



KINGS LEAGUE

REGRAS DO JOGO

Atualização: 14 de outubro de 2025

KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣ KINGS ♣
QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠ QUEENS ♠



Sumário

1. O CAMPO DE JOGO	6
1.1 Dimensões	6
1.2 Equipamentos Especiais	8
2. DURAÇÃO DA PARTIDA.....	8
2.1 Duração Padrão	8
2.2 Gerenciamento do Cronômetro	8
2.3 Fim do Período.....	9
3. FASES DA PARTIDA.....	9
3.1 Primeiros Cinco Minutos (Fase de Escalonado)	9
3.1.1 Formato Progressivo.....	9
3.1.2 Operação do Cronômetro Durante a Fase de Escalonado	9
3.1.3 Regras da Fase de Escalonado	9
3.2 Fase do Gol Dobro (Minuto 17)	12
3.2.1 Ativação	12
3.3 Dado da Competição (Minuto 20)	13
3.3.1 Ativação	13
3.3.2 Transição para o jogo regular.....	13
3.3.3 Resultados do Dado.....	13
3.3.4 Regras da Fase do Dado	13
3.3.5 Regras Especiais para 1v1 com Goleiro	14
3.3.6 Sanções Durante a Fase do Dado - Cenários Detalhados	15
3.4 Match Ball (Minuto 36).....	16
3.4.1 Ativação	16
3.4.2 Transição para o Match Ball (Minuto 36).....	16
3.4.3 Formato regressivo	17
3.4.4 Regras do Match Ball	17
3.4.5 Regras Especiais para 1v1 com Goleiro	17
3.4.6 Sanções durante o Match Ball - Situações detalhadas.....	18



3.4.7 Regras de substituição.....	19
3.4.8 Efeitos das Cartas Secretas e Pênalti do Presidente durante o Match Ball	19
3.5 Múltiplas Sanções no Início da Partida	20
4. JOGADORES E EQUIPAMENTO	20
4.1 Número de Jogadores	20
4.2 Requisitos de Uniforme	20
4.3 Uniforme do Goleiro	20
5. SUBSTITUIÇÕES	21
5.1 Cenários de Violações de Substituições.....	21
5.1.1 Procedimentos de Entrada Incorreta.....	21
5.1.2 Autorizações necessárias	21
5.2 Substituições Padrão.....	21
5.3 Aquecimento	22
6. FALTAS E SANÇÕES.....	22
6.1 Cartões Amarelos	22
6.2 Cartões Vermelhos.....	23
6.3 Jogo Perigoso	23
6.4 Regras sobre uniformes em comemorações	23
6.5 Recuo para o Goleiro.....	24
6.6 Sanções por Desperdício de Tempo (Cera).....	24
7. REINÍCIOS DE JOGO.....	25
7.1 Saídas de jogo	25
7.2 Arremessos Laterais.....	25
7.3 Escanteios.....	25
7.4 Tiros de Meta	25
7.5 Procedimento Detalhado do Tiro de Saída da Gaiola	25
7.5.1 Início da Partida (Fase de escalonado).....	25
7.5.2 Inícios de Período (Gol Dobro / Dado / Match Ball).....	26
7.5.3 Mau Funcionamento da Gaiola	26
7.6 Bola batendo no Teto/Gaiola/Obstáculos	26



7.7 Filosofia de Reinício de Jogo.....	26
8. IMPEDIMENTO.....	26
8.1 Impedimento Padrão	26
8.2 Impedimento Durante Situações Especiais.....	27
9. PÊNALTIS	27
9.1 Pênaltis	27
9.2 Shootout (Formato de Desempate).....	27
9.2.1 Quando utilizar	27
9.2.2 Configuração e Procedimento	28
9.2.3 Regras de Execução.....	28
9.2.4 Sequência da Disputa de Shootout	29
9.2.5 Falhas Técnicas Durante as Disputas	30
9.2.6 Infrações e Cenários	30
9.3 Cenários Detalhados de Pênalti	31
9.3.1 Infrações do Jogador Antes da Cobrança	31
9.3.2 Requisitos e Violações do Goleiro.....	31
10. CARTAS SECRETAS	32
10.1 Período de Ativação	32
10.2 Tipos de Cartas	32
10.3 Efeitos e Cronometragem das Cartas.....	33
10.3.1 Regras Gerais.....	33
10.3.2 Efeitos Detalhados das Cartas	33
11. PÊNALTÍ DO PRESIDENTE	35
11.1 Elegibilidade	35
11.2 Execução.....	35
11.3 Restrições	35
11.4 Cenários e Restrições da Pênalti do Presidente	36
11.4.1 Cenários Detalhados.....	36
11.4.2 Cronometragem e Ativação.....	36
11.4.3 Vestuário.....	36



11.4.4 Interação com o Goleiro	37
12. VAR (ÁRBITRO ASSISTENTE DE VÍDEO).....	37
12.1 Incidentes passíveis de análise	37
12.2 Procedimento do VAR	37
12.3 Aplicações Adicionais do VAR.....	38
12.3.1 Revisões de Pênalti e Shootout	38
12.3.2 Comportamento dos Jogadores Durante o VAR.....	38
12.3.3 Procedimento do Sinal de VAR	38
13. OFICIAIS DE PARTIDA	38
13.1 Equipe de Arbitragem	38
13.2 Autoridade do Árbitro.....	39
14. SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DE JOGO	39
14.1 Regras de Finalização de Chute.....	39
14.2 Erros Involuntários de Reinício	40
14.3 Protocolos de Lesão	40
15. INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS	40
16. GLOSSÁRIO DE DEFINIÇÕES	41

A regra em português é uma versão da regra original em inglês. Em caso de dúvidas ou discordâncias deverá ser usada a versão original para dirimir a disputa.

[illegible]

Tamanho Oficial do Campo

Comprimento (Linha Lateral): Mínimo 50m, Máximo 65m

- 6



As competições podem determinar o comprimento da linha de fundo e da linha lateral dentro desses limites.

Marcações do Campo:

- Largura de todas as linhas: 0,1m

Áreas Penais:

- Comprimento da área penal: 13m
- Largura da área penal: 26m
- Distância do ponto penal da linha de fundo: 9m

Escanteios:

- Raio do arco: 0,6m
- Comprimento da marca de referência: 6m

Círculo Central:

- Raio: 6,5m

Áreas de Meta:

- Comprimento da área de meta: 4,5m
- Largura da área de meta: 15m

Zona Cinza Central:

- Comprimento: 6m
- Largura: Mínimo 30m, Máximo 45m (dividida pela marca central)

Gols:

- Altura do gol: 2m
- Largura do gol: 6m

Áreas Técnicas:



- As marcações das áreas técnicas devem ser estendidas e delimitadas por uma distância máxima de 1m da área designada para o banco de reservas.

Material do Campo:

- O campo será feito de fibra de 40mm e conterá areia e borracha preta.

1.2 Equipamentos Especiais

- Gaiola: Localizado acima do centro do campo para soltura da bola.
- Botões de Cartas Secretas: Localizados em cada banco de reservas.
- Botões do Pênalti do Presidente: Disponíveis para os presidentes das equipes, localizados em cada banco de reservas.
- Sistemas de Cronometragem LED: Para contagens regressivas de disputa de shootouts.

2. DURAÇÃO DA PARTIDA

2.1 Duração Padrão

- Duração Total: 36 minutos + Match Ball
- Dois Tempos: com um intervalo após os primeiros 20 minutos
- Intervalo: Aproximadamente 3 minutos
- Sem acréscimos

2.2 Gerenciamento do Cronômetro

O cronômetro não deve ser parado, exceto para:

- Atendimento médico apenas quando a equipe médica for chamada pelo árbitro. Será sempre o árbitro quem decide sobre autorizar a entrada da equipe médica;
- Revisões de VAR ou da mesa de controle (quando apropriado);
- Execução de Carta Secreta ou Pênalti do Presidente;
- Decisão do árbitro sobre desperdício de tempo ("cera").



2.3 Fim do Período

O árbitro sinaliza o fim com o apito, independentemente de quaisquer gráficos ou efeitos sonoros previamente ativados.

3. FASES DA PARTIDA

3.1 Primeiros Cinco Minutos (Fase de Escalonado)

3.1.1 Formato Progressivo

- Minuto 0-1: 1v1 com goleiro
- Minuto 1-2: 2v2 com goleiro
- Minuto 2-3: 3v3 com goleiro
- Minuto 3-4: 4v4 com goleiro
- Minuto 4-5: 5v5 com goleiro
- Minuto 5+: 7v7 (equipes completas)

3.1.2 Operação do Cronômetro Durante a Fase de Escalonado

O cronômetro corre sem interrupções, exceto para:

- Revisões de VAR ou da mesa de controle;
- Pênaltis;
- Lesões ou cartões;
- Decisão do árbitro sobre desperdício de tempo (cera) ou faltas.

3.1.3 Regras da Fase de Escalonado

Início de jogo: Tiro de saída da gaiola (corrida 1v1 a partir da linha de gol).

- Os jogadores correm para a bola assim que a contagem regressiva terminar e as luzes de controle se apagarem;
- Se não for executado corretamente, a posse de bola é concedida ao time adversário com chute central;
- Os jogadores podem ir para frente ou para trás a partir da linha de gol.



Restrições do Goleiro:

- Pode sair da área penal durante a fase de escalonado para atuar como jogador de linha;
- A equipe deve manter pelo menos um goleiro em campo durante toda a fase de escalonado;
- Obrigatório iniciar a partida com 1 goleiro em campo.

Violação de retorno:

- Aplicável a partir do início da partida (minuto 0-1);
- Uma vez que um jogador saia do seu meio campo, ele não poderá passar ou driblar de volta para o seu próprio meio campo, ou seja, da zona preta de ataque para a zona preta defensiva;
- Exceção: Não se aplica a arremessos laterais;
- O próprio meio campo é definido como a área delimitada pela zona cinza de substituição e pelo círculo central;
- Se houver a infração, o jogo é reiniciado com um tiro livre indireto no local onde a infração ocorreu.

Arremessos Laterais:

- Aplicável a partir do 0-1 minuto;
- O defensor deve permanecer em seu próprio meio campo e não deve ocupar a zona cinza de substituição ou o círculo central até que a bola seja recebida pelo jogador atacante;
- A violação resulta em tiro livre indireto do ponto de recepção.

Jogo Passivo:

- O árbitro pode sinalizar um aviso de 10 segundos para desperdício de tempo deliberado;
- Se a jogada não for concluída em 10 segundos, a posse de bola é concedida ao time adversário por meio de um tiro de meta.



Sanções Durante o Escalonamento:

- Sanções e exclusões de jogadores (inferioridades) se aplicam a partir do minuto 1:00;
- Uma equipe nunca pode ter menos do que dois jogadores em campo. Caso tal situação ocorra devido a situações de jogo (múltiplas sanções), será resolvida não permitindo a entrada do próximo jogador durante a janela correspondente de acesso ao campo.

Cenários Especiais para Jogadores Sancionados:

- **Cartão Amarelo para Jogador:** Se uma suspensão terminar antes do minuto 5:00, o mesmo jogador deverá retornar e entrar em campo para continuar jogando;
- **Retorno de Jogador Errado:** Cartão amarelo para o jogador que entrar em campo incorretamente. A equipe deverá retornar o jogador correto;
- **Cartão Amarelo para Goleiro:** Deverá esperar até o minuto 5:00 para retornar ao campo (não pode haver dois goleiros);
- **Exceção:** Se o goleiro substituto se lesionar e o tempo de sanção terminar, o original pode retornar antes do minuto 5:00.

Regras de Substituição:

- Substituições de jogadores não são permitidas, exceto para as situações descritas:
- Após cada minuto (1,2,3,4,5), um jogador de cada time entra pela área de substituição;
- **Jogador lesionado deixando o campo:** Se substituído por lesão, não poderá retornar à partida até o início do período do Dado; se não for substituído, o time joga com um a menos até o retorno do mesmo;
- **Crítico:** Se o jogador lesionado substituído retornar para jogar, será ordenado que ele saia de campo imediatamente. Se o árbitro não perceber e a partida continuar, a partida pode ser contestada e a equipe infratora pode perder os pontos do jogo por utilização inadequada de jogadores.



Transições Goleiro-Jogador:

- Se o goleiro for sancionado e substituído por um jogador-goleiro, o goleiro original deverá esperar até o minuto 5:00 para retornar;
- Uma vez que o goleiro retorne, o jogador-goleiro troca para o uniforme regular e poderá retornar como jogador de linha;
- O jogador que saiu de campo como jogador-goleiro pode retornar a partir do minuto 5:00.

Penalidades por Entrada Antecipada:

- O jogador que entrar antes do tempo designado recebe um cartão amarelo se participar do jogo;
- Se não houver participação, o jogo é interrompido com tiro livre indireto na área de substituição da equipe infratora, o jogador deverá sair e retornar na oportunidade correta;
- No 1v1 com goleiro, substituições impróprias são penalizadas de acordo com as regras da seção específica.

3.2 Fase do Gol Dobro (Minuto 17)

3.2.1 Ativação

- Uma contagem regressiva de 10 segundos começa no minuto 16:50, sinalizando os últimos 10 segundos do jogo regular;
- Então haverá uma contagem regressiva de 20 segundos que sinaliza o tempo antes de ser iniciada a Fase do Gol Dobro no minuto 17:00;
- Todos os gols valem o dobro a partir do minuto 17:00 até o intervalo.



3.3 Dado da Competição (Minuto 20)

3.3.1 Ativação

- No segundo tempo de jogo (após o intervalo), após uma contagem regressiva de 20 segundos;
- O jogo reinicia no minuto 20:00 e a fase do dado dura 3 minutos, até o minuto 23:00.

3.3.2 Transição para o jogo regular

- Uma contagem regressiva de 10 segundos é iniciada no minuto 22:50;
- No minuto 23:00, os jogadores restantes devem entrar até que formem 7v7, a menos que haja uma exclusão aplicável. Neste caso, o número correto de jogadores deverá entrar.

3.3.3 Resultados do Dado

Um dado de seis faces determina o formato de jogo:

- Duas faces: 3v3
- Duas faces: 2v2
- Duas faces: 1v1 com goleiro

3.3.4 Regras da Fase do Dado

- As equipes ajustam imediatamente o número de jogadores após a revelação do resultado do dado;
- Os treinadores devem remover a quantidade de jogadores necessária, sem demora, antes do árbitro reiniciar o jogo;
- Período de posicionamento de 20 segundos antes da abertura da gaiola (os jogadores podem se posicionar em qualquer lugar do campo, inclusive no meio campo adversário);
- O cronômetro do jogo inicia quando o primeiro jogador toca na bola dentro do círculo central;
- Sanções ativas tornam-se inativas durante o período do dado. O tempo da suspensão recomeça na fase após o dado (minuto 23:00);



- Novas sanções aplicam-se imediatamente (ex.: se 3v3 se torna 3v2, a suspensão continua na fase após o dado (minuto 23:00) se o tempo não expirar;
- Se uma equipe tiver apenas dois jogadores (2v2 e 1v1 com goleiro) e um deles receber um cartão amarelo ou vermelho, a suspensão começa na fase após o dado (minuto 23:00). O jogador que receber um cartão amarelo poderá continuar jogando.
- Nenhum goleiro é obrigatório, exceto no formato 1v1;
- Há jogo passivo (ver seção 3.1.3)

3.3.5 Regras Especiais para 1v1 com Goleiro

- O goleiro não pode tocar a bola fora da área penal (cartão amarelo + substituição + penalidade de 2 minutos no segundo tempo);
- Se o goleiro for expulso com cartão vermelho: deve ser substituído e penalidade de 5 minutos cumprida no final da fase do dado;
- O jogador de linha pode usar o campo todo;
- A violação de retorno ao campo de defesa se aplica (ver seção 3.1.3) e, caso ocorra a infração, o reinício será um tiro de meta a favor da equipe não infratora;
- A violação de passe para trás resulta em shootout;
- Jogar de maneira perigosa resulta em shootout;
- Todas as faltas em qualquer lugar do campo (exceto dentro da área penal) resultam em shootout;
- **Pênalti e Shootout no 1v1:** Os pênaltis e shootout terminarão apenas em gol ou tiro de meta. Se o gol não for marcado, reinicia-se com tiro de meta para o time defensor;
- **Posicionamento do Jogador Defensor:** Durante os shootouts, o jogador defensor deve estar atrás da linha de impedimento. Durante os pênaltis, o jogador defensor deve estar atrás da linha do meio-campo;
- **Sem rebote:** Tanto os pênaltis quanto os shootouts, são jogados sem rebote (estilo Carta Secreta). O reinício é indicado pelo apito do árbitro.
- A bola que sai do campo resulta em tiro de meta para a equipe que não tocou por último (a bola tem que estar completamente parada).



Reinícios Incorretos:

- O árbitro para o jogo e pede que a equipe reinicie corretamente;
- Se repetido, a posse de bola é concedida ao time adversário por meio de tiro de meta.

Substituições erradas:

- **Jogador da equipe atacante entra incorretamente:** O árbitro para o jogo, concede a posse ao time adversário por meio de tiro de meta;
- **Jogador da equipe defensora entra e interfere:** Cartão amarelo e o jogo é reiniciado com shootout para a equipe atacante;
- **Jogador da equipe defensora entra sem interferir:** O jogo continua sem sanções.

Goleiro Saindo da Área Sem Contato com a Bola:

- Se o goleiro sair da área sem tocar a bola e o atacante finalizar a jogada, nenhuma sanção é aplicada;
- O reinício depende do resultado (tiro de meta ou saída no círculo central).

3.3.6 Sanções Durante a Fase do Dado - Cenários Detalhados

Cenários de Cartão Amarelo:

Cartão Amarelo para Jogador de linha: Suspensão de 2 minutos e a equipe joga em desvantagem numérica e (com exceção de 2x2 e 1x1 com goleiro, em que o jogador pode continuar jogando e cumprirá a sanção no início da fase pós-dado, ou seja, minuto 23);

Cartão Amarelo para Goleiro: Suspensão de 2 minutos e deve ser substituído por um goleiro reserva ou jogador de linha atuando como goleiro (com exceção de 2x2 e 1x1 com goleiro, em que o goleiro pode continuar a jogar e cumprirá a sanção no início da fase pós-dado (minuto 23). No entanto, se no cenário 1x1 com goleiro um goleiro tocar a bola fora da área penal, o jogador também deve ser substituído imediatamente

Jogador já Cumprindo Exclusão Recebe Outro Amarelo: Resulta em cartão vermelho (vermelho consequente), penalidade total de 5 minutos (inferioridade) para sua equipe (com exceção de 2x2 e 1x1 com goleiro, em que caso o jogador pode ser substituído e



posteriormente iniciar a inferioridade para sua equipe na fase pós-Dado (minuto 23);
Jogador já Cumprindo Exclusão Recebe Vermelho Direto: Penalidade de 5 minutos a partir do momento do cartão vermelho (com exceção de 2x2 e 1x1 com goleiro, em que o jogador pode ser substituído e posteriormente iniciar a inferioridade para sua equipe na fase pós-dado, ou seja, minuto 23).

Cenários de Cartão Vermelho:

Cartão Vermelho Direto: Penalidade de 5 minutos e o jogador é expulso da partida;

Cartão Vermelho por Dois Amarelos: Penalidade de 5 minutos e o jogador é expulso da partida;

Em ambos os casos acima, as mesmas regras se aplicam conforme explicado nos cenários de cartão amarelo.

Contagem de tempo: Todas as sanções em cenários de dados 3x3 continuam no segundo tempo do jogo se o tempo não expirar durante a fase do dado. Em situações de 2v2 e 1v1 com goleiro, as sanções serão aplicadas integralmente no início da fase pós-dado (minuto 23).

3.4 Match Ball (Minuto 36)

3.4.1 Ativação

- A contagem regressiva de 10 segundos começa no minuto 35:50 e marca os 10 segundos finais da partida regular;
- Haverá então uma contagem regressiva de 20 segundos, que marca os primeiros 20 segundos antes do início do Match Ball, no minuto 36:00;
- As mesmas regras de conclusão de jogada se aplicam às transições dos minutos 17 e 20.

3.4.2 Transição para o Match Ball (Minuto 36)

- Se houver empate no minuto 36:00, será realizada uma disputa de shootout (ver 9.2 Disputas de shootout (formato de desempate)).
- Se um time estiver vencendo a partida aos 36:00, o time que estiver na liderança precisa marcar apenas mais um gol para vencer. Por outro lado, o time perdedor



também tem a oportunidade de vencer a partida, se conseguir reverter a situação e marcar um gol a mais que o adversário no placar geral.

3.4.3 Formato regressivo

- Minuto 36: começa 5v5 (e se inicia a contagem regressiva de 1 minuto);
- Quando a contagem regressiva chega a 0, cada equipe retira um jogador do campo na próxima parada de jogo, passando pela área de substituição, e o jogo recomeça em 4x4. A contagem regressiva é reiniciada para 1 minuto e, quando chega a 0 novamente, outro jogador de cada equipe é retirado e o jogo continua em 3x3. Esse processo se repete até que cada equipe esteja jogando em formato 1x1 com goleiro.

3.4.4 Regras do Match Ball

- Os treinadores devem retirar os jogadores escolhidos sem demora, antes que o árbitro retome a partida;
- Um período de posicionamento de 20 segundos antes da bola cair da gaiola (os jogadores se posicionam em qualquer lugar do campo, incluindo a metade oposta do campo);
- O cronômetro do jogo inicia quando o primeiro jogador toca na bola dentro do círculo central;
- As sanções ativas antes do início do Match Ball permanecem ativas durante esta fase. O tempo recomeça no início do Match Ball e aplica-se apenas até a situação 3x3 (3x2) no máximo, sem que nenhuma equipe tenha menos de 2 jogadores em campo;
- Não é necessário goleiro, exceto no formato 1x1 com goleiro;
- Não há jogo passivo (ver 3.1.3).

3.4.5 Regras Especiais para 1v1 com Goleiro

- Durante esta Fase, o goleiro não pode tocar na bola fora da área penal e em caso de infração, o goleiro receberá um cartão amarelo;
- O jogador de linha pode usar o campo todo;



- A violação de retorno ao campo de defesa se aplica (ver seção 3.1.3) e, caso ocorra a infração, o reinício será um tiro de meta a favor da equipe não infratora;
- Uma falta do goleiro resulta shootout;
- Jogar de maneira perigosa resulta em shootout;
- Todas as faltas em qualquer lugar do campo (exceto dentro da área penal) resultam em shootout;
- **Pênalti e Shootout no 1v1:** Os pênaltis e shootout terminarão apenas em gol ou tiro de meta. Se o gol não for marcado, reinicia-se com tiro de meta para o time defensor;
- **Posicionamento do Jogador Defensor:** Durante os shootouts, o jogador defensor deve estar atrás da linha de impedimento. Durante os pênaltis, o jogador defensor deve estar atrás da linha do meio-campo;
- **Sem rebote:** Tanto os pênaltis quanto os shootouts, são jogados sem rebote (estilo Carta Secreta). O reinício é indicado pelo apito do árbitro.
- A bola que sai do campo resulta em tiro de meta para a equipe que não tocou por último (a bola tem que estar completamente parada).

Reinícios incorretos:

- O árbitro para o jogo e pede que a equipe reinicie corretamente;
- Se repetido, a posse de bola é concedida ao time adversário por meio de tiro de meta.

Goleiro Saindo da Área Sem Contato com a Bola:

- Se o goleiro sair da área sem tocar a bola e o atacante finalizar a jogada, nenhuma sanção é aplicada;
- O reinício depende do resultado (tiro de meta ou saída no círculo central).

3.4.6 Sanções durante o Match Ball - Situações detalhadas

- Cartões amarelos e vermelhos mostrados durante esta fase não levarão a uma inferioridade numérica durante este período



Cartões amarelos

Cartão Amarelo para Jogador de linha: Suspensão de 2 minutos, jogador deve ser substituído; e a equipe não infratora cobra um shootout;

Cartão Amarelo para Goleiro: Suspensão de 2 minutos, deve ser substituído por um goleiro substituto ou jogador de campo atuando como goleiro a equipe não infratora cobra um shootout;

Cartão amarelo para um ocupante da área técnica (comissão técnica ou jogador reserva, etc.) não resultará em shootout para a equipe não infratora.

Cartões vermelhos

Cartão vermelho direto: jogador é expulso da partida e a equipe não infratora cobra um pênalti.

Cartão Vermelho por Dois Amarelos: jogador é expulso da partida e a equipe não infratora cobra um pênalti.

Cartão vermelho para um ocupante da área técnica (comissão técnica ou jogador reserva, etc.) não resultará em penalti para a equipe não infratora.

3.4.7 Regras de substituição

- Após cada contagem de 1 minuto, na primeira paralisação da partida, um jogador de cada time deixa o campo pela da área de substituição.

Substituições erradas:

- **Jogador da equipe atacante entra incorretamente:** O árbitro para o jogo e concede a posse ao time adversário por meio de tiro de meta;
- **Jogador da equipe defensora entra e interfere:** Cartão amarelo e o jogo é reiniciado com shootout para a equipe atacante;
- **Jogador da equipe defensora entra sem interferir:** O jogo continua sem sanções.

3.4.8 Efeitos das Cartas Secretas e Pênalti do Presidente durante o Match Ball

- Cartas Secretas ativadas e com tempo restante têm seu efeito encerrado no minuto 36, assim como a oportunidade de ativação do Pênalti do Presidente;



- **Exceção:** Cartas de Pênalti/Shootout ativadas antes do final da contagem regressiva de 10 segundos (minuto 35:59) podem ser utilizadas na parada do minuto 36.

3.5 Múltiplas Sanções no Início da Partida

Se um time começa a partida com dois ou mais jogadores cumprindo sanções:

- Se uma equipe tiver que cumprir uma sanção aplicada antes da partida, terá que jogar com um jogador a menos durante um (ou mais) minuto(s) a partir do minuto 05:00. O 7º jogador que deveria entrar no minuto 05:00, somente o fará depois que a equipe cumprir o(s) minuto(s) da sanção.

4. JOGADORES E EQUIPAMENTO

4.1 Número de Jogadores

- **Formação Inicial:** 7 jogadores (6 jogadores de linha + 1 goleiro por padrão);
- **Mínimo para Iniciar:** 5 jogadores;
- **Jogar Sem Goleiro:** Permitido, exceto durante a fase do escalonado e a fase de dado 1v1.

4.2 Requisitos de Uniforme

- Uniforme oficial da equipe com nome e número (os números 49-55 são bloqueados);
- Números obrigatórios na camisa e nos shorts
- Caneleiras obrigatórias;
- Não é permitido jóias, brincos ou correntes.

4.3 Uniforme do Goleiro

- Ambos os goleiros da equipe devem usar a mesma cor;



- Cor diferente resulta em cartão amarelo para o jogador que entrar com a cor errada;
- Exceção: Se o goleiro titular não puder retornar devido a lesão/cartão vermelho.

5. SUBSTITUIÇÕES

5.1 Cenários de Violações de Substituições

5.1.1 Procedimentos de Entrada Incorreta

Jogador da equipe Atacante Entra Incorretamente:

- O árbitro para o jogo e concede a posse de bola a equipe defensora;
- Reinício com tiro livre indireto na área de substituição.

Jogador da equipe Defensora Entra Incorretamente:

- *Se interferir no jogo/adversário:* O jogador é advertido com cartão amarelo, tiro livre indireto na área de substituição para a equipe atacante.
- *Se não interferir:* O jogo continua sem sanções.

5.1.2 Autorizações necessárias

- Retornos após sanções de cartão amarelo requerem autorização do árbitro;
- Retornos após efeitos de Carta Secreta requerem autorização do árbitro;
- Entradas não autorizadas estão sujeitas aos procedimentos de violações citados anteriormente.

5.2 Substituições Padrão

- **A partir do Minuto 5:00:** Substituições ilimitadas;
- **Procedimento:** Devem usar as áreas de substituição designadas no meio-campo;
- **Troca de Colete:** O jogador que entra deve entregar o colete ao jogador que sai;
- **Autorização:** Retornos após sanções ou Cartas Secretas necessitam de permissão do árbitro.



5.3 Aquecimento

- **Antes do Minuto 5:00:** Máximo de 5 jogadores de cada equipe podem estar na área de aquecimento com seus respectivos coletes em todas as fases do jogo, a menos que orientado diferentemente pela Competição;
- **A partir do Minuto 5:00:** Máximo de 3 jogadores de cada equipe na área de aquecimento designada com seus respectivos coletes em todas as fases do jogo, a menos que orientado diferentemente pela Competição;
- O preparador físico pode permanecer na área de aquecimento para dar instruções aos jogadores;
- Se os jogadores não estiverem se aquecendo e estiverem na área de aquecimento, o árbitro deverá instruí-los a saírem da área e sentarem no banco.

6. FALTAS E SANÇÕES

6.1 Cartões Amarelos

- **Duração:** Suspensão de 2 minutos.
- **Cronometragem:** Tempo corrido, exceto durante lesões, VAR, mesa de controle, pênaltis ou Cartas Secretas.
- **Dois amarelos:** Resulta em cartão vermelho (penalidade de 5 minutos).
- **Durante a fase do escalonado (ex.: Minuto 0-1, 1v1 com goleiro):** O jogador deve sair de campo e ser substituído por outro jogador. Sua penalidade começará no início do minuto 1:00 e, ao final do tempo da penalidade, o mesmo jogador deverá retornar ao campo. Após o minuto 1, as exclusões se aplicam normalmente.
- **Durante a Fase do Dado (1v1 com goleiro ou 2v2),** se um jogador receber um cartão amarelo, ele pode continuar jogando e a penalidade começará no início do segundo tempo.
- **Durante o Match Ball,** o jogador deve deixar o campo e ser substituído por outro jogador. Além disso, implicará em uma cobrança de shootout a favor do time não infrator.



- **Comissão técnica e presidente:** Cartões amarelos para Comissão Técnica e presidentes resultam na mesma penalidade de tempo dos jogadores (desvantagem numérica de 2 minutos para o time) dependendo da fase do jogo.

6.2 Cartões Vermelhos

- **Duração:** Suspensão de 5 minutos + expulsão da partida.
- **Cronometragem:** Mesmas regras de cronometragem dos cartões amarelos.
- **Substituição:** A equipe pode substituir o jogador quando o período de suspensão terminar.
- **Durante o Match Ball:** O jogador é expulso do jogo e deve ser substituído por outro jogador. Além disso, haverá uma cobrança de pênalti em favor do time não infrator;
- **Comissão técnica e presidentes:** Cartões vermelhos para Comissão Técnica e presidentes resultam na mesma penalidade de tempo dos jogadores (desvantagem numérica por 5 minutos para o time) dependendo da fase do jogo.

6.3 Jogo Perigoso

- **Definição:** Ação que ameaça causar lesão ao tentar jogar a bola;
- **Jogadas Acrobáticas:** Finalizações como bicicletas e voleios são permitidos se não houver perigo para o adversário;
- **Sanções:** Tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração, quando necessário;
- **Exceção:** Durante o 1x1 com goleiro, resultará em pênalti a favor do time não infrator.

6.4 Regras sobre uniformes em comemorações

Durante as comemorações de gol:

- Os jogadores podem tirar sua camisa ou cobrir seu rosto com ela;
- Não devem mostrar mensagens ofensivas que violem os valores da competição;
- A violação resulta em cartão amarelo.



6.5 Recuo para o Goleiro

- Um jogador de linha não pode deliberadamente passar a bola para o goleiro com o pé para que o goleiro toque com as mãos/agarre/segure;
- Outras partes do corpo são permitidas;
- **Sanção:** Tiro livre indireto no local onde o goleiro tocou a bola;
- **Exceção:** Durante a fase de dado 1v1 e no Match Ball, resulta em shootout.

6.6 Sanções por Desperdício de Tempo (Cera)

Desperdício de Tempo pelo Goleiro:

- **Se o goleiro demorar mais de 6 segundos para liberar a bola:** O árbitro pode conceder um escanteio ao time adversário;
- Sob a orientação do árbitro, o período de 6 segundos começa quando o árbitro considera que o goleiro tem controle total da bola e não está impedido ou obstruído por um adversário;
- O árbitro deve sinalizar claramente o tempo restante para que o goleiro lance a bola para outros jogadores

Ações gerais de desperdício de tempo:

- **Mudança de direção do arremesso lateral:** O árbitro pode inverter a reposição do arremesso lateral para a equipe adversária;
- **Tiro de Meta para Escanteio:** O árbitro pode inverter um tiro de meta para um escanteio para a equipe adversária;
- **Durante a Fase do Dado:** O árbitro pode conceder um tiro de meta para a equipe adversária.

Todas as sanções por desperdício de tempo ficam a critério do árbitro quando é considerado desperdício de tempo deliberado.



7. REINÍCIOS DE JOGO

7.1 Saídas de jogo

- **Início da Partida:** Tiro de saída da gaiola (corrida 1v1);
- **Gol Dobro / Dado / Match Ball:** Tiro de saída da gaiola com período de posicionamento de 20 segundos;
- **Após Gols:** Chute da marca central (a bola pode ir para frente ou para trás).
- **Flexibilidade de Tiros de Saída:** Qualquer tipo de tiro de saída pode ser usado pela Competição, não se limitando aos descritos acima.

7.2 Arremessos Laterais

- Aplicam-se as regras padrão do futebol;
- Deve ser executado com as duas mãos, por trás e por cima da cabeça;
- É realizado a partir do ponto onde a bola saiu do campo.

7.3 Escanteios

- Aplicam-se as regras padrão do futebol;
- É cobrado com o pé.

7.4 Tiros de Meta

- Aplicam-se as regras padrão do futebol.

7.5 Procedimento Detalhado do Tiro de Saída da Gaiola

7.5.1 Início da Partida (Fase de escalonado)

- Tiro de saída da gaiola para 1v1 com goleiro;
- Os jogadores correm a partir da linha de gol quando a contagem regressiva termina e as luzes da contagem regressiva se apagam;
- Se executado incorretamente, a posse de bola é concedida para a equipe adversária com um chute a partir do ponto central.



7.5.2 Inícios de Período (Gol Dobro / Dado / Match Ball)

- Contagem regressiva de 20 segundos para o posicionamento dos jogadores em qualquer lugar do campo (incluindo o campo adversário);
- A gaiola se abre e a bola cai quando a contagem regressiva é concluída;
- O cronômetro do jogo inicia quando o primeiro jogador toca na bola dentro do círculo central.

7.5.3 Mau Funcionamento da Gaiola

Se a gaiola não funcionar corretamente, a bola é lançada de fora das linhas laterais (preferencialmente das arquibancadas) por uma pessoa designada pela organização.

7.6 Bola batendo no Teto/Gaiola/Obstáculos

- Se a bola bater no teto, drone, gaiola, ou passar entre as vigas do teto/iluminação (mesmo sem mudar a trajetória), o jogo é interrompido;
- É concedido um arremesso lateral à equipe que não tocou por último na bola.

7.7 Filosofia de Reinício de Jogo

- O jogo reinicia quando a bola começa a se mover, não com o apito do árbitro;
- O cronômetro começa no momento em que o primeiro jogador toca a bola para os tiros de saída da gaiola.

8. IMPEDIMENTO

8.1 Impedimento Padrão

- **Linha de Impedimento:** Marcada pela linha horizontal na frente de cada área penal;
- As regras padrão de impedimento se aplicam a partir desta linha durante o jogo regular.



- **Contato com a Linha de Impedimento:** Um jogador tocando a linha de impedimento NÃO é considerado em impedimento. O jogador deve estar além da linha para ser considerado em impedimento.

8.2 Impedimento Durante Situações Especiais

- **Shootout:** O jogador defensor deve permanecer atrás da linha de impedimento do campo adversário durante a execução da disputa.
- **Pênaltis:** Na fase do Dado 1v1, o jogador defensor deve permanecer atrás da linha de impedimento durante uma cobrança de pênalti.
- **Situações de Reinício:** As regras padrão de impedimento se aplicam, a menos que especificamente modificadas pelas regras da fase.

9. PÊNALTIS

9.1 Pênaltis

- Cobrados na marca do pênalti;
- Todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar fora da área penal e atrás da marca do pênalti;
- O goleiro deve ter parte de um pé sobre ou atrás da linha do gol;
- Aplicam-se as regras padrão de pênalti para infrações.

9.2 Shootout (Formato de Desempate)

9.2.1 Quando utilizar

- Para determinar o vencedor caso a partida termine empatada no tempo regulamentar;
- Para certas infrações durante a fase de dado 1v1;
- Quando concedido via Carta Secreta.



9.2.2 Configuração e Procedimento

Pré-Disputa do shootout:

- O árbitro lança uma moeda; o time vencedor escolhe chutar primeiro ou segundo;
- Os shootouts são batidos no gol designado pela Competição;
- Somente jogadores autorizados que terminaram a partida podem participar (jogadores fora de campo devido a cartão amarelo contam como disponíveis);
- Jogadores expulsos não estão disponíveis;
- Cada equipe decide os cinco primeiros cobradores e a ordem (não precisa informar os árbitros);
- Ambos os goleiros podem participar e podem ser trocados entre as cobranças.

Posicionamento dos Jogadores:

- Somente jogadores autorizados do shootout, Treinador Principal e árbitros em campo;
- Todos os outros membros da comissão permanecem nos bancos;
- Todos os jogadores autorizados, exceto o cobrador e ambos os goleiros, devem permanecer atrás da linha de impedimento da metade adversária;
- O goleiro da equipe que está chutando posiciona-se na interseção da linha do gol com a linha lateral (canto).

9.2.3 Regras de Execução

Formato: Uma contagem regressiva de 3 segundos começará antes de iniciar a execução. Após isso, é jogador contra goleiro a partir do centro do campo com contagem regressiva de 5 segundos para completar a execução da cobrança (contagem regressiva de 6 segundos para a Queens League).

Gols Bem-Sucedidos:

- A bola entra no gol;
- A bola toca no goleiro, mas continua para dentro do gol;
- A bola bate na(s) trave(s) sem toque do goleiro, e o jogador usa o rebote dentro do limite de tempo.



Tentativas Perdidas:

- A bola toca no goleiro e não entra no gol;
- A bola sai do campo sem toque do goleiro;
- O limite de tempo de 5 segundos expira.

O Goleiro:

- Deve ter parte de um pé sobre ou atrás da linha do gol;
- Pode sair da linha uma vez que o sinal sonoro for acionado.
- **Infrações:** Advertência para a primeira infração, cartão amarelo para a subsequente (exige substituição);
- **Faltas Graves:** Se o goleiro cometer falta no jogador ou tocar na bola com a mão fora da área penal dentro dos 5 segundos, é concedido um pênalti imediatamente + cartão amarelo + o goleiro deve deixar a disputa.

9.2.4 Sequência da Disputa de Shootout

Cinco Rodadas Iniciais:

- Devem ser cobradas de forma alternada;
- Cada cobrança é feita por um jogador diferente;
- Se um time não puder ser alcançado antes de ambos completarem cinco cobranças, a disputa termina antecipadamente.

Formato Morte Súbita:

- Se empatado após cinco rodadas cada, continua-se de forma alternada;
- **Primeira Cobrança da Morte Súbita:** Realizada por um dos goleiros disponíveis de cada equipe;
- **Morte Súbita Subsequente:** Os times podem escolher qualquer jogador disponível, sendo permitida repetição;
- Continua até que um time marque um gol a mais que o adversário após um número igual de cobranças.



9.2.5 Falhas Técnicas Durante as Disputas

Falha na Tela do Contador Regressivo:

- **Se a tela da contagem regressiva apresentar defeito:** O árbitro não permite que o jogador continue e, em vez disso, reinicia a cobrança individual e a contagem regressiva. Em qualquer outra circunstância em que a tela apresentar defeito, o árbitro conduzirá a contagem regressiva manualmente. A contagem regressiva manual sempre terá precedência sobre quaisquer displays visuais durante falhas técnicas.
- **Término do Tempo:** O árbitro encerrará a situação de shootout assim que o tempo terminar, em vez de esperar pelo resultado da cobrança.

9.2.6 Infrações e Cenários

Ação Antecipada do Cobrador:

- Se o cobrador iniciar antes do fim da contagem regressiva, os árbitros aguardam a conclusão;
- Se resultar em gol, é registrado como perdido.

Infrações Simultâneas:

- Se tanto o goleiro quanto o cobrador cometerem infrações simultaneamente, a cobrança é reiniciada.

Lesão Durante o shootout:

- **Cinco Rodadas Iniciais:** O jogador lesionado é substituído por um não participante; o substituto não pode chutar as cobranças restantes iniciais; o jogador lesionado é eliminado da disputa;
- **Morte Súbita:** O goleiro lesionado é substituído por qualquer jogador elegível; o substituto pode continuar cobrando; o goleiro lesionado é eliminado.

Substituições e Advertências Durante o shootout:

- **Cartão amarelo para o goleiro:** Deve ser substituído por um goleiro substituto ou jogador de campo atuando como goleiro;



- **Cartão amarelo para jogador:** Pode continuar na disputa;
- **Cartão vermelho para jogador:** Deve deixar o campo e não pode participar mais.

9.3 Cenários Detalhados de Pênalti

9.3.1 Infrações do Jogador Antes da Cobrança

Infrações do Atacante:

- **Se a ação terminar em gol e houver interferência na jogada:** repete-se o pênalti;
- **Se a ação não terminar em gol e houver interferência do atacante:** tiro livre indireto para o time defensor;
- **Se não houver interferência na jogada:** Gol válido ou o jogo continua com base no resultado.

Infrações do Defensor (incluindo avanço antecipado do goleiro):

- **Se a ação termina em gol:** gol válido;
- **Se a ação não terminar em gol e houver interferência na jogada:** repete-se o pênalti;
- **Se não houver interferência na jogada:** O jogo continua com base no resultado.

Infrações Simultâneas:

- Defensor e atacante adentram a área antecipadamente: repete-se o pênalti;
- Goleiro e cobrador cometem infrações simultâneas: tiro livre indireto para o time do goleiro.

Infrações do Cobrador (bola chutada para trás, finta ilegal, etc.):

- Tiro livre indireto para o time defensor.

9.3.2 Requisitos e Violações do Goleiro

- Deve ter parte de um pé sobre ou atrás da linha do gol;
- Se houver violação e o chute for perdido: repete-se o pênalti;
- Se violação repetida: cartão amarelo para o goleiro e deve ser substituído.



10. CARTAS SECRETAS

10.1 Período de Ativação

- **Disponibilidade:** do final da fase do escalonado (minuto 5:00) até o início da Fase do Gol Dobro (minuto 16:59) e do final da fase do Dado (minuto 23:00) até o início da Match Ball (35:59).
- **Ativação:** Quando o botão é pressionado e o sinal é ativado;
- **Execução:** Na próxima parada de jogo (exceto se pressionado durante o intervalo - executa-se antes do início do segundo tempo);
- **Pressionamento Acidental do Botão:** Se o botão da Carta Secreta for pressionado (mesmo que acidentalmente) durante o tempo permitido, a carta deverá ser revelada e utilizada;
- **Perturbação Deliberada:** Se o pressionamento do botão for considerado pelo árbitro como uma tática deliberada para perturbar os adversários, o árbitro pode emitir um cartão amarelo para o indivíduo responsável.

10.2 Tipos de Cartas

Cada time seleciona a partir de um baralho de 10 cartas contendo:

1. **2x Cartas de Gol Dobro:** 1(um) gol vale 2 (dois) gols por 4 minutos;
2. **1x Cartas de Suspensão:** Remove 1 (um) jogador adversário (não o goleiro) por 4 minutos;
3. **2x Cartas de Shootout:** Concede um shootout;
4. **2x Cartas de Jogador Estrela:** O próximo gol do jogador designado vale 2 (dois) (o efeito termina após o gol);
5. **1x Carta de Pênalti:** Concede um pênalti;
6. **1x Carta Coringa:** Escolha qualquer outra carta ou rouba a carta não revelada do adversário;
7. **1x Carta Pênalti Invertido:** Escolha um jogador da equipe adversária (exceto os goleiros) para cobrar um pênalti. Se convertido, o gol não conta. Se perdido, o gol conta para o time que escolheu o jogador.



10.3 Efeitos e Cronometragem das Cartas

10.3.1 Regras Gerais

- Todos os poderes das Cartas Secretas terminam no minuto 36 (independentemente do momento de ativação);
- **Exceção:** Cartas de Pênalti, Pênalti Invertido ou Shootout podem ser utilizadas/cobradas na parada do minuto 36 se ativadas até 35:59;
- Todos os efeitos das cartas secretas são pausados no início da Fase de Gol Dobro e reiniciados após a Fase do Dado a fim de completar o seu tempo total;
- Cartas pressionadas durante a contagem regressiva são verificadas na próxima saída de bola e executadas no reinício seguinte.

10.3.2 Efeitos Detalhados das Cartas

Carta de Gol Dobro (4 minutos):

- Gols marcados pela equipe valem como dois gols;
- Se um pênalti for concedido durante o efeito, o pênalti também vale dois gols;
- Se um atacante chuta em direção ao gol no minuto final (3:59), aplicam-se os mesmos critérios das contagens regressivas dos minutos 17'/36';
- O gol conta como dois para as estatísticas da equipe, mas conta um para as estatísticas individuais do jogador.

Carta de Suspensão (4 minutos):

- Remove um jogador adversário a escolher (excluindo goleiros) por 4 minutos;
- Se aplicado a um jogador do banco, o time deve remover um jogador de campo;
- Aplicada em ordem cronológica de pressionamento do botão;
- Se o adversário revelar uma carta de pênalti/shootout imediatamente a seguir, o jogador sancionado não pode realizar a cobrança se indicado;
- A cronometragem segue os procedimentos de cartão vermelho (tempo corrido com exceções especificadas).

Carta de Pênalti:

- É concedido um pênalti;



- Todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar atrás da linha do meio-campo durante a execução;
- Se um pênalti do jogo for concedido imediatamente após a ativação: pênaltis consecutivos são cobrados (primeiro a Carta Secreta, depois o do jogo);
- Se um pênalti for marcado no jogo contra a equipe que ativou a carta imediatamente após a ativação: primeiro o pênalti da Carta Secreta, depois o pênalti do jogo.

Carta Pênalti Invertido:

- É concedido um pênalti para a equipe adversária;
- Todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar atrás da linha do meio-campo durante a execução;
- Um jogador da equipe adversária (exceto os goleiros) deve ser escolhido para cobrar o pênalti. Se convertido, o gol não conta. Se perdido, o gol conta para o time que escolheu o jogador;
- Caso uma equipe queira impedir que um jogador disponível cobre o pênalti invertido; alegando, por exemplo, que está lesionado, esse jogador não poderá participar novamente do restante da partida.

Carta de Shootout:

- Cobrança de shootout;
- As mesmas circunstâncias de uma cobrança de shootout;
- Se um jogador avança antes do final da contagem regressiva de 3 segundos: a ação é invalidada (shootout anulada);
- Goleiro cometendo falta no jogador ou tocando a bola com a mão fora da área: pênalti concedido + cartão amarelo + substituição do goleiro;
- Pênalti cobrado pelo mesmo jogador do shootout (a menos que lesionado).

Carta de Jogador Estrela:

- O jogador designado recebe uma braçadeira de estrela;
- O efeito permanece ativo até o minuto 36 ou até o jogador marcar um gol (o que ocorrer primeiro);
- O efeito da carta é interrompido durante o Gol Dobro e Fase do Dado;



- **Crítico:** Após marcar um gol, o jogador deve imediatamente remover a braçadeira e entregá-la diretamente ao árbitro assistente em seu banco;
- O gol vale dois, e o efeito da braçadeira termina imediatamente.

Carta Coringa:

- Escolha qualquer outra carta disponível ou roube uma carta não revelada do adversário;
- Só pode roubar se a carta do adversário ainda não foi revelada antes do pressionamento do botão da Carta Coringa;
- Segue as regras de ativação do tipo de carta escolhida.

11. PÊNALTI DO PRESIDENTE

11.1 Elegibilidade

- Somente presidentes fisicamente presentes podem ativar;
- Deve ser ativada antes do minuto 35:59;
- **Janela de Resposta:** O adversário tem o direito de responder com pênalti do presidente ou shootout com jogador.

11.2 Execução

- O presidente deve usar o uniforme oficial da equipe ou roupas sem marca;
- **Contagem:** Sempre conta como um gol, independentemente de cartas ativas;
- **Formato:** Pênalti ou Shootout (por acordo mútuo);
- **Comunicação com o Goleiro:** Permitida sem sanção (a menos que considerada punível).

11.3 Restrições

- Se o presidente estiver em campo como jogador: Só pode iniciar se outro presidente estiver presente para cobrar o pênalti;
- Se o adversário iniciar: O presidente-jogador só pode responder com a opção de shootout.



11.4 Cenários e Restrições da Pênalti do Presidente

11.4.1 Cenários Detalhados

Ambos os Presidentes Presentes:

- Somente presidentes fisicamente presentes podem iniciar a penalidade;
- Uma vez pressionado, a equipe adversária tem o direito de resposta (pênalti do presidente ou shootout do jogador);
- Se a equipe com direito de resposta não ativar o botão dentro do prazo, este é automaticamente ativado no 38º minuto durante a mesma parada.

Nenhum Presidente Presente:

- Nenhum time pode ativar o pênalti do presidente.

Presidente Convocado como Jogador:

- A equipe só pode iniciar se outro presidente estiver presente para cobrar o pênalti;
- Se o adversário iniciar primeiro, o presidente-jogador só pode responder com a opção do shootout.

11.4.2 Cronometragem e Ativação

- Deve ser ativada antes do minuto 35:59;
- Uma vez que o botão é pressionado e o jogo parado, o tempo é parado para a execução do pênalti;
- Se não houver resposta dentro do prazo estabelecido, é automaticamente ativada no minuto 36.

11.4.3 Vestuário

- O presidente deve usar o uniforme oficial do time ou roupas sem marca;
- Se os requisitos não forem atendidos, a Competição reserva-se o direito de cancelar a penalidade sem possibilidade de apelação.



11.4.4 Interação com o Goleiro

- Antes da execução, o goleiro adversário pode se comunicar com o presidente, sem sanção;
- Palavras ou gestos não devem ser passíveis de punição pelos padrões da arbitragem.

12. VAR (ÁRBITRO ASSISTENTE DE VÍDEO)

12.1 Incidentes passíveis de análise

Gols/Não Gols:

- A bola ultrapassando a linha do gol;
- A bola saindo de jogo antes do gol;
- Impedimento na construção do gol;
- Faltas na construção do gol.

Pênaltis/Não Pênaltis:

- Pênalti incorretamente concedido/não concedido;
- Localização da falta (dentro/fora da área);
- Bola fora de jogo na construção do pênalti;
- Impedimento na construção do pênalti.

Cartões Vermelhos Diretos:

- Situações claras de cartão vermelho (não segundos amarelos).

Identidade Equivocada:

- Jogador errado sancionado.

12.2 Procedimento do VAR

- O árbitro do VAR tem a decisão final, a menos que não esteja claro;
- Se não estiver claro, o árbitro principal revisa na tela e decide;



- O árbitro deve fazer o sinal de VAR quando for chamado para a tela;
- Os jogadores não podem cercar o árbitro durante a revisão ou entrar nas áreas de substituição.

12.3 Aplicações Adicionais do VAR

12.3.1 Revisões de Pênalti e Shootout

O VAR pode revisar infrações durante cobranças de pênalti, pênaltis do presidente ou shootout:

- Jogador tocando na bola antes da tela LED ficar verde;
- Faltas do goleiro no jogador durante o shootout;
- Outras infrações ocorridas durante as execuções dos pênaltis/shootout.

12.3.2 Comportamento dos Jogadores Durante o VAR

- **Restrições Críticas:** Jogadores, treinadores, membros da comissão não podem cruzar a linha delimitada como área técnica durante as revisões de VAR;
- Não podem cercar o árbitro ou tentar influenciar a decisão;
- Os jogadores de campo não podem entrar nas áreas de substituição durante a revisão;
- **Consequências da Violação:** Pode resultar em advertência/cartão amarelo a critério do árbitro por qualquer comportamento que viole estas restrições.

12.3.3 Procedimento do Sinal de VAR

Quando o árbitro é chamado para revisar o VAR na tela, deve fazer o sinal oficial de VAR antes de prosseguir com a decisão.

13. OFICIAIS DE PARTIDA

13.1 Equipe de Arbitragem

- **Árbitro Principal:** Autoridade total para fazer cumprir as regras;
- **Árbitro de Mesa:** Auxilia com incidentes claros que afetam o resultado do jogo.



- **Árbitro de VAR:** Revisa incidentes específicos;
- **4º Oficial (Opcional/Dependente da Competição):** Deveres administrativos;
- **2x Árbitros Assistentes:** Auxiliam com impedimento e outras decisões.

13.2 Autoridade do Árbitro

- As decisões sobre fatos relacionados ao jogo são finais.;
- Pode interromper a partida temporária ou permanentemente por infrações às regras ou interferência externa;
- Pode tomar medidas disciplinares contra jogadores, treinadores e membros da comissão técnica.

14. SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DE JOGO

14.1 Regras de Finalização de Chute

Chutes no Fim do Período: Se a equipe atacante finaliza (chuta) nos segundos finais da contagem regressiva (minutos 17 ou 36), o apito final não soa até a finalização ser completada. A finalização é considerada completa quando:

- Um jogador atacante interfere afetando a trajetória da bola;
- A bola sai do campo;
- A equipe adversária recupera a posse de bola;
- O perigo passa.

Bolas Paradas Antes do Fim do Período: Tiros livres diretos no campo de ataque ou pênaltis concedidos antes dos minutos 17, 20 e 36 podem ser cobrados mesmo após o tempo terminar.

Desperdício de Tempo Deliberado: Se a equipe defensora deliberadamente desperdiça tempo para evitar a cobrança de uma bola parada:

- Jogadores advertidos com cartão amarelo;
- A bola parada é cobrada de qualquer maneira;
- A equipe atacante tem a opção de chutar diretamente em direção ao gol sem segunda jogada/rebote;



- O gol é concedido se a bola bater em um jogador defensor, goleiro ou traves;
- Qualquer rebote tocado por um jogador atacante encerra o período, sem o gol.

14.2 Erros Involuntários de Reinício

Se um erro involuntário for cometido ao colocar a bola em jogo:

- O árbitro para o jogo;
- A equipe que cometeu o erro é solicitada a reiniciar corretamente;
- Se repetido, a posse de bola é concedida a equipe adversária por meio de tiro de meta.

14.3 Protocolos de Lesão

Durante a Fase do escalonado: O jogo não é reiniciado até que o jogador seja substituído ou retorne ao campo com a aprovação do árbitro.

- Se o jogador sai para um atendimento com intenção de retornar, o time joga com um a menos até o retorno;
- Durante o 1v1 com goleiro, fica a critério do árbitro esperar ou não pelo retorno do jogador.

Jogo Geral: A assistência médica pode parar o cronômetro se necessário e o jogador aceitar o atendimento médico.

15. INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

Para quaisquer circunstâncias não expressamente cobertas nestas Regras do Jogo, o árbitro da partida interpretará de acordo com seu melhor julgamento, guiado pelo espírito do jogo e pelos princípios tradicionais do futebol (IFAB).



16. GLOSSÁRIO DE DEFINIÇÕES

Violação de Retorno de bola ao Campo de Defesa (Backfield Violation): Uma vez que um jogador com a posse de bola saia do seu meio campo, ele não pode passar ou driblar de volta para o seu meio campo (área preta para área preta).

Sistema de Gaiola (Cage System): Mecanismo de liberação de bola suspenso localizado acima do centro do campo para inícios de partida e transições de período.

Dado da Competição (Competition Dice): Dado de seis faces lançado no minuto 20 para determinar o formato de jogo pelos próximos 3 minutos (3v3, 2v2 ou 1v1 com goleiro).

Fase de Gol Dobro (Double Goal Phase): Fase final iniciando no minuto 17 onde todos os gols valem como dois gols.

Área Cinza (Grey Zone): Área de substituição e círculo central que define os limites do meio campo para a violação de retorno ao campo de defesa.

Sistema de cronometragem LED (LED Timing System): Display de contagem regressiva eletrônico usado para shootout (limite de 5 segundos).

Match Ball: Fase da partida que termina em uma disputa de shootouts (formato de desempate) após um empate ou uma vitória para o time líder marcando um gol a mais ou uma vitória para o time perdedor marcando mais gols do que o adversário sem resposta no placar geral.

Linha de Impedimento (Offside Line): Linha horizontal marcada na frente de cada área penal, definindo o limite de impedimento.

Jogo Passivo (Passive Play): Desperdício de tempo deliberado que aciona um aviso de 10 segundos do árbitro.

Pênalti do Presidente (President Penalty): Pênalti especial cobrado pelo presidente da equipe (quando fisicamente presente).

Fase do escalonado (Ramp-Up Phase): Primeiros 5 minutos da partida com formato progressivo de jogadores (1v1 a 7v7).



Cartas Secretas (Secret Cards): Cartas táticas especiais ativadas durante a partida para vários efeitos (Gol Dobro, Suspensão, Pênalti, etc.).

Jogador Estrela (Star Player): Jogador designado cujo próximo gol vale dois quando estiver usando uma braçadeira especial.

Áreas de Substituição (Substitution Lanes): Áreas designadas no meio-campo onde todas as substituições de jogadores devem ocorrer.

Área Técnica (Technical Area): Área do banco com limites específicos em que a comissão técnica não deve atravessar durante o jogo.

Luzes de sinalização (Traffic Lights): Sistema de sinalização visual usado durante os tiros de saída da gaiola para indicar o início da jogada.

VAR (Video Assistant Referee): Sistema de Árbitro Assistente de Vídeo para revisar infrações específicas.

Carta Coringa (Wild Card): Carta Secreta que permite ao time escolher qualquer outra carta ou roubar uma carta não revelada do adversário.