

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL SETE



Federação Gaúcha de Futebol Sete
Rua Gonçalves Dias nº 628 sala 20 – CEP. 90130-060 Bairro Menino Deus
Fone; (51) 32322041 Porto Alegre - RS

www.setesociety.com.br

REGRAS OFICIAIS

EDIÇÃO - 2010

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.

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL SETE – FGF7

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	Descrição	Página
01	O Campo de Jogo	05
02	A Bola	08
03	Número de Atletas e Substituições	09
04	Uniforme dos Atletas e Comissão Técnica	10
05	Tempo de Jogo	12
06	Início e Reinício de Jogo	13
07	Bola em Jogo e Fora de Jogo	15
08	Soma de Tentos	16
09	Infrações	17
10	Tiro Livre	23
11	Arremesso de Canto	24
12	Arremesso Lateral	25
13	Tiro e Arremesso de Meta	27
14	Penalidade Máxima e Shoot Out	28
15	Das Categorias	30
16	Oficiais de Arbitragens	31
	Códigos de Sinais	38

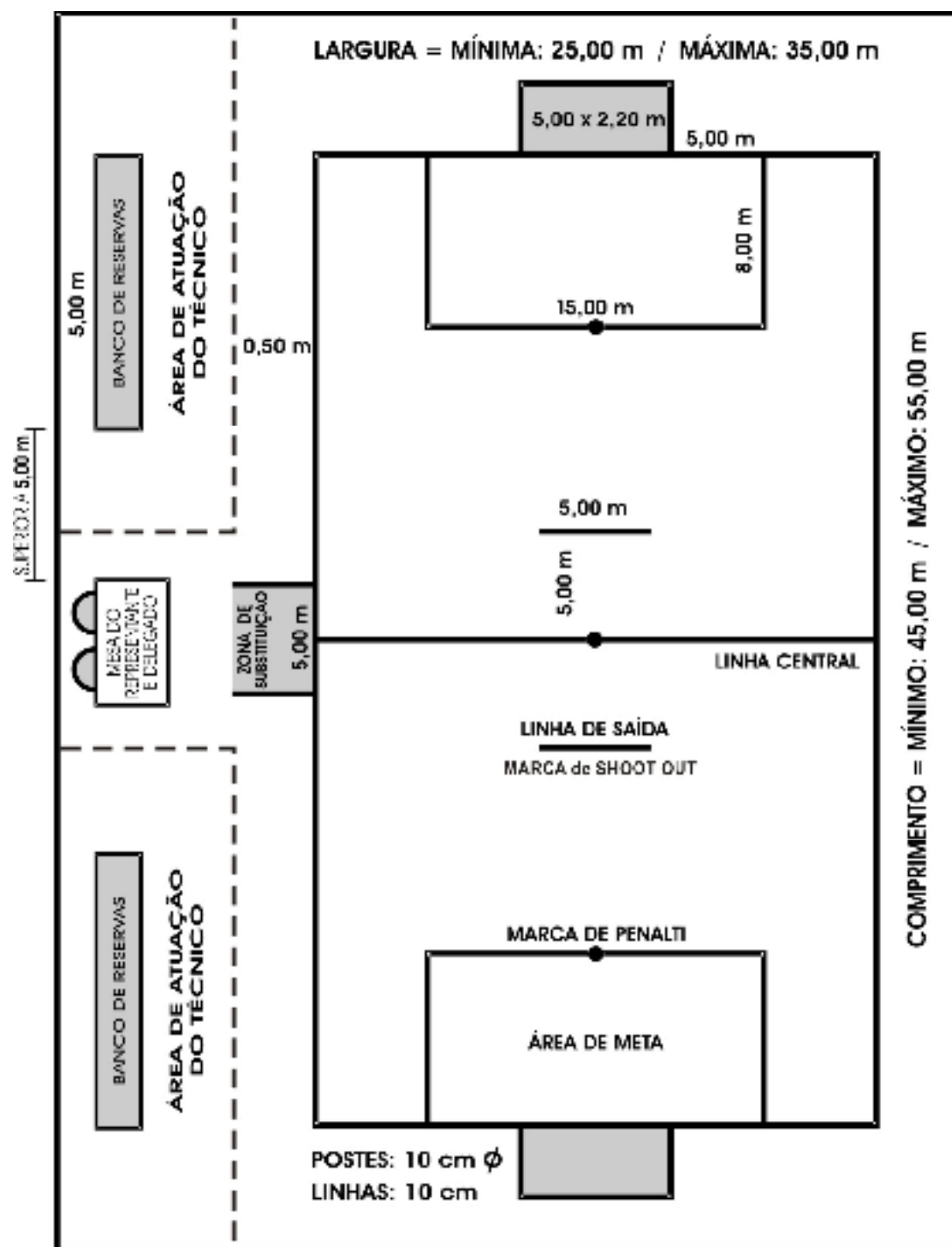
Participantes na elaboração deste livro:

* Prof. Aldinei Dias

- Prof. Alessandro Mariani;
- Dover de Freitas;
- Marcílio de Assis;
- Nabill Zoukan Narch;

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

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 cânhamo, juta, náilon ou similares, 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, 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.

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.

08 – Área de atuação do Técnico:

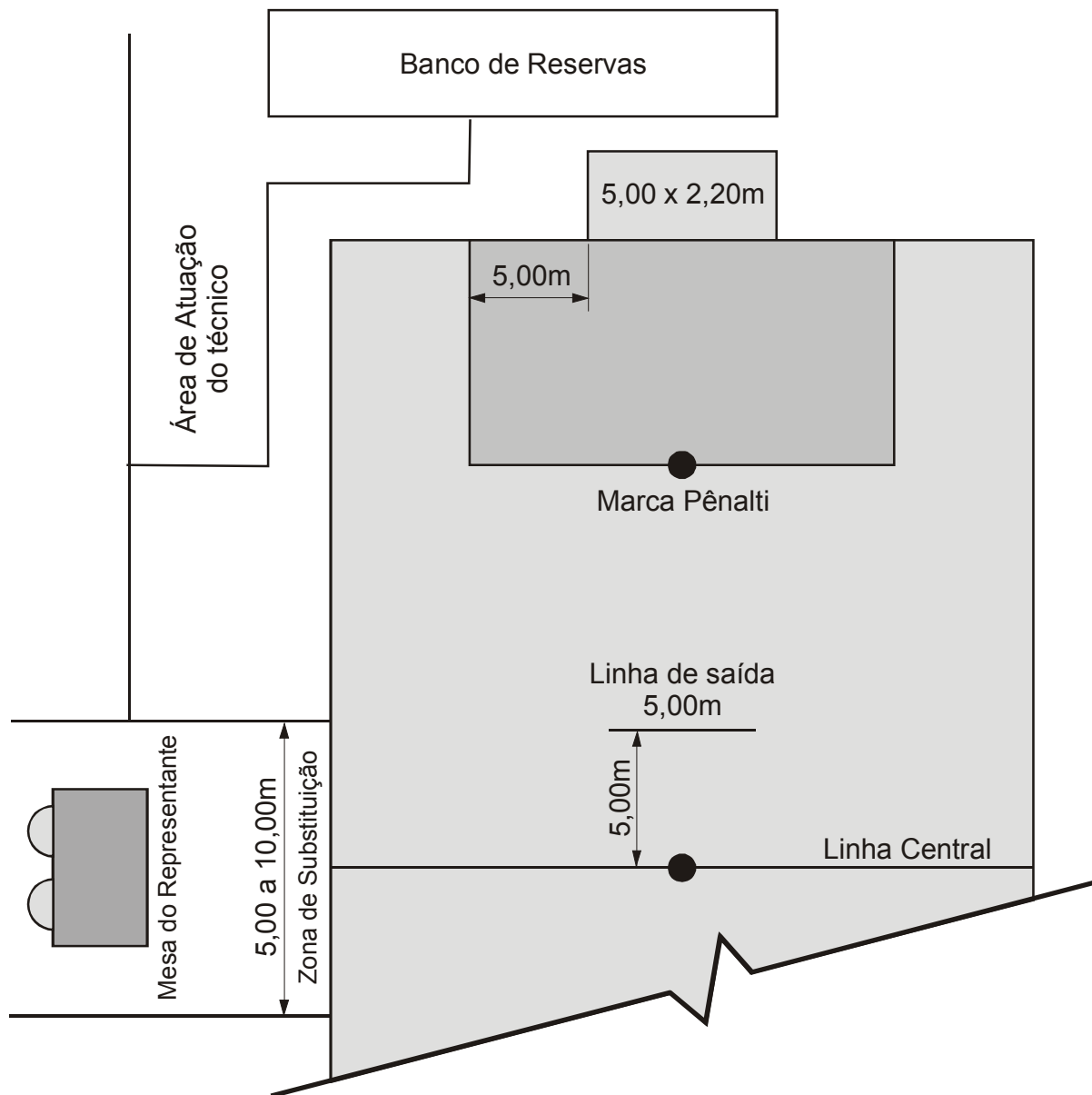
A área de atuação do técnico estará localizada em frente aos bancos de reservas, demarcada por linhas bem visíveis, deverá estar a uma distancia de no mínimo 50 cm da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha da Zona de Substituição e do outro lado até a Linha de Fundo.

O Técnico dentro de sua área de atuação, poderá transmitir instruções aos seus comandados durante o transcorrer do jogo, podendo ficar em pé dentro desta área, terminando suas orientações deverá sentar-se no banco

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

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.

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



REGRA Nº 02 - 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 Sub 09 Sub 11	61 a 62 cm	270 a 310 gramas
Sub 13 Sub 15 Feminino Sub 15	63 a 65 cm	320 a 350 gramas
Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Máster Feminino Principal	66 a 69 cm	420 a 450 gramas

a) O quique da bola é medido soltando-a de uma altura de dois metros em campo de grama natural ou sintético, medindo-se então a altura máxima que a bola atinge no retorno de seu primeiro quique, não pode ultrapassar 80 cm de altura.

03 – A bola não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com autorização do árbitro.

04 – Ambas as equipes, deverão apresentar cada uma 01 bola em condições de jogo, sendo que a bola reserva deverá ficar na mesa do Representante.

05 – Se a bola estourar ou esvaziar-se, durante o andamento de uma partida, o jogo deverá ser interrompido, trocada a bola e reiniciando-se a partida por meio de “BOLA AO CHÃO, no local onde a primeira bola esvaziou ou estourou.

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 inutilização da bola ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral) a partida deverá ser reiniciada após a troca da bola, no local onde a mesma esvaziou ou estourou com a continuação normal do jogo.

REGRA Nº 03 - NÚMERO DE ATLETAS e SUBSTITUIÇÕES:

01 - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta obrigatoriamente de sete jogadores, um dos quais será o goleiro. O jogo não poderá iniciar-se sem o número mínimo de jogadores 07 (sete) por equipe e nem ficar reduzida com o jogo em andamento a menos de 04 (quatro) atletas por equipe.

a) 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, o placar técnico será mantido 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 – 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.

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 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.

➤ **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, o substituto do Cartão Azul 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 meia manga ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, chuteira de Futebol Sete ou tênis apropriado nos diversos materiais existentes e caneleiras, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas ou coletes.

a) O árbitro deverá examinar o calçado de todos os atletas antes de começar o jogo. Os atletas deverão antes de iniciar os jogos estarem certos de que os seus equipamentos estão de acordo com as regras oficiais.

b) **É obrigatório o uso de caneleiras**, sendo que as mesmas deverão estar completamente cobertas pelas meias, e deve ser confeccionada em material apropriado (borracha, plástico injetado, poliuretano ou similar), para oferecer maior proteção ao atleta.

c) É permitido ao atleta o uso de bermuda térmica na mesma cor do calção e joelheira de elástico ou neoprene, 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 da mesma equipe 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 das respectivas camisas, números, de 01 a 99, com 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É também obrigatória cor diferente dos números em relação à camisa sendo que os mesmos deverão ser da mesma cor.

05 – O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, camisas para dentro do calção e meias levantadas, sempre observando o que determina a regra. Se isto não acontecer, ele será retirado do campo por meio de substituição e só poderá voltar ao campo de jogo no momento em que a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verifique as condições normais do uniforme.

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.

a) O capitão da equipe não necessita estar no campo de jogo para o início ou reinício da partida.

07 – Os componentes da Comissão Técnica poderão estarem vestidos de **Bermudas, na altura dos joelhos se tal peça tiver o logo 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 efetuar o aquecimento deverá estar vestido **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. O Atleta poderá usar proteções durante os jogos para evitar lesões, como 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)	NO MÁXIMO 10 MINUTOS
SUB 20 PRINCIPAL VETERANO MASTER	50 MINUTOS (25 X 25)	NO MÁXIMO 10 MINUTOS

- 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 pênalti.
- 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 equipes 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.

2 – A partida que for interrompida por falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, caso tenha decorrido 2/3 da mesma será considerada encerrada. Caso não tenha decorrido 2/3 a partida deverá ser suspensa. Em ambos os casos o árbitro deverá relatar o motivo e encaminhar junto com os demais documentos para a entidade.

OBS: No caso de insuficiência de atletas de uma ou de ambas as equipes a partida é considerada encerrada independente do tempo decorrido.

REGRA Nº 06 - INÍCIO e REINÍCIO DO 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 a saída de bola ou o lado do campo a defender, os atletas reservas deveram ficar no banco do lado em que a sua equipe defende. 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, todos os atletas da equipe contrária deverão estar em seu campo de defesa a uma distância igual ou superior a 5 metros da linha da bola. A bola só 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.

PENALIDADE: Caso o faça, falta pessoal do atleta e tiro livre contra a sua equipe.

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 árbitro autorizará a inversão dos atletas reservas sem necessidade de paralisar o jogo para a regularização.

2 - 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 distância 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:

a) Quando ultrapassar completamente quer pelo alto quer pelo solo as linhas demarcatórias do campo.

b) Quando 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.

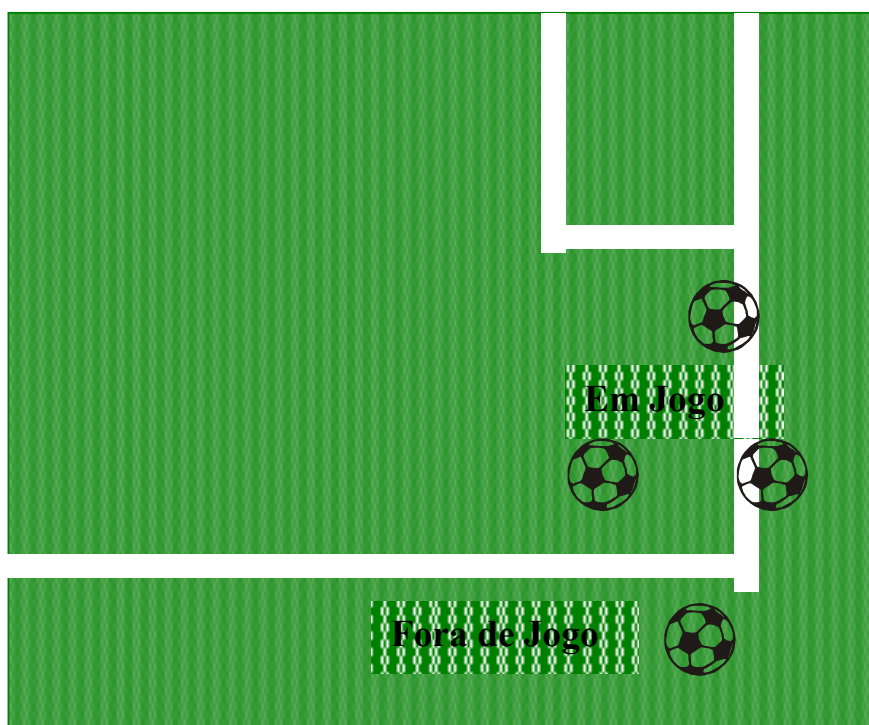
02 – A bola estará sempre em jogo em todas as outras ocasiões desde o começo até o fim do jogo, inclusive nos seguintes casos:

a) Se a bola bater nas traves;

b) Se a bola 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.

d) 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 quando ultrapassar totalmente as linhas do campo.



REGRA Nº 08 - SOMA DE TENTOS:

01 – Esta regra define o único meio pelo qual um jogo poderá ser considerado ganho ou empatado, não existem variações para o caso.

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

a) Se nenhum tento for marcado ou as equipes somarem igual número de tentos, o jogo será considerado empatado mas se uma das equipes consignar maior número de tentos, será considerada vencedora.

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.

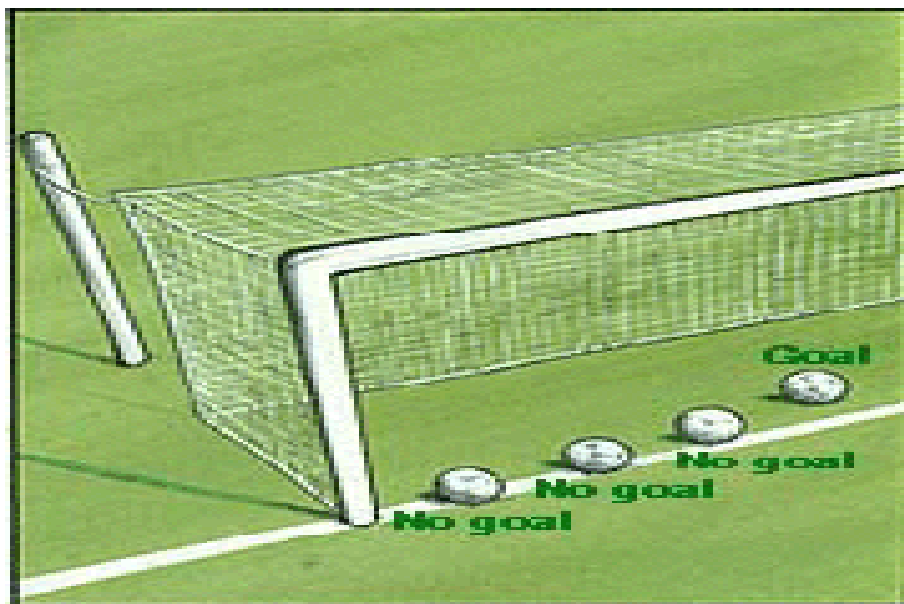
c) O goleiro após a defesa ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e sob o travessão de sua meta, o tento será considerado válido.

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 linha frontal 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;**
- 3. Faltas Disciplinares.**

➤ FALTAS TÉCNICAS:

01 – A Falta Técnica após a marcação do árbitro será assinalada em súmula do jogo pelo Representante / Assistente de Arbitragem como falta individual e coletiva do atleta 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 a mão, ou impedi-lo da ação, com qualquer parte do braço;
- 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, **deverá ser obrigatoriamente expulso**;
- m) Com exceção do goleiro dentro de sua área de meta, o atleta que segurar, impulsionar ou desviar a bola intencionalmente com a mão ou braço, **deverá obrigatoriamente ser punido com cartão disciplinar**;
- n) Projetar-se ao solo de maneira deslizante ou não com uso dos pés, na disputa da bola com a participação de atleta adversário, será considerada infração técnica e **deverá ser obrigatoriamente punido o atleta infrator com cartão disciplinar**;
- o) O atleta que cometer uma falta evitando por meios ilegais uma chance clara de consignar um tento deverá ser desqualificado ou expulso da partida (cartão azul ou vermelho), a variação do cartão se deve em função de tal atleta já possuir ou não cartão disciplinar.

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

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 ou chutar a bola de sua própria área de meta diretamente na área de meta adversária, não tocando 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 não poderá permanecer com a mesma por mais de 05 segundos.

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

m) O atleta, incluindo os componentes do banco de reservas que 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 tiver 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.

➤ **FALTAS DISCIPLINARES:**

01 – A Falta Disciplinar cometida pelo infrator, após a marcação do árbitro será assinalada em súmula do jogo pelo Representante / Assistente de Arbitragem em uma das seguintes infrações:

a) 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;

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 "anti-desportivas";
- f) Trocar o seu número de camisa sem avisar ao Assistente de Arbitragem;
- g) Discutir com o público, oficiais ou adversários;
- h) Entrar na quadra para ministrar instruções aos seus atletas;
- i) O atleta não pode levantar a camisa e nem a tirar por completo para mostrar camisas interiores com lemas ou publicidade, mesmo que por baixo tenha outra camisa idêntica.

PUNIÇÃO COM A BOLA EM JOGO: Será marcada em súmula falta individual do atleta e coletiva da equipe infratora, sendo concedido à equipe adversária um tiro livre direto no local onde se encontrava a bola, se dentro de sua própria área de meta, será punido com penalidade máxima. Toda 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 aconteceu a infração, 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 infração, as infrações 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 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, exceto para as cobranças de penalidade máxima.

k) PUNIÇÕES PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS: Para atletas somará infração técnica e coletiva, para comissão técnica somará infração coletiva. Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 5ª falta. As infrações seguintes quando dos atletas somarão somente falta individual, além de serem passíveis de penas maiores. A infração só será contabilizada quando da aplicação dos cartões disciplinares.

Ficam estabelecidos os seguintes Cartões Disciplinares:

a) Cartão Amarelo - O atleta ADVERTIDO deverá deixar o campo pela zona de substituição sob pena de Desqualificação ou até mesmo 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.

b) Cartão Azul - O atleta DESQUALIFICADO deverá deixar o campo pela zona de substituição sob pena de expulsão ficando a equipe com menos um atleta, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas e seu substituto deve aguardar por 02

minutos cronometrados de bola em jogo até quando for informado pelo Representante / Assistente de Arbitragem e receber autorização do árbitro para recompor sua equipe pela zona de substituição.

c) Cartão Vermelho - O atleta EXPULSO 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. Atleta cumprindo penalidade do cartão azul se antes de deixar o campo de jogo (recinto) for 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) O atleta que reincidir em infração de punição por cartão disciplinar quando já advertido, deverá ser expulso do campo de jogo.

Obs 5) 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.

02 - 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.

03 – A equipe que cometer a sexta e a sétima infração Técnica ou Disciplinar 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.

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

05 - Ao termino do primeiro período serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais;

06 - 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 - 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 à infração

REGRA - 11 - ARREMESSO DE 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.

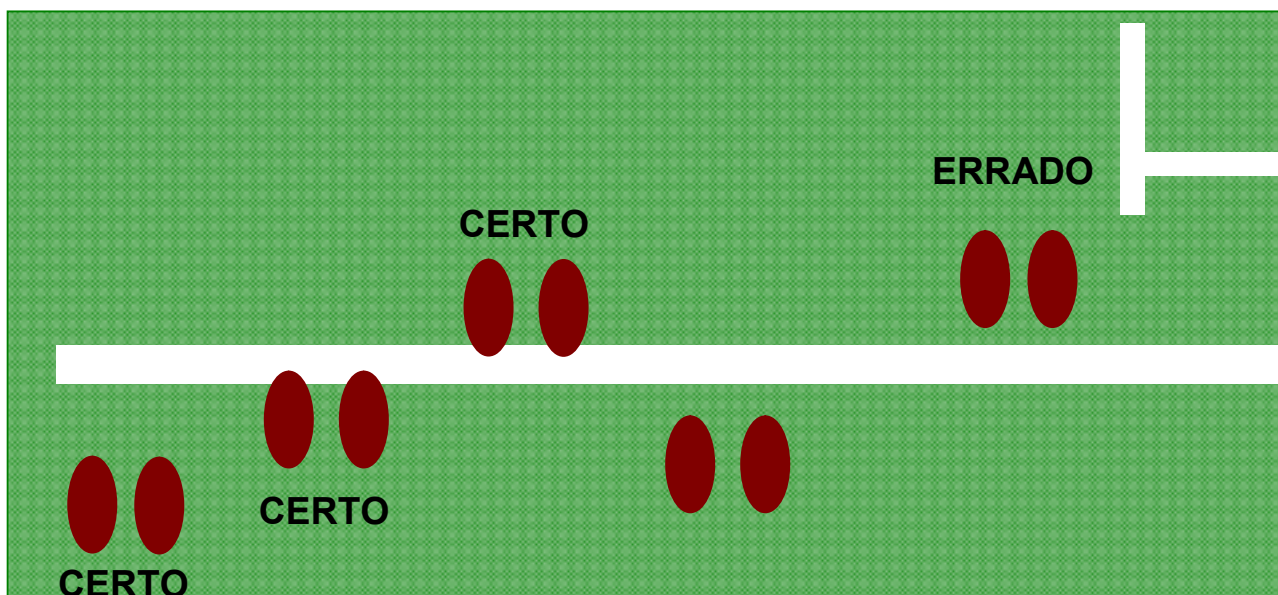
03 – Os atletas do quadro oposto ao daquele que executar o arremesso, não poderão aproximar-se a menos de 05 metros da bola até que esta esteja em jogo isto é, ter sido arremessada pelo atleta encarregado da execução.

04 – O atletas 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 estar de frente para o campo e 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.

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 conseguiu marcar o tento, a cobrança será válida;

06 - 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;

07 - 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;

➤ **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, não havendo obrigatoriedade de troca de atletas para as cobranças, ficando também o goleiro livre para ser substituído.

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 arbitro 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:

CATEGORIA	IDADES	TEMPO DE JOGO
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

c) 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.

l) - Anexar a PRÉ- SÚMULA do jogo.

➤ MECÂNICA DE ARBITRAGEM

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.

➤ RECOMENDAÇÕES À ARBITRAGEM

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

02 - 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 à mesa do Assistente de Arbitragem. Somente poderá ser utilizada no jogo a bola oficial da entidade sob cuja jurisdição estiver sendo realizada a partida, inclusive para o aquecimento no campo de jogo.

03 - Observem antes do jogo, quais os atletas que serão os goleiros. Nunca iniciem uma partida com menos de 07 atletas e nem prossigam a mesma se alguma das duas equipes ficarem reduzidas a 03 atletas seja por qual motivo for.

04 - Examinem os calçados e caneleiras dos atletas antes do início do jogo, durante ou no intervalo sempre que achar isto necessário, e ainda assim se tiverem motivos, examinem o calçado ou qualquer outra parte do equipamento em qualquer momento da partida. Havendo irregularidades exijam imediatamente o cumprimento das determinações, se não for obedecido, ordene a saída de campo do atleta infrator até sua regularização. Esta determinação também será feita se os atletas tiverem usando peças que possam causar danos a si ou aos demais atletas tais como anéis, pulseiras, piercing, qualquer tipo de gesso, ataduras com tala de metal, plástico ou madeira.

05 - Exija que todos os atletas e comissão técnica que irão participar do jogo sejam registrados em súmula e apresentem o documento exigido pela Federação ou Confederação, pois só assim terão condições de participar da partida.

06 - Caso haja uma lesão por parte de qualquer atleta no transcorrer da partida, permita que o jogador seja atendido dentro do campo e providencie a sua remoção, bem como a sua substituição e continue o jogo.

O tempo de jogo somente deverá ser informado ao capitão ou técnico das equipes, na paralisação da solicitação de pedido de tempo.

07 - Solicite ao Assistente de Arbitragem para anotar quem deu saída no primeiro tempo para se evitar confusão na etapa complementar, exija que todos os atletas estejam em seu campo de jogo quando da saída de bola e só permitam a invasão quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola. Use sempre cronômetro para marcar o tempo de jogo e descanso dos atletas, continuem atuando com serenidade e quando determinar uma marcação procurar não modificar a decisão.

08 - Lembre-se sempre o objetivo do jogo é a marcação dos tentos, portanto estudem bem a regra que o determina pois um jogo poderá ser decidido através de um tento accidental. Tenham sempre em mente que o tento só será válido quando ultrapassar inteiramente a linha de gol entre os postes e sob o travessão.

09 - Observem que o dispositivo das regras que não é puramente punir, mas sim impedir o retardamento indevido da partida na obtenção de vantagem desleais, que devem ser coibidas.

10 - A 6ª e 7ª faltas deverão ser cobrados por SHOOT OUT, conforme Regra 09 Item 03, O árbitro que autorizará a cobrança deverá estar postado no campo de ataque de modo a ter uma visão ampla (do goleiro, do batedor e do outro árbitro), já o árbitro postado no campo de defesa verificará a posição dos atletas antes da linha dos 05 metros para coibir a invasão.

11 - A partir da 8ª infração técnica e/ou disciplinar com a bola em jogo por período de jogo, a equipe infratora sofrerá uma penalidade máxima seja qual for à posição da bola no momento da infração, desde que naturalmente a bola esteja em jogo. Atentem para o detalhe de que a infração poderá ocorrer dentro da área de meta do quadro atacante, isto é, o atacante comete a infração e sua equipe sofre a penalidade máxima,

12 - Lembre-se que todas as infrações técnicas e disciplinares com a bola em jogo, cometida dentro da área de meta do quadro que defende e cometida pelos seus atletas, originam penalidade máxima, portanto as aplicações das infrações são de suma importância. Antes de darem o sinal para a cobrança da penalidade máxima verifiquem a posição dos atletas, 5 metros atrás da linha da bola e se a mesma encontra-se em posição correta. Observem que se na cobrança da penalidade máxima a bola bater na trave ou no arbitro, o atleta que a executou não poderá tocar na bola novamente antes de ter sido jogada por outro atleta.

13 Quando na cobrança de Penalidade máxima, o goleiro deverá estar com uma parte dos pés obrigatoriamente em cima da linha de gol, e só poderá movimentar-se após o adversário ter desferido o chute. Caso haja irregularidade por parte da equipe que defende e a mesma não tenha resultado em gol, a cobrança será repetida, mas se houver irregularidade por parte da equipe beneficiada com a penalidade, mesmo tendo resultado em gol a mesma será repetida, e caso não tenha resultado em gol a jogada prossegue normalmente. Na cobrança da penalidade máxima os atletas não envolvidos, deverão estar a uma distância mínima de 5 metros atrás da linha da bola.

14 - Qualquer atleta poderá cobrar o tiro de meta, de qualquer parte da área de meta com os pés, e o goleiro obrigatoriamente com as mãos, e para a bola entrar em jogo há obrigatoriedade de a mesma sair da área.

15 - Verifiquem que o atleta ao cobrar o arremesso lateral deverá estar de frente para o campo, podendo estar com uma parte de cada pé em cima da linha lateral e o restante fora do campo ou dentro. Significa que se o atleta estiver com o calcanhar em cima da linha e o restante do pé dentro de campo o arremesso deverá ser considerado válido. Pode arremessar a bola para qualquer direção do campo. Se introduzida diretamente no gol adversário, não valerá o tento, se introduzida em seu próprio gol será escanteio, devem ser usadas as duas mãos.

16 - Quando da cobrança do escanteio, observe se o atleta está colocado no encontro da linha de fundo com a linha lateral, e se no momento da execução todos os atletas adversários encontram-se a pelo menos 5 metros de distância da bola.

17 - O goleiro só poderá participar de jogadas fora da área de meta com os pés, no exato momento em que participar de jogadas fora da área de meta, sofrerá as mesmas sanções que os demais atletas.

18 - Não permita a participação de atleta sangrando, ordene sua retirada e o mesmo só poderá retornar a campo, após os devidos atendimentos e com a sua autorização.

19 - Os dois árbitros têm os mesmos poderes, porém se houver discordância quanto a marcações prevalecerá à decisão do CHEFE DE EQUIPE.

20 - Não permitam que os técnicos aproximem-se da ZONA DE SUBSTITUIÇÃO quando ministrarem instruções à suas equipes com o jogo em andamento.

21 - Exijam dos técnicos o fiel cumprimento das recomendações a eles determinadas nas regras do jogo, pois a desobediência lhe acarretará punições disciplinares.

22 - Observem que as prorrogações serão sempre sem intervalo, só com a mudança de lado das equipes, e que são continuação do jogo, portanto continuam valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, assim como todos os cartões disciplinares.

23 - A contagem dos 5 segundos pelos oficiais de arbitragem deverá ser feita com as mãos acima da cabeça:

- a) Na reposição de bola do goleiro, seja por tiro de meta ou após uma defesa;
- b) Cobrança de lateral e de canto;
- c) Cobrança de falta;
- d) Saída de bola, após a conversão de um tento.

24 - Observem que quando da cobrança dos pênaltis para a decisão de jogos empatados em séries ou não, qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrá-los, desde que não esteja cumprindo punição de cartão disciplinar não havendo obrigatoriedade da troca de atletas para cobranças.

25 - Quando do W.O., não há obrigatoriedade da simbólica saída de bola, basta avisar ao capitão da equipe presente.

26 - Quando da execução do "bola-ao-chão" dentro da área, deverá ser executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

27 - Estudem bem a aplicação dos cartões, pois os mesmos acarretarão sempre anotações individuais e dependendo do que determinam as regras também coletivas.

28 - Quando das ocorrências toda equipe de arbitragem deverá apresentar relatório dentro do prazo estabelecido, até as 18,00 HS do 1º dia útil após o jogo.

29 - Não permitir que fiquem no campo de jogo pessoas não registradas em súmula ou membros da Comissão Técnica não trajada em conformidade com a regra.

30 - O tempo para restabelecimento do jogo devido à intempérie do tempo, e outras paralisações será de 30 minutos, salvo se houver determinação em contrário no Regulamento da competição.

31 - Os árbitros deverão informar o tempo jogado, apenas ao capitão ou técnico da equipe, no pedido de tempo.

32 - Os árbitros antes de iniciar a partida deverão conferir se as equipes que não possuam goleiro reserva, têm em seu poder uma camisa reserva de goleiro, ou uma camisa diferente dos atletas de linha, devidamente numerada.

32 - Os técnicos das equipes poderão ministrar instruções a sua equipe em pé dentro da área de atuação do técnico, terminando suas orientações deverão sentar-se no banco.

33 - A não comunicação das infrações não impede as punições. Ex: o Assistente de Arbitragem não informa da 5ª e 7ª coletiva ou da 4ª individual, mas o árbitro deve fazer cumprir a regra.







34 - O delegado da partida devidamente autorizado, poderá utilizar-se da cadeira ao lado do Assistente de Arbitragem.

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

36 - Não permitir que no banco de reservas fiquem bolas, deixando todas as bolas na mesa do representante.

Código de Sinais

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

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