b) com as mãos, em dois toques, semelhante à um saque de vôlei. Nessa segunda opção, é possível saltar, sem “queimar” a linha quando houver. Os marcadores ficam onde quiserem, desde que dentro da quadra.

Art. 27º Os penais, após uma falta violenta no jogo, ou na decisão por penais, são cobrados duas vezes conforme acima mencionado, sendo uma com a mão e outra com o pé, valendo o gol apenas se ambas forem convertidas.

Art. 28º A bola só é considerada fora de jogo se encostar no chão ou em um obstáculo fora da quadra, ou se um mesmo jogador tocar duas vezes na bola fora dos limites da quadra. É permitido, portanto, devolver a bola para a quadra caso ela ultrapasse seus limites pelo ar.

Art. 29º As equipes devem preferencialmente estar totalmente uniformizadas, com camisas numeradas iguais e calções e meiões da mesma cor.

Parágrafo Único. O mínimo exigido para estar apto a disputar uma partida é que todos atletas estejam com camisas ou coletes predominantemente da mesma cor, seguindo uma das duas cores indicadas nos formulários de inscrição.

Art. 30º Cada equipe poderá inscrever até 18 (atletas) atletas para a competição, podendo relacionar até 12 (doze) atletas em cada jogo, sendo necessários no mínimo 3 (três) atletas para iniciar uma partida.

Parágrafo Único. Será permitido inscrever atletas novos durante a competição, desde que dentro do quantitativo acima mencionado.

Art. 31º Serão permitidas substituições ilimitadas com os jogadores podendo sair e retornar à partida. A substituição deverá ser comunicada aos árbitros. O jogador suplente só poderá entrar em quadra após o titular ter saído completamente da quadra, sendo o procedimento realizado no meio da quadra com autorização do árbitro ou mesário.

Art. 32º Jogadores expulsos estarão automaticamente suspensos da partida subsequente, podendo ser julgados pela Comissão de Justiça e Disciplina.



Art. 33º A pontuação utilizada no Futmanobol, que vale tanto para determinar o vencedor em uma partida contando-se os sets, quanto na classificação da competição contando-se os jogos, é:

Vitória = 4 pontos;

Empate = 2 pontos;

Derrota jogada = 1 ponto;

Derrota por W.O. = 0 ponto.

Art. 34º Se realizada a partida ao ar livre, o Árbitro poderá, ao seu critério, determinar a parada técnica para hidratação quando julgar apropriado.

Art. 35º A equipe de arbitragem será preferencialmente formada por um Árbitro e um Mesário, podendo existir o Segundo Árbitro.

Art. 36º Ocorrências de indisciplina e violência serão julgadas de acordo com o Regulamento Geral e legislação vigente, podendo ser deliberadas até o início da rodada subsequente.

Premiação

Art. 37º Os campeões e vice-campeões das edições anteriores do Futmanobol nas olimpíadas da UnB foram os seguintes:

Ano de realização	Campeão	Vice-campeão
2012	Economia	Ciência da Computação
2012/2013	Educação Física	Engenharia Mecatrônica
2016	Mutante (Biotecnologia)	Tijolada (Engenharia Civil)
2017	Visionária (Ciências Contábeis)	CAAGRO (Agronomia)
2019	Atentada (Pedagogia e Educação)	Visionária (Ciências Contábeis)

Art. 38º O Clube de Futmanobol da UnB premiará com medalhas de ouro, prata e bronze os atletas inscritos em súmula na última partida das equipes campeã, vice-campeã e terceiro lugar.

Art. 39º A confirmar, poderá existir premiação individual em troféus para o Goleador com as Mãos e o Goleador com os Pés.

Art. 40º A equipe campeã será premiada com o troféu da competição de Futmanobol do FEAC.

Cessão de direitos

Art. 41º Os participantes autorizam expressamente o FEAC a expor/utilizar seus nomes e suas imagens nas filmagens das partidas, na sua transmissão ao vivo e na sua divulgação posterior.



Casos omissos

Art. 42º Os casos omissos serão resolvidos pela Organização da modalidade, com anuência da Coordenação Geral do FEAC 2022.

Organização do FUTMANOBOL FEMININO E MASCULINO

Coordenação Geral do FEAC 2022

Brasília, março de 2022

ANEXO – LEI DO FUTMANOBOL

I - O OBJETIVO

O objetivo de cada equipe é marcar mais gols na meta da equipe adversária.

II - O JOGO COM PÉS E OUTRAS PARTES DO CORPO QUE NÃO SEJAM MÃOS E BRAÇOS Pode-se jogar livremente com pés, cabeça, coxas, ombro, peito e quaisquer partes do corpo que não sejam mãos e braços.

III - O JOGO COM MÃOS E BRAÇOS Pode-se jogar com as mãos e braços, desde que:

A - Não se segure ou carregue a bola com as mãos ou braços;

B - Não se jogue com as mãos ou braços quando a bola estiver rente ao chão, exceto em caso de defesa com trajetória direta de gol;

C - O mesmo jogador não execute mais do que três toques consecutivos com as mãos ou braços na bola enquanto esta estiver no ar.

Comentário: É possível dar infinitos toques com as mãos e braços se: forem realizados por um mesmo jogador com a bola encostando-se ao chão entre cada toque; se forem trocas de passes entre jogadores diferentes; e, se a cada três ou menos toques de um mesmo jogador com mãos ou braços pelo ar, este realizar um toque com qualquer outra parte do corpo. Não se pode conduzir a bola no drible no qual a bola é jogada contra o chão repetidas vezes, devendo-se usar o movimento de tapa na bola em direção ao chão ou realizá-lo com o punho fechado.



IV - AS POSSIBILIDADES DOS JOGADORES

Todos os jogadores têm as mesmas possibilidades de jogo listadas nos itens II e III.

Comentário: Não existem jogadores com maiores possibilidades do que os demais, como os goleiros em alguns esportes.

V - AS INFRAÇÕES

A - Infrações de natureza técnica. Se um jogador infringir uma das três regras do jogo com mãos e braços do item III, é cobrada falta do local onde ocorreu a infração. Caso esta infração tenha interrompido uma conclusão que culminaria em gol, é cobrada penalidade máxima. Erros em reinícios de jogo (item VI) acarretam reversão da posse da cobrança.

B - Infrações de natureza violenta. Os jogadores sempre devem portar-se visando a jogar com a bola. Caso um jogador influencie diretamente e negativamente o desempenho de um adversário ou da equipe adversária, propositadamente ou não, o árbitro deverá marcar a penalidade máxima (conforme item VI), independentemente de onde a infração tenha ocorrido.

Comentário: empurrar, dar rasteiras, puxar a camisa e outras atitudes violentas se enquadram em influenciar direta e negativamente um adversário. Realizar simulação de falta se enquadra em influenciar direta e negativamente a equipe adversária.

Os seguintes cartões podem ser aplicados:

A - Amarelo - o jogador é advertido em caso de infração de natureza violenta.

B - Azul - o jogador está expulso daquela partida, mas outro jogador pode substituí-lo, em caso de infração proposital ou reincidente de natureza violenta. Um segundo cartão amarelo implica em um cartão azul.

C - Vermelho - o jogador está expulso daquela partida e sua equipe, em consequência, jogará até o final com um jogador a menos, em caso de infração proposital de natureza exageradamente violenta.

VI - INÍCIOS E REINÍCIOS DE JOGO

A - Início de cada tempo de jogo. A bola é jogada para o alto pelo árbitro no ponto central do campo. Os jogadores podem se posicionar livremente na quadra, no seu campo de defesa ou ataque, e disputar a bola que foi jogada para o alto, colocando-a em jogo com um toque. O gol feito diretamente é válido.

Comentário: a saída em cada tempo/set é similar à do basquete.

B - Reinício no meio-de-campo após o gol; Faltas; Laterais; Tiro de Canto; Tiro de Meta; Penalidade Máxima. Para todos estes reinícios de jogo, a regra é igual, conforme abaixo. A cobrança é realizada por um jogador da equipe com posse de bola, sendo que esta equipe é a que sofreu o gol, a



falta ou o pênalti, ou cuja equipe adversária encostou na bola por último para que ela fosse considerada fora de jogo pela lateral ou linha de fundo. O cobrador pode optar por jogar com: os pés, estando a bola parada no chão; ou, alçando e jogando com as mãos. Os outros jogadores podem se posicionar em qualquer lugar do campo, mas os jogadores adversários só podem encostar na bola após o jogador que vai cobrar ter chutado; ou, após ter alçado, golpear com as mãos. O gol feito diretamente é válido. O jogador que vai cobrar pode alçar a bola e golpeá-la com a mão ou braço saltando, desde que salte atrás da linha que demarca a cobrança; e pode recuar e cobrar mais longe da linha lateral ou linha de fundo quando tiver a seu favor lateral, tiro de canto e tiro de meta. O tiro de meta também pode ser cobrado dentro da área de jogo, desde que próximo ao próprio gol.

Comentário: a saída após o gol com as mãos é similar ao saque do vôlei, pois a bola deve ser alçada para cima antes de golpeada com as mãos e braços. A bola pode ser golpeada com uma cortada, toque, manchete, soco, tapa, antebraço, etc.

O tiro de canto: Quando a bola sai pela linha de fundo com a posse para a equipe atacante, é posta em jogo atrás da linha de fundo e até a metade da distância entre o gol e a quina da quadra.

A penalidade máxima durante o jogo: são duas cobranças, sendo uma com pés e outra com mãos como num saque. Apenas se as duas forem convertidas é marcado um gol favorável à equipe do cobrador. Caso uma delas não seja convertida, o jogo continua da forma apropriada (bola em jogo, tiro de canto ou tiro de meta). Há apenas um defensor na penalidade, que deve ficar na linha do gol até o momento do chute ou do golpe com as mãos. Os outros jogadores que não sejam o defensor e o cobrador devem posicionar-se atrás do cobrador, com distância lateral mínima de 2 m. O cobrador deverá efetuar a cobrança atrás de uma linha que demarca a penalidade máxima, a uma distância razoável do gol.

VII - INTERRUPÇÕES

A bola está fora de jogo quando:

A - Quando encostar no chão ou forem realizados dois toques consecutivos de quaisquer jogadores fora da área do jogo, o que inclui laterais e linha de fundo.

B - Quando o árbitro apitar uma falta, pênalti ou final de tempo. Todos os reinícios de jogo (conforme item VI) podem ser cobrados imediatamente, sem esperar o apito do árbitro, exceto a penalidade máxima. Caso tenha ocorrido alguma irregularidade em relação ao local da cobrança ou da equipe que efetuou a cobrança, o árbitro irá apitar revertendo a posse da bola. No caso da penalidade máxima, o cobrador deve esperar o apito do árbitro para prosseguir.



VIII - AS SUBSTITUIÇÕES

As substituições são ilimitadas e podem ser realizadas sem anuência do árbitro. O atleta que sai e o que entra não necessariamente precisam sair pelo mesmo local, mas o árbitro pode marcar infração caso o atleta que entra pisar em quadra ou campo antes do atleta que sai estar fora da área de jogo. Também será anotada infração se a equipe estiver completa dentro de quadra ou campo e um jogador extra tocar na bola fora da área de jogo.

IX - DISPUTA POR PENALIDADES MÁXIMAS

Um critério de desempate em partidas eliminatórias é a disputa por penalidades máximas. Cada equipe escolhe três jogadores para a cobrança, e um quarto diferente para defender o gol. Cada jogador cobrará duas penalidades máximas, sendo uma com o pé e outra com a mão como num saque. Apenas no caso de converter ambas, será anotado um gol. Vence quem fizer mais gols. Em caso de empate, as equipes realizam cobranças alternadas com os atletas que ainda não efetuaram nenhuma cobrança até existir um vencedor. Quaisquer jogadores inscritos e relacionados poderão realizar as cobranças.

Comentário: se as equipes tiverem pelo menos seis jogadores, o regulamento do torneio poderá prever cinco jogadores para cobrar os pênaltis no desempate em partidas eliminatórias.

X - A BOLA

A bola utilizada deve ser esférica, ter circunferência superior a 69 cm e inferior a 72 cm, com a pressão ajustada para que não seja demasiadamente leve ao ser chutada com os pés e tampouco demasiadamente pesada para ser golpeada com as mãos.

Comentário: a bola é a mesma em todos os tamanhos, materiais e formatos de quadra, meta, número de jogadores e tempo de jogo. Tem se utilizado bolas de futebol de campo que não são pesadas para se jogar com as mãos, de diferentes marcas.

XI - MATERIAL, TAMANHO E FORMATO DA ÁREA DE JOGO E DAS METAS, NÚMERO DE JOGADORES E TEMPO DE JOGO

Quadra: joga-se com quatro jogadores para cada lado, em piso duro com tamanho de pelo menos 13 m x 26 m, gols com área total de 6 m com formato retangular, elíptico ou outro desde que com altura máxima de 2,20 m. O tempo de jogo tem sido uma de duas possibilidades:

A – Melhor de 5 sets de 10 minutos, encerrada a partida quando uma das equipes não puder ser mais alcançada pela adversária em pontos de set. Após encerrados os dez minutos regulamentares em cada set, são disputados mais dois lances antes do apito final, entendendo-se lance como uma jogada realizada até uma interrupção da bola em jogo, seja porque a bola saiu (tiro de meta, tiro de canto, lateral) ou porque um gol



foi marcado. Caso ocorra falta técnica ou violenta, o reinício é cobrado com falta ou penal, sendo considerado como continuação do lance.

B – Partidas com duração de 40 minutos, com divisão possível em 4 tempos de 10 minutos, intervalo de 1 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto tempo e de 5 minutos entre o segundo e o terceiro tempo.

Society: joga-se com sete jogadores para cada lado, em campo de grama natural ou sintética com tamanho de pelo menos 20 m x 40 m e partidas com duração de 1 hora, com divisão possível em 3 tempos de 20 minutos e intervalos de 5 minutos, ou melhor de 5 sets de 15 minutos.

Campo: joga-se com treze jogadores para cada lado, em campo de grama natural ou sintética com tamanho de pelo menos 45 m x 90 m e partidas com duração de 100 minutos, com divisão possível em 2 tempos de 50 minutos e intervalo de 20 minutos, ou melhor de 5 sets de 20 minutos.

Comentário: uma possibilidade interessante para o regulamento de um campeonato é não restringir a modalidade. O mandante da partida deverá escolher o material, tamanho e formato da quadra e das metas, o número de jogadores e o tempo de jogo, avisando à equipe adversária com uma semana de antecedência. Em eventos de curta duração com sede única, vários locais de jogo que comportam diferentes modalidades podem ser disponibilizados e sorteados para as partidas. No caso da modalidade escolhida pelo mandante, algumas condições deverão ser respeitadas. As equipes deverão ter entre 4 e 13 jogadores dentro de campo. É interessante que o número de inscritos seja limitado em menos de 20 jogadores. O tamanho da quadra e das metas deverá estar de acordo com o número de jogadores, assim como o tempo de jogo. A quadra pode ser de piso duro, sintético, emborrachado, asfalto, madeira, areia, grama sintética ou natural. O formato da quadra pode ser retangular ou eventualmente em outro formato que seja simétrico, tenha área de jogo total equivalente e garanta que toda a área formada pela distância entre um gol e outro e por 3 m de cada lado de cada gol seja jogável. O formato das metas poderá ser retangular, elíptico ou outro que tenha área equivalente e altura não superior a 2,40 m.

XII - IMPEDIMENTO

A regra do impedimento é aplicada nas modalidades com *pelo menos 8 jogadores* começando a partida por equipe, em passes realizados com qualquer parte do corpo, sejam pés, mãos e braços ou outros. Um jogador se encontra em posição de impedimento quando quatro condições se cumprem:

A - Este jogador está no campo de ataque;

B - Ele está mais próximo da linha de fundo adversária do que a própria bola;



C - Ele se encontra mais próximo da linha de fundo adversária do que o penúltimo oponente, contando para tal qualquer parte do corpo;

D - O companheiro que lhe passa diretamente a bola não está cobrando um tiro de meta, um tiro de canto ou um lateral.

Contudo, o simples fato de um jogador estar em posição de impedimento não implica a marcação automática da irregularidade. O árbitro só deve apitar falta para a equipe defensora, se a bola tocar acidentalmente esse jogador em posição irregular, ou no momento em que a bola lhe for destinada num passe direto, e mesmo assim, somente quando na opinião do árbitro, uma das três condições se cumpra:

A - O jogador em posição de impedimento participa ativamente da jogada, recebendo um passe ou desviando a bola; ou,

B - Esse jogador obtém vantagem direta a partir do impedimento, aproveitando um rebote, se no momento do passe estava adiantado; ou,

C - Ele atrapalha diretamente um adversário, ao obstruir claramente sua visão, ou enganá-lo com uma finta de corpo.

XIII - PONTUAÇÃO EM CAMPEONATOS

Em campeonatos, a derrota por não-comparecimento não valerá ponto na classificação, mas a equipe que apresentar-se e jogar a partida, mesmo perdendo, será premiada com 1 ponto. O empate vale 2 pontos e a vitória, 4 pontos. Os sistemas de disputa podem abranger pontos corridos, fases de grupos e mata-mata, mas recomenda-se que as equipes necessariamente joguem pelo menos quatro partidas antes de uma possível desclassificação.

Os critérios de desempate entre três equipes ou mais são respectivamente: pontos, vitórias, saldo de gols, gols marcados e menor número de cartões. Os critérios de desempate em partidas eliminatórias simples, ida e volta ou play-off, são: pontos, saldo de gols e disputa por penalidades máximas (item IX).