



Criado e desenvolvido por
MARCO AURÉLIO CÂNDIDO ROCHA

TAPÉMBOL é
PENALTY

TAPÉMBOL

LIVRO DE REGRAS OFICIAL

Maio/2024

2024

CAETÉ - MG - BRASIL



FITAPEM

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TAPÉMBOL

Fundada em 13 de abril de 2023

CNPJ: 50.300.500/0001-17

MEMBROS 2023 - 2026

Mesa Diretora

Gustavo Henrique G. Moraes
Presidente

Octávio Augusto M. Lima
Vice-Presidente

Yasmim Sena Pereira
Secretária

Conselheiros Titulares

Lucas Henrique Neves Marques
1º Conselheiro Titular

Marta Vicente dos Santos
2º Conselheiro Titular

Sandra Barbosa de Freitas Rosa
3º Conselheiro Titular

Conselheiros Suplentes

Fernanda M. A. do Nascimento
1º Conselheiro Suplente

Ilda da Conceição C. Santos
2º Conselheiro Suplente

Thamires Caldeira Santos
3º Conselheiro Suplente

Sede: Caeté - Minas Gerais - Brasil





Reconhecimento

ESPORTE CRIADO NO BRASIL



Registro UEB 008/2023

Selo de reconhecimento ao Tapembol como esporte criado no Brasil em 27 de julho de 2007

Reconhecimento de criação do esporte Tapembol pelo Professor de Educação Física
Marco Aurélio Cândido Rocha

Conferido pela:



CNPJ: 30.654.309/000-66

Brasília - DF





TAPEMBOL é **PENALTY.**



Marca Registrada - Todos os direitos reservados

Processo INPI nr: 830297910

Criado em 27 de julho de 2007

Caeté - Minas Gerais - Brasil

MARCO AURÉLIO CÂNDIDO ROCHA

+55 31 98804-6662

www.tapembol.com.br

contato@tapembol.com.br





A história até aqui	07
Que esporte é esse?	14
Leitura da partida	16
1. A quadra de Tapembol	21
1.1 - Marcações da quadra	21
1.2 - Dimensões da quadra.....	24
2. A bola de Tapembol	26
3. O gol no Tapembol	28
4. Formação de jogadores	32
4.1 - Jogadores em formação	32
4.2 - Jogadores em preparação	33
4.3 - Formação da defesa	34
4.4 - Formação do ataque	37
4.5 - Formação prévia	37
4.6 - Número mínimo de jogadores	38
4.7 - A comissão técnica	38
4.8 - Vestuário	39
5. Duração da partida	40
5.1 - Tempo de partida	40
5.2 - Período de tempo	41
5.3 - Tempo técnico	41
5.4 - Intervalo de tempo	41
5.5 - Tempo de cobrança	41
6. Fundamentos e toques	42
6.1 - Contato com a bola	42
6.2 - Toque na bola	43
6.3 - Movimentos permitidos	44
6.4 - Situações especiais	46
6.5 - Movimentos proibidos	48
7. Tipos de Vantagem	50
7.1 - Vantagem lateral	50
7.2 - Vantagem de fundo	51
7.3 - Vantagem técnica	51
7.4 - Vantagem local	51
7.5 - Ponto de vantagem	51
7.6 - Cobrança de vantagem	52
7.7 - Vantagem de área	55
7.8 - Vantagem de ataque	58
8. Faltas e punições	59
8.1 - Falta técnica	59
8.2 - Falta física	63
8.3 - Falta gestual/verbal	66
8.4 - Anti-jogo	68
8.5 - Suspensão da partida	69
9. Controle da partida	73
9.1 - Arbitragem de quadra	73
9.2 - Mesários de controle	74
9.3 - Comunicação	75
A súmula de Tapembol	82





UM ESPORTE DE TODOS

Marco Aurélio Cândido Rocha

O Tapembol é um esporte original do Brasil, criado no ambiente escolar, com a finalidade de atender a grande maioria dos alunos nas aulas de Educação Física, dentro e fora da quadra.

A pedagogia por trás das regras garante a participação efetiva de todos, fazendo a combinação de regras técnicas, físicas e gestuais/verbais para preservar a integridade do jogador.

Os toques limitados na bola primam pela jogabilidade do esporte em equipe, fazendo com que todos dependam do outro para cumprir o objetivo da partida.

O Tapembol possui regras pedagógicas que foram inseridas durante a sua criação e que continuam vigentes até hoje, dando alegria e vontade de jogar aos seus praticantes.

O Tapembol é um esporte atrativo por si só, pois trás em suas regras dinâmicas que maximizam as possibilidades dentro do jogo.

Por se tratar de um esporte com limitação no número de toques, as possibilidades de jogadas, ataques e contra-ataques são inúmeras, aumentando a pressão de tempo de uma equipe em relação a outra.

O tapembol é um legado que fica para esta e para gerações futuras.



“Quando uma pessoa joga o Tapembol pela primeira vez, ela sente ali todas as conexões, pois começa a perceber os espaços, entender a coletividade que forma a equipe e a partir deste momento, sente toda a mágica presente, enxergando um mundo de possibilidades e vê, no levantar de mãos, a união de todos, o olhar na bola e não no adversário... então, não quer mais parar.”





INTERATIVIDADE

O conteúdo do Livro de Regras possui links interativos que vão melhorar a sua experiência com o Tapembol, direcionando você para o nosso site, redes sociais, vídeos, fotos e notícias.



SITE

Este link te levará para matérias no site Oficial do Tapembol

VÍDEOS
Assista aos vídeos referentes ao Tapembol para o seu aprendizado



NOTÍCIAS

Acesse novidades do Tapembol no Brasil e no mundo.

TELEVISÃO
Veja reportagens e matérias sobre o Tapembol em Programas de TV



No decorrer da sua leitura, quando aparecer um destes ícones, **clique ou toque** para ver mais!

SIGA-NOS

Clique em cada link e siga o @tapembol nas redes sociais.



A HISTÓRIA ATÉ AQUI

CRIAÇÃO - O TAPEMBOL NO BRASIL E NO MUNDO -
CONCEITO - ORIGEM DO NOME - LEITURA DA PARTIDA

CRIADOR DO TAPEMBOL

Nascido em março de 1977 em Belo Horizonte, Marco Aurélio passou toda a sua vida em Caeté, Minas Gerais, onde se casou com a Thayse e tiveram a Maryana.

Marco Aurélio é Professor de Educação Física, Provisionado pela Universidade Federal de Minas Gerais no Sistema CREF/CONFEF, Licenciado em Educação Física pela Universidade FUMEC de Belo Horizonte e Especialista em Treinamento Desportivo, registrado no Conselho Regional de Educação Física sob o número CREF6 MG 04651/G.

Trabalhou como Diretor de Departamento Esportivo, Coordenador Técnico na Secretaria Municipal de Esporte, Lazer e Juventude de Caeté, Secretário Municipal de Esporte em Caeté, Professor de Educação Física no Colégio CEW PROMOVE, IEPS COLÉGIO, Tutor Presencial do Curso de Educação Física da Faculdade Anhanguera Polo Caeté.



Marco Aurélio Cândido Rocha
Profissional em Educação Física
Criador do Tapembol





2007

criação do Tapembol

Surge o Tapembol no antigo CEW PROMOVE, Caeté, Minas Gerais, em 27 de julho de 2007.



2008 - 2010

Em 2008 acontece o I Torneio Caeté de Tapembol.

Em 2010 Tapembol é apresentado no Congresso Internacional de Educação na UFF, Niterói, Rio de Janeiro.



2011 - 2012

Em 2011 a marca Tapembol é reconhecida pelo INPI.

Em 2012 o Tapembol é ensinado na UFMG, disciplina de Jogos e Brincadeiras.



2013 - 2015

A Secretaria de Estado de Esporte e Juventude MG conhece o Tapembol.

O Tapembol é ensinado em Congresso para mais de 300 Profissionais e Graduandos em Educação Física do Projeto Minas Olímpica, presente em mais de 100 municípios mineiros.

Reportagem em 2015 no Programa Como Será? da Rede Globo.

2016 - 2017

Nova bola de Tapembol para prática escolar e adultos.

Stratford no Canadá recebe o Tapembol em Intercâmbio como esporte brasileiro.



2018 - 2019

Tv Record faz reportagem sobre o Tapembol no Achamos em Minas.

Encontro Nacional de Tapembol 2019 é realizado em Curitiba, Paraná.



2020 - 2021

Durante e pós Pandemia o Tapembol é reinventado em Lives, Vídeo aulas e o Circuito Virtual de Tapembol nas Redes Sociais.



2022

Tapembol continua nos Jogos Bairro a Bairro e Jogos Escolares de Caeté.



Federação Internacional de Tapembol tem membros temporários para homologação da Instituição.

2023

FITAPEM é homologada em 13 de abril de 2023.

Tapembol é reconhecido pela UEB.

Penalty lança a bola oficial de Tapembol, a Penalty Tapem Pro.





Origem do Esporte:

Criado em 27 de julho de 2007, na cidade de Caeté, Minas Gerais, pelo Professor de Educação Física Marco Aurélio Cândido Rocha, o Tapembol se originou de uma brincadeira simples nas aulas de Educação Física do antigo **Colégio CEW PROMOVE**, a que foi se adaptando com regras e formas de jogar, que primam pela participação de todos, independente do biotipo ou destreza em outros esportes.



CAETÉ - MINAS GERAIS

O início de tudo: Quadra de terra no do antigo Colégio CEW PROMOVE em Caeté, Minas Gerais.



JABOTICATUBAS/LAGOA SANTA

A **primeira competição** oficial de Tapembol envolveu mais de 100 atletas, com oito equipes masculinas e duas femininas que disputaram o Torneio no ano de 2008. A competição foi dividida em duas etapas, sendo a ETAPA CLASSIFICATÓRIA no Ginásio Poliesportivo de Caeté e a ETAPA FINAL no Clube UNSP, no Distrito de Quintas da Serra, também em Caeté, Minas Gerais.

Registro da Marca:

O Tapembol possui marca registrada, conferida pelo INPI - Instituto Nacional de Propriedade Intelectual, que garante a originalidade do nome e de sua logomarca.

Nome do Esporte:

A palavra **Tapembol** se originou da expressão "tapa na bola", sendo definida popularmente como um jogo onde se dá "tapas em uma bola" para fazer o gol. A junção palavras "tapas+em+uma+bola" facilitou a pronúncia e foi diagramado pelo Professor Marco Aurélio em partes, até se obter um nome. A palavra retirada do termo TAPasEMumaBO-La foi apresentada aos alunos, professores e pessoas próximas, que gostaram imediatamente da pronúncia, aclamando o nome do esporte como é conhecido.

Você Sabia?

Que a primeira bola específica do Tapembol foi produzida pela **Fábrica de Bolas Musa**, em Caeté, que era feita em E.V.A matrizado e com diferenciação de peso, logomarca e tiras em cores variadas em partes da sua estrutura.



O **primeiro time de Tapembol** foi criado pelo pai da Annelise, o Claudimyr Ferreira, que conheceu o Tapembol no Projeto Escola Aberta. Adepto frequente e entusiasta do esporte junto a sua filha, para a participação em sua primeira competição deu nome ao time, confeccionou uniforme e não parou mais.



JABOTICATUBAS/LAGOA SANTA

A **segunda cidade** a praticar o Tapembol foi Jaboticatubas, em Minas Gerais. A experiência foi levada pelo Professor **Aderson Almeida** em suas aulas de Educação Física nas escolas, seguindo com a experiência para a cidade de Lagoa Santa.





O Tapembol está presente em todas as regiões do Brasil, em quase todos os estados Brasileiros com competições em nível escolar, universitário e para adultos, realizadas em Minas Gerais, Bahia, Rio de Janeiro, Paraná, São Paulo, Pernambuco, Distrito Federal, dentre outros estados.



SERRA - ESPÍRITO SANTO



ÁGUAS DE LINDÓIA - SÃO PAULO

O Tapembol chegou no Espírito Santo através do Professor Marcelo, no Programa Sombra e Água Fresca do Instituto Izabela Hendrix de Belo Horizonte.

A Professora Marcela desenvolveu o Tapembol em suas de Educação Física na Escola Municipal Dr. Geraldo Mantovani, fazendo também dele um dos esportes praticados no Projeto SESI que acontecia à noite. Um Workshop foi dado para Professores e graduandos em Educação Física de Águas de Lindóia e Região.



BRASÍLIA - DISTRITO FEDERAL



CARNAÍBA - PERNAMBUCO



CURITIBA - PARANÁ

Em caravana por escolas e universidades de Brasília, o Professor Wesley ensinou o Tapembol para alunos, Professores e Estudantes de Educação Física.

Os Professores Geraldo, Pirri-ta, Alexandre, Izauro e Leonardo levaram a alegria do nosso Tapembol para vários Municípios do interior do Estado.

Desde 2016 a Professora Bárbara e o André recebem o Tapembol de braços abertos em Workshops e Competições para multiplicar o esporte no Estado.



PORTO VELHO - RONDÔNIA



ITABUNA - BAHIA

Rondônia é primeiro estado a contar oficialmente com o Tapembol nas aulas de Educação Física. Este trabalho é levado muito a sério pelos Professores Alan Raniere e Mara Alves que levaram o Tapembol em 2018 para Workshops em Porto Velho e Cacoal.

Um Workshop e dois Torneios marcaram a passagem do esporte na Bahia através dos Professores Choquito e Geisabel.



TANGARÁ DA SERRA - MATO GROSSO



ARACAJÚ - SERGIPE



CORDEIRO - RIO DE JANEIRO

Várias escolas envolvidas em aulas e Competições através do dinamismo do Professor Eduard de Soares e seus alunos.

A Professora Karina colocou o Tapembol em suas aulas e também no XIX Congresso Estadual de Educação Física em Aracajú.

O Professor Darlan envolveu o CELC COLÉGIO e todos os alunos em um maravilhoso Projeto para os alunos da escola.





O esporte criado no Brasil viajou para os países de Cabo Verde, Suécia, Portugal, Argentina, Peru, Canadá, Indonésia, Colômbia e por último em Guiné-Bissau, no continente Africano.



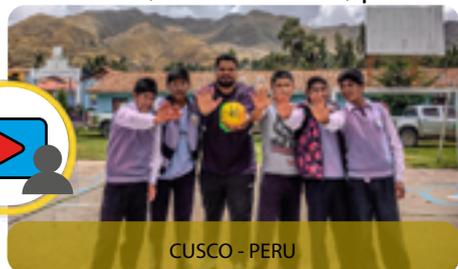
STRATFORD - CANADÁ

Em **Intercâmbio Escolar** entre o Brasil e o Canadá no no St. Michael Catholic College (Stratford), o Tapembol foi ensinado pelo Professor Luiz Didiu e alunos do **Colégio Padre Eustáquio**, de Belo Horizonte, Minas Gerais, para os estudantes Canadenses.



FARO - PORTUGAL

A **primeira experiência internacional** com o Tapembol aconteceu através da dinâmica de um grupo de brasileiros em intercâmbio que apresentaram um Trabalho Científico contando a história, fatos e regras do Tapembol como esporte brasileiro na **Universidade do Algarve**, em Faro, Portugal.



CUSCO - PERU



ILHA DE BOLAMA - GUINÉ-BISSAU

Com a **Ajuda Humanitária** da **ONG GET SMILE ORG**, o Professor **Chrystian Barreto** ensinou o Tapembol no Peru e Guiné-Bissau.



MINDELO - CABO VERDE

Cabo Verde - A Professora Lilliana Fonseca ensinou o novo esporte nas aulas de Educação Física da **Escola Liceu Ludgero Lima**, em Mindelo.



BOGOTÁ - COLÔMBIA

Colômbia - O esporte foi apresentado na **1ª Jornada de Deportes Alternativos** que aconteceu na **Escola de Oficiais General Santander**, em Bogotá D.C, pelo Professor de Educação Física **Sergio Alejandro Perdomo**.

Argentina - O Tapembol foi ensinado nas **Escolas de Matheu** e no **Encuentro Nacional de Deportes Alternativos** em Córdoba.



JAKARTA - INDONÉSIA

A **experiência do Tapembol** em **Jakarta** rompeu fronteiras culturais com os ensinamentos do **Professor Nandie**, que espalhou o esporte pelas escolas da cidade nas aulas de Educação Física.



MATHEU - ARGENTINA



CÓRDOBA - ARGENTINA





WWW



O GLOBO ESPORTE MINAS abordou a inclusão social através do esporte com matéria exclusiva em Caeté, Minas Gerais.

O PROGRAMA COMO SERÁ em reportagem especial sobre o Tapembol no Projeto Escola Aberta fazendo a diferença.



O SBT RONDÔNIA em Cacoal acompanhou o Workshop de Tapembol no Encontro Estadual de Educação Física e Saúde.



A BAND MINAS retratou o Projeto Tapembol aos finais de semana na Escola Estadual José Brandão em Caeté, Minas Gerais.



A REDE TV RONDÔNIA em entrevista com os Professores no Encontro Estadual de Educação Física em Porto Velho.

A PUC TV BELO HORIZONTE foi o primeiro Programa de TV a falar sobre o Tapembol, suas conquistas e



BOM DIA AMAZÔNIA fez matéria sobre a participação de um novo esporte no Encontro de Educação Física em Porto Velho.



A CHAMOS EM MINAS mostrou o esporte criado em Caeté, Minas Gerais e ensinou como jogar.

O ESPORTE RECORD São Paulo acompanhou o Workshop de Tapembol para Professores realizado pela Prefeitura de Franca.



A TV UESB BAHIA em matéria sobre o esporte mineiro nas terras baianas em Vitória da Conquista.

A TV UFMS MATO GROSSO DO SUL abordou o novo esporte no Simpósio de Educação Física da Universidade.



QUE ESPORTE É ESSE?

CONCEITO - ORIGEM DO NOME - LEITURA DA PARTIDA - DINÂMICA DA PARTIDA

CONCEITO

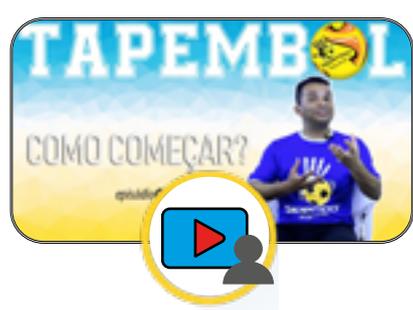
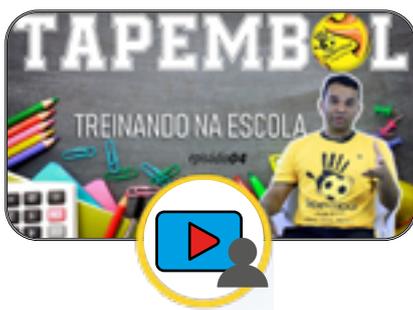
O **TAPEMBOL** é um *esporte coletivo de invasão* disputado em uma *quadra de 40 x 20 metros*, com a duração total de **24 minutos**, divididos em **dois tempos** de **doze minutos**, com **seis** integrantes em cada time, onde o jogador utiliza **uma mão aberta**, dando **um** ou **dois** toques na bola por vez, **sem segurar**, com o objetivo de **fazer gol** no time adversário.

ORIGEM DO NOME

A palavra **TAPEMBOL** vem da expressão “tapa na bola”, “tapas em uma bola” (**TAP**as**EM**uma**BOL**a), que deu origem ao nome do esporte.

CONHECENDO O TAPEMBOL

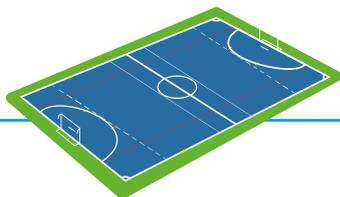
Assista a série especial com SEIS episódios que ensinam a ensinar o **TAPEMBOL**.





OBJETIVO DA DISPUTA

FAZER GOL NO TIME ADVERSÁRIO



LOCAL DE DISPUTA

QUADRA DE 40 X 20 METROS

LINHAS

LATERAL
FUNDO
CENTRAL
EXPANSÃO
LIMITES
ÁREA COMUM

VANTAGENS

ÁREA
LATERAL
FUNDO
LOCAL
PONTO DE
VANTAGEM



OBJETO DE DISPUTA

BOLA PENALTY TAPEM PRO

DUPLA COLAGEM, ULTRA FUSION, EVACEL



CÁPSULA SIS, FORRO TERMOFIXO, CÂMARA AIRBILITY, PU SUPER SOFT

TAPEMBOL



FALTAS

ACONTECEM COM OU SEM INTENÇÃO

GESTUAL/VERBAL

INDIVIDUAL

DEFESA/ATAQUE

COLETIVA

FÍSICA

EMPURAR/AGARRAR
IMPEDIR ACESSO A BOLA

TÉCNICA

USO DA BOLA
COBRANÇAS
MOVIMENTOS

CARTÃO

AZUL/VERMELHO



JOGADORES

SÃO 12 ATLETAS DIVIDIDOS EM 06 POSIÇÕES.

FORMAÇÃO

06 JOGADORES

PREPARAÇÃO

02 A 06 JOGADORES

DEFESA

GOLEIRO
DEFENSOR DIREITO
DEFENSOR ESQUERDO

ATAQUE

LATERAL DIREITO
LATERAL ESQUERDO
CENTRAL

FUNDAMENTOS

01 OU 02 TOQUES COM UMA MÃO ABERTA



DURAÇÃO DA PARTIDA

A PARTIDA É DIVIDIDA EM 02 TEMPOS DE 12 MINUTOS

1º TEMPO

12 MINUTOS

2º TEMPO

12 MINUTOS

1º PER
06 MIN

INTERVALO
01 MINUTO

2º PER
06 MIN

INTERVALO
03 MINUTOS

3º PER
06 MIN

INTERVALO
01 MINUTO

4º PER
06 MIN





CARACTERÍSTICAS DA PARTIDA

O Tapembol é um esporte coletivo de invasão disputado entre duas equipes com a formação de seis jogadores por período, com a predominância individual de um ou dois toques na bola, onde eles alternam as jogadas entre si para alcançar o objetivo final que é marcar gol na equipe adversária.

A partida de Tapembol tem duração de vinte e quatro minutos, divididos em dois tempos de doze minutos cada, com intervalo de três minutos entre eles, que são subdivididos em dois períodos de seis minutos em cada tempo, com intervalo técnico de um minuto para a nova formação de jogadores.

Uma equipe de Tapembol é composta por um mínimo de oito e um máximo de doze jogadores. Em cada um dos quatro períodos da partida, a formação de jogadores é composta por um goleiro, dois defensores (direito e esquerdo), dois apoios laterais (direito e esquerdo) e um central.

Em uma partida todos os jogadores participarão, obrigatoriamente, de no mínimo, um período de seis minutos, fazendo parte de até quatro, três, duas ou uma formação.

Uma partida pode iniciar com o número mínimo de quatro jogadores em sua formação.

Antes do início da partida, toda formação de jogadores deve, obrigatoriamente, constar em súmula.

A partida tem início no centro da quadra com um toque de um jogador para outro em qualquer direção. A saída de bola é feita com um pé na linha central.

Em início de partida, retorno de intervalo técnico e de intervalo de tempo, os jogadores devem se apresentar de costas para que o Mesário faça a verificação dos jogadores que estarão em quadra naquela formação.

A retomada de gol e reinício de partida acontecem no centro da quadra.

Em caso de gol, o retorno dos jogadores para o campo de defesa deverá ser feito pelas laterais, não impedindo assim a saída de bola pelo outro time.

Em caso de empate, será feita a cobrança de três Vantagens de Área alternadas entre as equipes. Persistindo o placar, esse processo se repete até a diferença de um gol.

Em uma competição, a equipe com menos faltas durante a fase classificatória, recebe o troféu de Melhor Equipe Técnica.

Nenhum gol pode ser feito direto da cobrança, a bola precisa estar em jogo. **Todo jogador** pode entrar na Área Comum.



ATUAÇÃO DOS JOGADORES

Goleiro: **Não** pode sair da área comum para frente, mas pode agir lateralmente na Expansão de Área como um jogador.

Tem sete segundos de posse de bola dentro da área comum e pode usar quaisquer partes do corpo para defender a bola.

Em caso de recuo de bola para o Goleiro, este deve, obrigatoriamente, devolver a bola para o jogo com um ou dois toques, não sendo permitido segurar.

Nas três situações acima, o descumprimento dá a posse de bola para o time adversário, que fará a cobrança no Ponto de Vantagem do ataque.

Chutar a bola não é permitido em nenhuma circunstância.

Usar os pés para defender enquanto o adversário utiliza as mãos, é falta.

Nestas duas situações a equipe é punida com uma Vantagem de Área.

Ele pode fazer gol desde que a bola esteja em jogo e este a toque em direção ao gol.

Defensor: **São** dois jogadores nestas posições, o Defensor Direito e Esquerdo protegem a defesa e auxiliam o goleiro.

Estes jogadores alternam entre si, mantendo sempre um deles no campo de defesa.

Passando todos os jogadores do meio de quadra, a bola é invertida para o outro time no Ponto de Vantagem do ataque.

Apoio Lateral e Central: São um Apoio Lateral Esquerdo e outro Direito e um jogador Central.

Eles tem atuação livre dentro de quadra, sem nenhuma restrição quanto ao posicionamento no campo de ataque ou de defesa.





ARREMESSO DO GOLEIRO

Quando a bola for arremessada pelo goleiro e não houver tentativa de gol, a partida segue normalmente.

Em caso de tentativa individual de gol, o jogador (receptor) deve **dominar** a bola com um toque e tentar finalizar para o gol com o segundo toque.

São obrigatórios dois toques quando o jogador estiver sozinho. A partida segue normalmente em caso de dois ou mais jogadores participarem da jogada.

O gol **será válido** se o **primeiro toque** do receptor acontecer **fora da área comum**.

A bola recebida dentro da **área comum** tem que ser colocada para fora para que o mesmo receptor tente o gol com o segundo toque.

A bola recebida dentro da **área comum** e ali permanecendo, é considerada em jogo, mas não estará em condição de gol pelo receptor.

Um segundo jogador estará em condição de gol recebendo a bola dentro ou fora da **área comum**.

O gol **será válido** se a bola for interceptada na **expansão de área**.

O arremesso direto entre goleiros não caracteriza gol.

Caso a bola arremessada por um dos goleiros tocar, com ou sem intenção em jogador e/ou goleiro do time adversário e entrar no gol, será feita a cobrança de **vantagem de fundo** para o outro time.

O TOQUE NA BOLA

No desenvolvimento da partida, cada jogador pode dar, exclusivamente, um ou dois toques na bola por vez, podendo tocar novamente após o toque de um companheiro e/ou adversário.

O terceiro toque na bola caracteriza reversão para a outra equipe.

Durante o jogo não é permitido segurar a bola, salvo para iniciar a partida, saída de bola após o gol, arremesso de escanteio, cobrança de faltas, laterais e vantagens.

Não é permitido manipular, carregar ou conduzir a bola.

É proibido chutar a bola.

O uso simultâneo das duas mãos só é permitido para o domínio e/ou bloqueio, sendo este considerado como um toque apenas, onde o jogador poderá concluir a jogada com mais um toque.

O toque intencional com quaisquer partes do corpo caracteriza falta.

É considerado um toque quando a bola bate sem a intenção de interromper a sua trajetória, em quaisquer partes do corpo, dando ao jogador o direito a mais um toque na bola. Quando há intenção, a posse de bola é invertida para o outro time, que fará a cobrança na linha lateral mais próxima, na direção em que ocorreu a irregularidade.

Caso a bola toque inicialmente sem intenção uma, duas ou mais vezes no corpo do jogador, este terá direito a mais 01 (um) toque na bola. Se a bola for dominada com uma mão apenas ou com as duas para bloqueio/domínio e tocar em seguida, sem intenção, em quaisquer partes do corpo, o jogador não terá direito a outro toque e o jogo segue normalmente.

A bola dividida entre dois jogadores, adversários ou não, dá direito a mais um ou dois toques para qualquer um deles.

Em caso de um ou dois toques em direção ao gol, o rebote de bola na trave dá direito a mais um toque na bola.

O Momento de Espera é realizado com o jogador parado, iniciando a partir de 02 (dois) toques na bola, entre o primeiro e o segundo toque e/ou entre o domínio e o último toque na bola. Este fundamento é feito somente com uma das mãos, sem movimentação dos pés (permitido apenas para recuperar o equilíbrio) e não pode caracterizar disputa.





TIPOS DE VANTAGENS

A equipe com a posse de bola faz as cobranças nas Vantagens Lateral, de Fundo, de Área e Pontos de Vantagem.

VANTAGEM LATERAL: Toda vez que a bola sai por qualquer uma das linhas laterais é cobrada esta vantagem pela outra equipe.

PONTO DE VANTAGEM: São duas marcações no ataque onde são feitas cobranças específicas.

VANTAGEM DE FUNDO: Acontece quando a bola toca em algum jogador adversário e sai pela linha de fundo da quadra.

VANTAGEM DE ÁREA: Qualquer falta cometida dentro da Área Comum, quer sejam elas Técnicas, Físicas ou Gestuais/Verbais.



COBRANÇA DE VANTAGENS

Todas as cobranças devem ser feitas com a participação de **dois** ou mais jogadores. Todas as faltas são, obrigatoriamente, cobradas com um toque para outra pessoa. Nenhum jogador pode fazer

Cinco segundos é o tempo para cobrança de faltas, laterais, vantagem de fundo, saída de bola, pontos de vantagem, vantagem de área e inversão da posse de bola.

Caso ultrapasse este tempo, a posse de bola é revertida para o outro time naquele local.

As laterais são cobradas com um pé na linha e outro fora, colocando a bola em jogo obrigatoriamente com um toque, não sendo permitido gol direto ou

A vantagem de fundo é cobrada com um pé na intercessão entre as linhas laterais e de fundo, podendo ser cobrada por arremesso ou um toque, não sendo permitido gol direto ou por tabela.

Em casos de substituição de jogador para fazer quaisquer cobranças, o mesmo deverá erguer um dos braços e colocar a bola no chão, indicando que a ação será cobrada por outro jogador. Caso não o faça, a reversão da posse de bola é dada

A cobrança no Ponto de Vantagem acontece quando o Goleiro sai da área comum para frente, quando a saída de bola central não é correta e quando os defensores passam do meio de quadra.

A Vantagem de Área é cobrada por dois jogadores. Com 01 (um) toque para o outro jogador, que converte para o gol. Os demais devem permanecer atrás da linha limite. Em caso de rebote, os dois jogadores podem participar da jogada, mas a tentativa de gol, somente depois do toque de um terceiro.

TIPOS DE FALTAS

No Tapembol as faltas são técnica (Individual e Coletiva na Defesa e no Ataque), física e gestual/verbal.

FALTA TÉCNICA: É quando o jogador não consegue cumprir as regras referentes ao domínio de bola como número de toques, manipulação, movimentos proibidos e posicionamentos.

É cobrada nas linhas laterais, na direção onde ela ocorreu. (Ex.: três toques, segurar, manipular, chutar, dominar, socar, duas mãos [salvo bloqueio ou domínio], etc).

Esse tipo de falta envolve as reversões de cobranças quando o jogador infringir o momento de espera, extrapolar o tempo de cobrança, não cumprir as regras de cobrança de faltas, etc.

FALTA FÍSICA: Toda ação corporal desobediente às regras que impeça o desenvolvimento de outro jogador em quadra, com ou sem intenção.

É cobrada no local onde ocorreu. (Ex.: empurrar o adversário, tirar da jogada, segurar, bloquear o acesso à bola ou a quaisquer partes da quadra, impedir salto, impedir o toque na bola, etc).

FALTA GESTUAL/VERBAL: É punida com suspensão do jogador até que um gol aconteça em qualquer dos lados e/ou exclusão da partida.

Não é permitido discussão, xingamento, ofensa moral ou gestual em virtude do jogo para nenhum dos componentes.





Usar 01 (uma) mão aberta

Dar 01 (um) ou 02 (dois) toques na bola

Fazer bloqueio ou recepção da bola com as 02 (duas) mãos

Dar 03 (três) toques ou mais na bola no Momento de Espera

A bola bater uma ou várias vezes no corpo sem intenção, sendo considerado 01 (um) toque

Um toque extra após bola na trave

Mais um ou dois toques em dividida de bola

Goleiro sair da área lateralmente

Jogador entrar na Área Comum

Bloquear goleiro com a bola em jogo

Defesa do goleiro com qualquer parte do corpo

Punho fechado do goleiro sem movimentação de braço

Arremessar ou tocar a bola em saída de bola de fundo

Trocar de lugar com o cobrador de Vantagens

Recuo devolvido ao jogo com toque

Dominar a bola recebida do goleiro e fazer gol

Voltar pelas laterais na retomada de gol



Dar 03 (três) ou mais toques na bola

Segurar, manipular, carregar, conduzir, chutar, socar, prender a bola no corpo

Usar 02 (duas) mãos para tocar a bola

Momento de espera (trocar de mãos, movimentar os pés, deslocar, driblar)

Cobrar lateral ou escanteio sem um pé na linha e o outro fora

Buscar a bola no alto, fora da linha lateral

Goleiro sair da área para frente

Empurrar, agarrar e/ou puxar o adversário

Usar as mãos no adversário para se impulsionar

Bloquear goleiro em saída de bola de fundo

Impedir a passagem do adversário e impedir o acesso à bola

Palavrões e gestos obscenos (Colegas, adversários, árbitro, técnico, torcida)

Arremessar a bola em cobrança (Vantagem Lateral, local e de área)

Goleiro agarrar a bola em recuo

Fazer gol direto com bola recebida do goleiro

Voltar pelo centro na retomada de gol impedindo a saída de bola adversária





INÍCIO E FIM DA PARTIDA

A partida de Tapembol tem início no meio da quadra, onde um jogador da equipe com a posse de bola se posiciona na linha central, tocando a bola para qualquer direção.

A partida acontece em dois tempos de doze minutos e ao final do segundo tempo, cada equipe pode ter uma vitória, uma derrota ou terminar empatados.

a. Vitória

A equipe vencedora terá a diferença mínima de 01 (um) gol de vantagem sobre a equipe adversária, somando 03 (três) pontos na competição.

b. Derrota

A equipe que foi derrotada terá a diferença mínima de 01 (um) gol de desvantagem, não adquirindo ponto na competição.

c. Empate

Em caso de empate, quando as duas equipes possuem o mesmo número de gols, elas automaticamente disputam 03 (três) Vantagens de Área alternadas para a definição do vencedor por desempate.

O vencedor por desempate recebe 02 (dois) pontos e a equipe perdedora recebe 01 (um) ponto na competição.

PONTUAÇÃO

Nas competições de Tapembol, a pontuação por vitória de desempate é diferente da vitória por gols.

Pontuação em Competição

TEMPO NORMAL	● 3 pontos - Vencedor
	● 0 ponto - Perdedor
POR DESEMPATE	● 2 pontos - Vencedor
	● 1 pontos - Perdedor



1

A QUADRA DE TAPEMBOL

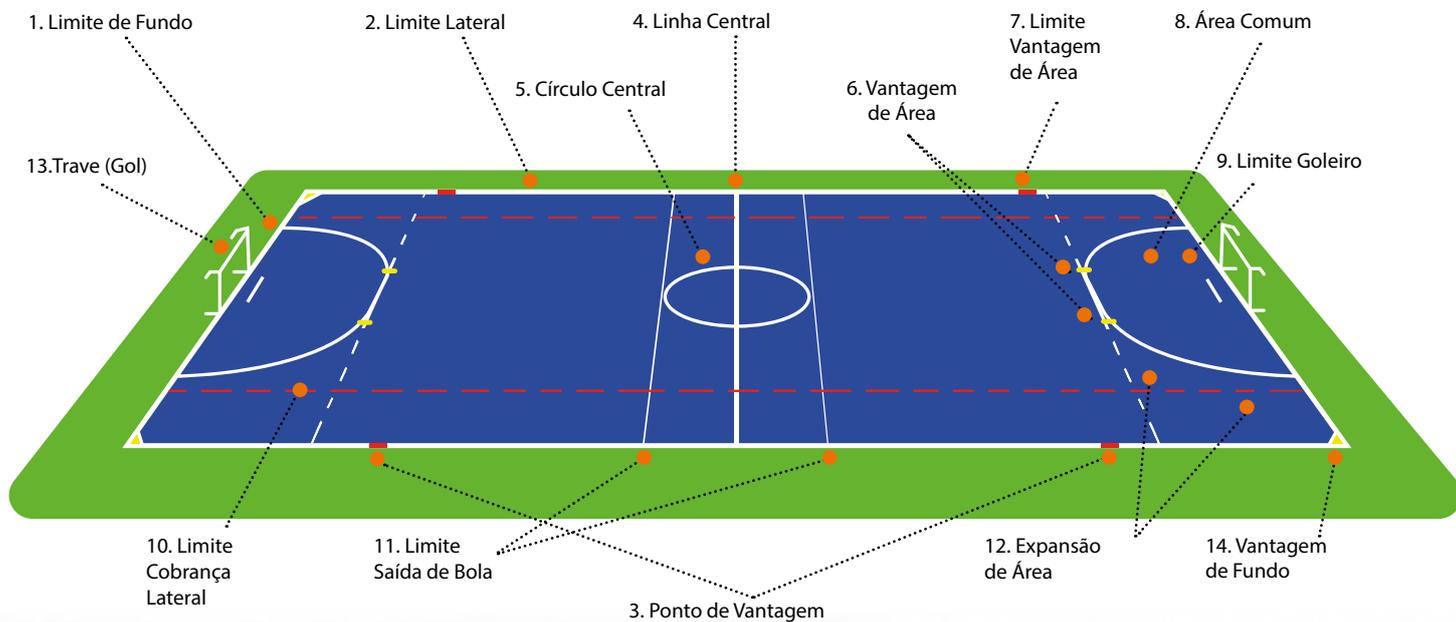
LINHAS DE MARCAÇÃO - DIMENSÃO E MEDIDAS



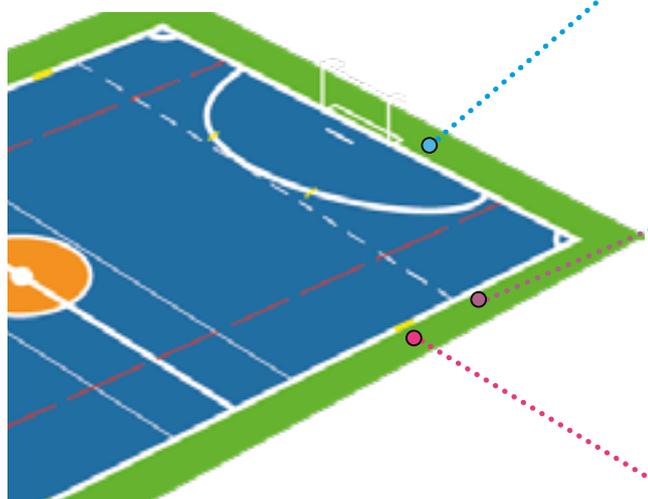
1. LOCAL DE DISPUTA

O **Tapembol** acontece em uma área retangular com suas respectivas traves e áreas comuns, possuindo marcações específicas do esporte como as linhas limítrofes (laterais, central e de fundos),

1.1 - MARCAÇÕES DA QUADRA



TAPEMBOL é PENALTY.



01 LIMITE DE FUNDO

Define a saída de bola no fundo da quadra, sendo referência para a cobrança da VANTAGEM DE FUNDO ou reposição de bola para o Goleiro.

02 LIMITE LATERAL

Define os limites de saída de bola pelas laterais, sendo referência para as cobranças de FALTAS TÉCNICAS, possuindo nela os PONTOS DE VANTAGEM e a EXPANSÃO DE ÁREA.

03 PONTO DE VANTAGEM

Referência na quadra de ataque para cobrança de faltas do Goleiro, da Defesa e Reversão da Saída de Bola pelo meio da quadra. Limite de jogadores na cobrança de Vantagem de Área.

LINHA CENTRAL

04

A Linha Central divide o campo de atuação das equipes sendo utilizada para a saída de bola em início de partida, retomada de gol e retorno de Tempo Técnico.

CÍRCULO CENTRAL

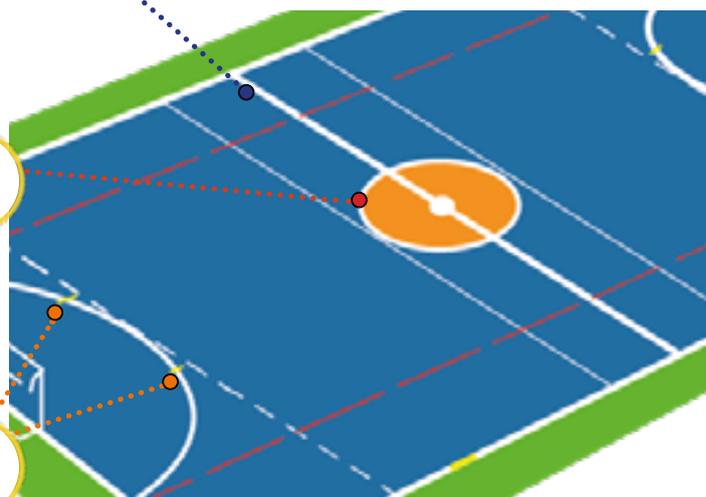
05

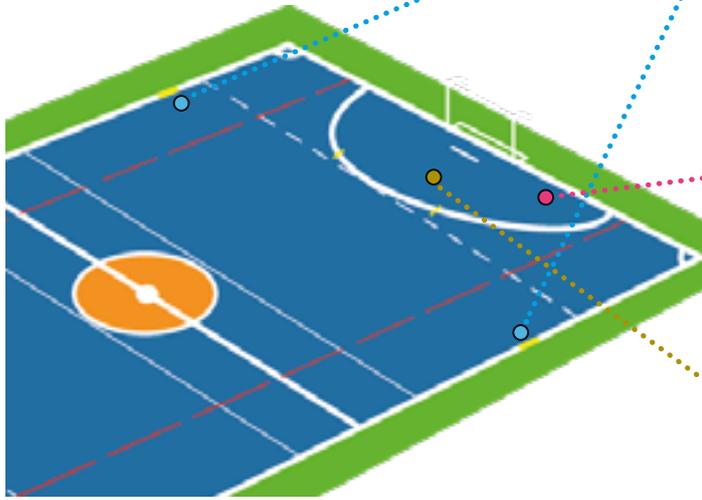
Utilizado para reunir as equipes para instruções iniciais, sorteio de posse de bola e referência para a saída de bola.

VANTAGEM DE ÁREA

06

São 02 (dois) pontos distintos na linha da ÁREA COMUM, que são utilizados para cobrança direta entre 02 (dois) jogadores adversários contra o goleiro.





07 LIMITE DE VANTAGEM DE ÁREA
 Tem como referência os Pontos de Vantagem, onde ficam todos os jogadores, adversários ou não, que não fazem parte da cobrança da Vantagem de Área.

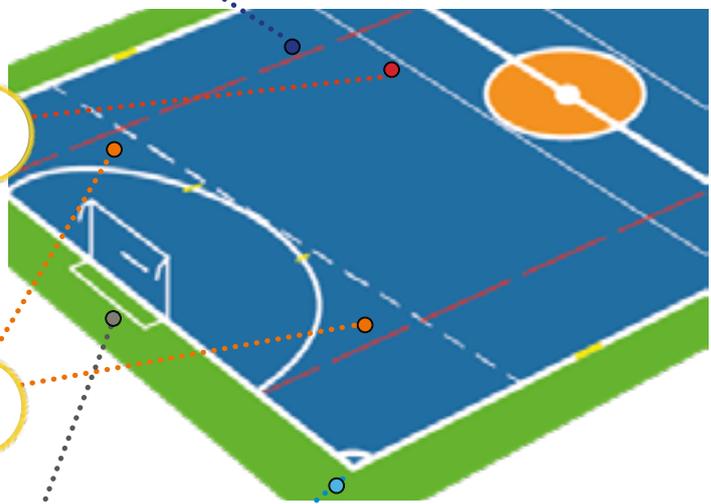
08 ÁREA COMUM
 É de comum acesso, tanto para o goleiro quanto para os jogadores, com tentativas de gol dentro da área.

09 LIMITE DO GOLEIRO
 Até onde o goleiro pode se movimentar na cobrança de Vantagem de Área.

10 LIMITE DE COBRANÇA LATERAL
 É a marcação vertical onde os jogadores adversários devem se posicionar nos casos de cobranças de faltas técnicas, vantagens laterais e vantagens de fundo.

11 LIMITE DE SAÍDA DE BOLA
 É a marcação horizontal onde os jogadores adversários devem se posicionar nos casos de início de partida e retomada de gol.

12 EXPANSÃO DE ÁREA
 São as laterais esquerda e direita da Área Comum, que dão direito de toque ao goleiro, que neste momento, tem atributos de um jogador. O goleiro pode cobrar faltas e laterais.



13 TRAVE
 Equipamento onde é marcado o gol. Possui 3 metros de largura por 2 metros de altura.

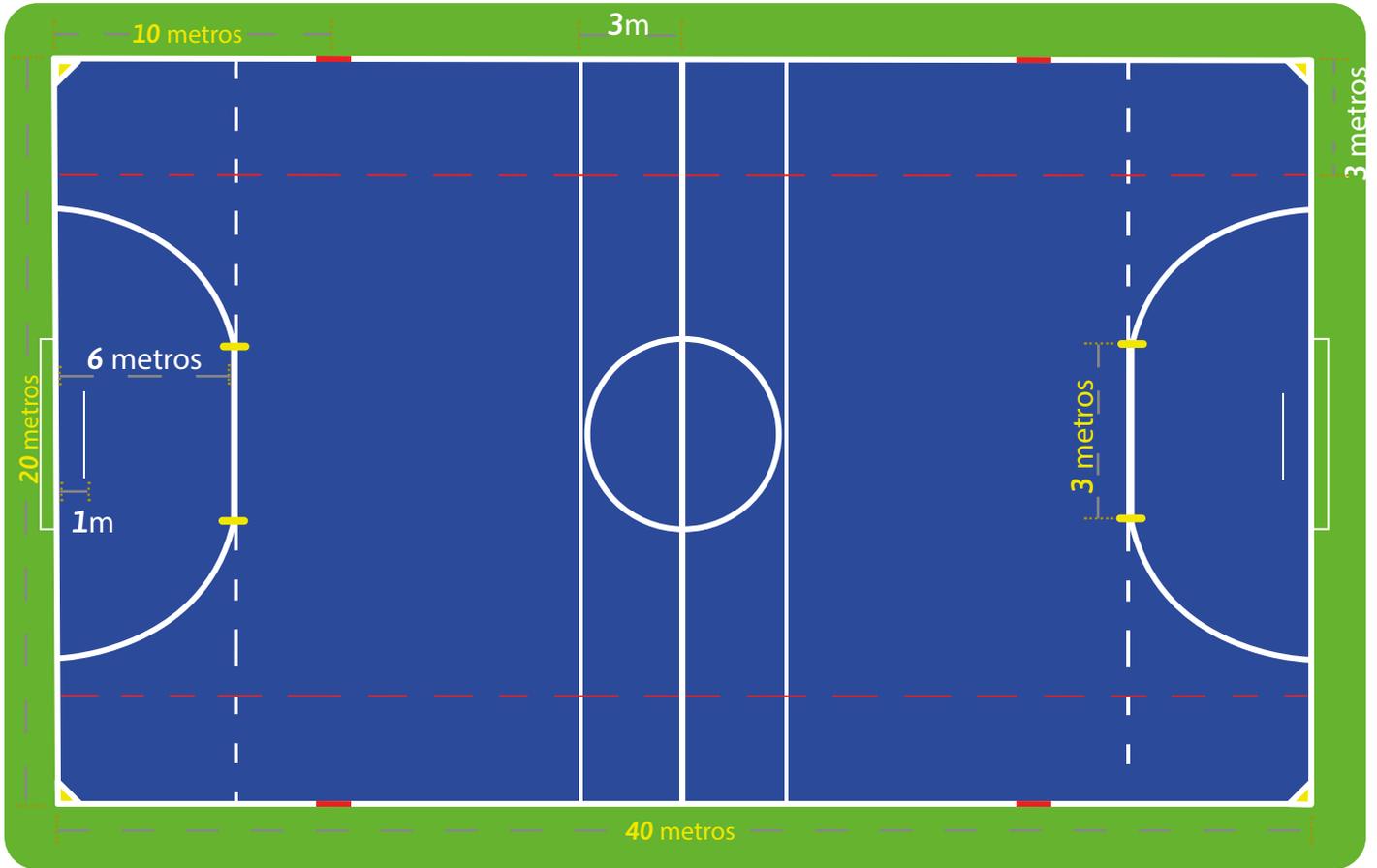
14 VANTAGEM DE FUNDO
 Local para a cobrança de saída de bola na linha de fundo do campo adversário.





1.2 - DIMENSÕES DA QUADRA

O Tapembol é praticado em uma quadra poliesportiva, medindo 40 (quarenta) metros de comprimento por 20 (vinte) metros de largura.



- 40** metros COMPRIMENTO
- 20** metros LARGURA
- 10** metros PONTO DE VANTAGEM
- ÁREA COMUM **06** metros EXPANSÃO DE ÁREA
- LIMITE DE SAÍDA DE BOLA **03** metros VANTAGEM DE ÁREA LARGURA DA TRAVE
- 02** metros ALTURA DA TRAVE
- 01** metro LIMITE DO GOLEIRO



2

A BOLA DE TAPEMBOL

PENALTY TAPEM PRO - CARACTERÍSTICAS
CUIDADOS
TECNOLOGIA PENALTY



2. OBJETO DE DISPUTA



PENALTY
TAPEM PRO



Bola de tapembol, confeccionada em laminado externo de PU Super Soft, com 12 gomos fusionados, com dupla colagem entre os gomos, camada de amortecimento interno que pode variar entre 2.0mm à 3.8mm, câmara feita com borracha butílica com ótima resistência à retenção de ar e estrutura de anéis que a deixam muito mais esférica, forro com enrolamento de fios sintéticos na câmara de ar, recebendo um tratamento térmico com borracha natural, que estabiliza os fios unificando a estrutura, miolo de silicone alongado (com 3,2 cm de comprimento) lubrificado e removível, peso entre 180-200g e circunferência entre 53-55cm.

Produzida no Brasil.

CARACTERÍSTICAS DA BOLA

PESO: 180-200 g

CIRCUNFERÊNCIA: 53-55 cm

GOMOS: 12

CÂMARAS: CÂMARA AIRBILITY

SISTEMA DE FORRO: FORRO TERMOFIXO

CAMADA INTERNA: EVACEL

LAMINADO: PU SUPER SOFT

CONSTRUÇÃO: ULTRAFUSION

MIOLO: CÁPSULA SIS

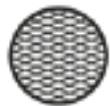
PROCESSO EXTRA: DUPLA COLAGEM



TAPEMBOL é PENALTY.



TECNOLOGIAS DA BOLA



FORDO
TERMOFIXO

Estabilidade

A câmara é enrolada com fios sintéticos, em um sistema multiaxial.

Recebe um tratamento térmico com borracha natural, que estabiliza os fios unificando a estrutura, garantindo resistência, uniformidade e estabilidade da bola.



CÂMARA
AIRBILITY

Equilíbrio

Feita com borracha butílica, possui sistema de balanceamento, com ótima resistência à retenção de ar.



DC
DUPLA COLAGEM

Resistência

Todas as bolas termotec e ultra fusion recebem uma dupla camada de colagem, reforçando ainda mais a junção dos gomos, ou seja, uma vida útil da bola por muito mais tempo.



Esfericidade

Tecnologia de termo fusão que elimina as costuras garantindo menor absorção de água, proporcionando melhor esfericidade e durabilidade.



Praticidade

Miolo lubrificado e substituível, com bico alongado que envolve a agulha impedindo que perfure a câmara de ar.



EVACEL

Maciez

Camada de amortecimento interno em composto micro celular, que pode variar de 2.0 mm a 3.8 mm de espessura, e que proporciona maior conforto ao diminuir o impacto, deixando a bola ainda mais macia.



Maciez

Material extremamente macio que proporciona ao praticante uma sensação de conforto ao ter contato com a bola.





CUIDE PARA DURAR MAIS TEMPO



PENALTY
TAPEM PRO



A bola de Tapembol **Penalty Tapem Pro** é feita com materiais de primeira linha, com toda a qualidade e tecnologia patenteada da Penalty.

Para manter uma maior durabilidade, funcionalidade e estrutura da bola, alguns cuidados básicos após o uso e o seu armazenamento são necessários.

Mantenha a **Penalty Tapem Pro** bem armazenada.

DICAS PENALTY

LIMPAR A BOLA COM ESCOVA OU PANO LIMPO LEVEMENTE ÚMIDO COM ÁGUA APÓS UTILIZAÇÃO

SECAR A BOLA POR COMPLETO

ARMAZENAR EM AMBIENTE SECO E VENTILADO

NÃO DEIXAR EXPOSTA AO SOL OU CHUVA

MANTÊ-LA SEMPRE CALIBRADA



3

O GOL NO TAPEMBOL

AUTORIA DOS GOLS
GOL A FAVOR - GOL CONTRA
GOL VALIDADO - GOL ANULADO - GOL DE GOLEIRO



3. OBJETIVO DE DISPUTA

O **Tapembol** é um esporte de invasão, cujo objetivo é superar a equipe adversária tentando fazer o **máximo de gols possíveis** dentro do tempo permitido em uma partida.

A autoria do gol no Tapembol é marcada para **dois jogadores** pela **combinação de passe e a finalização** e/ou de forma **individual**, dependendo da situação em que ele foi finalizado.

Cada gol marcado equivale a **um ponto na partida**, sendo **meio ponto** para cada jogador em gol feito por dois autores e **um ponto** para o gol individual.

O **número de gols determina a vitória, derrota** ou o **empate técnico** entre as equipes.

O **gol acontece** quando a bola passa pela linha de fundo, ultrapassando totalmente a linha das traves. O **gol pode** ser feito de qualquer local da área de jogo, incluindo a Expansão de Área e a Área Comum.

Quando a bola atravessa a linha de fundo entre a trave, os árbitros avaliam a situação em que o jogador finalizador da jogada estava em relação à bola em jogo. O gol pode ser validado ou anulado, dependendo da condição em que ele foi feito.

Nenhum gol pode ser feito mediante cobrança de vantagem ou saída de bola diretamente para dentro das traves. A bola deve estar em jogo para que o gol seja válido.

3.1 - AUTORIA DOS GOLS

Partindo do princípio de que toda ação dentro do Tapembol é realizada entre uma ou mais pessoas e que o gol não pode ser feito de forma direta, este tem a sua autoria, na maioria das vezes, atribuída a dois jogadores que estão com a bola em jogo, podendo acontecer também de forma individual.

Quando os jogadores **combinam passes entre si** com a conclusão do gol, estes recebem a autoria em conjunto daquele gol.

Da mesma forma, um jogador sozinho, em situações que, com a bola em jogo e uma recuperação vinda pelo adversário, este pode utilizar de um ou dois toques para finalizar a jogada em tentativa de gol, sendo assim marcada para ele a autoria individual daquele gol.





3.1.1 - GOL POR DOIS AUTORES

Partindo do princípio de que toda ação dentro do Tapembol é realizada entre duas ou mais pessoas, o gol tem a sua autoria, na maioria das vezes, atribuído a dois jogadores com a bola em jogo.

O gol feito por dois jogadores é caracterizado pela **combinação do passe e da finalização** da jogada, quando estes jogam entre si para atingir o objetivo do gol.

O GOL POR **DOIS AUTORES** ACONTECE QUANDO:

- A bola estiver em jogo e acontecer o passe seguido da finalização
- O Goleiro arremessar a bola e o jogador do mesmo time domina e finaliza para o gol
- Acontecer uma cobrança de Vantagem Lateral ou de Fundo como passe
- Acontecer uma cobrança de falta física como passe
- Acontecer a saída de bola pelo centro em início de partida ou retomada de gol como passe
- Acontecer a conclusão da cobrança de Vantagem de Área.

O gol realizado por dois autores dá para cada um dos jogadores meio ponto, que somados, formam um gol para a sua equipe.

3.1.2 - GOL POR UM AUTOR

Em algumas situações, o jogador que recuperou a posse de bola do adversário pode fazer a tentativa individual de gol, fazendo a finalização da jogada.

Quando a bola está em jogo e o gol for finalizado de forma direta por um único jogador sem que aconteça o passe de um companheiro de equipe, este gol é atribuído como autoria para um único jogador.

O GOL POR **UM AUTOR** ACONTECE QUANDO:

- A bola estiver em jogo e acontecer uma finalização direta
- Um jogador interceptar a bola do adversário durante o jogo e finalizar para o gol
- A bola é defendida pelo adversário, goleiro ou outro jogador e acontece a finalização na sequência
- A bola bate em qualquer jogador e é definida para o gol na sequência
- Uma cobrança de Vantagem pelo adversário for interceptada dando sequência ao gol.





3.2 - GOL A FAVOR

Todo GOL feito na equipe adversária por um atleta é considerado a favor, sendo dada a sua autoria para a dupla que fez o passe e a finalização e/ou ao jogador que finalizou a jogada sozinho.

O GOL A FAVOR pode ser feito de forma direta, sem bater em nenhum jogador, ou por tabela, que é quando a bola bate em qualquer jogador e entra na trave, sendo a sua autoria do jogador e/ ou jogadores que completaram a jogada intencionalmente.

3.3 - GOL CONTRA

O GOL CONTRA acontece quando um jogador marca o gol com ou sem intenção em desfavor da sua equipe. Neste caso, a autoria do gol é registrada para o goleiro da equipe adversária.

3.4 - GOL VÁLIDO

Durante a tentativa de gol com a sua conclusão, algumas condições são consideradas:

- O jogador que finalizou a jogada recebeu a bola de um companheiro ou adversário.
- O jogador estava dentro da área de jogo.
- O jogador bateu na bola com uma mão aberta.
- O finalização foi executada no primeiro ou no segundo toque

O gol é validado pelo árbitro que **aponta para o centro da quadra**, dando a posse de bola para a outra equipe, com saída de bola no centro da quadra.

3.4.1 - GOL VÁLIDO POR TABELA

O gol por tabela acontece quando a bola está em jogo e é tocada em finalização com o objetivo de fazer o gol e esta atinge algum jogador antes de entrar na trave, sendo considerado este um **gol válido**.



O GOL POR TABELA É VALIDADO:

- Quando o jogador finaliza o lance com a bola em jogo e esta bate em qualquer jogador, companheiro ou adversário, e entra na trave.
- Quando o jogador finaliza a jogada corretamente e algum jogador adversário toca indevidamente na bola (três toques, carregar, socar, chutar, etc) e esta entra na trave.





3.5 - GOL INVÁLIDO

O gol se torna inválido pelo descumprimento de algumas regras, como:

- O jogador finalizou a jogada fora da área de jogo.
- A tentativa de gol foi após o terceiro toque.
- O jogador recebeu a bola do goleiro e finalizou com um toque de primeira.
- O jogador finalizou com a mão fechada ou com as duas mãos.

A cobrança será repetida no ponto de **vantagem de fundo** caso a bola toque em um jogador adversário e entre no gol.

Caso a bola toque em um companheiro e entre no gol, a saída de bola será feita pelo goleiro adversário.

O gol é invalidado pelo árbitro que aponta para a **área comum**, dando continuidade ao jogo com a saída de bola pelo goleiro.

3.5.1 - GOL INVÁLIDO POR TABELA

O gol por tabela é invalidado quando a tentativa de gol acontece de forma direta, em saída de bola ou cobrança de vantagem, sem que a bola esteja em jogo.

O GOL POR TABELA É INVALIDADO:

- Quando o jogador finaliza a jogada sem estar em condições para fazer o gol e a bola bate em qualquer jogador e entra no gol.
- Quando acontece uma cobrança de vantagem local, lateral ou de fundo e a bola bate primeiro em qualquer jogador e entra no gol.
- Quando o jogador cuja bola acertou o seu corpo, faz movimento intencional para direcionar a bola com o corpo para o gol.
- A bola for arremessada pelo cobrador.

3.6 - GOL DE GOLEIRO

O gol pode ser feito pelo Goleiro adversário, desde que o mesmo esteja na condição de jogador quando bater na bola, em uma tentativa de finalizar em direção ao gol.

Quando a bola estiver em jogo e o goleiro dominar a jogada utilizando dois toques ou apenas um toque direto, caso a bola atravesse a trave do adversário, o gol é validado.

Quando o goleiro agarrar a bola ou reiniciar o jogo após saída de fundo, o arremesso ou toque na bola em direção ao gol, caso a mesma passe pela trave, não é considerado gol, tendo a posse de bola e continuidade do jogo pelo goleiro adversário.

Caso a bola tenha sido recebida de um companheiro de equipe, este gol é de dois autores.



4

FORMAÇÃO DE JOGADORES

JOGADORES EM FORMAÇÃO - JOGADORES EM PREPARAÇÃO
FORMAÇÃO DA DEFESA - FORMAÇÃO DO ATAQUE
FORMAÇÃO PRÉVIA - MÍNIMO DE JOGADORES



Uma partida de Tapembol é composta por até 12 jogadores, sendo **seis em formação** e de **até seis em preparação**, definidos previamente para jogar nos quatro períodos da partida.

Em cada formação as posições são definidas por **um goleiro, dois defensores, dois laterais** e um jogador **central** aptos para jogar.

Os jogadores possuem dois tipos de condição em uma partida: Em formação, quando estão em quadra e em preparação, prontos para assumir uma posição na formação.

4.1 - JOGADORES EM FORMAÇÃO

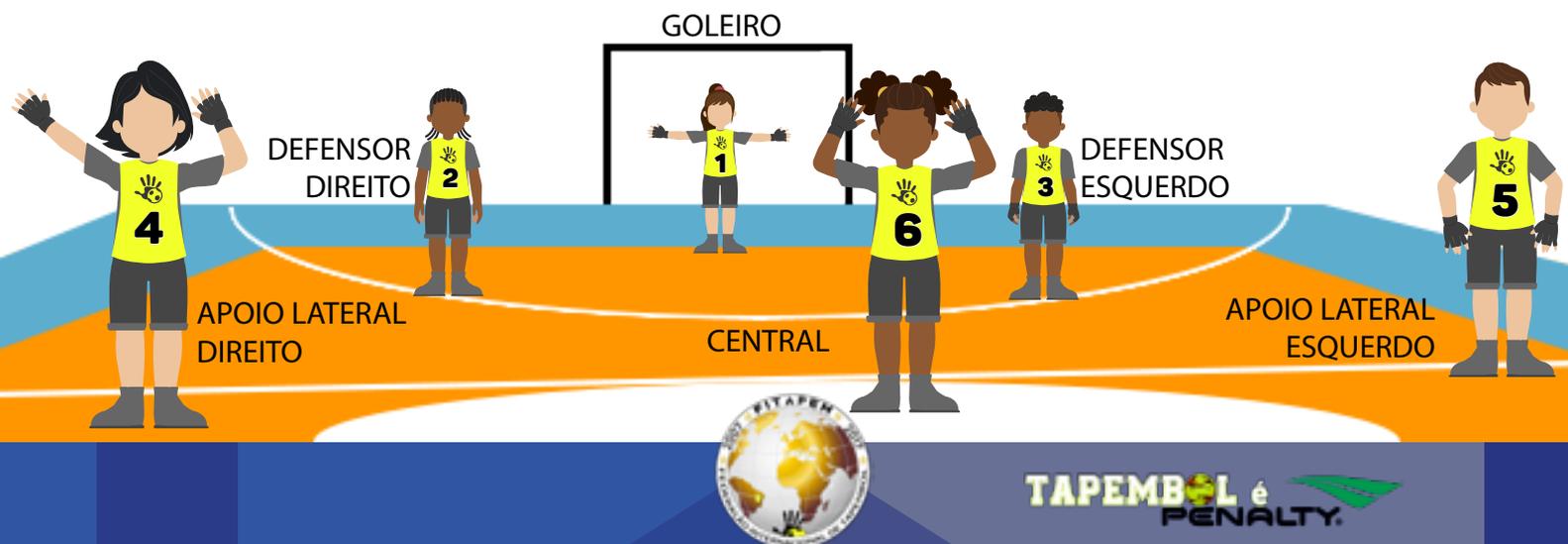
A atuação no Tapembol é caracterizada pelo posicionamento de **seis jogadores** em quadra, sendo três na defesa e três no ataque.

Em uma partida, todos os jogadores são colocados para jogar dentro dos quatro períodos, sendo divididos em seis atletas por formação.

Cada jogador integrante da equipe **jogará obrigatoriamente** no mínimo em **uma formação de seis minutos**.

O jogador será previamente designado para jogar em determinada formação, a critério da Comissão Técnica da equipe, que informará em súmula a sua posição e período de atuação e/ou preparação.

Cada formação está relacionada com um período de seis minutos, sendo que um mesmo jogador poderá participar de uma, duas, três, ou quatro formações.





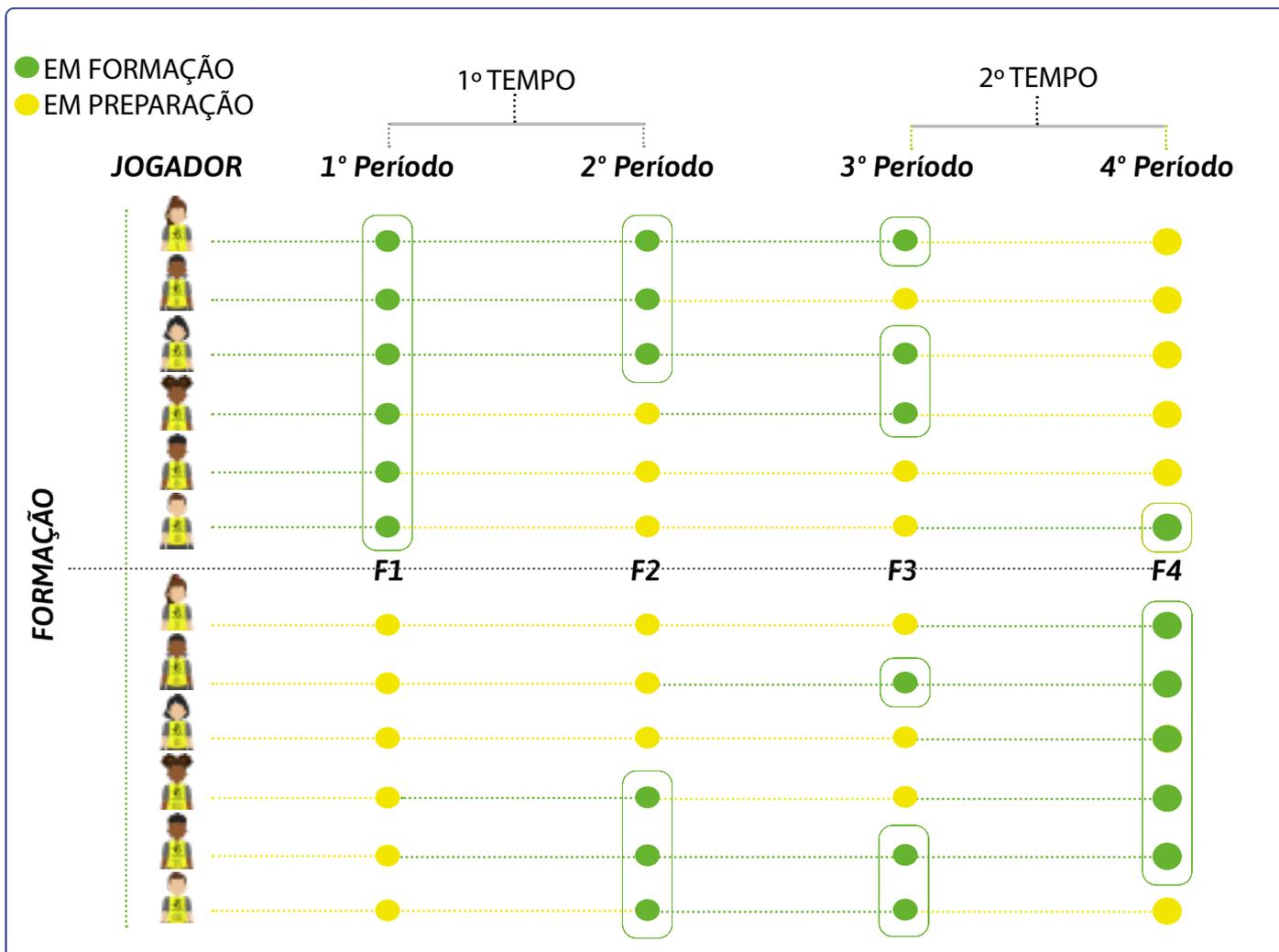
4.2 - JOGADORES EM PREPARAÇÃO

Os jogadores em preparação são no mínimo um e no máximo seis, compondo um total de até doze por partida.

Todos os atletas devem jogar obrigatoriamente no mínimo um período de seis minutos. **Um mesmo atleta** pode jogar todos os períodos, desde que seja observada a participação de todos.

Um jogador em preparação entrará em formação quando: Iniciar um novo período; em caso de exclusão permanente de um companheiro de equipe.

Exemplo de formação da Equipe em uma partida:





4.3 - FORMAÇÃO DA DEFESA

Os **jogadores** que estão em formação na defesa tem restrição de atuação no campo de ataque, ficando limitados ao campo de defesa e/ou com alternância entre eles.

A defesa é composta por **três jogadores**, sendo **um Goleiro**, **um Defensor Direito** e um **Defensor Esquerdo**.



O **Goleiro** é um articulador de jogadas, sendo o responsável direto pela defesa do gol e pela distribuição das jogadas.

Ele tem limitação ainda maior no campo de defesa.

Eles alternam entre si a passagem do meio de quadra, mantendo sempre um jogador no campo de defesa.

Ao passar todos os jogadores da defesa, a bola é revertida para o outro time no Ponto de Vantagem do ataque.

4.3.1 - O Goleiro de Tapembol

O **Goleiro de Tapembol** possui limitações de posicionamento nas áreas de jogo em relação aos demais jogadores, tendo a sua atuação restrita na Área Comum e na Expansão de Área.

POSICIONAMENTO

O Goleiro **não pode sair da Área Comum** para frente, tendo ali a sua exclusividade de atuação para defender o gol, podendo se **deslocar para os dois lados na Expansão de Área**, onde atuará momentaneamente como um jogador e todas as suas características, ficando livre para retornar à sua posição e atuação de origem após colocar a bola em jogo.

Quando o Goleiro estiver com a posse de bola na Expansão de Área, ele poderá dar um ou dois toques ou usar o Momento de Espera, colocando a bola em jogo.

Nesta posição, ele pode tocar a bola para a Área Comum, utilizando um ou dois toques, como os demais jogadores, sendo proibido agarrar a bola.

O Goleiro pode cobrar quaisquer vantagens dentro da Área Comum e da Expansão de Área, como também a Vantagem Lateral.





DEFESA

Ao goleiro é permitido usar qualquer parte do corpo para defender a tentativa de gol pela equipe adversária, incluindo os pés, mãos, braços e o corpo como um todo, desde que não impulsione a bola.

Ao goleiro é proibido projetar a bola com intenção de toque como chutar, cabecear, impulsionar com as duas mãos abertas/fechadas, socar ou com outras partes do corpo.

O uso **dos pés contra a mão do adversário é uma Falta Técnica**.

Quando algum jogador da equipe adversária estiver na área comum e tocar a bola simultaneamente com o goleiro, **este não pode usar os pés**, sendo considerado um lance desleal, punido com uma Vantagem de Área.

Nesta situação, o goleiro deve usar uma ou as duas mãos contra a mão do jogador adversário.

ATAQUE

O Goleiro **poderá fazer tentativa de gol** toda vez que a bola estiver em jogo, estando ele na Área Comum ou na Expansão de Área, dando um ou dois toques em direção ao gol adversário.

O gol será validado por toque e não por arremesso.

O Goleiro tem **sete segundos** de posse de bola. Ao exceder esse tempo, a bola passará para a equipe adversária que cobrará a Vantagem no Ponto de Vantagem mais próximo.

BOLA NO GOLEIRO

Toda bola que tocar no Goleiro pós defesa ou toque e sair pela linha de fundo e/ou lateral, a posse passará para a equipe adversária que cobrará uma Vantagem Lateral ou de Fundo.

A bola tocada pelo Goleiro para fora da área de jogo, com ou sem intenção, terá a sua posse em cobrança de vantagem para a outra equipe.



**REPOSIÇÃO DE BOLA**

Quando a bola **sair pela linha de fundo**, o Goleiro terá a Área Comum livre para que ele faça a saída de bola sem a interferência de jogadores.

Caso a bola esteja em jogo, os jogadores adversários poderão ficar na frente e tentar dificultar a saída de bola, mas sem tocar ou bater na mesma.

Nas duas situações o Goleiro tem **sete segundos** para colocar a bola em jogo.

RECUO DE BOLA

Em caso de um jogador recuar a bola para o Goleiro, este deve, obrigatoriamente, colocar a bola em jogo utilizando um, dois toques ou o Momento de Espera, não sendo permitido a ele segurá-la.

Caso o Goleiro agarre a bola de recuo, a posse de bola passa para a equipe adversária no Ponto de Vantagem do ataque.

BOLA EM JOGO

Com a bola em mãos, quer seja por saída de fundo ou por defesa, o Goleiro poderá colocar a bola em jogo por arremesso e/ou por toque.

O arremesso ou toque para colocar a bola em jogo não é válido para tentativa direta de gol.

FALTAS DO GOLEIRO

O Goleiro é passível de cometer Falta Técnica Individual e Coletiva em relação à bola e o seu posicionamento na Área Comum ou fora dela.

A Falta Física cometida pelo Goleiro na Área Comum acarreta Vantagem de Área para a equipe adversária.

As faltas com ou sem intenção são registradas para o Goleiro.





4.4 - FORMAÇÃO DO ATAQUE

Os **jogadores** na formação de ataque não possuem restrição de atuação em quadra, podendo atuar tanto dentro da Área Comum, na Expansão de Área, no Campo de Defesa e no Campo Adversário, ocupando todos os espaços.

O ataque é composto por **três jogadores**, sendo **um Apoio Lateral Direito**, **um Apoio Lateral Esquerdo** e **um jogador Central**.



Estes jogadores atuam no campo de defesa e de ataque.

Eles cobram faltas, vantagens laterais, de fundo e de área, auxiliando os demais integrantes da equipe.

Estes jogadores não possuem restrição em quadra.

Atua nos campos de defesa e ataque, jogando principalmente, do meio de quadra para frente.

Este jogador cobra faltas, vantagens laterais, de fundo e de área, interagindo com os demais jogadores.

É o interlocutor na tomada de decisões junto a arbitragem, jogadores e banco técnico.

4.5 - FORMAÇÃO PRÉVIA

Antes do início da partida, a Comissão Técnica deve obrigatoriamente entregar para a Mesa de Arbitragem o esquema contendo a formação dos jogadores nos quatro períodos para anotação em súmula.

A formação dos jogadores para um novo período pode ser alterada a critério do Técnico, desde que esta decisão seja feita no INTERVALO TÉCNICO ou no INTERVALO DE TEMPO, que deve ser informada à Mesa de Arbitragem para alteração e anotação em súmula.

4.5.1 - Nova Formação

A nova formação de jogadores acontece somente no intervalo técnico e/ou no intervalo entre um tempo de jogo e outro, não podendo ser solicitada durante a partida.

Um jogador pode ser substituído fora do intervalo, caso seja constatado pelos árbitros e o técnico que o mesmo não possui condições de continuar a partida. Este jogador não poderá mais retornar para a partida, podendo permanecer no banco de preparação.





4.6 - NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES

Uma partida pode ter início com a **formação mínima de 04 (quatro) jogadores**.

Novos jogadores podem ser inscritos na súmula da partida até o final do primeiro tempo. Após o término do primeiro tempo, transcorridos o tempo de doze minutos, mais nenhum novo jogador poderá participar da partida.

Todo e qualquer jogador que se apresentar após o início da partida e estiver com o nome constando na súmula, estará na condição de preparação e só poderá entrar em formação no início de um novo período e/ou de um novo tempo de partida.

Os árbitros de mesa anotarão em súmula o período em que o(s) atleta(s) entrarão em formação.

Um ou mais jogadores que chegarem após o início da partida e estão aptos a jogar, só poderão entrar em formação com autorização da mesa de arbitragem.

4.7 - A COMISSÃO TÉCNICA

A **Comissão Técnica** é formada por um Técnico e um Assistente Técnico que são os responsáveis diretos pela Equipe de Tapembol.

4.7.1 - TÉCNICO

Adulto maior de 18 (dezoito) anos é o principal responsável pela equipe.

Tem a função de dialogar com a mesa de arbitragem e os árbitros principais.

Pode orientar a equipe na lateral do seu campo de defesa.

Pode ir ao Banco de Reservas e permanecer nele caso queira.

4.7.2 - AUXILIAR TÉCNICO:

Adulto maior de 18 (dezoito anos) que dá suporte para o Técnico e para os jogadores fora da partida.

Tem a função de dialogar somente com a mesa de arbitragem e os jogadores reservas, não podendo manifestar com os jogadores titulares durante a partida.

Ele pode atuar em pé ou sentado no banco de reservas e se dirigir à mesa de arbitragem para coletar ou dar informações.





VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR?

Identificação das Equipes



4.8 - VESTUÁRIO

O **vestuário** é toda caracterização individual e coletiva dos jogadores e da sua equipe para identificação em quadra.

O **uniforme** é composto por camisa ou camiseta padrão com numeração e identificação da equipe,

4.8.1 - USO PROIBIDO

Quaisquer objetos que não sejam pertinentes ao jogo e tragam risco ou perigo para o jogador, companheiros de equipe e/ou adversários são proibidos durante a partida.

É proibido utilizar ou portar no corpo, nos bolsos, meias ou em outros locais objetos como:

Relógio, smart watch, smart band, frequencímetro e similares

Celular, smartphone e similares

Brinco, pircieng e similares

Corrente, colar, pulseira e similares

Anéis, alianças e similares

Bonés, chapéus e similares

As unhas devem estar aparadas/cortadas.

Em caso de cabelo comprido, este deve estar amarrado.

A arbitragem verificará cada jogador antes do início da partida.

4.8.2 - CASOS ESPECIAIS

Em caso de jogador que necessite utilizar óculos, lentes ou outro equipamento especial que normalizem a sua condição perante o jogo, este deve informar à mesa e aos árbitros antes da partida.

Outros casos serão analisados pela Equipe de Arbitragem.



5

DURAÇÃO DA PARTIDA

TEMPO DE PARTIDA
PERÍODOS DE TEMPO
TEMPO TÉCNICO
TEMPO DE COBRANÇA



5. DURAÇÃO DA PARTIDA

Uma partida de Tapembol tem a duração total de 24 (vinte e quatro) minutos, sem contar as paradas, saídas de bola, Intervalos Técnicos e o Intervalo de Tempo.

A partida é dividida em dois tempos de 12 (doze) minutos cada, com intervalo de três minutos entre eles.

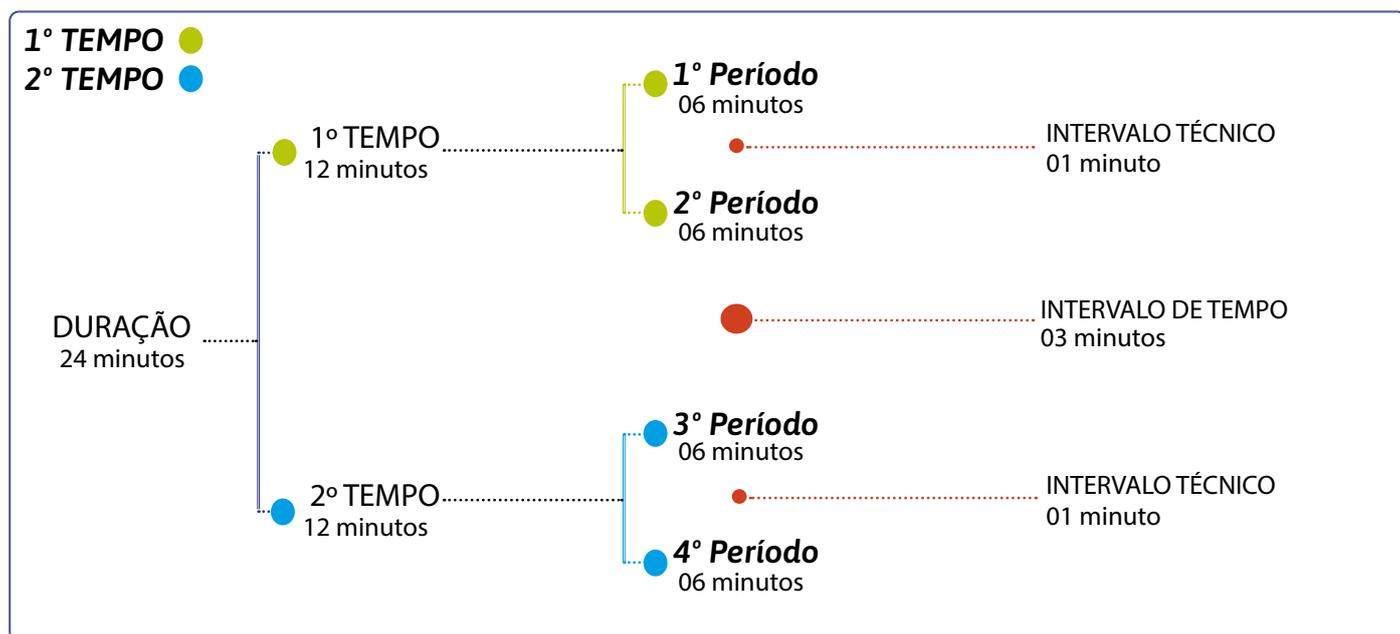
Cada tempo é subdividido em dois períodos de 6 (seis) minutos, com um intervalo técnico de um minuto entre eles para instrução e/ou substituição de jogadores.

5.1 - TEMPO DE PARTIDA

Cada Tempo tem a duração de 12 (doze) minutos, sendo divididos em 1º e 2º tempos respectivamente.

Entre cada tempo acontece um **Intervalo de Tempo** com a duração de 3 (três) minutos, onde as equipes alternam o lado da quadra e a posse de bola.

Tempo em uma partida:





5.2 - PERÍODO DE TEMPO

Uma partida é subdividida em quatro períodos de 6 (seis) minutos cada, sendo dois em cada tempo de jogo.

Entre cada período de tempo, acontece um Intervalo Técnico de um minuto, onde as equipes retornam para o mesmo lado da quadra e com a posse de bola invertida.

5.3 - TEMPO TÉCNICO

Durante a partida não é permitida a parada para substituição ou instruções ao time. Isso ocorre somente no INTERVALO TÉCNICO, que é utilizado para esse fim, de acordo com a escolha do Técnico responsável pela equipe.

O **INTERVALO TÉCNICO** tem a duração de um minuto.

Um jogador só pode ser substituído fora do INTERVALO TÉCNICO em caso de lesão confirmada pelos Árbitros.

5.4 - INTERVALO DE TEMPO

Entre um tempo de jogo e outro acontece uma pausa de três minutos, onde as equipes, obrigatoriamente, devem mudar de lado da quadra.

É permitida a troca de jogadores, que não é obrigatória.

A partir do início do INTERVALO DE TEMPO é proibido colocar novos jogadores na partida.

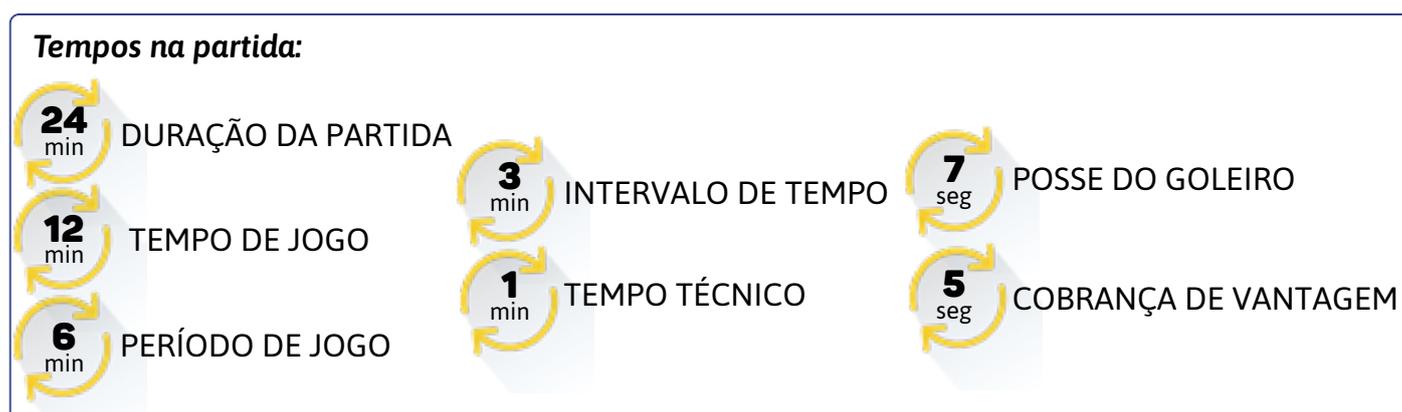
5.5 - TEMPO DE COBRANÇA

Assim que o jogador estiver pronto para realizar quaisquer cobranças, o Árbitro inicia uma contagem manual para a sua execução.

Caso este tempo seja excedido, acontece uma reversão da posse de bola naquele local para a equipe adversária.

5 segundos - Cobrança de faltas, vantagens, saída de bola e reversão.

7 segundos - Goleiro em saída de bola, recuo e bola em jogo.



6

FUNDAMENTOS E TOQUES

CONTATO COM A BOLA
TOQUE NA BOLA
MOVIMENTOS PERMITIDOS
SITUAÇÕES ESPECIAIS



6.1 - CONTATO COM A BOLA

A dinâmica do Tapembol acontece por contato direto na bola, onde o jogador está limitado a um ou dois toques por vez, não sendo permitido segurá-la enquanto estiver em jogo.

Na recepção da bola, o jogador pode utilizar a mão de forma estática ou fazer um movimento com mais ou menos força para impulsioná-la, simulando um “tapa”.

A bola deve ser recebida e/ou direcionada exclusivamente com uma mão aberta.

Durante a partida não é permitido ao jogador segurar a bola, salvo em momentos que antecedem as cobranças.

A bola em jogo só pode ser segurada, agarrada e manipulada, exclusivamente pelo goleiro.

A bola pode ser dominada com as duas mãos quando for recebida de um companheiro de equipe, ou bloqueada, também com as duas mãos, quando vinda do adversário, desde que este momento não caracterize o avanço da posição ou a impulsão da bola.

A bola pode quicar várias vezes antes do jogador tocar nela ou até mesmo entre um toque e outro.

A BOLA ESTÁ EM JOGO:

- Após início de partida e retomada de gol
- Após cobranças de vantagens
- Quando arremessada pelo goleiro
- Enquanto estiver dentro dos toques permitidos
- Em Momento de Espera
- Após disputa simultânea da bola

A BOLA ESTÁ FORA DE JOGO:

- Quando a bola sair da área de jogo
- Quando o árbitro marcar qualquer falta
- Quando terminar um período ou tempo
- Antes da autorização de qualquer cobrança
- Quando o jogador está se preparando para uma cobrança
- A bola for arremessada pelo cobrador.

Em uma situação estática, o jogador pode dar mais de três toques na bola para realizar o **Momento de Espera**.





6.2 - TOQUE NA BOLA

Quando a partida está em andamento, o jogador que estiver em movimento ou parado, pode dar um ou dois toques na bola com uma mão aberta, repetindo esse processo quando outro jogador, adversário ou não, tocar na bola.

A posse de bola do jogador é alternada pela vez do outro.

Ao jogador é permitido tocar, dominar, bloquear e fazer o Momento de Espera com a bola.

O toque na bola pode acontecer de forma voluntária, quando existe a intenção de domínio/bloqueio, ou involuntária, quando a bola toca em qualquer parte do corpo do jogador, sem que haja a intenção de dominá-la.

6.2.1 - Uso de uma mão

Durante a partida o uso de uma das mãos para dar o primeiro, o segundo toque, realizar o Momento de Espera e cobrar vantagens é permitido a todo instante.

No contato com a bola, a mão deve estar aberta, podendo ser usada para bater com a palma ou com o dorso.

6.2.2 - Domínio e Bloqueio da bola

O Domínio acontece quando o jogador recebe a bola de um companheiro de equipe, sendo este o seu primeiro contato e utiliza uma ou as duas mãos para conter a sua trajetória, sendo este movimento considerado como um toque.

O Bloqueio acontece quando o jogador faz a interceptação inicial da bola vinda de um adversário, utilizando uma ou duas mãos para contê-la.

Após o domínio/bloqueio voluntário da bola, o jogador escolhe não tocar na bola, dar mais um toque ou realizar o Momento de Espera.

6.2.3 - Toque voluntário e involuntário

O Toque Voluntário acontece quando a bola é dominada e/ou bloqueada intencionalmente com uma ou as duas mãos, permitindo ao jogador a decisão em relação à bola de não tocar, dar um ou dois toques, ou realizar o Momento de Espera.

O Toque Involuntário acontece quando a bola bate uma ou várias vezes no corpo do jogador e este não teve a intenção de parar a sua trajetória, permitindo após o contato involuntário, não tocar na bola, dar mais um único toque ou realizar o Momento de Espera.

Quando a bola bater no corpo do jogador sem que este tenha a intenção de domínio, ele tem direito a mais um toque na bola.

Se a bola for dominada/bloqueada com uma ou duas mãos e logo após bater sem intenção no corpo, o jogador poderá dar mais um único toque na bola.





6.3 - MOVIMENTOS PERMITIDOS

Durante a partida, o contato com a bola possui algumas variações que são permitidas.

Isto acontece quando o jogador tem a intenção de projetar a bola em qualquer direção, utilizando uma mão aberta com a possibilidade de dar somente um toque, sequência na jogada com mais um toque ou utilizar o Momento de Espera entre um toque e outro.

6.3.1 - Um toque

Tocar uma vez na bola é o lance primário do jogo, que dá ao jogador acesso e tomada de decisão em utilizar ou não outro toque durante a jogada.

Acontece quando o jogador acessa a bola com a intenção de finalizar a jogada e/ou passá-la de primeira para o seu companheiro de equipe.

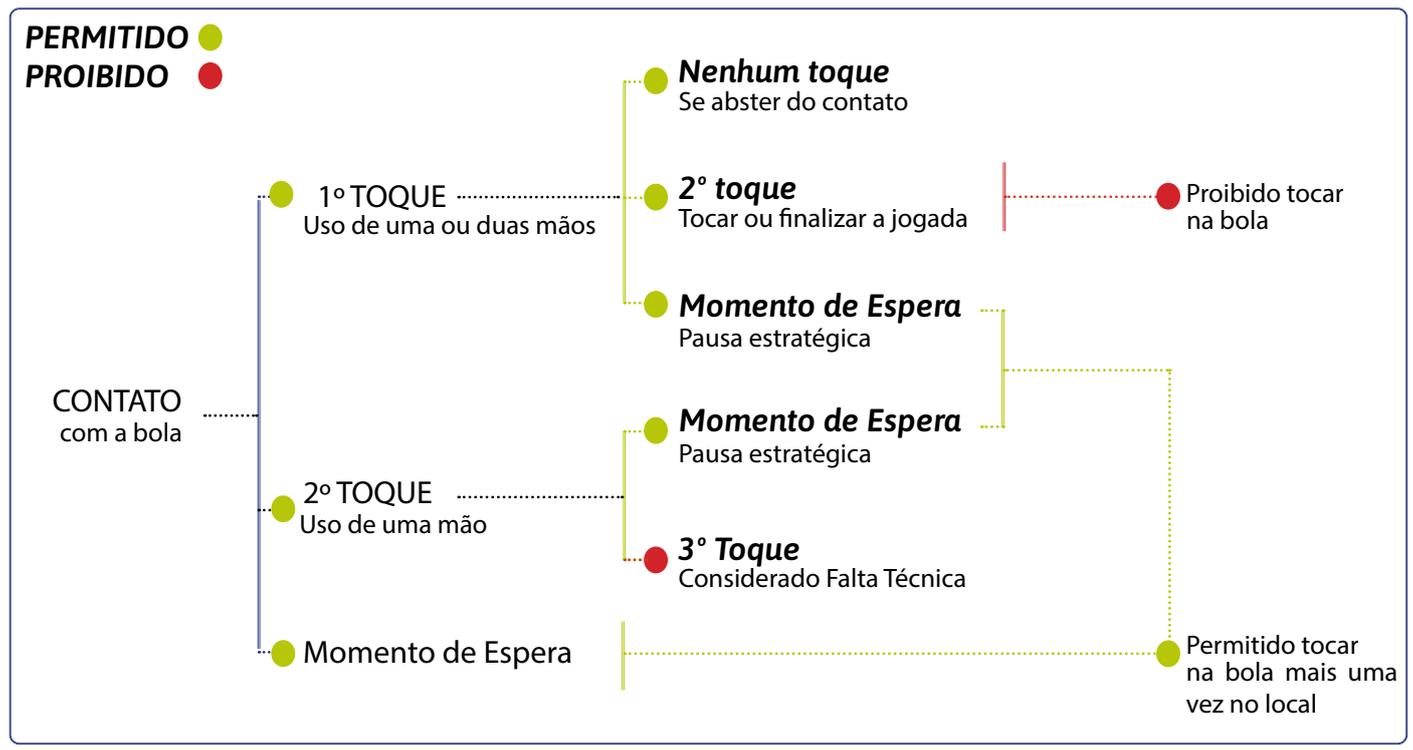
O toque pode ser feito com a palma ou o dorso da mão.

6.3.2 - Dois toques

O segundo toque na bola é a continuação do primeiro pelo mesmo jogador.

O jogador decide dar sequência ao jogo quando domina ou bloqueia a bola após o primeiro toque, utilizando-o para finalizar a jogada, ou ficar em Momento de Espera.

Ações após o contato com a bola:





6.3.3 - Momento de Espera

O Momento de Espera é uma pausa estratégica utilizada pelo jogador para observar as situações em quadra, permitindo a mudança tática da sua equipe com a partida em andamento.

Neste momento o jogador pode dar mais de três toques na bola utilizando apenas uma mão.

Assim que o jogador parar, estabilizando o movimento, ele pode quicar a bola ao chão várias vezes até que venha um adversário. Obrigatoriamente ele deve utilizar um toque único com qualquer uma das mãos para dar continuidade ao jogo e sair do Momento de Espera.

Os quiques com a bola no chão são uma fase neutra do jogo onde os toques não são considerados.

O fundamento obedece os seguintes critérios:

Pode ser iniciado apenas com uma mão.

Pode ser iniciado com as duas mãos em bloqueio

Não pode ser usado para drible.

É proibido movimentar com a bola em qualquer

O Momento de Espera perde a sua ação quando o jogador infringe algum dos critérios acima, sendo

O Momento de Espera é considerado como dois toques no jogo e não pode ser feito em sequência.

Este momento se caracteriza por um intervalo, a partir de 02 (dois) quiques na bola, entre o primeiro e o segundo toque e/ou entre o domínio e o último toque na bola.

Este fundamento é feito somente com uma das mãos, sem movimentação dos pés (permitido apenas

O Momento de Espera pode ser feito de duas formas:

DIRETO - Quando o jogador consegue realizar o primeiro toque em domínio fazendo a espera naquele mesmo local.

ALTERNADO - Acontece após o primeiro toque do jogador, onde ele decide dar o segundo toque ou iniciar o Momento de Espera.

O árbitro poderá intervir no tempo do Momento de Espera caso perceba que nenhuma das equipes tenha a atitude de continuar a partida, solicitando ao jogador que ele desfaça o fundamento em até cinco segundos.





6.4 - SITUAÇÕES ESPECIAIS

Durante a partida acontecem situações que são permitidas, dando continuidade ao jogo. Dentre elas está o uso das duas mãos para bloqueio/domínio, o toque simultâneo entre jogadores, a bola rasteira ou parada, a bola no corpo, a bola na trave, dentre outros.

6.4.1 - Uso das duas mãos

É permitido usar as duas mãos quando não há intenção de avançar com a bola em nenhuma direção. Este movimento é utilizado para BLOQUEAR a bola do adversário e/ou DOMINAR a bola recebida de algum companheiro em qualquer ângulo de amplitude. Após o uso correto das duas mãos, o jogador tem direito a mais um toque na bola ou poderá realizar o Momento de Espera.

6.4.2 - Toque simultâneo

Acontece quando dois ou mais jogadores dividem a bola ao mesmo tempo. Esta ação se dá entre companheiros de equipe e/ou adversários. Esta ação dá aos jogadores envolvidos na disputa o direito a mais um ou dois toques na bola, independente de quem iniciou o toque anterior.

O toque simultâneo é válido somente na disputa do primeiro e do segundo toque.

6.4.3 - Bola rasteira ou parada

Quando a partida estiver em andamento e a bola se movimentar rente ao piso da quadra ou ficar parada, o jogador poderá utilizar de um toque rápido e sutil para levá-la, colocando-a de novo em condição de jogo.

Este gesto conta como um toque. Conduzir, carregar, manipular ou reter a bola é Falta Técnica.

6.4.4 - Bola no corpo

Caso a bola toque inicialmente sem intenção, uma, duas ou mais vezes no corpo do jogador, este terá direito a mais 01 (um) toque na bola. Se a bola for dominada com uma ou com as duas para domínio ou bloqueio e tocar em seguida, sem intenção, em quaisquer partes do corpo, o jogador não terá direito a outro toque.

Durante a partida a bola pode ser lançada em direção ao corpo do jogador, que pode fazer o seu domínio ou bloqueio para seguir o jogo. Portanto, a bola que bater sem intenção é considerada como um toque. É considerado um toque quando a bola bate sem a intenção de interromper a sua trajetória, em quaisquer partes do corpo, uma ou várias vezes, dando ao jogador o direito a mais um toque na bola.

Caso a bola toque sem intenção nos pés do jogador, a partida segue normalmente.





6.4.5 - Bola na trave

Durante a partida o jogador que finalizar uma jogada em direção ao gol com um ou dois toques e a bola bater na trave e continuar na área de jogo, este mesmo jogador poderá dar mais um toque.

Este único toque pode ser usado para nova tentativa de gol e/ou dar continuidade ao jogo.

6.4.6 - Bola arremessada pelo Goleiro

A bola arremessada pelo Goleiro pode ser recebida por qualquer jogador, em qualquer área de jogo.

Para uma tentativa individual de gol o jogador (receptor) deverá iniciar a jogada **fora da Área Comum**. O primeiro toque (recepção) deverá acontecer **fora da Área Comum** e o segundo toque (finalização) poderá acontecer **tanto fora quanto dentro da Área Comum**.

Se o jogador (receptor) receber a bola por arremesso do Goleiro e fizer uma **tentativa individual de gol com o primeiro toque** e a bola passar pela baliza, **o gol será anulado**.

Após o arremesso do goleiro, ao fazer uma tentativa individual em direção ao gol, o jogador (receptor) deve utilizar o **primeiro toque para dominar** a bola e finalizar a tentativa de gol com o **segundo toque**. Caso a bola passe pela baliza, **o gol será validado**.

Se o jogador receber o arremesso do Goleiro **dentro da Área Comum**, ele poderá dominá-la tocando para fora e utilizar o segundo toque para finalizar o gol.

Estando o jogador (receptor) dentro da Área Comum, ele poderá **dar o passe a um companheiro de equipe** com o primeiro ou o segundo toque e este estará ápto para finalizar o gol tanto dentro quanto fora da Área Comum.

A bola recebida dentro da **área comum** e ali permanecendo, é considerada em jogo, mas não estará em condição de gol pelo jogador (receptor).

Um segundo jogador estará em condição de gol recebendo a bola dentro ou fora da **área comum**.

O arremesso direto entre goleiros não caracteriza gol.

Caso a bola arremessada por um dos goleiros tocar, com ou sem intenção em jogador e/ou goleiro do time adversário e entrar no gol, será feita a cobrança de **vantagem de fundo** para o outro time.

6.4.7 - Bola em posse do Goleiro

Toda vez que a bola sair pela linha de fundo, a posse é garantida ao goleiro, que **tem a Área Comum livre** para o seu arremesso ou toque.

Toda vez que a bola estiver em jogo e o goleiro a segurar, qualquer jogador adversário poderá, dentro da Área Comum, fazer a marcação. O jogador adversário não poderá bater na bola de posse do goleiro.

O goleiro tem **sete segundos** para colocar a bola em jogo. Caso exceda o tempo, a equipe adversária fará uma cobrança no Ponto de Vantagem do ataque.





6.5 - MOVIMENTOS PROIBIDOS

Durante a partida alguns lances em relação à bola não são permitidos, caracterizando a sua ação como uma Falta Técnica para a equipe adversária.

É proibido utilizar intencionalmente outras partes do corpo para projetar a bola, bem como chutar e bater na bola com a mão fechada.

É proibido a movimentação da bola, mesmo durante o primeiro e o segundo toque, por condução, manipulação e/ou retenção (carregar a bola).

A retenção intencional ou não da bola, segurando com as mãos ou prendendo-a com partes do corpo também dá a posse de bola para a equipe adversária.

A tentativa de uso do terceiro toque dá a posse de bola para a equipe adversária por Falta Técnica e/ou Vantagem Técnica.

6.5.1 - Três ou mais toques

As opções do jogador se esgotam após o segundo toque, onde um companheiro ou adversário devem tocar na bola novamente para que este tenha acesso novamente.

Caso ele toque na bola após o segundo toque, fica caracterizada uma Falta Técnica, dando a posse de bola para a equipe adversária.

6.5.2 - Segurar ou reter a bola

Salvo o Goleiro, a partida é parada imediatamente quando qualquer outro jogador segurar a bola com ou sem intenção, utilizando as mãos ou retendo-a com partes do corpo, dando a posse de bola para a equipe adversária.

Se a Falta Técnica acontecer fora da Área Comum da defesa, a equipe adversária receberá a posse de bola cobrando um Vantagem Lateral, na direção onde ela ocorreu.

Caso esta falta aconteça dentro da Área Comum da defesa, a equipe adversária receberá uma Vantagem de Área.

6.5.3 - Conduzir, carregar, manipular a bola

O toque na bola deve ser instantâneo não sendo permitido ao jogador conduzir, carregar ou manipular a bola, caracterizando assim uma Falta Técnica imediata.

6.5.4 - Bater com a mão fechada

O jogador que bater com uma ou as duas mãos fechadas está cometendo uma Falta Técnica.

Não é permitido bater, direcionar, reter a bola com a mão fechada ou mesmo, socar a bola.





6.5.5 - Chutar e cabecear a bola

Quando a partida está em andamento é proibido a qualquer jogador, intencionalmente, usar os pés e pernas para chutar a bola.

Da mesma forma, comete falta o jogador que utilizar a cabeça de forma intencional para deslocar a bola. A ação intencional de chutar ou cabecear a bola caracteriza uma Falta Técnica.

6.5.6 - O corpo na bola

Durante a partida não é permitido projetar intencionalmente o corpo em relação à bola, como pés, pernas, tronco, braços, ombros e cabeça.

Não é permitido o uso do corpo, salvo as mãos, para dominar, bloquear, tocar e/ou projetar a bola.

Quando o uso do corpo ocorre intencionalmente, a bola é revertida para a outra equipe como Falta Técnica.

6.5.7 - Jogar a bola intencionalmente no companheiro ou adversário

Jogar a bola intencionalmente no corpo de um companheiro ou adversário, durante a partida ou em uma cobrança, na tentativa de dar mais toques é proibido, sendo considerado uma Falta Técnica com a reversão de bola para a equipe adversária.

O toque de bola entre companheiros de equipe deve ser intencional, onde a troca de passes acontece com o objetivo de finalizar jogadas em direção ao gol. Quando um companheiro utiliza o corpo do companheiro de forma intencional, fazendo uma “tabela” para dar mais toques, ele está cometendo uma Falta Técnica.

Quando um jogador tiver dois ou apenas um toque como opção, ele não pode direcionar a bola intencionalmente no corpo do adversário para garantir a sua progressão ou posse.

Tocar a bola após este ato é uma Falta Técnica.

Bater a bola de forma agressiva e intencional em um adversário, mesmo que não use o toque na sequência, também é considerado Falta Técnica, com a reversão de bola para a equipe adversária.

Um jogador em posição de cobrança não pode jogar a bola em nenhum outro jogador, companheiro ou adversário, para obter vantagem e dar continuidade ao jogo.

6.5.8 - Bater na bola em posse do goleiro ou em cobrança

Quando o Goleiro estiver **com a bola em mãos**, quer seja para colocá-la em jogo por saída de fundo ou após uma defesa, é proibido ao jogador adversário bater na bola.

No momento que anteceder a cobrança de qualquer vantagem, o jogador (cobrador) tem até cinco segundos para tocar a bola. Nenhum jogador adversário pode bater na bola nesse momento.

Esta atitude caracteriza uma Falta Técnica que leva a cobrança para o Ponto de Vantagem do ataque.



7

TIPOS DE VANTAGEM

VANTAGEM LATERAL - VANTAGEM DE FUNDO
VANTAGEM TÉCNICA - VANTAGEM LOCAL
PONTO DE VANTAGEM - COBRANÇA DE VANTAGEM
VANTAGEM DE ÁREA - VANTAGEM DE ATAQUE

7. VANTAGEM

Toda vez que a partida é interrompida por algum tipo de falta, quer seja técnica, física, gestual/verbal, ou pela saída da bola, a sua posse é invertida para que a equipe adversária dê continuidade ao jogo, cobrando assim uma **vantagem**.

As vantagens na partida acontecem em decorrência da saída de bola pelas linhas laterais e de fundo, pelas faltas técnicas e físicas na área de jogo, pelas faltas dentro da área comum e também pela posse de bola no ponto de vantagem por faltas da defesa e de outras particularidades.

Cada vantagem tem a sua especificidade de acordo com a saída de bola para fora da quadra e por faltas cometidas durante a partida. A Vantagem Lateral e a Vantagem de Fundo acontecem quando a bola sai da área de jogo.

A Vantagem Local, Vantagem Técnica, Ponto de Vantagem e Vantagem de Área acontecem por faltas físicas, gestuais/verbais, técnicas ou de defesa. A Vantagem de Ataque garante a progressão da partida.

Toda vantagem é cobrada exclusivamente com um único toque.

7.1 - VANTAGEM LATERAL

A Vantagem Lateral acontece quando a bola **crusa as linhas laterais da quadra para fora** da área de jogo tendo o último toque ou contato dado por um jogador adversário.

A bola sai de jogo quando cruza totalmente a linha lateral, no nível do solo ou acima dele, não sendo permitido recuperar a bola após a sua saída da quadra.

Um jogador da equipe fará a cobrança da Vantagem Lateral exclusivamente com um toque na bola.

A saída de bola pelas linhas laterais são cobradas naquele local, na direção em que a bola saiu.

A Vantagem Lateral é cobrada com um pé na linha e o outro fora, não sendo permitido o gol direto ou por tabela.





7.2 - VANTAGEM DE FUNDO

A Vantagem de Fundo acontece quando a bola tocar ou for direcionada por qualquer jogador adversário e **cruzar a linha de fundo**, saindo totalmente da quadra.

A bola sai de jogo quando cruza totalmente a linha de fundo, seja por cima da baliza (gol) ou pelas suas laterais, no nível do solo ou acima dele, não sendo permitido recuperar a bola após a sua saída da quadra pelo fundo.

Um jogador da equipe fará a cobrança na marcação do **Limite de Fundo**, optando por um toque ou o arremesso da bola.

Toda vez que a bola **tocar no goleiro e sair pela linha de fundo**, a equipe adversária fará uma cobrança de Vantagem de Fundo.

A Vantagem de Fundo é cobrada com um pé na marcação e o outro fora, com um toque ou um arremesso para seus companheiros, não sendo permitido o gol direto ou por tabela.

7.3 - VANTAGEM TÉCNICA

Toda vez que algum jogador cometer Falta Técnica fora da Área Comum da defesa, a equipe adversária obtém a posse de bola, fazendo a cobrança na lateral mais próxima, na direção onde ela aconteceu. A Vantagem Técnica é executada toda vez que algum jogador comete uma Falta Técnica na área de jogo, exceto na área comum.

A Vantagem Técnica é cobrada com um pé na linha e o outro fora, não sendo permitido o gol direto ou por tabela.

7.4 - VANTAGEM LOCAL

A Vantagem Local é dada quando acontece uma Falta Física fora da Área Comum da defesa. Ela é cobrada no local onde a falta ocorreu.

Um jogador fará a cobrança com um toque na bola para um companheiro de equipe.

O jogador que fará a cobrança não poderá ser marcado. Uma distância de três metros em seu entorno deve ser preservada.

Este jogador não poderá fazer gol direto e nem tocar a bola para si mesmo.

7.5 - PONTO DE VANTAGEM

Cada equipe possui dois Pontos de Vantagem em seu campo de defesa, que será utilizado pela equipe adversária em algumas situações específicas.

Estas marcações no ataque servem para cobranças de faltas de defesa, reversão de saída de bola no centro e a saída do goleiro para a frente da área comum.

São quatro Pontos de Vantagem existentes na quadra. O Ponto de Vantagem é a marcação mediana, na linha lateral, entre a linha central e a linha de fundo.





Estes pontos são utilizados para cobranças de:

- Avanço do Goleiro (Saída da área para frente);
- Passagem de todos os jogadores de linha para o campo adversário;
- Interferência na saída de bola no centro da quadra em início de partida;
- Interferência da equipe adversária na saída de bola após a retomada de gol;
- Interferência na saída de bola pelo Goleiro;
- Interferência na cobrança de qualquer vantagem;
- Recuo de bola aceito pelo Goleiro;
- Posse de bola em detrimento da paralisação de jogo.

A cobrança no Ponto de Vantagem é feita por um jogador para os seus companheiros de equipe. Ele não pode fazer gol direto e nem tocar a bola para si mesmo.

7.6 - COBRANÇA DE VANTAGEM

Em toda cobrança de vantagem, a bola deve ser obrigatoriamente direcionada para algum companheiro de equipe que esteja dentro da área de jogo, não sendo permitido o gol direto.

O jogador que recebeu a bola de uma cobrança está ápto para uma tentativa de gol utilizando um ou dois toques, o Momento de Espera ou dar sequência na partida.

A cobrança de vantagem é feita exclusivamente com um toque para dentro da área de jogo, exceto a cobrança de Vantagem de Fundo que pode ser realizada por toque ou arremesso.

Realizar a cobrança para fora da área de jogo muda a posse de bola para a equipe adversária naquele local, adicionando uma Falta Técnica para o jogador que cobrou de forma incorreta.

Após a permissão de cobrança pelo árbitro, o jogador terá até **cinco segundos** para realizar a cobrança da vantagem.

Qualquer cobrança de vantagem não pode ser impedida por nenhum jogador da equipe adversária, tendo o cobrador uma distância de três metros livres para a sua execução. Qualquer tentativa de impedir a cobrança dará ao adversário uma Falta Técnica e ao cobrador, uma nova cobrança.

7.6.1 - Protocolos para a cobrança de Vantagem Lateral, Técnica e Ponto de Vantagem

As cobranças de Vantagem lateral, Vantagem Técnica e Ponto de Vantagem devem ser executadas seguindo alguns protocolos, que validarão ou não a continuidade do jogo.

O jogador deve realizar a cobrança da vantagem posicionado de frente para a área de jogo.



COBRANÇA CORRETA:

- Um pé deve estar posicionado na linha lateral e o outro, fora da quadra.
- É realizada com um toque único na bola para dentro da área de jogo.
- A troca de cobrança for sinalizada.
- Deve ser cobrada em até cinco segundos.



COBRANÇA INCORRETA:

- Os pés fora de posição
- A bola for tocada para fora da quadra
- Tentativa direta para o gol
- O cobrador tocar a bola para ele mesmo
- Exceder a cobrança em cinco segundos após a autorização do árbitro





A cobrança incorreta dá a reversão da posse de bola para a equipe adversária, naquele local.

A posição dos jogadores deve ser observada durante a cobrança:

COBRADOR:

Posicionado com um pé na linha, o outro fora e a bola em mãos para tocar a bola.

COMPANHEIROS:

Posicionados em qualquer lugar da quadra para receber a bola do cobrador.

ADVERSÁRIOS:

Posicionados em quadra para tentar recuperar a bola.

A marcação deve acontecer à três metros do cobrador, obedecendo os limites de espaço para as cobranças.

7.6.2 - Protocolos para a cobrança de Vantagem de Fundo

A cobrança de Vantagem de Fundo pode ser executado de duas formas, sendo permitido ao jogador (cobrador), a opção de toque único ou o arremesso da bola.

O jogador deverá se posicionar com um pé na marcação e o outro fora.

COBRANÇA CORRETA:

- Um pé deve estar posicionado no encontro das linhas lateral e de fundo, e o outro, fora da quadra.
- A cobrança pode ser executada com um toque único e/ou arremesso.
- Deve ser cobrada em até cinco segundos.

COBRANÇA INCORRETA:

- Os pés fora de posição
- Mais de dois toques na bola
- Tentativa direta para o gol
- A troca de cobrança for desobedecida
- O cobrador tocar a bola para ele mesmo
- Exceder a cobrança em cinco segundos

Posição dos jogadores durante a cobrança:

COBRADOR:

Posicionado com um pé na marcação, o outro fora e a bola em mãos para a cobrança.

COMPANHEIROS:

Posicionados em qualquer lugar da quadra para receber a bola do cobrador.

ADVERSÁRIOS:

Posicionados em quadra para a marcação dos adversários.

A marcação deve acontecer à três metros do cobrador, obedecendo os limites de espaço para as cobranças.





7.6.3 - Protocolos para a cobrança de Vantagem Local

A **cobrança de Vantagem Local** acontece no local onde ocorreu uma Falta Técnica, exceto na Área Comum.

Uma distância de três metros deve ser preservada no entorno do cobrador, permitindo a permanência somente de companheiros de equipe.

A Vantagem Local deve acontecer dentro de **cinco segundos**, onde o cobrador dará um toque para um companheiro de equipe que estiver dentro da área de jogo.

COBRANÇA CORRETA:

- A cobrança deve ser executada com um toque único.
- O toque pode ser executado em qualquer direção.
- Deve ser cobrada em até cinco segundos.

COBRANÇA INCORRETA:

- Posição dos pés
- Dois toques ou arremesso da bola
- Tentativa direta para o gol
- A troca de cobrança for desobedecida
- O cobrador tocar a bola para ele mesmo
- Exceder a cobrança em cinco segundos

7.6.4 - Mudança de cobrador da vantagem

Quando um jogador que está pronto para fazer a cobrança de qualquer vantagem e decide passar esta responsabilidade para outro jogador de sua equipe, ele deve seguir alguns procedimentos.

A troca da cobrança de vantagem por jogadores do mesmo time se dará exclusivamente com **um sinal de braço estendido para cima, a mão aberta e a colocação da bola no chão**.

Ao sinalizar com a mão para cima, o jogador (cobrador) estará indicando ao Árbitro a sua intenção de troca na cobrança. Ao proceder desta forma, ele deverá colocar a bola no chão e se posicionar em qualquer local dentro da área de jogo.

A contagem de tempo é retomada quando o novo cobrador estiver em posição de realizar a cobrança.

Em casos de substituição de jogador para fazer quaisquer cobranças, o mesmo deverá erguer um dos braços e colocar a bola no chão, indicando que a ação será cobrada por outro jogador.

Caso haja a intenção de troca da cobrança da vantagem e o jogador não executar o sinal de mão e/ou não deixe a bola no chão, ficará caracterizada uma Falta Técnica e a reversão da posse de bola é dada para a equipe adversária naquele local.

7.6.5 - Reversão da vantagem

A **posse de bola será revertida para a equipe adversária** quando o jogador (cobrador) não executar os procedimentos corretos de cobrança.

A reversão da vantagem acontece no local da cobrança. Após a reversão, o novo jogador (cobrador) estará sujeito a nova Reversão da Vantagem caso não a execute corretamente.

Toda reversão da posse de bola é cobrada exclusivamente com um toque e/ou arremesso da bola para dentro da área de jogo.





A REVERSÃO DA VANTAGEM ACONTECE QUANDO:

- A bola for arremessada em Vantagem Lateral, Vantagem Local, Vantagem de Área ou Ponto de Vantagem
- Os pés não estiverem corretamente posicionados
- A cobrança for feita fora da marcação
- Não executar a cobrança em 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro
- A troca de cobrança não for sinalizada e/ou a bola não ser colocada no chão
- A bola for tocada para fora da quadra
- A bola for tocada para “ele mesmo”
- Utilizar dois ou mais toques na cobrança

7.7 - VANTAGEM DE ÁREA

É considerada VANTAGEM DE ÁREA toda falta cometida dentro da **Área Comum**, quer seja ela, TÉCNICA, FÍSICA e/ou GESTUAL/VERBAL.

A Vantagem de Área é cobrada por dois jogadores adversários contra o Goleiro. Esta cobrança é feita por jogadores em “formação”, não sendo permitida a cobrança por jogadores que estejam em “preparação”.

A execução da vantagem é realizada por um jogador cobrador e um jogador finalizador.

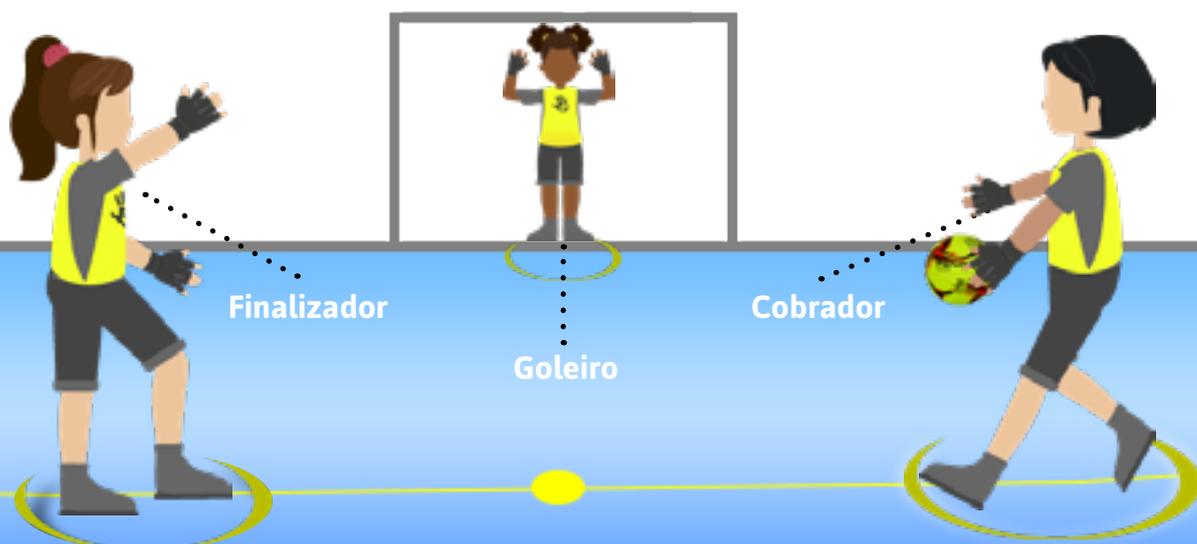
Qualquer jogador, exceto o Goleiro, poderá executar a Vantagem de Área. O Goleiro será **obrigatoriamente** o jogador desta posição.

Os demais jogadores, companheiros e adversários, devem obrigatoriamente **permanecer na direção do Ponto de Vantagem para trás**.

O cobrador iniciará a Vantagem de Área com um toque para o finalizador que tentará o gol com um toque direto e único.

Após fazer a verificação de posicionamento dos jogadores, o árbitro emitirá um sinal sonoro autorizando a cobrança da Vantagem de Área.

A bola estará em jogo após o segundo jogador (finalizador) tocar e concluir a jogada.





7.7.1 - Cobrança da Vantagem de Área

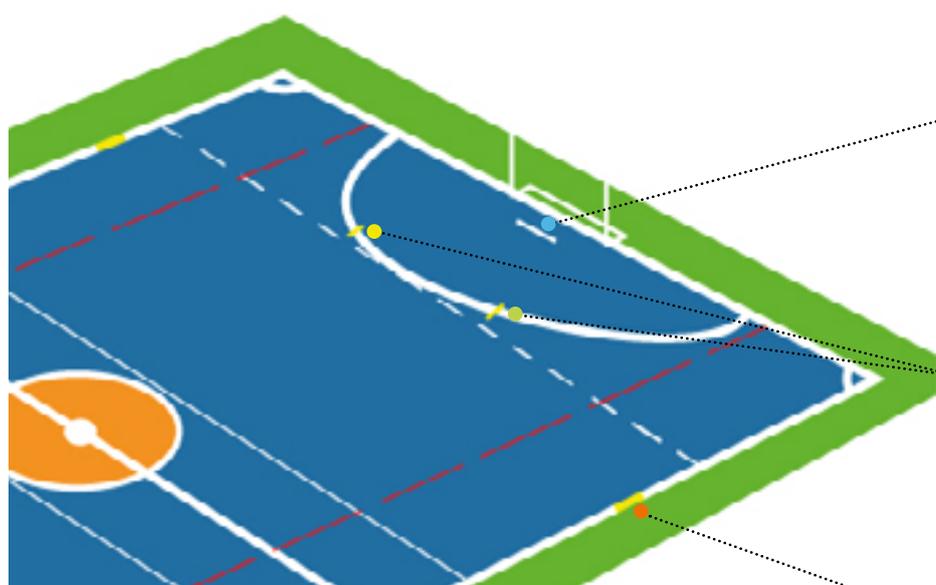
Dois jogadores da mesma equipe, cada qual posicionado nas marcações específicas da linha da Área Comum cobrarão a Vantagem de Área, com um toque para o outro, que finalizará com uma tentativa de gol em direção à trave.

Após a verificação pelo Árbitro da posição correta de todos os jogadores, este emitirá um sinal visual /sonoro autorizando a cobrança.

Assim que o finalizador bater na bola, esta estará em jogo. Todos os jogadores podem reagir após o toque de finalização da cobrança.

Em caso de rebote na trave ou defesa do goleiro, os dois jogadores, cobrador e finalizador, podem participar da jogada, mas a tentativa de gol será válida somente depois do toque de um terceiro jogador, companheiro ou adversário.

O posicionamento de todos os jogadores deve obedecer as marcações existentes na quadra para a correta execução da Vantagem de área:



Goleiro

Posicionado na linha de fundo, dentro do limite das traves, podendo avançar até um metro na linha de Limite do Goleiro.

Cobrador e Finalizador

Posicionados alternadamente em qualquer um dos dois pontos da Vantagem de Área com um pé na marcação e o outro fora.

Companheiros e Adversários

Posicionados um ao lado do outro na direção dos Pontos de Vantagem do ataque, atrás da linha imaginária que liga um ponto ao outro.

O Ponto de Vantagem é a referência para a permanência de todos os jogadores que não fazem parte da cobrança de Vantagem de Área. Eles devem permanecer atrás do Ponto de Vantagem, no sentido da linha central.

Os demais jogadores adversários, goleiro e defensor, devem permanecer em seu campo de defesa, assim como determina a restrição de posição durante a partida.



A cobrança da Vantagem de Área tem início com o **jogador (cobrador)** que estará posicionado em um dos dois pontos da marcação.

Com posse da bola, o jogador faz a cobrança com (01) um toque no ar para o **jogador (finalizador)**.

O **jogador (finalizador)** dará 01 (um) toque direto em direção à trave em uma tentativa de gol.

O **goleiro** poderá permanecer na linha do gol ou até um metro a frente na linha limite.

Os **companheiros e adversários** que não fazem parte da cobrança permanecem **atrás do Ponto de Vantagem**, que é o "Limite da Vantagem de Área".

O GOL SERÁ VALIDADO:

- O cobrador está com os pés posicionados corretamente.
- O cobrador faz um toque único no ar para o finalizador.
- O finalizador dá um toque diretamente para o gol sem sair do lugar, dando no máximo um passo para frente, mantendo o pé de referência no lugar.
- O goleiro está posicionado em até um metro da linha de fundo.

O GOL SERÁ ANULADO:

- O cobrador e o finalizador estiverem com os pés fora de posição ao iniciar a vantagem.
- O cobrador arremessar a bola ao invés de tocar.
- O finalizador sair da posição para alcançar a bola.
- O cobrador e/ou o finalizador tentarem o gol após defesa do goleiro ou a bola na trave.

A COBRANÇA SERÁ REPETIDA:

- Em caso de invasão da área pelos adversários antes do toque do finalizador.
- Acontecer o adiantamento do goleiro depois da linha de um metro.

A COBRANÇA SERÁ ANULADA:

- O cobrador tentar gol com o primeiro toque.
- A bola tocar o solo antes do toque do finalizador.
- O finalizador não conseguir tocar na bola.

Caso haja alguma destas infrações por parte dos adversários e o gol aconteça, ele será validado.

Em defesa pelo Goleiro ou bola na trave, o Cobrador e o Finalizador só estarão aptos para tentar o gol quando a bola for tocada por outro jogador.





7.8 - VANTAGEM DE ATAQUE

A **Vantagem de Ataque** permite ao jogador adversário recuperar a posse de bola **em seu campo de defesa** após uma Falta Técnica cometida, levando o jogo para o campo de ataque.

Esta vantagem é considerada pela arbitragem em algumas situações especiais.

A Vantagem de Ataque **só acontece no campo de defesa** e é validada pelo Árbitro com um gesto técnico para o prosseguimento da jogada.

O Árbitro se posiciona em direção ao campo de ataque com os dois braços estendidos, com as mãos abertas e polegares para cima, indicando a continuidade da partida por Vantagem de Ataque.

A Vantagem de Ataque pode ser obtida na Área Comum, Expansão de Área ou em qualquer outra área do campo de defesa.

A Vantagem de Ataque acontece somente em caso de algumas Falta Técnicas.

Em casos de Falta Física ou Gestual/Verbal, a Vantagem de Ataque não será aplicada.

A Vantagem de Ataque **não será considerada no campo de ataque**. Neste caso, será cobrada uma Vantagem Lateral, na direção onde a Falta Técnica aconteceu.

Ela acontece quando **um jogador comete Falta Técnica no campo de defesa** e para dar prosseguimento à partida, um jogador adversário continua a jogada com um, dois toques ou a execução do Momento de Espera.

A VANTAGEM DE ATAQUE ACONTECE:

- Por Falta Técnica no Campo de Defesa.
- A Falta for por três toques.
- A falta acontecer no Momento de Espera.
- O jogador chutar a bola.
- O jogador socar a bola.
- O jogador manipular ou carregar a bola.
- O jogador bater na bola com as duas mãos.

A VANTAGEM DE ATAQUE NÃO É OBTIDA:

- Por Falta Técnica no Campo de Ataque.
- Após a bola ser segurada, agarrada, retida.
- Por Falta Física, verbal/gestual.
- Agarrar a bola e continuar a partida.
- Bater a bola na mão do adversário.
- Por erro na cobrança de qualquer vantagem.

A continuidade da partida por obtenção da Vantagem de Ataque **ficará a critério do Árbitro** que pode, imediatamente após a Falta Técnica, interromper a progressão do jogo utilizando um sinal sonoro e aplicar a cobrança da falta na Linha Lateral mais próxima.



8

TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

FALTA TÉCNICA - FALTA FÍSICA
FALTA GESTUAL/VERBAL - ANTI-JOGO
SUSPENSÃO DA PARTIDA - RETORNO À PARTIDA
APLICAÇÃO DO CARTÃO

No Tapembol existem três tipos de faltas, que são a **TÉCNICA**, ocasionadas de forma individual e/ou coletiva, a **FÍSICA**, que pode ser causada com ou sem intenção e a **GESTUAL/VERBAL**, que descaracterizam a participação do jogador na partida.

A **Falta Técnica** é cobrada na linha lateral, na direção onde ela ocorreu, enquanto que a **Falta Física** é cobrada no mesmo local.

Caso estes dois tipos de faltas aconteçam **dentro da área comum da defesa, a equipe adversária fará a cobrança de uma Vantagem de Área**. Ocorrendo estes tipos de falta na área comum do ataque, as cobranças são feitas seguindo a característica de cada uma delas.

A **Falta Gestual/Verbal** se caracteriza por ações verbais e gestuais que vão contra as regras do jogo.

Os três tipos de faltas são passíveis de **Suspensão Momentânea** do jogador, aplicada com o **cartão azul** ou a punição máxima, que é a **exclusão permanente** da partida, quando o jogador recebe o **cartão vermelho**.

8.1 - FALTA TÉCNICA

As Faltas Técnicas são definidas por erros comuns que implicam no descumprimento de algumas regras básicas como a interação com bola, protocolos na cobrança de vantagens, mudança de posicionamento, dentre outros. Esse tipo de falta é cobrada na linha lateral mais próxima, na direção onde ela ocorreu, obedecendo os procedimentos de cobrança de uma Vantagem Técnica. Esta cobrança é passível de reversão.

A Falta Técnica pode ser atribuída de forma **individual por jogador e coletiva por equipe**, dependendo da situação de jogo.

8.1.1 - Falta Técnica Individual

A **Falta Técnica Individual** acontece quando um jogador comete algum ato falho ou intencional em relação à bola como segurar, dar três toques, chutar, socar, dominar com outras partes do corpo, exceder o tempo de cobrança ou infringir esse protocolo, dentre outras atitudes técnicas durante a partida.

As ações individuais fora das regras cometidas pelo jogador são cobradas de formas diferentes, dependendo da área de jogo em que ela aconteceu.





As faltas dentro da Área Comum da defesa acarretam uma Vantagem de Área para a equipe adversária. As faltas técnicas em qualquer outra área de jogo implicam em uma Vantagem Técnica para a equipe adversária.

8.1.2 - Falta Técnica Coletiva

A **Falta Técnica Coletiva** está diretamente relacionada com a defesa e o ataque, quando estes não cumprem funções de equipe como posicionamento do goleiro na área comum, jogadores da defesa atuarem em conjunto no campo de ataque, comportamento de retorno ao campo de defesa após o gol, interferência na saída de bola, dentre outros.

As **faltas de defesa** são cobradas no Ponto de Vantagem do ataque e as **faltas de ataque** são passíveis de Cartão Azul quando há a clara intenção de obter vantagem na saída de bola pelo adversário.

a. Falta de Defesa

São as faltas cometidas por ações de posicionamento dos jogadores de defesa que são o Goleiro, o Defensor Direito e o Defensor Esquerdo, bem como o recuo de bola aceito pelo Goleiro.

As faltas de Defesa são imediatamente cobradas em qualquer um dos dois Pontos de Vantagem do Ataque.

b. Falta de Ataque

Esse tipo de falta é atribuída aos jogadores que estão no campo de ataque e retornam para o seu campo de defesa após o gol.

Após fazer o gol na equipe adversária, os jogadores devem, obrigatoriamente, voltar pelas laterais ou permanecer no campo de ataque. Comete falta de ataque o jogador que retornar ao seu campo de defesa pelo centro da quadra.

A equipe que sofreu o gol pode reiniciar a partida imediatamente desde que todos os jogadores estejam em seu campo de defesa. Impedir essa ação caracteriza uma Falta Técnica Coletiva.

A equipe que fez o gol pode permanecer no campo de ataque, desde que não interfiram na saída de bola da equipe adversária. Eles só podem tocar na bola após o segundo toque da outra equipe.

Estes jogadores devem obrigatoriamente retornar pelas laterais, entre a linha lateral e a linha pontilhada de distância de cobrança de vantagem lateral.

FALTA TÉCNICA INDIVIDUAL:

- Três ou mais toques na bola
- Segurar, manipular, carregar, reter a bola
- Usar as duas mãos como toque
- Usar o corpo intencionalmente
- Chutar, cabecear a bola intencionalmente
- Errar os protocolos de cobrança de vantagens
- Ficar mais de cinco segundos com a bola.

FALTA TÉCNICA COLETIVA:

- O Goleiro atuar na frente da Área Comum
- Os dois defensores no campo de ataque
- O Goleiro aceitar o recuo de bola
- Tentativa de impedir saída de bola no centro
- Interferência de jogadores no centro pós gol
- Gol direto com um toque único na bola, dentro ou fora da Área Comum do ataque.





8.1.3 - Impedir cobrança de vantagem

Nenhum jogador pode interferir na cobrança de qualquer vantagem durante a partida. Esta violação é considerada uma Falta Técnica.

Quando o adversário tenta impedir, ganhar tempo ou interromper qualquer cobrança, essa atitude é passível de **Suspensão Momentânea** com a aplicação do **Cartão Amarelo**.



O JOGADOR IMPEDE A COBRANÇA QUANDO:

-  Fica dentro do limite da área de cobrança.
-  Bate na bola que está na mão do cobrador antes ou durante a cobrança.
-  Tenta bater na bola quando ele está retornando para a quadra no momento da cobrança.
-  Eleva e gesticula os braços tentando interceptar a bola próximo ao cobrador.
-  Não entrega a bola por pedido do adversário ou da arbitragem.
-  Arremessa a bola para longe da cobrança na tentativa de ganhar tempo para a equipe.

8.1.4 - Toque inapropriado na bola

Diferente da ação proibida de dominar a bola com qualquer parte do corpo, chutar, cabecear ou socar a bola com a intenção de avanço ou de tirá-la de determinada situação, o toque inapropriado implica em lances fora dos padrões da partida.

Desta forma, bater na bola com a mão fechada e chutá-la de forma desordenada e/ou agressiva são movimentos proibidos durante a partida, passíveis de Cartão Amarelo ou Preto.

8.1.5 - Bola no companheiro/adversário

Caso o jogador utilize o toque com a intenção de acertar a bola em qualquer jogador para que ele mesmo tenha mais opções de toque e/ou obter vantagens, o árbitro deve parar o jogo e dar a posse de bola para a equipe adversária como Vantagem Técnica. Esta atitude é passível de Suspensão Momentânea.

Jogar a bola em um companheiro ou adversário com mais ou menos força, de forma intencional, fica caracterizada como uma obtenção de vantagem indevida. Esse tipo de ação descaracteriza os princípios do Tapembol, sendo passível de suspensão.

Em casos sem intenção em que a bola atinja qualquer jogador, tirando-o de ação ou impedindo momentaneamente que ele continue jogando, o árbitro deve parar a partida e dar uma Vantagem Técnica para a sua equipe, independente de onde aconteceu.



JOGAR A BOLA NO COMPANHEIRO/ADVERSÁRIO:

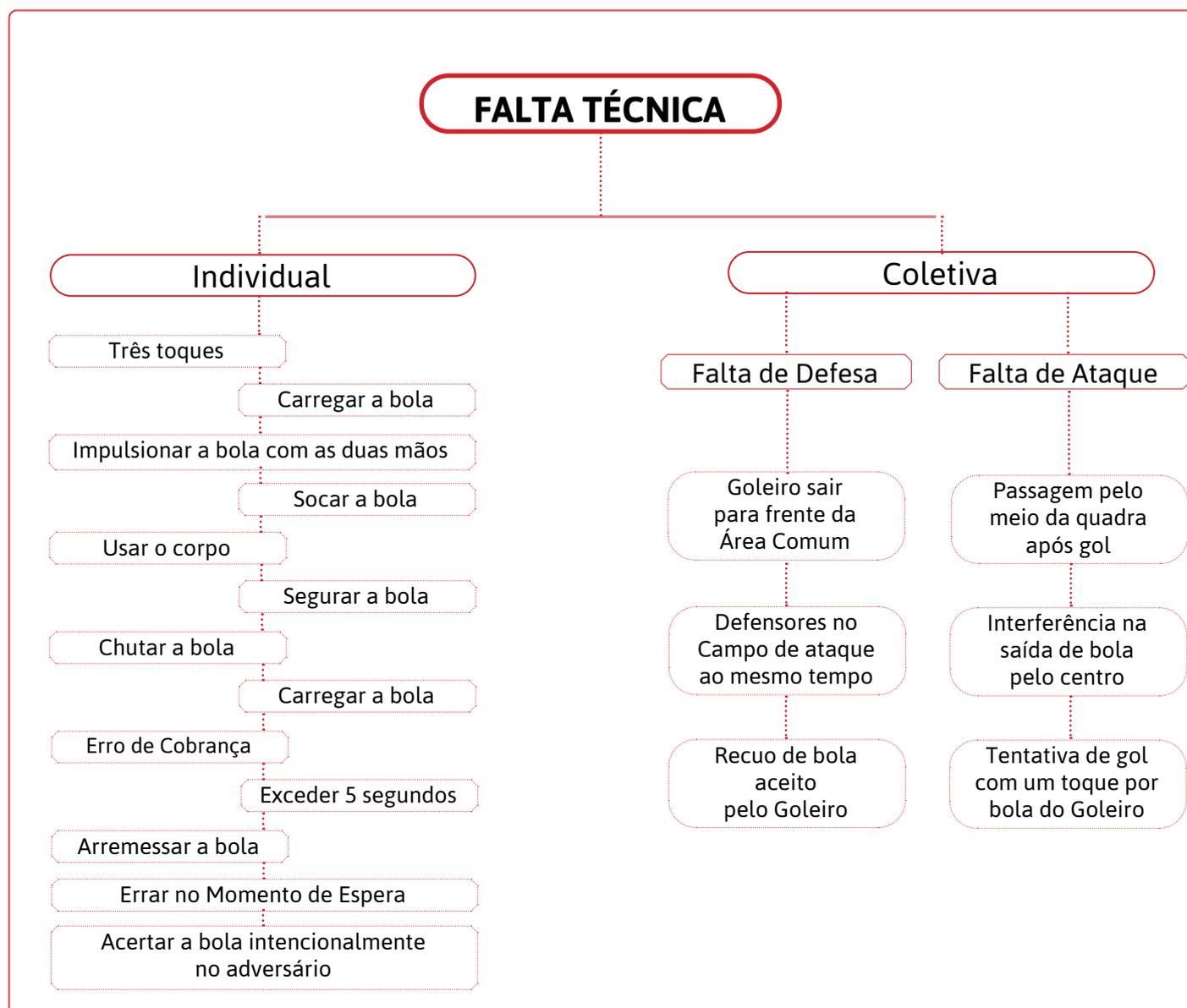
-  Durante a partida, o jogador toca a bola no corpo de um companheiro ou adversário para obter mais um ou dois toques e dar continuidade ao jogo.
-  Em uma cobrança, o jogador toca a bola no corpo de um companheiro ou adversário para que ele mesmo dê sequência na jogada.
-  O jogador bate na bola com muita força para atingir o adversário.





A Falta Técnica está diretamente relacionada com ações individuais e coletivas referentes ao contato com a bola, protocolo de cobrança, posicionamento e atitudes anti-jogo.

Exemplos de Falta Técnica:





8.2 - FALTA FÍSICA

A **Falta Física** está relacionada com a movimentação individual do jogador, que dificulta ou impede o desenvolvimento técnico do adversário na partida. A Falta Física pode acontecer **com ou sem a intenção** de impedir o avanço do adversário e/ou o acesso à bola.

Esse tipo de falta é cobrada com uma **Vantagem Local**, na posição onde ela ocorreu com um toque de um jogador para um companheiro de equipe. Quando esse tipo de falta acontece, ela será analisada pelo árbitro como sendo **com ou sem a intenção de prejudicar o adversário**.

A punição para o jogador que cometer esse tipo de falta, além da perda da posse de bola por cobrança de Vantagem Local, pode ser uma Saída Técnica por Suspensão Momentânea ou Suspensão Permanente da partida.

8.2.1 - Falta Física sem intenção

A Falta Física pode acontecer de forma não intencional, quando o jogador age por impulso e sem perceber, prejudica a atuação do adversário.

Dependendo da gravidade da falta, o jogador pode receber uma Suspensão Momentânea, podendo voltar quando acontece um gol feito por qualquer uma das equipes e/ou quando retornar de Intervalo Técnico ou Intervalo de Tempo.

Caso o mesmo jogador receba o conjunto de **três** Suspensões Momentâneas, a próxima é aplicada com a sua Suspensão Permanente da partida.

8.2.2 - Falta Física com intenção

É considerada proposital e tem a clara intenção de interromper a jogada e/ou avanço do adversário.

Esta falta é passível de **Suspensão Momentânea** ou **Suspensão Permanente** da partida.

Em análise preliminar, os árbitros decidem aplicar o tipo de punição adequada para a situação, dependendo da gravidade da falta.

Em caso de Suspensão Permanente da partida, outro **jogador poderá entrar em seu lugar** após um gol ou reinício de período/tempo.

FALTA FÍSICA COM INTENÇÃO:

- Empurrar, puxar, segurar, deter o adversário
- Impedir que o adversário se movimente
- Proteger a bola do adversário
- Dar tapa no adversário pós toque
- Derrubar, empurrar, agarrar o adversário
- Defesa descordenada por trás
- Impedir salto do adversário.

FALTA FÍSICA SEM INTENÇÃO:

- Acertar o adversário na sequência do toque
- Derrubar o adversário pós jogada
- Tocar na bola e acertar o adversário
- Saltar e derrubar o adversário
- "Atropelar" o adversário em movimentação
- Disputa ombro a ombro tirando o jogador da jogada.



8.2.3 - Proteção de espaço

Nenhum jogador pode impedir o adversário de se movimentar durante a partida. É proibido impedir o adversário de tocar na bola utilizando o seu corpo como barreira física, independente de ter tocado ou não na bola.

Caso o jogador tenha dado um ou dois toques na bola, este deve permitir a continuidade do jogo, erguendo os braços e se posicionando de costas para o seu campo de defesa, deixando clara esta intenção.

Caso o jogador impeça o adversário de se movimentar ou de tocar na bola utilizando o corpo como proteção, imediatamente a posse passa para a equipe adversária que fará a cobrança de uma Vantagem Local.

8.2.4 - Excesso de força e descontrole do corpo

O uso excessivo da força é considerado um anti-jogo quando um jogador não respeita o limite do outro utilizando de força bruta ou do tamanho do seu corpo para fazer suas jogadas, acessar a bola e finalizar os toques, não assegurando a integridade física do adversário.

O descontrole corporal acontece quando o jogador disputa da bola ou avança em determinados lances sem o controle da batida na bola ou de suas passadas, quer seja em uma recepção, passe ou bloqueio, acertando o adversário e comprometendo a sua integridade física.

Esta é uma Falta Física cobrada por Vantagem Local pela equipe adversária.

Esta atitude é passível de Cartão Amarelo ou Preto, dependendo da sua gravidade.

EXCESSO DE FORÇA E DESCONTROLE:

- Bater na bola de forma técnica/descordenada acertando o corpo do adversário na sequência.
- Errar o toque na bola e acertar o corpo do adversário.
- Movimentar de forma rápida/bruta e derrubar/trombar no adversário.
- Usar o corpo do adversário para obter vantagem na disputa da bola.
- Durante uma ação com a bola, empurrar, carregar, derrubar o adversário.





A Falta Física pode acontecer com ou sem a intenção de se obter vantagem na jogada, tentativa da posse de bola ou atacar o adversário, sendo passível de punição.

Alguns casos de Falta Física:





8.3 - FALTA GESTUAL/VERBAL

Esse tipo de falta está diretamente ligada ao comportamento do jogador durante a partida.

Nenhum tipo de ofensa, quer seja por gestos e/ou proferida verbalmente é permitida durante a partida, inclusive nos intervalos técnicos e de tempo.

Todo xingamento, ofenças, palavras de baixo calão, gestos obscenos ou que induzam à discussão, são considerados falta.

Atitudes antidesportivas do jogador afetam diretamente todos os participantes, tornando a partida menos técnica e com maior propensão à faltas e paradas.

A tentativa de obter vantagem em cima de jogador ou jogada usando palavras, sons, gestos também são consideradas como falta.

A ameaça velada por gestos ou falas são passíveis de Suspensão Momentânea ou de Suspensão Permanente do atleta ou atletas envolvidos.

Durante a partida é permitido gesticular, fazer sinais e falar sobre o jogo, passes, jogadas e quaisquer ações que facilitem a continuidade de passes e finalização das jogadas, desde que não seja para obter vantagem em desfavor do adversário.

O GESTUAL/VERBAL É PERMITIDO:

- Orientar companheiros durante a partida
- Bater palmas ou gesticular aos companheiros para indicar sua posição
- Pedir a bola para o companheiro de forma a não prejudicar o adversário

FALTA GESTUAL/VERBAL:

- Gritar, assustar/desorientar o adversário para confundí-lo e obter vantagem na jogada
- Ofensas em jogo, bola parada, intervalos
- Pedir a bola com intenção de prejudicar o adversário e obter vantagem

A Falta Gestual/Verbal é passível de Advertência Verbal, sendo considerada como uma Falta Técnica, sendo passível de Suspensão Momentânea ou a Suspensão Permanente da partida.

Quando o jogador for advertido ou sair da partida, a posse de bola passa para a outra equipe no Ponto de Vantagem mais próximo apontado pelo Árbitro.





8.3.1 - Obtenção de vantagem

Esse tipo de atitude acontece quando o jogador grita, assobia, gesticula, bate os pés e/ou pede a bola, tentando obter vantagem técnica sobre o adversário para que este não consiga tocar ou se aproximar da bola em uma jogada.

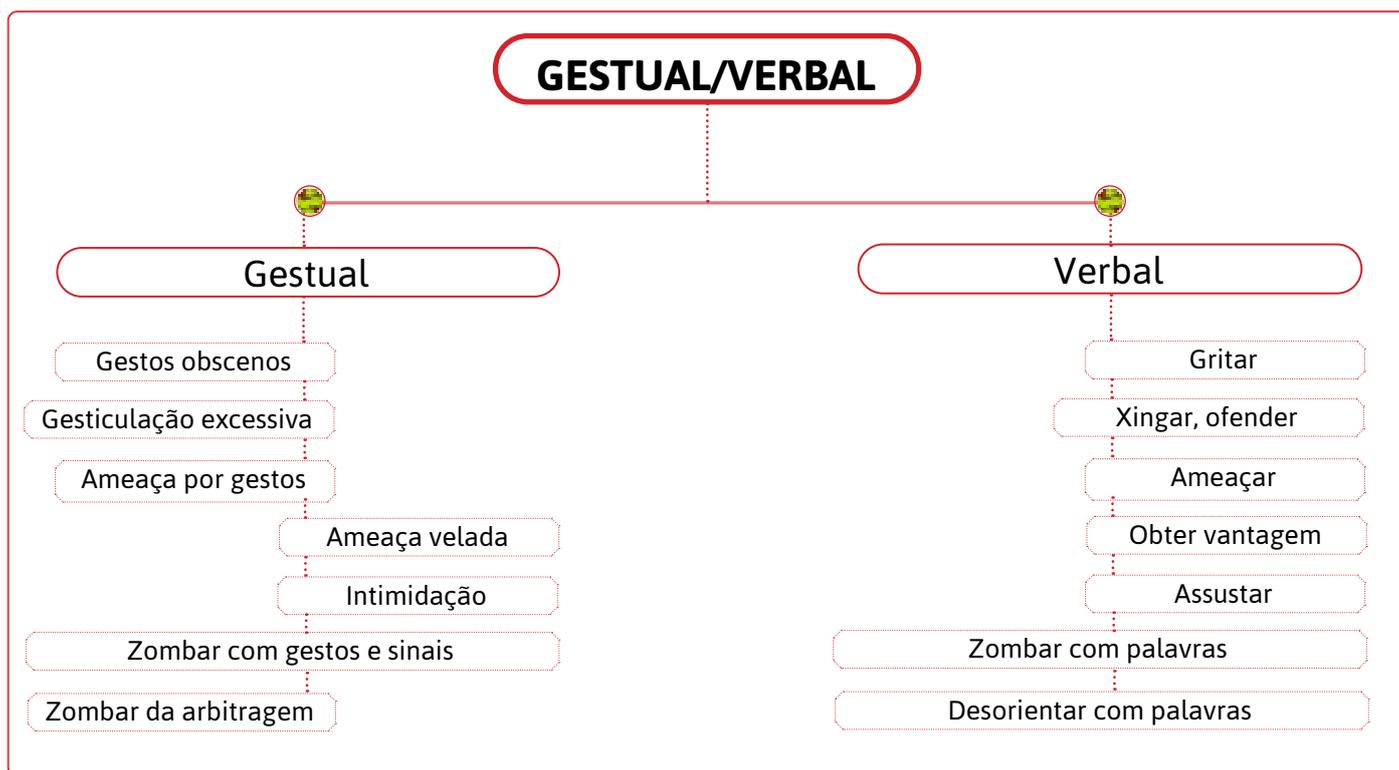
É proibido durante a partida assustar, desnortear o adversário ou tentar enganá-lo para obter a posse de bola.

Toda forma de obtenção de vantagem desleal é considerada um antijogo, passível de Suspensão.

O JOGADOR SERÁ PENALIZADO POR ATITUDES CONTRA:

- Jogadores de Equipe em Formação, Preparação ou a própria Comissão Técnica
- Jogadores Adversários em Formação, Preparação e a Comissão Técnica
- Equipe de Arbitragem e Equipe de Controle
- Jogadores, companheiros ou adversários em Suspensão
- Torcida, expectadores ou pessoas que estejam no ambiente

A Falta Gestual/Verbal:





8.4 - ANTI-JOGO

O ANTI-JOGO é caracterizado por atitudes não convencionais durante a partida. A conduta da equipe dentro e fora da quadra é de suma importância para o bom andamento da partida e algumas atitudes são consideradas desleais.

São caracterizados por momentos que inviabilizam a performance esportiva dos jogadores, prejudicando assim a evolução das jogadas.

Durante a partida é extremamente proibido obter qualquer tipo de vantagem em cima do adversário, utilizando-se de artifícios físicos, verbais ou gestuais.

Toda ação estranha ao bom andamento da partida é motivo de penalização pela arbitragem.

Esse tipo de ação é punida durante a partida, passando imediatamente a posse de bola para a equipe adversária que fará a cobrança naquele local com um toque para o seu companheiro de equipe.

Caso esse tipo de falta aconteça dentro da Área Comum, a equipe adversária fará a cobrança de uma Vantagem de Área.

O Anti-jogo é punido com Falta Técnica ou a Saída Técnica do jogador, com Suspensão Momentânea ou Suspensão Permanente da partida.

Todo atleta ou componente da partida que se sentir desconfortável com ações fora das regras cometidas por outro jogador pode acionar a arbitragem a qualquer momento.

Toda ação violenta, ato hostil ou descumprimento agressivo das regras, contra quaisquer componentes da partida, é imediatamente configurada como **SUSPENSÃO PERMANENTE** do jogador.

Quando acontece o gol e o jogador (es) ou a equipe exceder na comemoração de gol, jogada ou vitória parcial, desmoralizando membros da equipe adversária, estas ações são passíveis de punição dentro e fora da quadra, tanto para jogadores em formação ou em preparação e também para a comissão técnica.

Acontece também quando existir a intenção de diminuir, tirar do sério, constranger, fazer declarações de cunho racista, religioso, homofóbico, político e/ou pessoal antes, durante e nos intervalos e pós encerramento da partida.

Antes do início da partida, os Árbitros deverão informar as punições passíveis de atitudes que vão contra as regras e o bom andamento do jogo, preservando a integridade de todos os jogadores, bem como garantir uma partida mais técnica entre companheiros e adversários.





8.5 - SUSPENSÃO DA PARTIDA

A **saída da partida** acontece quando a arbitragem solicita ao jogador, apresentando o cartão azul ou vermelho, a sua retirada da quadra, que pode acontecer de forma momentânea ou permanente, pela sua atuação, situação, ou pelo acúmulo e limite de faltas.

O **Cartão amarelo** é aplicado em casos de Suspensão Momentânea, onde o jogador poderá retornar para a partida. O **Cartão preto** é exclusivo para a Suspensão Permanente do atleta, momento em que o jogador está expulso da partida, sem o direito de retornar.

8.5.1 - Saída Técnica

A Saída Técnica pode acontecer por **Suspensão Momentânea** ou **Suspensão Permanente** do jogador.

A Saída Técnica também é aplicada quando o jogador comete Falta Física com ou sem intenção, Falta Gestual/Verbal ou atitudes anti-jogo.

Caso o mesmo jogador estiver com **três Saídas Técnicas**, a quarta é considerada como Suspensão Permanente da partida.

O jogador que estiver cumprindo a Saída Técnica deve permanecer sentado no Banco Técnico.

O jogador que for expulso da partida deve se retirar do local, não sendo permitida a sua permanência em quadra ou até mesmo no Banco Técnico.

a. Suspensão Momentânea

É aplicada ao jogador que comete determinados tipos de falta durante a partida, podendo retornar ao jogo após um gol de qualquer uma das equipes ou após retorno de período/tempo.

Quando o jogador comete algum ato que o desqualifique a permanecer na partida, ele é suspenso de forma temporária.

A suspensão Momentânea é indicada pela aplicação do **cartão amarelo**. Cada jogador pode ter até três suspensões momentâneas no decorrer da partida.

Quando o jogador comete faltas e acumula o terceiro **cartão amarelo** a próxima falta com cartão é revertida automaticamente para a Suspensão Permanente da partida, com a aplicação do **cartão preto**.

b. Suspensão Permanente

Em uma partida, a conduta, formas de jogar e o respeito pela equipe adversária são decisivas para a continuação do jogador.

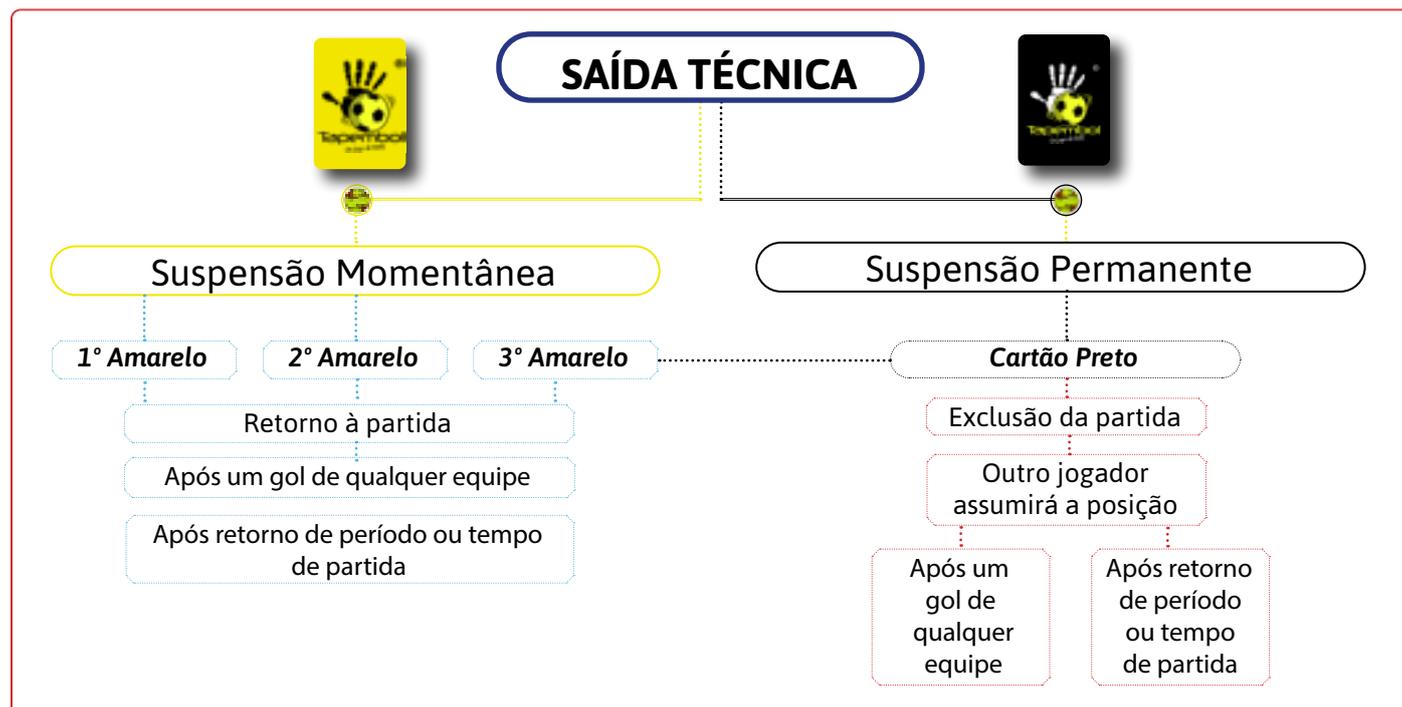
A exclusão da partida é indicada pela aplicação do **cartão preto**. O jogador é excluído da partida de forma permanente, não estando mais apto para jogar.

O jogador expulso pode ser substituído por outro jogador que estiver em preparação. O novo jogador só poderá entrar na partida após um gol de qualquer uma das equipes e/ou após retorno de período.





A Saída Técnica:



A **SUSPENSÃO MOMENTÂNEA** ACONTECE:

- Quando o jogador comete Falta Física sem intenção
- Quando o jogador comete Falta Física com intenção
- Quando o jogador comete Falta Verbal
- Quando o jogador comete Falta Gestual
- Quando o jogador pratica atitudes anti-jogo



A **SUSPENSÃO PERMANENTE** ACONTECE:

- O jogador cumprir três Suspensões Momentâneas, não sendo permitido o seu retorno.
- Quando o jogador comete Falta Física grave com intenção
- Quando o jogador comete Falta Verbal grave
- Quando o jogador comete Falta Gestual grave
- Quando o jogador comete alguma conduta anti-jogo grave





8.5.2 - Suspensão da Defesa

A defesa é composta pela formação de **um goleiro e dois defensores** que possuem restrições em seu posicionamento dentro da quadra.

Em caso de suspensão momentânea ou exclusão permanente nestas posições, alguns critérios devem ser adotados para a continuação da partida:

GOLEIRO:

- Pode ser substituído por um dos jogadores em formação.
- O jogador em questão terá funções exclusivas de goleiro, não podendo sair da área comum.

DEFENSORES:

Com a saída de um defensor, um jogador deverá permanecer no campo de defesa. Será permitida a passagem de todos os jogadores para o ataque com a saída dos dois defensores.

Será permitida a passagem de todos os jogadores para o ataque, caso haja quatro jogadores ou menos na partida.

8.5.3 - Suspensão de múltiplos jogadores

A Saída Técnica por Suspensão Momentânea ou Suspensão Permanente pode ser aplicada para um, dois ou mais jogadores ao mesmo tempo no decorrer daquele período específico.

A partida continua com a Saída Técnica de um, dois ou mais jogadores.

Para retorno dos outros jogadores, deverá acontecer um gol por parte de qualquer uma das equipes ou houver o início de novo período/tempo.

8.5.4 - Casos especiais

Uma nova formação só é possível no Intervalo Técnico e/ou no Intervalo de Tempo, não sendo permitida a substituição de jogadores, portanto, a Saída Técnica dos jogadores pode acontecer por outros motivos, dependendo da situação.

ACONTECE QUANDO:

- O jogador sofrer algum tipo de contusão/lesão durante a partida.
- For constatado pela arbitragem que o jogador não tem condições de jogar.
- O jogador passar mal e não conseguir jogar.
- O jogador tiver que abandonar/sair da partida por motivos de força maior.

O jogador que sair da partida nestas condições poderá ser substituído no mesmo instante.

A Equipe Técnica e a Equipe de Arbitragem decidirão em comum acordo sobre a Saída Técnica do jogador ou a sua permanência na partida.

Este jogador **poderá permanecer no Banco Técnico**, perdendo o direito de retornar para a partida.





8.5.5 - Retorno à partida

Quando um jogador sair da partida por uma Saída Técnica, a posição em que ele estava fica vaga, podendo ser suprida por ele mesmo e/ou por outro jogador que estiver em preparação.

Os jogadores que forem retirados da partida por Saída Técnica podem retornar após acontecer um gol por parte de qualquer uma das equipes.

O retorno de um ou de todos os jogadores que se encontram em Suspensão Momentânea se dará através de um único gol feito por qualquer uma das duas equipes, independente do tempo da Saída Técnica de cada um.

Este mesmo gol garante a reposição de outro jogador em caso de Saída Técnica por Suspensão Permanente.

Caso não aconteça gol, o mesmo jogador poderá voltar após o Intervalo Técnico e/ou após o Intervalo de Tempo.

Quando um, dois ou mais jogadores estejam cumprindo suspensão por Saída Técnica, um único gol permite o retorno de todos eles para a sua formação de origem.

SUSPENSÃO MOMENTÂNEA:

- Retorno obrigatório do mesmo jogador na partida.
- O retorno do mesmo jogador acontece após um gol feito por qualquer uma das duas equipes.
- O mesmo jogador pode retornar após intervalo de período ou de tempo.

SUSPENSÃO PERMANENTE:

- Retorno obrigatório de outro jogador na partida.
- O retorno de outro jogador acontece após um gol feito por qualquer uma das duas equipes.
- O mesmo jogador não poderá retornar para a partida.

O jogador em Suspensão Momentânea só poderá retornar para a partida após o consentimento da Arbitragem. Nessa condição, não pode haver troca por outro jogador.

O jogador que for substituir o companheiro por Suspensão Permanente deve se apresentar primeiramente à Arbitragem de mesa para anotação em súmula e em seguida aguardar o gol ou o término do período/tempo para entrar em formação.



9

CONTROLE DA PARTIDA

ARBITRAGEM DE QUADRA - MESÁRIOS DE CONTROLE
APLICAÇÃO DO CARTÃO - SINAIS E GESTOS TÉCNICOS - SÚMULA

A manutenção da partida é garantida pelos Árbitros de Quadra, responsáveis diretos pela condução da partida, sendo deles todas as decisões referentes aos componentes e aplicação das regras, garantindo assim o bom andamento do jogo, resguardando inclusive a integridade dos participantes.

Compete a equipe de arbitragem o cumprimento e aplicação das regras dentro e fora da quadra.

A Equipe de Controle atua antes, durante e após a partida, garantindo o registro de dados referentes a partida e aos jogadores.

A equipe de controle é responsável pela manutenção dos dados em súmula, controle de tempo, gols, faltas, dentre outras funções.

9.1 - ARBITRAGEM DE QUADRA

Os dois árbitros de quadra são os responsáveis diretos pela aplicação das regras durante a partida, alternando a função principal em cada período da partida.

Os árbitros podem parar a partida a qualquer momento para verificação de lance e/ou situação de jogadores e definir entre eles e com os Mesários de Controle.

Os árbitros podem também solicitar a presença dos jogadores e/ou equipe técnica para passar informações ou resolver questões referentes a partida como conduta, excessos, regularidade de formação de jogadores, dentre outras.



Árbitro # Um - O **árbitro 1** será o responsável principal daquele período, ficando em comunicação direta com os Mesários de Controle e tomando as decisões em quadra.

A ele cabe dar início a partida, retomada de gol, aplicação de faltas, advertências e respectivos cartões caso haja necessidade.

Árbitro # Dois - Nesta posição, o **árbitro 2** tem a atuação de suporte ao **árbitro 1**, dando apoio em suas ações, sendo responsável pela observação das regras no lado oposto da Mesa de Controle.

A ele cabe a aplicação de faltas, advertências e respectivos cartões, bem como auxiliar na aplicação de faltas e vantagens.





9.2 - MESÁRIOS DE CONTROLE

Os **Mesários de Controle** são os responsáveis diretos pela organização dos dados referentes à partida como a anotação em Súmula, controle de tempo, faltas e a comunicação com a Arbitragem de Quadra, jogadores e a equipe técnica.



Controle de Tempo - O **mesário que controla o tempo** é o responsável pela marcação de tempo, controlando a duração da partida, paradas de tempo, aviso de tempo técnico, intervalo de tempo e aviso de final de período, tempo e partida.

Ele atua em conjunto com o **Mesário de Dados** passando e confirmando informações vindas da Arbitragem de Quadra, bem como ocorridas durante a partida para anotação em súmula.



Controle de Dados - O **Mesário de Dados** é o responsável pelo controle das informações da partida, verificando antes do início de cada período se os jogadores em formação e em preparação estão em seus respectivos lugares, em conformidade com o controle de jogadores pré-estabelecidos.

O último período será liberado pelo **Mesário de Dados** após a confirmação por ele de que todos participarão ao menos um período de seis minutos.





9.3 - COMUNICAÇÃO

Durante a condução da partida a comunicação entre os componentes de arbitragem são os sinais visuais, sonoros e verbais e os gestos técnicos, utilizados pelos árbitros para controle e aplicação das regras.

Em seu decorrer, os árbitros podem orientar e advertir, visando o bom andamento do jogo, utilizando verbalmente de palavras relativas às regras, antes, durante, nos intervalos e após a partida.

Os sinais sonoros são característicos de silvos vindos de apitos utilizados pelos árbitros durante a partida para chamar a atenção para momentos como saída de bola, faltas, vantagens, interrupção, início e término da partida.

Os sinais visuais são caracterizados pela demonstração de gestos específicos que demonstram ações dentro e fora das regras, como faltas, gols, vantagens e continuidade da partida, bem como a aplicação do cartão.

9.3.1 - Advertência Verbal

A advertência de componentes da partida é a forma mais branda de atuação da arbitragem, que utiliza esse tipo de contato para melhorar o jogo e resguardar a integridade física dos jogadores, antecipando possíveis progressões de condutas, faltas e anti-jogo.

A advertência de jogadores durante a partida fica sob a percepção dos árbitros quanto a não observância das regras, permitindo assim que os componentes da partida se voltem para a finalidade do esporte.

Não há limites para advertir um ou mais jogadores e esta forma de interação independe da aplicação de cartão, não sendo determinante para tal.

A advertência de jogador não implica perda de ponto, falta, posse de bola ou qualquer outra vantagem para a equipe adversária.

Para fazer o contato verbal, o árbitro deve soar o apito paralizando a partida em contato com os Mesários de Controle, se dirigir ao jogador, verbalizar a situação ocorrida, formalizando assim a advertência.

APLICAÇÃO DE ADVERTÊNCIA:

- Soar o apito pausando a partida
- Chamar o componente da advertência em sua direção e/ou se dirigir até ele
- Verbalizar a situação ocorrida
- Retornar ao seu ponto de atuação
- Soar o apito para continuidade da partida



Pausar a partida, verbalizar a situação para o jogador.



9.3.2 - Aplicação do cartão

O uso do cartão é uma forma de manter a partida dentro da normalidade, fazendo com que o árbitro faça a sua aplicação de forma breve e incisiva, punindo o jogador ou jogadores que estiverem fora das regras.

Ao aplicar o cartão, o árbitro de quadra deve solicitar aos árbitros de controle uma pausa na partida, parando o jogo e o tempo, preservando a posse de bola ao time com a posse de bola.

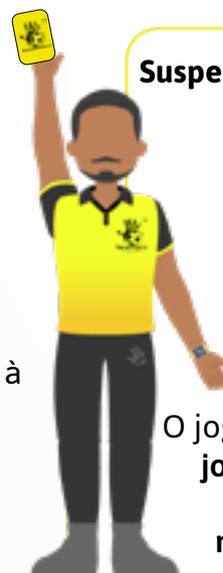
Com a partida parada, o árbitro deve formalizar a ação levantando o cartão em questão, apontando para o jogador penalizado e na sequência, apontar o local de direcionamento.

Em caso do cartão amarelo, o árbitro apontará para a área de preparação, indicando que o jogador continua na partida por Suspensão Momentânea.

Caso seja a aplicação do cartão preto, o árbitro apontará para a arbitragem de controle, indicando a Suspensão Permanente do jogador em questão.

APLICAÇÃO DO CARTÃO AMARELO

- Soar o apito pausando a partida
- Chamar o jogador em sua direção e/ou se dirigir até ele
- Levantar o cartão amarelo e apontar para o jogador
- Indicar a área de preparação para que este aguarde o retorno à partida
- Retornar ao seu ponto de atuação
- Soar o apito para continuidade da partida



Suspensão Momentânea

Soar o apito, levantar o cartão, apontar para o jogador e mostrar sua área de permanência.

O jogador **retornará ao jogo** após acontecer **um gol** e/ou em **retorno de período**.

APLICAÇÃO DO CARTÃO PRETO

- Soar o apito pausando a partida
- Chamar o jogador em sua direção e/ou se dirigir até ele
- Levantar o cartão preto apontando para o jogador
- Indicar a Mesa de Controle para que esta faça a retirada em súmula do jogador, indicando sua saída da área de partida
- Retornar ao seu ponto de atuação
- Soar o apito para continuidade da partida



Suspensão Permanente

Soar o apito, levantar o cartão, apontar para o jogador indicando sua saída do local.

O jogador deverá **deixar a área de jogo**. Outro assumirá sua posição após **gol** e/ou em **retorno de período**.



9.3.3 - Sinal Sonoro

O uso do apito faz parte dos equipamentos utilizados, tanto pelos **árbitros de quadra**, quanto pelos **árbitros de controle**, utilizado para se comunicar e chamar a atenção dos componentes da partida para a execução das regras e andamento da partida.

O apito é utilizado para iniciar, interromper, pausar, retomar e finalizar a partida, marcar gols e faltas, aplicação de cartão, dentre outras funções.

O sinal sonoro pode ser utilizado sozinho ou em conjunto com o gesto técnico referente aquele momento específico.

O sinal sonoro é um complemento para o controle da partida, podendo ser utilizado sozinho, com o gesto técnico e/ou não ser executado mediante alguma ação, dando autonomia para que os jogadores atuem dentro do limite de tempo.

Os sinais sonoros são utilizados tanto pelos árbitros de quadra quanto pelos árbitros de controle,

ARBITRAGEM DE QUADRA:	MESA DE CONTROLE:
<ul style="list-style-type: none"> Início, pausa, interrupção, reinício de período, fim de período e término de partida Advertência, marcação de falta técnica, física, gestual/verbal Iniciar cobrança de vantagens/reversão Validar gol 	<ul style="list-style-type: none"> Indicar término de período/partida Indicar início de período/tempo Comunicação com a Arbitragem de Quadra em relação a irregularidade de jogador Interrupção temporária da partida

Sons do apito

O sinal sonoro emitido são indicações de ações ao cumprimento das regras, podendo ser breve, médio e longo, dependendo da circunstância em que ele foi utilizado:

<ul style="list-style-type: none"> Sinal Sonoro 1 (Silvo longo) Início de partida / Gol validado Sinal Sonoro 2 (Silvo breve) Indicador de faltas Sinal Sonoro 3 (Silvo breve + silvo breve) Indicador de Vantagem de Área Indicador de reversão Sinal Sonoro 4 (Silvo breve + silvo longo) Indicador de final de Tempo de jogo Indicador de final de partida 	<p>COMUNICAÇÃO</p>  <p>Utilizado para chamar a atenção dos componentes da partida.</p>
---	--



9.3.4 - Gestos Visuais

Para o cumprimento das regras de forma ideal, a postura corporal e a utilização de gestos visuais com os braços e as mãos são evidenciados durante a partida, podendo ser apresentados sozinhos ou em consonância com os sinais sonoros e verbais.

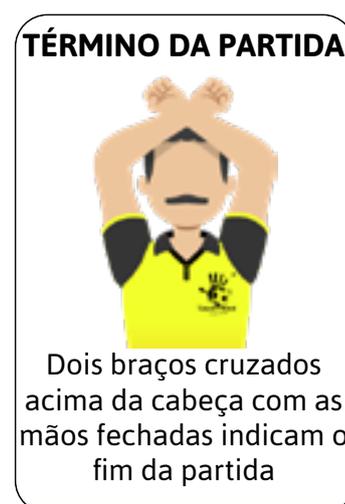
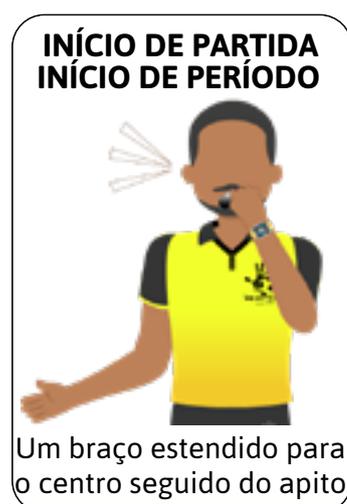
O sinal visual é um indicativo do que foi infringido, da pausa, interrupção e retomada da partida, gol validado ou anulado, aplicação de faltas, tempo de cobrança, dentre outras ações, para o entendimento das regras.

SINALIZAÇÃO:

PROGRESSÃO DA PARTIDA

A partida de Tapembol é sinalizada no **Início da Partida/Período**, na **Pausa na Partida**, em **Fim de período**, no **Término da partida** e caso haja **Empate** entre as equipes.

Os gestos de progressão da partida são realizados em conjunto com o sinal sonoro.





GOL

Quando o **gol é validado**, a partida continua com a posse de bola pelos adversários no centro da quadra.

Quando o **gol é invalidado**, a partida continua com a posse e saída de bola pelo goleiro adversário.



FALTAS

As faltas são aplicadas de acordo com o seu tipo, podendo ser seguidas da aplicação ou não do Cartão.

Falta Técnica - Falta Física - Falta Gestual/Verbal - Falta de Defesa - Falta de Ataque

Falta Técnica

A Falta Técnica é cobrada na linha lateral, na direção onde ela ocorreu, como uma Vantagem Lateral.

Falta Física e Gestual/Verbal

As Faltas Física e Gestual/Verbal são cobradas no local onde elas ocorreram.



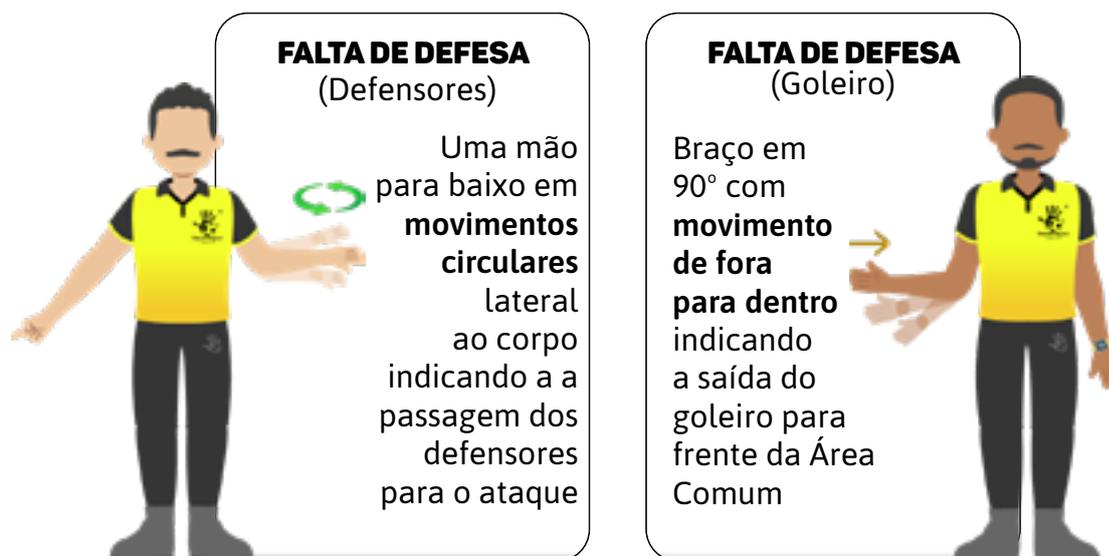


Falta de Defesa

Quando os dois jogadores de defesa abandonam a área de defesa passando para o ataque.

Quando o Goleiro **se desloca da Área Comum para frente**.

Estas duas faltas passam a posse de bola para a equipe adversária no Ponto de Vantagem do ataque.



Falta de Ataque

Acontece quando, após o gol, um ou mais jogadores retornam para sua área de defesa passando pelo centro da quadra, atrapalhando ou dificultando a saída de bola pela equipe adversária.

A Falta de Ataque é passível de **advertência**, **Suspensão Momentânea** e/ou **Permanente**, dependendo da intenção e reicidência.

Esse tipo de falta leva a saída de bola para o **Ponto de Vantagem** do ataque.





VANTAGENS

As faltas no Tapembol são caracterizadas por “Vantagem”, tendo a sua gestualização indicativa do local, posicionamento e tempo de cobrança.

Vantagem Lateral - Vantagem de Fundo - Vantagem de Área - Ponto de Vantagem
Vantagem de Posse - Reversão de Vantagem

VANTAGEM LATERAL



Uma mão aponta o local da cobrança e a outra indica a direção do ataque

VANTAGEM DE FUNDO



O árbitro avança em direção à cobrança apontando para o local da cobrança

VANTAGEM DE ÁREA



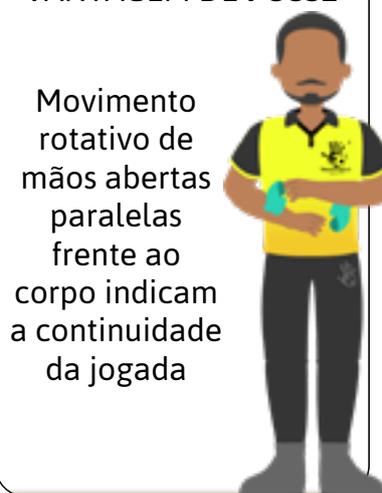
O árbitro aponta e avança para a Área com os dois braços paralelos

PONTO DE VANTAGEM



O árbitro aponta o local da cobrança com uma mão e a outra estendida, a direção do ataque

VANTAGEM DE POSSE



Movimento rotativo de mãos abertas paralelas frente ao corpo indicam a continuidade da jogada

REVERSÃO DE VANTAGEM



Movimento giratório do dedo indicando a reversão da vantagem

TEMPO DE COBRANÇA



O braço estendido mostrando números com os dedos em contagem regressiva



Siga-nos em nossas Redes Sociais:

@tapembol



www.tapembol.com.br
contato@tapembol.com.br



Professor Marco Aurélio
+55 31 98804-6662

