

---

**FEDERAÇÃO INTERNACIONAL  
de FOOTBALL 7 SOCIETY**



**REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS  
2005**

Prof. Milton Mattani

---

---

# FEDERAÇÃO INTERNACIONAL de FOOTBALL 7 SOCIETY

## **Paises Fundadores:**

Brasil e Paraguai

## **Paises de Apoio à Fundação:**

Uruguai, Argentina, Chile, Peru, México, Estados Unidos, Portugal, Inglaterra,  
Itália, Espanha, Alemanha, Suíça, Bélgica, Grécia, Tailândia e Japão.

## **Diretoria Executiva:**

*Presidente:*

Milton Mattani (Brasil)

*Vice-Presidente:*

Julio Cezar Notário (Paraguai)

## **Comissão de Assentamentos, Ajustamentos e Alterações / 2004**

Milton Mattani	<i>Presidente CBF7S</i>
Marcello Cordeiro Sangiovanni	<i>Vice Presidente CBF7S</i>
Julio Cesar Notario	<i>Vice Presidente FIFO7S</i>
Marcílio de Assis	<i>Presidente - Federação MG</i>
Antonio Aldinei Lemos Dias	<i>Presidente - Federação RS</i>
José Maria Lopes Martin	<i>Presidente - Federação GO</i>
Marcos Antonio da Costa	<i>Presidente - Federação RJ</i>
Paulo Cesar Polcaro	<i>Árbitro</i>
José Antonio Lourenço de Sousa	<i>Árbitro</i>
Gilberto Gomes de Almeida	<i>Árbitro</i>
Lauro Henrique Andrade	<i>Árbitro</i>
Marco Aurélio A. Vasconcellos (Moskito)	<i>Atleta</i>
Paulo Roberto Pinto de Souza	<i>Jornalista</i>
Ubaldo Pereira Alves	<i>Técnico da Seleção Brasileira</i>

**“PRATIQUE ESPORTE DISCIPLINADO,  
PRATIQUE FUTEBOL 7 SOCIETY”**

---

Regras Oficiais Internacionais



*“Através do futebol aprendemos  
que todos tem a liberdade de ir e vir,  
com restrições,  
para que a vida em sociedade seja viável”*

Prof. Milton Mattani

*A **FIFO7S** orgulha-se de apresentar aos simpatizantes do Futebol 7 Society as traduções atualizadas e revisadas das Regras Oficiais Internacionais.*

*Este trabalho, para a Edição 2005, foi necessário devido à magnitude com que nosso esporte vem se apresentando em todos os continentes, com a finalidade de uniformizar sua prática aos amantes desta modalidade.*

*Acreditamos que as atuais traduções, em muito, facilitarão o entendimento e as interpretações, entretanto, a **FIFO7S** estará sempre presente para dirimir possíveis dúvidas para a correta aplicação das regras.*

*Aproveitamos para agradecer não somente a todos que, desde o início, acreditaram, mas também àqueles que não viam a possibilidade de sucesso do Futebol 7 Society, pois hoje, irmanados, fazem deste um dos esportes mais brilhante, disciplinado e emocionante do planeta.*

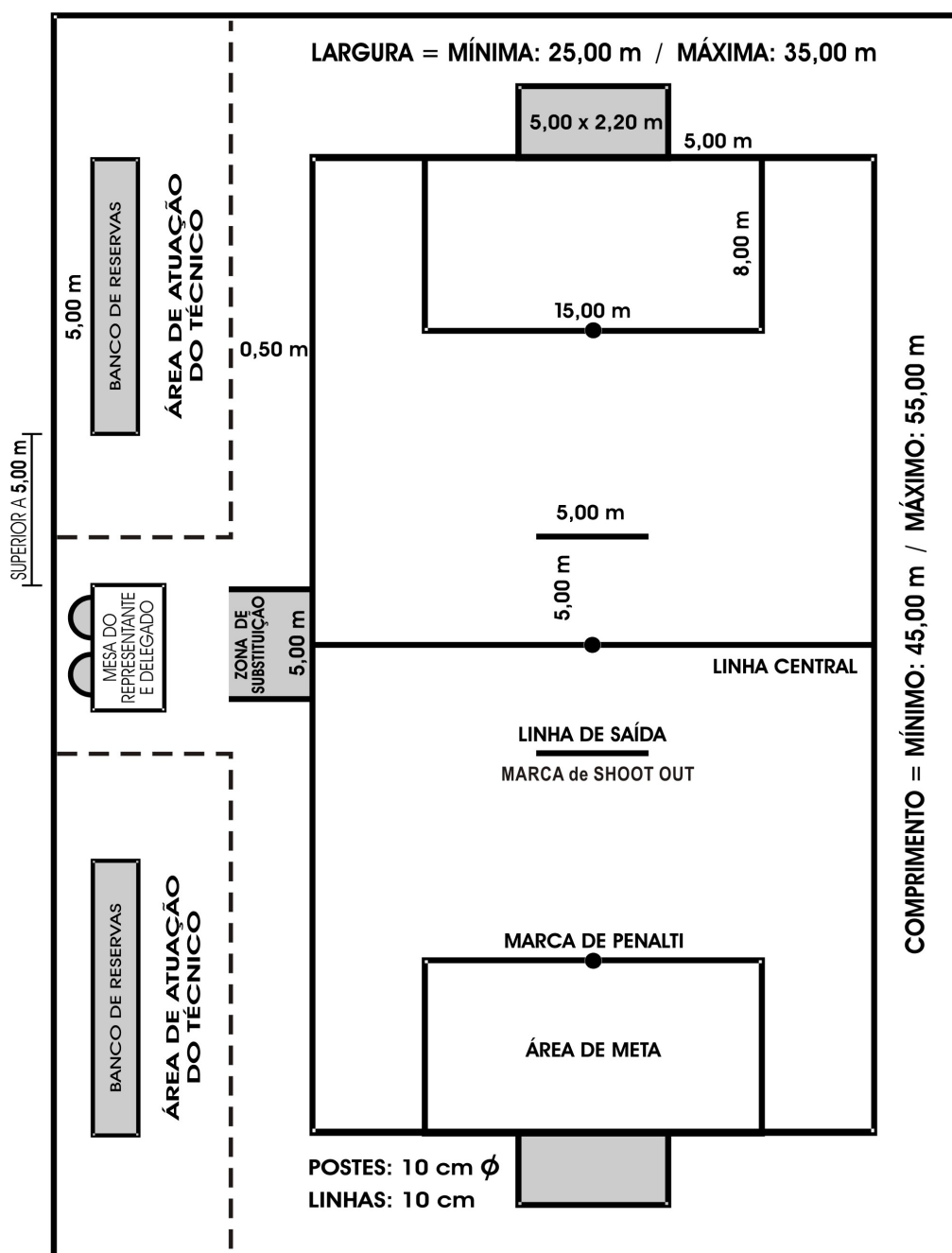
**Milton Mattani**  
Presidente

## ÍNDICE

Logotipo Oficial	01
Diretoria Executiva	02
Agradecimentos	04
Campo de Jogo	06
<b>Regra 01</b> - Campo de Jogo	07
<b>Regra 02</b> - A Bola	09
<b>Regra 03</b> - Número de Atletas	10
<b>Regra 04</b> - Uniforme dos Atletas/Com. Técnica/Oficiais de Arbitragem	11
<b>Regra 05</b> - Tempo de Jogo	12
<b>Regra 06</b> - Início do Jogo	14
<b>Regra 07</b> - Condições de Jogo e Fora de Jogo	16
<b>Regra 08</b> - Soma de Tentos	17
<b>Regra 09</b> - Infrações	18
<b>Regra 10</b> - Tiro Livre	23
<b>Regra 11</b> - Arremesso Lateral	24
<b>Regra 12</b> - Tiro e Arremesso de Meta	25
<b>Regra 13</b> - Arremesso de Canto	26
<b>Regra 14</b> - Árbitro / Oficiais de Arbitragem	27
• Vantagem	27
• Deveres dos Árbitros	27
• Deveres dos Representantes	29
• Recomendações aos Oficiais de Arbitragem	29
• Código de Sinais	33
<b>Regra 15</b> - Das Categorias	34
<b>Regra 16</b> - Do Desempate	35
Versão em <b>Inglês</b>	37
Versão em <b>Francês</b>	65
Versão em <b>Espanhol</b>	95



## MARCAÇÃO do CAMPO de JOGO



### Recomendações:

As linhas laterais e de fundo deverão ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 02 m.  
A altura das redes de proteção deverá estar acima de 10 m.

## **REGRA 01**

### **CAMPO de JOGO**

#### **01 - Dimensões**

O campo de jogo será retangular, não devendo seu comprimento exceder a 55 m nem ser inferior a 45 m, a sua largura máxima será de 35 m e a mínima 25 m.

O comprimento deverá ser sempre superior a largura.

As linhas demarcatórias devem ter 10 cm de espessura e serem de cor branca.

Área de Meta e Marca de Pênalti: as linhas avançarão 08 m campo adentro (conforme desenho do campo na página 06).

A altura da meta é de 2,20 m e 05 m de largura (medidos pela parte interna), com postes redondos de 10 cm de diâmetro, na cor branca.

#### **02 - Marcação do Campo**

O campo de jogo deverá ser marcado por linhas de cor branca, bem visíveis, com 10 cm de largura, as quais deverão acompanhar o nível do campo.

As linhas que limitam o campo de maior comprimento são chamadas de linhas laterais e as de menor comprimento são as linhas de fundo.

Na metade do campo será traçada uma linha transversal de lado a lado, chamada de linha central. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de diâmetro.

Paralelas e equidistantes em 05 m da linha central serão traçadas duas linhas de 05 m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas de linhas de saída e marca de shoot out (conforme desenho do campo na página 06).

#### **03 - Área de Meta e Marca de Pênalti**

De cada extremidade do campo serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 05 m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 08 m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal, paralela à linha de fundo, com 15 m de comprimento.

A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de diâmetro, na metade da linha frontal da área de meta (a 08 m de distância da linha de fundo).

#### **04 - Metas:**

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

Serão formadas por dois postes verticais, distantes entre si 05 m, medidos por dentro, e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 m do solo.

O diâmetro dos postes e da barra transversal deverá ser de 10 cm e deverão ser pintados na cor branca.

Por trás das metas deverão ser colocadas redes, as quais serão presas nos postes, nas barras transversais e no solo, e deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.

As redes poderão ser confeccionadas de cânhamo, juta, náilon ou outro material adequado, com pequenas aberturas, de modo a não permitir a passagem da bola.



**05 - Zona de Substituição**

Localizada em frente à mesa do representante, no meio do campo, e marcada por duas linhas paralelas com 05 m de distância entre elas (conforme desenho na página 06).

**06 - Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado**

O campo de jogo deverá ter bancos de reservas com, no mínimo, 05 m em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica.

Também deverão ter uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas deverão estar a uma distância superior a 05 m da mesa do representante.

**07 - Área de Atuação do Técnico**

Localizada em frente aos bancos de reservas, deverá estar a uma distância mínima de 50 cm da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas (conforme desenho na página 06).

**08 - Recomendações**

Para a realização de partidas internacionais, recomenda-se utilizar campos com dimensões mínimas de 30 m de largura e 50 m de comprimento.

## REGRA 02

### A BOLA

**01** - A bola será esférica e seu invólucro será de couro ou de outros materiais aprovados. Nenhum material que possa oferecer perigo aos atletas poderá ser usado na sua confecção. A principal referência da bola é seu quique, em campo de grama natural ou sintética, sendo que, soltando-a de uma altura de 02 m, o retorno do primeiro quique não pode ultrapassar a 80 cm.

#### Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS	CIRCUNFERÊNCIA	PESO	PRESSÃO
Sub 09 Sub 11	De 61 a 62 cm	De 270 a 310 gramas	Até 05 libras
Sub 13 Sub 15	De 63 a 65 cm	De 320 a 350 gramas	Até 06 libras
Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Máster	De 66 a 69 cm	De 420 a 450 gr	De 06 a 10 lbs
Feminino Sub 15	De 63 a 65 cm	De 320 a 350 gr	Até 06 lbs
Feminino Principal	De 66 a 69 cm	De 420 a 450 gr	De 06 a 10 lbs

**02** - A bola não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização do árbitro.

**03** – Ambas as equipes deverão apresentar, no mínimo, 01 bola nova ou em condições de jogo (com suas marcações e desenhos legíveis).

**04** - Se a bola estourar ou esvaziar-se durante o desenrolar de uma partida, esta deverá ser interrompida, reiniciando-se por meio de “bola-ao-chão”, executado com uma bola nova no local onde a primeira bola se inutilizou. Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deverá ser executado na linha frontal da mesma, na direção mais próxima de onde ocorreu a inutilização.

**05** - Se a inutilização da bola ocorrer durante interrupção do jogo (início, reinício, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto, tiro livre, pênalti, “bola-ao-chão” ou arremesso lateral), este deverá ser reiniciado com a troca da bola e a continuação normal da partida.

## **REGRA 03**

### **NÚMERO de ATLETAS**

**01** - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por sete atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.  
É obrigatório, para se iniciar o jogo, no mínimo 07 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 04 atletas durante a partida.

**§ 1º** - 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, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

**OBS:** A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada para fins de classificação, sendo o processo encaminhado à Justiça Desportiva.

**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** - Os atletas que voltam de punição por cartão AMARELO, na substituição por cartão AZUL ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com a bola em jogo. A entrada e saída dos atletas nos casos acima deverão ocorrer pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

**PENALIDADE:** Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido.

- Se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.
- Se dentro da área de meta da equipe infratora, o tiro livre deverá ser executado na linha frontal da área, no local mais próximo de onde se encontrava a bola.
- Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

## REGRA 04

### UNIFORME dos ATLETAS/COMISSÃO TÉCNICA/OFICIAIS de ARBITRAGEM

**01** - Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso aos demais atletas.

**02** - O uniforme dos atletas consistirá de: camisa de meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, tênis ou chuteira apropriada, confeccionadas com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento de borracha nos lados, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas.  
Podendo utilizar-se de equipamentos de proteção próprios para o Esporte.

**OBS:** O árbitro deverá examinar os calçados dos atletas antes de começar o jogo e toda vez que houver uma substituição. Os atletas deverão, antes de iniciar a partida, **estarem** certos de que seus equipamentos estão de acordo com as Regras Oficiais.  
O atleta que tocar na bola sem estar devidamente uniformizado estará cometendo uma **infração pessoal**.

**03** - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido, a título de proteção, usar calça de agasalho própria para a prática do esporte.

**04** - Os atletas deverão usar nas costas das respectivas camisas, números de 01 a 99, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É obrigatório que sua cor seja diferente em relação à da camisa e que tenham de 20 a 30 cm de altura.

**05** - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais atletas, **inclusive** imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte.  
Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

**06** - O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, observando o que determina a regra. Se isto não acontecer ele será retirado temporariamente do campo e só poderá voltar depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

**07** - O capitão da equipe deverá ser identificado, obrigatoriamente, com uma tarja de cor diferenciada do uniforme, fixada em um de seus braços. Se substituído, deverá entregar a tarja a seu substituto.

**08** - O atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente.

**09** - É recomendado aos atletas, para maior segurança, o uso de caneleiras.

**10** - Caso a equipe não conte com goleiro reserva, deverá manter uma outra camisa de goleiro com numeração diferente dos atletas registrados em súmula, e de cor diferente ao uniforme do adversário e de sua equipe.

**11** – O atleta somente poderá participar da partida fazendo uso de bermuda térmica se esta for da mesma cor **predominante** do calção de seu uniforme.

**12** – O atleta que retirar sua camisa por completo será punido disciplinarmente.

#### **DO UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA**

**01** – A comissão técnica deverá estar vestida com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, tênis, sapato ou chuteira apropriada.

#### **DO UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

**01** - Os árbitros usarão obrigatoriamente uniformes compostos por camisa oficial de cor utilizada por esta Confederação ou suas respectivas Federações, meia manga ou manga comprida, shorts, meias e tênis ou chuteira apropriada de cor preta.

**OBS.:** Quando da necessidade, sob baixas temperaturas, os árbitros poderão utilizar blusa de agasalho, desde que mantenham-se as características oficiais das camisas.

**02** - Quando a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes deverão usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças do uniforme.

**03** - Os representantes deverão estar obrigatoriamente uniformizados com a camisa oficial, calça ou agasalho, meias, tênis ou chuteira apropriada de cor preta.

**04** - Os oficiais de arbitragem usarão distintivo da entidade a que estiverem vinculados. É recomendado o uso dos distintivos da entidade máxima nacional ou internacional.

## REGRA 05

### TEMPO de JOGO

**01** - O tempo de duração de uma partida de Futebol 7 Society obedecerá as seguintes determinações. Categorias a serem criadas deverão seguir orientação da Confederação.

CATEGORIAS	TEMPO	INTERVALO	OBSERVAÇÕES
Sub 09 Sub 11 Sub 13	30 minutos (15 x 15)	No máximo 10 minutos	O tempo da prorrogação, para efeito de desempate, não poderá ser maior do que 10 minutos totais. (05 x 05)
Sub 15 Sub 17	40 minutos (20 x 20)		
Sub 20 Principal Veterano Máster	50 minutos (25 x 25)		
Feminino Sub 15	30 minutos (15 x 15)		
Feminino Principal	40 minutos (20 x 20)		

**§ 1º:** Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério dos árbitros.

**§ 2º:** Será permitido ao treinador ou ao capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros ou o técnico ao representante do jogo.

- A solicitação será concedida na próxima paralisação do jogo.
- A paralisação terá 01 min, devendo ser acrescida ao término de cada período.
- Quando do pedido de tempo as equipes deverão, obrigatoriamente, reunirem-se dentro de sua área de meta e só poderá entrar em campo o técnico e o massagista, desde que **registrados** em súmula.

**OBS:** Caso a solicitação de tempo destinada às equipes não tenha sido utilizada no segundo período do jogo, poderá ser solicitada na prorrogação, se houver.

- a) Quando da paralisação para pedido de tempo o árbitro informará, quando solicitado, o tempo de jogo.
- b) O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti.
- c) O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior do que 10 minutos.
- d) Todos os jogos deverão ter, obrigatoriamente, um intervalo para descanso.

## REGRA 06

### INÍCIO DO JOGO

**01** - Para o início do jogo a escolha de campo ou pontapé inicial será sorteada utilizando-se uma moeda.

- O lado favorecido escolherá a saída de bola ou o lado do campo a defender, sendo que a utilização do banco de reservas deverá ser do lado que a equipe defende.
- Com o apito do árbitro a partida será iniciada por um dos atletas que movimentará a bola, que deverá estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.
- Todos os atletas deverão estar em seu campo de defesa e, os do quadro contrário ao que estiver dando a saída, a uma distância maior do que 05 m da linha da bola.
- A bola só entrará em jogo após o atleta executor movê-la em direção ao campo adversário.
- O atleta que der o pontapé inicial não poderá tocar na bola antes que outro atleta o tenha feito.

**a)** Depois de consignado um tento, a partida será recomeçada da mesma forma, por atleta da equipe que sofreu o gol. Será passível de punição o atleta da equipe que efetuou o gol retardar o reinício do jogo.

**b)** Após o intervalo, para reiniciar a partida, as equipes trocarão de lado e a saída será efetuada por um atleta da equipe contrária ao daquele que deu o pontapé inicial no primeiro período.

**c)** Caso não tenha ocorrido a inversão dos lados, no momento da descoberta, o árbitro interromperá a partida, fará a troca de lado e dará continuidade à partida com “bola ao chão” no centro do campo. **E tudo que ocorreu, até então, terá validade.**

**d)** Caso não tenha ocorrido a inversão dos bancos de reservas, a partida não será paralisada para a regularização.

**e)** O pontapé inicial somente poderá ser realizado por atleta participante do jogo.

**§ 1º:** Não será validado o tento diretamente quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após consignar um tento.

**PENALIDADE:** Reversão em tiro de meta.

**§ 2º:** Quando das bolas de saída, do início e reinício de jogo ou após a consignação de um tento, o atleta deverá colocar a bola em jogo, no máximo, em 05 seg, sendo passível de punição disciplinar, porém, **sem perder a posse de bola.**

**02** - 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 a infração, sendo considerada como infração pessoal.

**03** - Depois de qualquer paralisação temporária por motivo não mencionado nesta regra, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, o árbitro reiniciará a partida com “bola-ao-chão” no local onde ela encontrava-se no momento da paralisação.

**a)** Se dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deverá ser executado na linha frontal da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.

**b)** Se depois de executado o “bola-ao-chão” a bola sair de campo, sem ter sido tocada por qualquer atleta, será repetido o lance.

**c)** Nenhum atleta poderá tocar na bola enquanto a mesma não tocar no solo, se isto acontecer será repetido o lance.

**d)** Se quando da execução de “bola-ao-chão” um atleta cometer qualquer ato de indisciplina, este deverá ser advertido, desqualificado ou expulso de acordo com a infração por ele cometida, e o árbitro dará novamente “bola-ao-chão”, pois a bola não estava em jogo.

**OBS.:** Quando da execução de “bola ao chão” todos os atletas, com exceção dos dois participantes adversários, deverão estar a uma distância mínima de 05 m da bola.



## **REGRA 07**

### **CONDIÇÕES de JOGO e FORA de JOGO**

**01** - A bola estará fora de jogo:

- a)** Quando ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.
- b)** Quando o jogo for interrompido pelo árbitro.
- c)** Tocar na rede de proteção superior. Quando ocorrer será cobrado lateral.

**02** - A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões, do início ao fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

- a)** Se bater nas traves;
- b)** Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
- c)** Enquanto se espera uma decisão do árbitro, no caso de uma suposta infração às regras do jogo.

**OBS. 01:** As linhas que são traçadas no campo pertencem às suas superfícies, como consequência, 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 somente quando ultrapassar inteiramente as linhas do campo.

**OBS. 02:** É válido, quando da reposição da bola, o goleiro colocar as mãos fora da área de meta no momento do arremesso, levando em consideração a posição de seus pés (que poderão estar parcialmente sobre a linha ou completamente dentro da área).

## REGRA 08

### SOMA DE TENTOS

**01** - A não ser quando das exceções previstas na regra do jogo, o tento será válido quando a bola transpuser inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não tenha sido levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou com o braço por um atleta do quadro atacante, exceto o caso do goleiro, quando estiver dentro de sua própria área de meta.

**a)** Se nenhum tento for marcado, ou se as equipes somarem igual número de tentos, a partida será considerada empatada. Mas se uma das equipes consignar maior número de tentos será considerada vencedora da partida.

**b)** Esta regra define o único meio pelo qual um jogo poderá ser considerado ganho ou empatado. Não existem variações para o caso.

**c)** Nenhum tento poderá ser validado, de forma alguma, se qualquer elemento estranho ao jogo impedir que a bola ultrapasse a linha de gol.

- Se ocorrer durante o jogo, exceção à cobrança do pênalti, a partida será interrompida e reiniciada com “bola-ao-chão” no local onde o elemento estranho tocou na bola.

- Se dentro da área de meta, o procedimento deve ser executado na linha frontal desta.

- Quando da cobrança do pênalti, cobra-se novamente a penalidade.

- Se a bola ultrapassar a linha de gol, sendo antes tocada ou jogada por elemento estranho ao jogo, **não será validado o tento**, sendo que o árbitro deverá executar o “bola-ao-chão” no local onde o elemento estranho tocou na bola.

- Se dentro da área de meta, o procedimento deve ser executado na linha frontal desta.

**OBS.:** Após a participação do elemento estranho o jogo é considerado paralisado e nada mais terá validade.

**d)** Nenhum tento poderá ser validado, em hipótese alguma, proveniente de arremesso do goleiro, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

**PENALIDADE:** Arremesso de canto em favor da equipe adversária.

## REGRA 09

### INFRAÇÕES

**01** - As transgressões subordinadas a esta regra ficam divididas em:

- ◇ Infrações Técnicas.
- ◇ Infrações Pessoais.
- ◇ Infrações Disciplinares.

#### ► INFRAÇÕES TÉCNICAS

**01** - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que cometer uma destas infrações:

- a) Dar ou tentar dar pontapés.
- b) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar 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, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada.
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
- f) Bater, ou tentar fazê-lo.
- g) Segurar um adversário com a mão ou impedi-lo da ação com qualquer parte do braço.
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
- i) Com exceção do goleiro dentro de sua área de meta, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação.
- j) Quando, sem a posse ou domínio da bola, obstruir intencionalmente um adversário, correndo entre o mesmo e a bola, ou interpor o corpo de maneira a formar obstáculo às pretensões do antagonista em relação à jogada.
- k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e, sem premeditar, atingir o adversário próximo à jogada, ou ameaçá-lo atingindo perigosamente.
- l) Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada (solada).
- m) Levantar os pés para chutar, a altura do busto, da cabeça ou costas do adversário próximo a jogada.
- n) Cuspir em adversário.

**PENALIDADE:** Toda infração técnica será punida com tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, ou no ponto de penalidade máxima quando cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

**OBS.:** Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 seg após a autorização.

**PUNIÇÃO:** Reversão em arremesso lateral em favor da equipe adversária no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração, exceto para cobranças de penalidades máximas.

**§ 1º: MÃO NA BOLA:** Quando o árbitro paralisar a partida em função de toque de mão na bola, independente da marcação da infração técnica, o atleta faltoso deverá ser punido com cartão disciplinar.

**OBS.:** Esta infração somente deverá ser assinalada quando o atleta usar deliberada e intencionalmente a mão.

**§ 2º:** APLICAÇÃO DO CARRINHO: Caracteriza-se quando o atleta atirar-se ao solo, de forma deslizante, na disputa da bola com participação **de outro atleta**. Será considerado como infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar.

**§ 3º:** PUNIÇÕES PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS: Para atletas somará como individual e coletiva, para a comissão técnica somará como coletiva.

- Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 7ª infração.
- As infrações seguintes, quando dos atletas, somarão apenas como individual, além de serem passíveis de punições maiores.
- Aos componentes da comissão técnica será aplicada a pena de expulsão.
- As infrações somente serão contabilizadas quando da aplicação de cartão disciplinar.

**PENALIDADE:** Quando o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas, esta 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 linha frontal.

**02** - Toda infração técnica acumulará em súmula infração individual e coletiva.

► **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

**01** - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, após receber a bola de seus companheiros, conduzi-la para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
- e) Sendo o goleiro, de posse da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.

**PENALIDADE:** Para qualquer das situações acima, será concedido tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando será cobrado na linha frontal desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

f) Sendo o executor de um arremesso lateral, de canto ou de goleiro, tiro de meta ou tiro livre direto, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

**PENALIDADE:** Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local da infração, exceto se for dentro de sua própria área de meta.

**g)** Quando da cobrança do tiro ou arremesso de meta, lançar a bola na área de meta adversária, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

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

**h)** Sendo o goleiro, permanecer de posse da bola **dentro** de sua área de meta por mais de 05 segundos.

**PENALIDADE:** Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

**i)** Sendo o goleiro, arremessar, rebater ou chutar a bola na área de meta adversária, de sua própria área de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

**PENALIDADE:** Reversão em favor da equipe adversária, que deverá ser cobrada com as mãos pelo goleiro.

**j)** Sendo o goleiro, receber a bola com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça ou de forma involuntária.

**OBS.:** A jogada com a cabeça não poderá ser forçada (ANTIJOGO).

Ex.: no tiro de meta joga-se a bola na cabeça de um atleta e este recua para o goleiro.

**PENALIDADE:** Será anotada em súmula infração individual do atleta que atrasou e cobrado um tiro livre em favor do adversário no local onde o atleta faltoso encontrava-se.

- Se dentro da área de meta, a infração será cobrada na linha frontal desta.
- Se ocorrer de arremesso lateral, reversão em favor do adversário.
- Se ocorrer de arremesso de canto, reversão em tiro de meta ao adversário.

**§ ÚNICO:** PROCEDIMENTO E PUNIÇÕES NAS SUBSTITUIÇÕES: Toda e qualquer substituição deverá ser feita **dentro** da **zona de substituição**.

- O atleta a ser substituído deverá sair primeiro, para em seguida entrar seu substituto.
- O(s) atleta(s) que realizar este procedimento de forma errada será punido com uma infração pessoal e imediatamente se refaz a substituição.

**PENALIDADE:** Se o árbitro paralisar a partida **em função de erro na substituição**, esta 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 linha frontal.

**02** - Toda infração pessoal acumulará em súmula somente infração individual.

► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

**01** - Comete infração disciplinar o atleta que:

**a)** Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.

- b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- c) Ser culpado de conduta indisciplinar.
- d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões tomadas pelo árbitro.
- e) Usar de táticas antidesportivas.
- f) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais ou adversários.
- h) Entrar no campo para ministrar instruções.
- i) Tirar a camisa por completo, no campo de jogo, antes, durante ou ao final da partida.

**PENALIDADE: COM A BOLA EM JOGO:** se o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar, será considerada como infração técnica.

- Anota-se em súmula infração individual e coletiva.
- Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.
- Se dentro de sua própria área de meta, será punido com pênalti.

**COM A BOLA FORA DE JOGO:** o árbitro dará a advertência que julgar necessária.

- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a sétima infração.
- Reinicia-se o jogo no local onde a bola se encontrava.

**02** - Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

**a) CARTÃO AMARELO** - O atleta advertido só poderá retornar a partida, ou ser substituído, após 02 min CRONOMETRADOS de BOLA EM JOGO, permanecendo no banco de reservas até ser informado de seu retorno e receber autorização do árbitro.

**b) CARTÃO AZUL** - O atleta estará desqualificado da partida, não podendo retornar ao campo e nem permanecer no banco de reservas, podendo ser substituído após 02 min CRONOMETRADOS de BOLA EM JOGO, devendo o seu substituto permanecer no banco de reservas até que seja informado do final da punição e receber autorização do árbitro para entrar em campo.

**c) CARTÃO VERMELHO** - O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído.

**§ 1º:** O atleta cumprindo a punição por cartão amarelo no banco de reservas, quando expulso, poderá ser substituído.

**§ 2º:** O atleta, quando expulso no intervalo da partida, poderá ser substituído.

**§ 3º:** O atleta que reincidir em infração passível de punição por cartão disciplinar, quando já advertido, deverá ser expulso do campo de jogo.

**§ 4º:** Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão.

**OBS. 01:** Todos os cartões deverão constar em súmula como infração individual e coletiva até a 7ª infração. Caso ocorra a punição de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalecerá a marcação do 1º cartão.

**OBS. 02:** O atleta punido com cartão disciplinar deverá deixar o campo de jogo pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO, estando passível de outras punições disciplinares caso não atenda a este procedimento.

**03** - O atleta que cometer 05 infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo pela zona de substituição e não poderá permanecer no banco de reservas.

**04** - A equipe que cometer 07 infrações coletivas por período de jogo, sofrerá, a cada infração posterior, uma penalidade máxima. Sendo estas zeradas ao final do período.

**05** - A cobrança da penalidade máxima terá de ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, a não ser aqueles envolvidos na cobrança, deverão estar a uma distância mínima de 5 m atrás da linha da bola, somente podendo avançar após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute.

- O goleiro deverá estar com uma parte dos pés em cima da linha do gol, podendo movimentar-se lateralmente.
- Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, cobra-se novamente o pênalti. No mesmo caso, se a bola entrar no gol o tento é válido.
- Caso haja irregularidade por parte do quadro atacado e o tiro não tenha resultado em tento, cobra-se novamente o pênalti.
- Em caso de irregularidade do quadro atacante e resulte em tento, repete-se o tiro.

**§ ÚNICO:** O atleta encarregado da cobrança deverá executá-la em 05 segundos, no máximo, sendo passível de punição disciplinar, porém **sem perder a posse da bola**.

**06** - TÉCNICO/TREINADOR: Este terá sua ÁREA de ATUAÇÃO, onde poderá transmitir instruções aos seus comandados durante o transcorrer do jogo.

- Caso não haja a marcação da área acima, somente poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.
- Caso o banco de reservas esteja colocado nas linhas de fundo do campo, este não poderá ultrapassar o limite da linha lateral da área de meta.

## REGRA 10

### TIRO LIVRE

**01** - Tiro Livre é aquele através do qual poderá ser marcado um tento diretamente.

**02** - Quando um atleta executar um tiro livre dentro de sua própria área de meta todos os atletas adversários deverão permanecer fora desta, além de ficarem pelo menos a 05 m de distância da bola durante a execução do tiro. A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e valerá tento diretamente.

**OBS.:** Caso o goleiro execute um tiro livre de dentro de sua própria área de meta, a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

**PENALIDADE:** Reversão em favor da equipe adversária, que deverá ser cobrada com as mãos pelo goleiro.

**03** - Se qualquer atleta executar um tiro livre, fora de sua área de meta, todos os atletas adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 05 m da bola, até que esta seja tocada pelo executor.

**04** - Se qualquer atleta da equipe adversária penetrar na área de meta, ou se aproximar a menos de 05 m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, o árbitro deverá retardar a execução e fazer cumprir a regra.

**05** - A bola deverá estar imóvel no momento da execução do tiro livre e o atleta que o executar não poderá tocá-la novamente antes que tenha sido tocada por outro atleta.

**PENALIDADE:** Se o atleta encarregado de executar o tiro livre, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

**06** - Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, a respeito do local onde deverá ser executado, qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.



## REGRA 11

### ARREMESSO LATERAL

**01** - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral, pelo solo ou pelo alto, será posta novamente 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.

**a)** O executor do arremesso, no momento do lançamento, deverá estar de frente para o campo, com os pés para fora deste, podendo ter parte de cada pé sobre a linha.

**OBS.:** Significa que se o atleta colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

**b)** O atleta deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

**PENALIDADE:** Se a bola for arremessada de forma irregular, o árbitro ordenará reversão em favor da equipe adversária.

**c)** A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração.

- Se dentro da área de meta da equipe adversária, poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

- Se dentro de sua área de meta, o tiro livre deve ser executado na linha frontal desta.

**d)** 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.

**OBS.:** Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado arremesso de canto. Se não houver participação do goleiro será tiro de meta em favor da equipe adversária.

**e)** Caso o atleta coloque a bola em sua própria meta será ordenado pelo árbitro a cobrança de arremesso de canto, em qualquer circunstância, mesmo com a participação do goleiro, desde que este esteja dentro de sua área de meta.

**OBS:** Se o goleiro jogar a bola **intencionalmente** dentro de sua meta o tento será valido

**02** – O tempo máximo para a cobrança será de 05 seg após a autorização do árbitro.

**PENALIDADE:** Reversão em favor da equipe adversária.

**03** – Os atletas adversários ao daquele que executar o arremesso não poderão aproximar-se a menos de 05 m da bola, até que esta esteja em jogo.

## REGRA 12

### TIRO E ARREMESSO DE META

**01** - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada por último por atleta da equipe atacante, será concedido tiro de meta a equipe adversária.

**02** - O tiro ou arremesso de meta deverá ser cobrado por qualquer atleta com os pés, com a bola parada, ou pelo goleiro, obrigatoriamente, com as mãos.

**OBS.:** Será válido o arremesso mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, neste caso será levado em consideração a posição de seus pés.  
(que poderão estar parcialmente sobre a linha ou completamente dentro da área).

**a)** A bola estará em jogo imediatamente após ultrapassar as linhas da área de meta e não valerá tento diretamente.

**OBS.:** Quando executado pelo goleiro, havendo participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua área de meta, será concedido arremesso de canto.

**b)** A bola não poderá alcançar a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

**PENALIDADE:** reversão em tiro de meta a favor do adversário.

**c)** A bola não poderá ser tocada novamente pelo atleta que executar o tiro de meta, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

**PENALIDADE:** Se o atleta que executar o tiro de meta, depois de fazê-lo, tocar na bola antes desta ter sido tocada por outro atleta deverá ser marcado um tiro livre a favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se cometida na área de meta da equipe adversária, o tiro livre será executado de qualquer ponto dentro da mesma.

**d)** Quando do tiro ou arremesso de meta todos os atletas adversários deverão estar, no mínimo, a 05 m de distância da bola até que este seja executado.

**3** - O tempo máximo para a cobrança de TIRO ou ARREMESSO de META será de 05 segundos, após a autorização do árbitro.

**PENALIDADE:** Lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

## REGRA 13

### ARREMESSO DE CANTO

**01** - Quando a bola ultrapassar inteiramente, pelo solo ou pelo alto, a linha de fundo, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada pela última vez por um atleta da equipe defensora, será concedido arremesso de canto a equipe adversária.

**a)** O executor do arremesso, no momento do lançamento, deverá estar postado na interseção das linhas de fundo e lateral, de frente para o campo, com os pés para fora deste, podendo ter parte de cada pé sobre a linha.

**OBS.:** Significa que se o atleta colocar o calcanhar em cima da linha demarcatória, ficando com toda parte dos pés dentro do campo, o arremesso é considerado válido.

**b)** O atleta deverá usar ambas as mãos, executando o lançamento de tal forma que a bola venha de trás, passando por cima da cabeça. A bola estará em jogo assim que entrar no campo.

**PENALIDADE:** Se a bola for arremessada de forma irregular, o árbitro ordenará cobrança de tiro de meta em favor da equipe adversária.

**c)** A bola não poderá ser tocada novamente pelo arremessador, a não ser após ter sido tocada por outro atleta.

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta da equipe adversária, poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

**d)** De um arremesso de canto não poderá ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro, **este postado dentro de sua área de meta**, em qualquer circunstância. Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado arremesso de canto.

**OBS:** Se o goleiro jogar a bola **intencionalmente** dentro de sua meta o tento será válido

**e)** Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta será ordenado pelo árbitro cobrança de arremesso de canto, em qualquer circunstância.

**02** – O tempo máximo para a cobrança será de 05 seg após a autorização do árbitro.

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

**03** – Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso de canto não poderão aproximar-se a menos de 05 m da bola, até que esta esteja em jogo.

**04** - Havendo qualquer outra infração, o arremesso será repetido.

## **REGRA 14**

### **ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

#### **VANTAGEM**

**Vantagem**, o item mais importante das Regras do jogo, o qual o árbitro tem por obrigação fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Porém, não aproveitada a vantagem, o árbitro não deverá marcar a infração.

Os cartões disciplinares aplicados após esta determinação devem, obrigatoriamente, serem anotados em súmula como infração individual e coletiva, sendo as coletivas até a 7ª infração.

#### **DEVERES DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

Em todas as categorias, são três os oficiais de arbitragem, sendo dois árbitros e um representante, responsáveis pelo controle de uma partida de Futebol 7 Society. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, que dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.

#### **SÃO DEVERES DOS ÁRBITROS:**

**01** - Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol 7 Society. 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 autorizar o início da partida, o seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso ou a bola fora de jogo. Deve-se evitar punir tecnicamente quando a aplicação de penalidade for 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, no prazo estabelecido, após a realização do jogo.

**04** - Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender 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 para a entrega do mesmo a quem de direito.

**05** - Advertir qualquer atleta culpado de procedimento irregular ou de atitude incorreta e, no caso de reincidência, impedi-lo de continuar participando da partida. Em tais casos, o árbitro deve mencionar em seu relatório o nome e demais dados 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 somente a entrada do técnico e do massagista. Entende-se por técnico e massagista as pessoas registradas como tal na súmula de jogo e que não estejam uniformizadas como atletas.

**07** - Expulsar, sem prévia advertência, atleta, técnico, ou qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem.

**08** - Expulsar, sem prévia advertência, atleta, técnico, ou qualquer outra pessoa interveniente da partida, 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 o infrator, ordenando ao representante o respectivo registro.

**11** - Ter aferida a distância de 05 m 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, o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas, inclusive as condições do campo de jogo, 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.

**15** - Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

**16** - Parar o jogo se, na sua opinião, um atleta estiver seriamente acidentado, fazendo com que, de imediato, lhe sejam prestados os socorros necessários. Não permitam o atendimento dentro do campo. Ordenem sua condução a linha lateral ou de fundo.

**17** - Se um atleta estiver levemente machucado a partida não será interrompida até que a bola deixe de estar em jogo.

**18 – MECÂNICA DE ARBITRAGEM** – Os árbitros deverão acompanhar o jogo de perto, correndo TODA a extensão do campo, para que sempre estejam próximos das jogadas. Assim, quando apitar, não permitirá dúvidas aos participantes do jogo. É permitida, eventualmente, a troca de diagonal, assim como a troca de lado com a bola fora de jogo, desde que, um dos oficiais sempre esteja colocado próximo a mesa do representante. Quando do pedido de tempo e final de partida, deverão postar-se no centro do campo.

**OBS. 01:** Um dos oficiais será CHEFE DE EQUIPE, designado pela Confederação ou Federação no ato de sua escalação, ao qual caberá a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

**OBS. 02:** A responsabilidade de verificação do 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 ao outro árbitro caberá a fiscalização do goleiro e meta, devendo postar-se na diagonal do primeiro.

### **SÃO DEVERES DOS REPRESENTANTES**

#### **01 – Plaquetas para infrações:**

Manter 01 par de plaquetas numeradas de 01 a 07, mais o suporte de sustentação das mesmas, com a finalidade de anunciar as infrações coletivas cometidas pelas equipes.

As plaquetas terão o fundo branco, com os números de 01 a 06 em preto e o número 07 em vermelho, sendo que estas deverão medir 15 x 30 cm.

Poderá ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

#### **02 – Bandeira de solicitação de tempo:**

Manter 02 bandeirolas com os tamanhos de 20 x 15 cm, na cor verde, tendo a haste comprimento de 30 a 50 cm. Estas serão afixadas no mesmo suporte das plaquetas para infrações, quando do pedido de tempo por parte das equipes.

Poderá ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

#### **03 – Procedimento do representante.**

**a) –** A cada infração coletiva o representante colocará no local adequado, e bem visível aos dois lados, a plaqueta com o número correspondente à infração.

- As plaquetas deverão ser colocadas no lado que a equipe defende.
- Quando da 7ª infração, a plaqueta deverá ser mantida até o final do período.
- As bandeirolas deverão ser colocadas quando do pedido de tempo das equipes e mantida até o final de cada período.

**b) –** Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual dos atletas, fazendo o sinal convencionado. Informar aos árbitros quando da 7ª infração coletiva das equipes, levantando a plaqueta correspondente.

**c) –** Marcar o 01 minuto do tempo técnico.

**d) –** Marcar os 02 minutos dos cartões disciplinares.

**e) –** É recomendado, para melhor visualização e leitura da súmula de jogo, que sejam utilizadas canetas de cores diferentes para cada período de jogo e prorrogação.

**f) –** A súmula de jogo, sua condução, preenchimento e devolução é de responsabilidade do representante.

### **RECOMENDAÇÕES AOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

**01 -** Observe bem o campo de jogo antes do início da partida. Verifique se tudo está em ordem, as condições das marcações do campo, os postes das metas. Examine as redes e verifique se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.

**02** - Antes do início de cada partida examine as bolas, verifique se estão em condições de jogo. Escolhida a bola do jogo, as demais deverão ficar junto à mesa do representante. Somente poderá ser utilizada a bola oficial da entidade sob cuja jurisdição estiver sendo realizada a partida, inclusive para o aquecimento no campo de jogo.

**03** - Observe antes do jogo, quais os atletas que serão os goleiros. Não permita que outro atleta tenha os privilégios destes.

**04** - Nunca inicie uma partida com menos de 07 atletas e nem a prossiga se uma ou as duas equipes ficarem reduzidas a 03 atletas, seja por que motivo for.

**05** - Examine os calçados dos atletas antes do início do jogo, durante ou no intervalo.

- Sempre que achar necessário, ou se tiver motivos, examine qualquer outra parte do equipamento.
- Havendo irregularidades, exija imediatamente o cumprimento das determinações.
- Se não for obedecido, ordene que deixe o campo até a sua regularização.
- Esta determinação também cabe aos atletas que estiverem usando peças que possam causar danos a si ou aos demais, tais como anéis, pulseiras, brincos, piercings ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas de metal, plástico ou madeira.

**06** - Exija que todas as pessoas intervenientes da partida sejam registradas em súmula, pois só assim terão condições de participação.

**07** - Caso haja algum acidente no transcorrer da partida, não permita que o atleta seja atendido dentro do campo. Providencie sua remoção e prossiga com o jogo.

**08** - Solicite ao representante anotar quem deu a saída no primeiro tempo, no sentido de evitar confusão na etapa complementar.

- Exija que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, e só permita a invasão quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola.
- Use sempre cronômetro para marcar os tempos de jogo e descanso dos atletas.
- Nunca de ouvidos a reclamações dos atletas, continue atuando com serenidade.
- Quando determinar uma marcação, não modifique esta decisão.

**09** – Lembre-se sempre que o objetivo do jogo é a marcação dos tentos, portanto, estude bem a regra que o determina, pois um jogo poderá ser decidido através de um tento accidental. Tenha sempre em mente que o tento só será valido quando ultrapassar INTEIRAMENTE a linha de gol entre os postes e sob o travessão.

**10** - Observe bem o dispositivo das regras, que não é puramente punir, mas impedir o retardamento indevido da partida, na obtenção de vantagens desleais, que devem ser coibidas.

**11** – Após a 7ª infração técnica, por período de jogo, a equipe infratora sofrerá uma penalidade máxima, seja qual for a posição da bola neste momento, desde que, naturalmente, a bola esteja em jogo.

**12** - Lembre-se de que todas as **infrações técnicas** dos atletas, cometidas dentro da sua própria área de meta originam penalidade máxima, portanto, a aplicação das infrações é de capital importância.

**13** - Antes de autorizar a cobrança de uma penalidade máxima, verifique se a bola encontra-se em posição correta. Observe que, se a bola bater na trave, o atleta que executou o tiro não poderá tocá-la novamente antes de ter sido tocada por outro atleta.

**14 - PENALIDADE MÁXIMA:** na cobrança, o goleiro deverá estar com parte dos pés, obrigatoriamente, em cima da linha de gol, sendo permitido movimentar-se lateralmente.

- Na cobrança da penalidade máxima os atletas não envolvidos deverão estar a uma distância mínima de 05 m atrás da linha da bola, somente podendo avançar após o atleta encarregado da cobrança ter desferido o chute.

- Em caso de irregularidade da equipe defensora e o tiro não resulte em gol, a cobrança será repetida. Caso resulte em gol, o tento é válido.

- Se houver irregularidade da equipe executora, mesmo resultando em gol, a cobrança será repetida. Caso não resulte em gol a jogada prossegue normalmente.

**15** – Não permita a participação de atleta sangrando. Ordene a sua saída, só permitindo o retorno após os devidos atendimentos e com a sua autorização.

**16** – Os dois árbitros tem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações, prevalecerá sempre a decisão do CHEFE DE EQUIPE.

**17** – Não permita que os treinadores aproximem-se da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO quando ministrarem instruções à suas equipes.

**18** – Exija dos treinadores o fiel cumprimento das recomendações a eles determinadas na regras do jogo, pois as desobediências lhes acarretarão punições disciplinares.

**19** – Observe sempre que as prorrogações determinadas pelas Regras Oficiais são de 10 minutos (05x05), sem intervalo, apenas com a mudança de lado das equipes. As prorrogações são continuação do jogo, portanto, continuam valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, além de todos os cartões disciplinares.

**20** – A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.

**21** – Quando do WO não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola, basta avisar ao capitão da equipe presente.

**22** – Estude bem as aplicações dos cartões disciplinares, pois os mesmos acarretarão sempre uma infração individual e coletiva.

**23** – Quando das ocorrências em uma partida, a equipe de arbitragem deverá apresentar relatório único dentro do prazo estabelecido (até às 18h00 do 1º dia útil após o jogo).

**24** – O tempo para restabelecimento do jogo devido a intempéries ou outras paralisações será de 30 minutos, no máximo.



**25** – Os árbitros deverão informar o tempo JOGADO apenas ao capitão da equipe, quando solicitado no pedido de tempo.

**26** – A não comunicação das infrações não impede as punições. Ex.: o representante não informa da 7ª coletiva ou da 4ª individual, mas o árbitro deve fazer cumprir a regra.





















**27** – O delegado da partida, devidamente autorizado, poderá utilizar-se da cadeira ao lado do representante.

**28** – Sempre aguarde o atleta punido com cartão disciplinar AZUL ou VERMELHO deixar completamente o campo de jogo antes de reiniciar a partida.

**29** – Lembre-se de que SEMPRE deverá ter um atleta como capitão de cada equipe dentro de campo.

## CÓDIGO de SINAIS

 4ª FALTA INDIVIDUAL	 5ª FALTA INDIVIDUAL	 ANOTADO	 NÃO VALEU	 GOL CONTRA
 5 SEGUNDOS	 CARTÕES DISCIPLINARES	 INDICA LADO ou DIREÇÃO	 PEDIDO DE TEMPO	
 REVERSÃO ou SUBSTITUIÇÃO de GOLEIRO	 FINAL DE PERÍODO	 7ª FALTA COLETIVA	 PÊNALTI (APÓS 7ª)	

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

## REGRA 15 DAS CATEGORIAS

**01** – O Futebol 7 Society, compreenderá as seguintes categorias, Masculinas e Femininas, e seus tempos de jogo:

<b>CATEGORIAS</b>	<b>IDADES</b>	<b>TEMPO</b>
Sub 09	07 / 08 / 09 anos	15 x 15 min
Sub 11	10 / 11 anos	15 x 15 min
Sub 13	12 / 13 anos	15 x 15 min
Sub 15	14 / 15 anos	20 x 20 min
Sub 17	16 / 17 anos	20 x 20 min
Sub 20	18 / 19 / 20 anos	25 x 25 min
Principal	Acima de 18 anos (16 anos com autorização)	25 x 25 min
Veterano	Entre 35 e 40 anos	25 x 25 min
Máster	Acima de 40 anos	25 x 25 min
Feminino/Principal	Acima de 18 anos (15 anos com autorização)	20 x 20 min
Feminino/Sub 15	Até 15 anos	15 x 15 min

**§ 1º** - Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima, será considerada a idade completada no ano da competição, com exceção das categorias Sub 09, Principal, Veterano e Máster, cuja idade mínima deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.

**§ 2º** - A **FIFO7S** – Federação Internacional de Football 7 Society poderá criar, alterar ou mudar a nomenclatura das categorias, se assim julgar essencial para o desenvolvimento da modalidade.

**02** – A duração das partidas de Futebol 7 Society está determinada de acordo com a categoria dos participantes, no Livro de Regras. Caso haja interesse, poderão ser criadas novas categorias.

**03**– As categorias estão classificadas por sexo, não podendo haver interatividade entre as mesmas.

## **REGRA 16 DO DESEMPATE**

1 - Para critério de classificação em competição, será observada a seguinte pontuação:

**Vitória** = 03 pontos / **Empate** = 01 ponto / **Derrota** = 00 ponto.

**§ ÚNICO** - Em caso de empate no número de pontos entre duas ou mais equipes na fase de classificação, o critério de desempate será o seguinte, nesta ordem:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Menor número de gols sofridos;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols a favor;
- e) Menor número de cartões disciplinares;  
(tendo por peso: AMARELO = 01 / AZUL = 03 / VERMELHO = 05).
- f) Sorteio.

### **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**

**01** - A disputa de penalidades máximas será em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas por equipe, até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

**02** - Qualquer atleta registrado em súmula poderá executar as penalidades, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

**03** - Os atletas que estiverem cumprindo punição por cartões disciplinares não poderão executar as cobranças.

**04** - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança deverão permanecer atrás da linha central.

### **DECISÃO POR SHOOT OUT (Tiro da Linha de Saída)**

1 - Será utilizado em ocasiões determinadas pelo regulamento da competição.

2 - Para a definição de um vencedor será adotado o seguinte procedimento:

**a)** 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.

**b)** Após a autorização do árbitro, o atleta encarregado de efetuar a cobrança terá 05 segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção até o momento do chute, dentro do limite de tempo.

**c)** 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.

**d)** Após a autorização do árbitro, 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 dela.

**e)** No caso do goleiro praticar qualquer infração técnica ou disciplinar, ou ainda, executar uma defesa com as mãos fora da área, deverá ser **desqualificado** e sua equipe punida com uma cobrança de penalidade.

**f)** Caso o atleta encarregado da cobrança cometa qualquer infração técnica ou disciplinar durante a execução, este deverá ser **desqualificado** e a cobrança invalidada.

**OBS.:** Não há necessidade de aplicação de cartão disciplinar, bastando comunicar aos capitães das equipes.

**g)** As cobranças serão alternadas, sendo vencedora a equipe que conseguir a primeira vantagem sobre a outra.

**h)** As cobranças deverão ser executadas por atletas diferentes, desde que registrados na súmula de jogo. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos os outros terem cobrado, incluindo o goleiro.

**i)** Atletas cumprindo punição de cartões disciplinares não podem executar as cobranças.

**j)** 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 na meia quadra contrária àquela onde estão sendo executadas as cobranças.

## **POSICIONAMENTO DOS ÁRBITROS**

**1º árbitro** – Responsável pela autorização da cobrança e pela marcação do tempo. Deverá estar postado na linha de saída e de costas para o gol.

**2º árbitro** – Responsável pela fiscalização da cobrança e pela confirmação do gol. Deverá estar posicionado na linha frontal da área de meta, de frente para o campo.