

FUTEBOL 7 SOCIETY



**REGRAS
OFICIAIS**



CONFEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO BRASIL



REGRAS OFICIAIS EDIÇÃO - 2011

Redação: Prof. Aldinei Dias - www.futebol7rs.com.br

Colaboração: Prof. Alessandro Mariani e Dover de Freitas (SP)

SETE OU SOCIETY?

Nosso esporte, o FUTEBOL SETE, também é chamado de futebol society, futebol de areia, futebol suíço e talvez de outras denominações, mas oficialmente foi registrado e oficializado pelo antigo Conselho Nacional de Desportos, atual INDESP como FUTEBOL SETE

A Federação Gaúcha, fundada em 20.01.1987, foi a primeira Federação deste esporte no país e a primeira a ser reconhecida pelo C.N.D. onde registrou a denominação FUTEBOL SETE para este esporte e com esta denominação nosso esporte passou a fazer parte do sistema nacional de desportos.

Portanto a denominação de futebol society nada mais é que o nome fantasia do Futebol Sete e NÃO COMO ALGUNS PRETEDEM UM OUTRO ESPORTE.

O OBJETIVO DO JOGO

O jogo pode ser disputado por lazer ou competição, mas sempre deverá prevalecer o espírito de amizade, respeito e camaradagem.

O espírito do "fair play" deverá ser sempre a motivação do jogo.

ÍNDICE

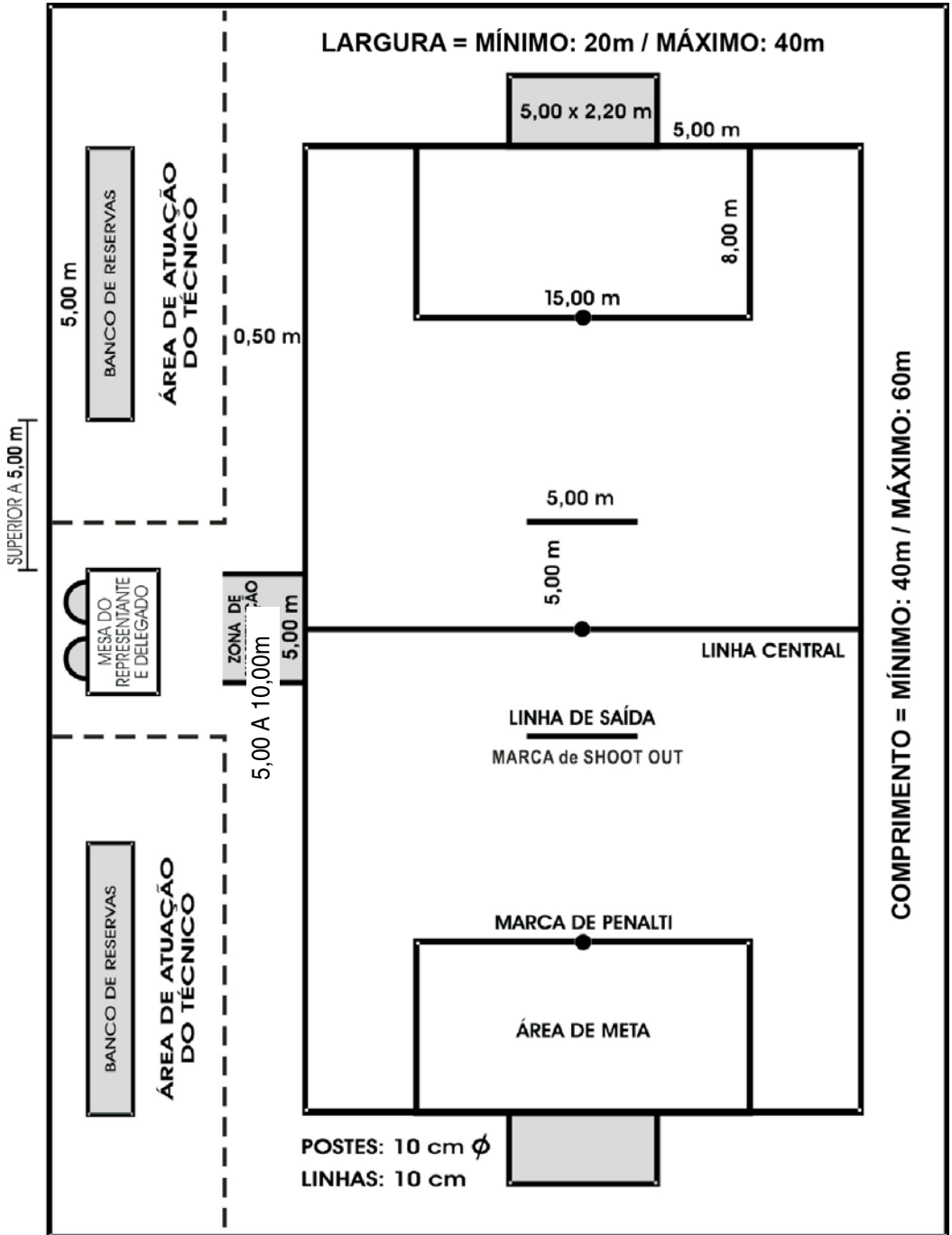
| | |
|--|----|
| REGRA Nº 01 - CAMPO DE JOGO | 05 |
| REGRA Nº 02 - A BOLA | 07 |
| REGRA Nº 03 - NÚMERO DE ATLETAS | 08 |
| REGRA Nº 04 - UNIFORME DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA | 09 |
| REGRA Nº 05 - TEMPO DE JOGO | 11 |
| REGRA Nº 06 - INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO | 12 |
| REGRA Nº 07 - BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO | 14 |
| REGRA Nº 08 - SOMA DE TENTOS | 15 |
| REGRA Nº 09 - INFRAÇÕES | 16 |
| REGRA Nº 10 - TIRO LIVRE | 22 |
| REGRA Nº 11 - ARREMESSO DE CANTO | 23 |
| REGRA Nº 12 - ARREMESSO LATERAL | 24 |
| REGRA Nº 13 - TIRO E ARREMESSO DE META | 25 |
| REGRA Nº 14 - PENALIDADE MÁXIMA E SHOOT OUT | 26 |
| REGRA Nº 15 - DAS CATEGORIAS | 28 |
| REGRA Nº 16 - OFICIAIS DE ARBITRAGENS | 29 |
| CÓDIGO DE SINAIS | 32 |

Participantes na elaboração deste livro:

- **Vitor Diniz** - Confederação de Futebol 7 do Brasil – www.brasilf7.com.br
- **Paulo Roberto Antunes** - Federação Paulista de Futebol 7 Society – www.fpfs.com.br
- **Hugo Loureiro** - Federação do Paranaense de Futebol 7 Society – www.federacaoparanaense.com.br
- **Marcilio de Assis** - Federação de Futebol 7 Society de Minas Gerais – www.societyminas.com.br
- **Márcio Carrete** - Federação de Futebol 7 Society do Estado do Rio de Janeiro – www.riof7.com.br
- **Antonia Osicléia Araujo (Cléa Araujo)** - Federação de Clubes de Futebol 7 Society do RN – www.mf7.com.br
- **Roberto do Valle** - Federação Cearense de Futebol 7 – www.cearaf7.com.br
- **José Luiz Zouain** - Federação de Futebol 7 Society do Espírito Santos – www.societycapixaba.com.br

Obs.: O CÓDIGO DESPORTIVO e o **ESTATUTO** são partes integrantes das normas que regem esta entidade e em alguns casos complementam este regulamento.

CAMPO DE JOGO



Obs.1 - É recomendável para maior segurança que haja um espaço livre de pelo menos 2 (dois) metros ao redor do campo, área de recuo;

Obs.2 - A altura das redes de proteção deve ser maior que 10 metros.

REGRA Nº 01 - CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser retangular, tendo um comprimento mínimo de 40 metros e máximo de 60 metros, a sua largura mínima será de 20 metros e máximo de 40 metros.

Seu comprimento sempre deverá ser maior que a largura.

É recomendável, para segurança, que após as linhas laterais e de fundo haja uma área do maior tamanho possível, chamada de recuo, **sendo que o mínimo desta área deverá ser 01 metro**,

OBS: Para jogos na Categoria Principal, Nacionais, Internacionais ou Televisados o campo deverá ter uma área de jogo mínima de 1.250 m²

02 - Marcação de Campo:

O campo de jogo deverá ser marcado por linhas bem visíveis com 10 centímetros de largura, pintadas na cor branca e que deverão acompanhar o nível do campo.

As linhas que limitam o campo de maior comprimento são denominadas de LINHAS LATERAIS e as de menor comprimento LINHAS DE FUNDO.

Na metade do campo será traçada uma linha divisória de lado a lado, denominada de LINHA CENTRAL.

O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio.

Paralelas e eqüidistantes em 5 metros da linha central serão traçadas duas linhas com 5,00 metros de comprimento, uma em cada metade do campo, de forma que se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha coincidirá com centro do campo, e serão denominadas de LINHAS DE SAÍDA e marca para a cobrança de SHOOT OUT (conforme desenho do campo de jogo),

03 - Rede Superior:

É opcional no campo de jogo a colocação da REDE DE PROTEÇÃO SUPERIOR feitas de material apropriado, com pequenas aberturas de modo não permitir a passagem da bola.

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

a) - Área de meta e pênalti:

De cada extremidade do campo, serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, à distância de 5 metros de cada poste de meta, estas linhas avançarão 8 metros pelo campo adentro, e serão unidos em suas extremidades, por uma linha paralela à linha de fundo, com 15 metros de comprimento.

Em cada área de meta terá a MARCA DE PÊNALTI que deve ser definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da LINHA FRONTAL da área de meta (a 8 m da linha de fundo), este ponto marca o local da execução do pênalti.

b) - Metas:

As metas devem ser colocadas e fixadas no centro de cada linha de fundo.

Serão formadas por dois postes verticais que deverão ser redondos, eqüidistantes das marcações de tiro de canto, com uma distancia entre si de 5 metros, medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal (travessão), cuja face interior ficará a altura de 2,20 metros do solo.

A largura e espessura dos postes e da barra transversal deverão ter a mesma medida, (10 centímetros) e serem pintadas na cor branca.

Por traz das metas deverão ser colocadas redes que obrigatoriamente serão presas nos postes, na barra transversal e no solo, e deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo que não dificulte a ação do goleiro.

As redes deverão ser feitas de material que não ofereçam perigo aos praticantes, com pequenas aberturas de modo não permitir a passagem da bola.

05 - Mesa do Representante/Assistente de Arbitragem e Delegado:

Deverá ter uma mesa com duas cadeiras, localizada no encontro da linha lateral com a linha central, para a função de Assistente de Arbitragem e Delegado de jogo,

06 - Zona de Substituição e de Retorno de Cartões Disciplinares:

Localizada em frente da mesa do Representante/Assistente de Arbitragem, junto à linha lateral, são duas linhas paralelas de 50 cm com distancia entre elas de 05 a 10 metros, (conforme desenho do campo de jogo), onde deverá ser feita toda a substituição decorrente do jogo, bem como retorno dos atletas decorrentes das punições de cartão disciplinar.

07 - Banco de Reservas:

O campo de jogo deverá ter bancos de reservas um de cada lado, destinado aos atletas reservas e componentes da Comissão Técnica, ficando cada equipe no banco situado em seu lado de defesa do campo.

Os Atletas reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou quando em aquecimento com os devidos coletes, nos locais apropriados e determinados pelos árbitros.

Não será permitido ao Massagista, Atendente Médico ou Fisioterapeuta e ao Preparador Físico permanecerem em pé durante a partida quando não estiverem executando suas funções, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação dos integrantes do Banco de Reservas durante a partida.

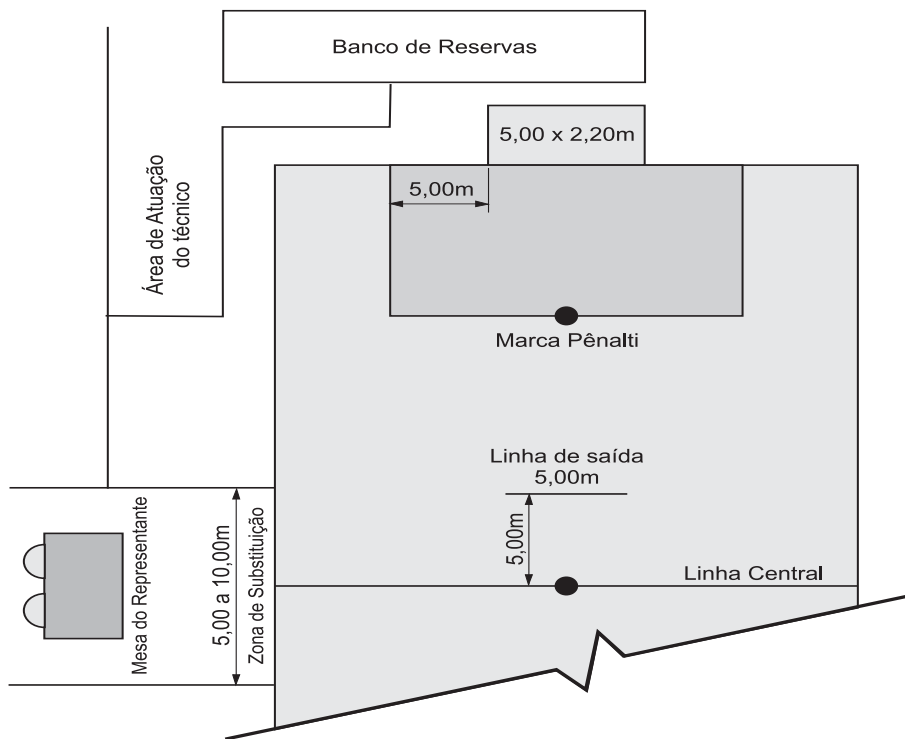
08 - Área de Atuação do Técnico:

A área de atuação do técnico estará localizada em frente aos bancos de reservas, demarcada por linhas bem visíveis, deverá estar a uma distancia de no mínimo 50 cm da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha da Zona de Substituição e do outro lado até a Linha de Fundo.

Aos Técnicos será permitido transmitir suas instruções e permanecer em pé durante a partida, dentro de sua área de atuação, desde que não interfiram no andamento da partida e não atrapalhem o deslocamento dos Árbitros e atletas e não poderão ultrapassar o limite de sua área de atuação demarcada.

Caso não haja a marcação da área de atuação, o técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.

Quando o banco de reservas estiver localizado nos fundos do campo o mesmo terá sua ÁREA DE ATUAÇÃO definida conforme desenho ao lado:



REGRA Nº 02 - A BOLA

01 - A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes. Deverá ser aprovada e homologada pela Confederação ou pela Federação local, conforme descrito abaixo, e poderá receber o logo da entidade estadual ou nacional.

02 - Bolas, suas categorias, tamanhos e pesos.

| CATEGORIAS | CIRCUNFERÊNCIA | PESO |
|--------------------|----------------|------------------|
| Sub 07 | 61 a 62 cm | 270 a 310 gramas |
| Sub 09 | | |
| Sub 11 | | |
| Sub 13 | 63 a 65 cm | 320 a 350 gramas |
| Sub 15 | | |
| Feminino Sub 15 | | |
| Sub 17 | 66 a 69 cm | 420 a 450 gramas |
| Sub 20 | | |
| Principal | | |
| Veterano | | |
| Máster | | |
| Feminino Principal | | |

- a) O quique da bola é medido soltando-a de uma altura de 02 dois metros em campo de grama natural ou sintético, medindo-se então a altura máxima que a bola atinge no retorno de seu 1º (primeiro) quique, não pode ultrapassar 80 cm de altura, aceitando uma variação de até 15% a mais deste valor.
- 03** - A bola só poderá ser trocada durante a partida, com autorização dos árbitros.
- 04** - Ambas as equipes, deverão apresentar cada uma 01 bola em condições de jogo, sendo que as bolas reservas em condições de uso deverão ficar na mesa do Representante.
- 05** - Se a bola perder sua condição normal de jogo durante o transcorrer da partida, esta deverá ser interrompida, a bola substituída e a partida reiniciada com a execução de "BOLA AO CHÃO, no local onde a mesma perdeu sua condição normal de jogo.
- a) Se ocorrer a inutilização da bola dentro da área de meta o bola ao chão deverá ser executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.**
- 06** - Se a bola perder sua condição normal de jogo no exato momento em que é posta em movimento, (início, reinício, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral) e antes de ser tocada por outro atleta, a bola será substituída e o lance será repetido.

REGRA Nº 03 - NÚMERO DE ATLETAS

- 01** - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta obrigatoriamente de sete atletas, um dos quais será o goleiro. O jogo não poderá iniciar-se sem o número mínimo de jogadores 07 (sete) por equipe, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.
- OBS.:** Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos.
- 02** - Poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida, inclusive na prorrogação se houver.
- 03** - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, ficando restritas aos atletas registrados em súmula.
- 04** - O Atleta só poderá executar o arremesso lateral ou de canto, após ter entrado no campo, pela zona de substituição.
- 05** - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador do banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

- a) A equipe poderá substituir o goleiro, quantas vezes necessárias for, inclusive nas decisões de cobranças de Penalidades Máximas e Shoot Out.
- 06 - O Atleta que estiver lesionado poderá deixar o campo por qualquer lugar, desde que autorizado por um dos árbitros, mas o seu substituto deverá entrar pela zona de substituição.
- 07 - O Atleta que for atendido dentro do campo de jogo quando ocorrer uma lesão, **inclusive o goleiro, deverá obrigatoriamente ser substituído**, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo.
- 08 - Atletas com ferimentos e que estejam sangrando, não poderão permanecer no campo de jogo, devendo obrigatoriamente deixar o campo para serem medicados, podendo retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.
- 09 - A partida não poderá ser interrompida para a substituição de atleta, salvo em caso de contusão grave e confirmada pelo médico ou na ausência deste pelo massagista e autorizada pelo árbitro.
- 10 - Os CAPITÃES de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os atletas e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionados em súmula são exatamente os que irão participar da partida.
- 11 - Se um atleta ou integrante da Comissão Técnica do banco de reservas entrar no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo (Cartão Vermelho) e a partida reiniciada com um Tiro Livre a ser cobrado no local onde ocorreu a infração, se dentro da área de meta, o tiro livre será cobrado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

➤ **PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO:**

- a) O substituto não ingressará no campo antes que o atleta substituído tenha deixado o campo de jogo;
- b) A entrada e saída dos atletas deverá ser feita na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.
- c) Os demais atletas que voltam dos cartões disciplinares amarelo, ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com bola em jogo.

REGRA Nº 04 - UNIFORME DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

- 01 - O uniforme dos atletas consistirá de: Camisa de manga curta ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras e chuteira de Futebol Sete ou tênis apropriado nos diversos materiais existentes, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas ou coletes e chuteiras com travas.
- a) Os atletas ao entrarem no campo para o início ou reinício da partida, deverão estar com as camisas por dentro dos calções, porem durante o jogo poderão usá-las por fora.

b) É obrigatório o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar completamente cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador, (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

c) É permitido ao atleta o uso de bermuda térmica na mesma cor do calção e joelheira de elástico ou neopreme, prendedores de cabelos confeccionados em plásticos ou elásticos, além de tornozeleira, que poderá ser usada a seu critério, por dentro ou por fora das meias.

d) Os atletas poderão usar camisas de manga comprida por baixo das de manga curta, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas também poderão usar simultaneamente camisas iguais de meia manga ou manga comprida.

02 - É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto, não podendo usar colar, brinco, pulseira, gesso, piercing, anéis, imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte e afins. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não sendo obedecido em sua determinação, impedirá a participação do atleta.

03 - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a este, exclusivamente a título de proteção, o uso de calça de agasalho, não podendo esta ter bolso ou zíper. Ao goleiro será permitido o uso do boné com a aba para frente.

04 - Os atletas terão que usar nas costas e na frente das respectivas camisas, números, de 01 a 99, com 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura nas costas e de 8 (oito) a 10 (dez) centímetros na frente, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É também obrigatória cor diferente dos números em relação à camisa.

05 - Para o início ou reinício da partida, o atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, camisas para dentro do calção e meias levantadas, sempre observando o que determina a regra, sendo que no decorrer da partida poderá usar a camisa para fora do calção, mas as meias deverão sempre estarem levantadas.

06 - O capitão da equipe deverá obrigatoriamente ser identificado com uma braçadeira de cor diferente do uniforme, devendo estar fixada em um de seus braços e cabe-lhe determinar um novo capitão entregando-lhe a braçadeira quando for expulso ou tiver que deixar o campo por uma contusão.

a) O capitão da equipe uma vez feito o sorteio e tendo assinado a súmula do jogo, não necessita estar no campo, para o início ou reinício da partida.

07 - Os componentes da Comissão Técnica para poderem permanecer no banco de reservas, deverão estarem vestidos de **bermudas, na altura dos joelhos se tal peça for do uniforme da equipe**, caso contrário os mesmos deverão estarem vestidos com calças compridas, camisas com mangas, tênis, chuteiras para futebol sete, ou sapatos. É terminantemente proibida calça curta ou similar, camisas sem mangas, chinelos ou similares.

- 08 -** O atleta para poder permanecer no banco de reservas, bem como para efetuar o aquecimento deverá estar vestido **OBRIGATORIAMENTE com coletes de cor diferente daquela que predomina o uniforme de sua equipe.**
- 09 -** A equipe que for fazer opção pelo goleiro linha deverá ter no banco de reservas uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa deverá ter uma cor diferente dos jogadores de linha ou igual à camisa de goleiro.
- 10 -** O Atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando sob seu calção a bermuda térmica, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante do calção ou todos os atletas com a mesma cor.
- 11 -** O Atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula à responsabilidade do mesmo por qualquer acidente. bem como poderá usar proteções durante os jogos para evitar lesões, como tornozeleiras, coqueiras, máscaras faciais, e afins, desde que não sejam perigosas para si ou para os adversários.

REGRA Nº 05 - TEMPO DE JOGO

- 01 -** O tempo de duração de uma partida de Futebol Sete obedecerá às seguintes determinações:

| CATEGORIAS | TEMPO | INTERVALO |
|---|--------------------------|-------------------------|
| Sub 07 - Sub 09 - Sub 11 - Sub 13 Feminino Menores | 30 Minutos (15 X 15) | No Máximo 10 Minutos |
| Sub 15 - Sub 17 - Feminino Principal | 40 Minutos (20 X 20) | |
| Sub 20 - Principal - Veterano - Master | 50 Minutos (25 X 25) | |

- a)** Prorrogações; serão opcionais em conformidade com o Regulamento da Competição.
- b)** Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão, ou a critério do árbitro, deverá ser acrescida em qualquer dos períodos.
- c)** O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um PENALTI ou SHOOT OUT, encerrando-se o jogo após a bola tocar em outro atleta, nas traves ou travessão e retornar ou sair do campo, ser chutada para fora do campo, tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol..
- d)** Todos os jogos deverão ter obrigatoriamente um intervalo para descanso dos atletas conforme quadro acima.

- e) Será permitido ao técnico ou capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros e o técnico ao Representante/Assistente de Arbitragem do jogo, este tempo será concedido na próxima paralisação do jogo e terá a duração de 01 minuto, que deverá ser acrescido ao término do período. Quando do pedido de tempo as equipes deverão obrigatoriamente, se reunir dentro da área do seu lado de defesa e só poderão entrar em campo o técnico e massagista ambos registrados na súmula. Se o capitão estiver no banco de reservas, apenas o técnico poderá solicitar o tempo ao Representante/Assistente de arbitragem.
- f) Quando da paralisação para pedido de tempo, o árbitro informará **quando solicitado o tempo de jogo**.
- g) Se uma equipe não solicitar tempo técnico no primeiro período do jogo, não poderá acumular para usá-lo no segundo período.
- h) Caso a solicitação de tempo destinado às equipes não tenha sido utilizado no segundo período da partida, este poderá ser solicitado na prorrogação, quando houver:
- i) **Os árbitros deverão indicar para o Representante/Assistente do jogo o tempo que será acrescido, sempre perto do final de cada período e este deverá avisar os técnicos das equipes. Caso a equipe não possua técnico o capitão deverá ser informado do acréscimo.**
- j) O controle do tempo será de responsabilidade do árbitro designado como chefe de equipe.
- k) Quando em uma partida houver prorrogação, será concedida as equipes um tempo de 5 (cinco) minutos de descanso entre o término da partida e o início da prorrogação. Entre o primeiro e o segundo período da prorrogação, não haverá intervalo.

REGRA Nº 06 - INÍCIO e REINÍCIO DE JOGO

01 - Para início de jogo o árbitro fará o sorteio utilizando-se uma moeda para escolha do campo ou pontapé inicial, o atleta vencedor do sorteio escolherá o lado do campo que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá o direito a saída de bola.

Quando houver prorrogação deverá ser feito o mesmo procedimento.

Após a autorização do árbitro e com a bola imóvel no centro do campo o jogo será iniciado por um dos atletas da equipe favorecida com a saída da bola, que a movimentará em direção ao campo contrário.

Cada equipe deverá estar em sua meia quadra e nenhum atleta da equipe contrária poderá aproximar-se a menos de 5 metros da bola e nenhum atleta de nenhuma das equipes poderá invadir o meio campo do adversário enquanto a bola não estiver em jogo.

A bola entrará em jogo após o atleta executor tocá-la em direção ao campo adversário. O jogador que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que tenha sido tocada ou jogada por outro atleta.

- a) Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida, exceto se o atleta que executou o tiro de saída tocar novamente na bola antes de outro atleta. Caso ocorra esta situação um tiro livre será cobrado por um atleta do quadro oposto no lugar onde ocorreu à infração, sendo considerada como infração pessoal.
 - b) Não será validado o tento diretamente quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após consignar um tento. Caso aconteça será reversão em tiro de meta.
 - c) Depois de consignado um tento, a partida será reiniciada da mesma forma por atleta da equipe que sofreu o gol. Caso o atleta demore mais de 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro para o início e reinício do jogo, será concedida a equipe adversária um arremesso lateral na intersecção da linha central com a linha lateral do campo em qualquer um dos lados.
 - d) Após o intervalo do primeiro para o segundo período no reinício do jogo, as equipes trocarão de lado e a saída será dada por um atleta contrário ao daquele que deu o pontapé inicial.
 - e) Caso não tenha ocorrido à troca de lado das equipes no segundo período e o árbitro perceba o erro, ele interromperá o jogo, providenciará a troca de lado e dará a continuidade do jogo com bola ao chão, no centro do campo e tudo que ocorreu até então terá validade.
 - f) Se não tiver ocorrido à inversão dos bancos de reservas, o arbitro autorizará a inversão dos atletas reservas sem necessidade de paralisar o jogo para a regularização.
- 02 -** Depois de qualquer paralisação temporária inclusive no caso de elemento estranho, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, o árbitro reiniciará a partida por meio de bola ao chão no lugar onde ela se encontrava no momento da paralisação, devendo os demais atletas estarem a distancia mínima de 05 metros da bola com exceção dos dois atletas participantes, e será considerada em jogo assim que tocar no solo.
- a) Nenhum atleta poderá tocar na bola enquanto a mesma não tocar no solo, se isto acontecer será repetido o lance.
 - b) Se quando da execução de bola ao chão um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, deverá ser advertido verbalmente ou por cartão disciplinar em conformidade com a infração por ele cometida, e o árbitro dará novamente a bola ao chão pois a bola não estava em jogo.
 - c) Se depois de executado a bola ao chão a mesma sair de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, será repetido o lance.
 - d) Se dentro da área de meta, a bola ao chão deverá ser executada na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

REGRA Nº 07 - BOLA EM JOGO ou FORA DE JOGO

01 - A bola estará fora de jogo quando:

- a) Ultrapassar completamente quer pelo alto quer pelo solo as linhas demarcatórias do campo.
- b) O jogo for interrompido pelo árbitro.
- c) Tocar na rede de proteção superior quando houver, sendo neste caso reiniciada com arremesso lateral a favor da equipe adversária à do atleta que desferiu o chute.

02 - A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões desde o começo até o fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

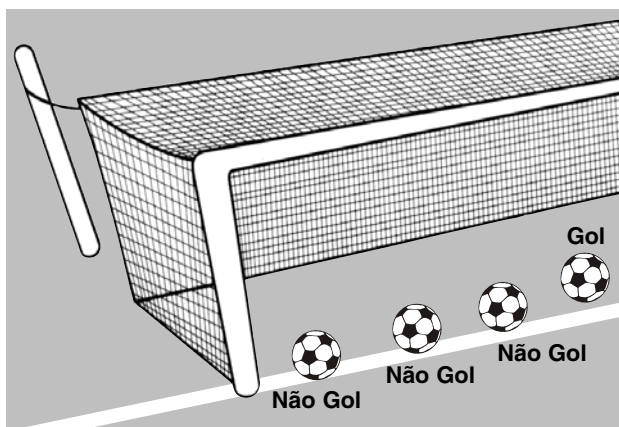
- a) Se a bola bater em uma das traves ou travessão e permanecer dentro do campo de jogo;
- b) Se a bola bater ou tocar nos árbitros, estes postados dentro do campo de jogo;
- c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo.
- d) As linhas que são traçadas no campo pertencem às suas superfícies, como conseqüência as linhas laterais e de fundo fazem parte do campo de jogo. Se a bola correr em cima da linha estará em jogo, estando fora quando ultrapassar totalmente as linhas do campo.

03 - Estando a partida em movimento quando um acidente ocorrer com jogador dela participante, o árbitro sempre que possível retardará o apito até a conclusão da jogada ou seja, que o atleta de posse da bola conclua o lance, perca a posse da bola ou que esta saia do campo, ou ainda ocorra a paralisação da jogada.



REGRA Nº 08 - SOMA DE TENTOS

- 01** - Respeitadas as disposições em contrário referidas nesta Regra, será válido o tento quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e o travessão, contanto que não tenha sido arremessada, carregada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou braço por um atleta atacante, ou goleiro adversário.
- a)** A equipe que tenha consignado o maior número de tentos será considerada vencedora da partida. Se nenhum tento for marcado ou ambas as equipes somarem igual número de tentos, o jogo será considerado empatado.
 - b)** Será nulo o tento originado de qualquer arremesso do goleiro adversário, executado com as mãos, salvo se a bola em sua trajetória, tocar ou for tocada por qualquer atleta, fora da área de meta adversária.
 - c)** O goleiro após a defesa ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e sob o travessão de sua meta, o tento será considerado válido.
 - d)** Nenhum tento poderá ser validado se qualquer elemento estranho ao jogo, impedir ou facilitar que a bola ultrapasse a linha de gol, no momento em que o elemento estranho tocar na bola o jogo é considerado paralisado e nada mais terá validade.
- e - 1)** Se ocorrer durante o jogo, exceção feita à cobrança do pênalti ou cobrança de shoot out, o jogo deverá ser interrompido e reiniciado por meio de bola ao chão no lugar onde o elemento estranho impediu ou facilitou o destino da bola, se dentro da área de meta o bola ao chão deve ser executado na intersecção da linha frontal com a linha lateral desta;
- e - 2)** Quando da cobrança do pênalti ou shoot out, cobra-se novamente;
- e - 3)** Mesmo que este fato ocorra com uma equipe que esteja com o número de faltas igual ou superior a quinta (5a) falta, a partida será reiniciada por meio de "bola ao chão".



REGRA Nº 09 - INFRAÇÕES

As transgressões julgadas pela Arbitragem serão subordinadas a esta regra, ficando estabelecidas como:

1. Faltas Técnicas.

2. Faltas Pessoais.

➤ **FALTAS TÉCNICAS:**

01 - As Faltas Técnicas após a marcação do árbitro serão assinaladas em súmula do jogo pelo Representante / Assistente de Arbitragem como falta individual e coletiva da equipe que cometeu intencionalmente ou não uma das seguintes infrações:

a) Dar ou tentar dar pontapés no adversário;

b) Calçar o adversário derrubando ou tentando fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;

c) Pular ou atirar-se sobre o adversário;

d) Trancar adversário por trás;

e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa;

f) Bater ou tentar fazê-lo em adversário;

g) Segurar um adversário com as mãos, quer pela camisa, pelo calção ou por qualquer parte do corpo, acintosamente, com o objetivo de interromper a jogada;

h) Empurrar adversários com auxílio das mãos ou dos braços;

i) Obstruir intencionalmente um adversário sem a posse ou domínio da bola, ou interpor o corpo de maneira a formar obstáculo às pretensões do adversário em relação à jogada;

j) Levantar os pés para chutar sem premeditar e atingir o adversário próximo à jogada ou ameaçá-lo de atingir perigosamente;

k) Chutar com a sola dos pés tendo o adversário próximo à jogada (solada);

l) Desferir uma cusparada em pessoa interveniente da partida, **(neste caso, deverá ser obrigatoriamente expulso)**;

m) Com exceção do goleiro dentro de sua área de meta, **o atleta que**; segurar ou desviar a bola, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la **intencionalmente** com o uso da mão ou braço, **deverá obrigatoriamente ser punido com cartão disciplinar. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta, e o mesmo obtenha vantagem no lance, poderá o Arbitro marcar a infração, tirar a posse de bola do mesmo, mas não deverá aplicar o Cartão disciplinar.**

- n) Projetar-se ao solo deliberadamente, de maneira deslizante e com uso dos pés, na disputa da bola com a participação de atleta adversário, será considerada infração e **deverá ser obrigatoriamente punido o atleta infrator com cartão disciplinar**;
- o) O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, que um jogador em plenas condições de assinalar um tento, conclua a jogada deverá ser Advertido ou expulso da partida (cartão Amarelo ou vermelho) a variação do cartão se deve em função de tal atleta já possuir ou não cartão disciplinar.
- p) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de iniciada ou reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto;
- q) Infringir persistentemente as regras do jogo;
- r) Ser culpado de conduta indisciplinar;
- s) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro;
- t) Usar de táticas "anti-desportivas" ou simular acintosamente sofrer uma suposta infração, tentando induzir o Arbitro a erro ou coloca-lo contra a torcida;
- u) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao Assistente de Arbitragem;
- v) Discutir com o público, oficiais ou adversários;
- x) Entrar na quadra para ministrar instruções aos seus atletas;
- y) O atleta que ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou tira-la do corpo ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores. **Deverá o atleta infrator ser OBRIGATORIAMENTE punido com Cartão disciplinar.**

PUNIÇÃO: Toda falta técnica será punida através de tiro livre direto em favor da equipe adversária no local exato da falta, ou no ponto de penalidade máxima quando a falta for cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

Se o Arbitro paralizar a partida para advertir ou aplicar Cartão Disciplinar para os integrantes do banco de reservas, o Tiro Livre deverá ser cobrado no local onde se encontrava a bola no momento da paralização, se dentro da área de meta deverá ser marcada a penalidade máxima contra a equipe infratora.

Toda cobrança de falta deverá ser feita em no máximo 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro, caso ultrapasse este tempo será revertida em arremesso lateral para a equipe adversária no ponto mais próximo de onde aconteceu à falta, exceto para as cobranças de penalidade máxima.

PUNIÇÃO COM A BOLA FORA DE JOGO: O árbitro deverá aplicar a advertência que julgar necessária ao atleta sem conceder tiro livre direto para a equipe adversária. Caso a advertência do árbitro seja feita através de Cartão disciplinar será marcada em súmula falta individual do atleta e coletiva da equipe infratora até a sétima falta, as faltas seguintes quando dos atletas somarão apenas falta individual, além de serem passíveis de penas maiores. Reinicia-se o jogo sempre no local onde a bola se encontrava. Toda cobrança de falta deverá ser feita em no máximo 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro, caso ultrapasse este tempo, será revertida em arremesso lateral para a equipe adversária, exceto para as cobranças de penalidade máxima.

➤ **FALTAS PESSOAIS:**

01 - A Falta Pessoal após a marcação do árbitro será assinalada em súmula do jogo pelo Representante / Assistente de Arbitragem como falta individual do atleta que cometeu a infração. A cobrança de infração deverá ser feita em no máximo 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro, caso ultrapasse este tempo, será revertida em arremesso lateral para a equipe adversária no ponto mais próximo de onde acontecerem as seguintes infrações:

- a)** Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado em conformidade com a **Regra 04** (Ex. jogador chutar a bola sem estar com sua chuteiras/tênis ou caneleiras);
- b)** Usar expressão verbal e/ou gestual para enganar o adversário fingindo ser seu companheiro de equipe e tirar vantagens;
- c)** O goleiro depois da defesa, imobilizar a bola com as mãos, jogar a bola no chão ou para cima e pega-la novamente, ou chutá-la sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta;
- d)** O goleiro postado fora de sua área de meta, após receber a bola de seus companheiros, conduzi-la para dentro de sua área e pega-la com as mãos;
- e)** O goleiro de posse da bola dentro de sua área, não poderá conduzi-la para fora, retornar e pega-la com as mãos;
- f)** O executor de arremesso lateral, de canto, tiro ou arremesso de meta, tiro livre ou inicial, que tocar na bola antes que outro atleta o faça; (a trave é considera neutra)
- g)** O atleta tocar na bola novamente em uma cobrança de penalidade máxima ou tiro livre após a bola tocar diretamente na trave ou no arbitro, este postado dentro do campo de jogo, sem a participação de qualquer outro atleta.
- h)** Qualquer atleta da equipe beneficiada de um tiro livre que ficar dificultando a ação do goleiro adversário obstruindo sua visão ou impedindo que o mesmo lance a bola com as mãos;

PUNIÇÃO: Para qualquer das situações acima, será concedido tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, se ocorrer dentro da área de meta do infrator, deverá ser cobrada na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

- i)** O goleiro arremessar, rebater ou chutar a bola de sua própria área de meta diretamente na área de meta adversária, não tocando a bola no solo.

PUNIÇÃO: Reversão da posse de bola sendo que esta só entrará em jogo quando o goleiro da equipe adversária repuser a bola com as mãos.

- j)** Qualquer atleta, quando na cobrança do tiro de meta, lançar a bola diretamente na área de meta adversária, sem que esta toque antes no solo ou em qualquer outro atleta:

PUNIÇÃO: Reversão em tiro de meta a favor da equipe adversária.

k) O goleiro só poderá receber a bola com as mãos de seus companheiros de equipe quando jogada de forma involuntária, não sendo permitido receber a bola com as mãos de arremesso lateral e de canto, devolução de cabeça, peito ou qualquer tipo de recuo, de seus companheiros.

PUNIÇÃO: Tiro Livre na intersecção das linhas lateral e frontal da área de meta.

l) O Goleiro de posse de bola dentro de sua área, permanecer com a mesma por mais de 05 segundos.

PUNIÇÃO: Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal.

m) Qualquer atleta, incluindo os componentes do banco de reservas que abandonar ou sair de campo (recinto) sem a autorização prévia do árbitro.

n) O atleta substituto entrar em campo, sem antes sair o substituído;

o) O atleta substituto entrar em campo, fora da Zona de Substituição;

p) O atleta substituído sair do campo, fora da Zona de Substituição;

PUNIÇÃO: Quando o árbitro paralisar a partida marcará falta pessoal do infrator, a partida será reiniciada com um tiro livre em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre será executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma. Caso o árbitro observe a Lei da vantagem por parte do adversário na substituição, deverá marcar a infração na súmula de jogo assim que a bola estiver fora de jogo. Não havendo a necessidade de refazer a substituição.

q) O atleta substituto ao entrar e o atleta substituído ao sair ambos fora da Zona de Substituição;

PUNIÇÃO: Quando o árbitro paralisar a partida em função de erro na substituição, marcará falta pessoal dos infratores, a partida será reiniciada com um tiro livre em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre será executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma. Caso o árbitro observe a Lei da vantagem por parte do adversário na substituição, deverá marcar a infração, na súmula de jogo, assim que o infrator tome posse da bola ou quando ela tiver fora de jogo. Não havendo a necessidade de refazer a substituição.

r) Com exceção do goleiro, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação.

PUNIÇÃO: Tiro livre em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre será executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

PUNIÇÕES PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS

Para atletas somará falta técnica, para comissão técnica somará falta coletiva. Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 5ª falta. As faltas seguintes quando dos atletas somarão somente falta individual, além de serem passíveis de penas maiores. A falta só será contabilizada quando da aplicação dos cartões disciplinares.

Ficam estabelecidos os seguintes Cartões Disciplinares:

- 01 - Cartão Amarelo** - O atleta **ADVERTIDO COM CARTÃO AMARELO** deverá deixar o campo pela zona de substituição sob pena de Expulsão, ficando a equipe com menos um atleta. Ele permanecerá no banco de reservas, podendo retornar ou ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado pelo Representante / Assistente de Arbitragem e receber autorização do árbitro para recompor sua equipe pela zona de substituição, estando a bola em jogo ou fora de jogo.
- a) Quando a equipe em inferioridade numérica no decurso dos 2 (dois) minutos sofra a marcação de um gol, poderá a mesma recompor-se de um jogador imediatamente **(QUANDO ESTA EQUIPE MARCAR UM TENTO NÃO PODERÁ REPOR JOGADOR)**;
- b) Estando 2 (dois) jogadores da mesma equipe cumprindo a suspensão temporária de 2 (dois) minutos e esta equipe sofrer a marcação de um gol, **poderá a equipe recompor-se incluindo UM jogador**, sendo que a outra recomposição somente poderá ser efetuada depois de decorridos os 2 (dois) minutos do segundo Cartão Amarelo, ou caso a equipe sofra outro gol;
- c) Se 2 (dois) jogadores da mesma equipe receberem Cartão Amarelo ao mesmo tempo e caso a equipe não sofra gol, somente depois de decorridos os 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo a equipe poderá recompor-se incluindo os jogadores, após autorização do Arbitro, com a bola em jogo ou fora de jogo;
- d) Quando 2 (dois) jogadores, 1 (um) de cada equipe **receberem Cartão Amarelo ao mesmo tempo, as equipes somente poderão recompor-se após transcorridos os 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo. Neste caso se qualquer uma das equipes sofrer um gol, não poderá repor nenhum jogador no campo.**
- e) Se 1 (um) jogador de uma equipe receber Cartão Amarelo e antes que esta equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo, um jogador da equipe adversária receber o Cartão Amarelo, ambas as equipes não poderão recompor-se antes de transcorridos os 2 (dois) minutos de cada Cartão Amarelo, mesmo no caso das equipes sofrerem gols;
- f) Quando 4 (quatro) jogadores, 2 (dois) de cada equipe receberem Cartão Amarelo ao mesmo tempo, as equipes somente poderão recompor-se após terem transcorridos os 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo. Neste caso mesmo que uma das equipes sofra um gol, não poderá repor nenhum jogador;

g) Quando 3 (três) jogadores, sendo 2 (dois) de uma equipe e 1 (um) da outra, receberem Cartão Amarelo e se a equipe que teve dois jogadores recebendo Cartão Amarelo sofrer um gol, poderá recompor 1 (um) jogador, não importando qual dos que receberam o Cartão Amarelo, sendo que os outros dois jogadores somente poderão recompor as equipes, após transcorridos os 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo, e após autorização do Árbitro estando a bola em jogo ou fora de jogo;

02 - Cartão Vermelho - O atleta **EXPULSO (Cartão Vermelho)** deverá deixar o campo próximo a linha lateral ou linha de fundo de qualquer parte do campo e não pode permanecer no banco de reservas, nem dentro das limitações do campo (recinto).

Obs 1) O atleta que estiver cumprindo punição do cartão amarelo no banco de reservas, ao ser expulso não poderá ser substituído.

Obs 2) Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão. Todos os cartões deverão constar em súmula.

Obs 3) O atleta advertido antes do início da partida ou no intervalo da mesma terá a mesma punição do atleta no Banco de Reservas, com cartão amarelo não precisará cumprir a suspensão de 02 (dois) minutos, já no cartão vermelho poderá ser substituído ao que iniciar ou reiniciar a partida, sendo que a equipe inicia ou reinicia com uma falta coletiva e será anotado o cartão disciplinar e a falta individual do atleta.

Obs 4) Todos os cartões disciplinares deverão constar em súmula. Caso o atleta infrator seja punido com mais de um cartão disciplinar proveniente da mesma infração, a equipe será penalizada com apenas uma infração.

03 - O atleta que cometer 05 infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente desde que não tenha sido advertido com cartão disciplinar na 5ª falta individual, devendo deixar o campo pela zona de substituição e não poderá permanecer no banco de reservas.

04 - A equipe que cometer a sexta e a sétima infração Técnica com a bola em jogo, por período sofrerá uma punição denominada **SHOOT OUT, (exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima).**

O atleta da equipe beneficiada posiciona a bola na linha de saída do campo da equipe infratora, todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída distante de 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

a) Apenas o atleta da equipe beneficiada que irá executar o Shoot Out poderá ficar próximo a bola;

b) Após a autorização do Árbitro para a cobrança do Shoot Out, não haverá mais distância exigida da bola;

c) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da regra.

05 - A partir da oitava falta a favor da equipe beneficiada deste item, será executada a cobrança de uma penalidade máxima contra a equipe infratora;

- 06 - Ao termino do primeiro período serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais;
- 07 - Caso haja a prorrogação em uma partida, o número de faltas coletivas, disciplinares e pessoais do 2º período não serão zeradas;

➤ **LEI DA VANTAGEM:**

Lei da vantagem é a mais importante do jogo, o árbitro tem por obrigação fazer cumpri-la dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator, porém concluída a jogada e não sendo aproveitada a vantagem, o árbitro não deverá marcar a infração, devendo apenas advertir o infrator verbalmente ou com cartão disciplinar.

REGRA - 10 - O TIRO LIVRE

- 01 - Tiro Livre é aquele que através do qual poderá ser marcado um tento diretamente. Porém se a bola tocar na trave ou no arbitro este postado dentro do campo, sem que tenha tocado em qualquer outro atleta, o executor não poderá tocar na bola novamente antes que outro atleta o faça.
- 02 - Quando um atleta executar um tiro livre dentro de sua própria área de meta, todos os atletas adversários deverão permanecer fora desta área, além de ficarem a pelo menos 5 metros de distância da bola ate a execução do tiro. A bola estará em jogo somente após ter sido tocada pelo atleta encarregado da cobrança, sendo de obrigatoriedade que saia da área de meta, e valerá tento diretamente desde que não seja cobrado o tiro livre pelo goleiro.
- 03 - Se qualquer atleta da equipe adversária penetrar na área de meta defensora, ou se aproximar a menos de 5 metros da bola antes que o atleta executor toque na mesma, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.
- 04 - Se qualquer atleta executar um tiro livre fora de sua área, todos os atletas adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 5 metros da bola, até que esta seja tocada pelo executor.
- 05 - A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre e o jogador que o executar não poderá tocar novamente na bola antes que a mesma tenha sido tocada ou jogada por qualquer outro atleta.
- 06 - Qualquer tiro livre concedido à equipe que estiver se defendendo dentro de sua própria área de meta, poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.
- 07 - Se o atleta, quando da cobrança de um tiro livre chutar a bola em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o tento não será válido, sendo revertido em arremesso de canto em favor da equipe adversária. Se a bola tocar em qualquer atleta inclusive o goleiro e entrar, o tento será válido.

- 08** - Quando da execução de um tiro Livre, o goleiro da equipe infratora não poderá ter a sua ação obstruída pelo adversário.
- 09** - O tempo máximo para a cobrança de um tiro livre será de 05 (cinco) segundos após a autorização do árbitro, caso ultrapasse este tempo, será revertida em arremesso lateral para a equipe adversária no ponto mais próximo de onde aconteceu a infração, exceto para as cobranças de penalidades máximas.

PENALIDADE: Se o atleta encarregado de executar o tiro livre depois de fazê-lo tocar na bola antes desta ter sido tocada ou jogada por outro atleta, deverá ser marcado um tiro livre a ser cobrado por um atleta da equipe adversária no lugar onde ocorreu a infração, a menos que esta tenha sido cometida na área de meta da equipe adversária. Neste caso o tiro livre será executado de qualquer ponto da área de meta na qual ocorreu a infração.

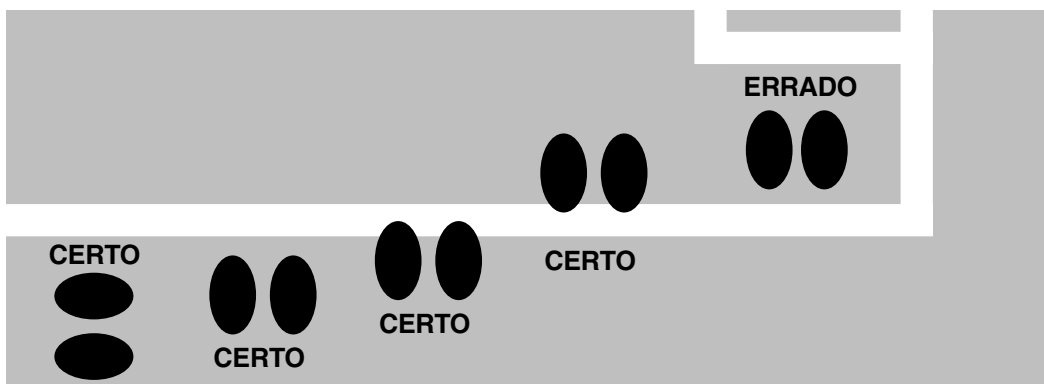
REGRA - 11 - ARREMESSO CANTO

- 01** - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada por último por um atleta da equipe defensora, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
- a) O executor no momento do arremesso, deverá estar na interseção das linhas lateral e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias;
 - b) O atleta deverá usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando por cima de sua cabeça.
A bola estará em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo;
 - c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deverá ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta ao adversário;
 - d) Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro (em qualquer circunstância) desde que este esteja dentro de sua área, deverá ser concedido arremesso de canto ao adversário;
 - e) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente para dentro de sua própria meta, o tento deverá ser validado;
- 02** - Da cobrança de um arremesso de canto não valerá tento diretamente mesmo com a participação do goleiro dentro de sua área de meta, neste caso o árbitro ordenará novo Arremesso de Canto.
- 03** - Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso, não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola até que esta esteja em jogo isto é, ter sido arremessada pelo atleta encarregado da execução.

- 04 - O atleta que tiver executado o arremesso, não poderá tocar novamente na bola enquanto a mesma não for tocada ou jogada por outro atleta.
- 05 - O tempo máximo para cobrança de um ARREMESO DE CANTO será de 5 (cinco) segundos após a autorização do árbitro. Caso ultrapasse este tempo, será revertido em tiro de meta para a equipe adversária.

REGRA - 12 - ARREMESO LATERAL

- 01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral pelo solo ou pelo alto, será recolocada em jogo lançando-a para dentro do campo do lugar onde saiu em qualquer direção, por um atleta do quadro adversário ao daquele que a tocou por último. O executor do arremesso no momento do lançamento, deverá usar ambas as mãos executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da sua cabeça. A bola estará em jogo assim que o arremesso lateral for concretizado de acordo com a regra.



Conforme a regra, basta apenas estar com a ponta do calcanhar em cima da linha lateral para o arremesso, tanto lateral como de canto ter validade.

- 02 - De um arremesso lateral, não poderá ser consignado um tento diretamente mesmo com a participação do goleiro adversário (em qualquer circunstância) desde que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido Arremesso de canto em favor do adversário. Caso não houver a participação do goleiro, o reinício deverá ser com tiro ou arremesso de meta.
- a) Caso o atleta coloque a bola em sua própria meta mesmo com a participação do goleiro (em qualquer circunstância) desde que este esteja dentro de sua área, será concedido arremesso de canto ao adversário.
- b) Caso o goleiro jogue a bola INTENCIONALMENTE dentro de sua própria meta, o tento deverá ser validado.
- 03 - O tempo máximo para cobrança de um arremesso lateral será de 05 (cinco) segundos, após autorização do árbitro. Caso ultrapasse este tempo, será revertido em arremesso lateral para a equipe adversária.

- 04** - Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.
- 05** - Se a bola for arremessada de forma irregular, caberá a um atleta da equipe contrária à execução de um novo arremesso;
- 06** - Se o atleta que executar o arremesso tocar na bola novamente antes que esta seja tocada por outro atleta, será concedido um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, a menos que a falta seja cometida por um atleta na área de meta da equipe adversária. Neste caso, o tiro livre será executado de qualquer ponto da mesma.

REGRA - 13 - TIRO E ARREMESSO DE META

- 01** - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo pelo alto ou pelo solo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido jogada pela última vez por um atleta da equipe atacante, será concedido um "tiro ou arremesso de meta" a equipe adversária.
- 02** - O tiro de meta deverá ser cobrado por qualquer atleta com os pés com a bola parada, ou pelo goleiro obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta. Para a bola entrar em jogo é necessário que saia da área de meta.
 - a)** A bola não poderá alcançar a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta, caso ocorra será reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.
 - b)** O atleta que executar o tiro de meta não poderá tocar novamente na bola sem que outro o tenha feito.
 - c)** Do tiro ou arremesso de meta, não poderá ser marcado tento diretamente, neste caso será considerada reversão.
 - d)** Os atletas da equipe adversária deverão obedecer à distância mínima de 5 metros da bola até o momento em que o tiro ou arremesso de meta seja executado.
- 03** - O tempo máximo para cobrança de TIRO OU ARREMESSO DE META será de 05 (cinco) segundos, após autorização do árbitro. Caso ultrapasse este tempo, será revertido em arremesso lateral para a equipe adversária na direção da linha frontal da área.
- 04** - Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o tiro ou arremesso de meta, não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola até que esta esteja em jogo isto é, ter sido arremessada ou chutada pelo atleta encarregado da execução, e a mesma tenha saído da área de meta.
- 05** - O atleta que tiver executado o tiro ou arremesso, não poderá tocar novamente na bola enquanto a mesma não for tocada por outro atleta.

PENALIDADE: Se o atleta que executar o tiro ou arremesso tocar a bola pela segunda vez antes que ela seja jogada ou tocada por outro atleta, será punido com a cobrança de um tiro livre, no local em que a infração tenha sido cometida.

06 - Se o goleiro for autorizado a efetuar o Arremesso de Meta e o fizer sem o uso das mãos, **será revertido em Arremesso Lateral** para a equipe adversária na direção da linha da área.

REGRA - 14 - PENALIDADE MÁXIMA E SHOOT OUT

01 - Quando uma infração técnica for cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais Regras Oficiais, deverá ser concedida uma PENALIDADE MÁXIMA em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

02 - Cobrança de penalidade máxima: Terá que ser cobrado obrigatoriamente para frente e todos os atletas a não ser os envolvidos na cobrança, deverão estar a uma distância mínima de 5 metros atrás da linha da bola, o goleiro da equipe infratora deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha de gol, até que seja efetuado o chute:

03 - Caso o goleiro saia antes do chute do atleta executor impossibilitando a marcação do tento, a cobrança deverá ser repetida;

04 - Caso o goleiro saia antes do chute e o atleta executor chuta para fora, a cobrança deverá ser repetida;

05 - Se o goleiro sair antes do chute do atleta executor e este mesmo assim conseguir marcar o tento, a cobrança será válida;

06 - Na cobrança da penalidade máxima, não será permitido ao atleta cobrador a chamada "paradinha" ou seja, a cobrança deverá ser em ato contínuo.

07 - Se houver uma irregularidade por parte da equipe que esta executando a penalidade máxima e o atleta executor chuta para fora ou o goleiro defende, a cobrança não será repetida;

08 - Se houver uma irregularidade por parte da equipe que esta executando a penalidade máxima e o atleta executor chuta e consegue marcar o tento, a cobrança deverá ser repetida;

09 - Na cobrança de Penalidade Máxima durante a partida, se bola bater na trave e/ou no goleiro e entrar valerá o gol, se isso ocorrer quando da decisão por Penalidade Máxima, se a bola bater na trave e entrar valerá o gol, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, não valerá o gol, ou seja: no momento que a bola bater na trave e na sequência bater no goleiro, terminará a trajetória da bola não valendo portanto o gol.

➤ **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**

- 01** - A disputa de penalidades máximas será em número de três (03) para cada equipe, devendo ser executadas de forma alternada. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.
- 02** - Qualquer atleta registrado em súmula está apto tanto para a cobrança como para a defesa da penalidade máxima, havendo obrigatoriedade de troca de atletas para as cobranças, ficando também o goleiro livre para ser substituído. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos os outros terem cobrado, proporcionalmente ao número de atletas da equipe adversária, ou seja as equipes deverão ter o mesmo numero de cobradores.
- 03** - Os atletas que estiverem cumprindo punição por cartões disciplinares não poderão executar as cobranças, nem mesmo permanecer no campo de jogo.
- 04** - Caso no momento da cobrança a bola bater ou tocar no árbitro em qualquer circunstância e entrar, este gol não será válido ficando a equipe sem direito de repetir a nova cobrança.
- 05** - Quando da decisão por cobrança de penalidades máximas, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança deverão permanecer atrás da linha central.

➤ **DECISÃO POR "SHOOT OUT"**

- 01** - Na cobrança de ""Shoot Out"", a bola será colocada na linha de saída do campo defensivo e o goleiro da equipe adversária se postará sobre a linha de fundo, entre os postes de meta..
- 02** - Após a autorização do árbitro, o atleta executor da cobrança terá 05 segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção até o momento do chute, que deverá ocorrer dentro do tempo acima estipulado.
- 03** - Se ao fim dos 05 segundos, após o chute do atleta a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória. Será considerado válido mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol.
- 04** - O goleiro poderá movimentar-se em qualquer direção e defender a bola com as mãos dentro da área de meta ou com os pés fora da mesma.
- 05** - No caso do goleiro praticar qualquer infração técnica ou disciplinar, ou ainda executar uma defesa com as mãos fora de sua área de meta, deverá ser desclassificado do jogo e sua equipe será punida com a cobrança de uma penalidade máxima.
- 06** - Caso o atleta encarregado da cobrança cometa qualquer infração técnica ou disciplinar durante a execução, este deverá ser desclassificado do jogo e a cobrança invalidada, sem direito de repetir a cobrança.
- 07** - Caso no momento da cobrança a bola bater ou tocar no árbitro em qualquer circunstância este gol não será válido, ficando a equipe sem direito de repetir a nova cobrança.

- 08** - A disputa será em número determinado pelo Regulamento Geral da Competição devendo serem executadas de forma alternada. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra;
- 09** - Qualquer atleta registrado em súmula está apto para a cobrança, havendo obrigatoriedade de troca de atletas para as cobranças. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos os outros terem cobrado, proporcionalmente ao número de atletas da equipe adversária.
- 10** - Os atletas que estiverem cumprindo punição por cartões disciplinares não poderão executar as cobranças, nem mesmo permanecer no campo de jogo;
- 11** - Quando da decisão por SHOOT OUT, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança deverão permanecer atrás da linha de saída contrária àquela onde estão sendo executadas as cobranças.
- 12** - O árbitro responsável pela marcação do tempo da cobrança do SHOOT OUT, (5 segundos), deverá estar postado de costas para o lance.

REGRA - 15 - DAS CATEGORIAS

- 01** - Os eventos realizados pela Confederação e suas respectivas Federações compreenderão as seguintes categorias, masculinas e femininas, e tempos de jogo:

| CATEGORIAS | TEMPO | INTERVALO |
|--------------------------|--|-----------|
| SUB 07 (INICIAÇÃO) | 06 E 07 ANOS | 15 X 15 |
| SUB 09 (FRALDA) | 08 E 09 ANOS | 15 X 15 |
| SUB 11 (PRÉ-MIRIM) | 10 E 11 ANOS | 15 X 15 |
| SUB 13 (MIRIM) | 12 E 13 ANOS | 15 X 15 |
| SUB 15 (INFANTIL) | 14 E 15 ANOS | 20 X 20 |
| SUB 17 (INFANTO/JUVENIL) | 16 E 17 ANOS | 20 X 20 |
| SUB 20 (JÚNIOR) | 18 19 E 20 ANOS. | 25 X 25 |
| PRINCIPAL | 18 EM DIANTE, 16 E 17 ANOS C/ AUTORIZAÇÃO. | 25 X 25 |
| VETERANO | ACIMA DE 35 ANOS | 25 X 25 |
| MASTER | ACIMA DE 40 ANOS | 25 X 25 |
| FEMININO - PRINCIPAL | ACIMA DE 18, 15 A 17 ANOS C/ AUTORIZAÇÃO. | 20 X 20 |
| SUB 15 (FEMININO MENOR) | ATÉ 15 ANOS | 15 X 15 |

- a)** Para efeito de distinção dos limites das categorias acima especificadas, serão consideradas as idades completadas no ano da competição, com exceção das categorias Iniciação e Principal, cuja idade mínima deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.
- b)** A Confederação e as Federações poderão criar alterar ou mudar nomenclatura das categorias, se julgarem essencial para o desenvolvimento da modalidade. Caso haja interesse poderão ser criadas novas categorias.
- c)** A duração das partidas de Futebol Sete está determinada, no quadro acima.

REGRA - 16 - OFICIAIS DE ARBITRAGENS

➤ OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Para todas as categorias, serão no mínimo três os Oficiais de Arbitragem, sendo dois Árbitros e um Representante/Assistente. A principal responsabilidade cabe aos Árbitros que dirigem o jogo dentro do campo e serão as autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.

A Confederação ou a Federação Estadual poderá escalar além dos três oficiais de arbitragem, um 4º. Árbitro sempre que julgar necessário.

➤ DO UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGENS

01 - O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela Confederação ou suas respectivas Federações Estaduais, bermuda, meias de cano longo, tênis ou chuteiras apropriada de cor preta.

02 - Quando o uniforme de uma das equipes, coincidir com a cor da camisa dos árbitros, estes deverão usar camisas de cor diferente, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme.

03 - Os oficiais de arbitragem usarão distintivo da Entidade maior que estiver vinculado.

04 - Os Representantes/Assistentes de Arbitragens deverão estar uniformizados com a camisa oficial e com a calça obrigatoriamente do agasalho da entidade maior ou da entidade Estadual.

a) Quando da necessidade, sob baixas temperaturas, os árbitros poderão utilizar camisas de mangas compridas apropriadas para este fim, desde que se mantenham as características oficiais das camisas.

➤ DEVERES DOS ÁRBITROS

01 - Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol Sete, as suas decisões em matéria de fato serão finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começarão no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminarão com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.

02 - No momento em que der o sinal para o início da partida, o seu poder de penalização é extensivo às faltas cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso e a bola fora de jogo. Deve evitar punir quando a aplicação de penalidade seja vantajosa para o quadro infrator devendo punir o(s) atleta(s) faltoso(s) após a finalização da jogada.

03 - Anotar todas as ocorrências da partida em seu relatório e fazer a entrega do mesmo a quem de direito, até as 18h00 hs. do primeiro dia útil após o jogo.

04 - Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras, suspender ou terminar a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida sempre que seu critério assim julgar conveniente. Neste caso, deverá relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado pela entidade sob cuja jurisdição a partida estiver sendo disputada.

- 05** - Advertir qualquer atleta culpado de procedimento irregular ou de atitude incorreta e, em caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida. Em tais casos, o árbitro deve mencionar no seu relatório o nome do infrator, e com precisão os motivos da infração.
- 06** - Não permitir a entrada no campo sem sua ordem, de qualquer pessoa além dos atletas, quando do pedido de tempo, permitir a entrada somente do técnico e massagista. Entende-se por técnico e massagista pessoas registradas como tal na súmula de jogo, e que não estejam uniformizadas como atletas.
- 07** - Expulsar definitivamente da partida sem prévia advertência, o atleta culpado de conduta violenta e intencional à integridade física de seu antagonista.
- 08** - Expulsar igualmente sem prévia advertência, o atleta, técnico ou quaisquer outras pessoas intervenientes da partida, investidas das funções de direção ou mando, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.
- 09** - Dar sinal para recomeçar o jogo depois de todas as interrupções.
- 10** - Quando marcar uma falta deve designar a infração ordenando ao Assistente de Arbitragem o respectivo registro.
- 11** - Ter aferida a distância de 5 metros em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.
- 12** - Não concordar com propostas para alterar as regras oficiais.
- 13** - Inspeccionar e aprovar ou não as condições do campo de jogo, equipamento dos atletas, antes ou nos intervalos das partidas, ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.
- 14** - No caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo, deverá usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida ou fazê-la prosseguir.
- 15** - Parar o jogo quando um atleta estiver seriamente acidentado, fazendo com que de imediato sejam prestados os socorros necessários.
- 16** - Se um atleta estiver levemente machucado, a partida não será interrompida até que a bola deixe de estar em jogo.
- 17** - Se durante a partida outra bola cair dentro do campo, deverá ser considerada como um elemento estranho e a partida só deve ser paralisada se interferir no jogo. Para o reinício deverá ser dado bola ao chão no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta, deverá ser cobrado na intersecção das linhas frontal da área, com a linha lateral da mesma.
- 18** - Os atletas reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou em aquecimento com os devidos coletes nos locais apropriados e determinados pelos árbitros.
- 19** - Antes do início de cada partida examinem as bolas, verifiquem se estão em condições de jogo, escolhidas as bolas de jogo, coloque as outras junto a mesa do representante

➤ **DEVERES DOS REPRESENTANTES / ASSISTENTES DE ARBITRAGEM**

01 - Plaquetas para infrações:

Ficam os Representantes/Assistente de Arbitragem com a incumbência de apresentar 01 par de plaquetas numeradas de 01 a 07, mais o suporte de sustentação das mesmas, com a finalidade de anunciar as faltas coletivas cometidas pelas equipes.

02 - Bandeira de solicitação de tempo: Deverão apresentar também 02 bandeirolas. As mesmas serão afixadas no mesmo suporte das plaquetas para infrações, quando do pedido de tempo por parte das equipes.

03 - Procedimentos do Representante/Assistente de Arbitragem

a) A cada infração coletiva, o Representante colocará no local adequado e bem visível aos dois lados, o numero correspondente à infração, as plaquetas de sinalização das faltas deverão ser colocadas no lado que a equipe defende. Quando da sétima infração esta deverá ser mantida até o final de cada tempo de jogo. As bandeirolas deverão ser colocadas no pedido de tempo das equipes e mantidas até o final de cada tempo de jogo.

b) Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual dos atletas, fazendo sinal com 04 dedos de uma das mãos, informarem aos árbitros quando da 5ª e 7ª infração coletiva das equipes utilizando um apito de silvo ou similar.

c) Marcar o 01 minuto do tempo técnico.

d) Marcar os 02 minutos dos cartões disciplinares.

e) Manusear o placar eletrônico, quando houver.

f) Manter fechado, durante o jogo, o portão de acesso ao campo.

g) Exigir a documentação necessária, conforme o regulamento da competição.

h) Anotar no campo de ocorrências todas as anormalidades, inclusive as expulsões.

I) - Anexar a PRÉ- SÚMULA do jogo.

➤ **MECÂNICA DE ARBITRAGENS**





















Os árbitros deverão acompanhar o jogo de perto, correndo toda a extensão do campo de modo que possam sempre estar o mais perto possível das jogadas e assim quando apitarem não permitirem dúvida dos participantes do jogo. Quando necessário, é permitido que se efetue a troca de lado entre os oficiais. O Posicionamento padrão para os árbitros é a DIAGONAL, onde ambos têm uma boa visão da jogada, acompanhando a saída de bola e tendo como referência o último atleta de defesa.

Um dos oficiais será chefe de equipe, designado pela Federação no ato da sua escalação, ao qual, caberão responsabilidades determinadas pelo Departamento de Oficiais. No pedido de tempo e no final da partida, deve se postar no centro do campo.

A responsabilidade de verificar o posicionamento dos atletas, quando da cobrança de penalidade máxima, será sempre do árbitro chefe de equipe, que deverá postar-se na linha frontal da área, enquanto o outro árbitro caberá a fiscalização do goleiro e meta.

CÓDIGO DE SINAIS

| | | | |
|---|--|--|--|
|  4ª FALTA INDIVIDUAL |  5ª FALTA INDIVIDUAL E COLETIVA |  7ª FALTA COLETIVA |  5 SEGUNDOS |
|  ANOTADO |  CARTÕES DISCIPLINARES |  INDICA LADO OU DIREÇÃO |  PEDIDO DE TEMPO |
|  REVERSÃO OU SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO |  FINAL DE PERÍODO |  NÃO VALEU |  PÊNALTI (APÓS 7ª) |

| | | | |
|--|---|---|--|
| 1  | 6  | 11  | 16  |
| 2  | 7  | 12  | 17  |
| 3  | 8  | 13  | 18  |
| 4  | 9  | 14  | 19  |
| 5  | 10  | 15  | 20  |

APOIO



Forbex, uma empresa que fabrica somente grama sintética.

Desenvolvemos nossos produtos a partir das fibras *Thiolon Grass*, da *Ten Cate*, com proteção U.V., ISO 9001/14001, garantindo a máxima qualidade internacional.

A Forbex possui certificações de laboratórios internacionais selecionados pela F.I.F.A. O nosso compromisso com o meio ambiente é absoluto; a implantação de grama sintética proporciona uma importante economia de água, além da utilização de pneus reciclados.

Consulte-nos, que faremos todos os esforços para atender as suas necessidades.

www.forbex.com



www.brasilf7.com.br

REGRAS OFICIAIS DE FUTEBOL 7 SOCIETY - ATUALIZAÇÃO 2010