REGULAMENTO OFICIAL
COPA ARCO DE FUTEBOL SOCIETY – ano 2016

REGULAMENTO ESPECÍFICO

1 - Será adotada a regra do Futebol Society COM ALGUMAS ADEQUAÇÕES.

2 - Tiro de Meta: A Bola deverá ser reposta em jogo com as mãos pelo goleiro. A bola estará em jogo quando passar a linha da área.

2.1 - Reposição de bola pelo goleiro deverá ser realizada com as mãos, podendo o goleiro utilizar os pés somente quando receber a bola sem segurar com as mãos.

a) Caso a Bola chegue à área do adversário será cobrado reversão e anotada falta pessoal para o goleiro.
b) Caso o goleiro pegue com as mãos e chute com o pé, será cobrada falta na marca da área.
ÚNICO - O atleta não poderá recuar a bola para o goleiro e o mesmo segurá-la com as mãos (a não ser de cabeça ou de forma involuntária), caso isso aconteça será cobrada falta do local onde aconteceu o recuo, nem os laterais poderão ser recuados ao goleiro e o mesmo pegar a bola com as mãos.

3 - Qualquer reposição de bola (tiro de meta, laterais, escanteios) deverá ser realizada em 05 segundos.

4 - As equipes deverão estar no horário dos jogos com o mínimo de **05 (CINCO)** atletas, sendo este o número mínimo para começar a partida. Caso a equipe não tenha o número mínimo para início da partida será caracterizado o WO a favor da equipe presente.Caso uma equipe fique reduzida a 04 (quatro) atletas a partida será encerrada, com derrota da euipe reduzida.

ÚNICO – O não comparecimento no horário marcado (W.O.). Dependendo da forma de disputa da chave a equipe poderá ser ELIMINADA

5 - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo técnico de 60 segundos (um minuto) por período. As orientações deverão ser realizadas pelo treinador dentro de sua área de meta. Somente o técnico poderá entrar no campo neste momento.

6 - Nas faltas, a barreira deverá respeitar a distância de 05 (cinco) metros.

7 - As partidas serão realizadas com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo que as mesmas poderão fazer quantas substituições forem necessárias, o atleta substituído poderá retornar a partida sendo considerada como uma substituição normal.
a) As substituições serão volantes

b) Somente para substituição do goleiro deve-se pedir ao árbitro e aguardar que o mesmo paralise a partida e autorize.
c) O atleta que não cumprir esta norma será punido com cartão amarelo.
d) Caso uma partida seja encerrada por número insuficiente de atletas, a equipe causadora será considerada perdedora, independente do placar do momento da paralisação. Se a equipe causadora estiver perdendo, o placar será mantido, caso a causadora esteja vencendo ou empatando, serão somados os pontos da vitória a outra equipe sem computar os gols assinalados. Caso as duas fiquem com número insuficiente não serão somados pontos a nenhuma das duas e os gols serão cancelados.

8 – Todas faltas do período serão cobradas em um tiro livre direto do local onde aconteceu a infração (até a 7ª coletiva), as que ocorrem depois serão cobradas do local onde aconteceu ou no centro do campo, quando acontecer no campo de ataque do infrator. .

8.1 -Não serão aplicadas cobranças de faltas em dois toques.

9 - O atleta que cometer 05 (cinco) faltas na partida será desqualificado e deverá substituído, não podendo permanecer no banco de reservas.

10 - Haverá acumulo de faltas coletivas, sendo que a equipe que cometer 7 (sete) infrações coletivas por período de jogo, sofrerá a cada infração posterior uma falta direta do local onde aconteceu (quando no campo de defesa do infrator) ou do centro do gramado quando no campo de ataque do infrator. Sendo estas zeradas no final do período.
Em caso de prorrogação, as faltas do 2º período serão mantidas.

11 - A equipe que incluir atletas irregularmente inscritos perderá os pontos da partida e o atleta será imediatamente eliminado da competição.

12 - Escanteios, laterais deverão ser cobrados com as mãos (em 05 segundos), podendo o atleta estar com os pés sobre a linha ou fora do campo.

13 – Um gol não será válido quando:
a) A bola for arremessada pelo goleiro de dentro de sua área e não tocar em ninguém;
b) Após cobrança de laterais, escanteios ou tiro de metas, a bola entrar no gol sem tocar em ninguém;
c) A bola não ultrapassar totalmente a linha do gol.

14 -a) Cartões Amarelos: o atleta ficará fora da partida por 02 (dois) minutos de bola em jogo, podendo retornar após este prazo.
b) Cartões Vermelhos: o atleta estará expulso da partida, não podendo ser substituído.

- PUNIÇÕES AUTOMÁTICAS:

- 03 (três) Cartões Amarelos - suspensão de 01 (uma) partida.
- 01 (um) Cartão Vermelho - suspensão de 01 (uma) partida.
- OBS: - Um cartão não elimina o outro.

15 - Os Cartões (amarelos), não serão computados para efeito de acumulo na Semi-Final e Final.

16 – Não será aplicada a penalidade SHOOT OUT nas 6ª e 7ª faltas coletivas por período e o número mínimo de iniciantes de uma equipe para uma partida será de 05 (cinco) atletas.

17 - Todas as equipes participantes serão consideradas sabedoras das regras e regulamento que regem o Campeonato, não podendo alegar em nenhum momento desconhecimento de qualquer cláusula contida no mesmo.

BOA SORTE !!!

Revisado após Congresso técnico realizado em 14/05/16 – Sede da ARCO-SPM

São Paulo, 01 de Abril de 2016.

Paulo Cézar de Souza
Presidente – ARCO/SPM

ASSOCIAÇÃO RECREATIVA DOS EMPREGADOS DOS CORREIOS SÃO PAULO METROPOLITANA – ARCO/SPM
Rua Jaguaré Mirim, 310 – 1º andar – Vila Leopoldina – São Paulo – SP – CEP: 05311-020
Telefone: 11 3641-2723 / 3641-2463 – Whats App: 11 9 4793-5925 – Fax: 11 3832-7378
www.arcospm.org.br – Facebook/arco-spm – arcospm@arcospm.org.br