



【 REGULAMENTO 】

Sumário

1. Introdução	5
2. Definições Gerais	5
2.1. Local e Datas	5
2.2. Fuso horário	5
2.3. Confidencialidade	5
2.4. Direitos de transmissão	6
3. Elegibilidade	6
3.1. Idade	6
3.2. Documentação	6
3.3. Condições de Participação	6
3.4. Aptidão e Condições de Saúde	7
4. Equipes e Jogadores	7
4.1. Composição das Equipes	7
4.2. Substituições	8
4.3. Equipamento dos Jogadores	8
4.4. Inscrição	8
4.4.1. Seleção dos times	8
5. Formato da Competição	8
5.1. Etapa Classificatória	9
5.2. Etapa final	10
5.3. TOMA MAD MODE	11
5.4. Desempates	12
5.4.1. Ponto de Ouro	12
5.4.2. Desempate de Partidas	13
5.4.3. Desempate de Classificação	13
6. Cronograma	13
6.1. Pontualidade	13
6.1.1. Não comparecimento	13
6.2. Cronograma completo	14
7. Premiação	14
8. Regras de Jogo	14
8.1. Dimensões e Marcações da Quadra	14
8.2. Bola	15
8.3. Pontuação	15

8.4. Duração das partidas	16
8.5. Início e Reinício de partida	16
8.6. Definições de Bola em Jogo e Interrupções	16
8.7. Lateral	17
8.8. Tiro de meta	17
8.9. Escanteio	18
8.10. Área de pênalti	18
8.11. Pênalti	19
9. Código de conduta	19
9.1. Drogas Ilegais e Substâncias Proibidas	20
9.1.1. Proibição Geral	20
9.1.2. Medicamentos sob Prescrição	20
9.1.3. Abrangência Territorial	20
9.2. Discurso de Ódio e Declarações Difamatórias	20
9.2.1. Tolerância Zero	20
9.2.2. Categorias Protegidas	20
9.2.3. Canais de Incidência	20
9.3. Conduta Vulgar ou Provocativa	20
9.4. Assédio / Assédio Sexual	20
9.4.1. Definição de Assédio	20
9.4.2. Assédio Sexual	20
9.4.3. Aplicação	20
9.5. Bullying e Abuso	21
9.5.1. Malícia e Hostilidade	21
9.5.2. Abuso Físico e Mental	21
9.6. Ameaças	21
9.7. Suborno e Integridade	21
9.7.1. Proibição de Vantagens	21
9.7.2. Suborno Ativo e Passivo	21
9.8. Manipulação de Resultados ou de Partidas	21
9.8.1. Definição de Manipulação	21
9.8.2. Responsabilidade Estendida	21
9.8.3. Cooperação	21
9.9. Conflitos de Interesse	21
9.10. Veracidade de Informações e Falsificação	21
9.11. Abuso de Posição	22
9.12. Informações Confidenciais	22
9.13. Conformidade Ética e Legal	22
9.13.1. Conduta Ética	22

9.13.2. Observância da Lei	22
9.14. Acompanhantes	22
10. Infrações	22
10.1. Deslocamento do Gol	22
10.2. Substituição Irregular	22
10.3. Infrações durante um pênalti	23
10.4. Faltas	23
10.4.1. Infrações menores	23
10.4.2. Carrinhos	23
10.4.3. Negar um gol ou uma oportunidade de gol clara.	23
10.4.4. Negar um drible ou uma oportunidade de drible clara.	24
10.4.5. Infrações graves	24
10.4.6. Condutas inadequadas	24
10.5. Sanções	25
11. Árbitros	25
12. Disputas	25

1. Introdução

Este é o regulamento oficial que estabelece as normas e diretrizes obrigatórias para todas as equipes e participantes do torneio. O descumprimento destas regras poderá resultar em penalidades previstas neste documento ou, em casos omissos, definidas discricionariamente pela organização.

A administração reserva-se o direito de alterar, suspender ou cancelar estas regras, bem como de tomar decisões finais para garantir o fair play e a integridade competitiva. Ao confirmar a participação, a equipe e seus representantes declaram ter lido, compreendido e aceitado integralmente este regulamento e o Regimento Interno.

Este Regulamento poderá ser alterado, modificado, atualizado ou complementado pela Organizadora do Torneio a qualquer momento. Embora a Organizadora reserve o direito de debater propostas de alterações significativas com as equipes, fica estabelecido que apenas a Organizadora do Torneio detém autonomia plena para implementar modificações neste Regulamento independentemente de consulta prévia ou negociação.

2. Definições Gerais

2.1. Local e Datas

O Torneio será realizado nos seguintes locais e datas:

- Etapa Classificatória:
 - Datas: 12, 25 e 26 de abril de 2026.
 - Local: Estúdio Quanta, situado na Rua Othão, 285, Vila Leopoldina, São Paulo - SP, 05313-020.
- Etapa Final:
 - Data: 17 de maio de 2025
 - Local: Praça das Artes - Theatro Municipal de São Paulo, situado na Av. São João, 281 - Centro Histórico de São Paulo, São Paulo - SP, 01035-000.

Os jogos serão realizados conforme cronograma descrito no item 6.2

2.2. Fuso horário

Os horários estipulados para este torneio regem-se pelo Horário de Brasília (GMT/UTC-3). Compete aos participantes a conferência constante da agenda oficial, eximindo a organização de responsabilidades por equívocos na interpretação de fusos horários locais.

2.3. Confidencialidade

É vedada a reprodução ou publicação de mensagens e orientações transmitidas em caráter privado pela organização a participantes ou grupos, salvo mediante consentimento expresso. A violação deste sigilo acarretará sanções disciplinares, reservando-se à administração o direito de aplicar, possivelmente, uma desclassificação ou expulsão do infrator, conforme a gravidade do ato.

2.4. Direitos de transmissão

A participação no Torneio está condicionada à assinatura prévia do competente Termo de Consentimento de Uso de Imagem, Nome e Som de Voz, a ser firmado pelo participante e, obrigatoriamente, por seu representante legal quando menor de 18 (dezoito) anos.

Ao firmarem o referido Termo, o participante autoriza e cede à Organização do Torneio, de forma gratuita, o direito de utilizar sua imagem, nome, voz e demais atributos da personalidade captados no âmbito do Torneio.

A autorização compreende a captação, fixação, edição, reprodução, exibição, transmissão ao vivo (streaming), retransmissão e divulgação, no todo ou em parte, em quaisquer meios ou formatos, inclusive digitais, redes sociais, plataformas de vídeo, televisão e materiais institucionais ou promocionais, pelo prazo e nas condições estabelecidas no respectivo Termo.

A Organização poderá, a seu exclusivo critério, licenciar ou ceder direitos de transmissão e exibição a terceiros, patrocinadores e parceiros comerciais vinculados ao Torneio, observadas as finalidades institucionais, promocionais e de divulgação do Evento.

O tratamento de dados pessoais decorrente da captação e utilização de imagem e voz observará as disposições da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. A não assinatura do Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Voz impossibilitará a participação do interessado no Torneio, em razão da natureza audiovisual do Evento.

3. Elegibilidade

3.1. Idade

A participação é restrita para jovens nascidos entre **01/01/2008** e **31/12/2011**. É imprescindível a apresentação de uma autorização formal dos responsáveis legais de todos os participantes para a conclusão do cadastro.

3.2. Documentação

É indispensável que todos os participantes disponham de identificação oficial com foto, válida em território nacional, tais como Carteira de Identidade, Passaporte, RNE ou CNH. A administração do torneio poderá requisitar a comprovação documental conforme sua necessidade.

3.3. Condições de Participação

A participação no Torneio está condicionada ao integral cumprimento dos requisitos previstos neste Regulamento, incluindo, mas não se limitando:

- I. ao fornecimento completo, correto e atualizado das informações e dados solicitados pela Organização;
- II. ao atendimento aos critérios de elegibilidade estabelecidos para o Torneio;
- III. à adesão a todas as disposições deste Regulamento;
- IV. à assinatura do Termo de Consentimento de Uso de Imagem, Nome e Som de Voz, pelo participante e por seu representante legal, quando menor de 18 (dezoito) anos;

- V. ao preenchimento do questionário de prontidão para atividade física e à assinatura do respectivo Termo de Responsabilidade para Prática de Atividade Física, pelo participante e por seu representante legal, quando menor de 18 (dezoito) anos.
- VI. quando menor de 18 (dezoito) anos, à apresentação de autorização expressa do representante legal para participação do menor no Torneio, incluindo ciência quanto à natureza das atividades desenvolvidas e às condições previstas neste Regulamento.

O não atendimento a quaisquer das condições acima poderá implicar a impossibilidade de participação ou a desclassificação do participante, a exclusivo critério da Organização

Durante a Etapa Classificatória e Etapa Final, cada participante terá direito a um acompanhante, ressaltando-se que participantes com menos de 18 anos devem estar obrigatoriamente acompanhados pelos pais ou por um responsável legal durante todo o evento.

3.4. Aptidão e Condições de Saúde

A participação no Torneio está condicionada à assinatura do respectivo Termo de Responsabilidade para Prática de Atividade Física pelo participante e, obrigatoriamente, por seu representante legal quando menor de 18 (dezoito) anos.

Por meio do referido documento, o participante e seu representante legal declararão, sob sua exclusiva responsabilidade, estar cientes da recomendação de prévia avaliação médica, bem como que o participante se encontra apto à prática de atividade física, assumindo a responsabilidade pela decisão de participação e pela observância de seus próprios limites físicos e condições de saúde.

O representante legal declarará, ainda, estar ciente das características do Torneio, incluindo sua natureza competitiva e eventual exigência física compatível com a modalidade, responsabilizando-se integralmente pela veracidade das informações prestadas.

A Organização não se responsabiliza por eventuais danos e lesões decorrentes da prática de atividades físicas durante as atividades, bem como de quaisquer intercorrências decorrentes da omissão de informações relevantes ou da falsidade e descumprimento das declarações prestadas.

4. Equipes e Jogadores

4.1. Composição das Equipes

Cada equipe deverá ser composta por 3 jogadores titulares e 1 jogador reserva.

Não existe a posição de goleiro. Nenhum jogador pode tocar a bola com as mãos ou braços deliberadamente. No entanto, é permitido defender o gol utilizando qualquer outra parte do corpo.

4.2. Substituições

O número de substituições é ilimitado, desde que respeitado o rigoroso procedimento de "saída antes da entrada":

- **Saída antes da entrada:** O substituto está autorizado a ingressar em quadra apenas após o atleta substituído ter cruzado completamente a linha lateral.
- **Local:** A troca deve ser realizada de forma adjacente, o jogador que entra deve utilizar o mesmo local de saída do jogador que deixa a partida.

O descumprimento de qualquer uma das etapas acima caracteriza substituição irregular, sujeitando a equipe às sanções previstas pela seção 10.2 deste Regulamento.

4.3. Equipamento dos Jogadores

Toda a vestimenta dos atletas, incluindo camisas, calções, meias e calçados, deve ser compatível com as exigências do futebol de rua, sendo terminantemente proibido o uso de qualquer objeto ou acessório que possa comprometer a segurança dos participantes ou de terceiros. As chuteiras dos jogadores devem ser de solado liso, ou seja, não conter travas. Adicionalmente, todos os bolsos devem ser mantidos rigorosamente vazios para evitar acidentes durante as disputas, embora o uso de bonés ou toucas seja formalmente permitido, desde que tais itens não apresentem componentes rígidos que ofereçam risco à integridade física dos jogadores em quadra.

4.4. Inscrição

As inscrições para o torneio serão realizadas exclusivamente por meio do link divulgado pelos embaixadores regionais em suas redes sociais. Cada equipe deve ser composta obrigatoriamente por quatro integrantes, sendo três titulares e um reserva. Os embaixadores são nomeados pela Organização do Torneio, sendo personalidades ligadas ao esporte e às comunidades das respectivas regionais.

No ato da inscrição, deverão ser fornecidas todas as informações solicitadas e, para o ingresso nos locais de competição, será necessário a apresentação de documento oficial com foto de cada participante e, quando aplicável, de seu respectivo responsável legal, para fins de conferência e validação de acesso.

4.4.1. Seleção dos times

Cada equipe poderá competir em apenas uma única Classificatória. Na hipótese de uma equipe realizar inscrições em múltiplas regiões, a primeira aprovação de cadastro obtida prevalecerá, acarretando o descarte imediato de todas as demais inscrições registradas pelo mesmo time em outras regiões.

Durante o período de inscrição, a Organização validará os cadastros de cada classificatória para garantir a integridade dos dados e a elegibilidade dos participantes, verificando também se não há jogadores que já competiram em outra Classificatória.

Após essa análise, os 12 times que atenderem aos critérios citados e possuírem o registro mais antigo, ou seja, que tiverem se registrado primeiro, serão selecionados para a competição.

5. Formato da Competição

A competição será dividida em duas fases principais: Etapa Classificatória e Etapa Final. O torneio abrange as modalidades Masculina e Feminina, seguindo os critérios de organização abaixo.

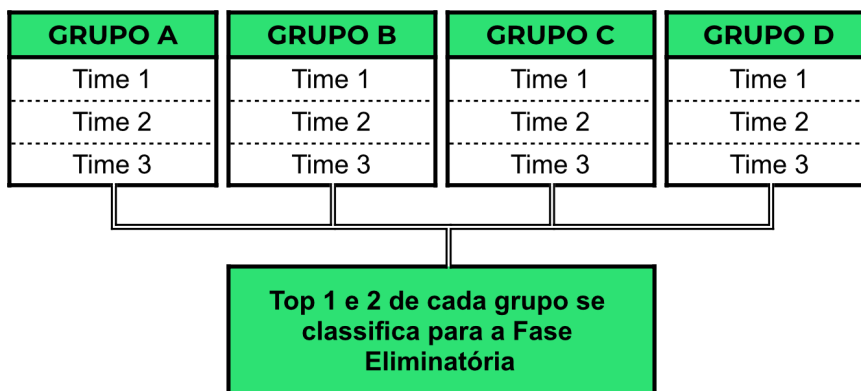
5.1. Etapa Classificatória

A Etapa Classificatória é composta por cinco classificatórias distintas, sendo quatro destinadas à modalidade masculina, cada uma representando uma região de São Paulo, e uma etapa dedicada à modalidade feminina, conforme a organização abaixo:

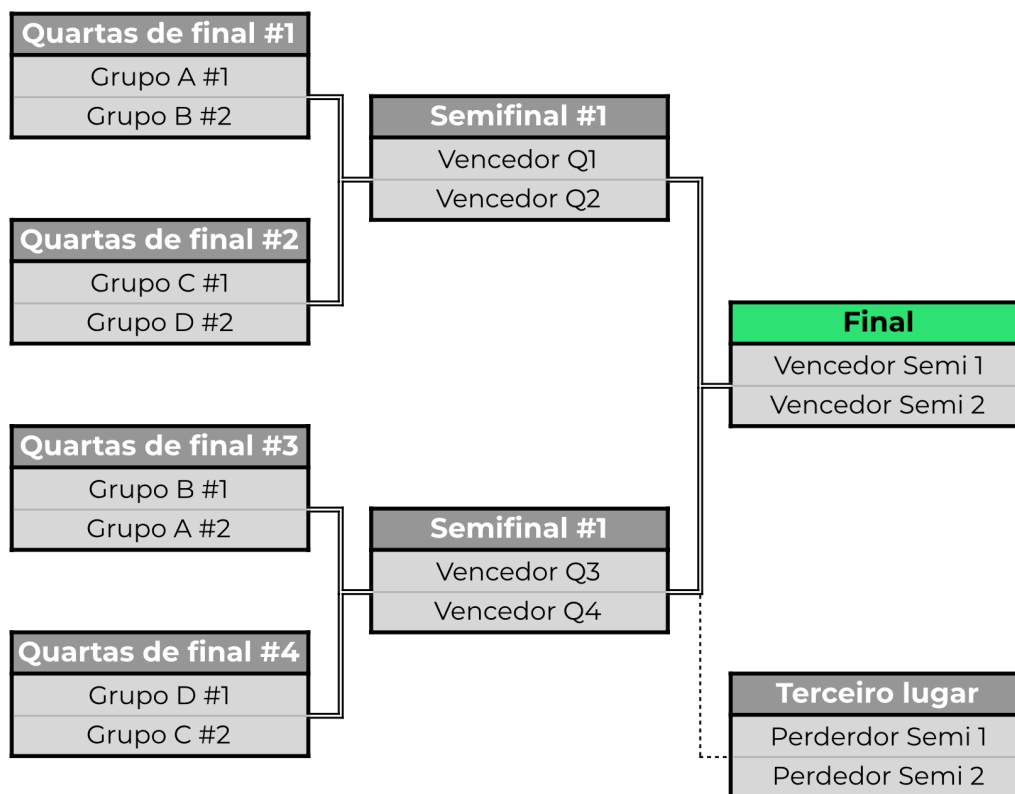
1. Modalidade Masculina
 - a. Zona Oeste
 - b. Zona Leste
 - c. Zona Sul
 - d. Zona Norte
2. Modalidade feminina
 - a. Classificatória singular

Cada etapa Classificatória será composta por duas fases:

1. **Fase de Grupos:** 12 equipes divididas em 4 grupos de 3 integrantes cada. Vitórias no tempo regular garantem 3 pontos, enquanto vitórias no Ponto de Ouro somam 2 pontos. Derrotas durante o Ponto de Ouro atribuem 1 ponto, enquanto derrotas durante o tempo regular não concedem nenhuma pontuação.



2. **Fase Eliminatória (Mata-mata):** Os dois melhores times de cada grupo avançam para o sistema de eliminação direta.



*Disputa de terceiro lugar apenas na classificatória feminina

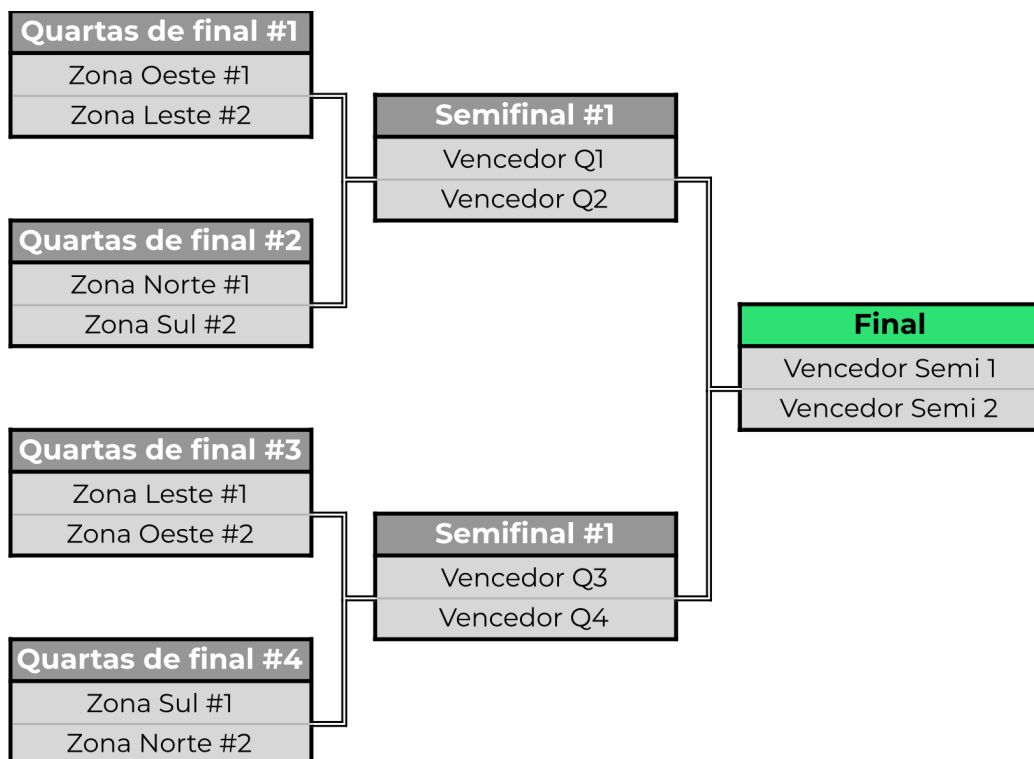
Ao término das Classificatórias, os dois finalistas de cada zona masculina e as quatro melhores equipes da zona feminina estarão classificados para a Etapa Final.

5.2. Etapa final

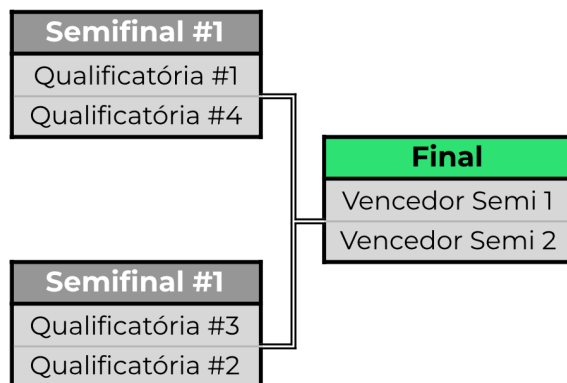
A Etapa Final será disputada sob o sistema de Eliminação Direta (Mata-Mata), sem disputa de terceiro lugar. O desempenho nas Classificatórias determinará as equipes que avançarão para a fase decisiva do torneio, totalizando:

- **Modalidade Masculina:** 08 equipes classificadas.
- **Modalidade Feminina:** 04 equipes classificadas.

A modalidade masculina iniciará nas quartas de final, com o melhor colocado de cada zona jogando contra o segundo colocado da zona oposta.



Na modalidade feminina, a Etapa Final irá começar já nas Semifinais, com o melhor colocado na Classificatória jogando contra o quarto lugar e o segundo lugar contra o terceiro.



5.3. TOMA MAD MODE

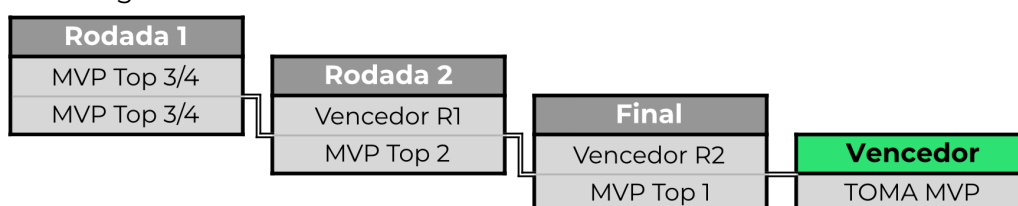
Todas as equipes da modalidade feminina e as quatro melhores equipes da modalidade masculina deverão nomear o seu MVP (Most Valuable Player). Caso não haja consenso interno na escolha, a decisão final caberá ao embaixador da respectiva zona classificatória.

Após definidos, os MVPs participarão de um torneio 1v1 exclusivo, respeitando a divisão por modalidade. As partidas ocorrerão em formato de morte súbita, sem limite de tempo: o primeiro a marcar um gol ou realizar um rolinho completo vence. A dinâmica é contínua, com o próximo oponente entrando em quadra imediatamente após o ponto e a partida subsequente se iniciando assim que ambos oponentes estiverem prontos, sem intervalos entre as partidas.

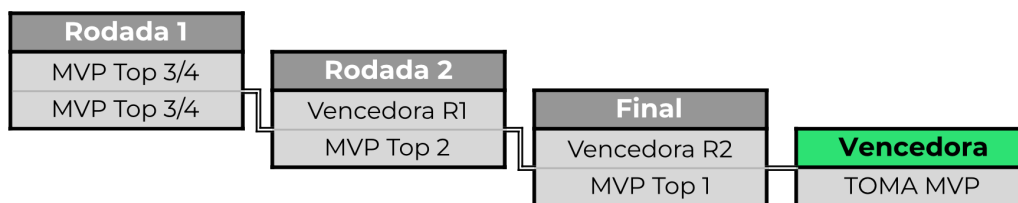
As partidas do TOMA MAD MODE serão jogadas da seguinte forma:

- Ambos os jogadores serão posicionados costa a costa no centro da quadra, com a bola mantida entre eles. Ao sinal do árbitro, os jogadores se viram para disputar a posse
 - Caso um jogador se vire antes do sinal ou utilize os cotovelos para ganhar vantagem, a posse de bola será revertida ao adversário, que reiniciará a jogada a partir do seu campo de defesa.
- Não haverá cobranças de lateral ou escanteio. Caso a bola saia das delimitações da quadra, a posse será concedida à equipe adversária ao último jogador que a tocou. O reinício deve ocorrer no campo de defesa do novo detentor da posse, com o oponente respeitando a distância mínima de 1,5m.

Chaveamento da Categoria Masculina:



Chaveamento da Categoria Feminina:



5.4. Desempates

5.4.1. Ponto de Ouro

A disputa pelo Ponto de Ouro é um dos critérios de desempate utilizados no torneio, o procedimento para esta disputa segue as normas abaixo:

- Cada equipe deve selecionar um jogador para a disputa. Ambos os jogadores serão posicionados costa a costa no centro da quadra, com a bola mantida entre eles. Ao sinal do árbitro, os jogadores se viram para disputar a posse.
 - Caso um jogador se vire antes do sinal ou utilize os cotovelos para ganhar vantagem, a posse de bola será revertida ao adversário, que reiniciará a jogada a partir do seu campo de defesa.
- Durante o Ponto de Ouro, a partida só será encerrada, e o vencedor declarado, mediante a execução de um gol ou de um rolinho, um chapéu não conta como ponto neste caso.

- Não haverá cobranças de lateral ou escanteio. Caso a bola saia das delimitações da quadra, a posse será concedida à equipe adversária ao último jogador que a tocou. O reinício deve ocorrer no campo de defesa do novo detentor da posse, com o oponente respeitando a distância mínima de 1,5m.
- Infrações
 - **Leves:** Posse concedida ao adversário
 - **Graves:** Pênalti
 - **Negar um gol/drible ou uma oportunidade de gol/drible clara:** Vitória concedida ao time adversário

5.4.2. Desempate de Partidas

Em caso de empate ao fim do tempo regular durante alguma partida, o vencedor será determinado por meio do sistema de Ponto de Ouro.

5.4.3. Desempate de Classificação

Caso ocorra empate na pontuação final entre equipes durante a Fase de Grupos da Classificatória, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:

1. Resultado do confronto direto entre os times;
2. Diferença de gols aplicados e recebidos;
3. Total de gols aplicados durante a Fase de Grupos
4. Ponto de Ouro

6. Cronograma

6.1. Pontualidade

A pontualidade é mandatória para todos os participantes, que devem estar à disposição para as partidas rigorosamente nos horários estipulados no cronograma oficial. A organização do torneio reserva-se a prerrogativa exclusiva de ajustar o cronograma, atrasando ou antecipando partidas conforme a necessidade, comprometendo-se a comunicar tais alterações pelos canais oficiais. O tempo limite para o início de cada confronto será definido previamente, sendo estritamente proibido qualquer atraso deliberado por parte dos participantes.

6.1.1. Não comparecimento

Na hipótese de ausência de uma equipe após o decurso de 05 minutos, será aplicada a derrota por No Show (W.O.). Tal penalidade resultará na atribuição do placar mais desfavorável possível à equipe ausente. Uma vez aplicada a derrota por No Show, o resultado terá caráter definitivo e não será passível de reversão.

6.2. Cronograma completo

Competição	Modalidade	Data	Início	Endereço
Zona Oeste	Masculino	12/04/2026	09h00	Estúdio Quanta - Rua Othão, 285 - Vila Leopoldina, São Paulo - SP, 05313-020
Zona Leste	Masculino	12/04/2026	14h00	
Zona Sul	Masculino	25/04/2026	09h00	
Zona Norte	Masculino	25/04/2026	14h00	
Centro	Feminino	26/04/2026	09h00	
Etapa Final	Ambas	17/05/2026	09h00	Praça das Artes - Av. São João, 281 - Centro Histórico de São Paulo, São Paulo - SP, 01035-000

7. Premiação

As equipes vencedoras de cada modalidade (masculina e feminina) serão premiadas com troféus e medalhas. Além disso, os campeões da categoria **TOMA MAD MODE** (vencedor MAD MODE masculino e vencedora MAD MODE feminino) receberão um voucher de R\$10.000,00 (dez mil reais) cada, para compras na loja online da Nike (nike.com.br).

O crédito é de uso exclusivo na loja online da Nike (nike.com.br) e possui validade apenas durante o ano de 2026. O montante não é conversível em dinheiro. Para o recebimento, o participante que vencer em sua modalidade deverá informar os dados de sua conta cadastrada na plataforma Nike (nike.com.br) para a efetivação do crédito. Caso o vencedor seja menor de idade, o voucher será emitido obrigatoriamente em nome de seu responsável legal.

8. Regras de Jogo

8.1. Dimensões e Marcações da Quadra

A área de jogo possui formato retangular, delimitada por dois tipos de linhas:

- Linhas Laterais: As duas linhas de maior comprimento.
- Linhas de Fundo: As duas linhas de menor comprimento.

A quadra é dividida em duas metades iguais por uma linha central, que conecta os pontos médios das linhas laterais. No centro exato desta linha, encontra-se a marca central, utilizada para indicar o ponto de início e reinício da partida. Abaixo estão os detalhes da quadra oficial

- Comprimento: 17 m
- Largura: 11,30 m
- Piso de concreto liso para as Classificatórias
- Piso emborrachado esportivo com 6mm de espessura para a Etapa Final/TOMA MAD MODE

Em cada linha de fundo será posicionado um gol delimitado seguindo as dimensões abaixo:

- Largura: 0,9 m
- Altura: 0,6 m

8.2. Bola

Durante a competição as bolas oficiais serão do modelo **Nike Pro Futsal**.

Caso a bola apresente qualquer defeito ou avaria com o jogo em andamento, a partida deve ser interrompida e reiniciada pela equipe que detinha a posse de bola a partir de sua própria metade de campo, exceto se o dano ocorrer imediatamente após o impacto com as traves ou o travessão e a bola ingressar diretamente no gol, situação em que o gol será validado.

Se a avaria ocorrer no momento de um início de jogo ou em reinícios como tiros de meta, escanteios, laterais ou pênaltis, a respectiva cobrança deverá ser repetida, sendo que nenhuma bola pode ser substituída sem a prévia autorização da arbitragem.

Bolas adicionais podem ser posicionadas ao redor da quadra sob controle dos árbitros e, caso uma bola extra adentre a quadra, a partida só será paralisada se houver interferência direta na disputa; nestas circunstâncias, o jogo será retomado pela equipe que tinha a posse em sua própria metade de campo, caso contrário, o objeto excedente deve ser removido na primeira oportunidade sem a necessidade de interrupção.

8.3. Pontuação

O sistema de pontuação das partidas será regido pelo acúmulo de gols e gestos de habilidade, com a pontuação sendo atribuída conforme descrito abaixo:

- **Gol:** 1 ponto para cada gol validado sempre que a bola ultrapassar integralmente a linha de gol
- **Rolinhos e chapéus:** 1 ponto cada, desde que o atacante seja comprovadamente o primeiro a tocar na bola após transpor o adversário (seja por entre as pernas ou por cima dele, respectivamente)
 - **Rolinho:** Drible em que o atacante faz a bola passar entre as pernas do adversário, retomando o controle da jogada logo em seguida.
 - **Chapéu:** Manobra de encobrir o oponente com a bola, sendo o atacante o primeiro a tocá-la para completar o drible.
- **Combo:** 3 pontos, esta pontuação será concedida quando um jogador converter um gol em sucessão imediata à realização de um rolinho ou chapéu, sob a condição obrigatória de que a finalização ocorra de forma individual, sem a intermediação de passes ou a perda da posse de bola entre o drible e a conclusão da jogada.

8.4. Duração das partidas

A duração das partidas será progressiva, aumentando conforme o avanço das equipes na competição, conforme detalhado abaixo:

Fase da Competição	Duração do Jogo	Intervalo
Classificatórias	1 tempo de 7 min	Tempo único
Quartas e Semis	2 tempos de 05 min	01 min
Final	2 tempos de 07 min	03 min

Durante as Classificatórias, o intervalo entre os jogos será de 3 minutos. As equipes das partidas subsequentes devem estar prontas antes do término do jogo anterior, garantindo o início imediato do próximo confronto.

Na partida final de cada modalidade durante a última Etapa do torneio, o cronômetro será paralisado em todas as interrupções ou sempre que a bola sair de jogo no minuto final da partida, sendo de critério exclusivo da arbitragem a decisão de suspender o tempo ou estendê-lo em resposta a táticas deliberadas de perda de tempo praticadas ao longo da partida.

8.5. Início e Reinício de partida

Ao início da partida um jogador de cada equipe deve se posicionar de costa a costa no centro do campo, com uma bola colocada entre suas costas. Assim que autorizados pelo árbitro, ambos giram para disputar a posse, enquanto os demais atletas permanecem em suas respectivas metades do campo, respeitando um distanciamento mínimo de 1,5 metros dos jogadores disputando a posse de bola inicial. É fundamental que esse movimento seja limpo, pois virar-se antecipadamente ou utilizar os cotovelos resulta na perda da posse para o adversário, que reiniciará o jogo com um passe de seu próprio campo.

Após a marcação de um gol, o jogo reinicia com um passe em frente ao gol. A equipe adversária deve manter pelo menos 1,5 m de distância para permitir espaço para o reinício. Não é possível marcar um gol diretamente a partir de um reinício; caso contrário, a posse de bola passará para a equipe adversária.

8.6. Definições de Bola em Jogo e Interrupções

A bola é considerada fora de jogo sempre que cruzar totalmente as linhas laterais ou de fundo, seja em contato com o chão ou pelo ar, ou quando a partida for paralisada por ordem do árbitro. Em ambientes cobertos, o contato com o teto também interrompe o jogo, resultando em uma cobrança de lateral para a equipe adversária ao último jogador que tocou na bola; este reinício deve ocorrer no ponto da linha lateral mais próximo ao local do impacto.

Caso a bola atinja o árbitro e permaneça em quadra, a jogada só será interrompida se o contato gerar uma vantagem clara de ataque para qualquer um dos times, resultar indiretamente em um gol ou causar a inversão da posse de bola. Nessas situações específicas, o jogo deve ser retomado devolvendo-se a posse à equipe que a detinha no momento imediatamente anterior ao toque no árbitro. Em qualquer outro cenário onde o contato com a arbitragem não interfira na dinâmica da disputa e a bola permaneça em campo, o jogo segue normalmente.

Como regra geral, as reposições de bola devem ser executadas em até quatro segundos, cronometrados a partir do momento em que a equipe esteja apta ao reinício ou após a devida sinalização da arbitragem. O descumprimento desse prazo resulta na reversão da posse para o adversário. Durante esses procedimentos, todos os jogadores da equipe defensora devem obrigatoriamente respeitar um recuo mínimo de 1,5 m em relação ao jogador executando a reposição de bola; a insistência em obstruir a jogada ou o desrespeito a esse distanciamento sujeita o infrator a uma advertência por conduta antidesportiva.

8.7. Lateral

Se uma cobrança de lateral não for feita em até 4 segundos após a sinalização da arbitragem, a cobrança de lateral será concedida à equipe adversária. Um gol não poderá ser feito por uma cobrança de lateral. Caso a bola entre no gol vindo diretamente de uma cobrança de lateral, um tiro de meta será concedido a equipe adversária. Se a bola entrar no gol do time do jogador que estiver cobrando a lateral, um escanteio será concedido a equipe adversária.

A cobrança de lateral é concedida à equipe adversária do último atleta a tocar na bola sempre que esta cruzar integralmente as linhas laterais, seja por via terrestre ou aérea, ou atingir o teto em recintos cobertos. O reinício deve ocorrer obrigatoriamente no ponto exato onde a bola transpôs a delimitação da quadra, sendo considerada em jogo assim que for chutada e se mover claramente. Para garantir a fluidez da partida, o executor dispõe do limite regulamentar de quatro segundos para realizar a cobrança após a autorização da arbitragem; o descumprimento deste prazo resulta na reversão imediata da posse para o adversário.

É vedado ao executor tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador participe da jogada, sob pena de perda da posse. Além disso, não é permitida a marcação de gols diretos a partir de uma cobrança de lateral. Caso a bola entre no gol adversário sem o toque de nenhum outro jogador, a partida será reiniciada com um tiro de meta; por outro lado, se a bola for chutada diretamente contra o próprio gol do batedor e entrar, será concedido um escanteio em favor da equipe oposta.

8.8. Tiro de meta

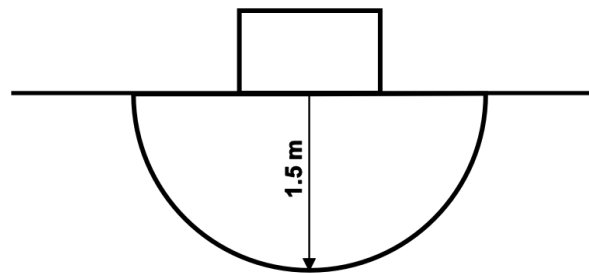
O tiro de meta é concedido sempre que a bola ultrapassar integralmente a linha de fundo, seja por via terrestre ou aérea, após ter sido tocada por último por um jogador da equipe atacante. A cobrança deve ser executada por um defensor a partir de qualquer ponto sobre a linha do gol ou diretamente em frente ao gol, sendo a bola considerada em jogo no exato instante em que for chutada e se mover claramente. Para assegurar o ritmo da partida, o executor dispõe do limite regulamentar de quatro segundos para realizar a batida após a autorização da arbitragem; o descumprimento deste prazo resulta na punição imediata com a concessão de um escanteio em favor da equipe adversária.

Adicionalmente, é vedado ao batedor tocar na bola uma segunda vez antes que outro atleta participe da jogada, sob pena de interrupção e reversão da posse. Vale ressaltar que a marcação de gols diretos a partir de um tiro de meta não é permitida; caso a bola entre no gol oposto sem o toque de qualquer outro jogador, a jogada será invalidada e a posse de bola será decidida conforme os protocolos de reinício da competição.

8.9. Escanteio

O escanteio é assinalado sempre que a bola ultrapassar integralmente a linha de fundo, seja por via terrestre ou aérea, após ter sido tocada por último por um integrante da equipe defensora. A cobrança deve ser executada por um jogador da equipe atacante a partir do canto mais próximo ao ponto de saída da bola, sendo esta considerada em jogo no exato instante em que for chutada e se mover claramente. Para assegurar o ritmo dinâmico da partida, o executor dispõe do limite regulamentar de quatro segundos para realizar a batida após a autorização da arbitragem; o descumprimento deste prazo resulta na punição imediata com a concessão de um tiro de meta em favor da equipe adversária.

Adicionalmente, é vedado ao batedor tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador participe da jogada, sob pena de interrupção e reversão da posse. Diferente de outros métodos de reinício, a marcação de gols diretamente a partir de um escanteio é permitida, desde que seja contra o gol adversário. Na eventualidade de a bola entrar diretamente no próprio gol da equipe que realiza a cobrança, a jogada será invalidada e um escanteio será concedido em favor do time oposto.



8.10. Área de pênalti

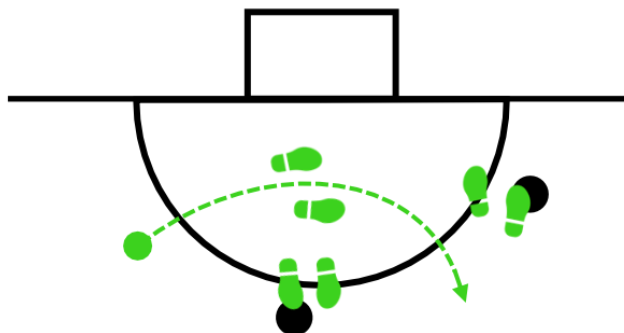
A área de pênalti é definida por um semicírculo de 1,5 metro de raio, centralizado no ponto médio da linha de fundo. Este espaço tem como finalidade primordial impedir que os defensores se posicionem excessivamente próximos ao gol.

As restrições de contato com a bola nesta zona são as seguintes:

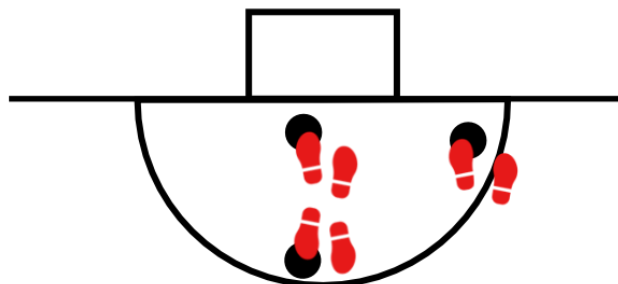
- **Infração Defensiva:** Caso um defensor toque na bola dentro de sua própria área, seja de forma terrestre ou aérea, um pênalti é concedido para a equipe adversária.
- **Infração Ofensiva:** De igual modo, se um atacante estabelecer contato com a bola no interior da área adversária, a posse de bola será revertida por meio de um tiro de meta, sendo qualquer gol marcado nessas condições prontamente invalidado.

A circulação de jogadores pela área de pênalti é permitida, desde que tal movimentação não influencie a jogada em curso. Por fim, caso a bola permaneça estática no interior do semicírculo por três segundos, a arbitragem interromperá a jogada e concederá um tiro de meta à equipe defensora.

Permitido:



Não permitido:



A área de pênalti não é o foco da atenção da arbitragem. Caso uma infração não seja notada pela arbitragem em quadra no momento em que ocorrer, essa infração não será revisada posteriormente.

8.11. Pênalti

Assim que uma penalidade é assinalada, o cronômetro da partida é paralisado, sendo retomado apenas após a execução do chute. A bola deve ser posicionada no interior da área de pênalti da equipe que irá bater o pênalti, e o gol adversário deve permanecer completamente vazio durante o procedimento. O batedor deve ser identificado de forma clara, enquanto todos os demais jogadores, de ambas as equipes, devem se posicionar obrigatoriamente atrás da linha central, deixando o corredor central da quadra totalmente desobstruído.

A autorização para o chute será dada pelo árbitro assim que o posicionamento de todos os atletas for validado. O executor deve chutar a bola para a frente em uma tentativa direta de gol, sendo permitido o uso do calcanhar, desde que o movimento resulte no avanço da bola em direção ao campo adversário. É expressamente proibido rolar a bola para a frente utilizando a sola do pé.

A bola é considerada em jogo no instante em que for chutada e se mover claramente. Ao batedor, é vedado o segundo toque na bola antes que qualquer outro participante a toque; caso a bola atinja a trave e retorne para a quadra, a jogada é considerada aberta e todos os jogadores estão autorizados a disputar a posse novamente.

9. Código de conduta

É imperativo que todos os participantes mantenham uma conduta ética e respeitosa perante a organização, demais competidores, espectadores, imprensa, parceiros e equipe técnica. Qualquer forma de intimidação ou assédio deve ser reportada imediatamente à administração do torneio. Violações a este Código de Conduta sujeitarão o infrator a sanções disciplinares, incluindo a desclassificação imediata e a proibição de participação em eventos futuros, sem prejuízo das medidas legais e criminais cabíveis.

9.1. Drogas Ilegais e Substâncias Proibidas

9.1.1. Proibição Geral

É estritamente proibida a posse, o uso ou a distribuição de álcool, drogas ou quaisquer substâncias ilícitas. Esta proibição estende-se a qualquer participante que:

- A.** Esteja participando da competição ou de qualquer evento sob a égide deste Código de Conduta;
- B.** Esteja nas dependências de propriedade, locadas ou utilizadas pela Organizadora do Torneio.

9.1.2. Medicamentos sob Prescrição

O uso de substâncias controladas é permitido apenas mediante prescrição médica nominal, devendo ser utilizadas estritamente na dosagem e forma prescritas. É vedado o uso de medicamentos prescritos para finalidades de melhora de desempenho físico ou cognitivo (doping).

9.1.3. Abrangência Territorial

Esta norma aplica-se a quaisquer locais (públicos ou privados) designados para a realização do evento.

9.2. Discurso de Ódio e Declarações Difamatórias

9.2.1. Tolerância Zero

Os participantes não devem transmitir, facilitar ou permitir mensagens que insultem, ameacem ou prejudiquem a integridade de qualquer indivíduo ou grupo.

9.2.2. Categorias Protegidas

São proibidas expressões discriminatórias baseadas em raça, cor, etnia, gênero, orientação sexual, religião, nacionalidade, status financeiro, condição médica ou qualquer outra característica protegida.

9.2.3. Canais de Incidência

Esta regra abrange comunicações em redes sociais, transmissões ao vivo (streaming), entrevistas ou qualquer contexto que possa ser associado à Organizadora do Torneio.

9.3. Conduta Vulgar ou Provocativa

É proibido o uso de gestos, palavras ou objetos que transmitam conteúdo obsceno, vulgar, agressivo, calunioso ou ofensivo. O comportamento dos participantes deve pautar-se pelo profissionalismo, evitando qualquer ação que traga descrédito à Organizadora do Torneio.

9.4. Assédio / Assédio Sexual

9.4.1. Definição de Assédio

Qualquer comportamento indesejado que vise diminuir, humilhar ou intimidar um terceiro. Incluem-se aqui o stalking (perseguição), ameaças de violência e o compartilhamento de dados pessoais (doxing) sem autorização.

9.4.2. Assédio Sexual

Proíbe-se qualquer investida de natureza sexual não solicitada que seja considerada ofensiva ou indesejável pela vítima.

9.4.3. Aplicação

A Organizadora do Torneio reserva-se o direito de sancionar condutas de assédio independentemente de serem tipificadas como crime pelas leis locais.

9.5. Bullying e Abuso

9.5.1. Malícia e Hostilidade

É vedado o bullying, definido como conduta hostil recorrente e alheia à competição legítima, especialmente contra indivíduos em posição de vulnerabilidade.

9.5.2. Abuso Físico e Mental

Proíbe-se o tratamento cruel, violento ou a negligência deliberada quanto ao impacto negativo das próprias ações sobre o bem-estar alheio.

9.6. Ameaças

É proibida qualquer declaração de intenção de cometer atos de violência ou ações hostis como forma de retaliação ou coerção contra terceiros.

9.7. Suborno e Integridade

9.7.1. Proibição de Vantagens

Nenhum participante pode oferecer, prometer, solicitar ou aceitar dinheiro, presentes ou itens de valor (incluindo empréstimos e serviços) em troca de benefícios diretos ou indiretos na competição.

9.7.2. Suborno Ativo e Passivo

O regulamento sanciona tanto quem oferece a vantagem quanto quem a recebe ou solicita.

9.8. Manipulação de Resultados ou de Partidas

9.8.1. Definição de Manipulação

É proibida qualquer ação ou omissão que vise alterar indevidamente o curso ou o resultado de uma partida. Isso inclui o "spot-fixing" (manipulação de eventos específicos dentro do jogo) e a falha deliberada em "dar o melhor de si" (best efforts).

9.8.2. Responsabilidade Estendida

As equipes são responsáveis pelas ações de seus proprietários, jogadores e funcionários. Tentativas não consumadas de manipulação também serão sancionadas.

9.8.3. Cooperação

A recusa em cooperar com investigações da Organizadora do Torneio sobre manipulação será tratada com o mesmo rigor que a própria infração.

9.9. Conflitos de Interesse

Os participantes devem evitar situações onde interesses pessoais possam comprometer — ou aparentar comprometer — a integridade da competição ou a tomada de decisões isentas. Casos de vínculos financeiros ou pessoais entre membros de equipes adversárias devem ser reportados imediatamente.

9.10. Veracidade de Informações e Falsificação

É vedado fornecer informações falsas, enganosas ou documentos falsificados (como termos de consentimento, vistos ou formulários fiscais) à Organizadora do Torneio. A personificação de terceiros e denúncias maliciosas de má-fé também constituem violações desta cláusula.

9.11. Abuso de Posição

Indivíduos em cargos de autoridade não podem utilizar seu poder para intimidar, coagir ou obter ganhos privados. Ações que ameacem o sustento econômico ou a posição de um participante.

9.12. Informações Confidenciais

Participantes com acesso a dados confidenciais (informações sob embargo ou detalhes de investigações) não podem vaziar ou utilizar tais informações para qualquer fim alheio à sua participação na competição.

9.13. Conformidade Ética e Legal

9.13.1. Conduta Ética

Espera-se que os participantes mantenham os mais altos padrões de ética esportiva, abstendo-se de atividades imorais ou vergonhosas.

9.13.2. Observância da Lei

Os participantes devem cumprir integralmente a legislação vigente. Atividades ilegais, mesmo que sob investigação inicial, podem resultar em sanções se prejudicarem a reputação ou a operação da Organizadora do Torneio.

9.14. Acompanhantes

Todos os acompanhantes, sejam representantes legais de menores de idade ou convidados de jogadores maiores de 18 anos, estão sujeitos ao mesmo código de conduta dos participantes. Qualquer infração cometida por eles poderá resultar em sanções ou até na desclassificação da equipe do jogador correspondente, conforme a gravidade da violação.

10. Infrações

10.1. Deslocamento do Gol

Caso um defensor mova ou derrube a própria trave de forma deliberada, a arbitragem irá proceder da seguinte forma:

- **A bola não toca nem entra no gol** - Posse de bola concedida à equipe atacante em sua própria metade.
- **A bola toca no gol, mas não entra** - Pênalti a favor do ataque e Cartão Amarelo para o defensor (por impedir chance clara de gol).
- **A bola entra no gol (posição original)** - O gol é validado e o defensor recebe uma advertência formal.

10.2. Substituição Irregular

A integridade do jogo depende do cumprimento do sistema "saída antes da entrada:". Caso essa regra seja violada para obter vantagem tática, as seguintes punições serão aplicadas:

- **Impedimento de Gol:** Se um substituto entrar na quadra antes que seu companheiro tenha saído e, com isso, interferir na jogada, obstruir um adversário ou salvar uma bola que entraria no gol, será assinalado Pênalti imediato e cartão amarelo para o infrator.

- **Gol:** Caso uma equipe marque um gol e o árbitro constate que, no momento da finalização ou da construção da jogada, havia um substituto em quadra de forma irregular, o gol será anulado.

10.3. Infrações durante um pênalti

Caso ocorram violações de posicionamento durante o procedimento de cobrança, a arbitragem irá aplicar os seguintes critérios de correção:

- Se um integrante da equipe de ataque realizar uma avanço antecipado e converter o gol a partir de um rebote, a jogada será anulada e o reinício ocorrerá por meio de um tiro de meta em favor da equipe defensora.
- Caso a infração seja cometida pela equipe de defesa, a penalidade deverá ser repetida, a menos que o gol seja marcado diretamente, sem qualquer interferência dos jogadores que invadiram o espaço.
- Na eventualidade de atletas de ambas as equipes cometerem invasões simultâneas, a regra geral determina a repetição da cobrança. No entanto, o gol será validado caso a bola entre no gol de forma direta, sem que as irregularidades de posicionamento tenham exercido influência sobre o resultado do lance.

10.4. Faltas

10.4.1. Infrações menores

Em infrações acidentais de menor gravidade, como empurrões, botes errados ou toques involuntários na bola com a mão, a partida será interrompida e a posse revertida à equipe adversária. O reinício do jogo será a partir do local onde a infração ocorreu.

10.4.2. Carrinhos

É proibida a utilização do 'carrinho' como recurso de desarme contra um adversário que detenha a posse de bola. O movimento é permitido exclusivamente para o bloqueio de passes e chutes, ou para assegurar o domínio de bolas soltas.

10.4.3. Negar um gol ou uma oportunidade de gol clara.

Para infrações que configurem o impedimento de uma oportunidade clara de gol, será concedido um pênalti à equipe adversária. A caracterização dessa situação baseia-se nos seguintes critérios:

- **Proximidade:** A distância entre o local da infração e o gol;
- **Direcionalidade:** A direção geral do desenvolvimento da jogada;
- **Controle da posse:** A probabilidade de o atacante manter ou ganhar o domínio da bola;
- **Posicionamento defensivo:** Se o gol está guarnecido ou desprotegido por outros defensores.

É permitida a utilização do braço como suporte para manter o equilíbrio. Todavia, é proibida a utilização do braço como uma "terceira perna" com o intuito de bloquear deliberadamente uma chance clara de gol próxima à área.

Em caso de contato da bola com a mão ou braço durante uma finalização, o árbitro avaliará a infração considerando:

- **Posição do membro:** Se o braço/mão estava em posição natural ou expandindo o volume corporal de forma injustificada.

- **Trajectoria da bola:** A altura e o destino do chute. Caso a bola já tenha ultrapassado a linha do gol, o pênalti não será assinalado.

10.4.4. Negar um drible ou uma oportunidade de drible clara.

Para infrações que configurem o impedimento de uma oportunidade clara de um rolinho ou um chapéu, como faltas no progresso do drible ou empurrões (nos ombros, costas ou peito) que impeçam que ele seja completado, será concedido um pênalti à equipe adversária. A caracterização dessa situação baseia-se nos seguintes critérios:

- **Deliberação:** Avalia-se se o defensor agiu com o propósito manifesto de interromper a progressão do drible.
- **Viabilidade da Trajetória:** A bola deve apresentar uma direção clara e precisa que permita a conclusão da manobra técnica iniciada.
- **Continuidade da posse:** Deve ficar evidenciado que o atacante teria plenas condições de retomar o domínio da bola imediatamente após superar o oponente, caso a intervenção não ocorresse.

10.4.5. Infrações graves

Em casos de infrações graves um cartão amarelo será aplicado, reincidência de faltas leves, acúmulo de infrações na área de pênalti ou quando houver a interrupção de uma chance clara de "combo", caracterizada após a conclusão de um drible e antes da finalização de uma jogada com chance clara de gol. O atleta advertido deverá cumprir uma suspensão temporária de 1 minuto, deixando sua equipe com apenas dois jogadores em quadra. O retorno à partida ocorre mediante sinalização do árbitro após o tempo integral de punição, regra que permanece inalterada mesmo se a punição ocorrer no minuto final da partida. A reincidência, com a aplicação de um segundo cartão amarelo, resultará na exclusão definitiva do jogador até o término do confronto. Além destas situações, os cartões podem ser aplicados aos participantes por condutas disciplinares como as listadas abaixo:

- Estagnar a partida intencionalmente para gastar tempo.
- Ofensas direcionadas a qualquer participante.
- Atitudes que firam a ética ou o espírito do jogo.
- Introduzir intencionalmente uma segunda bola ou objetos na quadra.
- Entrada de jogadores ou membros da equipe na quadra sem autorização.
- Acusações ou reclamações persistentes contra os árbitros e a organização do torneio.

Na ocasião onde o cartão amarelo seja aplicado a um jogador que esteja na reserva, a equipe deverá escolher um jogador em campo para ficar fora da quadra durante o tempo da sanção.

10.4.6. Condutas inadequadas

Em casos de conduta violenta um cartão vermelho será aplicado, como agressões físicas ou faltas repetidas deliberadamente. Esta sanção resulta na expulsão definitiva do atleta da partida e poderá, a critério exclusivo da organização do torneio, acarretar a desclassificação imediata de toda a sua equipe.

10.5. Sanções

Na ocorrência de qualquer violação às normas estabelecidas neste Regulamento, a organização do torneio detém a prerrogativa de aplicar sanções disciplinares. Tais medidas possuem natureza não exaustiva e poderão incluir, conforme a gravidade da infração:

- Advertência formal;
- Perda de partida individual ou da série (confronto);
- Confisco de premiações ou retenção de pagamentos;
- Desclassificação imediata;
- Banimento permanente de competições futuras.

As deliberações da organização possuem caráter definitivo e irrecorrível, devendo ser integralmente acatadas pelos participantes. A dosimetria da sanção considerará a gravidade da conduta, eventuais reincidências e o impacto na integridade do torneio. A organização reserva-se, ainda, o direito de dar publicidade oficial às sanções aplicadas a qualquer participante ou equipe.

11. Árbitros

Todas as partidas serão conduzidas por, no mínimo, um árbitro, devidamente investido de autoridade para impor o cumprimento das Regras do TOMA. As decisões da arbitragem sobre lances de jogo são soberanas e devem ser integralmente respeitadas.

12. Disputas

Todas as decisões referentes à elegibilidade dos participantes, agendamento e realização da Competição, bem como quaisquer infrações a este Regulamento e seus termos suplementares, são de competência exclusiva da Organizadora do Torneio. Tais deliberações possuem caráter final, vinculativo e irrecorrível, não conferindo aos envolvidos qualquer direito a indenizações pecuniárias ou outras formas de reparação judicial ou administrativa.

Qualquer contestação deve ser formalizada imediatamente. A Organização do Torneio detém competência exclusiva para avaliar infrações. É responsabilidade mandatória das equipes documentar integralmente suas atividades; contestações desacompanhadas de provas serão desconsideradas. A omissão em formalizar a contestação imediatamente, poderá ser interpretada como aceitação do resultado (Fair Play), invalidando recursos posteriores.